

«Ένα συνεργατικό πρόγραμμα στο Νηπιαγωγείο με τη χρήση των ΤΠΕ» «Ήρωες φανταστικοί σε διαδρομή μαγευτική»

¹Παπουτσάκη Καλλιόπη ²Ευαγγελοπούλου Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης. ³Αριάδνη, ⁴Βαφειάδου Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης. ⁵Νίκη, ⁶Ζησοπούλου Αθηνά, ⁷Καλαϊτζάκη Αικατερίνη-Ειρήνη, ⁸Κανερνή Διονυσία, ⁹Καρπάτση Χρυσάνθη, ¹⁰Λιβαθινού Σταυριανή, ¹¹Μιχαλάρου Κυριακή, ¹²Ναούμ Φωτεινή, ¹³Παρταλά Δέσποινα, ¹⁴Τριανταφύλλου Σεβαστή, ¹⁵Τσιγγερλιώτη Άννα

¹Νηπιαγωγός, ⁵ο Νηπιαγωγείο Ιεράπετρας
ropi.papoutsaki@gmail.com

²Νηπιαγωγός, ²⁹ο Νηπιαγωγείο Σερρών
xelonitsa1@gmail.com

³Νηπιαγωγός, ²⁹ο Νηπιαγωγείο Σερρών
nikh.vaf@gmail.com

⁴Νηπιαγωγός, ⁴ο Νηπιαγωγείο Πυλαίας
atzisop@yahoo.gr

⁵Νηπιαγωγός, Νηπιαγωγείο Κεντριού Ιεράπετρας
kathykala@yahoo.gr

⁶Νηπιαγωγός, Νηπιαγωγείο Γαρδικίου Θεσπρωτίας
dionandr@yahoo.gr

⁷Νηπιαγωγός, Νηπιαγωγείο Κάτω Καμήλας Σερρών
chkarpatsi@sch.gr

⁸Νηπιαγωγός, ³⁸ο Νηπιαγωγείο Πατρών
melinaki2004@yahoo.gr

⁹Νηπιαγωγός, ²ο Νηπιαγωγείο Ν. Μουδανιών Χαλκιδικής
kiriakimirou@gmail.com

¹⁰Νηπιαγωγός, Νηπιαγωγείο Κάτω Καμήλας Σερρών
faynaioan@yahoo.gr

¹¹Νηπιαγωγός, ¹⁴ο Νηπιαγωγείο Χανίων
despartala@gmail.com

¹²Νηπιαγωγός, ²ο Νηπιαγωγείο Κοσκινού Ρόδου
sevatrianta@gmail.com

¹³ Νηπιαγωγός, ³³ο Νηπιαγωγείο Ευόσμου
atsiggerlioti@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Σκοπός της συγκεκριμένης εισήγησης είναι να παρουσιάσει την αξιοποίηση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών στο νηπιαγωγείο μέσω του προγράμματος *Etwinning* «Ήρωες φανταστικοί σε διαδρομή μαγευτική», που εκπονήθηκε με τη συνεργασία έντεκα ελληνικών νηπιαγωγείων.

Το πρόγραμμα πραγματοποιήθηκε το σχολικό έτος 2014-2015. Αρχικά θα αναφερθεί η σημασία των ΤΠΕ και των συνεργατικών εργαλείων στην τάξη του νηπιαγωγείου και οι άξονες των οποίων χρησιμοποιήθηκαν κατά την

