

«'Χωριό μου, χωριουδάκι μου': Διδακτική παρέμβαση γνωριμίας των μαθητών με το χωριό τους με τη χρήση των ΤΠΕ»

Θεοδωρακάκου Μαρία

Νηπιαγωγός, 2^ο Νηπιαγωγείο Ευξεινούπολης Μαγνησίας
maria.theodorakakou@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην εργασία παρουσιάζεται μια διδακτική παρέμβαση με στόχο να γνωρίσουν οι μαθητές το χωριό τους. Αξιοποιώντας τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε.) ως εργαλείο αναζήτησης των πληροφοριών, παρατήρησης, καταγραφής και ανάπτυξης υλικού, τα παιδιά επιδόθηκαν σε δραστηριότητες που αφορούσαν στο χωριό τους, όπως είναι η ονομασία και η προέλευση της, ο χάρτης και τα αξιοθέατα του χωριού. Κάνοντας εικονικές περιηγήσεις στο διαδίκτυο, αλλά και πραγματικές στους δρόμους και επισκέψεις σε κατοίκους του χωριού, συνέλεξαν πληροφορίες, φωτογράφησαν τοπία και ηχογράφησαν συνεντεύξεις. Ακολούθησε επεξεργασία των πληροφοριών και ανάπτυξη νέου υλικού, τόσο μέσα από τη χρήση εκπαιδευτικών λογισμικών όσο και μέσα από συμβατικές δραστηριότητες. Έτσι, σχεδίασαν την πινακίδα και το χάρτη του χωριού τους, εντόπισαν σε αυτόν την κατοικία τους, φιλοτέχνησαν κτήρια και αξιοθέατα που συνάντησαν και φωτογράφησαν στις περιηγήσεις τους, ενώ παράλληλα δημιούργησαν τον ψηφιακό τουριστικό οδηγό του χωριού τους. Οι μαθητές μοιράστηκαν αυτό το υλικό με μέλη της τοπικής κοινότητας, η ανταπόκριση της οποίας ήταν πολύ θετική. Από τα δεδομένα της παρατήρησης προκύπτει ότι όλοι οι μαθητές συμμετείχαν στη διαδικασία με ιδιαίτερο ενδιαφέρον και ανταποκρίθηκαν ικανοποιητικά στη χρήση συσκευών και λογισμικού.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Νέες Τεχνολογίες, χωριό, χάρτης, διαδίκτυο, τουριστικός οδηγός

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε.) αποκτούν ολοένα και σημαντικότερο ρόλο στα εκπαιδευτικά συστήματα των χωρών. Παρά το γεγονός ότι ο σκοπός της ένταξη ποικίλει ανά χώρα και πλαίσιο, η βασική ιδέα πίσω από την εισαγωγή της τεχνολογίας στην εκπαιδευτική πρακτική είναι η πεποίθηση πως ο υπολογιστής μπορεί να συνεισφέρει σημαντικά στη διδασκαλία και τη μάθηση (Μακράκης, 2000; Ράπτης & Ράπτη, 2002; Κόμης, 2004; Derover κ.α., 2010). Η διαθέσιμη εμπειρική έρευνα δείχνει ότι οι Τ.Π.Ε. μπορούν υπό όρους να υποστηρίξουν αποτελεσματικά τη μάθηση (Bransford et al., 2000; Βοσνιάδου, 2006; Μικρόπουλος, 2006; Κυνηγός & Δημαράκη, 2002). Στο πλαίσιο της προσχολικής εκπαίδευσης στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα, οι Τ.Π.Ε. κατέχουν εξέχουσα θέση τόσο στο Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) (2001) - όπου αποτελούν βασικό εργαλείο για την επίτευξη των διαθεματικών του στόχων - όσο και το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών (ΑΠΣ) του Νηπιαγωγείου (ΔΕΠΠΣ, 2001; Δαφέρμου κ.ά., 2006). Η θεμελιώδης αρχή που διέπει τη χρήση των Τ.Π.Ε.

περιλαμβάνει τη χρήση τους ως εργαλείο για την υποστήριξη της μάθησης (Νικολοπούλου, 2009; Μικρόπουλος & Μπέλλου, 2010). Στην παρούσα εργασία περιγράφεται μια διδακτική παρέμβαση στο πλαίσιο της οποίας υιοθετήθηκε η συγκεκριμένη προσέγγιση εργαλειακής αξιοποίησης της τεχνολογίας.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ

