

«Διδακτική εφαρμογή Εκπαιδευτικού σεναρίου με αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. "Τα χρώματα στο νηπιαγωγείο"»

Παπαδάκη Αργυρώ

Νηπιαγωγός, Νηπιαγωγείο Κλεισοχωρείου
petrosmarios@gmail.com

Περίληψη

Η εργασία αυτή αποτελεί μια διαθεματική προσέγγιση για "τα χρώματα στο νηπιαγωγείο", με αξιοποίηση ανοικτών λογισμικών και άλλων εργαλείων Νέων Τεχνολογιών. Η εφαρμογή του σεναρίου, έγινε σε μια τάξη Νηπιαγωγείου με 7 παιδιά, κατά το σχολικό έτος 2013-2014. Οι στόχοι αντλήθηκαν από το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών του 2011, που βρίσκεται σε πιλοτικό στάδιο και αφορούν όλες τις γνωστικές περιοχές του Νέου αναλυτικού προγράμματος. Παραθέτονται αναλυτικά τα λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν καθώς και η υλικοτεχνική υποδομή που χρειάστηκε, για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων. Περιγράφεται η οργάνωση της συγκεκριμένης τάξης Νηπιαγωγείου, στις διάφορες φάσεις υλοποίησης. Γίνεται αναλυτική περιγραφή της εφαρμογής του σεναρίου και αιτιολόγηση του, με βάση την κοινωνικογνωστική θεωρία του Vygotsky. Στις φωτογραφίες που συνοδεύουν το κείμενο, φαίνεται η συμμετοχή των παιδιών, στη διάρκεια των δραστηριοτήτων. Τα παιδιά συνέδεσαν δημιουργικά τις εμπειρίες τους, από το φυσικό περιβάλλον, με τις δυνατότητες που τους έδωσαν οι Νέες Τεχνολογίες και κατέληξαν να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι εκμάθησης και εμπέδωσης της γνώσης. Ο υπολογιστής έγινε εργαλείο δημιουργίας.

Λέξεις κλειδιά: Διαθεματική Προσέγγιση, Νέες Τεχνολογίες, Διδακτική Πράξη

Εισαγωγή

Τα χρώματα είναι μια έννοια που αρέσει πολύ στα παιδιά και το δουλεύουμε σε όλη τη διάρκεια της χρονιάς. Η προσέγγιση είναι διαθεματική και η κατάκτηση της γνώσης πραγματοποιείται μέσα από μια ενεργητική διαδικασία κατά την οποία τα παιδιά οικοδομούν τη γνώση όταν εμπλέκονται ενεργά, μέσα δηλαδή από τη δική τους δραστηριότητα και την αλληλεπίδραση, τόσο με το φυσικό, όσο και με το κοινωνικό περιβάλλον (ΔΕΠΠΣ, Π.Ι. 2002). Η πρωτοτυπία της έγκειται, κυρίως στον τρόπο που δημιουργήθηκε και χρησιμοποιήθηκε ο εννοιολογικός χάρτης, με τη χρήση του λογισμικού xmind. «Οι εννοιολογικοί χάρτες είναι νοητικά εργαλεία τα οποία επιτρέπουν τη γραφική αναπαράσταση εννοιών και των συσχετίσεων μεταξύ τους» (Τζίμογιάννης, 2007). Ιδιαίτερα στο νηπιαγωγείο, βοηθάει τα νήπια να οργανώσουν αποτελεσματικά τη σκέψη τους, να συσχετίσουν και να ομαδοποιήσουν τις γνώσεις τους γύρω από ένα θέμα. «Ένα κατάλληλο λογισμικό καθιστά πολύ πιο εύκολη τη διαδικασία κατασκευής, ανακατασκευής και αναθεώρησης ενός εννοιολογικού χάρτη σε σχέση με την ίδια διαδικασία, όταν αυτή γίνεται με μολύβι και χαρτί» (Τσιγγίδου κ.α., 2013). Το συγκεκριμένο λογισμικό (xmind) με τις υπερσυνδέσεις πρόσφερε στα παιδιά το στοιχείο της ανακάλυψης και του μυστηρίου. Επιπλέον έδωσε τη δυνατότητα της

