

«Οι Θεοί ταξιδεύουν στο Διάστημα»

Παπαδοπούλου Ελένη

Νηπιαγωγός, 8ο Νηπιαγωγείο Γαλατσίου

emlenage@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στις νεωτερικές κοινωνίες του 21^{ου} αιώνα η εισαγωγή των νέων τεχνολογιών αποτελεί βασικό κομμάτι των νέων αναλυτικών προγραμμάτων σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης με στόχο τη δημιουργία μιας «πληροφορικής κουλτούρας» που θα επιτρέψει την ενσωμάτωση όλων των πολιτών στο εξελισσόμενο και διαρκώς μεταβαλλόμενο κοινωνικό γίγνεσθαι. Στο νέο αναλυτικό πρόγραμμα του νηπιαγωγείου (2011) γίνεται σαφής αναφορά στην αξία και τη χρήση των ΤΠΕ, καθώς οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι στην καθημερινότητά τους με τις νέες τεχνολογίες, έχουν απορίες αλλά χρειάζονται ευκαιρίες για να τις αξιοποιήσουν και να τις γνωρίσουν (ΔΕΠΠΣ,2011:114).

Το παρόν διδακτικό σενάριο αποτελεί δράση τμήματος νηπιαγωγείου κατά το τρέχον σχολικό έτος. Σχετίζεται με την απόκτηση γνώσεων σχετικά με το ηλιακό μας σύστημα και τους πλανήτες συνδέοντας τους με τη μυθολογία, θέμα προσιτό και ιδιαίτερα φιλικό για τους μαθητές προσχολικής ηλικίας. Η διερεύνηση της συγκεκριμένης θεματικής με την αξιοποίηση των εργαλείων των νέων τεχνολογιών, είχε ως σκοπό την κατασκευή νοημάτων πολυτροπικών με το συνδυασμό ποικίλων σημειωτικών τρόπων(ΔΕΠΠΣ,2011:11) Αποτέλεσε μέρος του προγράμματος πολιτιστικών θεμάτων αναφορικά με τη μυθολογία και τους πλανήτες και στηρίχθηκε στις θεωρίες του κονστρουκτιβισμού, τις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρήσεις της μάθησης,τη διαθεματική προσέγγιση και την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών.

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ: Ολύμπιοι Θεοί, Πλανήτες, ηλιακό σύστημα, νέες τεχνολογίες, διαθεματικότητα

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στο συγκεκριμένο σενάριο σχεδιάστηκαν και αξιοποιήθηκαν δραστηριότητες που είναι συμβατές με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου(Α.Π.Σ.) και το Διαθεματικό Εννιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.ΕΠΠΣ), στο οποίο εμπλέκονται όλες οι γνωστικές περιοχές όπως παιδί και γλώσσα, παιδί και μαθηματικά, παιδί και περιβάλλον παιδί και δημιουργία-έκφραση, παιδί και ΤΠΕ. Όσον αφορά τις ΤΠΕ χρησιμοποιούνται λογισμικά περιβάλλοντα έκφρασης, οικοδόμησης, αναζήτησης και επικοινωνίας της πληροφορίας που στηρίζονται κυρίως σε επικοινωνιστικές και κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης και βασίζονται στη συνεργασία ανάμεσα στους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς.

Το περιεχόμενο του σεναρίου: οι θεοί ταξιδεύουν στο διάστημα είναι συμβατό με τη μαθησιακή περιοχή παιδί και περιβάλλον καθώς η αξιοποίηση των ΤΠΕ φέρει μέσα στην τάξη τόπους που οι μαθητές δεν μπορούν να προσεγγίσουν διαφορετικά, παρέχοντάς τους τη δυνατότητα έμμεσης παρατήρησης (πλανήτες), άμεσης καταγραφής με την αξιοποίηση των απαραίτητων εργαλείων, αναζήτησης πληροφοριών μέσω των μηχανών αναζήτησης,

συσχετισμού προηγούμενων με νέες γνώσεις, παροχή εργαλείων ελέγχου με στόχο την οικοδόμηση της επιστημονικής γνώσης(ΔΕΠΠΣ,2011:122).

Ταυτόχρονα, η χρήση των εργαλείων των ΤΠΕ, οδηγεί στην αφύπνιση της πολιτιστική μας κληρονομιάς, αναγνώρισης και κατανόησης του χώρου που μας περιβάλλει, αποδίδοντας νοηματοδοτήσεις σε αντικείμενα και έργα τέχνης.

Τα εργαλεία που αξιοποιήθηκαν είναι λογισμικά και μηχανές αναζήτησης, φιλικά προς τους μαθητές που στόχο είχαν την ανάπτυξη δεξιοτήτων και την εξοικείωση των μαθητών με τις ΤΠΕ.

