

«Η φιλία στο νηπιαγωγείο μέσα στο πλαίσιο επίλυσης προβλημάτων»

Παπαθανασίου Γεωργία¹, Τούντα Στυλιανή²

¹Νηπιαγωγός, Νηπιαγωγείο Φυλής

paragioul@gmail.com

²ΜEd Νηπιαγωγός, 3^ο Νηπιαγωγείο Θρακομακεδόνων

tountastella@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Οι νέες τεχνολογίες αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της σύγχρονης κοινωνικής πραγματικότητας με αποτέλεσμα τα παιδιά να έρχονται σε επαφή μαζί τους από τα πρώιμα στάδια της ανάπτυξής τους. Στα Αναλυτικά Προγράμματα του Νηπιαγωγείου εντάσσεται η χρήση των νέων τεχνολογιών και ειδικότερα η χρήση του Η/Υ. Στόχος της παρούσας εργασίας ήταν ο σχεδιασμός, η υλοποίηση και η αξιολόγηση διδακτικής πρότασης, αξιοποιώντας παιδαγωγικά τις ΤΠΕ, σχετικά με την κατανόηση της έννοιας της φιλίας και την επίλυση συγκρούσεων - προβλημάτων στο Νηπιαγωγείο. Η έννοια της φιλίας αποτελεί βασικό στοιχείο της αναπτυξιακής πορείας των μαθητών, μέσω της οποίας επιτυγχάνεται η κοινωνικοποίηση, η συναισθηματική και γνωστική τους ανάπτυξη. Το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο υλοποιήθηκε σε κλασικό τμήμα Νηπιαγωγείου στην Αττική, στο οποίο φοιτούσαν 23 μαθητές και αποτέλεσε μέρος Προγράμματος Αγωγής Υγείας ανάλογης θεματολογίας. Βασίστηκε στις αρχές του κοινωνικού-πολιτιστικού εποικοδομητισμού, της συνεργατικής μάθησης, της δια-θεματικής προσέγγισης και της χρήσης των ΤΠΕ.

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ: Φιλία, Συγκρούσεις, Νέες Τεχνολογίες, Διαθεματικότητα.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ – ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Στο παρόν σενάριο οι δραστηριότητες αντλήθηκαν από το ισχύον Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου (Α.Π.Σ.) και το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ) με εμπλεκόμενες όλες τις γνωστικές περιοχές, όπως: Παιδί και Γλώσσα, Παιδί και Μαθηματικά, Παιδί και Περιβάλλον, Παιδί και Δημιουργία – Έκφραση, Παιδί και Πληροφορική. Το περιεχόμενο του σεναρίου είναι απόλυτα συμβατό με το Αναλυτικό Πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου, καθότι το γνωστικό αντικείμενο που διαπραγματεύεται, των κοινωνικών σχέσεων και της έννοιας της φιλίας, εντάσσεται στην ενότητα «Παιδί και Περιβάλλον: Πρόγραμμα Σχεδιασμού και Ανάπτυξης Δραστηριοτήτων Μελέτης Περιβάλλοντος» και συγκεκριμένα στην υποενότητα «Ανθρωπογενές Περιβάλλον και Αλληλεπίδραση». Οι βασικές επιδιώξεις του προγράμματος όπως διαφαίνεται από τις σχετικές ενότητες τόσο στο Α.Π.Σ. όσο και στον Οδηγό της Νηπιαγωγού είναι η ανάπτυξη τόσο της προσωπικής όσο και της κοινωνικής ταυτότητας (Δ.Ε.Π.Π.Σ., 2003, Δαφέρμου κ.ά., 2006).

Η φιλία κατέχει σημαντικό ρόλο στις ανθρώπινες σχέσεις συμβάλλοντας καθοριστικά, σύμφωνα με έρευνες, στη διαμόρφωση της προσωπικότητας του ατόμου επηρεάζοντας την ανάπτυξή του (Αυγητίδου, 1997). Γνωρίζοντας ότι οι

κοινωνικές γνώσεις διδάσκονται ή μαθαίνονται μέσω της μίμησης (Κουρμούση, 2013) και ότι οι φίλοι παίζουν καθοριστικό ρόλο στη συναισθηματική και γνωστική ανάπτυξη των παιδιών, επιλέξαμε την ενασχόλησή μας με το θέμα. Συνήθως οι μαθητές στο Νηπιαγωγείο επιθυμούν και επιδιώκουν να έχουν φίλους. Μέσα από τις διαπροσωπικές σχέσεις με τους συνομηλικούς διδάσκονται πράγματα για τον εαυτό τους και τους άλλους, κατανοούν τις επιπτώσεις και τα όρια της συμπεριφοράς τους. Η συνεχής επαφή μαζί τους, εντός του σχολικού περιβάλλοντος, τους δίνει τη δυνατότητα να αρχίζουν να «βλέπουν» την οπτική του άλλου και εξοικειώνονται με κοινωνικές έννοιες όπως, εμπιστοσύνη, σεβασμός και συνέπεια (Κάντζου, Δαμηλάκη & Λαμπρινέα, 2009). Εξάλλου μέσα από προγράμματα που έχουν στόχο τη συστηματική «διδασκαλία» των κοινωνικών δεξιοτήτων και της συνεργατικής μάθησης, τα παιδιά μπορούν να ξεπεράσουν τον εγωκεντρισμό τους (Αυγητίδου, 2008).