δημιουργίας από τα ίδια, με πληροφορίες που μετέφεραν από το περιβάλλον τους, μέσω της φωτογραφίας, ενός παιχνιδιού. Στη δεύτερη δραστηριότητα ο υπολογιστής χρησιμοποιήθηκε σαν εποπτικό μέσο. Τα παιδιά έμαθαν πώς το διαδίκτυο μπορεί να προσφέρει πληροφορίες, για ένα θέμα που μας ενδιαφέρει. Έγιναν έτσι ενεργητικοί χρήστες. Τέλος μέσα από ένα λογισμικό παρουσίασης, πρόβαλλαν και ανέδειξαν τα έργα τους, επενδύοντάς τα με ανάλογη μουσική.

Μεθοδολογία διδακτικού σεναρίου Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Το σενάριο περιλαμβάνει στόχους από τις γνωστικές περιοχές προσωπικής και κοινωνικής ανάπτυξης, φυσικές επιστήμες, γλώσσα, τέχνες, μαθηματικά και Τ.Π.Ε.

Γνώσεις και πρότερες ιδέες ή αντιλήψεις των μαθητών

Τα παιδιά γνωρίζουν, αν όχι όλα τα χρώματα, κάποια από αυτά. Διερευνούμε τις πρότερες γνώσεις τους με τον εννοιολογικό χάρτη που κάνουμε. Η ομαδική αυτή δραστηριότητα μέσα από την αλληλεπίδραση, θα βοηθήσει τα παιδιά που δε γνωρίζουν να μάθουν.

Στόχοι του σεναρίου

Οι στόχοι αντλούνται από τις γνωστικές περιοχές του Νέου Προγράμματος Σπουδών, που αναφέρονται στις εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές και αιτιολογούνται σε σχέση με τις δραστηριότητες/διδακτικές παρεμβάσεις που περιγράφονται στη συνέχεια.

Δεξιότητες:

-Να καταγράψουν δεδομένα που συλλέγουν με ψηφιακό τρόπο, την ψηφιακή φωτογραφική μηχανή.

-Να εξοικειωθούν με τη χρήση του Η/Υ και των διαφόρων λογισμικών.

-Να εξοικειωθούν με τη διαδικασία της αναζήτησης πληροφοριών (στη συγκεκριμένη περίπτωση εικόνες) σε μια μηχανή αναζήτησης.

-Να δημιουργήσουν δικές τους εικόνες με το ουράνιο τόξο στο χαρτί αλλά και στον Υπολογιστή στο Tux rain.

-Να δημιουργήσουν μια παρουσίαση της δουλειάς τους στο PP.

Γνώσεις:

-Να μάθουν τα χρώματα.

-Μέσα από διερεύνηση να ανακαλύψουν τα χρώματα στο φυσικό περιβάλλον.

-Να μάθουν τα χρώματα και τη σειρά που έχουν αυτά στο ουράνιο τόξο.

Στάσεις:

-Να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη.

-Να συνεργαστούν για να πάρουν μια απόφαση.

Κατηγορία λογισμικού – συνδυασμός κατηγοριών λογισμικού

Τα λογισμικά που χρησιμοποιήσαμε είναι:

-Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης, xmind . Λογισμικό, ανοικτού τύπου, ανακάλυψης, διερεύνησης και οικοδόμησης της γνώσης. Χρησιμοποιείται κυρίως για να ελέγξουμε τις πρότερες γνώσεις των παιδιών, αλλά με την προέκταση που δώσαμε στη συγκεκριμένη δραστηριότητα με την φωτογράφιση στην αυλή και τις υπερσυνδέσεις κάτω από κάθε χρώμα, δημιουργήθηκε ένα παιχνίδι, άρα είχαμε ψυχαγωγία και ταυτόχρονα εμπέδωση

την γνώσης. Επίσης εξασκήθηκε η μνήμη τους. Δημιούργησαν και παρήγαγαν γνώση.

-Χρησιμοποιήσαμε τη μηχανή αναζήτησης πληροφοριών διαδικτύου, Google, για αναζήτηση της γνώσης. Λογισμικό διερεύνησης και ανακάλυψης.