Το σενάριο που περιγράφεται στην εργασία υλοποιήθηκε σε Νηπιαγωγείο αγροτικής περιοχής του Ν. Μαγνησίας, στο οποίο φοιτούσαν 5 παιδιά. Οι δραστηριότητες του ήταν συμβατές με το ΔΕΠΠΣ (2001) και το ΑΠΣ για το Νηπιαγωγείο (Δαφέριμου κ.ά., 2006). Ακολουθήθηκαν βασικές αρχές του επικοδομητισμού και της κοινωνικοπολιτισμικής θεωρίας, καθώς και της θεωρίας της βιωματικής μάθησης. Οι μαθητές εργάστηκαν σε μια ομάδα, εναλλάσσοντας ρόλους εντός της ομάδας. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στην αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών και την ενεργή συμμετοχή τους στη διαδικασία μάθησης. Ο ρόλος της νηπιαγωγού ήταν αυτός του διευκολυντή, διαμεσολαβητή, συντονιστή και εμπυχωτή της ομάδας. Ο υπολογιστής χρησιμοποιήθηκε ως εργαλείο αναζήτησης και οργάνωσης της πληροφορίας, ως εποπτικό εργαλείο και εργαλείο δημιουργίας και ανάπτυξης υλικού, στο πλαίσιο των καθημερινών δραστηριοτήτων της τάξης.

Τα παιδιά προσέγγισαν τη γνώση μέσα από την αναζήτηση και συλλογή πληροφοριών, την αλληλεπίδραση με το υλικό, και την ανάπτυξη νέου υλικού αξιοποιώντας τις πληροφορίες που ήδη είχαν.

Σκοπός του σεναρίου ήταν η γνωριμία των μαθητών με το χωριό τους.

Οι επιμέρους στόχοι που επιδιώχθηκαν ήταν οι ακόλουθοι:

- Να γράψουν το όνομα του χωριού τους
- Να δημιουργήσουν την πινακίδα του χωριού τους
- Να παρατηρήσουν και να προσανατολιστούν στο χάρτη του χωριού τους
- Να παρατηρήσουν και να αποτυπώσουν τα αξιοθέατα του χωριού τους
- Να περιηγηθούν διαδικτυακά στο χωριό τους
- Να επισημάνουν στο χάρτη συγκεκριμένα κτήρια και αξιοθέατα του χωριού τους καθώς και το σπίτι τους
- Να δημιουργήσουν το χάρτη του χωριού τους
- Να εμπλακούν στη διαδικασία της συνέντευξης, συλλέγοντας πληροφορίες για το χωριό τους
- Να ζωγραφίσουν τα αξιοθέατα και τα καταστήματα του χωριού τους
- Να γράψουν επιγραφές στις ζωγραφιές τους
- Να ηχογραφήσουν πληροφορίες για το χωριό τους
- Να ψηφιοποιήσουν και αποθηκεύσουν τις ζωγραφιές τους
- Να αντιληφθούν ότι εκτός από το γραπτό λόγο μπορούμε να επικοινωνήσουμε αυτό που θέλουμε να πούμε με άλλους τρόπους, όπως εικόνα και ήχος
- Να δημιουργήσουν ένα ψηφιακό οδηγό για το χωριό τους, αντιστοιχώντας ήχο με εικόνα

Επιδίωξη μας ήταν να εμπλακούν οι μαθητές σε μια διαδικασία αναζήτησης, συλλογής και επεξεργασίας πληροφοριών γύρω από το χωριό τους, μέσα από διερευνητικές και βιωματικές διαδικασίες, και στη συνέχεια να αναπτύξουν υλικό σχετικό με το χωριό τους. Αρχικά, επιδιώχθηκε η ενασχόληση με την ονομασία του χωριού και την προέλευση της. Στη συνέχεια ασχολήθηκαν με τη γεωγραφική θέση του χωριού τους, το χάρτη και τη ρυμοτομία του, καθώς και

τα αξιοθέατά του. Τέλος, δημιούργησαν έναν ψηφιακό τουριστικό οδηγό, συνοψίζοντας όλες τις πληροφορίες που συγκέντρωσαν.

ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ

Στο συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο χρησιμοποιήθηκαν τα ακόλουθα λογισμικά: Δημιουργίας και έκφρασης (Tux Paint), Οπτικοποίησης (Google Earth), Επεξεργασίας Εικόνας (Gimp) και Επεξεργασίας Video (Movie Maker). Χρησιμοποιήθηκαν, επίσης, ψηφιακές συσκευές όπως: ψηφιακό μαγνητόφωνο, ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, ηλεκτρονικός υπολογιστής, εκτυπωτής και σαρωτής.

Το σενάριο απαρτίζεται από δέκα συνολικά δραστηριότητες. Η κάθε δραστηριότητα βασίζεται σε έννοιες, δεξιότητες και εμπειρίες που αναπτύχθηκαν στη δραστηριότητα που είχε προηγηθεί και εξυπηρετεί ταυτόχρονα πολλούς γνωστικούς σκοπούς. Η αφόρμηση και η πρώτη δραστηριότητα αφορούν το όνομα του χωριού και τη δημιουργία πινακίδας με το όνομά του, η δεύτερη και τρίτη δραστηριότητα αφορούν τη θέση του χωριού στο χάρτη και το χάρτη του χωριού, η τέταρτη και πέμπτη δραστηριότητα αφορούν το χάρτη του χωριού και τη θέση κατοικίας του κάθε παιδιού σε αυτόν, η έκτη και έβδομη δραστηριότητα αφορούν την περιήγηση των μαθητών στο χωριό και την ανάπτυξη υλικού σχετικού με αυτή την περιήγηση, η όγδοη δραστηριότητα αφορά την συγκέντρωση πληροφοριών μέσα από τη διαδικασία της συνέντευξης, η ένατη και δέκατη δραστηριότητα αφορά την ανάπτυξη υλικού μέσα από τη δημιουργία ψηφιακού τουριστικού οδηγού για το χωριό (Πίνακας 1).