Οι δραστηριότητες με τη χρήση των ΤΠΕ αποτελούν ενδιαφέρουσες δραστηριότητες για τους μαθητές της νηπιακής ηλικίας, συμβάλλοντας θετικά στη συγκέντρωση προσοχής των μαθητών αλλά και διατηρώντας μια παιγνιώδη ατμόσφαιρα στη σχολική τάξη (Lewin, 2000). Η γενικότερη χρήση των νέων τεχνολογιών στην προσχολική εκπαίδευση (Δαφέρμου κ.ά., 2006) χωρίς να αποτελούν ανεξάρτητο γνωστικό αντικείμενο στη μαθησιακή διαδικασία (Κόμης, 2004), συμβάλλει στην κοινωνικοποίηση, στη διεύρυνση των γνώσεων τους για τους άλλους, στην καλλιέργεια της συνεργασίας και της αλληλοβοήθειας (Ντολιοπούλου, 2002), στην οικοδόμηση νέων εννοιών, στην ενίσχυση της παρατηρητικότητας και της μνήμης, στην κατανόηση της σχέσης ανάμεσα σε αιτία και αποτέλεσμα, στην ανάπτυξη της συμβολικής σκέψης (δηλ. της σκέψης πέρα από το κυριολεκτικό επίπεδο των αντικειμένων), στη συσχέτιση ανάμεσα στο αφηρημένο και το συγκεκριμένο, στον πειραματισμό και στη διαδικασία επίλυσης προβλημάτων (Γενικό Μέρος ΙΤΥ, 2008, Ντολιοπούλου, 2002). Εν κατακλείδι, αποτελεί ένα ισχυρό εργαλείο στα χέρια του εκπαιδευτικού και του μαθητή για την υποστήριξη της διδακτικής και μαθησιακής διαδικασίας (Μικρόπουλος, 2006).

Το σενάριο σχεδιάστηκε βασισμένο: α) στη θεωρητική παραδοχή πως η μάθηση είναι μια διαδικασία προσωπικής κατασκευής της γνώσης, η οποία οικοδομείται πάνω σε προγενέστερες γνώσεις (εποικοδομισμός). Σύμφωνα με τον J. Piaget, ο κάθε μαθητής κατασκευάζει τη γνώση με το δικό του τρόπο, ενεργητικά, μέσα από ένα πλούσιο σε ερεθίσματα περιβάλλον (Γενικό Μέρος ΙΤΥ, 2008). Οι μαθητές έχοντας προϋπάρχουσες γνώσεις, βοηθούνται στο να οικοδομήσουν νέες πάνω σ' αυτές που ήδη κατέχουν, μέσα και από την κοινωνική αλληλεπίδραση στο σχολικό περιβάλλον. Η εκπαίδευση λειτουργεί αντισταθμιστικά, καθώς κύριος σκοπός είναι η γεφύρωση του χάσματος ανάμεσα στις άτυπες και τις τυπικές γνώσεις των παιδιών, ενώ η διαδικασία αυτή προκύπτει μέσα απ' την κοινωνική αλληλεπίδραση και τη συνεργασία (Ειδικό Μέρος ΙΤΥ, 2008). Β) στην ενθάρρυνση της προσωπικής έκφρασης των μαθητών, λαμβάνοντας υπόψη και το γενικότερο πλαίσιο μέσα στο οποίο συντελείται η κοινωνική αλληλεπίδραση σύμφωνα με τη θεωρία μάθησης του L. Vygotsky (κοινωνικός δομισμός-social constructivism). Μια σημαντική θεωρία που δίνει έμφαση στην ανάπτυξη ως κοινωνικοπολιτιστική διαδικασία και θεωρεί ότι οι κοινωνικές, οι ιστορικές, οι πολιτιστικές και οι βιολογικές όψεις της ανάπτυξης συνεργάζονται (Αλευριάδου, Βруνιώτη, Κυρίδης, Σιβροπούλου-Θεοδοσιάδου & Χρυσάφιδης, 2008:15). Η γνώση δημιουργείται από το μαθητή ο οποίος επικοινωνεί μέσα σε συγκεκριμένα κοινωνικοπολιτισμικά πλαίσια. Ο

εκπαιδευτικός οργανώνει διδακτικές καταστάσεις, όπου ο μαθητής μπορεί να διερευνήσει και να αλληλεπιδράσει με το περιβάλλον του για την οικοδόμηση της γνώσης (Γενικό Μέρος ΙΤΥ, 2008). Έτσι ο μαθητής κατακτά γνωστικές δομές μέσα από τις αλληλεπιδράσεις τόσο με τα αντικείμενα όσο και με τον «έμπειρο άλλο» ενήλικα ή συνομήλικα.

Το παιδί κατασκευάζει τη γνώση σε συγκεκριμένες επικοινωνιακές περιστάσεις και μέσω της υλοποίησης κοινών δραστηριοτήτων. Οι μαθητές μας εργάστηκαν κυρίως σε μικρές ανομοιογενείς ομάδες των 2-4 μελών, όπου ανέπτυξαν δεξιότητες αλληλοβοήθειας, υποστήριξης και συνεργασίας (ομαδοσυνεργατική προσέγγιση). Μοιράστηκαν τη γνώση, επικοινωνήσαν και συνεργάστηκαν χωρίς ανταγωνισμό, μετατρέποντας έτσι το ρόλο του δασκάλου από προμηθευτή σε διευκολυντή της γνώσης και της ανάπτυξης των μαθητών (Ράπτης & Ράπτη, 1998). Ο ρόλος του, ανάλογα με τις ανάγκες των μαθητών, ήταν βοηθητικός, διευκολυντικός ή συνεργατικός, καθώς η μάθηση νοείται ως κοινωνική και συνεργατική δραστηριότητα, που διευκολύνεται από τον εκπαιδευτικό (Σολομωνίδου, 2006).