-Το You Tube είναι ιστότοπος με video και τραγούδια. Είδαμε ένα video που αφορούσε ένα σχετικό με το θέμα τραγούδι. Λογισμικό έκφρασης και παρουσίασης της πληροφορίας. Τα δύο παραπάνω είναι λογισμικά ανοικτού τύπου. Προσφέρουν ερεθίσματα για μη κατευθυνόμενη δράση.

-Το πρόγραμμα ζωγραφικής Tux Paint ανήκει στα ανοικτά επικοινωνιστικά εκπαιδευτικά λογισμικά. Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα το χρησιμοποιήσαμε για να προσφέρουμε έτοιμη εικόνα στα παιδιά, την οποία και συμπλήρωσαν ζωγραφίζοντας στη συνέχεια με μαρκαδόρους.

-Το PP είναι λογισμικό παρουσίασης των windows, λογισμικό έκφρασης και δημιουργίας. Τα παιδιά το χρησιμοποίησαν για να παρουσιάσουν τις ζωγραφίες τους και να τις επενδύσουν, με ένα σχετικό με το θέμα, μουσικό κομμάτι. Με τον τρόπο που χρησιμοποιήθηκε εδώ είναι ανοικτού τύπου λογισμικό.

Οργάνωση τάξης & απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Έχουμε ένα τμήμα 7 παιδιών, 3 νήπια και 4 προνήπια. Στη αρχή δουλέψαμε σαν μια ομάδα μπροστά στον υπολογιστή, για να φτιάξουμε τον εννοιολογικό χάρτη. Στη συνέχεια, στην αυλή γίναμε τρεις ομάδες. Έπειτα, πάλι σαν μια ομάδα λειτουργήσαμε μπροστά στον Υπολογιστή. Στη δεύτερη δραστηριότητα αρχικά δουλέψαμε όλοι μαζί μπροστά στον Υπολογιστή και στη συνέχεια γίναμε τρεις ομάδες που παρήγαγαν διαφορετικό έργο. Τέλος έγινε σύνθεση των έργων, από όλη την ομάδα, στο πρόγραμμα P.P..

Η αλληλεπίδραση βοηθάει τα παιδιά, σύμφωνα με τη θεωρία της «ζώνης της επικείμενης ανάπτυξης», να φτάσουν σε ανώτερο επίπεδο και να αξιοποιήσουν τις γνώσεις που ανταλλάσσουν.

Για την υλοποίηση του σεναρίου χρησιμοποιήσαμε υπολογιστή, ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, σύνδεση στο διαδίκτυο και έγινε εγκατάσταση των λογισμικών xmind, Tux Paint.

Περιγραφή και αιτιολόγηση του σεναρίου

Πρώτη Δραστηριότητα

Στην «παρεούλα» διαβάσαμε με τα παιδιά το βιβλίο του Αλέξη Κυριτσόπουλου, «**Το παραμύθι με τα χρώματα**». Κάναμε αναδιήγηση του παραμυθιού και επικεντρωθήκαμε στον εντοπισμό χρωμάτων.

Από την «παρεούλα» μεταφερθήκαμε μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή. Ανοίξαμε το πρόγραμμα **xmind, λογισμικό εννοιολογική χαρτογράφησης** και με κεντρικό κόμβο τα χρώματα, ζητήσαμε από τα παιδιά να μας πουν χρώματα που ήξεραν. Κάθε φορά που έλεγαν ένα χρώμα, έλεγαν και ένα αντικείμενο που έχει αυτό το χρώμα, π.χ. κόκκινο όπως ντομάτα. Έτσι διαπιστώσαμε τις πρότερες γνώσεις των παιδιών μέσα από τις εμπειρίες τους. Επιτελέσαμε γλωσσικούς στόχους, τα παιδιά αντάλλαξαν πληροφορίες και αλληλεπίδρασαν μεταξύ τους. Μέσα από αυτή την ανταλλαγή, τροφοδοτήθηκε το κάθε παιδί με νέες γνώσεις φτάνοντας εκεί που μπορούσε να φτάσει με τη βοήθεια κάποιου άλλου, δηλαδή κάλυψε τη «ζώνη της Επικείμενης Ανάπτυξης» σύμφωνα με την κοινωνιογνωστική θεωρία του Vygotsky (Vygotsky, 2008).