Δραστηριότητα	Τίτλος
Αφόρμηση	Η πινακίδα του χωριού
1 ^η	Φτιάχνω την πινακίδα του χωριού μου
2 ^η	Πού βρίσκεται το χωριό μου
3 ^η	Ο χάρτης του χωριού μου
4 ^η	Πού μένω;
5 ^η	Φτιάχνω το χάρτη του χωριού μου
6 ^η	Περιήγηση στο χωριό
7 ^η	Ζωγραφίζω τα αξιοθέατα του χωριού
8 ^η	Συνέντευξη στον πρόεδρο του χωριού
9 ^η	Δημιουργία ψηφιακού τουριστικού οδηγού
10 ^η	Αναζήτηση τραγουδιού

Πίνακας 1: Συνοπτική παρουσίαση δραστηριοτήτων

Αφόρμηση: Η πινακίδα του χωριού

Αφόρμηση αποτέλεσε μια φωτογραφία από μια εξόρμηση του σχολείου έξω από το χωριό (Σχήμα 1). Η φωτογραφία απεικόνιζε την πινακίδα του χωριού. Οι μαθητές κλήθηκαν να αναγνωρίσουν τι απεικονίζει η φωτογραφία, να παρατηρήσουν την πινακίδα και να αποκωδικοποιήσουν το κείμενό της. Τους ζητήθηκε, επίσης, να σκεφτούν και να αιτιολογήσουν το λόγο για τον οποίο βρισκόταν εκεί και τη χρησιμότητά της.



Σχήμα 1: Φωτογραφία ταμπέλας χωριού

Δραστηριότητα 1^η: Φτιάχνω την πινακίδα του χωριού μου

Επιδίωξη της συγκεκριμένης δραστηριότητας ήταν να ασχοληθούν οι μαθητές με το συγκεκριμένο κειμενικό είδος (πινακίδες), να εστιάσουν στη μορφή, σχήματα και γραφικά, χρώματα και κείμενο που την αποτελούν και να πειραματιστούν με τη γραφή του ονόματος του χωριού τους με διάφορα μέσα.

Ύστερα από τη σύμφωνη γνώμη όλων ότι στη φωτογραφία απεικονιζόταν η πινακίδα με το όνομα του χωριού, άρχισαν προβληματισμοί και σχόλια γύρω από το κείμενο και τα γράμματα που είχαν χρησιμοποιηθεί. Η χρήση πεζών γραμμάτων και καθαρεύουσας ήταν τα δύο βασικά στοιχεία που ξένισαν τα παιδιά. Έτσι, προτάθηκε η δημιουργία μιας πινακίδας όπως αυτά θα την ήθελαν.

Αρχικά, μελέτησαν την πινακίδα, το σχήμα της, τα χρώματά της, το χρώμα της γραμματοσειράς και τα επιμέρους γραφικά που την αποτελούσαν. Στη συνέχεια επιχείρησαν να αναδημιουργήσουν την πινακίδα σε χαρτόνι Α4, χρησιμοποιώντας μαρκαδόρους. Το αποτέλεσμα της προσπάθειας τους φαίνεται στο Σχήμα 2.



Σχήμα 2: Δημιουργία πινακίδας με χαρτί και μαρκαδόρους

Το αποτέλεσμα όμως δεν τα ικανοποίησε. Υπήρξαν έντονες διαφοροποιήσεις κυρίως ως προς το χρώμα και το μέγεθος κάτι που οδήγησε στον προβληματισμό για το αν θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί κάποια από αυτές. Έτσι προτάθηκε η δημιουργία μιας πινακίδας στον Υπολογιστή. Χρησιμοποιώντας τα ήδη έτοιμα γεωμετρικά σχήματα του λογισμικού Δημιουργίας και Έκφρασης Tux Paint και αξιοποιώντας τις λειτουργίες της παλέτας, του κειμενογράφου και της αυξομείωσης μεγέθους των αντικειμένων δημιούργησαν την πινακίδα του χωριού τους (Σχήμα 3).