Παρατίθενται συνολικά επτά δραστηριότητες, μέσω των οποίων τα νήπια επεξεργάζονται αφηρημένες προς αυτά έννοιες όπως είναι η γη, το διάστημα και οι πλανήτες αφού έχει προηγηθεί σύνδεση και επεξεργασία των δώδεκα θεών του Ολύμπου και σχετικές δραστηριότητες σχετικές με τη μυθολογία και τους δώδεκα θεούς του Ολύμπου (θέμα ιδιαίτερα αγαπητό προς τους μαθητές), με συμβατικά μέσα και υλικά.

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Ο φυσικός και βιολογικός χώρος αποτελεί τομέα πρωταρχικής έμπνευσης και ενασχόλησης των μαθητών. Οι εμπειρίες από τη μελέτη του, τους βοηθά να εξερευνήσουν και να κατανοήσουν το χώρο που τους περιβάλλει, να αναπτύξουν κριτική σκέψη και να δομήσουν το λόγο τους. Βοηθά επίσης στην υποστήριξη του επιστημονικού «γραμματισμού» ώστε να μπορούν να διερευνούν συστηματικά και να κατανοούν βασικές λειτουργίες, να επιλύουν προβλήματα, να διαμορφώνουν αντιλήψεις, να λαμβάνουν αποφάσεις που υποστηρίζουν την ανάδειξη της αλληλεξάρτησης της επιστήμης, τεχνολογίας αναπτύσσοντας θετική στάση απέναντι σ'αυτή, στην οργάνωση των εμπειριών με συστηματικό τρόπο, και στη συνειδητοποίηση ότι η επιστήμη αποτελεί πολιτισμικό προϊόν σε διαρκή εξέλιξη»(ΔΕΠΠΣ,2011)

Σύμφωνα με την Camii, βασικός στόχος της προσχολικής αγωγής και εκπαίδευσης είναι η μετάβαση από την αισθητηριοκινητική προς την εννοιολογική και η δημιουργία μιας σταθερής βάσης για τη μελλοντική ανάπτυξη του παιδιού(Κουτσουβάνου,1994:53)

Τα πρότυπα προγράμματα είναι διαμορφωμένα με τέτοιο τρόπο που να στηρίζουν την κοινωνικο-συναισθηματική και γνωστική ανάπτυξη, τονίζοντας την ικανότητα του ατόμου να αναπτύσσει τη δική του προσαρμοστική νοημοσύνη και γνώση(Κουτσουβάνου,2003 α,2004γ,79)

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών συμβάλλει στην ανάπτυξη συγκεκριμένων γνωρισμάτων των ατόμων που ασχολούνται μ'αυτές, όπως α) έντονη ανεξαρτησία και αυτονομία, β) ελεύθερη έκφραση και απόψεις γ) ισχυρό κίνητρο και διάθεση για έρευνα δ) ένταξη καθώς αποδεικνύεται σύμφωνα με την Katie Kashmanian (2000). Ενώ η Healy (2000) αναφέρει ότι η κακή χρήση της τεχνολογίας είναι το αποτέλεσμα μιας κοινωνίας η οποία τυφλά την αγκάλιασε και την αξιοποίησε.

Η εισαγωγή των ΤΠΕ στο νηπιαγωγείο βοηθά τους μαθητές να ανακαλύπτουν την τεχνολογία, χρησιμοποιώντας την σε διάφορες καταστάσεις και για συγκεκριμένο σκοπό και στόχους ενώ ο ρόλος του/της νηπιαγωγού είναι να βοηθά στη δημιουργία μοντέλων μεθοδολογίας χρήσης ενθαρρύνοντας τις αλληλεπιδράσεις, τη συνεργασία και τη δυνατότητα να δοκιμάζουν να πειραματίζονται, να μαθαίνουν το ένα από το άλλο, να επικοινωνούν(ΔΕΠΠΣ.2011:118).

Τα εκπαιδευτικά λογισμικά που αξιοποιήθηκαν στο συγκεκριμένο σενάριο στηρίχθηκαν στις θεωρίες του κονστрукτιβισμού(Piaget) και τις

κοινωνικοπολιτισμικές θεωρήσεις για την μάθηση (Vygotsky). Για τον Piaget, η μάθηση συντελείται σε ένα περιβάλλον πλούσιο σε ερεθίσματα το οποίο δίνει τη δυνατότητα στο μαθητή να αλληλεπιδρά.

Οι κοινωνικοπολιτισμικές θεωρήσεις για τη μάθηση υποστηρίζουν ότι τα κοινωνικοπολιτισμικά περιβάλλοντα επιρρεάζουν τη μάθηση μέσω της αλληλεπίδρασης του ατόμου με άλλα άτομα σε ευρύτερα πλαίσια (ITY, 2013). Όλα τα σύγχρονα εκπαιδευτικά λογισμικά έχουν δημιουργηθεί ώστε να προάγουν τη συνεργασία και την επικοινωνία των μαθητών εννοώντας το μοντέλο της συνεργατικής μάθησης με την αξιοποίηση των ΤΠΕ.