Από τον κεντρικό κόμβο σχεδιάστηκαν βέλη που κατέληγαν στο όνομα ενός χρώματος, ενώ συγχρόνως γεμίζαμε την περιοχή με το ίδιο χρώμα. Αφού

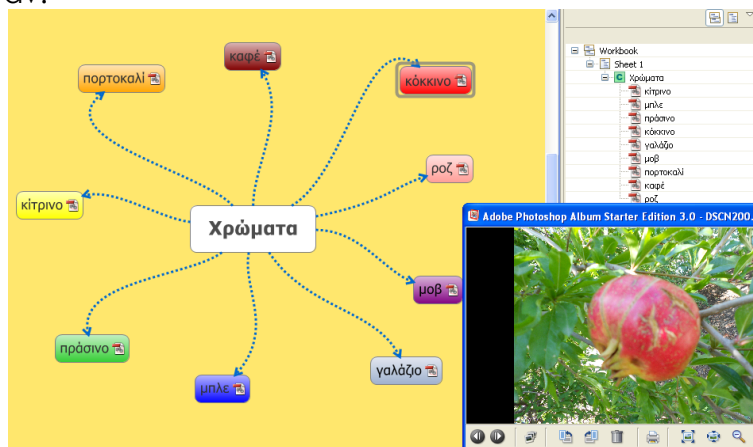
τελειώσουμε αυτή τη δραστηριότητα, δώσαμε στα παιδιά ρολά από χαρτί κουζίνας και τους είπαμε:



Εικόνα 1: Τα παιδιά αναζητούν με το κιάλι τους τα χρώματα στο φυσικό περιβάλλον.

«**Αυτό είναι το κιάλι σας και τώρα που θα βγούμε στην αυλή θα πάτε να ανακαλύψετε όλα αυτά τα χρώματα. Όταν τα βρείτε, θα τα βγάλουμε φωτογραφία με την ψηφιακή μας μηχανή.**» Εδώ μπήκε ο ψηφιακός γραμματισμός και η δεξιότητα να τραβούν φωτογραφίες. Τα παιδιά εντόπισαν, επέλεξαν και τράβηξαν φωτογραφίες κατά την κρίση τους. Άσκησαν επομένως την κριτική τους σκέψη.

Αφού βγάλαμε πολλές φωτογραφίες στην αυλή, επιστρέψαμε μπροστά στον υπολογιστή. Εισάγαμε τις φωτογραφίες που τραβήξαμε, στον υπολογιστή και επιλέξαμε κάποια που μας άρεσε περισσότερο, για να εκπροσωπήσει το κάθε χρώμα, στο ιστόγραμμα μας. Όποια χρώματα δεν βρήκαμε στην αυλή, τα εντοπίσαμε μέσα στην τάξη και τραβήξαμε φωτογραφίες. Αποφασίσαμε ομαδικά και τοποθετήσαμε σε κάθε χρώμα μία **υπερσύνδεση**, η οποία μας έστειλε με ένα κλικ στη φωτογραφία που είχαμε επιλέξει για το συγκεκριμένο χρώμα. Τα παιδιά άνοιγαν και έκλειναν τις υπερσυνδέσεις και αισθάνονταν ικανοποίηση από αυτό που είχαν δημιουργήσει.



Εικόνα 2: Τα παιδιά επέλεξαν τις φωτογραφίες που θα αντιπροσώπευαν κάθε χρώμα και τις τοποθετήσαμε σαν υπερσυνδέσεις πίσω από τον εννοιολογικό χάρτη. Το παιχνίδι μας ήταν έτοιμο.

Την επόμενη μέρα ζήτησαν να ξαναδούμε το δημιούργημα τους και το παίξαμε σαν **παιχνίδι μνήμης** αφού ζητήσαμε να μαντέψουν ποια φωτογραφία βρισκόταν κάτω από κάθε χρώμα. (4 διδακτικές ώρες)

Δεύτερη δραστηριότητα

Στο ερώτημα, «Πού μπορούμε να δούμε πολλά χρώματα μαζί», τα παιδιά απάντησαν: «Στο Ουράνιο Τόξο». Εξηγήσαμε στα παιδιά ότι στον Υπολογιστή μας υπάρχει ένας κύριος, **ο κύριος Google**. Αυτός μπορεί να μας δίνει πληροφορίες για διάφορα πράγματα και να μας δείξει πολλές εικόνες, αρκεί να γράψουμε τι ζητάμε. Τα παιδιά είδαν και έγραψαν τις λέξεις, **ουράνιο τόξο** στη μηχανή αναζήτησης Google και επέλεξαν τις **εικόνες**.



