

## «Ψηφιακή πλατφόρμα Αίσωπος και Προσχολική Εκπαίδευση: Παραδείγματα σχεδιασμού και ανάπτυξης ψηφιακών διδακτικών σεναρίων»

Τσαλαγιώργου Ελένη Ι.<sup>1</sup>, Βαλσαμίδου Λίνα Π.<sup>2</sup>, Μέλλιου Κυριακή<sup>3</sup>

<sup>1</sup> PhD, Σύμβουλος Β' Προσχολικής Αγωγής, ΙΕΠ-Συντονίστρια Ομάδας Προσχολικής Αγωγής  
[etsalagiorgou@iep.edu.gr](mailto:etsalagiorgou@iep.edu.gr)

<sup>2</sup> Εκπαιδευτικός ΠΕ60, MSc., MEd., MA., Υποψ. Διδάκτωρ Α.Π.ΚΥ.- Δημιουργός ψηφιακών διδακτικών σεναρίων  
[pvalsamidou@gmail.com](mailto:pvalsamidou@gmail.com)

<sup>3</sup> Εκπαιδευτικός ΠΕ60, MEd, Υποψ. Διδάκτωρ Π.Δ.Μ.-Δημιουργός ψηφιακών διδακτικών σεναρίων  
[kmelliou@uowm.gr](mailto:kmelliou@uowm.gr)

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εισήγηση έχει ως στόχο να προσφέρει μία θεωρητική πλαισίωση του σχεδιασμού και της ανάπτυξης ψηφιακών διδακτικών σεναρίων στην Προσχολική Εκπαίδευση αναλύοντας τις παιδαγωγικές αρχές στις οποίες βασίζεται η ένταξη των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών στο Νηπιαγωγείο καθώς και τη δομή/χαρακτηριστικά των κατάλληλων διδακτικών ψηφιακών σεναρίων για την προσχολική εκπαίδευση. Παράλληλα, επιχειρεί να υπογραμμίσει την ανάγκη εμπλουτισμού της εκπαιδευτικής πράξης στην προσχολική εκπαίδευση με τις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) παραθέτοντας ενδεικτικά παραδείγματα ψηφιακών διδακτικών σεναρίων σχεδιασμένων με τη βοήθεια των διαδραστικών εργαλείων της ψηφιακής πλατφόρμας «Αίσωπος» (<http://aesop.iep.edu.gr>). Τα παραδείγματα των ψηφιακών διδακτικών σεναρίων αφορούν τα γνωστικά αντικείμενα «Παιδί και Περιβάλλον», «Παιδί και Γλώσσα», «Παιδί και Πληροφορική» και αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του Υποέργου 2 «Ψηφιακό Σύστημα-Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης» το οποίο σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής (ΙΕΠ).

**ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:** Αίσωπος, ψηφιακή πλατφόρμα, υποδειγματικά σεναρία, προσχολική

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η πλατφόρμα «Αίσωπος» (ή A.E.S.O.P–Advanced Electronic Scenarios Operating Platform), αναπτύχθηκε από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2 «Ψηφιακό Σύστημα-Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης:

«Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης» (Πλατφόρμα «Αίσωπος». Εγχειρίδιο χρήσης πλατφόρμας, 2015. Έκδοση 1.2). Αποτελεί ένα πρωτοποριακό εργαλείο ανάπτυξης, σχεδίασης, συγγραφής και παρουσίασης ψηφιακών διδακτικών σεναρίων σε ένα σύγχρονο και λειτουργικό περιβάλλον (ΑΙΣΩΠΟΣ, 2015). Βρίσκεται στον δικτυακό κόμβο <http://aesop.iep.edu.gr> και αξιοποιεί ένα σύνολο 18 εργαλείων διαδραστικού περιεχομένου τελευταίας τεχνολογίας. Η πλατφόρμα φιλοξενεί ψηφιακά διδακτικά σενάρια που αφορούν όλες τις βαθμίδες και όλα σχεδόν τα γνωστικά αντικείμενα. Η παρούσα εισήγηση επικεντρώνεται στην προσχολική εκπαίδευση και στα γνωστικά αντικείμενα «Παιδί και Περιβάλλον», «Παιδί και Γλώσσα», «Παιδί και Πληροφορική».

### **ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ (ΤΠΕ) ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ**

Το σύγχρονο νηπιαγωγείο οφείλει να εντάξει στο πρόγραμμά του τις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) με αναπτυξιακά κατάλληλο τρόπο για τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας, ώστε να αξιοποιήσει και να διευρύνει τις προϋπάρχουσες εμπειρίες τους με την Πληροφορική και να συμβάλει στην κατάκτηση του «τεχνολογικού εγγραμματισμού» των παιδιών (Δαφέρμου κ.α., 2006), ο οποίος κρίνεται απαραίτητος στις σύγχρονες δυτικές κοινωνίες. Μία αναπτυξιακά κατάλληλη χρήση των ΤΠΕ στην προσχολική εκπαίδευση χαρακτηρίζεται από εφαρμογές και εργαλεία τα οποία συμβάλλουν στη γνωστική ανάπτυξη των παιδιών, ενθαρρύνουν τη συνεργασία και το παιχνίδι τους και αφήνουν στα παιδιά τον έλεγχο της αλληλεπίδρασης μαζί τους. (Καλας, 2010).

Η χρήση των ΤΠΕ στο νηπιαγωγείο θα πρέπει να λαμβάνει υπόψη της τόσο τα μαθησιακά χαρακτηριστικά αυτής της ηλικίας (οικοδόμηση γνώσης, κοινωνιογνωστική σύγκρουση, ανακαλυπτική μάθηση, μάθηση μέσω κοινωνικής αλληλεπίδρασης κ.α.) όσο και τις παιδαγωγικές αρχές των ισχυόντων Αναλυτικών Προγραμμάτων (Διαθεματικότητα, ολιστική προσέγγιση της γνώσης, αξιοποίηση πρότερων γνώσεων παιδιών, άνοιγμα σχολείου στην κοινωνία κ.α.). Ένα πλαίσιο αξιοποίησης των ΤΠΕ στην προσχολική εκπαίδευση θα μπορούσε να διαρθρώνεται σε τέσσερις αλληλοεξαρτώμενες συνιστώσες: α) οι ΤΠΕ ως μαθησιακό-γνωστικό εργαλείο (cognitive tool), το οποίο διατρήσει όλες τις μαθησιακές περιοχές του Προγράμματος Σπουδών και υποστηρίζει τις σύγχρονες παιδαγωγικές προσεγγίσεις β) οι ΤΠΕ ως μεθοδολογία επίλυσης προβλημάτων, η οποία συμβάλλει στην καλλιέργεια δεξιοτήτων μεθοδολογικού χαρακτήρα και υψηλού επιπέδου (όπως η διερευνητική, αναλυτική, κριτική σκέψη) γ) οι ΤΠΕ ως τεχνολογικό εργαλείο, το οποίο στοχεύει στην ανάπτυξη τεχνικών δεξιοτήτων και στην επάρκεια χειρισμού των σύγχρονων περιβαλλόντων των ΤΠΕ και δ) οι ΤΠΕ ως κοινωνικό φαινόμενο, το οποίο οι μαθητές/τριες καλούνται να κατανοήσουν και να ερμηνεύσουν αναπτύσσοντας, παράλληλα, τις απαραίτητες στάσεις και αξίες (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011: «Νέο Σχολείο»).