Ο ρόλος του/της νηπιαγωγού είναι καθοδηγητικός, συνεργατικός, διερευνητικός, παράγοντας σημαντικός, που παρέχει τις κατάλληλες ευκαιρίες για μάθηση, μέσα από καθημερινές καταστάσεις και τη χρήση διαφορετικών μέσων και εργαλείων (ΔΕΠΠΣ, 2011, 119).

Μιλώντας για διερεύνηση στο παιχνίδι των μαθητών, εννοούμε το κατάλληλο εκείνο πλαίσιο το οποίο δεν προσφέρεται μόνο για την απόκτηση της νέας γνώσης και την ενδυνάμωση των δεξιοτήτων, αλλά παράλληλα δημιουργούνται διαθεματικές και διεπιστημονικές συνδέσεις, αξιοποιούνται οι ΤΠΕ και δημιουργείται μια κοινότητα μάθησης.

Αποφεύγουμε να χρησιμοποιούμε τον όρο έρευνα, έναντι του όρου διερεύνηση, καθώς ο δεύτερος λογίζεται ως πιο «ανοιχτός», καθώς μας ενδιαφέρει εξίσου η διαδικασία αναζήτησης και η στάση που έχει ο «ερευνητής» (στην προκειμένη περίπτωση ο μαθητής) ως προς την αναζήτηση της γνώσης (Νέο Σχολείο, 2011).

Εκτιμώμενη Διάρκεια:

Το παρόν σενάριο πραγματοποιήθηκε το δεύτερο τρίμηνο της σχολικής περιόδου 2016 (Ιανουάριος –Φεβρουάριος) και είχε διάρκεια ένα μήνα.

Ενταξη του διδακτικού σεναρίου στο πρόγραμμα σπουδών:

Οι στόχοι, ο σκοπός των επιμέρους δραστηριοτήτων, αντλούνται από τις θεματικές περιοχές των Φυσικών επιστημών, των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας και των μαθηματικών, όπως αναφέρονται στα ΑΠΠΣ & ΔΕΠΠΣ (2003, 2011). Επιμέρους δράσεις υλοποιήθηκαν με διαθεματική προσέγγιση. Συνεπώς εμπλέκονται και άλλες θεματικές περιοχές οι οποίες υποστήριξαν τους στόχους που είχαν αρχικά τεθεί, όπως οι θεματικές περιοχές: παιδί και γλώσσα, παιδί και παιδί και δημιουργία- έκφραση.

Προαπαιτούμενες Γνώσεις των μαθητών:

Για την υλοποίηση του σεναρίου τα νήπια απαιτείτο να έχουν εξοικειωθεί με θέματα μυθολογίας και ιστορίας καθώς και με τις ΤΠΕ, αναπτύσσοντας τις αντίστοιχες δεξιότητες, ώστε να είναι σε θέση να αξιοποιήσουν τα λογισμικά και τα εργαλεία του υπολογιστή, που είναι οικεία και φιλικά προς αυτά.

Αξιοποιήθηκαν τα εξής λογισμικά:

A) Λογισμικό γενικής χρήσης: word, είναι λογισμικό ανοικτού τύπου το οποίο προσφέρει τη δυνατότητα στους μαθητές αξιοποίησης των εργαλείων του, εννοώντας τη γραπτή επικοινωνία και παραγωγή λόγου.

B) Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης: Kidspiration (ανοικτού τύπου λογισμικό) το οποίο βοηθά στην οπτικοποίηση στην οπτικοποίηση της σκέψης, στην κατασκευή εννοιολογικών χαρτών συνεισφέροντας στην εκπαιδευτική διαδικασία ως μέσο για την οργάνωση του περιεχομένου κάποιου μαθήματος από τον εκπαιδευτικό, ως εποπτικό μέσο παρουσίασης

υλικού στους μαθητές, ως εργαλείο αξιολόγησης, ως εργαλείο ανάδυσης, καταγραφής των αναπαραστάσεων των μαθητών (Κόμης, 2004)

Γ) Λογισμικό google earth, και google maps λογισμικά οπτικοποίησης τα οποία παρέχουν τη δυνατότητα παρουσίασης εικόνων από τη γη και το διάστημα. Τα συγκεκριμένα λογισμικά είναι ελκυστικά στους μαθητές. Παρέχουν πληροφορίες που οι συμβατικοί χάρτες δεν μπορούν να δώσουν και βοηθούν στην ανάπτυξη της παρατήρησης, της κριτικής σκέψης των μαθητών και στη δημιουργία συσχετισμών.