δημιουργία του έργου. Μέσω του προγράμματός μας οι ΤΠΕ εντάχθηκαν οργανικά στις καθημερινές δραστηριότητες του νηπιαγωγείου. Στο πλαίσιο αυτό, θα σας παρουσιάσουμε, πως τα παιδιά εξοικειώθηκαν με βασικές λειτουργίες ψηφιακών συσκευών χρησιμοποιώντας λογισμικό και υπηρεσίες του διαδικτύου ως εποπτικά μέσα διδασκαλίας, ως εργαλεία διερεύνησης, πειραματισμού και επίλυσης προβλημάτων και ως εργαλεία διαχείρισης πληροφοριών, ψηφιακού εγγραμμτισμού και έκφρασης με πολλαπλούς τρόπους, δημιουργίας, επικοινωνίας και συνεργασίας. Θα γίνει μια περιγραφή των σταδίων του έργου και η ένταξη των ΤΠΕ και των συνεργατικών εργαλείων σε αυτά με σκοπό την συνεργασία εκπαιδευτικών, μαθητών και σχολείων. Θα παρουσιαστούν ανάλογες δράσεις. Τέλος θα παρουσιαστούν τα αποτελέσματα από τη χρήση των συνεργατικών ηλεκτρονικών εργαλείων για τη συνεργασία εκπαιδευτικών-μαθητών-σχολείων και θα αναφερθούν τα ανάλογα συμπεράσματα, και οφέλη που αποκομίζουν τα παιδιά από την ορθή χρήση των ΤΠΕ προάγοντας την κοινωνία και τον πολιτισμό μας ,κάνοντας πράξη κατάλληλες στάσεις και αξίες.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: ΤΠΕ ,νηπιαγωγείο ,συνεργασία, αλληλεπίδραση, δημιουργία

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Πρόγραμμα Σπουδών για το νηπιαγωγείο

Το ΑΠΣ για το νηπιαγωγείο είναι ένα πρόγραμμα ανοιχτό, βιωματικό, ευέλικτο το οποίο χωρίς να παραγνωρίζει τη σπουδαιότητα των γνώσεων δίνει έμφαση στις διαδικασίες και τοποθετεί το παιδί στο κέντρο των εξελίξεων. Όπως έχει γίνει γνωστό από πολλούς ερευνητές, η κατάκτηση της γνώσης είναι μια ενεργητική διαδικασία κατά την οποία τα παιδιά οικοδομούν τη γνώση όταν εμπλέκονται ενεργά, μέσα δηλαδή από τη δική τους δραστηριότητα (Piaget, 1979). Παράλληλα όμως πρόκειται και για μια συμμετοχική διαδικασία, όπου τα παιδιά μαθαίνουν μέσα από την αλληλεπίδραση τόσο με το φυσικό, όσο και με το κοινωνικό περιβάλλον (Vygotsky, 1997). Κατά συνέπεια ευνοείται και ενθαρρύνεται η ανάπτυξη αλληλεπιδράσεων των παιδιών μεταξύ τους, με τους ενήλικες, με το χώρο και με τα υλικά. Καινοτόμες παιδαγωγικές και διδακτικές προσεγγίσεις συμβάλλουν στην υλοποίηση των στόχων του προγράμματος.

Η αξιοποίηση των ιδεών των παιδιών στη διαδικασία της μάθησης και στις αλληλεπιδράσεις τους με το ευρύτερο μαθησιακό περιβάλλον (παιδιά και εκπαιδευτικοί από άλλα σχολεία), η αξιοποίηση διαφορετικών πηγών πληροφόρησης (ΤΠΕ, δημιουργική γραφή, συνεργασία σχολείων κ.λπ.) είναι στοιχεία τα οποία ενσωματώνονται και αξιοποιούνται στο αναλυτικό πρόγραμμα του νηπιαγωγείου και συμβάλλουν την επίτευξη των στόχων του.

Οι ΤΠΕ στο νηπιαγωγείο

Αποτελεί κοινή διαπίστωση ότι οι ΤΠΕ αποτελούν μια πραγματικότητα για το ελληνικό νηπιαγωγείο, η οποία έχει απασχολήσει την ελληνική και διεθνή βιβλιογραφία. Οι περισσότερες έρευνες προτείνουν την ένταξη των ΤΠΕ μέσω του υπολογιστή στην προσχολική εκπαίδευση ως διδακτικό εργαλείο για τον εκπαιδευτικό και ως γνωστικό εργαλείο για τα νήπια εφόσον υποστηρίζονται από αναπτυξιακά κατάλληλες εφαρμογές και λογισμικά (Haugland,2000;Lee,2009;και Μισιρλή&Κόμης, 2011).

Σύμφωνα με το Ινστιτούτο Τεχνολογιών της Πληροφορίας στην εκπαίδευση της UNESCO, UNESCO: Institute for Information Technologies in Education (Kalas,2010) μια 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 μεταξύ τους.