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Οι προαπαιτούμενες γνώσεις και δεξιότητες για την υλοποίηση του σεναρίου ήταν η εξοικείωση των μαθητών να: εργάζονται σε ομάδες, να χρησιμοποιούν τον υπολογιστή και τα λογισμικά και να αναγνωρίζουν την ύπαρξη και τη χρήση της συμβολικής αναπαράστασης της γης (χάρτες).

ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ

Η απαραίτητη υλικοτεχνική υποδομή για την υλοποίηση του σεναρίου είναι: ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, ψηφιακό μαγνητόφωνο, ένας διαδραστικός πίνακας και ένας τουλάχιστον υπολογιστής με τα περιφερειακά του στοιχεία, σύνδεση στο Διαδίκτυο και με εγκατεστημένα τα λογισμικά που θα χρησιμοποιηθούν. Χρησιμοποιήθηκαν επίσης, πλαστικοποιημένες εικόνες, πίνακες αναφοράς, χάρτες, έντυπες πηγές, CD-ROM, φύλλα εργασίας (υποστηρικτικό διδακτικό υλικό), κούκλες, παιχνίδια τάξης, βιβλία, χαρτιά, μαρκαδόροι, κ.ά.

ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΑΝ

Στο σενάριο χρησιμοποιήθηκαν ποιοτικά και κατάλληλα αναπτυξιακά (λογισμικά) προγράμματα, έτσι ώστε να μπορούν να συμβάλλουν στην ολόπλευρη ανάπτυξη των νηπίων (Ντολιοπούλου, 1998). Ειδικότερα:

A) Επεξεργαστής κειμένου MS Office Word: είναι ένα ανοιχτό και ευέλικτο εκπαιδευτικό εργαλείο, που διευκολύνει όλα τα επίπεδα των μαθητών και ευνοεί την πολυτροπικότητα, καθώς μπορούν να ενσωματωθούν διαφορετικές μορφές όπως π.χ. εικόνες και κείμενο.

B) Tux paint. Ελεύθερο λογισμικό για ανάπτυξη της δημιουργικότητας-έκφρασης και δημιουργίας όπου τα παιδιά στην εύχρηστη επιφάνεια εργασίας του, καλλιεργούν δεξιότητες καλλιτεχνίας, ζωγραφικής και σύνθεσης, είτε σχεδιάζοντας ελεύθερα είτε χρησιμοποιώντας την ποικιλία των πρωτότυπων εργαλείων του λογισμικού (στάμπες κλπ).

Γ) MS Office Power point. Λογισμικό παρουσίασης: είναι ένας διαφορετικός και ελκυστικός τρόπος παρουσίασης του εποπτικού υλικού, της ζωγραφικής και της φωτογράφισης των παιδιών, σε σχέση με τις παραδοσιακές μορφές διδασκαλίας, που τους κεντρίζει το ενδιαφέρον.

Δ) Kidspiration. Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης: είναι προσιτό για την ηλικία που απευθύνεται, παρέχοντας τη δυνατότητα μοντελοποίησης

των αναπαραστάσεων των παιδιών. Στο συγκεκριμένο σενάριο χρησιμοποιήθηκε ως επικοινωνιακό εργαλείο για την ανάδυσση, καταγραφή και αξιοποίηση παραστάσεων της προτίμησης των φίλων των παιδιών.

Ε) Scratch. Λογισμικό προγραμματιστικού περιβάλλοντος, όπου δημιουργήσαμε παιχνίδι προσανατολισμού με ανατροφοδότηση.

ΣΤ) Hot Potatoes. Λογισμικό αξιολόγησης που επιτρέπει τη δημιουργία διαφόρων ειδών ασκήσεων. Το συγκεκριμένο λογισμικό έχει το πρόσθετο στοιχείο της άμεσης αξιολόγησης και βοήθια, μέσω της επανάληψης, στην εμπέδωση της γνώσης. Με την προκατασκευασμένη από τον εκπαιδευτικό άσκηση αντιστοίχισης, καλύπτονται θέματα με τα οποία έχουμε ήδη ασχοληθεί.

Ζ) Windows Movie Maker. Λογισμικό επεξεργασίας εκπαιδευτικού υλικού (εικόνα, ήχος, βίντεο), στο οποίο δημιουργήσαμε ταινία με σκαναρισμένες ζωγραφιές και προσθέσαμε το δικό μας τραγούδι.

Η) Μηχανή Αναζήτησης Πληροφοριών Google, όπου αξιοποιείται η σύνδεση στο Διαδίκτυο για εύρεση εικόνων και πληροφοριών.