Δ) Μηχανή αναζήτησης Google η οποία παρέχει τη δυνατότητα αναζήτησης εικόνων και πληροφοριών

Ε) Το λογισμικό G Compris είναι λογισμικό ανοικτού τύπου και προσαρμόζεται στις μαθησιακές ανάγκες με παιγνιώδη τρόπο.

Στ) Το λογισμικό Gigsaw Puzzle λογισμικό ιδιαίτερα προσιτό στους μαθητές προσχολικής εκπαίδευσης, το οποίο δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας παζλ εισάγοντας εικόνα και ήχο (προαιρετικά)

Ζ) Το λογισμικό MS Office Power point, λογισμικό παρουσίασης το οποίο είναι ελκυστικό στους μαθητές γιατί δίνει τη δυνατότητα εισαγωγής εικόνων και ήχου, δημιουργίας εποπτικού υλικού που αξιοποιείται από τη νηπιαγωγό καθώς και ταινίας με δημιουργίες των ιδίων των μαθητών.

Τα δύο τελευταία λογισμικά αξιοποιήθηκαν στην επέκταση του σεναρίου.

Το λογισμικό Gigsaw Puzzle χρησιμοποιήθηκε από μαθητή (στο φάσμα του Αυτισμού) που έδειξε ιδιαίτερη προτίμηση.

Σκοπός:

Η προσέγγιση του φυσικού κόσμου και η απόκτηση γνώσεων πάνω στο πλανητικό σύστημα που μας περιβάλλει

Στόχοι: Ως προς το γνωστικό Αντικείμενο

- Η αφύπνιση των νηπίων πάνω σε θέματα που αφορούν το φυσικό περιβάλλον.
- Η ανάπτυξη της κριτικής και μεταγνωστικής σκέψης
- Η ανίχνευση του χώρου που τα περιβάλλει
- Η παρατήρηση και συλλογή δεδομένων
- Ο συσχετισμός των μαθησιακών εμπειριών με την καθημερινή ζωή.
- Η εξάσκηση της φαντασίας
- Η ανάπτυξη της επικοινωνίας και συνεργασίας μεταξύ των νηπίων
- Η εκτόνωση και η χαρά μέσα από τη δημιουργία των δικών τους έργων.

Στόχοι ως προς τις ΤΠΕ

- Η γνωριμία με τον υπολογιστή και τα εργαλεία του (ποντίκι, πληκτρολόγιο κ.α)
- Η γνωριμία και εξοικείωση με λογισμικά φιλικά και προσιτά στα παιδιά όπως: Λογισμικά γενικής χρήσης: word, kidspiration, google earth, google maps, comic-script creator κ.α.
- Η αναζήτηση πληροφοριών και η διερεύνηση της γνώσης σε ηλεκτρονική μορφή με παιγνιώδη τρόπο
- Η ανακάλυψη σχέσεων μεταξύ των αντικειμένων που μας περιβάλλουν και των προσομοιωμένων εικόνων μέσω του Υπολογιστή

Στόχοι ως προς τη μαθησιακή διαδικασία:

- Να ανακαλύψουν την νέα γνώση μέσω της διερεύνησης
- Να καλλιεργήσουν την κριτική και δημιουργική σκέψη τους
- Να αναπτύξουν τα παιδιά δεξιότητες συνεργατικής μάθησης

- Να οικοδομήσουν τη γνώση αναλαμβάνοντας ενεργητικό ρόλο στην εκπαιδευτική διαδικασία
- Να κατανοήσουν την πολύπλευρη προσέγγιση του εκάστοτε γνωστικού αντικειμένου (πολυτροπικότητα της έκφρασης)
- Να αναπτύξουν αυτενέργεια και να μάθουν να οικοδομούν μόνα τους τη γνώση.

Οργάνωση τάξης, χρήση Η/Υ και ψηφιακών μέσων για το διδακτικό σενάριο

Τα νήπια χωρίστηκαν σε ομάδες των 3 ή 4 ατόμων ανάλογα με τη δραστηριότητα. Εργάστηκαν στη γωνιά του υπολογιστή που ήταν συνδεδεμένος στο διαδίκτυο.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

Τα λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν είναι: το Kidspiration, λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης (ανοιχτού τύπου) για να διερευνηθούν οι αρχικές γνώσεις των νηπίων πάνω στο θέμα και να καταγραφούν οι αποκτηθείσες γνώσεις στο τέλος του προγράμματος.

Το λογισμικό γενικής χρήσης, Word για τη γραφή των ονομάτων των πλανητών, το λογισμικό Google earth και Google maps για την αναζήτηση των πλανητών, την άμεση και έμμεση παρατήρηση αντικειμένων, την οπτικοποίηση και σύνδεσή τους με το περιβάλλον

Το λογισμικό comic-script- creator, για τη δημιουργία ψηφιακού κόμικ από τους μαθητές, φυλλομετρητές αναζήτησης για αναζήτηση φωτογραφιών και πληροφοριών, με σκοπό τη δημιουργία της δικής τους βιβλιοθήκης με τη συλλογή φωτογραφιών, που θα αποτελέσει υλικό για να αξιοποιηθεί στο λογισμικό kidspiration.

