

«Η απρόσμενη επίσκεψη του σεισμού»

Μπαδιερίτση Μαρία

Σχολική Σύμβουλος Νηπιαγωγών Ν. Ρεθύμνης

mabadierit@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η επίσκεψη του σεισμού είναι ένα γεγονός που μπορεί να το βρούμε μπροστά μας και που είναι επίκαιρο τις μέρες μας. Ο σεισμός αποτέλεσε το θέμα του σεναρίου που ασχοληθήκαμε με τα παιδιά του 13^{ου} Νηπιαγωγείου και που εντάξαμε τις ΤΠΕ μέσα σ' αυτό. Είχε ενδιαφέρον που ως αφορμή χρησιμοποιήσαμε video μικρής διάρκειας που αποτέλεσαν και την προστιθέμενη αξία στο σενάριο. Επίσης τα λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν αποτέλεσαν τα εργαλεία για να βιώσουν τα παιδιά τα γεγονότα καλύτερα και να εργαστούν ομαδικά και συνεργατικά με ενδιαφέρον και ενθουσιασμό. Είναι γεγονός ότι τα λογισμικά όταν τα εντάξεις σωστά και λειτουργικά στο σενάριο σου αποτελούν ένα κομμάτι προστιθέμενης αξίας. Η αξιοποίηση των ΤΠΕ στο χώρο του νηπιαγωγείου, είναι σημαντική. Τα λογισμικά παρουσιάζονται ως χρήσιμα εργαλεία για τον άνθρωπο, που προσφέρουν πλούσιο εποπτικό υλικό, περισσότερες και ποικίλες πληροφορίες από πολλές και διαφορετικές πηγές, ευκαιρίες ανακάλυψης, έκφρασης και δημιουργίας και που βοηθούν εντέλει τη διαδικασία της μάθησης, ώστε να γίνεται με τρόπο διαδραστικό και πολυαισθητηριακό. Εξελίσσουν τον παραδοσιακό τρόπο διδασκαλίας με τη στατική εικόνα ενός βιβλίου εμπλουτίζοντας τη μαθησιακή διαδικασία με εικόνες και ήχους, «οπτικοποιώντας» αφηρημένες έννοιες στην αντίληψη των νηπίων.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Σεισμός, λογισμικά, προστιθέμενη αξία

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

- 1. Τίτλος διδακτικού σεναρίου:** «Η απρόσμενη επίσκεψη του Σεισμού»
- 2. Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές:** Γλώσσα, Μαθηματικά, Μελέτη Περιβάλλοντος, Δημιουργία και Έκφραση, Πληροφορική.
- 3. Τάξεις στις οποίες μπορεί να απευθύνεται:** Το εκπαιδευτικό σενάριο απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας.
- 4. Συμβατότητα με το Α.Π.Σ. ΚΑΙ ΤΟ Δ.Ε.Π.Π.Σ.:** Οι δραστηριότητες είναι συμβατές με το Α.Π.Σ. και το Δ.Ε.Π.Π.Σ, καθώς οι δραστηριότητες και τα λογισμικά που χρησιμοποιούνται στο σενάριο αυτό παρέχουν κατάλληλες ευκαιρίες στα παιδιά να αναπτύξουν τη γλώσσα, την επικοινωνία και να αξιοποιούν τη τεχνολογία.
- 5. Οργάνωση της διδασκαλίας και απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή**
Η απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή αφορά σε τουλάχιστον έναν υπολογιστή με σύνδεση στο διαδίκτυο, πλήρως εξοπλισμένο, έναν βιντεοπροβολέα, έναν σαρωτή (scanner) κι έναν εκτυπωτή. Επίσης να υπάρχουν μέσα τα προγράμματα ή τα έχουμε σε dvd και τα λειτουργούμε από αυτό. Τα παιδιά εργάζονται σε

ομάδες των δύο ατόμων στον υπολογιστή. Οι δραστηριότητες θα διεξαχθούν μέσα στην τάξη, στην οποία έχει γίνει η κατάλληλη διαρρύθμιση του χώρου ώστε ο υπολογιστής να αποτελεί κομμάτι της καθημερινής πρακτικής των νηπίων (γωνιά υπολογιστή), έτσι ώστε οι δραστηριότητες σ' αυτή τη γωνιά να είναι κοινωνικές και να αφορούν το σύνολο της τάξης (Κόμης, 2004:47).

6. Ρόλος του /της εκπαιδευτικού

Η εκπαιδευτικός στηριζόμενος στη δημιουργική συζήτηση, με την οποία ξεκίνησε το σενάριο με τα παιδιά, και με το *kidspiration* που δημιούργησαν στην τάξη με την τεχνική της ιδεοθύελλας, καλείται να λάβει υπόψη του τα «θέλω» των παιδιών και να αξιολογήσει τις ανάγκες τους, ώστε να προχωρήσει στην οργάνωση του σεναρίου. Από την αρχή της μαθησιακής διαδικασίας και μέχρι την ολοκλήρωση αυτής παρατηρεί συστηματικά, ακούει προσεκτικά τα παιδιά και τα βοηθάει να επικοινωνήσουν με τον κόσμο αναπτύσσοντας όλο το δυναμικό τους κι όλους τους τρόπους έκφρασής τους, υποσκελίζοντας όλα τα εμπόδια (Malaguzzi, 1987). Η εκπαιδευτικός καλείται να διαμορφώσει ένα ελκυστικό μαθησιακό περιβάλλον (χώρος, κατάλληλα υλικά και μέσα), το οποίο θα ενθαρρύνει την εργασία σε ομάδες, θα ευνοεί τη συνεργατική μάθηση, θα τονώνει την αυτοπεποίθησή τους και θα ενισχύει την εμπιστοσύνη στον εαυτό τους. Λειτουργεί ως εμπυχωτής των ομάδων, καθοδηγεί τα παιδιά-μέλη κάθε ομάδας, τα βοηθάει όταν χρειάζεται, κινείται ανάμεσα στις ομάδες, είναι δίπλα τους όποτε τον χρειαστούν και αναστοχάζεται-αξιολογεί συνεχώς τη μαθησιακή διαδικασία, ώστε να ανταποκρίνεται όσο το δυνατό καλύτερα στις ανάγκες και τα «θέλω» των παιδιών. «Ο ρόλος της, όπως τονίζεται, μεταβάλλεται από μεταφορέα γνώσεων σε συντονίστρια δράσης καθώς επιβλέπει και παρακινεί την ομάδα για δράση, δίνει συμβουλές ή λύνει απορίες, αλλά και μαθαίνει από τα παιδιά στα πλαίσια της αλληλεπίδρασης. Η εκπαιδευτικός όχι μόνο συμμετέχει ως σύμβουλος και συντονίστρια, αλλά ύστερα από κάθε συνάντηση βγαίνει πιο ωφελημένη, περισσότερο μορφωμένη» (Χρυσοφίδης, 1996).

7. Γνωστικά προαπαιτούμενα: Γνωρίζουμε τις θετικές και τις αρνητικές επιπτώσεις του Η/Τ: Από την αρχή της ενασχόλησης των παιδιών με τον Η/Τ στην τάξη έχει συζητηθεί ο χρόνος και η συχνότητα με την οποία θα χρησιμοποιείται, κι έτσι έχει αποφασιστεί από κοινού με τα παιδιά ο κανονισμός λειτουργίας της γωνιάς του υπολογιστή.

8. Σκοπός: Να βοηθήσει τα παιδιά ν' αποκτήσουν τις στοιχειώδεις γνώσεις για το φυσικό φαινόμενο του σεισμού, να ενημερωθούν για τις καταστροφικές του επιπτώσεις, να συνειδητοποιήσουν ότι ο σεισμός είναι συνδεδεμένος με τη ζωή μας και να «μάθουν» ν' αντιμετωπίζουν τέτοιες καταστάσεις με ψυχραιμία και όχι με πανικό.

9. Διδακτικοί στόχοι

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο:

ΓΛΩΣΣΑ-ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

- Να μάθουν τα παιδιά να διηγούνται και να αφηγούνται.
- Να περιγράφουν, να συμμετέχουν σε συζητήσεις και να χρησιμοποιούν τη στοιχειώδη επιχειρηματολογία.
- Να μπορούν να παρατηρούν, να κατανοούν και να σχολιάζουν.

- Να αναγνωρίζουν οικείες λέξεις στο περιβάλλον.
- Να διατυπώσουν συλλογισμούς ως προς το αίτιο δημιουργίας του σεισμού.

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ

- Να προβληματίζονται και να ερευνούν ποικίλες καταστάσεις.
- Να στηρίζονται σε προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες, να κάνουν απλές υποθέσεις και να καταλήγουν σε σχετικά συμπεράσματα.
- Να κατανοούν απλές χωροχρονικές σχέσεις και να προσεγγίζουν σταδιακά την έννοια της μέτρησης του χρόνου.

ΠΑΙΔΙ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΕΚΦΡΑΣΗ - ΜΟΥΣΙΚΗ

- Να αναπαράγουν μουσικά ακούσματα με διάφορους τρόπους.
- Να εκφράζονται τα παιδιά μέσα από τη ζωγραφική.
- Να πλάθουν και να μορφοποιούν.
- Να χρησιμοποιούν με φαντασία διαφορετικά υλικά για να δημιουργούν 2 και 3 διαστάσεων κατασκευές.
- Να αναπτύσσουν την κινητικότητά τους (ακολουθώντας κανόνες).

ΜΕΛΕΤΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ

- Να βοηθήσουμε τα παιδιά μέσα από κατάλληλες δραστηριότητες να μάθουν βασικούς κανόνες προστασίας από το σεισμό και να κατανοήσουν ότι δεν βοηθάει ο φόβος και ο πανικός, αλλά η προετοιμασία, η ενημέρωση και η ψυχραιμία.
- Να γνωρίσουν το πραγματικό αίτιο δημιουργία του σεισμού.
- Να γνωρίσουν τα στρώματα που απαρτίζεται η γη και να κατανοήσουν το στρώμα που γίνεται ο σεισμός που είναι ο φλοιός.
- Να κατανοήσουν την κίνηση των τεκτονικών πλακών που έχει ως αποτέλεσμα το φαινόμενο του σεισμού.
- Να δώσουμε την δυνατότητα στα παιδιά, μέσα από κατάλληλες δραστηριότητες ν' αντιληφθούν τις καταστροφικές συνέπειες που μπορεί να έχει ένας μεγάλος σεισμός.

Ως προς τις ΤΠΕ

ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

- Να ταυτίζουν τον υπολογιστή με μια μηχανή που βοηθάει τον άνθρωπο στην εργασία του.
- Να χρησιμοποιούν τον υπολογιστή για παιχνίδι και διασκέδαση.
- Να χρησιμοποιούν έναν ψηφιακό δίσκο CD-ROM, για να ακούσουν σχετικά με τις φυσικές καταστροφές και συγκεκριμένα για τους σεισμούς, παίζοντας παιχνίδια.
- Να επικοινωνούν και να συνεργάζονται με χρήση διαδικτύου (e-mail, τηλεδιάσκεψη, skype, διαμόρφωση ιστολογίου σχολείου, ψηφιακή γκαλερί))
- Να αναζητούν πληροφορίες σε διάφορες μορφές, να τις οργανώνουν, να τις επεξεργάζονται και να τις παρουσιάζουν.
- Να αναπτύσσουν και να εκφράζουν ιδέες με ψηφιακά μέσα.
- Να παράγουν πολυτροπικές πληροφορίες.
- Να αναπτύσσουν δεξιότητες ψηφιακών γραμματισμών.
- Να αλληλεπιδρούν και να συνεργάζονται με την παραγωγή κοινού έργου. (δημιουργία αφίσας, παρουσίασης).