Θ) Google Earth λογισμικό οπτικοποίησης, είναι άμεσο και αρκετά ελκυστικό για τους μικρούς μαθητές. Παρέχει τη δυνατότητα παρουσίασης δορυφορικών εικόνων μεγάλης ευκρίνειας για όλη τη γη, με χάρτες και άλλες πληροφορίες που σε συνθήκες χρήσης συμβατικών χαρτών είναι αδύνατο να συμβεί. Λειτουργεί ως δυναμικό γνωστικό εργαλείο για άμεσες παρατηρήσεις και αναγνώριση απλών συμβόλων π.χ. δρόμοι, ποτάμια κλπ., για αλληλεπιδράσεις στην ομάδα, αναπτύσσοντας την ικανότητα κριτικής σκέψης και δημιουργίας συσχετισμών απόστασης, ενώ παρέχει τη δυνατότητα άμεσου χειρισμού της μεγέθυνσης – σμίκρυνσης.

ΣΚΟΠΟΣ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Ο γενικός σκοπός του σεναρίου είναι η κατανόηση της αξίας της φιλίας.

Γενικότερη επιδίωξη είναι, οι μαθητές να υιοθετήσουν θετικές στάσεις και συμπεριφορές και να αναπτύξουν κοινωνικές και ατομικές δεξιότητες, όπως: επικοινωνίας, επίλυσης συγκρούσεων, λήψης αποφάσεων, συνειδητής επιλογής, ενίσχυσης προσωπικότητας, ανάπτυξης υπευθυνότητας, αυτοπεποίθησης, κ.ά.

Βασικοί στόχοι για επίτευξη: να διακρίνουν τα χαρακτηριστικά των καλών φίλων, να αναπτύξουν ικανότητες οικοδόμησης δεσμών φιλίας μαθαίνοντας τρόπους προσέγγισης των άλλων, να συνειδητοποιήσουν τις προϋποθέσεις διατήρησης της φιλικής σχέσης, να διαπραγματεύονται τις συγκρούσεις στη φιλική σχέση.

Παράλληλα, επιδιώκεται η επίτευξη επιμέρους στόχων: να αναπτύξουν την αυτοεκτίμησή τους, να συνειδητοποιούν τη μοναδικότητά τους, να εντοπίζουν ομοιότητες και διαφορές με τους άλλους και να τις σέβονται, να αντιλαμβάνονται και να κατανοούν τα δικά τους συναισθήματα και τα συναισθήματα των άλλων, να αποδέχονται τα συναισθήματά τους και να ελέγχουν τον τρόπο έκφρασής τους, να αναπτύξουν δεξιότητες επικοινωνίας και να μάθουν να εργάζονται ομαδικά χωρίς προστριβές, να συσχετίζουν τις πράξεις τους με τις συνέπειες που επιφέρουν, να γράφουν όπως μπορούν και να κατανοήσουν την σημασία της γραφής ως μέσου επικοινωνίας, να οργανώνουν και να επεκτείνουν τις γνώσεις τους σχετικά με τα μαθηματικά. Τέλος, να εξασκούν δεξιότητες: παρατήρησης, σύγκρισης, μέτρησης και αναγνώρισης, να προσανατολίζονται στο χώρο και να προσεγγίζουν διαισθητικά την έννοια της κλίμακας (απόστασης-μεγέθους).

Ως προς τη χρήση νέων τεχνολογιών: να αξιοποιούν τον υπολογιστή ως γνωστικό εργαλείο, να εξοικειωθούν με το ψηφιακό περιβάλλον και να χρησιμοποιούν κατάλληλα λογισμικά.

ΔΙΑΡΚΕΙΑ

Το σενάριο διήρκησε 3 μήνες και υλοποιήθηκε σε 10 δραστηριότητες που εντάχθηκαν την ώρα των προγραμματισμένων δραστηριοτήτων από τις 9:00 έως τις 10:30, διάρκειας 10-20 λεπτών με την ευελιξία αυξομείωσης κατά την υλοποίησή τους, λόγω πολλών παραγόντων όπως: ενδιαφέροντα παιδιών, προηγούμενες εμπειρίες, υλικό κ.ά..

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1η:

Η πρώτη δραστηριότητα λειτουργεί ως αφορμή, ενώ παράλληλα πραγματοποιείται από τη νηπιαγωγό μία καταγραφή ιδεών της άποψης των παιδιών για τη φιλία. Οι μαθητές στην ολομέλεια, παρατηρούν το κουτί που βρίσκεται πάνω στο τραπέζι. «Τι να κρύβεται άραγε μέσα;» Η εκπαιδευτικός σιγά-σιγά άνοιξε το κουτί, από όπου ξεπρόβαλλε το κεφαλάκι του Πεπίτο (κουνελάκι, Κουρμούση, 2013), που είναι η μασκώτ της τάξης. Ο Πεπίτο αρνήθηκε να εγκαταλείψει την κρυψώνα του λέγοντας ότι είναι στεναχωρημένος γιατί δεν έχει βρει κανένα φίλο να παίξει στο Νηπιαγωγείο και πολύ συχνά ακούει... Εκείνη τη στιγμή ακούγονται ηχογραφημένοι καβγάδες και διαφωνίες των μαθητών. (ηχογραφήθηκαν τα παιδιά σε διάφορες στιγμές διαφωνίας και έντασης από την εκπαιδευτικό). Οι μαθητές προβληματισμένοι ακούν τις δικές τους διαφωνίες από το cd. Ο Πεπίτο τότε τους λέει: «δεν είναι αρκετό μόνο το άκουσμα αυτό, εικόνες δείτε ένα σωρό σε πίνακα διαδραστικό!».