Το ψηφιακό διδακτικό σενάριο αποτελεί ένα εργαλείο οργάνωσης και αποτύπωσης της εκπαιδευτικής διαδικασίας με εστιασμένο γνωστικό(ά) αντικείμενο(α), συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς στόχους, διδακτικές αρχές και πρακτικές αξιοποιώντας συγκεκριμένα εκπαιδευτικά εργαλεία και έχοντας στο επίκεντρο τις ΤΠΕ. Ένα προτεινόμενο μοντέλο ψηφιακών διδακτικών σεναρίων,

κατάλληλο για τη βαθμίδα του νηπιαγωγείου, διαρθρώνεται σε επτά φάσεις/στάδια (EAITY, 2007; EAITY, 2011 και Σοφός, 2015):

1<sup>ο</sup>) Προσδιορισμός του διδακτικού αντικείμενου των εμπλεκόμενων, δηλαδή, γνωστικών περιοχών, τον τίτλο, το θέμα, τη διάρκεια υλοποίησης του σεναρίου, τις ηλικιακές ομάδες στις οποίες απευθύνεται το σενάριο καθώς και τη συμβατότητά του με το ισχύον αναλυτικό πρόγραμμα.

2<sup>ο</sup>) Ανίχνευση πρότερων γνώσεων και αναπαραστάσεων των μαθητών/τριών. Ο/η νηπιαγωγός οφείλει να διερευνήσει τις προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών/τριών σε σχέση με τις προαπαιτούμενες γνώσεις που πρέπει να διαθέτουν, ώστε να αποφύγει ένα ευρύ χάσμα ανάμεσα σε αυτά που ήδη γνωρίζουν οι μαθητές/τριες και σε αυτά που θα έπρεπε να γνωρίζουν προκειμένου να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις του ψηφιακού σεναρίου αλλά και να διερευνήσει πιθανές δυσκολίες/παρανοήσεις/λάθη των μαθητών/τριών σχετικά με το υπό μελέτη θέμα.

3<sup>ο</sup>) Καθορισμός των διδακτικών στόχων του σεναρίου ως προς το γνωστικό αντικείμενο, ως προς τη χρήση των ΤΠΕ και ως προς τη μαθησιακή διαδικασία.

4<sup>ο</sup>) Συγκέντρωση από τον/την νηπιαγωγό του διδακτικού υλικού, το οποίο είναι ήδη έτοιμο (π.χ. έντυπο υλικό για μαθητές/τριες, χάρτες, λογισμικό, κατασκευές, κλπ.) αλλά και δημιουργία του συμπληρωματικού υλικού που απαιτείται για το σενάριο (π.χ. ηχητικά αρχεία, οπτικοακουστικά αρχεία, εκπαιδευτικό λογισμικό, υλικοτεχνική υποδομή).

5<sup>ο</sup>) Δημιουργία των δραστηριοτήτων του σεναρίου: την οργάνωση, δηλαδή, της διδασκαλίας ως προς τον καθορισμό των ενεργειών του/της εκπαιδευτικού και των μαθητών/τριών, των διδακτικών προσεγγίσεων και στρατηγικών.

6<sup>ο</sup>) Αξιολόγηση (μαθητή/τριας και σεναρίου) καθώς και πιθανές επεκτάσεις του σεναρίου. Οι δραστηριότητες αξιολόγησης μπορεί να έχουν τη μορφή ασκήσεων σωστού-λάθους, πολλαπλών επιλογών, συμπλήρωσης κενών, ερωτήσεις ανοικτού τύπου ή να περιλαμβάνουν σχεδίαση, εννοιολογική χαρτογράφηση και επίλυση προβλήματος.

7<sup>ο</sup>) Παρατηρήσεις και οδηγίες για τους/τις εκπαιδευτικούς, βιβλιογραφία καθώς και σχετικές παραπομπές, πηγές.

Κατά την ανάπτυξη των ψηφιακών σεναρίων είναι απαραίτητο να χρησιμοποιηθούν διδακτικές στρατηγικές, που επιτρέπουν στους/στις νηπιαγωγούς να εντάξουν δημιουργικά και αποτελεσματικά τις ΤΠΕ στην καθημερινή πρακτική του σχολείου με στόχο την κοινωνική και γνωστική ανάπτυξη των παιδιών αλλά και την καλλιέργεια των δεξιοτήτων τους. Κάποιες από αυτές τις στρατηγικές θα μπορούσαν να είναι οι εξής:

- Διερεύνηση, ανακάλυψη (Επικοδομιστικές στρατηγικές): Η διερεύνηση ενθαρρύνει το παιδί να εξερευνά και να πειραματίζεται με στόχο να ανακαλύπτει σχέσεις ανάμεσα σε έννοιες και γεγονότα. Η ανακάλυψη εμπλέκει τα παιδιά συνήθως σε μια πειραματική διαδικασία με στόχο την κατανόηση των δομών και των επιστημονικών αρχών ενός γνωστικού αντικείμενου και την εξαγωγή κανόνων και συμπερασμάτων.

- Επίλυση προβλήματος (Κοινωνικοεπικοδομιστικές στρατηγικές): Κατά την επίλυση προβλήματος, η μάθηση λαμβάνει χώρα στο πλαίσιο ουσιαστικών και ανοικτού τύπου προβλημάτων, τα παιδιά δουλεύουν σε ομάδες αναπτύσσοντας στρατηγικές και διαδικασίες που επιτρέπουν τη σύνδεση ανάμεσα στην αρχική και την τελική κατάσταση ενός προβλήματος.