- Να αντιληφθούν ότι όλες οι συσκευές Τ.Π.Ε. έχουν βασικές λειτουργίες και ανταποκρίνονται σε εντολές
- Κατά την χρήση των λογισμικών ή την ενασχόλησή τους με διάφορα αρχεία να εξοικειωθούν με βασικές ενέργειες στην οργάνωση και διαχείριση αρχείων και φακέλων.
- Να αυτονομηθούν σταδιακά στην χρήση των Τ.Π.Ε.
- Να μάθουν να χρησιμοποιούν το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης kidspiration, τη δημιουργία σύννεφων λέξεων με το Tagxedo, την αναζήτηση πληροφοριών και στοιχείων μέσα από το φυλλομετρητή Internet Explorer, να ζωγραφίσουν με το tux paint.

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

- Να επικοινωνήσουν με τα άλλα μέλη των ομάδων ακολουθώντας τους βασικούς κανόνες επικοινωνίας («ακούω προσεκτικά», «δε διακόπτω», «περιμένω τη σειρά μου», «κοιτάζω τον ομιλητή» κτλ).
- Να αναπτύξουν ικανότητες συνεργασίας τόσο μεταξύ τους όσο και με ενήλικες (ενσυναίσθηση, να αναλάβουν ευθύνες και πρωτοβουλίες, να διαπραγματευτούν τυχόν συγκρούσεις ή εντάσεις, να ζητήσουν αλλά και να προσφέρουν βοήθεια, να ρωτούν, να συζητούν, να παρουσιάζουν).
- Να βιώσουν καινούριες εμπειρίες μέσω παιγνιωδών δραστηριοτήτων νιώθοντας χαρά και ικανοποίηση.
- Να αναστοχαστούν πάνω στις δραστηριότητες και στην αποτελεσματικότητα της ομαδικής εργασίας.
- Να υιοθετήσουν σωστές στάσεις και συμπεριφορές στην περίπτωση που έχουμε σεισμό.

10. Εκτιμώμενη διάρκεια: Η διάρκεια των δραστηριοτήτων εξαρτάται από το επίπεδο και τον αριθμό των παιδιών, την προηγούμενη εμπειρία τους στην εργασία σε ομάδες, την επέκταση που θα επιλέξει η νηπιαγωγός να δώσει στο συγκεκριμένο σενάριο και κυρίως από το ενδιαφέρον των ίδιων των παιδιών. Υπολογίζεται ότι θα χρειαστούν 4 εβδομάδες, εάν εφαρμοστεί με αυστηρά χρονικά πλαίσια το συγκεκριμένο σενάριο. Τελικά η εκτιμώμενη διάρκεια είναι 4 διδακτικές ώρες.

ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Η κοινωνική διαμεσολάβηση

Φυσικά, η θεωρία αυτή είναι μια θεωρία ενταγμένη στο επιστημονικό παράδειγμα του εποικοδομισμού, που σημαίνει ότι και σε αυτή, οι γνώσεις θεωρείται ότι "χτίζονται" προοδευτικά και ότι αντί της μιας και μοναδικής έγκυρης γνώσης του θετικιστικού παραδείγματος, υπάρχουν οι αναπαραστάσεις των αντικειμένων στην ανθρώπινη νόηση.

Για το Vygotsky γνωστική ανάπτυξη είναι η "μετατροπή των κοινωνικών σχέσεων σε νοητικές λειτουργίες" η οποία και συντελείται μέσω της επικοινωνίας που λαμβάνει χώρα με τη διαμεσολάβηση των "σημάτων" που δεν είναι τίποτε άλλο από πολιτισμικά εργαλεία. Ακολουθεί δε η εσωτερίκευση, που είναι η οικειοποίηση ορισμένων νοημάτων, δηλαδή η ατομική πρόσληψη του κοινωνικού γεγονότος, που ακολουθείται από μετασχηματισμό της νοητικής διαδικασίας και τελικά του ίδιου του ατόμου.

Η σημασία της γλώσσας

Σημαντικότερο πολιτισμικό διαμεσολαβητικό εργαλείο είναι η γλώσσα, καθώς με αυτή το παιδί μαθαίνει να οικοδομεί τη σκέψη του, να κατανοεί τον κόσμο γύρω του και να διαμορφώνει την ίδια του την ταυτότητα. Επιπλέον και το σημαντικότερο, μέσω της γλώσσας μεταβιβάζονται αναπαραστάσεις κοινωνικών δομών και σχέσεων και νοήματα κοινωνικά καθορισμένα, είναι δηλαδή το σημαντικότερο μέσο αναπαραστάσεως του κόσμου στη νόηση, με αποτέλεσμα η αντίληψη του κόσμου να βασίζεται σε αυτή. Καθότι βέβαια είναι ένας κώδικας κοινωνικά καθορισμένος, είναι φανερό το μέγεθος του κοινωνικού καθορισμού της γνώσης. Διαμέσου λοιπόν της γλώσσας, το άτομο, παρωθούμενο από κοινωνικά κίνητρα, κατά την αλληλεπίδρασή του με το κοινωνικό του περιβάλλον, επηρεάζεται από τα πολιτισμικά του στοιχεία συγκροτώντας τελικά τις νοητικές του δομές. Γλώσσα και κουλτούρα είναι τα πλαίσια διαμέσου των οποίων η ανθρώπινη εμπειρία επικοινωνεί και κατανοεί την πραγματικότητα. (L. Vygotsky)

Η ιδέα που διέπει το εκπαιδευτικό σενάριο: Η βασική ιδέα που διέπει το εκπαιδευτικό σενάριο είναι η διδασκαλία της έννοιας «σεισμός» που εντάσσεται στο πεδίο Παιδί και Περιβάλλον (Ανθρωπογενές Περιβάλλον και Αλληλεπίδραση). Τα νήπια θα προσεγγίσουν τις διαστάσεις τις συγκεκριμένης έννοιας μέσα από βιωματικές, παιγνιώδεις δραστηριότητες έχοντας ως αφετηρία τις προσωπικές τους εμπειρίες και αντιλήψεις γύρω το σεισμό. Τα παιδιά εργάζονται τόσο ατομικά όσο και ομαδικά αξιοποιώντας το παιδαγωγικό περιβάλλον των ΤΠΕ.

Η χρήση των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία προσφέρει σημαντικές εμπειρίες που σχετίζονται με τα ενδιαφέροντα και την καθημερινή ζωή των παιδιών και ενισχύουν τη σημασία του παιχνιδιού ως κυρίαρχου παράγοντα στην ανάπτυξή τους (Vygotsky, 1978). Ο Η/Υ παρουσιάζει τα θέματα με τρόπο ελκυστικό αλλά ταυτόχρονα δυναμικό και αλληλεπιδραστικό (Ράπτης & Ράπτη, 2002). Τα χρώματα, ο ήχος, οι εικόνες διεγείρουν την προσοχή και το ενδιαφέρον όλων των παιδιών (και των παιδιών με ιδιαίτερες δυνατότητες) κάνοντας τα όλα πρόθυμα να ασχολούνται μαζί του και έτσι να συμμετέχουν ενεργά και να εμπλέκονται με τρόπο βιωματικό στη μαθησιακή διαδικασία (μείωση περιθωριοποίησης). Ο Η/Υ αποτελεί για τα παιδιά σημαντική πηγή μάθησης, ψυχαγωγίας και ποικίλων ευκαιριών για συνεργασία και επικοινωνία. Τα λογισμικά που θα αξιοποιηθούν στο συγκεκριμένο σενάριο παρέχουν τη δυνατότητα στα νήπια να επικοινωνήσουν, να αλληλεπιδράσουν, να αναπτύξουν δεξιότητες του προφορικού λόγου αλλά ταυτόχρονα δίνουν τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να παρακολουθήσει την εξέλιξη των νηπίων, να καλλιεργήσει στην τάξη τους βασικούς κανόνες επικοινωνίας και να αλλάξει το κλίμα της τάξης (ευχάριστο, θετικό, απολαυστικό περιβάλλον μάθησης).

Προστιθέμενη παιδαγωγική αξία

Οι ΤΠΕ, πέρα από τις τεράστιες δυνατότητες εύρεσης και αξιοποίησης πληροφοριών και εποπτικού υλικού, μας οδηγούν σε νέους σύγχρονους τρόπους και μεθόδους εκπαιδευτικής δράσης, όπου ο ρόλος μαθητή και εκπαιδευτικού σαφώς αναβαθμίζονται. Έχουν ξεχωριστή σημασία ως εργαλεία ενίσχυσης της μαθησιακής διαδικασίας, της οργάνωσης της λειτουργίας της τάξης, της κοινωνικής αλληλεπίδρασης, της επικοινωνίας και της συνεργασίας (Κόμης 2010). Οι ΤΠΕ παρέχουν στα παιδιά τη δυνατότητα να διευρύνουν τις γνώσεις τους, να οικοδομήσουν νέες, να κατακτήσουν ολόπλευρα αφηρημένες έννοιες (διαθεματικότητα), να συνεργάζονται και να αλληλεπιδρούν για την κατάκτηση ενός

κοινού στόχου, να αυτενεργούν και τελικά, να απολαμβάνουν τη μαθησιακή διαδικασία. Αποτελούν βασικό εργαλείο για διαφοροποιημένη μάθηση, καθώς σέβονται απόλυτα τον προσωπικό ρυθμό μάθησης κάθε παιδιού προσαρμόζοντας ανάλογα την εκπαιδευτική διαδικασία, ώστε όλοι να γεύονται την ικανοποίηση της κατάκτησης της γνώσης.

Στο συγκεκριμένο σενάριο η προστιθέμενη αξία των ΤΠΕ είναι ότι παρέχουν στα παιδιά τη δυνατότητα να ασχοληθούν με ένα θέμα που έχει νόημα για αυτά τα ίδια, να διευρύνουν και να οικοδομήσουν τις γνώσεις τους σχετικά και να απολαύσουν τη μαθησιακή διαδικασία μέσα σε ένα ελκυστικό περιβάλλον.

Γνωστικά - Διδακτικά ζητήματα/προβλήματα

Σύμφωνα με το ΑΠΣ και το ΔΕΠΠΣ (2003) το νηπιαγωγείο θα πρέπει να βοηθήσει τα παιδιά να κοινωνικοποιηθούν ομαλά, να αναπτυχθούν ολόπλευρα (σωματικά, νοητικά, κοινωνικά, συναισθηματικά), να αναπτύξουν δεξιότητες, να αποκτήσουν βαθμιαία γνώσεις, στάσεις και αξίες, ώστε να μπορέσουν να κατανοήσουν τον κόσμο γύρω τους (έννοιες αφηρημένες, όπως «στοματική υγιεινή») και να ζήσουν σε αυτόν δημιουργικά και ευτυχισμένα.

Το συγκεκριμένο σενάριο εμπλέκει αρχές του συμπεριφορισμού, καθώς δίνει την απαραίτητη έμφαση στο συναισθηματικό κόσμο των παιδιών. Επίσης, στηρίζεται στην ανακαλυπτική μάθηση, σύμφωνα με την οποία τα παιδιά ανακαλύπτουν τις γνώσεις, τις αρχές, τους κανόνες και αναπτύσσουν δεξιότητες, ενώ η εκπαιδευτικός λειτουργεί καθ' όλη τη διάρκεια ως εμπυχωτής, διευκολυντής και καθοδηγητής στην πορεία για την ανακάλυψη της γνώσης. Τέλος, το συγκεκριμένο σενάριο βασίζεται κυρίως στις αρχές του εποικοδομισμού και στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες του Vygotsky και των απογόνων του δίνοντας έμφαση στη μαθησιακή διαδικασία, στην αλληλεπίδραση των εμπλεκόμενων μερών, στη σημασία της συνεργασίας και της επικοινωνίας και στο κοινωνικοπολιτισμικό περιβάλλον στο οποίο λαμβάνει χώρα (Vygotsky, 1978). Τα παιδιά λειτουργώντας στα πλαίσια ομάδων καλλιεργούν βασικές αρχές επικοινωνίας και συνεργασίας και αναπτύσσουν κοινωνικοσυναισθηματικές δεξιότητες απαραίτητες για την ομαλή τους ένταξη τόσο στον μικρόκοσμο της τάξης όσο και στον μακρόκοσμο της κοινωνίας (διαμόρφωση θετικού κλίματος).