Οι μαθητές στρέφουν το βλέμμα τους στον διαδραστικό πίνακα, όπου σε αρχείο power point παρουσιάζονται εικόνες στις οποίες αποτυπώνονται: παιδιά που καβγαδίζουν, που παίζουν, που αγκαλιάζονται κλπ. Με κατάλληλες ερωτήσεις του τύπου: είναι τα παιδιά αυτά φίλοι; Πώς συμπεριφέρονται; Τι κάνουμε με τους φίλους μας; κ.ά. τα παρακινούμε να μας περιγράψουν τι βλέπουν και τα ενθαρρύνουμε να συμμετάσχουν στη συζήτηση επιχειρηματολογώντας. Καταγράφηκαν έτσι οι πρότερες γνώσεις των μαθητών σχετικά με το θέμα, ενώ ταυτόχρονα ξεκινάει και η ενασχόλησή μας με αυτό.



Σχήμα 1: Ο Πεπίτο στο κουτί

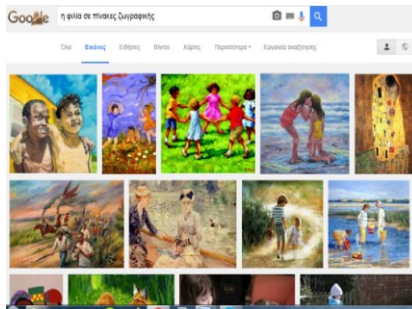


Σχήμα 2: Εικόνες στο powerpoint

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2η:

Οι μαθητές μέσω της μηχανής αναζήτησης www.google.gr αντιγράφοντας από τις σχετικές καρτέλες τις λέξεις - κλειδιά «φιλία, φιλική σχέση σε πίνακες ζωγραφικής» αναζήτησαν τις εικόνες. Οι εικόνες αποθηκεύτηκαν στο φάκελο φιλία στην επιφάνεια εργασίας. Κατόπιν επιδείχθηκαν στους

μαθητές και τους ζητήθηκε, αφού διαλέξουν κάποιες, να επιχειρηματολογήσουν για την επιλογή τους. Τι βλέπουν σε αυτές; Γιατί τις επέλεξαν; Στη συνέχεια, με τις επιλεγμένες εικόνες, εμπλουτίζουν σταδιακά την υπέροχη γωνιά για τη φιλία.



Σχήμα 3: Η αναζήτηση στο Διαδίκτυο

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3η:

Στο λογισμικό Tuxpaint οι μαθητές ανά δύο, με τυχαία επιλογή από τον τροχό της φιλίας (Κουρμούση 2013) ή από κλήρωση, συνεργατικά και ταυτόχρονα, ζωγράρισαν με το «φίλο» τους παρέα ό,τι τα ίδια επιθυμούσαν. Αποθήκευσαν τη ζωγραφιά τους ο καθένας στον ηλεκτρονικό φάκελο με το όνομά του, που είχε δημιουργηθεί στην επιφάνεια εργασίας και τον είχαν χρησιμοποιήσει ξανά στο παρελθόν. Στη συνέχεια εκτύπωσαν τη ζωγραφιά τους και την αναρτήσαμε σε πίνακα με τον τίτλο: «με το φίλο μου παρέα, ζωγραφίζουμε ωραία!». Κάποιοι μαθητές ζωγράρισαν μαζί στον διαδραστικό πίνακα διπλής αφής της τάξης.



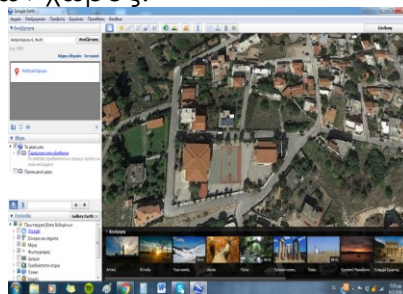
Σχήμα 4: Ζωγραφική στο Tuxpaint



Σχήμα 5: Ζωγραφική στον Διαδραστικό

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4η:

Ανοίξαμε το Google Earth και δύο μαθητές πληκτρολόγησαν τη λέξη της περιοχής μας και αυτόματα παρατήρησαν πως περιστράφηκε η γη και σιγά – σιγά εντοπίσαμε το σχολείο μας. Οι μαθητές επιλέξαν τον φίλο τους, γίνανε ζευγαράκια και θέλησαν να βρουν τα σπίτια τους και να διαπιστώσουν πόση είναι η απόσταση μεταξύ τους. Η εκπαιδευτικός πληκτρολόγησε τις διευθύνσεις των παιδιών και έβαλαν πινεζούλες στα σπίτια τους και μετά παρατήρησαν και μέτρησαν την απόσταση, πως μπορούν να πάνε στο σπίτι ο ένας του άλλου και πως είναι ο περιβάλλον χώρος.



Σχήμα 6: Η περιήγηση στο Google Earth

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 5η:

Η εκπαιδευτικός στο προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch δημιούργησε ένα λαβύρινθο. Σ' αυτόν, τα νήπια είχαν τη δυνατότητα να οδηγήσουν με τα βελάκια ένα παιδάκι να βρει τους φίλους του, που το περίμεναν στο τέλος του λαβύρινθου. Απαραίτητη προϋπόθεση ότι δεν έπρεπε να ακουμπήσει τις κόκκινες γραμμές, γιατί θα γυρνούσε πίσω. Στο τέλος υπήρχε επιβράβευση με το μήνυμα: «Μπράβο! Τα κατάφερες!».