- Συνεργατική δραστηριότητα (Κοινωνικοπολιτισμικές διδακτικές στρατηγικές): Η συνεργατική δραστηριότητα, πραγματοποιείται σε ομάδες και απαιτεί συνεργασία ανάμεσα στα μέλη της ομάδας και όχι απλό καταμερισμό εργασιών που εκτελούνται αυτόνομα από τους μαθητές. Σε μια συνεργατική δραστηριότητα σημαντικό ρόλο έχουν όλες οι προφορικές και γραπτές παρεμβάσεις του/της εκπαιδευτικού για την κατανομή ρόλων και εργασιών στα μέλη της ομάδας.

- Παροχή πληροφοριών (Συμπεριφοριστικές διδακτικές στρατηγικές): Σε αυτή τη διδακτική στρατηγική, περιλαμβάνονται οι παρεμβάσεις του/της εκπαιδευτικού -προφορικές ή γραπτές- που συνίστανται στην παροχή πληροφοριών στους μαθητές/τριες (Σοφός, 2015).

Ένα ψηφιακό σενάριο για την προσχολική εκπαίδευση είναι απαραίτητο να συνδέεται με τις βασικές αρχές του ΔΕΠΠΣ και ΑΠΣ του Νηπιαγωγείου και να είναι συμβατό με τους στόχους, τις διδακτικές προσεγγίσεις και τις μεθοδολογικές επιλογές που προτείνονται σε αυτό. Είναι απαραίτητο δηλαδή να:

α) έχει χαρακτήρα ευρύ και «αποσκοπεί στη διδασκαλία και τη μάθηση μιας ή περισσότερων βασικών εννοιών ενός γνωστικού αντικείμενου μέσα από το υφιστάμενο πρόγραμμα σπουδών (EAITY, 2007:9)»,

β) προωθεί τη διαθεματική και διεπιστημονική προσέγγιση εννοιών και μεθόδων «με την υποστήριξη που παρέχουν οι ΤΠΕ (EAITY, 2011:17)»,

γ) αναδεικνύει «τα κριτήρια επιλογής ποιοτικά κατάλληλων εκπαιδευτικών λογισμικών ή τουλάχιστον αποφυγής αναποτελεσματικών εκπαιδευτικών λογισμικών εστιάζοντας στην προστιθέμενη αξία των πρώτων (EAITY, 2007:10)»,

δ) αναδεικνύει «το δυνατό εύρος και τη μεγάλη ποικιλία των μέσων και των υπηρεσιών που προσφέρουν οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση και ειδικότερα την προστιθέμενη αξία που έχει η ψηφιακή τεχνολογία στην εκπαιδευτική διαδικασία (EAITY, 2007:10)»,

ε) αναδεικνύει «τη σπουδαιότητα και τη δυναμική των κοινοτήτων μάθησης που μπορούν να δημιουργηθούν με την αξιοποίηση των δυνατοτήτων του Διαδικτύου και ιδιαίτερα των εφαρμογών και των υπηρεσιών Web 2.0 στο πλαίσιο της θεμελίωσης του σχολείου της Κοινωνίας της Γνώσης (EAITY, 2007:10)»,

στ) υποστηρίζει μαθησιακές καταστάσεις και ευνοεί δραστηριότητες που ανταποκρίνονται στα ιδιαίτερα αναπτυξιακά χαρακτηριστικά των παιδιών προσχολικής ηλικίας,

ζ) ευνοεί και προωθεί καινοτόμες εναλλακτικές μορφές διδασκαλίας, που είναι συμβατές με τις σύγχρονες παιδαγωγικές και διδακτικές θεωρίες και με τη χρήση ΤΠΕ (EAITY, 2007) και

η) εξασφαλίζει την ανάπτυξη από τους/τις μαθητές/τριες «γνωστικών ικανοτήτων υψηλού επιπέδου, που κατά τεκμήριο είναι εγκάρσιες στο Πρόγραμμα Σπουδών (EAITY, 2007:11)».

Ο ρόλος του/της νηπιαγωγού στη διαδικασία σχεδιασμού και υλοποίησης ψηφιακών σεναρίων αναδεικνύεται πολύ σημαντικός. Ο/η νηπιαγωγός είναι απαραίτητο να διαθέτει μία σειρά δεξιοτήτων και συμπεριφορών, όπως η αποτύπωση των γνώσεων/απόψεων των παιδιών, η ενημέρωση για τη λειτουργία εφαρμογών νέων τεχνολογιών, η διερεύνηση εργαλείων ΤΠΕ, η διευκόλυνση με επεξηγήσεις, η προτροπή για αλληλεπίδραση των μελών της ομάδας, η διευκόλυνση των παιδιών με εισαγωγή τεχνικών κατάλληλων για χρήση ΤΠΕ και η διερεύνηση εργαλείων λογισμικού ανοιχτού τύπου.

Οι Μισιρλή και Κόμης (2011) στη μελέτη τους που αφορά την υλοποίηση διδακτικού σεναρίου με ΤΠΕ στην προσχολική εκπαίδευση υπογραμμίζουν ότι ο ρόλος του/της νηπιαγωγού στην εφαρμογή ενός σεναρίου διαφοροποιείται ανάλογα με τη δραστηριότητα ή μέρος των δραστηριοτήτων που περιλαμβάνει το ψηφιακό σενάριο και εκλαμβάνει τρεις μορφές: α) διευκολυντικός, παρέχοντας οδηγίες και διευκρινήσεις για τον τρόπο χρήσης των ψηφιακών εργαλείων που χρησιμοποιούνται, β) υποστηρικτικός, προτρέποντας τα μέλη της ομάδας στην μεταξύ τους αλληλεπίδραση αλλά και στον πειραματισμό με νέα εργαλεία/λογισμικά και γ) καθοδηγητικός, υποδεικνύοντας πολλούς και διαφορετικούς τρόπους χρήσης των εργαλείων αλλά και συνεργασίας της ομάδας.

## ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΔΙΔΑΚΤΙΚΩΝ ΣΕΝΑΡΙΩΝ

### ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΠΕΡΙΟΧΗ: ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΓΛΩΣΣΑ

Τίτλος σεναρίου: «Εφημερίδες!»

Σύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/5943>

**Λέξεις Κλειδιά:** Νηπιαγωγείο, Εφημερίδα, Γλώσσα, ΤΠΕ



**Εικόνα 1:** Σενάριο «Εφημερίδες!»

**Περιγραφή:** Το ψηφιακό διδακτικό σενάριο (Εικ. 1) στοχεύει στην επαφή των παιδιών με μία από τις εκδοχές του γραπτού λόγου, την εφημερίδα και τη χρησιμοποίησή της για τη δημιουργία ευκαιριών στην τάξη, ώστε οι μαθητές/τριες να κατανοήσουν και να παράγουν γραπτό λόγο.