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να τονιστεί η ιδιαίτερη συμβολή της μεθόδου Project, που σε αντίθεση με την παραδοσιακή διδασκαλία, προσεγγίζει την γνώση διαθεματικά με κύριο μέσο το παιχνίδι. Αποτελεί μία ομαδική διαδικασία μάθησης, κατά την οποία, όχι μόνο ο εκπαιδευτικός, αλλά ολόκληρη η ομάδα έχει ενεργό ρόλο συμμετέχοντας, αποφασίζοντας, οργανώνοντας και δρώντας (Frey, 1980). Η δυναμική αυτή μέθοδος έρχεται να προσφέρει κίνητρα για ενασχόληση με θέματα, που έχουν ως αφορμή βιώματα των ίδιων των παιδιών και άρα με θέματα που έχουν νόημα για αυτά τα ίδια. Στηρίζεται δηλαδή, στις προηγούμενες εμπειρίες των παιδιών, τις ανάγκες, τις ανησυχίες, τις απορίες, τα ενδιαφέροντά τους και προάγει τον πειραματισμό, την ανακάλυψη, την κριτική σκέψη, τη συνεργασία, τη λήψη πρωτοβουλιών με υπευθυνότητα, την ενεργό και ελεύθερη συμμετοχή όλων των μελών-παιδιών στη μαθησιακή διαδικασία (σχεδιασμός, υλοποίηση, αξιολόγηση). Μέσα σε αυτό το πλαίσιο ο ρόλος της εκπαιδευτικού, που αποτελεί ισότιμο μέλος της ομάδας, μετατρέπεται σε κριτικό συντονιστή, προσεκτικό και διακριτικό παρατηρητή, εμπυχωτή και συνεργάτη των παιδιών που με υπομονή, ευελιξία και σεβασμό στα «θέλω» και τις ανάγκες τους, τα καθοδηγεί στην κατάκτηση της γνώσης μέσα από μονοπάτια δημιουργικότητας, καινοτομίας, σεβασμού και αλληλοαποδοχής (Χρυσάφιδης, 1996).

ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΜΕ ΤΠΕ

Τα λογισμικά που θα χρησιμοποιηθούν είναι:

1) Kidspiration: Τα νήπια αξιοποίησαν το δυναμικό εργαλείο kidspiration με τους εξής τρόπους: α) κατά τη διερεύνηση των ενδιαφερόντων, των αναγκών και των προϋπάρχουσων γνώσεων δημιούργησαν εννοιολογικούς χάρτες σχετικά με τα ερωτήματα «Πώς καταλάβατε ότι έγινε σεισμός; Είχατε ακούσει κάτι για τους σεισμούς; Πού βρισκόσασταν τη στιγμή που έγινε ο σεισμός;» και «τι αισθανθήκατε κατά την διάρκεια του σεισμού;», β) θα δημιουργήσουν τις ομάδες εργασίες μέσα από την διαδικασία της ομαδοποίησης των ιδεών τους. Το συγκεκριμένο εύχρηστο αλλά και ελκυστικό στα παιδιά εργαλείο (πλούσιες βιβλιοθήκες, γραφικά, χρώματα, σχήματα, εικόνες) λειτούργησε ως κίνητρο για μάθηση. Έδωσε τη δυνατότητα για δημιουργία εννοιολογικών χαρτών, που σύμφωνα με έρευνες, αποτελούν πολύτιμη πηγή ανάπτυξης συζητήσεων μεταξύ των μελών της ομάδας. Η επιλογή του Kidspiration στο συγκεκριμένο σενάριο έγινε γιατί παρέχει τη δυνατότητα οπτικοποίησης λέξεων σχετικών με το σεισμό και ευνοεί την συνεργασία μικρών ομάδων (Ράπτης & Ράπτη, 2007).

Το kidspiration αποτελεί ένα εργαλείο, με το οποίο τα παιδιά μπορούν να «εικονογραφήσουν» τις ιδέες τους με τη μορφή εννοιολογικών χαρτών, ιδεοθύελλας κ.α. (Ray, 2002). Πρόκειται για ένα ανοιχτού τύπου λογισμικό, του οποίου ο παιδαγωγικός σχεδιασμός βασίζεται στη θεωρία της οπτικής μάθησης και του εποικοδομισμού. Στο πλαίσιο αυτό παρέχει στους μαθητές χειροπιαστά αντικείμενα, οικείου διαδραστικούς όρους και εργαλεία σκέψης, και τους επιτρέπει να τα χειρίζονται αυτόνομα και δυναμικά, να δρουν πάνω σε αυτά, να πειραματίζονται με αυτά και, καθώς το περιβάλλον αυτό ανταποκρίνεται κατάλληλα στις πειραματικές τους προσπάθειες, να αυτοελέγχονται και να αυτοδιορθώνονται (Ράπτης & Ράπτη, 2006). Τα νήπια πρέπει να γνωρίζουν καλά τη χρήση του ποντικιού και τη λειτουργία (drag and drop)

2) Tux Paint: είναι λογισμικό ζωγραφικής για το νηπιαγωγείο εύκολο στην χρήση του και διαθέτει ποικιλία εργαλείων σχεδίασης και εφέ. Τα νήπια θα αξιοποιήσουν τις δυνατότητες του προγράμματος προκειμένου να ζωγραφίσουν το σεισμό μέσα από τις στάμπες και μέσα από τα μαγικά. Μία από τις πιο σημαντικές τέχνες είναι η ζωγραφική, όπου τόσο ο ενήλικας όσο και το παιδί έχει τη δυνατότητα να εκφράσει τα συναισθήματά του, τις εμπειρίες του, τον εσωτερικό του κόσμο και ταυτόχρονα να ερευνά, να παρατηρεί, να ανακαλύπτει, να ξεχωρίζει και να αναπτύσσει τη δεξιότητα να χειρίζεται σωστά υλικά και χρώματα. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα είναι εύκολο στη χρήση του και κάθε παιδί μπορεί να δημιουργήσει τις δικές του εικόνες με έμπνευση και φαντασία.

3) Windows Movie Maker: Πολυμεσικό λογισμικό δημιουργίας ταινιών. Με το συγκεκριμένο εργαλείο η νηπιαγωγός θα δημιουργήσει ταινία, χωρίς λόγια αλλά με μουσική υπόκρουση, βασισμένη στις ζωγραφιές των παιδιών που έκαναν αρχικά για να αποδώσουν το σεισμό όπως τον φανταζόταν. Τα παιδιά θα απολαύσουν την προβολή και θα διατυπώσουν υποθέσεις σχετικά με το περιεχόμενό της. Πρόκειται για μία εύκολη, αλλά κυρίως πολύ ελκυστική για τα παιδιά διαδικασία, καθώς εμπλέκει έντονα τα στοιχεία της εικόνας και του ήχου.

4) Google Earth: είναι λογισμικό οπτικοποίησης και προσομοίωσης, παρέχει δορυφορικές εικόνες μεγάλης ευκρίνειας για όλη τη γη.

5) Powerpoint: είναι λογισμικό παρουσίασης γενικής χρήσης με τη χρήση εικόνων και κειμένου, δηλαδή είναι ένα πολυμεσικό εργαλείο που αναπτύσσει και ενισχύει τις γνωστικές δομές των παιδιών.

6) Ο Φυλλομετρητής: αφορά το λογισμικό εφαρμογών, το οποίο χρησιμοποιούν τα παιδιά για να περιηγηθούν σε ιστοσελίδες του παγκόσμιου Ιστού. Μπορεί να είναι ανοικτό λογισμικό Mozilla Firefox ή μη Internet Explorer.

7) Ram kid: λογισμικό εκπαιδευτικό εξάσκησης και πρακτικής

8) Taxgedo: διαδικτυακή εφαρμογή που μπορούν οι μαθητές να δημιουργήσουν **σύννεφα λέξεων** (πιο ακριβής είναι ο αγγλικός όρος word clouds) χρησιμοποιώντας κείμενα, αγαπημένες φράσεις, άρθρα, μεμονωμένες λέξεις, κλπ. Οι λέξεις αποκτούν μέγεθος και χρώμα και παίρνουν το σχήμα και την διάταξη μιας οποιασδήποτε φωτογραφίας.

9) YouTube: είναι ένας δημοφιλής διαδικτυακός τόπος που επιτρέπει την αποθήκευση, την αναζήτηση, την αναπαραγωγή ψηφιακών ταινιών.

Τα βιντεάκια που ακολουθούν στην αφόρμηση είναι ένας τρόπος να προσελκύσεις τα παιδιά και είναι και η προστιθέμενη αξία των ΤΠΕ.

ΤΟ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟ ΣΕΝΑΡΙΟ - ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

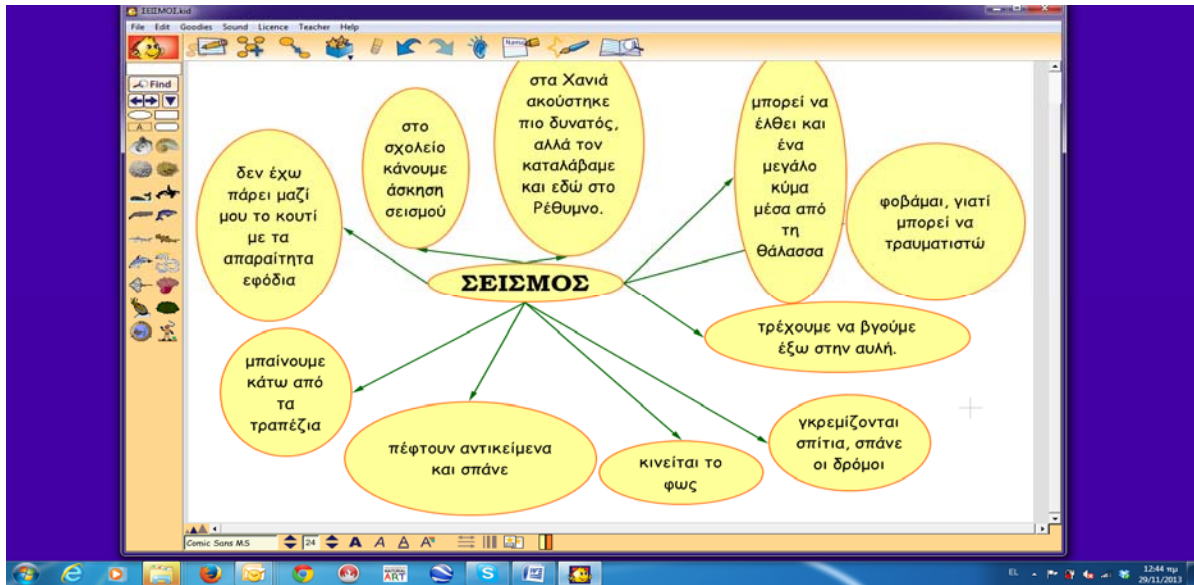
Υποστηρικτικό υλικό εκκίνησης (αφόρμηση):

Προβάλαμε video από το you tube (διάφορα video που είχαν θέμα το σεισμό με κινούμενα σχέδια http://www.youtube.com/watch?v=bGzUeg4Vd_o και με πραγματικά στιγμιότυπα σεισμού, <http://www.youtube.com/watch?v=bAHNhtRT50A>) σχετικά με το πώς γίνονται οι σεισμοί (κουνιούνται οι τεκτονικές πλάκες), σεισμός και δρόμος (άνοιγμα δρόμων), σεισμός σε πισίνα (<http://www.youtube.com/watch?v=fMBvt4uOH0o>) και σε θάλασσα(δημιουργία τσουνάμι).- Τα παιδιά παρατηρούν προσεκτικά και προσπαθούν να μας εξηγήσουν τι βλέπουν και γιατί νομίζουν ότι συμβαίνουν αυτά τα γεγονότα. Η εικόνα βοηθάει τα παιδιά να κατανοήσουν το φαινόμενο του σεισμού. .(π.χ. Η γη κουνιέται, της Τάνιας Πουλιδη -animation <http://www.youtube.com/watch?v=5yOydPtPUiY>, προσομοίωση του μεγάλου σεισμού, σεισμός στην Αδραβίδα <http://www.youtube.com/watch?v=CF95pzK1VVc> , κ.λ.π.)