Σχήμα 3: Δημιουργία πινακίδας στο λογισμικό Tux Paint

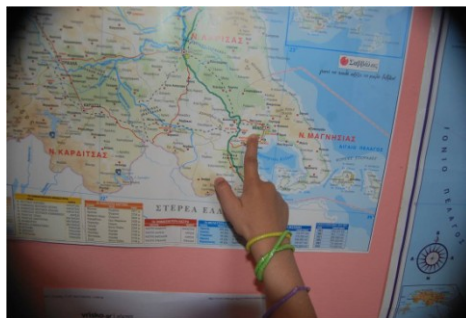
Δραστηριότητα 2^η: Πού βρίσκεται το χωριό μου

Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα επιδιώχθηκε η ενασχόληση και εξοικείωση των μαθητών με χάρτες. Διαπραγματεύτηκαν έννοιες όπως χώρα, νομός, πόλη, προσανατολίστηκαν με σημεία αναφοράς γειτονικά χωριά και πόλεις. Αποπειράθηκαν να αποκωδικοποιήσουν σύμβολα και λέξεις.

Στη δραστηριότητα αυτή τέθηκε ο προβληματισμός της θέσης του χωριού. Ύστερα από τη σύμφωνη γνώμη όλων ότι βρίσκεται στην Ελλάδα, τα παιδιά μπήκαν στη διαδικασία να το αναζητήσουν σε χάρτες. Οι προσπάθειες όμως δεν είχαν αποτέλεσμα, δεδομένου ότι πρόκειται για ένα πολύ μικρό χωριό. Μπόρεσαν μόνο προσεγγιστικά, με τη βοήθεια της νηπιαγωγού στο ρόλο του αναγνώστη, να προσδιορίσουν τη γενική του θέση στο χάρτη της χώρας (Σχήμα 4) και του Νομού (Σχήμα 5).

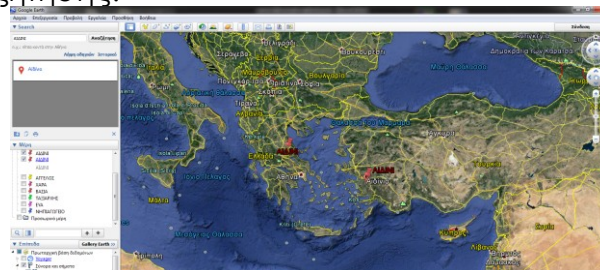


Σχήμα 4: Αναζήτηση στο χάρτη της Ελλάδας



Σχήμα 5: Αναζήτηση στο χάρτη της Μαγνησίας

Έτσι ξεκίνησε η αναζήτηση στο διαδίκτυο. Στο λογισμικό οπτικοποίησης Google Earth τα παιδιά πληκτρολόγησαν τη λέξη «ΑΪΔΙΝΙ» και ξεκίνησε η διαδικασία της αναζήτησης.



Σχήμα 6: Αποτέλεσμα αναζήτησης στο Google Earth

Πρόβλημα προέκυψε όταν στην αναζήτηση τους ανακάλυψαν ότι υπάρχει και δεύτερο μέρος με την ονομασία αυτή. Με τη διαμεσολάβηση της νηπιαγωγού που ενήργησε ως αναγνώστης, τα παιδιά επέλεξαν να

προσανατολιστούν στο χάρτη προς την περιοχή που βρίσκεται στην Ελλάδα (Σχήμα 6) και να συνεχίσουν να εστιάζουν, ώσπου μπόρεσαν να αναγνωρίσουν το χάρτη της Μαγνησίας, ώστε να μπορέσουν να έχουν την ακριβή θέση του χωριού τους (Σχήμα 7).



Σχήμα 7: Το Αϊδίι στο χάρτη

Ανατρέχοντας πίσω στους αναλογικούς χάρτες έγραψαν σε χαρτί το όνομα του χωριού και το κόλλησαν στο σημείο του χάρτη που είχαν εντοπίσει το χωριό στο Google Earth (Σχήμα 8).



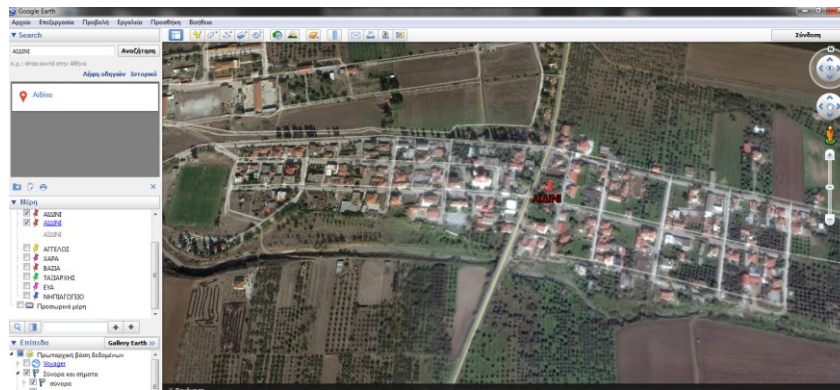
Σχήμα 8: Βάζουμε το χωριό μας στο χάρτη

Ωστόσο, παρέμεινε η απορία για το γειτονικό χωριό με το ίδιο όνομα στην Τουρκία και τη σχέση που θα μπορούσε να έχει με το δικό τους.