**Διδακτικοί Στόχοι:** Τα παιδιά ενθαρρύνονται να έρθουν σε επαφή με τις εφημερίδες-πολιτικές/σχολικές/παιδικές, να συνειδητοποιήσουν και να υιοθετήσουν βασικές συμβάσεις της ανάγνωσης, να κατανοήσουν αλλά και να παράγουν γραπτό λόγο.

**Φάσεις Σεναρίου και Εργαλεία:** Στην πρώτη, εισαγωγική, φάση του σεναρίου ο/η εκπαιδευτικός χρησιμοποιώντας το στοιχείο Εικόνα με Διαδραστικά Σημεία επιχειρεί να φέρει σε επαφή τα παιδιά με τις σχολικές εφημερίδες και συγκεκριμένα με μια εφημερίδα Νηπιαγωγείου. Μέσα από την παρατήρηση και τη μελέτη ενός πρωτοσέλιδου, προτρέπει τους/τις μαθητές/τριες να αναγνωρίσουν δομικά στοιχεία μιας εφημερίδας, να «διαβάσουν» την ονομασία της, να κάνουν υποθέσεις για το περιεχόμενό της αλλά και να συνειδητοποιήσουν βασικές συμβάσεις της ανάγνωσης-από αριστερά προς τα δεξιά, από την αρχή προς το τέλος, από πάνω προς τα κάτω.

Στη δεύτερη φάση, με την αξιοποίηση του στοιχείου της Διαδραστικής Παρουσίασης, ο/η εκπαιδευτικός επιχειρεί να φέρει τα παιδιά σε επαφή με τις πολιτικές εφημερίδες και τα προτρέπει να κάνουν υποθέσεις για το τι περιέχει ένα πρωτοσέλιδο, εισάγοντάς τα με αυτόν τον τρόπο στον γραμματισμό στα ΜΜΕ. Παράλληλα, με τη χρήση του στοιχείου Παιγνίδι Μνήμης, υποστηρίζεται

η μάθηση μέσω ψυχαγωγίας, διότι παρέχεται η δυνατότητα στα παιδιά, σε ομάδες 2-3 ατόμων, να εντοπίσουν τα όμοια πρωτοσέλιδα σχολικών εφημερίδων και να τα ταιριάξουν σε ζευγάρια.

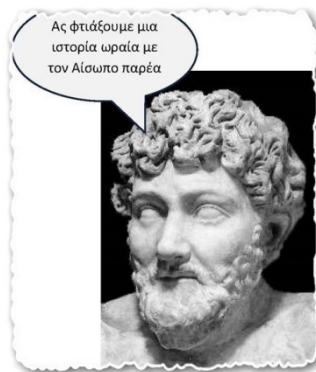
Στην τρίτη φάση τα παιδιά γίνονται δημοσιογράφοι και εμπλέκονται στην κατανόηση αλλά και στην παραγωγή γραπτού λόγου: η αξιοποίηση αρχικά του στοιχείου Εικόνα και ακολούθως του στοιχείου Ερώτηση Συμπλήρωσης Κενών, επιτρέπει στα παιδιά τη μελέτη της ονομασίας μιας σχολικής εφημερίδας Νηπιαγωγείου, τη διαπίστωση ότι μπορεί να περιέχει αριθμούς και γράμματα μαζί και τη γραφή αριθμών και γραμμάτων της ονομασίας, μετατρέποντάς τα έτσι σε μικρούς/ές δημοσιογράφους. Με την αξιοποίηση του στοιχείου Διαδραστική Παρουσίαση ο/η εκπαιδευτικός εισάγει τα παιδιά σε δημοσιογραφικούς όρους-άρθρο, λεζάντα- και τα παρακινεί, σε μικρές ομάδες 2-3 ατόμων, να παρατηρήσουν και να αντιγράψουν λεζάντες στις φωτογραφίες των άρθρων.

Στην τέταρτη φάση, που αποτελεί δραστηριότητα επέκτασης, χρησιμοποιείται το στοιχείο Εξωτερικό Περιεχόμενο για τον εμπλουτισμό των γνώσεων των παιδιών και τον απαραίτητο αναστοχασμό.

Τίτλος σεναρίου: «Ας φτιάξουμε μια ιστορία ωραία με τον Αίσωπο παρέα»

Σύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/5726>

**Λέξεις Κλειδιά:** Αφήγηση, Οπτικός Γραμματισμός, Προφορική Επικοινωνία, Ανάγνωση



**Εικόνα 2:** Σενάριο «Ας φτιάξουμε μια ιστορία ωραία με τον Αίσωπο παρέα»

Περιγραφή: Το ψηφιακό διδακτικό σενάριο (Εικ. 2), εστιάζει στην ενίσχυση της εξοικείωσης των παιδιών με εκφάνσεις της γνωστικής περιοχής της Γλώσσας, που σχετίζονται κυρίως με την προφορική επικοινωνία και την ανάγνωση. Αξιοποιεί ως βασικό δομικό υλικό ένα γνωστό μύθο του Αισώπου, προκειμένου να δημιουργηθούν κατάλληλες μαθησιακές ευκαιρίες που θα ενθαρρύνουν τα παιδιά να καλλιεργήσουν τον αφηγηματικό λόγο, την αναγνώριση λέξεων και την κατανόηση κειμένων.

Διδακτικοί Στόχοι: Οι μαθητές/τριες παροτρύνονται να αξιοποιήσουν κατάλληλες αφηγηματικές τεχνικές, προκειμένου να αναδιηγηθούν έναν μύθο του Αισώπου που παρουσιάζεται με τη μορφή φωτοϊστορίας και να αποδώσουν την κεντρική του ιδέα με την επιλογή ενός κατάλληλου λεκτικού σχήματος.

Φάσεις Σεναρίου και Εργαλεία: Στην πρώτη φάση του σεναρίου ο/η εκπαιδευτικός χρησιμοποιώντας λογισμικό νοητικής χαρτογράφησης στην ολομέλεια, επιχειρεί να αποτυπώσει τις πρότερες γνώσεις των παιδιών σχετικά με τον Αίσωπο και τα λογοτεχνικά κείμενα αλληγορικής μυθοπλασίας. Η καταγραφή των ιδεών σε αυτή τη φάση ευνοεί αφενός τον εντοπισμό πιθανών παρανοήσεων των μαθητών/τριών, αφετέρου όμως την οικοδόμηση της νέας



γνώσης και τη σύνδεσή της με τους διδακτικούς στόχους του σεναρίου. Το στοιχείο που αξιοποιείται κατά την πρώτη φάση, είναι αυτό της Εικόνας προκειμένου να αποτυπωθεί η ενδεικτική εννοιολογική χαρτογράφηση.