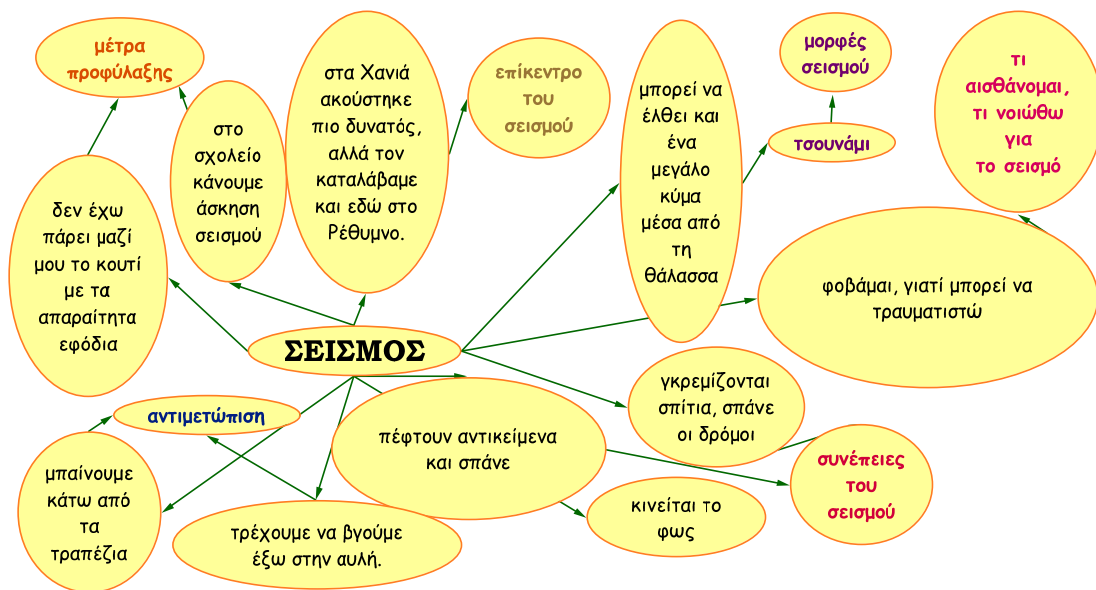
1^η Δραστηριότητα: (7 Νοέμβριου 2013)

Είδαμε διάφορα **video** μικρής διάρκειας για το σεισμό όπως αναφέραμε παραπάνω, και τα παιδιά ανακάλεσαν στην μνήμη τους τον σεισμό που έγινε το Σάββατο 12 Οκτωβρίου 2013, με επίκεντρο τα Χανιά, ο οποίος έγινε αισθητός στην Κρήτη-και όχι μόνο. Ρωτήσαμε τα παιδιά να μας πουν τις εμπειρίες τους σχετικά με το σεισμό, αυτά που βίωσαν, τι άκουσαν, τι είδαν, αν φοβήθηκαν, τι αισθάνθηκαν. Ακούσαμε και καταγράψαμε τα λόγια των παιδιών (ανίχνευση ιδεών-εννοιολογικός χάρτης). Απευθύναμε διάφορες ερωτήσεις στα παιδιά και ζητήσαμε να μας μιλήσουν και να μας περιγράψουν αναλυτικά τι γνώριζαν για το θέμα. Μερικά από τα ερωτήματα μας ήταν: Πώς καταλάβατε ότι έγινε σεισμός; Είχατε ακούσει κάτι για τους σεισμούς; Πού βρισκόσασταν τη στιγμή που έγινε ο σεισμός; Πότε έγινε και που (κοντά στα Χανιά). Πώς μάθατε ότι έγινε στα Χανιά (από τους γονείς , την τηλεόραση, τον υπολογιστή); Μάθατε αν έγιναν ζημιές; Τι κάνατε την ώρα του σεισμού και τί νομίζετε ότι έκαναν οι άλλοι άνθρωποι; Ξέρατε ότι θα γίνει σεισμός;

Δημιουργήσαμε μαζί με τα παιδιά, με τις ιδέες τους, τον εννοιολογικό χάρτη που τον φτιάξαμε με το πρόγραμμα Kidspiration- trial edition.



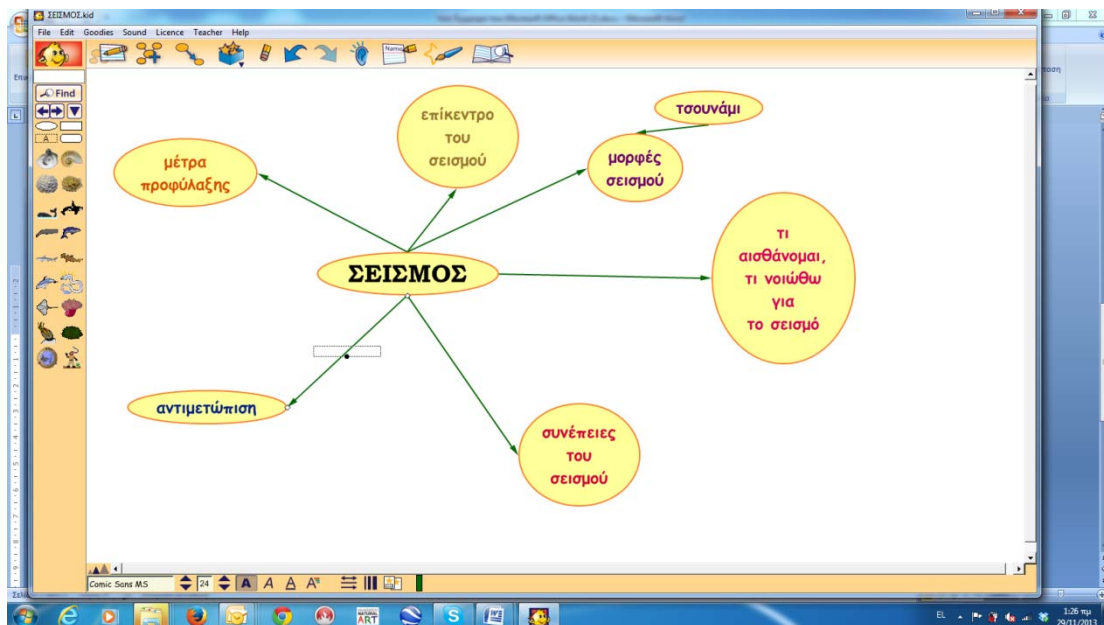
Εικόνα 1: Εννοιολογικός χάρτης - Ανίχνευση Ιδεών



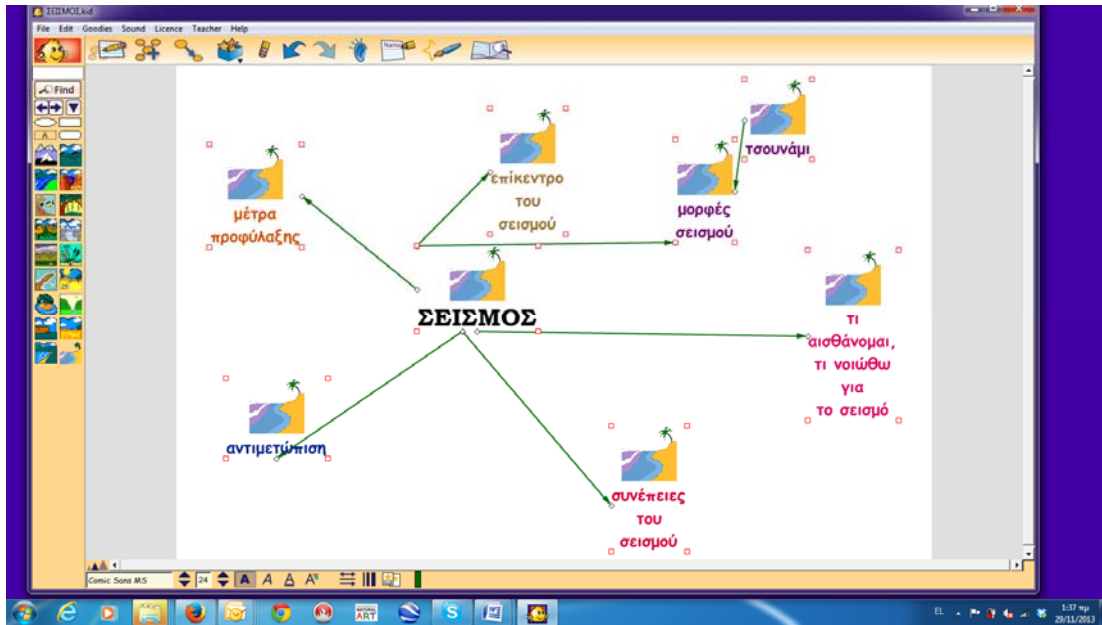
Εικόνα 2: Ομαδοποίηση ιδεών για το σεισμό



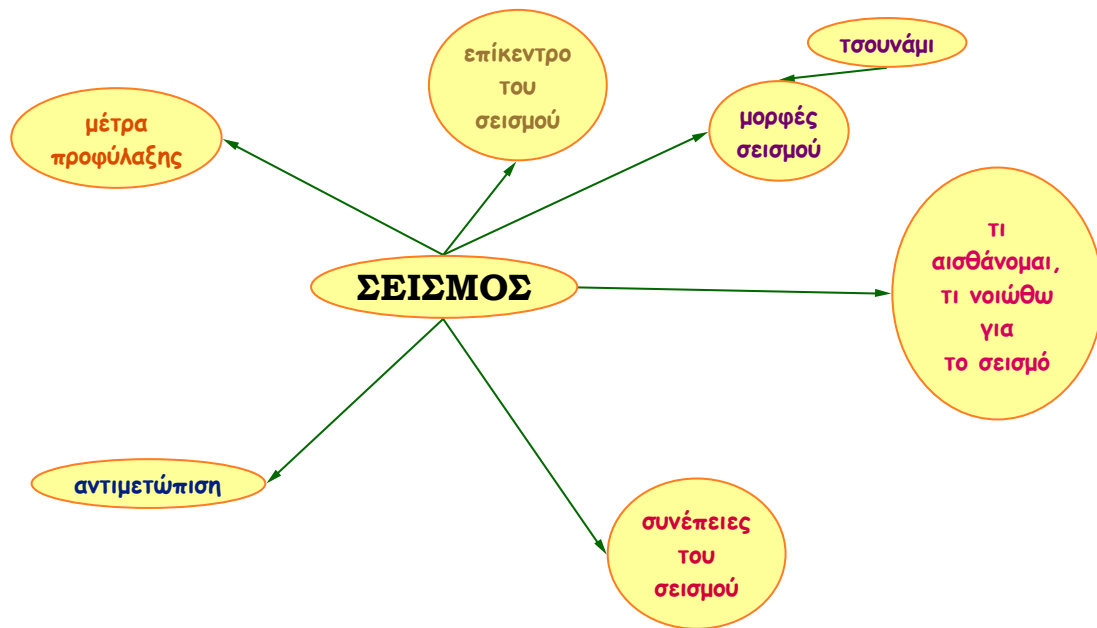
Εικόνα 3: Ομαδοποίηση ιδεών για το σεισμό – Προσπάθεια δημιουργίας Ομάδων εργασίας



Εικόνα 4: Ομάδες εργασίας για το σεισμό

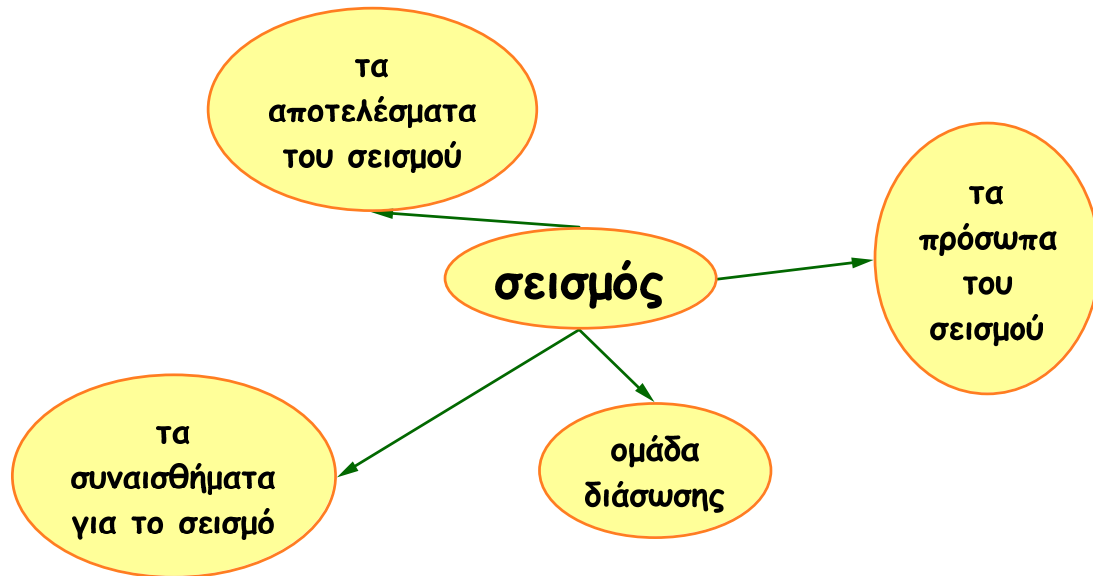


Εικόνα 5: Εισαγωγή εικόνας που μοιάζει με σεισμό-γιατί πάλλεται.