Δραστηριότητα Ψυχολογικής Προετοιμασίας (Αφόρμησης)

Με αφορμή την ιστορία των δώδεκα θεών του Ολύμπου, τα νήπια παρακολουθούν στο YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=NILlv9pCDkU>

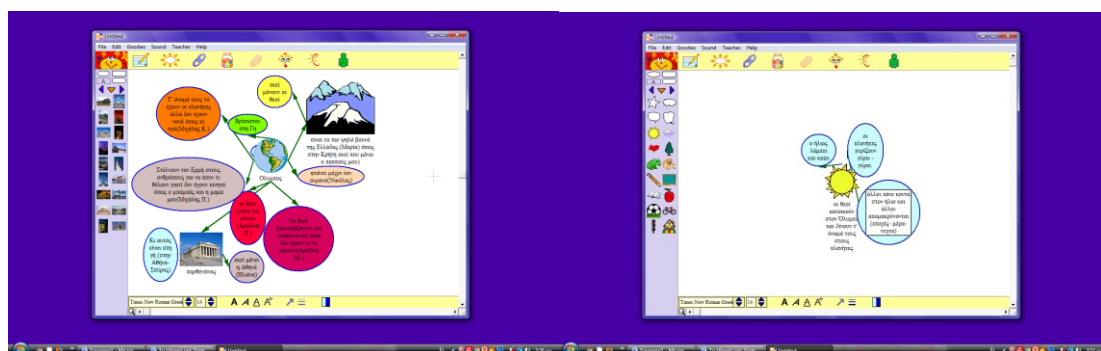
Προστιθέμενη Αξία Δραστηριότητας: Οι μαθητές εξοικειώνονται με την πολυτροπικότητα της πληροφορίας καθώς ακούν και παρακολουθούν ιστορίες σε ψηφιακή μορφή.

Δραστηριότητες Γνωστικού Αντικειμένου

A) Δραστηριότητα:

Τα παιδιά μέσω του λογισμικού ανοιχτού τύπου **kidspiration**, δημιουργούν τον δικό τους εννοιολογικό χάρτη. Μέσα από αυτή τη διαδικασία ανιχνεύονται οι πρότερες γνώσεις και αναπαραστάσεις των μαθητών αναφορικά με τους θεούς του Ολύμπου, τα σύμβολα που τους χαρακτηρίζουν και τη σχέση τους με τους πλανήτες (έδωσαν το όνομά τους στο πλανητικό σύστημα)

Προστιθέμενη Αξία Δραστηριότητας: Εξοικείωση και αξιοποίηση των εργαλείων του λογισμικού

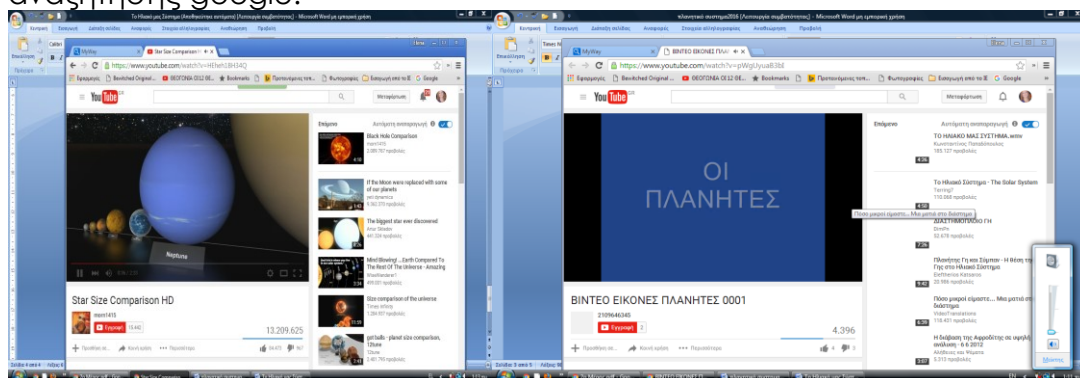


Σχήμα1: Εννοιολογικός χάρτης

Β)Δραστηριότητα: Οι πλανήτες στο διάστημα (You tube):

Τα νήπια αξιοποιώντας το You Tube αναζητούν πληροφορίες για τους πλανήτες και το γαλαξία μας.

Προστιθέμενη Αξία Δραστηριότητας: Η αναζήτηση πληροφοριών και οπτικοακουστικού υλικού με άλλα ψηφιακά μέσα εκτός της μηχανής αναζήτησης google.