Οι ΤΠΕ συμβάλλουν στην καλλιέργεια μιας νέας παιδαγωγικής αντίληψης, διευκολύνουν νέους ενεργητικούς και βιωματικούς τρόπους μάθησης, προωθούν την ανάπτυξη νέων τάσεων και δεξιοτήτων και είναι σε θέση να αλλάξουν την ισχύουσα κατάσταση στην εκπαίδευση (Κόμης, 2001). Ο υπολογιστής μετατρέπεται σε διεπιστημονικό εργαλείο προσέγγισης της γνώσης σε όλο το πρόγραμμα σπουδών. Η εξέλιξη της τεχνολογίας τα τελευταία χρόνια έχει οδηγήσει στη δημιουργία εύχρηστων λογισμικών και εργαλείων Web2, με αποτέλεσμα πολλά προγράμματα σπουδών προσχολικής εκπαίδευσης –όπως το ελληνικό (ΔΕΠΠΣ)- να ενσωματώνουν τη χρήση του υπολογιστή και των ΤΠΕ.

Το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο το 2002, με το Διαθεματικό Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) για το νηπιαγωγείο ασχολείται για πρώτη φορά με την Πληροφορική και τις ΤΠΕ στο νηπιαγωγείο. Το Πλαίσιο Σπουδών Πληροφορικής Νηπιαγωγείου είναι στην ίδια κατεύθυνση μ' αυτό της Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. Επίσης, η Πληροφορική έχει σημαντική θέση στο αναλυτικό πρόγραμμα αφού θεωρείται ως ένα από τα πέντε γνωστικά αντικείμενα του ελληνικού νηπιαγωγείου μαζί με τη Γλώσσα, τα Μαθηματικά, τη Μελέτη Περιβάλλοντος και τη Δημιουργία Έκφραση.

Βασικός σκοπός της Πληροφορικής στο νηπιαγωγείο

Οι ΤΠΕ στο νηπιαγωγείο αποσκοπούν στο «να εξοικειωθούν οι μαθητές και οι μαθήτριες με τις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και να έλθουν σε μια πρώτη επαφή με διάφορες χρήσεις του ως εποπτικού μέσου διδασκαλίας, ως γνωστικού-διερευνητικού εργαλείου και ως εργαλείου επικοινωνίας και αναζήτησης πληροφοριών στο πλαίσιο των καθημερινών σχολικών τους δραστηριοτήτων με τη χρήση κατάλληλου λογισμικού και ιδιαίτερα ανοιχτού λογισμικού διερευνητικής μάθησης (Υ.Π.Ε.Π.Θ.-Π.Ι.,2002).

Στο Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών του νηπιαγωγείου (2011:114) οι ΤΠΕ ορίζονται ως μια από τις οκτώ μαθησιακές περιοχές του προγράμματος, η οποία εντάσσεται στο ενιαίο πρόγραμμα σπουδών από το νηπιαγωγείο μέχρι το γυμνάσιο. Χαρακτηριστικά αναφέρεται ότι στο «Πρόγραμμα του νηπιαγωγείου, τα παιδιά, με την υποστήριξη του εκπαιδευτικού και στο πλαίσιο των καθημερινών σχολικών δραστηριοτήτων, έρχονται σε επαφή, γνωρίζουν, εξοικειώνονται και κατανοούν βασικές λειτουργίες των ΤΠΕ με στόχο: α) την αναζήτηση, την οργάνωση, τη διαχείριση και την παραγωγή πληροφορίας σε πολλαπλές μορφές, την ανάπτυξη των ιδεών και την προσωπική έκφραση και δημιουργία, β) την επικοινωνία και τη συνεργασία, γ) την ανακάλυψη και την επίλυση προβλημάτων σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα και δ) την κατανόηση του ρόλου των ψηφιακών τεχνολογιών στη σύγχρονη κοινωνία και τον πολιτισμό».