Εικόνα 6: Ομάδες εργασίας όπως διαμορφώθηκαν.

2^η Δραστηριότητα: 13.11.2013



Εικόνα 7: Η Διαμόρφωση των ομάδων όπως τελειοποιήθηκαν.

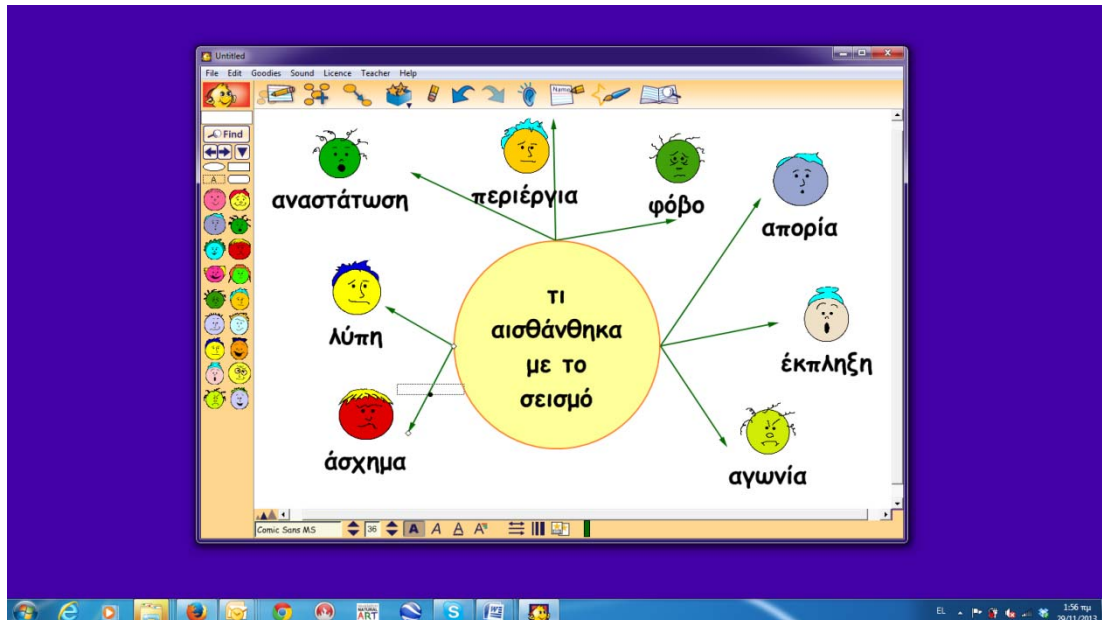
Αναφερθήκαμε στις ομάδες εργασίας, τι είχαν βρει κατά τη διάρκεια της μιας βδομάδας που πέρασε. Είδαμε τα ιστογράμματα, μιλήσαμε εκτενέστερα για αυτά που έμαθαν τα παιδιά. Οι ομάδες που είχαν γίνει ήταν τέσσερις, μία είχε ασχοληθεί με την αντιμετώπιση και τα μέτρα προφύλαξης του σεισμού, την οποία ονομάσαμε «**ομάδα διάσωσης**». Αφού Διαβάσαμε το παραμύθι «Το αρκουδάκι που φοβόταν τους σεισμούς» της Ρένας Ρώσση-Ζαΐρη. Στη διάρκεια της ανάγνωσης ,σταματούσαμε και απευθύνουμε ερωτήσεις στα παιδιά π.χ. και μετά τι νομίζετε ότι έκανε το αρκουδάκι ;τι θα μπορούσε να έχει μαζί του; Τι έκανε για να σωθεί;

Εμείς τι θα κάνουμε σε ανάλογη περίπτωση; Και άλλες ερωτήσεις που ενεργοποιούσαν την φαντασία των παιδιών, συμμετείχαν με προθυμία και δεν κουράστηκαν(το παραμύθι είναι αρκετά μεγάλο). Η συγγραφέας , μάλιστα μέσα από το βιβλίο προτείνει και μία άλλη μέθοδο διαχείρισης του φόβου του παιδιού. Πιο συγκεκριμένα προτείνει μέσα από το παραμύθι,(που αναφέρεται σε σεισμό στο δάσος) να αναθέσουμε στο παιδί μία υπευθυνότητα σε περίπτωση που συμβεί ένας σεισμός. Έτσι το παιδί θα είναι , για παράδειγμα, εκείνο που θα δίνει τις εντολές μια και έχει την πιο δυνατή φωνή ... (όλοι κάτω από τα τραπέζιαααα'). Με αυτόν τον τρόπο ο φόβος έρχεται σε δεύτερη μοίρα, αφού τώρα πια έχει μια αποστολή.

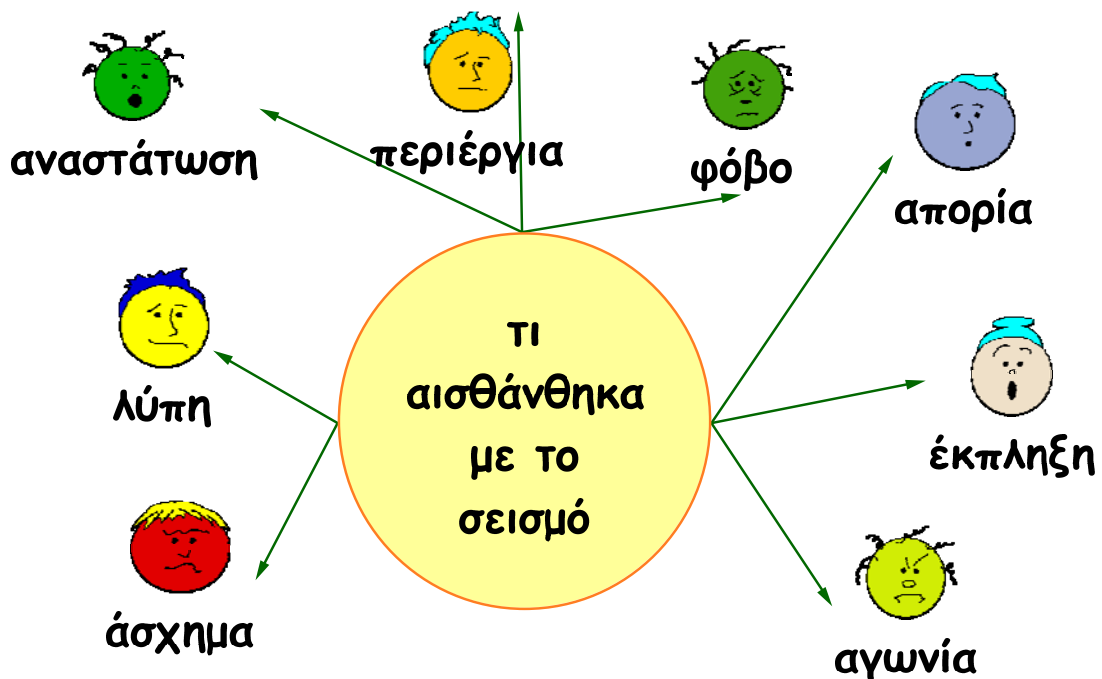
Μέσα από αυτό το παραμύθι δόθηκε η δυνατότητα στα παιδιά να γνωρίσουν και τα απαραίτητα πράγματα που θα πρέπει να υπάρχουν στο σακίδιο του σεισμού, σε κάθε σπίτι καθώς επίσης και τα τηλέφωνα πρώτης ανάγκης Για όλα αυτά ανέλαβε «η ομάδα διάσωσης».

Η δεύτερη ομάδα που ασχολήθηκε με τις διάφορες μορφές σεισμού (τσουνάμι) την ονομάσαμε «**τα πρόσωπα του σεισμού**». Η τρίτη ομάδα που ασχολήθηκε με τις συνέπειες του σεισμού την ονομάσαμε «**τα αποτελέσματα του σεισμού**». Και την τέταρτη ομάδα την ονομάσαμε «**τα συναισθήματα για το σεισμό**». Την ερώτηση που είχαμε κάνει στα παιδιά για το πώς είχαν νοιώσει και γιατί, κατά την διάρκεια του σεισμού:(αυτά είχαν πει:..ότι τρομάξαμε, φοβηθήκαμε, νομίζαμε ότι κάποιος μας

κουνούσε, κάποια είπαν, δεν καταλάβαμε τίποτε...., κλαίγαμε γιατί νομίζαμε ότι θα πέσει το σπίτι και το φωτιστικό του σπιτιού μας που κουνούσε.....). Αυτά λοιπόν τα συναισθήματα που τα διακατείχαν κατά την διάρκεια του σεισμού, αποφασίσαμε από κοινού με τα παιδιά να τα αποτυπώσουμε με κάποιο λογισμικό. Είχαμε παρατηρήσει ότι το πρόγραμμα Kidspiration- trial edition είχε πολλά έτοιμα ανθρωπάκια, βρήκαμε τα προσωπάκια και με αυτά αποτύπωσαν τα συναισθήματα τους τα παιδιά.