Σχήμα 7: Το παιχνίδι στο Scratch

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 6η:

Η ιδέα του βιβλίου προέκυψε από τους ίδιους τους μαθητές την ώρα των ελεύθερων δραστηριοτήτων και μετά από έπαινό μας για τις ωραίες ζωγραφιές τους, που απεικόνιζαν παιδιά από διάφορα μέρη του κόσμου, εμπνευσμένες από την επεξεργασία της θεματικής ενότητας «τα παιδιά της γης».

Οι ζωγραφιές απλώθηκαν στην ολομέλεια και έγινε συζήτηση για κάθε μία χωριστά. Οι μαθητές εξέφρασαν τις απόψεις τους συνδυάζοντας τις εικόνες, που ήδη υπήρχαν, με τη φιλία. Αφού βάλουμε τις εικόνες στη σειρά, όπως μας υποδείξανε οι μαθητές, καταγράψαμε σε χαρτί A4 τα λόγια τους που πλαισιώναν την κάθε μία. Στην πορεία οι μαθητές ένας-ένας τα αντιγράφουν σε αρχείο Word, τα κόβουμε και τα κολλάμε στην ανάλογη ζωγραφιά και σκανάρουμε. Με το πρόγραμμα Monie Maker δημιουργήσαμε το ψηφιακό μας παραμύθι, το οποίο πλαισιώσαμε με το μελοποιημένο ποίημά μας για τη φιλία. Αυτό δημιουργήθηκε σε πρότερο χρόνο, όταν οι μαθητές κλήθηκαν να αναφέρουν αυθόρμητα λέξεις που τους έρχονται στο νου, όταν ακούν τη λέξη φιλία ή φιλική σχέση. Κατόπιν τις καταγράψαμε σε αρχείο word. Από το συνδυασμό αυτών των λέξεων προέκυψε ποίημα με στίχους και ρίμα, που επενδύθηκε με μελωδία από τα παιδιά και με τη βοήθειά μας ηχογραφήθηκε.

Το τραγούδι της φιλίας: «Φίλος εγώ, φίλος καλός! Φίλος εσύ, φίλος καλός! Πως μ' αγαπάς και σ' αγαπώ, Ήλιος που λάμπει εμείς οι δυο! Πετάς σαν πουλί και σ' ακολουθώ, Χρυσάφι η φιλία, διαμάντι σωστό. Καλόκαρδος είσαι και σ' αγαπώ, Άγγελος μοιάζεις, αστέρι λαμπρό!» Τέλος ανεβάσαμε το βιντεάκι μας στο Youtube.



Σχήμα 8: Η ψηφιακή μας ιστορία στο youtube

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 7η:

Στη βιβλιοθήκη του λογισμικού Kindspiration προσθέσαμε φωτογραφίες των μαθητών της τάξης. Ζητήσαμε από τους τα παιδιά να αναζητήσουν, από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού, τη φωτογραφία τους και με το «σύρε και άσε» να την τοποθετήσουν στο κέντρο του λουλουδιού. Στη συνέχεια επιλέγοντας φωτογραφίες των φίλων, που επιθυμούν, πλαισίωσαν τα πέταλα του λουλουδιού τους. Η κεντρική έννοια είναι το παιδί και υποέννοιες είναι οι φίλοι του. Σε αυτό το σημείο επισημάναμε στα παιδιά ότι μπορούν να συμπεριλάβουν φίλους, είτε για όλα τα πέταλα είτε όχι. Έτσι δημιουργήθηκαν τα λουλούδια της φιλίας όπου αποτυπώθηκαν οι προτιμήσεις τους. Την ίδια δραστηριότητα επαναλάβαμε (αφού εκτυπώσαμε πολλές φορές την κάθε φωτογραφία) και, με πολύχρωμα χαρτόνια, στο ταμπλό. Με αυτό τον τρόπο φτιάξαμε το κοινωνιόγραμμα της τάξης, όπου διαφαίνονται χαρακτηριστικά όπως π.χ. ποιος είναι ο πιο δημοφιλής, ποιος δυσκολεύεται ακόμα στην επιλογή φίλων κλπ.



Σχήμα 9: Λουλούδια φιλίας στο Kindspiration



Σχήμα 10: Λουλούδια φιλίας στο ταμπλό

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 8η:

Στα πλαίσια των δραστηριοτήτων αξιολόγησης, σκεφτήκαμε να φτιάξουμε μια αφίσα με το λογισμικό Word συνδυάζοντας κείμενα και εικόνες. Αφού συζητήσαμε με τους μαθητές, αποφασίσαμε τι θέλουμε να γράφει το κείμενο της αφίσας μας. Θεωρήσαμε σημαντικό να μοιραστούμε με όλους, τα 4 βήματα (Κουρμούση 2013) για να μπορέσουμε να μπούμε σε μια παρέα και να κάνουμε φίλους. Γράψαμε την πρόταση για κάθε βήμα σε μια κόλλα χαρτί A4 με μεγάλα γράμματα και καλέσαμε με τη σειρά τους μαθητές να γράψουν από μία λέξη. Στη συνέχεια τους δείξαμε τον τρόπο να εισάγουν εικόνες στο Word, που μπορεί να προέρχονται από σχετικές ζωγραφιές τους που έχουμε ήδη «σαρώσει» ή από τις φωτογραφίες που τραβήξαμε και περάσαμε στον υπολογιστή όταν παίξαμε σε παιχνίδι ρόλων την όλη διαδικασία. Τελειώνοντας επιμεληθήκαμε την μορφοποίηση του κειμένου (έντονα, πλάγια, υπογραμμισμένα γράμματα, χρώμα, μέγεθος γραμματοσειράς, φόντο, στοίχιση του κειμένου κλπ.). Την αφίσα μας την αναρτήσαμε στο ιστολόγιο του σχολείου και τη στείλαμε στα e-mail των γειτονικών σχολείων.