Δραστηριότητα 3^η: Ο χάρτης του χωριό μου

Βασικός σκοπός της δραστηριότητας αυτής ήταν η αποκωδικοποίηση του χάρτη του χωριού τους από τους μαθητές. Αυτό περιλάμβανε προσανατολισμό με βάση τον χάρτη, χρησιμοποιώντας σταθερά σημεία αναφοράς, την απαρίθμηση δρόμων και την εξοικείωση με τις έννοιες κάθετος και οριζόντιος.

Συνεχίζοντας να εστιάζουν στο χάρτη στο λογισμικό Οπτικοποίησης Google Earth επικεντρώθηκαν αποκλειστικά στο χάρτη του χωριού. Παρατήρησαν το σχήμα του και προσπάθησαν να επισημάνουν πού βρίσκονται οι δρόμοι, πού τα χωράφια και πού τα σπίτια. Εντοπίζοντας τον κεντρικό δρόμο επισημάναν σε ποιο σημείο του χάρτη βρίσκεται η Πάνω και η Κάτω Ρούγα, εντόπισαν σημαντικά σημεία αναφοράς, όπως π.χ., το γήπεδο και η εκκλησία, η πλατεία και το Νηπιαγωγείο. Στη συνέχεια απαρίθμησαν και κατέγραψαν πόσους δρόμους κάθετους και πόσους οριζόντιους έχει το χωριό (Σχήμα 9).



Σχήμα 9: Ο χάρτης του χωριού

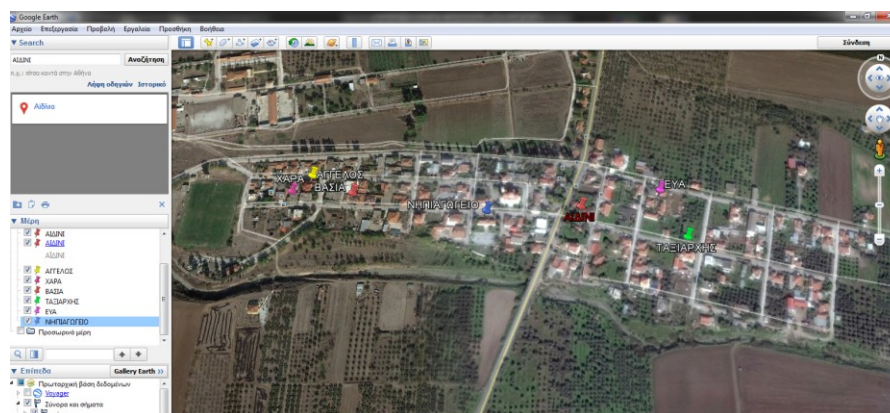
Δραστηριότητα 4^η: Πού μένω;

Στόχος της δραστηριότητας ήταν ο προσανατολισμός στο χάρτη του χωριού προκειμένου να επισημανθούν σταθερά σημεία στο χάρτη (όπως το σπίτι κάθε παιδιού) και η γραφή του ονόματος κάθε παιδιού. Τα παιδιά εξοικειώθηκαν με έννοιες όπως δεξιά και αριστερά, πλάι, μπροστά, πίσω και ανέπτυξαν στρατηγικές μέτρησης του μήκους χρησιμοποιώντας ως μονάδα μέτρησης τους δρόμους και τα οικοδομικά τετράγωνα.

Έχοντας ως σημείο αναφοράς στο χάρτη του χωριού στο λογισμικό Οπτικοποίησης Google Earth, τον κεντρικό δρόμο, το γήπεδο, την εκκλησία και το Νηπιαγωγείο, τα παιδιά προσπάθησαν να εντοπίσουν στο χάρτη πού είναι το σπίτι τους. Στη συνέχεια τοποθέτησαν στο σημείο που προσδιόρισαν το σπίτι τους; ένα σημειοδείκτη (πινέζα) και έγραψαν το όνομά τους (Σχήμα 10 και Σχήμα 11).



Σχήμα 10: Αναζητώντας τα σπίτια μας

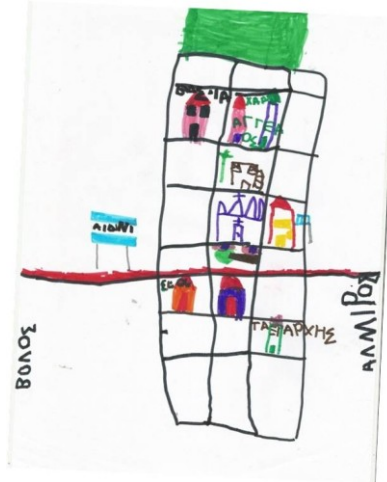


Σχήμα 11: Τοποθέτηση πινέζας και γραφή ονόματος στο σπίτι του καθενός

Δραστηριότητα 5^η: Φτιάχνω το χάρτη του χωριού μου

Βασική επιδίωξη στη δραστηριότητα αυτή ήταν να μεταφέρουν τα παιδιά τις γνώσεις που κατέκτησαν στην προηγούμενη δραστηριότητα. Μέσα από τη διαδικασία αναδημιουργίας ενός χάρτη, ασχολήθηκαν με έννοιες όπως η διάσταση και η απόσταση, ενώ παράλληλα προσανατολίστηκαν με τη βοήθεια σταθερών σημείων αναφοράς που όρισαν τα ίδια.