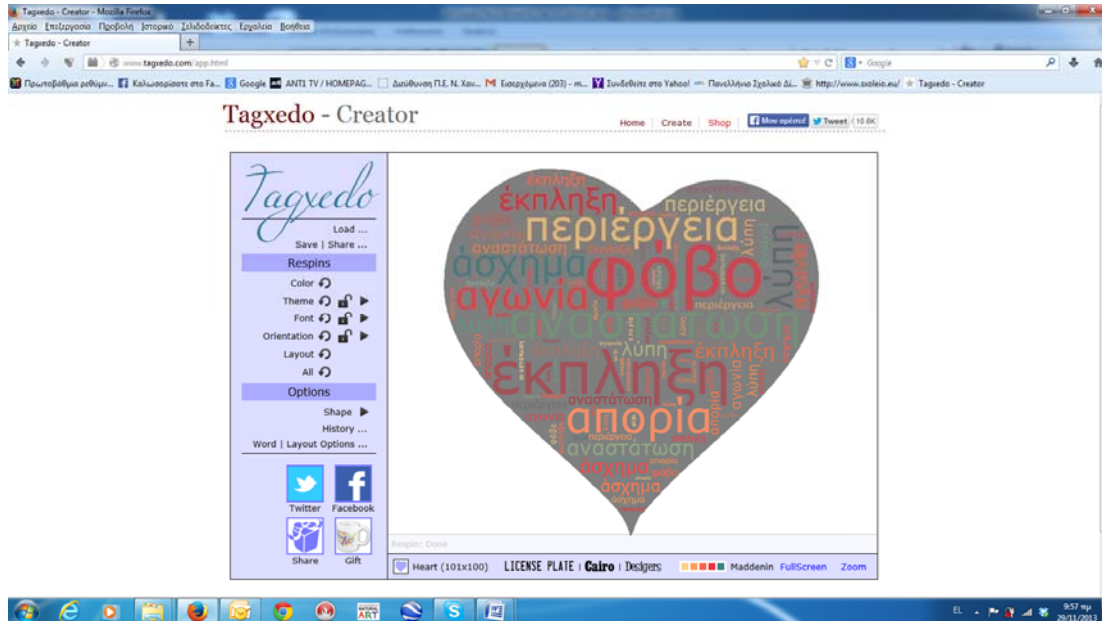


Εικόνα 8: Τα συναισθήματα κατά τη διάρκεια του σεισμού

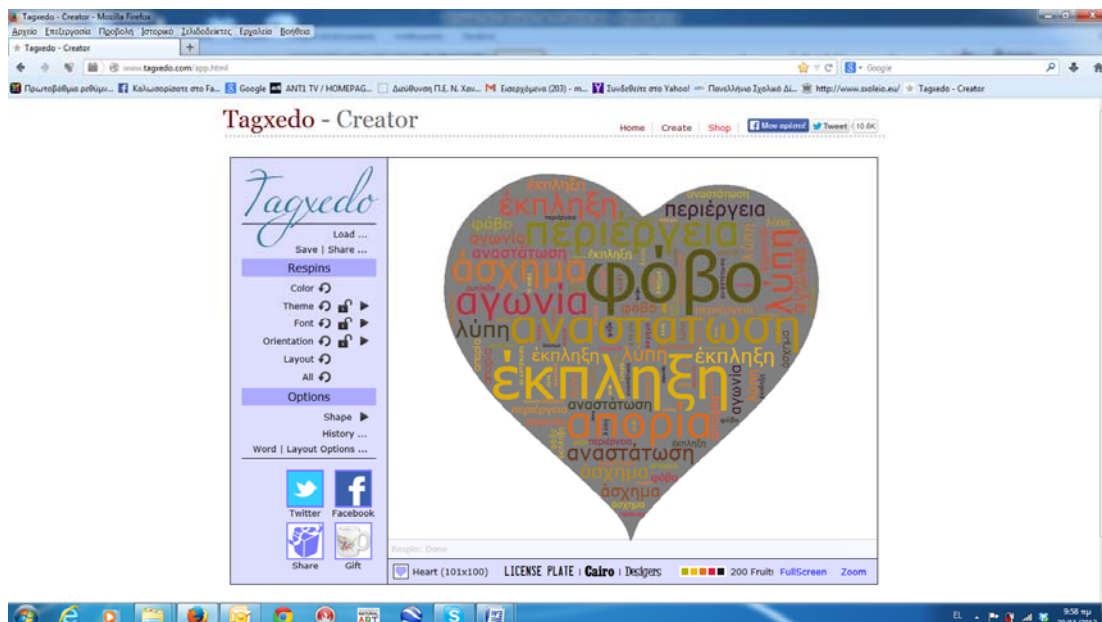


Εικόνα 9: Τελική απεικόνιση των συναισθημάτων με kidspiration

Αυτή την εργασία την έκανε η ομάδα «**τα συναισθήματα για το σεισμό**». «**Η ομάδα της διάσωσης**» αποφάσισε να δείξει έμπρακτα ότι βοηθάει και είπε ότι τα συναισθήματα βγαίνουν από την καρδιά μας, γι' αυτό καλό θα ήταν να φτιάχναμε μία καρδιά και να γράφαμε μέσα σ' αυτή τα συναισθήματά μας. Έτσι μαζί με τα παιδιά ανοίξαμε τη διαδικτυακή εφαρμογή **Tagxedo** που έχει διάφορα έτοιμα σχήματα διαλέξαμε μία από τις πέντε καρδιές και γράψανε τα συναισθήματα που είχαν ήδη γράψει δίπλα στα ανθρωπάκια. Κάναμε διάφορες δοκιμές και με δεύτερη καρδιά και με διαφορετικούς χρωματισμούς όπως φαίνονται στις παρακάτω εικόνες:



Εικόνα 10: Καρδιά 1, με τα συναισθήματα των παιδιών κατά το σεισμό



Εικόνα 11: Καρδιά 2, με τα συναισθήματα των παιδιών κατά το σεισμό



Εικόνα 14: Καρδιά 5, με τα συναισθήματα των παιδιών κατά το σεισμό

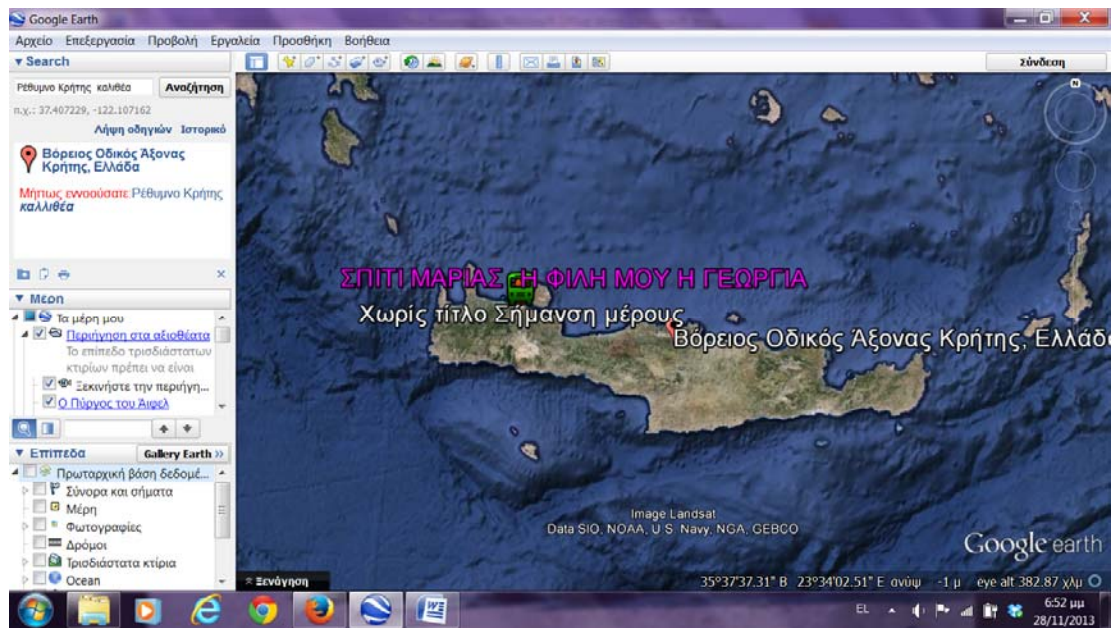
3^η Δραστηριότητα, 20 Νοεμβρίου 2013.

Με τη βοήθεια της μηχανής αναζήτησης **Google** αναζητήσαμε πληροφορίες για τους σεισμούς, δηλαδή πώς δημιουργούνται, τι μπορεί να προκαλέσουν. Εξηγήσαμε στα παιδιά το που και τι θα γράφουμε για να αναζητήσουμε πληροφορίες γι' αυτό που μας ενδιαφέρει. Γράψαμε τις λέξεις-κλειδιά σε καρτέλες, για να τις βλέπουν τα παιδιά, αφού μπορούσαν να δοκιμάσουν και αυτά να γράψουν. (Αυτή η δραστηριότητα έγινε και με τις δύο ομάδες «**Τα πρόσωπα του σεισμού**», και «**τα αποτελέσματα του σεισμού**» βλέπε φάκελο με φωτογραφίες συνέπειες του σεισμού).

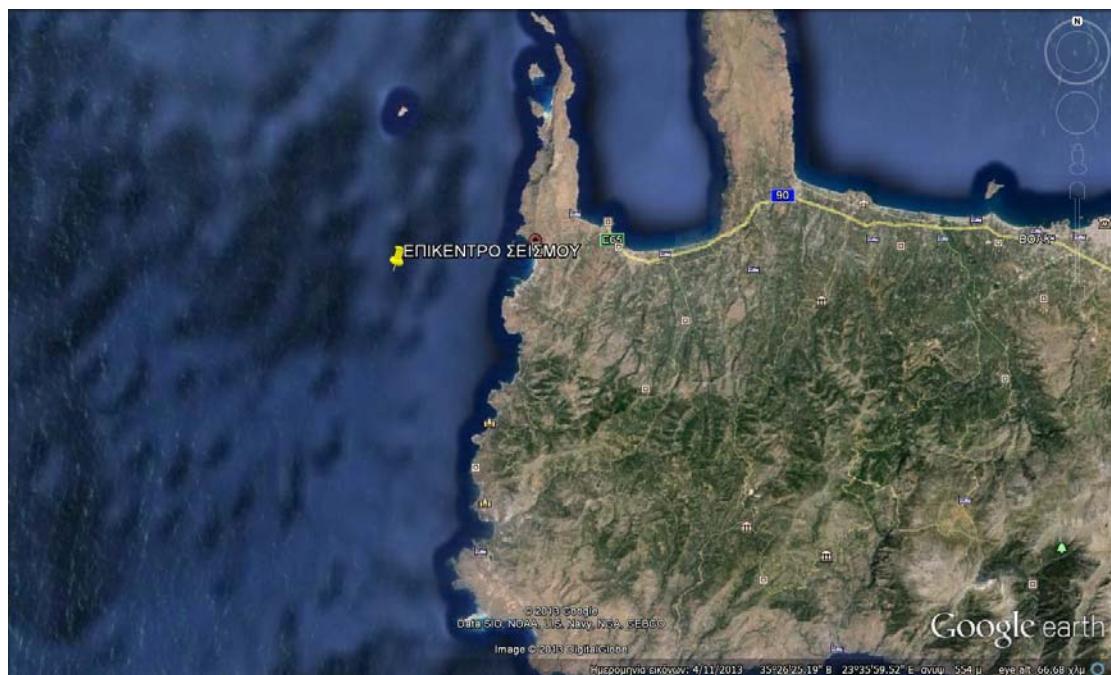
Επίσης, παίξαμε στον υπολογιστή το RAM KID «Ο Σειρηνούλης και η παρέα του». Μας έδωσε πληροφορίες για το σεισμό, τι θα πρέπει να ξέρουμε πριν (τι χρειαζόμαστε να έχουμε στο βαλιτσάκι του σεισμού)-κατά τη διάρκεια (ότι δεν τρέχουμε στις σκάλες, στο ασανσέρ...) και μετά το σεισμό (που θα πάμε και πώς, μετά το σταμάτημα του σεισμού.) Η ομάδα «**διάσωσης του σεισμού**» ασχολήθηκε με το Σειρηνούλη και μας ανέλυσε και παρουσίασε τους τρόπους αντιμετώπισής του σεισμού. ([παράρτημα φάκελος «κουτί και τηλέφωνα έκτακτης ανάγκης»](#))

Τα παιδιά μίλησαν για τοποθεσίες της Κρήτης, οπότε μας δόθηκε η ευκαιρία να χρησιμοποιήσουμε το λογισμικό οπτικοποίησης **Google Earth**. Περιηγηθήκαμε στο επίκεντρο του σεισμού που όπως είχαμε μάθει ήταν δυτικά του Καστελίου στην θαλάσσια περιοχή, πιο πέρα από τα Φαλάσαρνα. Βρήκαμε πρώτα τα Φαλάσαρνα και μετά τοποθετήσαμε την προσθήκη σήμανση μέρους, που είναι η κίτρινη πινέζα. Είδαμε τα νούμερα Γεωγραφικό μήκος και Γεωγραφικό πλάτος, παρατηρήσαμε τις λέξεις, περιγραφή, στυλ, χρώμα, προβολή, υψόμετρο και ανοίξαμε τις εντολές τους.