Η εισαγωγή των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία παρέχουν τις ευκαιρίες στον εκπαιδευτικό να ανανεώνει συνεχώς τη διδασκαλία του, να επικαιροποιεί τις διδακτικές του πρακτικές και να χρησιμοποιεί νέες μεθοδολογικές προσεγγίσεις. Μ' αυτόν τον τρόπο βελτιώνεται ο ίδιος, εμπλουτίζει το διδακτικό του απόθεμα κι αυξάνει την αποτελεσματικότητά του (Γιαννακοπούλου,1994).

Η πληροφορική στην προσχολική εκπαίδευση, σύμφωνα με την Ντολιοπούλου (1999), αποτέλεσε σημαντική καινοτομία, η οποία χάραξε και δρομολόγησε τους βασικούς κατευθυντήριους άξονες για την καθοδήγηση των νηπιαγωγών και την ενσωμάτωση της τεχνολογίας στο νηπιαγωγείο.

Ασφαλής χρήση των ΤΠΕ στην προσχολική ηλικία

Η σημασία της χρήσης των ΤΠΕ στην εκπαίδευση υπογραμμίζει και την αναγκαιότητα για την εξασφάλιση ενός ασφαλούς και ορθολογικού πλαισίου μέσα στο οποίο οι μικροί μαθητές θα αλληλεπιδρούν. Ως γενικές γραμμές για την ασφαλή χρήση των ΤΠΕ στο νηπιαγωγείο θα μπορούσαν να οριστούν οι εξής (Strakeretal.,2009):

- 1.Ενημέρωση για τα οφέλη και τους κινδύνους της χρήσης των ΤΠΕ
- 2.Χρήση κανόνων ασφαλείας
- 3.Χρήση κατάλληλου λογισμικού και εργαλείων Web 2.0
- 4.Σχεδιασμός δραστηριοτήτων που συμβάλλουν στη γνωστική και κοινωνική ανάπτυξη των νηπίων

ΤΠΕ και Δημιουργική γραφή

Στον χώρο της εκπαίδευσης η δημιουργική γραφή δεν αναφέρεται αποκλειστικά στην παραγωγή λογοτεχνικού έργου και περιλαμβάνει ένα ευρύ φάσμα κειμένων σαν μια γραπτή έκφραση της προσωπικότητας του παιδιού μέσα σε ένα υποστηρικτικό περιβάλλον που επιτρέπει τον πειραματισμό και την ανακάλυψη (Κωτόπουλος,2011).Με τη χρήση συγκεκριμένων εκπαιδευτικών λογισμικών, ιστοσελίδων και εφαρμογών σε συστήματα νέας τεχνολογίας, δίνονται οι αφορμές να παραχθούν πολλά κείμενα δημιουργικής γραφής και ταυτόχρονα καλλιέργειας της γλώσσας. Η ευέλικτη διδασκαλία και η επικέντρωση σε δοκιμασίες ανοιχτού τύπου με τις νέες τεχνολογίες ενισχύουν την αυτό-εικόνα των μαθητών, αναδεικνύουν την πολυτροπικότητα και την διεπιστημονικότητα και αποτελούν τη βάση για ένα δημιουργικό σχολικό περιβάλλον.

Ο ρόλος των ΤΠΕ στις σχολικές συμπράξεις

Η σύγκλιση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία, δημιουργεί νέες ευκαιρίες και προκλήσεις τόσο για τους διδασκόμενους όσο και για τους διδάσκοντες (Κούρτης,2004). Επιπροσθέτως, οι νέες τεχνολογίες προσφέρουν τη δυνατότητα επικοινωνίας, αλληλεπίδρασης, συνεργασίας και έκφρασης. Η χρήση των υπηρεσιών του Web 2.0 (blogs, wikis, ομάδες συζήτησης κ.λπ.) αποτελεί ήδη στοιχείο της καθημερινότητάς μας. Με την αξιοποίηση των υπηρεσιών αυτών είναι εφικτή η επικοινωνία των μαθητών και των εκπαιδευτικών με άλλα σχολεία και εκπαιδευτικούς φορείς, με ειδικούς, με ερευνητικά ινστιτούτα κ.λπ. Η επικοινωνία αυτή έχει καίρια σημασία καθώς προσφέρει δυνατότητες και ευκαιρίες για άνοιγμα του σχολείου στην κοινωνία και διεύρυνση των εκπαιδευτικών χώρων πέρα από τα στενά όρια της σχολικής τάξης.