Αφού πια είχαν συγκεντρώσει όλες τις πληροφορίες που χρειάζονταν, κάθε μαθητής μπήκε στη διαδικασία να σχεδιάσει το χάρτη του χωριού του με μαρκαδόρους, επισημαίνοντας καταστήματα, το σπίτι του και ό,τι άλλο ήθελε. Ζητήθηκε από τα παιδιά να εστιάσουν την προσοχή τους στο γεωμετρικό σχήμα που αντιστοιχούσε στο χάρτη του χωριού τους καθώς και στον αριθμό των κάθετων και οριζόντιων δρόμων έχοντας ως σημείο αναφοράς τον κεντρικό δρόμο του χωριού και το γήπεδο (Σχήμα 12).



Σχήμα 12: Δημιουργία χάρτη του χωριού

Δραστηριότητα 6^η: Περιήγηση στο χωριό

Στόχος της δραστηριότητας ήταν τα παιδιά να παρατηρήσουν και να καταγράψουν βασικά σημεία αναφοράς του χωριού τους.

Ανακαλύπτοντας την επιλογή Street View στο λογισμικό περιήγησης Google Earth, επιχείρησαν να περιηγηθούν στο χωριό τους, κινήθηκαν με τα βελάκια στους δρόμους που τους επέτρεπε η εφαρμογή, προσπάθησαν να αναγνωρίσουν σπίτια, να προσανατολιστούν και να επισημάνουν αν βρισκόμαστε κοντά στο σπίτι τους ή από πού στρίβουμε για το σπίτι τους, επισήμαναν το δρόμο που οδηγεί στο Νηπιαγωγείο (Σχήμα 13).



Σχήμα 13: Ο δρόμος του σχολείου

Δυστυχώς η εφαρμογή περιλάμβανε μόνο δύο δρόμους του χωριού. Κατά συνέπεια ζητήθηκε από τα παιδιά να ξεναγήσουν τη νηπιαγωγό στο χωριό

τους για να της δείξουν τα αξιοθέατα και τα σπίτια τους. Αφού εκπόνησαν το γενικό σχέδιο περιήγησης, τα παιδιά περιπλανήθηκαν στους δρόμους του χωριού και, χρησιμοποιώντας τη φωτογραφική μηχανή, πήραν φωτογραφίες από οτιδήποτε θεώρησαν σημαντικό (Σχήμα 14). Επιστρέφοντας στην τάξη αντέγραψαν τις φωτογραφίες στον υπολογιστή, τις παρατήρησαν και προχώρησαν στους ανάλογους προφορικούς σχολιασμούς.

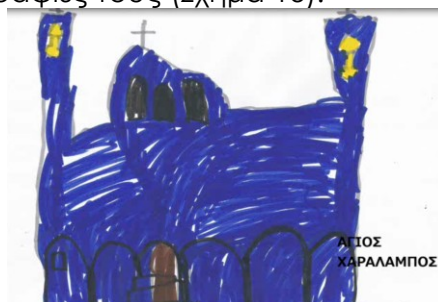


Σχήμα 14: Φωτογραφίζοντας αξιοθέατα

Δραστηριότητα 7^η: Ζωγραφίζω τα αξιοθέατα του χωριού

Επιδίωξη της δραστηριότητας ήταν οι μαθητές, αξιοποιώντας τα στοιχεία που συνέλεξαν, να αποτυπώσουν αξιοθέατα του χωριού τους και να αναγράψουν την ονομασία τους.

Έχοντας ως σημείο αναφοράς τις φωτογραφίες που εισήγαγαν στον ηλεκτρονικό υπολογιστή και ανατρέχοντας σε αυτές κάθε φορά που χρειάζονταν βοήθεια, ζωγράρισαν με τους μαρκαδόρους τους τα αξιοθέατα του χωριού τους. Ψηφιοποίησαν τις ζωγραφιές τους σαρώνοντάς τες και στη συνέχεια, χρησιμοποιώντας το λογισμικό επεξεργασίας εικόνας Gimp εισήγαγαν τίτλο στις ζωγραφιές τους (Σχήμα 15).



Σχήμα 15: Η ζωγραφιά της Εκκλησίας του χωριού

Δραστηριότητα 8^η : Συνέντευξη στον πρόεδρο του χωριού

Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα επιδιώχθηκε η ανάπτυξη δεξιοτήτων που αφορούσαν τη διατύπωση ερωτήσεων και την καταγραφή απαντήσεων μέσω “συνέντευξης”.