Εικόνα 3: Τα παιδιά χρησιμοποιούν τη μηχανή αναζήτησης Google και βρίσκουν εικόνες με ουράνια τόξα.

Παρατήρησαν τα ουράνια τόξα, τις τοποθεσίες που εμφανίζονται και τη σειρά των χρωμάτων (εικόνα 3). Χωριστήκαμε σε ομάδες. Μια ομάδα έφτιαξε ένα ουράνιο τόξο με κομματάκια γλασέ (ψηφιδωτό) (εικόνα 4), άλλα παιδιά έφτιαξαν μια ζωγραφιά σε Α4 όπου είχαμε τυπώσει ουράνιο τόξο στο Tux Paint, και άλλα δημιούργησαν μόνο τους στο χαρτί.



Εικόνα 4: Μια ομάδα φτιάχνει ένα ουράνιο τόξο με κομματάκια γλασέ (ψηφιδωτό). Όσο εργάζονταν οι ομάδες, ακούγαμε στο YouTube το τραγούδι της παιδικής χορωδίας του Σπύρου Λάμπρου, Ουράνιο Τόξο.



Εικόνα 5: Βλέπουμε στο You Tube το βίντεο με το τραγούδι «Ουράνιο τόξο» από την παιδική χορωδία Σπύρου Λάμπρου.

Τα παιδιά παρατήρησαν, ότι το βίντεο είχε ζωγραφιές παιδιών και ρώτησαν αν ήταν οι δικές τους ζωγραφιές (εικόνα 5). Τους απαντήσαμε ότι αυτές είναι ζωγραφιές άλλων παιδιών αλλά αν ήθελαν μπορούσαν να φτιάξουν μία δική τους παρουσίαση με τις δικές τους δημιουργίες και το τραγούδι του Ουράνιου τόξου.

Όλοι συμφώνησαν και βγάλαμε φωτογραφίες τα έργα τους. Τα περάσαμε στον υπολογιστή σε PP και εισάγαμε το τραγούδι να παίζει σε όλες τις διαφάνειες. Συζητήσαμε για τη σειρά που θα έχουν τα έργα τους και αποφασίσαμε. Ήταν μια ομαδική δραστηριότητα με έντονη αλληλεπίδραση και ο καθένας έπρεπε να επιχειρηματολογήσει στην άποψη του. Το τελικό αποτέλεσμα ικανοποίησε όλους (εικόνα 6). Όταν ήρθε η ώρα να σχολάσουμε, το δείξουμε στους γονείς μας !!!!



Εικόνα 6: Βλέπουν το αποτέλεσμα από το P.P. που δημιουργήσαμε με τις εικαστικές τους δημιουργίες επενδυμένες με το τραγούδι «Ουράνιου τόξου».

Αξιολόγηση

Για μια γενική αποτίμηση της εμπέδωσης της γνώσης των χρωμάτων, μέσω της χρήσης των Τ.Π.Ε. χρησιμοποιήθηκε, τόσο η διαμορφωτική όσο, και η τελική αξιολόγηση. Παρατηρώντας τα παιδιά διαπιστώσαμε ότι έμαθαν, να συγκεντρώνουν την προσοχή τους στον εντοπισμό των χρωμάτων στο περιβάλλον τους. Αντιστοιχίζοντας λέξη με εικόνα συνειδητοποίησαν ότι ο γραπτός λόγος είναι η αναπαράσταση του προφορικού και διέκριναν την

εικόνα μιας λέξης, από την γραπτή της απόδοση. Εξάσκησαν τη μνήμη τους. Αξιοποίησαν τις πληροφορίες της μηχανής αναζήτησης, προβαίνοντας σε ατομικό και ομαδικό δημιουργικό έργο. Έμαθαν να οργανώνουν μια παρουσίαση των προσωπικών τους έργων, επενδύοντας τα με την ανάλογη μουσική. Εργάστηκαν ομαδικά και ενισχύθηκε η προφορική τους έκφραση, αιτιολογώντας και επιχειρηματολογώντας για τις επιλογές τους. Ολοκληρώνοντας τις δύο δημιουργικές εργασίες στον Υπολογιστή, έπαιξαν το παιχνίδι που έφτιαξαν με μεγάλη επιτυχία και απόλαυσαν την παρουσίαση που δημιούργησαν, πολλές φορές στις διάφορες ώρες της ημέρας.