Σχήμα 11: Η αφίσα μας

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 9η:

Ακούσαμε το τραγούδι της Παμπούδη (1999) για το Φ και παίξαμε με τις φωνούλες λέξεων από Φ (συνδυάσαμε τα γράμματα -φωνούλες για να ξεκινήσουν οι λεξούλες), όπως: ΦΙ –φίλοι, ΦΑ –φανάρι, ΦΕ –φεγγάρι, ΦΩ –φώκια. Η εκπαιδευτικός δημιούργησε μία άσκηση εμπέδωσης και αξιολόγησης με αντιστοίχιση εικόνας και συλλαβής στο Hot potatoes.



Σχήμα 12: Αντιστοίχιση στο Hot potatoes

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 10η:

Στην τελευταία δραστηριότητα παίξαμε παιχνίδια ρόλων. Διαπραγματευτήκαμε τις διαφωνίες μας και επιλύσαμε τις συγκρούσεις μας, προτείνοντας διάφορους τρόπους διαχείρισης της συμπεριφοράς μας: π.χ. «Θέλουμε και οι δύο το ίδιο παιχνίδι και μαλώνουμε...». 1ος τρόπος διαχείρισης: Μοιράζομαι το παιχνίδι, περιμένοντας τη σειρά μου με χρήση χρονόμετρου ή μέτρημα των δαχτύλων μέχρι το 10 ή 20, όσο παίζει ο φίλος μας με το παιχνίδι... 2ος τρόπος διαχείρισης: κρατάει ο ένας το παιχνίδι και παίζει, ενώ ο άλλος παίζει με παιχνίδι παρόμοιο... 3ος τρόπος διαχείρισης: Χρησιμοποιούμε αυτό το παιχνίδι μαζί με άλλα παιχνίδια, που τα παίζουμε παρέα ... Μοιραζόμαστε!

Βγάλαμε φωτογραφίες στη διάρκεια του παιχνιδιού, τις προβάλλαμε σε αρχείο power point και διαπιστώσαμε ότι πάντα υπάρχει τρόπος να λύνουμε τις διαφορές μας.



Σχήμα 13: Μαλώνουμε



Σχήμα 14: Μοιραζόμαστε

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Σε όλη την πορεία του σχεδίου διδασκαλίας το ενδιαφέρον των μαθητών ήταν αμείωτο. Από τις ερωτήσεις τους έγινε αντιληπτό ότι ήταν ένα θέμα που τους κέντρισε το ενδιαφέρον. Υπήρχε φανερά ευχάριστο κλίμα καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος και έδειχναν να απολαμβάνουν τη συμμετοχή τους στις δραστηριότητες.

Οι διδακτικοί στόχοι, που είχαν τεθεί εξ αρχής, επιτεύχθηκαν καθώς τα παιδιά απέκτησαν νέες γνώσεις και δεξιότητες συνεργασίας, επικοινωνίας και αμοιβαίου σεβασμού. Μετά το πέρας της διδακτικής μας παρέμβασης διαπιστώθηκε ότι σχέσεις των μαθητών που οδηγούσαν σε περιχάραξη και

απομόνωση γινόταν σιγά-σιγά παρελθόν, ενισχύθηκαν οι υπάρχουσες φιλικές σχέσεις, δημιουργήθηκε ευνοϊκό κλίμα για τη δημιουργία νέων, ενώ αυξήθηκε σταδιακά ο αριθμός των μαθητών που ακολουθούσε συγκεκριμένα βήματα για να μπει σε μια παρέα, και να κάνει φίλους. Στο ελεύθερο παιχνίδι αυθόρμητα έλυναν τις συγκρούσεις τους με πιο ήρεμο τρόπο, μεταφέροντας αυτές τις συμπεριφορές και εκτός σχολείου, στο οικογενειακό και φιλικό τους περιβάλλον κατά τα λεγόμενα των γονέων.

Ταυτοχρόνως διαπιστώθηκε η ανάπτυξη έντονου ενδιαφέροντος για τη γωνιά του υπολογιστή – διαδραστικού πίνακα και για κάθε σύγχρονο τεχνολογικό μέσον όπως εκτυπωτή, ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, κλπ. με αποτέλεσμα αυτά να αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της εκπαιδευτικής διαδικασίας αλλά και ευχάριστης ενασχόλησης με τη συντροφιά φίλων στις ελεύθερες δραστηριότητες. Η πρωτοτυπία του σεναρίου με τη συμβολή και των ΤΠΕ κατάφερε να δώσει μια νέα προοπτική στη διδασκαλία και να εμπλέξει τους μαθητές σε μια νέα μαθησιακή εμπειρία.