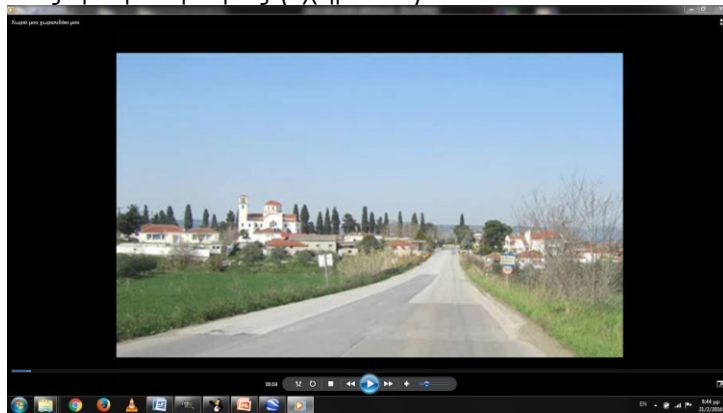
Παρ’ όλες τις πληροφορίες που είχαν συγκεντρώσει διαπίστωσαν ότι υπήρχαν αναπάντητα ερωτήματα όπως: η σχέση του χωριού τους με το αντίστοιχο της Τουρκίας, το όνομα των δρόμων του χωριού, η έκταση που καταλαμβάνει, ο πληθυσμός του κ.ά. . Όλες οι απορίες τους καταγράφηκαν

από τη Νηπιαγωγό και, ύστερα από συζήτηση, αποφασίστηκε η επίσκεψη στον πρόεδρο του χωριού. Αξιοποιώντας εξοπλισμό, όπως ψηφιακό μαγνητόφωνο και φωτογραφική μηχανή, έγινε η επίσκεψη, διατυπώθηκαν οι απορίες και καταγράφηκαν στο ψηφιακό μαγνητόφωνο οι απαντήσεις. Πίσω στο Νηπιαγωγείο τα παιδιά άκουσαν την ηχογραφημένη συνέντευξη και ακολούθησε συζήτηση και επεξεργασία της.

Δραστηριότητα 9^η: Δημιουργία ψηφιακού τουριστικού οδηγού

Στόχος της δραστηριότητας ήταν η συνειδητοποίηση από τα παιδιά ότι μπορούμε να πούμε αυτό που θέλουμε και με άλλους τρόπους, όπως η εικόνα και το βίντεο. Επιδιώχθηκε η μεταφορά της γνώσης και η αποτύπωση της πληροφορίας που συγκέντρωσαν από τις προηγούμενες δραστηριότητες σε ένα δομημένο ψηφιακό πολυτροπικό κείμενο, τον τουριστικό χάρτη του χωριού. Παράλληλα, οι μαθητές ασκήθηκαν σε δεξιότητες αντιστοίχισης ήχου και εικόνας.

Ύστερα από πρόταση της Νηπιαγωγού τα παιδιά επιδόθηκαν στη δημιουργία τουριστικού οδηγού για το χωριό τους. Αρχικά συζητήθηκε τι πληροφορίες και τι υλικό θα χρησιμοποιούσαν. Στη συνέχεια κάθε μαθητής επέλεξε ποια από τις πληροφορίες αυτές θα ηχογραφούσε και με τη βοήθεια της νηπιαγωγού έγινε η ηχογράφηση στο ψηφιακό μαγνητόφωνο και η εισαγωγή των ηχογραφημένων αρχείων στον υπολογιστή. Τέλος, οι μαθητές αντιστοίχισαν με τη βοήθεια της εφαρμογής *Monie maker* το ηχογραφημένο αρχείο με την εικόνα που αντιστοιχούσε και δημιούργησαν το δικό τους βίντεο. Συμπλήρωσαν το βίντεο τους εισάγοντας φωτογραφίες επιλογής τους από αυτές που τράβηξαν κατά την περιήγησή τους στο χωριό και άλλες που είχε στη διάθεση τους η νηπιαγωγός (Σχήμα 16).



Σχήμα 16: Στιγμιότυπο Βίντεο από τουριστικό οδηγό χωριού «Πήρε το όνομα του από το Αϊδίني της Μικράς Ασίας»

Δραστηριότητα 10^η: Αναζήτηση τραγουδιού

Επιδίωξη της συγκεκριμένης δραστηριότητας ήταν οι μαθητές να πλοηγηθούν στο διαδίκτυο αναζητώντας κάτι συγκεκριμένο. Επίσης, επιδιώχθηκε να πληκτρολογήσουν τη λέξη «χωριό» και να εμπλακούν σε διαδικασίες αναζήτησης πληροφοριών.

Προκειμένου να συμπληρώσουν το βίντεο τους με μουσική, κατόπιν παρότρυνσης της Νηπιαγωγού πληκτρολόγησαν στο YouTube τη λέξη «χωριό» και επέλεξαν το τραγούδι «Χωριό μου, χωριουδάκι μου» το οποίο με τη βοήθεια της νηπιαγωγού εισήγαγαν στο βίντεο τους.