Το σημαντικό είναι ότι συμμετείχαν σε μια διδακτική διαδικασία, όπου η πορεία για την κατάκτηση της γνώσης ήταν ευχάριστη, ελκυστική, δημιουργική καθώς χρησιμοποιήθηκαν διδακτικά εργαλεία που ενίσχυσαν την ενεργητική συμμετοχή τους, την κριτική τους σκέψη και την αντιληπτική τους ικανότητα.

Το σενάριο μπορεί να εμπλουτιστεί και με άλλες δραστηριότητες:

-Τα παιδιά χωρισμένα σε ομάδες μπορούν να φτιάξουν στο word ή στο excel, λογισμικά των windows, λίστες αντικειμένων (π.χ. αντικειμένων που υπάρχουν μέσα στη τάξη) με το κάθε χρώμα. Ταυτόχρονα τα φύλλα excel τους βοηθούν να κάνουν και καταμέτρηση.

-Μπορεί να δημιουργηθεί πίνακας διπλής εισόδου, όπου η στήλη θα έχει τα ονόματα των παιδιών και η οριζόντια τα χρώματα. Κάθε παιδί σημειώνει, ποια χρώματα έχει πάνω του εκείνη τη μέρα. Μπορεί να γίνει στο word, ή σε ένα πίνακα excel αλλά και στο χαρτί. Η δημιουργία του πίνακα στον υπολογιστή όμως μπορεί πιο εύκολα να προσφέρει συγκρίσιμα στοιχεία, αν εφαρμοστεί σε καθημερινή βάση π.χ. για μια εβδομάδα.

Μπορούν να γίνουν πολλές δραστηριότητες σε μια διαθεματική προσέγγιση για τα χρώματα. Το τι εμείς θα επιλέξουμε, εξαρτάται πάντα από τους στόχους που θέτουμε και από τον τρόπο που εμείς θεωρούμε ότι είναι ο πιο κατάλληλος για να τους πετύχουμε. Η χρήση των Νέων Τεχνολογιών, είναι ήδη στα μικρά δάχτυλα των παιδιών του Νηπιαγωγείου. Ο τρόπος που θα χρησιμοποιηθούν, θα κάνει τη διαφορά στη ζωή τους. Δραστηριότητες όπως αυτές που προτείνει το συγκεκριμένο σενάριο, μαθαίνουν τα παιδιά να είναι δραστήρια και δημιουργικά μέσα από την τεχνολογία.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο. Προγράμματα Σχεδιασμού και Ανάπτυξης Δραστηριοτήτων (2002).ΥΠΕΠΘ

Παναγιώτου Αργυρώ, (2013). Ουράνιο Τόξο, ένα μονοπάτι ουρανού και γης. Σύγχρονο Νηπιαγωγείο, τεύχος 95°, Σεπτέμβριος – Οκτώβριος 2013, εκδόσεις ΔΙΠΤΥΧΟ, σελ. 92-97

Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου (2011).Υπ. Παιδείας Δ.Β.Μ.Θ.

Τζιμογιάννης, Α., (2007). Το παιδαγωγικό πλαίσιο αξιοποίησης των ΤΠΕ ως εργαλείο κριτικής και δημιουργικής σκέψης. Στο Β. Κουλαϊδής (επιμ.), Σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις για την ανάπτυξη της κριτικής και δημιουργικής σκέψης, Αθήνα: ΟΕΠΕΚ

Τσιγγίδου, Σ., Αντωνίου, Π., Μιχαλοπούλου, Α., Κώστα, Γ., (2013). «Χρήση της εννοιολογικής χαρτογράφησης στην προσχολική αγωγή: Θεωρητική προσέγγιση και βιβλιογραφική ανασκόπηση», Εκπαιδευτικός κύκλος, Τόμος 1, Τεύχος 2, 2013.

Vygotsky, L. (2008).Σκέψη και Γλώσσα. Αθήνα: Γνώση