Οι μαθητές με πολύ μεγάλο ενθουσιασμό χρησιμοποίησαν τα λογισμικά αποτελεσματικά αν και οι συνθήκες, από υλικοτεχνικής απόψεως, ήταν σχεδόν ελλιπείς καθώς υπήρχε μόνο ένας υπολογιστής και αυτό δυσκόλευε την εκτέλεση των δραστηριοτήτων. Η ενασχόληση με τα λογισμικά αποτέλεσε μία ευχάριστη βιωματική εμπειρία, που συνέβαλε στην προώθηση των δεξιοτήτων παρατήρησης και περιγραφής των παιδιών, καθώς και στην ανάπτυξη της λεπτής κινητικότητας. Η συμβολή τους βοήθησε στη μεγιστοποίηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων, λόγω της ελκυστικότητας του περιβάλλοντός τους και της ευελιξίας προσέγγισης της γνώσης. Με τη χρήση πολυαισθητηριακών εργαλείων (βίντεο, εικόνας, ήχου κτλ) αυξήθηκε η αποτελεσματικότητα εκμάθησης εννοιών. Μετά την ολοκλήρωση του διδακτικού σεναρίου οι μαθητές κατέκτησαν, σε ικανοποιητικό βαθμό, στόχους που σχετίζονται και με την ικανότητα χρήσης των νέων τεχνολογιών, όπως δεξιότητες στο Word, Internet, Tuxpaint κ.ά. ,

Τέλος, εκτιμάται πως το παρόν σενάριο συνέβαλλε στην ανάπτυξη της κοινωνικής επάρκειας των μαθητών, δηλαδή στην ανάπτυξη και ενίσχυση όλων εκείνων των δεξιοτήτων οι οποίες οδηγούν σε επιτυχή κοινωνική λειτουργία (Κάντζου, Δαμηλάκη & Λαμπρινέα, 2009).

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Όπως προαναφέρθηκε, το σενάριο αποτέλεσε τμήμα ευρύτερης θεματικής για τη φιλία, χωρίς να αποκλείεται η αυτονομία του. Στο πλαίσιο της επεξεργασίας του το ενδιαφέρον των μαθητών μας οδήγησε στην επέκτασή του. Ασχοληθήκαμε επιπλέον με τη φιλία και Διαφορετικότητα, τη φιλία στην Αρχαία Ελλάδα (Δάμων και Φειδίας, Αχιλλέας Πάτροκλος κλπ), τη φιλία στη θρησκεία, τη μυθολογία και στις παροιμίες. Φτιάξαμε το δικό μας αίνιγμα, ακροστιχίδα, λεύκωμα όπως παλιά, αλφαβητάρι της φιλίας και πολλά άλλα. Στο τέλος της σχολικής χρονιάς ανεβάσαμε και παράσταση ανάλογης θεματολογίας.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Lewin, C. (2000), Exploring the effects of talking books software in UK primary classrooms, *Journal of Research in Reading*, 23(2), 149-157.

Αλευριάδου, Α., Βруνιώτη, Κ., Κυρίδης, Α., Σιβροπούλου-Θεοδοσιάδου, Ε., & Χρυσαιφίδης, Κ. (2008), *Οδηγός ολοήμερου νηπιαγωγείου*, Αθήνα: ΥΠΕΠΘ-ΕΥΕΠ-ΚΠΣ, Εκδόσεις Πατάκη.

Αυγητίδου, Σ. (1997), *Οι κοινωνικές σχέσεις και η παιδική φιλία στην προσχολική ηλικία. Θεωρία, έρευνα και διδακτική μεθοδολογία δραστηριοτήτων στο νηπιαγωγείο*, Αθήνα: Αφοί Κυριακίδη.

Αυγητίδου, Σ. (2008), *Συνεργατική Μάθηση στην Προσχολική Εκπαίδευση: Έρευνα και εφαρμογές*, Αθήνα: Gutenberg.

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

Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) για το Νηπιαγωγείο (2003), Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Επιμόρφωση εκπαιδευτικών στη χρήση και αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στην εκπαιδευτική διδακτική διαδικασία, Γενικό Μέρος, (2008). ΥΠΕΠΘ, Πάτρα: Π.Ι. & Ι.Τ.Υ.

Επιμόρφωση εκπαιδευτικών στη χρήση και αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στην εκπαιδευτική διδακτική διαδικασία, Ειδικό Μέρος, ΠΕ 60, (2008). ΥΠΕΠΘ, Πάτρα: Π.Ι. & Ι.Τ.Υ.

Κάντζου, Ν., Δαμηλάκη, Ρ. & Λαμπρινέα, Ζ. (2009). *Ο Κήπος των Συναισθημάτων*, Αθήνα: Δίπτυχο.

Κόμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών*, Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.

Κουρμούση, Ν. (2013). *Βήματα για τη Ζωή* (επιμ. Β. Κούτρας), Αθήνα: Σόκολη-Κουλεδάκη.

Μικρόπουλος, Τ.Α. (2006), *Ο υπολογιστής ως γνωστικό εργαλείο*, Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Ντολιοπούλου, Ε. (1998), *Ο ηλεκτρονικός Υπολογιστής στην προσχολική τάξη. Παιδαγωγική Επιθεώρηση* 27, 97-115.

Ντολιοπούλου, Ε. (2002), *Σύγχρονες Τάσεις της Προσχολικής Αγωγής*, Αθήνα: Τυπωθήτω

Παμπούδη, Π. (1999). *Με το άλφα και το βήτα*, Αθήνα: Κέδρος.

Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (1998), *Πληροφορική και Εκπαίδευση, Συνολική Προσέγγιση*, Αθήνα: Α. Ράπτης.

Σολομωνίδου, Χ. (2006). *Νέες τάσεις στην εκπαιδευτική τεχνολογία. Εποικοδομητισμός και σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης*, Αθήνα: ΟΕΔΒ.