Κατά τη δεύτερη φάση, στην ολομέλεια, παρουσιάζεται σε μορφή φωτοϊστορίας, ο μύθος του Αισώπου "Η αλεπού και τα σταφύλια" και δίνεται χρόνος για σιωπηλή και προσεκτική παρατήρηση των εικόνων. Τα παιδιά ενθαρρύνονται να συνθέσουν την ιστορία, αξιοποιώντας δημιουργικά τις πληροφορίες που περιέχουν οι εικόνες, αναπτύσσοντας έτσι δεξιότητες οπτικού γραμματισμού. Ιδιαίτερη έμφαση σε αυτή τη φάση, δίνεται στην εύστοχη χρήση λεκτικών σχημάτων που α) συναντώνται στην αρχή μιας ιστορίας (όπως «Μια φορά κι έναν καιρό»), β) που διευκολύνουν την τήρηση της διαδοχικής σειράς των γεγονότων (όπως «Πρώτα»), γ) συνδεδεμένων φράσεων (όπως Προθέσεις, Συνδέσμους και Επιρρήματα) καθώς και στην αναγνωστική αποκωδικοποίησή τους. Το στοιχείο του Διαδραστικού Βίντεο αξιοποιείται για την παρουσίαση της φωτοϊστορίας και για την εύστοχη παραγωγή λεκτικών σχημάτων.

Ως αφετηριακό υλικό για την ανάπτυξη της αφήγησης, στην τρίτη φάση, αξιοποιούνται μόνο τέσσερις εικόνες σχετικές με το μύθο "Η Αλεπού με τα σταφύλια". Τα παιδιά σε μικρές ομάδες ενθαρρύνονται να ερμηνεύσουν και να αποτιμήσουν τις οπτικές έννοιες των εικόνων (οι οποίες παρουσιάζονται σε τυχαία σειρά) προκειμένου να ανασυνθέσουν την ιστορία. Στη συνέχεια, κάθε ομάδα μπορεί να παρουσιάσει την ιστορία της στην ολομέλεια προκειμένου να επιχειρηματολογήσουν σχετικά με την επιλογή τοποθέτησης των εικόνων, αλλά και για να διευκολυνθεί η ομότιμη αξιολόγηση (peer review). Τα στοιχεία που αξιοποιούνται για την ανασύνθεση του μύθου, είναι αυτά της Εικόνας με Διαδραστικά Σημεία και οι Διαδραστικές Ενεργές Περιοχές.

Στην τέταρτη φάση στα πλαίσια της ολομέλειας παρουσιάζεται μία εικόνα που συνοψίζει το μύθο, "Η αλεπού και τα σταφύλια". Ο/η εκπαιδευτικός παροτρύνει τα παιδιά να παρατηρήσουν προσεκτικά την εικόνα, και να περιγράψουν την κεντρική ηθικό-διδακτική ιδέα που περιέχεται στο μύθο. Επιχειρώντας να διευκολύνει την κατανόηση του συμβολικού και αλληγορικού χαρακτήρα των μύθων του Αισώπου, ο/η εκπαιδευτικός με τη χρήση των στοιχείων της Εικόνας και του Ήχου προτείνει διάφορες παροιμίες και ενθαρρύνει τα παιδιά, σε μικρές ομάδες, να σκεφτούν προκειμένου να αιτιολογήσουν ποια από τις παροιμίες αντιπροσωπεύει καλύτερα το επιμύθιο.

Τέλος, στην πέμπτη φάση αξιοποιείται το στοιχείο της Εικόνας για την παρουσίαση δραστηριοτήτων επέκτασης του σεναρίου.

### **ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΠΕΡΙΟΧΗ: ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ**

Τίτλος: «Μέσα από τη γειτονιά του χθες ανακαλύπτω τη γειτονιά του σήμερα»

Σύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/6247>

**Λέξεις Κλειδιά:** Ανθρωπογενές Περιβάλλον, Γειτονιά, Χάρτες, Παρόν, Παρελθόν



**Εικόνα 3:** Σενάριο «Μέσα από τη γειτονιά του χθες ανακαλύπτω τη γειτονιά του σήμερα»

Περιγραφή: Στο ψηφιακό διδακτικό σενάριο (Εικ. 3), τα παιδιά του νηπιαγωγείου μέσα από διαδικασίες ερευνητικής δράσης, ενθαρρύνονται να ανακαλύψουν το εγγύς ανθρωπογενές περιβάλλον τους και πιο συγκεκριμένα τη γειτονιά τους και να την αντιμετωπίσουν ως ένα δυναμικό αντικείμενο μάθησης.

Διδακτικοί Στόχοι: Οι μαθητές/τριες ενθαρρύνονται να εξερευνήσουν τη γειτονιά χρησιμοποιώντας ποικίλα ερευνητικά εργαλεία και απλούς χάρτες, και να αφηγηθούν το παρόν και το παρελθόν της, αξιοποιώντας ιστορικά και φανταστικά στοιχεία.

Φάσεις Σεναρίου και Εργαλεία: Η πρώτη φάση του σεναρίου περιλαμβάνει την παρουσίαση της αντικειμενικής γνώσης, σχετικά με το υπό διερεύνηση θέμα, η οποία σχετίζεται με τη συλλογή ερευνητικών δεδομένων. Τα παιδιά ενθαρρύνονται να εξερευνήσουν τη γειτονιά μέσα από ποικίλες δραστηριότητες, όπως περίπατους στοχαστικής παρατήρησης με σκοπό την καταγραφή οπτικών και ηχητικών δεδομένων. Προκειμένου τα στοιχεία που θα συγκεντρωθούν σε αυτή τη φάση, να καλύπτουν πληροφοριακά το θέμα, ο/η εκπαιδευτικός παροτρύνει τα παιδιά σε μικρές ομάδες να διερευνήσουν και προεπιλεγμένες σελίδες στο διαδίκτυο αξιοποιώντας το στοιχείο του Εξωτερικού Περιεχομένου. Η παρουσίαση των τελικών ερευνητικών στοιχείων μπορεί να έχει τη μορφή ενός πολυμεσικού πίνακα αναφοράς που μπορεί να δημιουργηθεί με το στοιχείο της Διαδραστικής Παρουσίασης. Η αξιοποίηση αυτού του στοιχείου δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να περιγράψουν στην ολομέλεια τα σημεία της γειτονιάς που έχουν εντοπίσει και που επιθυμούν να διερευνήσουν περαιτέρω.