ΔΙΑΠΙΣΤΩΣΕΙΣ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η ανταπόκριση των μαθητών στο συγκεκριμένο σενάριο ήταν πολύ θετική, καθώς επέδειξαν έντονο ενδιαφέρον. Τα παιδιά πρότειναν ιδέες, συμμετείχαν ενεργά στις δραστηριότητες και δημιούργησαν περιεχόμενο με ιδιαίτερη ευχαρίστηση. Πρέπει να σημειωθεί πως η χρήση ψηφιακών τεχνολογιών έκανε τη διαδικασία πιο ελκυστική και ευχάριστη.

Παρόλο που υπήρχε ανησυχία για την ικανότητα των προνηπίων να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις του σεναρίου, εν τούτοις η εμπειρία έδειξε πως τα παιδιά εξοικειώθηκαν γρήγορα τόσο με τα λογισμικά όσο και με τις συσκευές που χρησιμοποιήθηκαν. Αξιοσημείωτο δε, είναι το γεγονός πως αυτονομήθηκαν στη χρήση τους σχετικά σύντομα. Από την άποψη αυτή, η διδακτική αυτή παρέμβαση ενίσχυσε τις όποιες τεχνολογικές γνώσεις και δεξιότητες είχαν ήδη τα παιδιά ενώ παράλληλα κατέκτησαν νέες καθώς ήρθαν σε επαφή με νέες εφαρμογές λογισμικού.

Η ομάδα συνεργάστηκε πολύ αρμονικά και αποτελεσματικά. Τα παιδιά έκαναν καταμερισμό εργασίας με ιδιαίτερη ευκολία, εναλλάσσονταν στους διάφορους ρόλους, βοηθούσαν ο ένας τον άλλο όποτε χρειάζονταν, έλεγαν τη γνώμη τους, ενώ συχνά έκαναν προτάσεις και υποδείξεις μέσα στην ομάδα.

Το τελικό προϊόν της δουλειάς τους κοινοποιήθηκε στους γονείς των παιδιών και τον πρόεδρο του χωριού. Μάλιστα, το προϊόν αυτό έγινε αποδεκτό με ιδιαίτερο ενθουσιασμό από όλους, στοιχείο που γέμισε τους μαθητές ικανοποίηση και ενίσχυσε την αυτοπεποίθησή τους.

Τέλος, με γνωστικούς όρους, τα παιδιά κατέκτησαν τις επιδιωκόμενες έννοιες. Γνώρισαν και μελέτησαν είδη κειμένων, όπως οι πινακίδες και οι διάφοροι τύποι χαρτών. Μπόρεσαν να αποκωδικοποιήσουν ένα χάρτη και να μεταφέρουν τις γνώσεις τους σε ένα νέο πλαίσιο μέσα από τη διαδικασία αναπαράστασης ενός χάρτη. Εξοικειώθηκαν με έννοιες όπως δεξιά, αριστερά, πάνω, κάτω, απόσταση και ανέπτυξαν στρατηγικές μέτρησης της απόστασης. Τέλος, μπόρεσαν να συγκεντρώσουν πληροφορίες και να τις συνοψίσουν μέσα από τη δημιουργία νέου υλικού όπως ο τουριστικός οδηγός του χωριού.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Βοσνιάδου, Σ. (2006). *Παιδιά, σχολεία και υπολογιστές. Προοπτικές, προβλήματα και προτάσεις για την αποτελεσματικότερη χρήση των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση*. Αθήνα: Εκδόσεις Gutenberg.

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

Δ.Ε.Π.Π.Σ. (2001). *Διαθεματικό ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο*. Αθήνα: Εκδόσεις ΟΕΔΒ.

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

Κυνηγός, Χ. Δημαράκη, Ε. (Eds). (2002). *Νοητικά Εργαλεία και Πληροφορικά Μέσα. Παιδαγωγική Αξιοποίηση της Σύγχρονης Τεχνολογίας για τη Μετεξέλιξη της Εκπαιδευτικής Πρακτικής*. Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτης.

Μακράκης, Β. (2000). *Υπερμέσα στην εκπαίδευση. Μια κοινωνικο-επικοινωνιακή προσέγγιση*. Αθήνα: Εκδόσεις Μεταίχμιο.

Μικρόπουλος, Τ. Α. & Μπέλλου, Ι. (2010). *Σενάρια διδασκαλίας με υπολογιστή*. Αθήνα: Εκδόσεις Κλειδάριθμος.

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

Νικολοπούλου Κ. (2009). *Οι τεχνολογίες της πληροφορίας και των επικοινωνιών στην προσχολική εκπαίδευση: ένταξη, χρήση και αξιοποίηση*. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη.

Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2007). *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας (τόμος Α)*. Αθήνα: Ράπτης, Α.

Bransford, J.D., Brown, A.L. & Cocking, R.R. (Eds.). (2000). *How people learn: brain, mind, experience, and school*. Washington, DC: National Academy Press.

Depover, C. Karsenti, T. & Κόμης, Β. (2010). *Διδασκαλία με τη χρήση της τεχνολογίας: προώθηση της μάθησης, ανάπτυξη ικανοτήτων*. Αθήνα: Εκδόσεις Κλειδάριθμος.