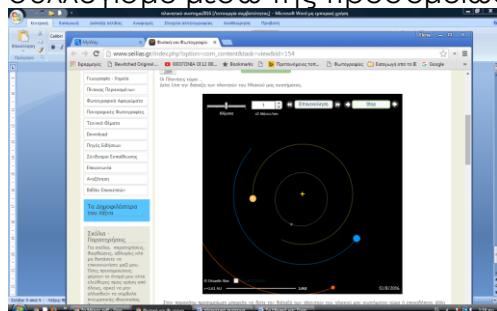


Σχήμα 2: Παρακολουθώντας βίντεο και εικόνες σχετικές με τους πλανήτες

Γ) Δραστηριότητα: Ανιχνεύοντας το σύμπαν μέσω του google earth:

Τα νήπια με τη βοήθεια της νηπιαγωγού αναζητούν τη θέση των πλανητών αξιοποιώντας συγκεκριμένα βίντεο προσομοίωσης:

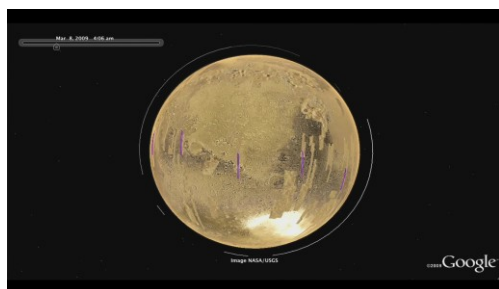
Προστιθέμενη Αξία Δραστηριότητας: Η οικοδόμηση της επιστημονικής γνώσης και η μετάβαση από τα συγκεκριμένα οτικοποιημένα αντικείμενα στο συλλογισμό μέσω της προσομοίωσης αξιοποιώντας το google earth.



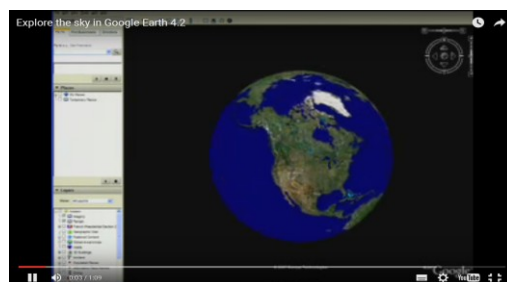
Σχήμα 3: Εξερευνώντας το διάστημα .



Σχήμα 4: Οι πλανήτες χορεύουν



Σχήμα 5: Ταξιδεύοντας στο άπειρο



Σχήμα 6: Η γη από ψηλά!

Δ) Δραστηριότητα: Παιζουμε ή κάτι άλλο:

Τα νήπια αξιοποιούν το λογισμικό ανοικτού τύπου **g-compris** για να εργαστούν σε περιβάλλον προσομοίωσης, υιοθετώντας το ρόλο του αστροναύτη που προσεδαφίζει με τη βοήθεια του ποντικιού τον πύραυλο στη σωστή πλατφόρμα

Προστιθέμενη Αξία Δραστηριότητας: Η εξοικείωση με τις κινήσεις του ποντικιού



Σχήμα 7: Προσγείωση του πυραύλου στη σωστή βάση

Ε) Ελάτε να διασκεδάσουμε!

Αξιοποίηση του λογισμικού **comic script creator** για τη δημιουργία του δικού τους ψηφιακού κόμικ

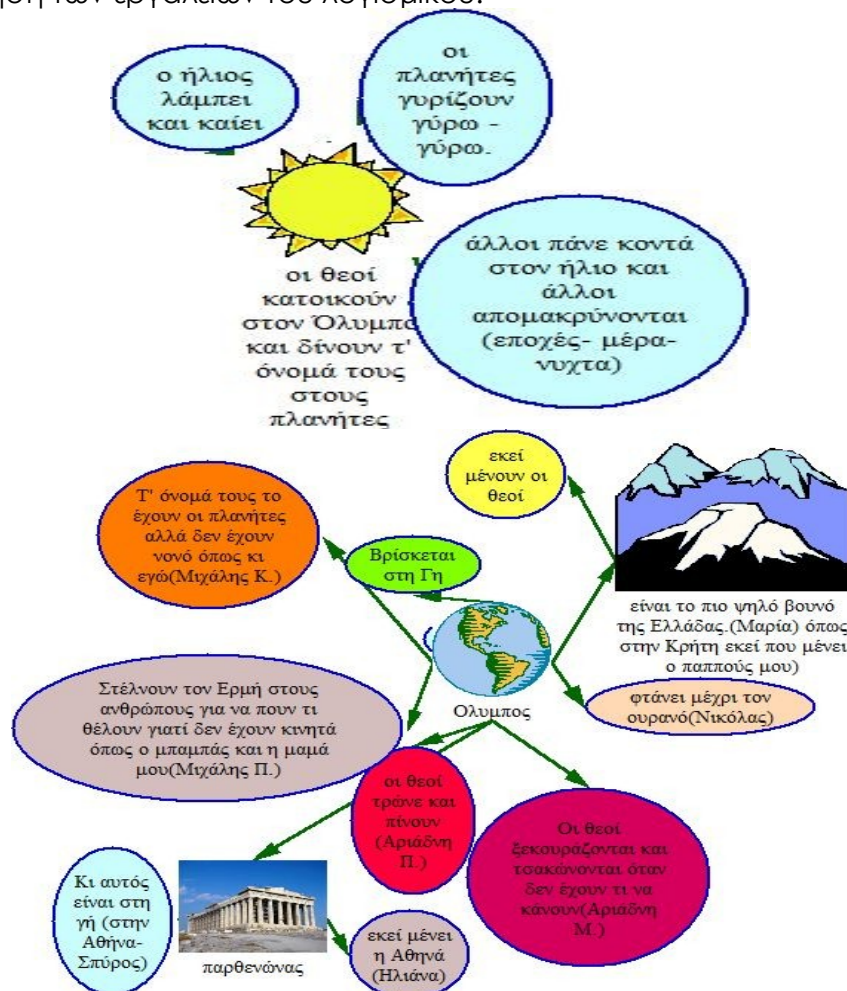
Προστιθέμενη Αξία Δραστηριότητας: Η εισαγωγή εικόνας και κειμένου, ευνοώντας την πολυτροπικότητα, τη συνεργασία, την ανταλλαγή απόψεων και την εξοικείωση με τα εργαλεία του λογισμικού.