Στη δεύτερη φάση και με τη χρήση του στοιχείου της Εικόνας αναπτύσσονται δραστηριότητες προσέγγισης της γεωγραφικής διάστασης της γειτονιάς. Μέσα από την αξιοποίηση λογισμικού εικονικής αναπαράστασης της γης που ευνοεί την παρουσίαση του θέματος με πολλαπλές οπτικές, τα παιδιά σε μικρές ομάδες πειραματίζονται με την αναγνώριση της γειτονιάς στο χάρτη και τον εντοπισμό σημαντικών της σημείων. Μέρος των ερευνητικών δεδομένων που έχουν συγκεντρωθεί από την προηγούμενη φάση αξιοποιούνται προκειμένου να διευκολυνθεί η δημιουργία πρωτότυπων χαρτών μέσω του στοιχείου των Διαδραστικών Ενεργών Περιοχών και έτσι να ενισχυθεί η οπτική αναγνώριση συμβολικών αναπαραστάσεων σημαντικών σημείων της γειτονιάς όπως, το νηπιαγωγείο, η εκκλησία κ.τ.λ.

Η τρίτη φάση του σεναρίου εστιάζει στην ανάπτυξη δυναμικών μαθησιακών ευκαιριών, ώστε τα παιδιά να είναι ικανά να αντιληφθούν τη χρονική ακολουθία γεγονότων που αφορούν τη γειτονιά. Τα παιδιά σε μικρές ομάδες παρατηρούν και περιγράφουν εικόνες που απεικονίζουν σκηνές του παρόντος και του παρελθόντος της γειτονιάς, ενώ παράλληλα ενθαρρύνονται να σχολιάσουν και να συγκρίνουν ενέργειες, συναισθήματα και πράξεις εμπλεκόμενων στα γεγονότα προσώπων. Παράλληλα ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να πραγματοποιήσει διαφοροποιημένες δραστηριότητες, έτσι ώστε να διευκολυνθεί η αποσαφήνιση χρονικών εννοιών και η κριτική προσέγγιση των γεγονότων από όλα τα παιδιά της τάξης. Για την πραγμάτωση των ανωτέρω δραστηριοτήτων της τρίτης φάσης αξιοποιούνται το Διαδραστικό Βίντεο, οι Κάρτες Ερωτήσεων και το Παιχνίδι Μνήμης.

Τέλος στην τέταρτη φάση χρησιμοποιούνται το στοιχείο της Εικόνας με Διαδραστικά Σημεία και των Διαδραστικών Ενεργών Περιοχών για τη δημιουργία ιστοριών που μπορεί να αφορούν α) τη χρονική εξέλιξη ενός



σημαντικού σημείου της γειτονιάς (τα παιδιά παρατηρούν τέσσερις εικόνες ενός σημαντικού σημείου της γειτονιάς που δίνονται σε τυχαία σειρά και καλούνται να αναγνωρίσουν τη χρονική του εξέλιξη έτσι ώστε να συνθέσουν την ιστορία του από το χθες έως το σήμερα) και β) την κατάθεση απόψεων σχετικά με το σχεδιασμό της γειτονιάς του μέλλοντος (τα παιδιά καλούνται να τοποθετήσουν στο χάρτη της γειτονιάς, εικόνες που αποτυπώνουν τις ιδέες τους για το πώς θα μπορούσε να είναι η γειτονιά στο μέλλον).

Τίτλος: «Από πού 'σαι ποταμάκι; Ο κύκλος του νερού»

Σύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/6212>

**Λέξεις Κλειδιά:** Νερό, Κύκλος Νερού, Νηπιαγωγείο, Ποτάμι, Πείραμα, ΤΠΕ



**Εικόνα 4:** Σενάριο «Από πού 'σαι ποταμάκι; Ο κύκλος του νερού»

Περιγραφή: Το ψηφιακό διδακτικό σενάριο (Εικ. 4) στοχεύει στην κατανόηση από μέρους των παιδιών του κύκλου του νερού και των σταδίων που χαρακτηρίζουν το φυσικό αυτό φαινόμενο, μέσα από ποικίλες δραστηριότητες.

Διδακτικοί Στόχοι: Τα παιδιά παροτρύνονται να γνωρίσουν και να κατανοήσουν τον κύκλο του νερού, τις καταστάσεις του νερού, να εξοικειωθούν με το πείραμα και να έρθουν σε επαφή με έναν άλλον τύπο γραφής του νερού.

Φάσεις Σεναρίου και Εργαλεία: Σκοπός της πρώτης φάσης του σεναρίου είναι η πληροφόρηση των νηπίων για τον κύκλο του νερού και η συζήτηση, παρατήρηση και αναγνώριση από μέρους τους των τριών μορφών του νερού. Αρχικά, στην ολομέλεια, ο/η εκπαιδευτικός με την αξιοποίηση του στοιχείου Διαδραστικό Βίντεο με αντικείμενο τον κύκλο του νερού, δίνει στα παιδιά τη δυνατότητα να προσλάβουν απαραίτητες πληροφορίες σχετικά με το φυσικό φαινόμενο. Ακολούθως με τη χρήση του στοιχείου Εικόνα με Διαδραστικά Σημεία προτρέπει τα νήπια να συζητήσουν τις πρότερες γνώσεις τους και να συνειδητοποιήσουν τις τρεις μορφές του νερού, ενώ με την αξιοποίηση του στοιχείου Διαδραστικές Ενεργές Περιοχές επιχειρείται η αποτύπωση των αποκτηθέντων γνώσεων των μαθητών/τριών.

Στη δεύτερη φάση επιχειρείται η αναγνώριση από τα παιδιά των καταστάσεων του νερού, μέσα από το γνωστό ποίημα του Ζαχαρία Παπαντωνίου «Από πού 'σαι ποταμάκι». Με τη χρήση του στοιχείου Εικόνα, ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην ολομέλεια της τάξης το ποίημα, με έντονη γραφή συγκεκριμένων λέξεων που χαρακτηρίζουν το φυσικό φαινόμενο (π.χ. ποταμάκι, σύννεφο, μπόρα, γιालό) και την προτροπή προς τα παιδιά να εντοπίσουν τον κύκλο του νερού μέσα σε αυτό. Στη συνέχεια, με την αξιοποίηση του στοιχείου Διαδραστικές Ενεργές Περιοχές επιχειρείται η αποτύπωση των αποκτηθέντων γνώσεων με παιγνιώδη τρόπο και σε ομάδες των 2-3 ατόμων.