Με το λογισμικό οπτικοποίησης **Google Earth** περιηγηθήκαμε στην Κρήτη ολόκληρη, αργότερα στην Κίσαμο και στο Ρέθυμνο, κάναμε και την διαδρομή από Καστέλι να φθάσουμε στο Ρέθυμνο (μπλέ γραμμή), βρήκαμε και το 13^ο Νηπιαγωγείο του Ρεθύμνου που βρίσκεται στην οδό Καποδιστρίου, ότι εντοπίσαμε το αποτυπώσαμε όπως φαίνεται στις ακόλουθες εικόνες:



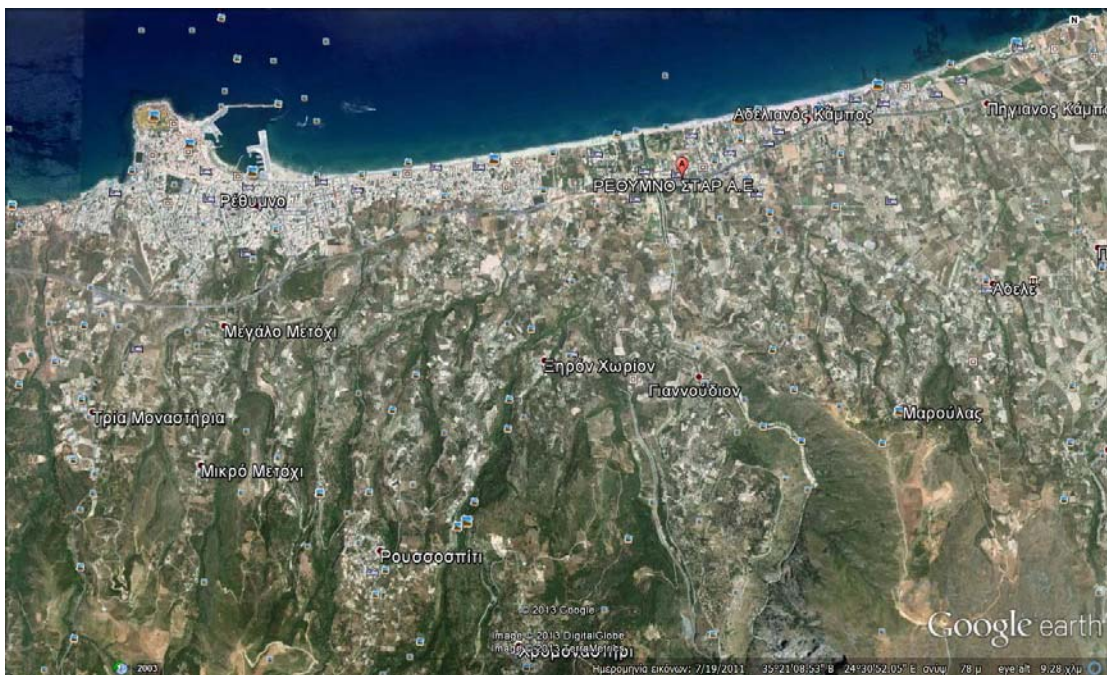
Εικόνα 15: Η Κρήτη μέσα από το Google EARTH



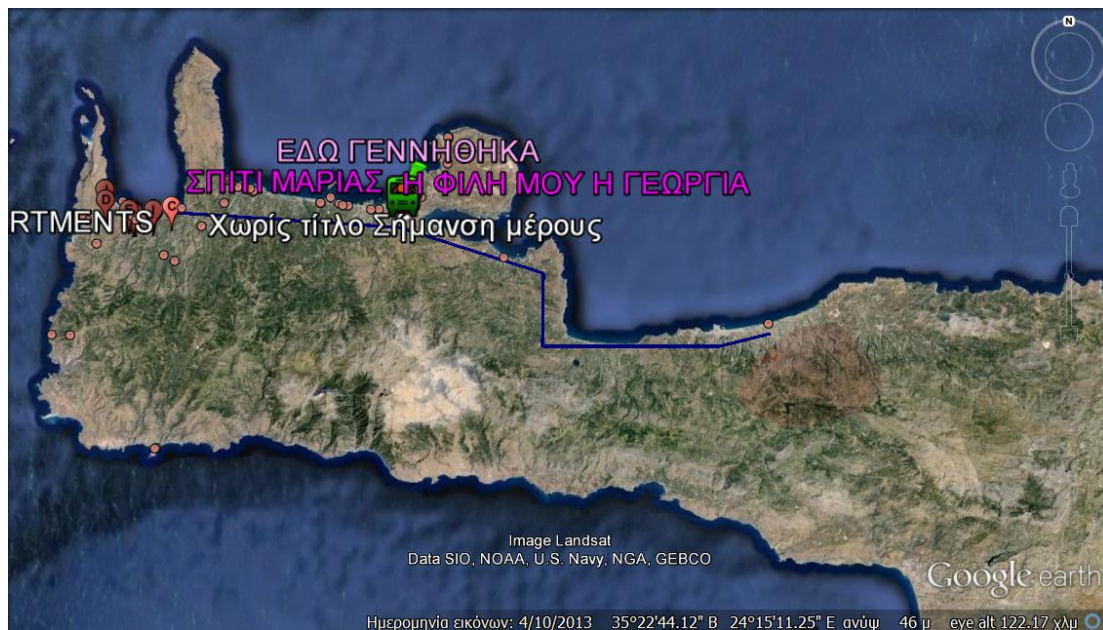
Εικόνα 16: Επίκεντρο σεισμού στη θαλάσσια περιοχή Καστελίου



Εικόνα 17: Καστέλι Κίσσαμου στα Χανιά



Εικόνα 18: Ρέθυμνο Κρήτης



Εικόνα 19: Διαδρομή από το Καστέλι στο Ρέθυμνο (μπλε γραμμή)



Εικόνα 20: 13ο Νηπιαγωγείο Ρεθύμνου επί της Καποδιστρίου

Σαν προέκταση αυτής της δραστηριότητας μπήκαμε στη μηχανή αναζήτησης **Google** και συγκεκριμένα στη σελίδα του **Οργανισμού Αντισεισμικής Προστασίας**, και παίξαμε παιχνίδια (Ο.Α.Σ.Π.).

http://kids.oasp.gr/kids_main/kids.html

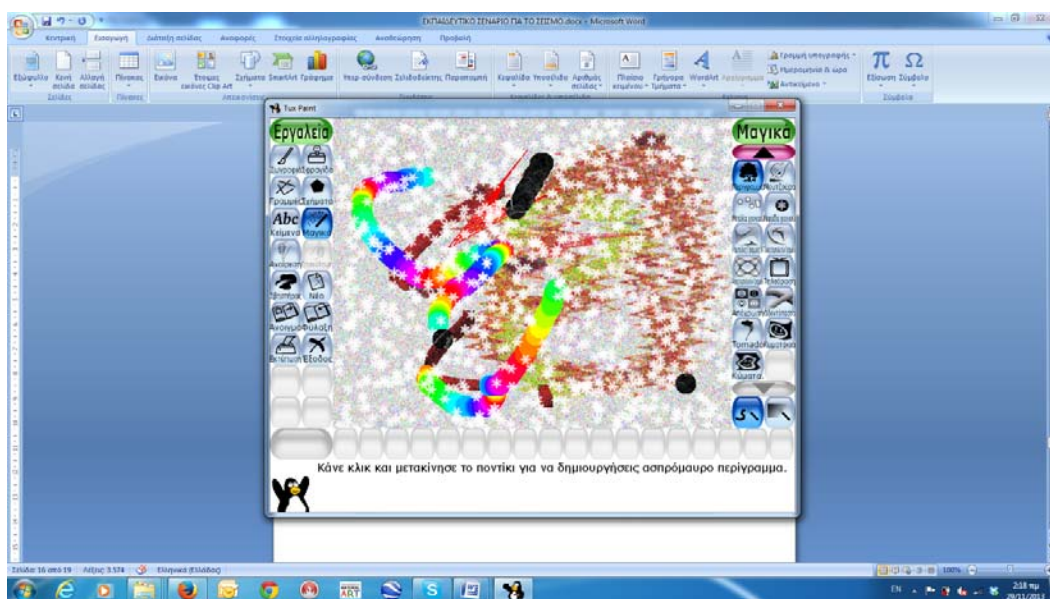
4η Δραστηριότητα, 27 Νοεμβρίου 2013.

Στην αρχή του προγράμματος, πριν ακόμα μιλήσουμε για το πώς δημιουργούνται οι σεισμοί αφήσαμε τα παιδιά να ζωγραφίσουν τον σεισμό, όπως εκείνα τον φανταζόταν.

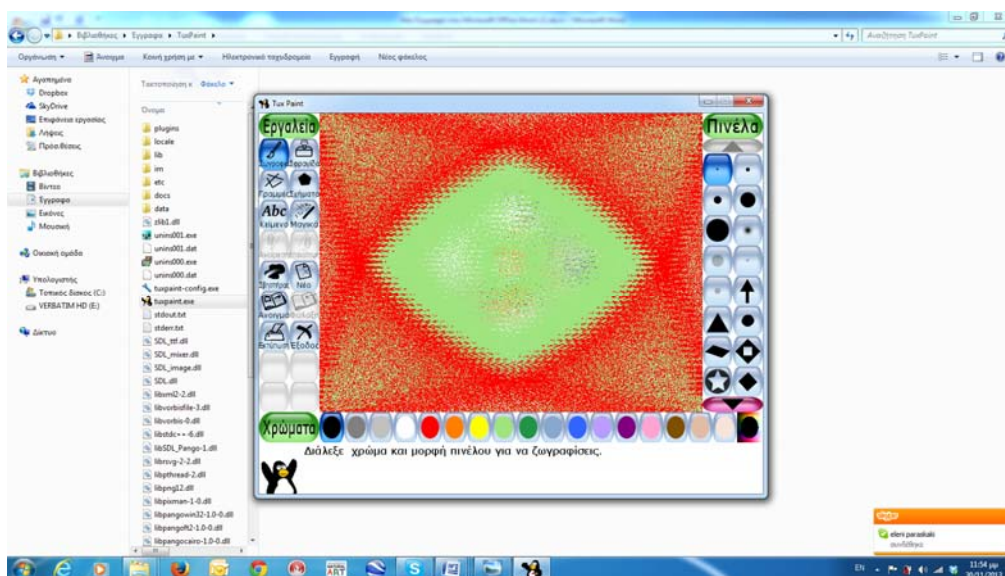
Τις ζωγραφιές που είχαν φτιάξει στην αρχή του προγράμματος τις μαζέψαμε και τις κάναμε ταινία με το πολυμεσικό λογισμικό δημιουργίας ταινιών, **windows movie maker** με μουσική τα Ημισκούμπρια. Είχαμε βάλει στα παιδιά το τραγούδι «σεισμός», των Ημισκούμπρια (<http://www.youtube.com/watch?v=7kRU5ezijW0>). Αφού το ακούσανε προσαρμόσαμε ένα κομμάτι του για τη δημιουργία της ταινίας μας.