Σχήμα 8: Τα αγάλματα ζωντανεύουν μέσα από τα ψηφιακά κόμικ

Στ) Δραστηριότητα Αξιολόγησης: Kidspiration (Δημιουργία τελικού εννοιολογικού χάρτη) όπου επεξεργάστηκαν όσα είχαν διαπραγματευτεί σ' αυτό το σχέδιο εργασίας.

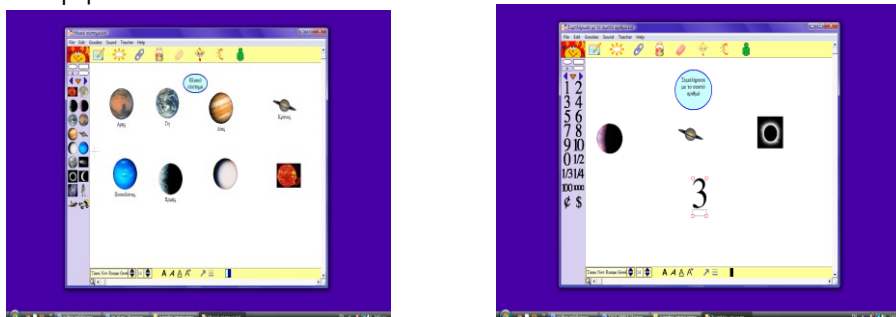
Προστιθέμενη Αξία Δραστηριότητας: Η συσχέτιση του αρχικού και τελικού εννοιολογικού χάρτη. Οπτικοποίηση και σύγκριση αρχικών και νέων γνώσεων με τη χρήση των εργαλείων του λογισμικού.



Σχήμα 9: τελικός εννοιολογικός χάρτης

Δραστηριότητα Μεταγνωστικού Αντικειμένου: Τα νήπια αξιοποιώντας τις νέες γνώσεις καταγράφουν τα ονόματα των πλανητών και τα μετρούν αξιοποιώντας τα εργαλεία του λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης, kidspiration

Προστιθέμενη Αξία Δραστηριότητας: αξιοποίηση της βιβλιοθήκης και των υπολοίπων εργαλείων



Σχήμα 10: καταγραφή πλανητών

Επέκταση σεναρίου: Gigsaw puzzle, & Δημιουργία powerpoint το οποίο στάλθηκε στους γονείς μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομίου.

Αξιολόγηση

Από τον αναστοχασμό των δραστηριοτήτων του σεναρίου διαπιστώθηκε ότι οι στόχοι στην πλειονότητά τους επιτεύχθηκαν ενώ οι μαθητές(νήπια – προνήπια) απέκτησαν δεξιότητες ως προς τις νέες τεχνολογίες ώστε να διαχειρίζονται εργαλεία και λογισμικά με σχετική αυτονομία.

Ως προς τους μαθητές: παρατηρήθηκε ότι αυξήθηκε το ενδιαφέρον και η συμμετοχή τους στις επιμέρους δράσεις μέσα στην τάξη. Οι λιγότερο επικοινωνιακοί τύποι νηπίων είχαν την ευκαιρία να ενεργήσουν και να συμμετάσχουν στις δράσεις. Αρκετά από αυτά λόγω της ηλικίας δυσκολεύτηκαν στην κατανόηση των εργαλείων & λογισμικών όπως το gcompris ενώ έδειξαν προτίμηση σε λογισμικά τα οποία διαχειριζόταν η ομάδα από τον Οκτώβρη, λόγω μεγαλύτερης ευελιξίας και άνεσης (όπως το kidspiration). Στη συγκεκριμένη ομάδα υπήρχε μαθητής στο φάσμα του αυτισμού και άλλος ένας με διάχυτη ελλειμματική διαταραχή.