Σκοπός της τρίτης φάσης είναι να έρθουν τα παιδιά σε επαφή με ένα πείραμα σχετικά με τον βρασμό του νερού, την εξάτμιση και την υγροποίηση, ώστε να κατανοήσουν σε βάθος τον κύκλο του νερού. Ο/η εκπαιδευτικός με τη

χρήση του στοιχείου Διαδραστικό Βίντεο στην ολομέλεια, επιχειρεί την επαφή των παιδιών με το πείραμα, την άσκησή τους στην παρατήρηση και την ανάπτυξη της κριτικής τους σκέψης, ενώ με τη χρήση του στοιχείου Ερωτήσεις Πολλαπλής Επιλογής τα παροτρύνει στη δημιουργική εμπλοκή τους με το πείραμα και στην αυτοαξιολόγηση και αξιολόγηση των αποκτηθέντων γνώσεων.

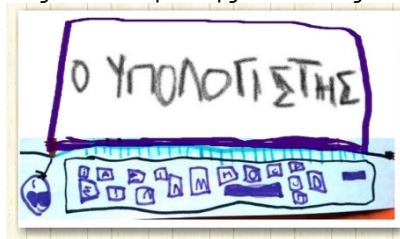
Η τέταρτη φάση αποτελεί δραστηριότητα επέκτασης, που στόχο έχει να γνωρίσει στους/ις μαθητές/τριες έναν άλλο τύπο του νερού, τον χημικό τύπο. Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να συμβάλλει στην αξιοποίηση της περιέργειας που έχουν τα μικρά παιδιά για τη διερεύνηση του κόσμου που τα περιβάλλει, στην υποστήριξη του επιστημονικού γραμματισμού και στην ανάπτυξη της θετικής στάσης απέναντι στην επιστήμη. Ο/η εκπαιδευτικός αξιοποιώντας στο στοιχείο Εικόνα, παρουσιάζει στην ολομέλεια των παιδιών έναν άλλο τρόπο γραφής του νερού-το όνομα του νερού στη χημεία- και εξηγεί πως οι επιστήμονες γράφουν το νερό με αυτόν τον τύπο. Με τη χρήση του στοιχείου Διαδραστικές Ενεργές Περιοχές, προτρέπει τα παιδιά –σε μικρές ομάδες 2 ή 3 ατόμων- να ανακαλέσουν στη μνήμη τους τον τύπο και να τον αποδώσουν σωστά.

### **ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΠΕΡΙΟΧΗ: ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ**

Τίτλος: «Γνωριμία με τον υπολογιστή»

Σύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/8512>

**Λέξεις Κλειδιά:** Ηλεκτρονικός Υπολογιστής, Βασικές Μονάδες



**Εικόνα 5:** Σενάριο «Γνωριμία με τον υπολογιστή»

Περιγραφή: Το ψηφιακό διδακτικό σενάριο (Εικ. 5), μέσα από διαδικασίες ανακαλυπτικής μάθησης, ενθαρρύνει τους μαθητές να έρθουν σε επαφή με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και να γνωρίσουν τις βασικές ψηφιακές μονάδες που τον αποτελούν. Παράλληλα, επιχειρείται η ανάδειξη του σημαντικού ρόλου ενός υπολογιστικού συστήματος, ως προς την κάλυψη καθημερινών αναγκών και καταστάσεων στο νηπιαγωγείο.

Διδακτικοί Στόχοι: Οι μαθητές παροτρύνονται να αναγνωρίσουν τις κυριότερες μονάδες του υπολογιστή και να αντιληφθούν ότι αποτελούν ένα ενιαίο σύστημα, καθώς και να αναγνωρίσουν τη λειτουργία του ως ένα οργανικό στοιχείο του νηπιαγωγείου.

Φάσεις Σεναρίου και Εργαλεία: Στην πρώτη φάση του σεναρίου ο/η εκπαιδευτικός αξιοποιώντας το στοιχείο των Διαδραστικών Ενεργών Περιοχών παρουσιάζει στην ολομέλεια με τη μορφή εικόνας, την κεντρική ιδέα του υπό διερεύνηση θέματος, που στην προκειμένη περίπτωση είναι ο ηλεκτρονικός υπολογιστής. Περιμετρικά της κεντρικής ιδέας, τοποθετούνται διάφορες εικόνες σχετικές ή μη ως προς την ιδέα που μελετάται. Τα παιδιά ενθαρρύνονται να αξιοποιήσουν τις πρότερες γνώσεις που διαθέτουν, προκειμένου να εξακτινώσουν γύρω από το θέμα, εικόνες που σχετίζονται σε εννοιολογικό και λειτουργικό επίπεδο με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Τα σχόλια των παιδιών και οι ιδέες τους καταγράφονται από τον/την εκπαιδευτικό, έτσι ώστε να υπάρχει

μία σαφής εικόνα αφενός για τις αναπαραστάσεις τους και αφετέρου για να προσδιοριστούν πιθανές παρανοήσεις και λάθη.

Στη δεύτερη φάση αξιοποιούνται το Διαδραστικό Βίντεο και οι Κάρτες Ερωτήσεων στο πλαίσιο μιας δυναμικής διαδικασίας γνωριμίας των μαθητών με το σύστημα του ηλεκτρονικού υπολογιστή και τις βασικές του μονάδες.

Κατά την τρίτη φάση και με τη βοήθεια του στοιχείου της Εικόνας με Διαδραστικά Σημεία αναπτύσσονται δραστηριότητες, προκειμένου οι μαθητές/τριες να κατανοήσουν τον υπολογιστή, ως ένα ενιαίο σύστημα που ομοιάζει με κάποιες από τις λειτουργίες που εκτελούν μέρη του ανθρώπινου σώματος. Επιπλέον, αξιοποιούνται το στοιχείο των Διαδραστικών Ενεργών Περιοχών, προκειμένου όλα τα παιδιά να διατυπώσουν και να αιτιολογήσουν τους συσχετισμούς τους.

Τέλος, στην τέταρτη φάση, σχεδιάζονται δραστηριότητες, προκειμένου οι μαθητές να εντοπίσουν την τεχνολογία στην καθημερινότητά τους και να τη συσχετίσουν με την κάλυψη αναγκών που προκύπτουν στο νηπιαγωγείο. Το στοιχείο της Διαδραστικής Παρουσίασης που χρησιμοποιείται αξιοποιεί τη μέθοδο της επίλυσης προβλήματος και έτσι εύκολα δύναται να κινητοποιήσει στοχαστικά τα παιδιά, ώστε να επιλέξουν τη συσκευή που καλύπτει την ανάγκη τους και να δικαιολογήσουν την επιλογή τους με βάση χαρακτηριστικά γνωρίσματα, που έχουν παρουσιαστεί σε προηγούμενες φάσεις.