Η ταινία που φτιάξαμε με τη βοήθεια των παιδιών βρίσκεται στον παρακάτω σύνδεσμο URL: <https://docs.google.com/file/d/0B7clo4m6kogFZmhrRXRJNUhKZnc/edit> [TAINIA ΣΕΙΣΜΟΣ_0001.wmv](#)

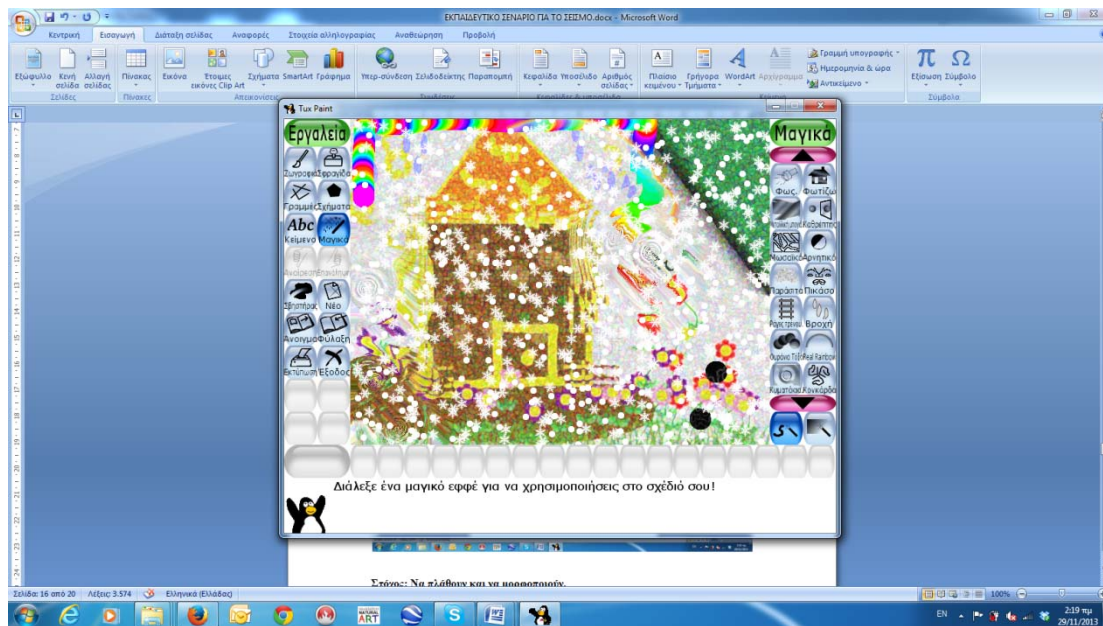
Μετά την ολοκλήρωση όλων των δραστηριοτήτων που αναφέρονται και παρακάτω, βάλουμε τα παιδιά να ζωγραφίσουν με το πρόγραμμα **tux paint** (ως δραστηριότητα αξιολόγησης) δηλαδή με την ολοκλήρωση όλου του προγράμματος για τους σεισμούς. Εμείς αυτή την δραστηριότητα την παραθέτουμε σ' αυτό το σημείο για να ολοκληρώσουμε τις τέσσερις δραστηριότητες ΤΠΕ που μας έχουν ζητηθεί.



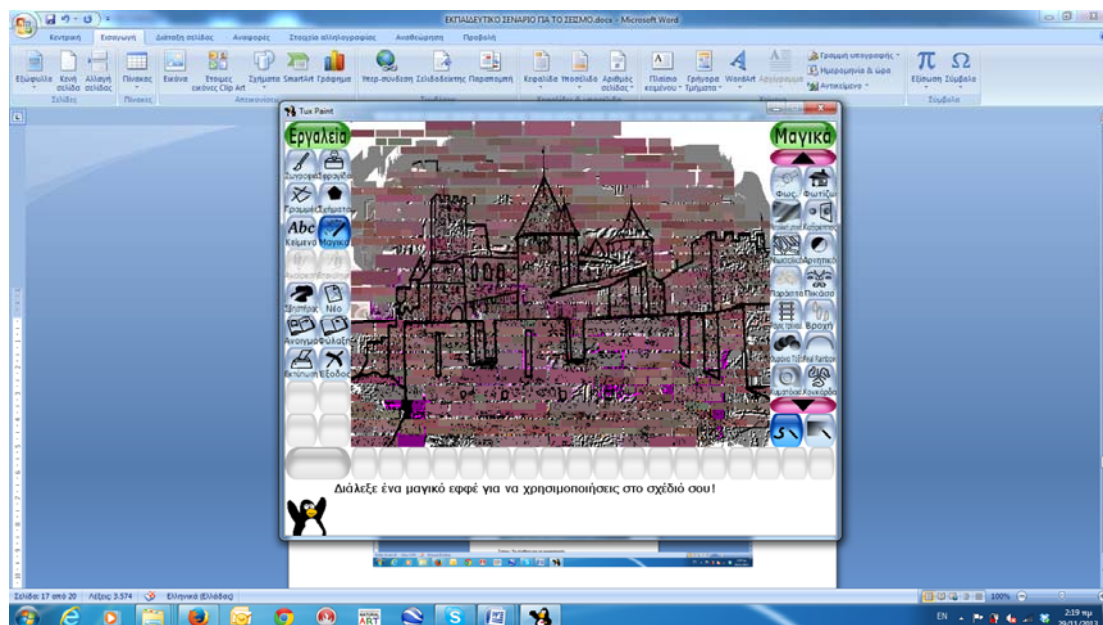
Εικόνα 21: Απόδοση σεισμού με ζωγραφική με τα μαγικά tux paint



Εικόνα 22: Αναπαράσταση σεισμού με ζωγραφική με τα μαγικά tux paint



Εικόνα 23: Αναπαράσταση σεισμού με ζωγραφική τα μαγικά στο tux paint



Εικόνα 24: Αναπαράσταση σεισμού με ζωγραφική με τα μαγικά του tux paint

ανάλογα με την ομάδα τους ότι χωρίς να τρέχουν (περπατούσανε στις μύτες των ποδιών) έμπαιναν κάτω από τα τραπεζάκια τους. Έπειτα αφού άκουσαν από την κυρία ότι τέλειωσε ο σεισμός έβγαιναν από τα τραπεζάκια, πήγαιναν λίγο πιο γρήγορα στο διάδρομο, το ένα παιδί πίσω από το άλλο και αφού οι κυρίες είχαν ανοίξει την πόρτα βγήκαν έξω στην αυλή-στον λαβύρινθο-που έχουμε υποδείξει. Το παιχνίδι προσποίησης εικονικού σεισμού επαναλαμβάνεται τουλάχιστον 3 φορές το χρόνο. Η άσκηση σεισμού αποτελεί και ένα είδος αξιολόγησης του σεναρίου.

ΕΠΕΚΤΑΣΗ – ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Η αξιολόγηση του εκπαιδευτικού σεναρίου στηρίζεται κυρίως στο ενδιαφέρον των παιδιών, τη συμμετοχή τους, τη συνεργασία, τη δημιουργία και την επικοινωνία. Αποτελεί μία διαδικασία με εσωτερικό και διαμορφωτικό χαρακτήρα (βλ. ΔΕΠΠΣ Για το Νηπιαγωγείο, 2003), που πραγματοποιείται από την εκπαιδευτικό της τάξης και αποσκοπεί: α) στην αναβάθμιση του σχολικού περιβάλλοντος, β) στην ανατροφοδότηση της διδασκαλίας και στη βελτίωση της παρεχόμενης εκπαίδευσης, γ) στη βελτίωση της επαγγελματικής ικανότητας του εκπαιδευτικού (Σολομών, 1999., Altrichter et al., 2001). Ωστόσο μετά από κάθε δραστηριότητα αλλά και στο τέλος του σεναρίου αξιολογεί μεν ο ίδιος ως παιδαγωγός αλλά εμπλέκει ενεργά σε αυτή τη διαδικασία και τα παιδιά. Η αξιολόγηση γίνεται σε 3 επίπεδα: το ατομικό, όπου αξιολογούμε το κάθε παιδί σε σχέση με τον εαυτό του (πόσο προόδευσε σε σχέση με αυτό που ήταν όταν ξεκίνησε και όχι σε σχέση με τους άλλους), το ομαδικό και το μαθησιακό.

Όπως σημειώνει η Κάντζου (2009, Σημειώσεις για το Διδασκαλείο Νηπιαγωγών Αθηνών, σελ. 58), «Κατά την αξιολόγηση καταγράφουμε προσεκτικά όσα λένε και κάνουν τα παιδιά στο πλαίσιο ατομικών και ομαδικών δραστηριοτήτων. Μελετάμε τις εργασίες των παιδιών σε αντιπαραβολή με τις μαθησιακές επιδιώξεις-στόχους που θέσαμε. Αναπροσαρμόζουμε δραστηριότητες αν παρατηρήσουμε δυσλειτουργίες ή επαναλαμβάνουμε άλλες που εκτιμάμε ότι εξάπτουν το ενδιαφέρον των παιδιών και συμβάλλουν στην κατάκτηση γνώσεων ή/και δεξιοτήτων. Μετά την ολοκλήρωση της μελέτης προβαίνουμε σε γενική αποτίμηση όσων επιτεύχθηκαν ως προς τις γνώσεις που προσέγγισαν τα παιδιά, τις ικανότητες και δεξιότητες που απέκτησαν και τις στάσεις που υιοθέτησαν».

Έχει μεγάλη δυνατότητα επέκτασης με φύλλα εργασίας από το λογισμικό hot potatoes μετά που θα δουλεύουν οι λέξεις –έννοιες στην τάξη προφορικά. Επίσης να φτιάξουμε το δικό μας παραμύθι ή ιστορία για το θέμα και να παρουσιάσουμε ηλεκτρονικά.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Altrichter et al., (2001). Οι εκπαιδευτικοί ερευνούν το έργο τους. Αθήνα, εκδόσεις Μεταίχμιο.

Dodge and Colker, (1998). The creative curriculum for early childhood. Washington, Teaching Strategies Inc.

Frey, K. (1980). Η μέθοδος Project. Μια μορφή συλλογικής εργασίας στο σχολείο ως θεωρία και πράξη. Θεσσαλονίκη, Αφοί Κυριακίδη.

Jan Ray, (2002). Kidspiration for terrified teachers.

Krechevsky, (2002). New forms of text: learning in the age of the screen (εισήγηση στο 8^ο Διεθνές Συνέδριο για τη Μάθηση). Σπέτσες.

Malaguzzi, (1987). The hundred languages of children- edition of Reggio of Emilia Romagna. City of Reggio Emilia.

Vygotsky, L.S., (1997). Νους στην κοινωνία (επιμέλεια Σ. Βοσνιάδου). Αθήνα, εκδόσεις Gutenberg.

Επιμορφωτικό Υλικό για την Επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης (2013). Γενικό Μέρος. Πάτρα, ΙΤΥΕ.

Κάντζου, Ν. (2009). Σημειώσεις για το Διδασκαλείο Νηπιαγωγών Αθηνών, (σελ.58).

Ελισ. Γερμανού, Ευαγ. Παπαδημητρίου: Διαθεματικές προσεγγίσεις για όλο το χρόνο, τομ. 3, Σαββάλας, 2008.

Κόμης, Β. (2004). Εισαγωγή στις Εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών. Αθήνα, εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.

Ματσαγγούρας, Η. (2000). Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία και Μάθηση. Αθήνα, εκδόσεις Γρηγόρης.

ΟΕΔΒ, (2006). Οδηγός Νηπιαγωγού: Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί- Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης.

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2003). Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) και Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (ΑΠΣ) για το νηπιαγωγείο.

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2011). Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό για Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης.

Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2006). Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της Πληροφορίας, Αθήνα.

Ράσελμαν, Α. (1995). Σοκολάκης και Ζαχαρούλα Τρυποδόνη. Αθήνα, εκδόσεις Άμμος.

Ρώσση ,Ζαΐρη Ρ., (2000). Το αρκουδάκι που φοβόταν τους σεισμούς. Αθήνα, εκδόσεις Μίνωας.

Σολομών, Ι. (1999). Εσωτερική αξιολόγηση και προγραμματισμός του εκπαιδευτικού έργου στη σχολική μονάδα. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Τμήμα Αξιολόγησης, ΕΠΕΑΕΚ.

Χρυσάφιδης, Κ. (1996). Βιωματική – Επικοινωνιακή Διδασκαλία. Η εισαγωγή της μεθόδου Project στο σχολείο. Αθήνα, εκδόσεις Gutenberg.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ

<http://racce.nhmc.uoc.gr>

<http://taniamanesi-kourou.blogspot.gr/>

<http://e-children.blogspot.gr/>

<http://www.defendchildren.net>

<http://taniamanesi-kourou.blogspot.gr>