Παρατηρήθηκε του πρώτου μαθητή διάθεση να παρακολουθεί τις δραστηριότητες χωρίς να έχει διάθεση απομόνωσης εκφράζοντας προτίμηση για το ψηφιακό κόμικ και το ψηφιακό πάζλ. Το διάστημα ενασχόλησής του με τα συγκεκριμένα λογισμικά με τη βοήθεια της νηπιαγωγού ήταν συγκεντρωμένος και ήρεμος, αποφεύγοντας στερεοτυπικές επαναλαμβανόμενες κινήσεις και ήχους. Ο άλλος μαθητής περισσότερο συγκεντρωμένος ήταν κατά τη διάρκεια αξιοποίησης λογισμικών που σχετίζονταν με τον ήχο και την εικόνα όπως η χρήση του YouTube και του google maps & google earth

Ως προς τη νηπιαγωγό: Η καθημερινή καταγραφή των δράσεων και των αντιδράσεων των νηπίων οδήγησε στην εξαγωγή συμπερασμάτων σχετικά με την ευκολία στη χρήση λογισμικών και την καθημερινή πρόοδο και εξέλιξη των μαθητών. Δόθηκε έμφαση κυρίως στον εμπλουτισμό των ερεθισμάτων των παιδιών μέσω της αναπροσαρμογής κάποιων δραστηριοτήτων που αφορούσαν την προσομοίωση και την αναζήτηση μέσω του google earth ώστε να ταξιδέψουν με τρόπο «μοναδικό και διαφορετικό»(ΜιχάληςΠ, προνήπιο) στο διάστημα «γιατί μόνο από τα βιβλία δεν μπορούμε κυρία»

Η νηπιαγωγός παρατήρησε ότι κάποια νήπια λόγω της εξοικείωσης με λογισμικά που αξιοποιούσαν στο οικογενειακό τους περιβάλλον χρησιμοποιούσαν τα εργαλεία με άνεση όπως το λογισμικό γενικής χρήσης MS word ή τις μηχανές αναζήτησης. Χρειάστηκαν αρκετές επαναλήψεις και εξοικείωση με κάποια λογισμικά τα οποία προσέλκυαν τους μαθητές περισσότερο από κάποια άλλα.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ :

Δαφέρμου Χ., Κουλούρη Π., Μπασαγιάννη Ε. , ΥΠΕΠΘ (2006) . Οδηγός Νηπιαγωγού, Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί – Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης, Αθήνα, ΟΕΔΒ

ΕΑΠ, Εξέλιξη του Παιδιού στο Κοινωνικό Περιβάλλον, τόμος β', Μαθησιακές Σχέσεις στη Σχολική Τάξη, Πάτρα,1999, σελ.26-65

Κακανά Μ. Δ, Μπότσογλου Κ., Χανιώτης Ν., Καβαλάρη Εύη (επιμ.): Η αξιολόγηση στην εκπαίδευση: Παιδαγωγική και Διδακτική Διάσταση, 71 κείμενα για την Αξιολόγηση, Θεσσαλονίκη, 2006,2008, σελ.31-50

Κουτσουβάνου Ε., Η θεωρία του Piaget και παιδαγωγικές εφαρμογές στην Προσχολική Εκπαίδευση, Εκδ. Οδυσσέας, Αθήνα, 1994

Κουτσουνάκου Ε. & ομάδα εργασίας, Προγράμματα Προσχολικής Εκπαίδευσης και η Διαθεματική Διδακτική Προσέγγιση, Εκδ. Οδυσσέας, Αθήνα, 2004

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Μάιος 2011. «Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών». Βασικό επιμορφωτικό υλικό : τόμος Α: Γενικό Μέρος

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Μάιος 2011. «Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών» Βασικό επιμορφωτικό υλικό, τόμος Β: Ειδικό Μέρος ΠΕ60 Νηπιαγωγοί

ΥΠΕΠΘ/Π.Ι. (2002) Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) και πρόγραμμα σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων Αθήνα ΟΕΔΒ

Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο, ΕΣΠΑ2007-2013, ΝΕΟ ΣΧΟΛΕΙΟ (Σχολείο 21^{ου} Αιώνα) Νέο Πρόγραμμα Σπουδών, 2011

Kashmanian K., "The Impact of Computers on Schools: Two Authors, Two Perspectives" *The Technology Source*, July/August 2000, στο <http://ts.mivu.org>

Δικτυογραφία

http://technologysource.org/article/impact_of_computers_on_schools/