Τίτλος: «Φύγε-φύγε ποντικάκι...»

Σύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/20749>

**Λέξεις Κλειδιά:** Πληροφορική, Νηπιαγωγείο, Ποντίκι, Πληκτρολόγιο



**Εικόνα 6:** Σενάριο «Φύγε-φύγε ποντικάκι...»

Περιγραφή: Μέσα από το ψηφιακό διδακτικό σενάριο (Εικ. 6), οι μαθητές/τριες ενθαρρύνονται και ευαισθητοποιούνται στην αναγνώριση του υπολογιστή ως χρήσιμου εργαλείου για τον άνθρωπο αλλά και ειδικότερα για τον εαυτό τους, στο πλαίσιο των καθημερινών τους δραστηριοτήτων στην τάξη. Εστιάζει τόσο στο ποντίκι του υπολογιστή όσο και στο πληκτρολόγιο, με έμφαση σε βασικά πλήκτρα του, με σκοπό την καλλιέργεια της ικανότητας των παιδιών να το χρησιμοποιούν με επιτυχία.

Διδακτικοί Στόχοι: Τα παιδιά ενθαρρύνονται να αναγνωρίζουν το ποντίκι του υπολογιστή και να μάθουν να το κινούν, να εκτελούν εντολές και να παίζουν εκπαιδευτικά παιχνίδια με τη χρήση του, να αναγνωρίζουν το πληκτρολόγιο και τα πλήκτρα του και να χρησιμοποιούν κάποια.

Φάσεις Σεναρίου και Εργαλεία: Σκοπός της πρώτης φάσης του σεναρίου είναι τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με το ποντίκι του υπολογιστή, τα μέρη και τις κινήσεις του. Ο/η εκπαιδευτικός, στην ολομέλεια της τάξης, και με τη χρήση του στοιχείου Εικόνα με Διαδραστικά Σημεία, προτρέπει τα παιδιά να συζητήσουν για τις πρότερες γνώσεις τους σχετικά με το ποντίκι και να το παρατηρήσουν ως προς την κατασκευή του, τα πλήκτρα του. Ακολούθως με τη χρήση του στοιχείου Εικόνα, ενθαρρύνει τα παιδιά να χρησιμοποιήσουν το ποντίκι για να διανύσουν μια διαδρομή, δίνοντάς τους έτσι τη δυνατότητα να εμπλακούν στην ορθή χρήση του και να εξοικειωθούν με αυτό.

Η δεύτερη φάση αποσκοπεί στο να καταστήσει τα παιδιά ικανά να εκτελούν εντολές και να παίζουν εκπαιδευτικά παιχνίδια στον υπολογιστή με τη χρήση

του ποντικιού. Με την αξιοποίηση των στοιχείων Εικόνα και Εξωτερικό Περιεχόμενο, επιχειρείται η πρακτική εξάσκηση των παιδιών στη χρήση του ποντικιού και των πλήκτρων του και η ενεργή εμπλοκή τους σε εκπαιδευτικά/ψυχαγωγικά παιχνίδια.

Σκοπός της τρίτης φάσης είναι να γνωρίσουν οι μαθητές/τριες το πληκτρολόγιο και τα πλήκτρα του και να διαχειριστούν ορθά πλήκτρα όπως τα βελάκια (πάνω, κάτω, δεξιά, αριστερά), το κενό και τα κεφαλαία γράμματα. Ο/η εκπαιδευτικός, διερευνώντας τις πρότερες γνώσεις των παιδιών, τα ενθαρρύνει να μελετήσουν το πληκτρολόγιο και να αναγνωρίσουν/ονομάσουν πλήκτρα που γνωρίζουν. Αξιοποιώντας το στοιχείο Διαδραστικές Ενεργές Περιοχές, προτρέπει τα νήπια να τοποθετήσουν τα σωστά πλήκτρα στη σωστή θέση, ενώ με τη χρήση του στοιχείου Εξωτερικό Περιεχόμενο ωθεί τα παιδιά να χρησιμοποιήσουν συγκεκριμένα πλήκτρα, μέσα από τη χρήση εκπαιδευτικών/ψυχαγωγικών παιχνιδιών. Η εξοικείωση με το πληκτρολόγιο μέσω δυναμικής εμπλοκής, προβληματισμού και δράσης, ολοκληρώνεται με την αξιοποίηση του στοιχείου Ερώτηση Συμπλήρωσης Κενών, όπου ο/η εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά να χρησιμοποιήσουν το πλήκτρο για τα κεφαλαία γράμματα και να αντιγράψουν συγκεκριμένες –σχετικές με τη θεματική– λέξεις.

#### **ΑΝΑΦΟΡΕΣ**

ΑΙΣΩΠΟΣ (2015). Πλατφόρμα Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής. Ανακτήθηκε στις 28 Δεκεμβρίου 2015 από το δικτυακό τόπο <http://aesop.iep.edu.gr>

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

Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών (2007). *Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και Εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη*. Τεύχος 2α-Κλάδος ΠΕ-70 β' έκδοση. Πάτρα, Τομέας Επιμόρφωσης και Κατάρτισης.

Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών (2011). *Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και Εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη*. Τεύχος 1-Γενικό Μέρος. Πάτρα, Τομέας Επιμόρφωσης και Κατάρτισης.

Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής (2015). *Τεύχος Οδηγιών εργασίας για την εκπόνηση δειγματικών ψηφιακών διδακτικών σεναρίων*, Αθήνα (Έκδοση 1.0.0).

Μισιρλή, Α. & Κόμης, Β. (2011) *Μελέτη της υλοποίησης εκπαιδευτικού σεναρίου με ΤΠΕ στην προσχολική εκπαίδευση*, 2<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο: Ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία. Πάτρα, 28-30/4/2011.

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2011). *Νέο Σχολείο (Σχολείο 21<sup>ου</sup> αι.) – Πιλοτικό Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου, Μέρος 2<sup>ο</sup>: Μαθησιακές περιοχές*.

Πλατφόρμα «Αίσωπος». Εγχειρίδιο χρήσης πλατφόρμας, 2015. Έκδοση 1.2

Σοφός, Α. (2015). Τεύχος μελέτης προδιαγραφών και μεθοδολογίας ανάπτυξης ψηφιακών σεναρίων για όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης, *Παραδοτέα Υποέργου 1: Ανάπτυξη μεθοδολογίας και ψηφιακών διδακτικών σεναρίων για τα γνωστικά αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης*.

Kalas, I. (2010). *Recognizing the potential of ICT in early childhood education*. UNESCO Institute for Information Technologies in Education.