Η προώθηση των ΤΠΕ για τη μάθηση αποτελεί στόχο των σχολικών συμπράξεων και των προγραμμάτων eWinning και θεωρεί τις νέες τεχνολογίες ως καταλύτη της κοινωνικής και εκπαιδευτικής καινοτομίας και αλλαγής. Αντικείμενό της δεν είναι η τεχνολογία αλλά οι τρόποι βελτίωσης της μαθησιακής διαδικασίας και της επικοινωνίας μέσω των ΤΠΕ.

Στόχοι προγράμματος

Σκοπός του έργου ήταν η εμπλοκή σε συνεργατικές δραστηριότητες δημιουργικής γραφής, με τη χρήση εργαλείων τεχνολογιών των πληροφοριών και της επικοινωνίας (ΤΠΕ), μέσω του προγράμματος eWinning και η δημιουργία κοινής ιστορίας. Στο έργο αυτό, τα παιδιά δημιούργησαν έναν χαρακτηριστικό δικό τους ήρωα, ο οποίος μαζί με τους υπόλοιπους ήρωες των άλλων νηπιαγωγείων, συνεπλάκη σε ένα παραμύθι που δημιουργήθηκε από τα παιδιά, ακολουθώντας συγκεκριμένες τεχνικές βασισμένες στη δημιουργική

γραφή και αξιοποιώντας τις ΤΠΕ. Η συμμετοχή σε αυτές τις διαδικασίες συνέβαλε:

1. στην ανάπτυξη δημιουργικότητας και φαντασίας των μαθητών, μέσα από τον πειραματισμό και την εξοικείωση με τεχνικές γραφής.
2. στην επαφή με τη λογοτεχνία και τον εμπλουτισμό του προφορικού λόγου.
3. στην καλλιέργεια της ενσυναίσθησης (θέαση των πραγμάτων με τα μάτια του άλλου).
4. στην εμπλοκή σε συνεργατικές δραστηριότητες δημιουργικής γραφής, κάνοντας χρήση εργαλείων τεχνολογιών πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ), μέσω του προγράμματος etwinning.
5. στη δημιουργία παραμυθιού – ιστορίας (Ο Γορίλας και το ταξίδι της πατούσας)
6. στη συνεργασία έντεκα νηπιαγωγείων από διαφορετικά μέρη της Ελλάδας.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΠΕ

Το έργο αποτέλεσε κίνητρο προσπάθειας αξιοποίησης των νέων τεχνολογιών για τη βελτίωση των διαδικασιών της διδασκαλίας και της μάθησης. Δημιουργήθηκαν περιβάλλοντα τα οποία ευνόησαν την ενεργητική μάθηση, τη συνεχή ανατροφοδότηση και τη δόμηση της νέας γνώσης. Μέσω της ιδιότητας της αλληλεπιδραστικότητας που χαρακτηρίζει τις νέες τεχνολογίες, δόθηκε στα παιδιά η δυνατότητα οπτικοποίησης διαφόρων εννοιών και χειρισμού του ΗΥ (έμαθαν να ανοίγουν, να κλείνουν τον υπολογιστή, να δημιουργούν αρχεία, να αντιγράφουν, να επικολλούν, να βλέπουν video). Συμμετέχοντας σε τηλεδιασκέψεις (skype) είχαν την ευκαιρία να ξεπεράσουν τα όρια της σχολικής αίθουσας και να έρθουν σε επαφή με παιδιά σχολείων διαφορετικών περιοχών ανταλλάσσοντας απόψεις και αντλώντας έμπνευση, πολύτιμες πληροφορίες και πρακτικές εμπειρίες.

Αρχικά έγινε ο προγραμματισμός και η οργάνωση του έργου με κατανομή αρμοδιοτήτων των εταίρων και συνεργατική δημιουργία λογότυπου του έργου. Ο σχεδιασμός του έργου, γινόταν από τους εκπαιδευτικούς συνεργατικά και δημοκρατικά μετά από συζητήσεις, καταθέσεις προτάσεων, ανταλλαγή απόψεων, υλικού ,ψηφοφοριών, αξιολόγησης και σχεδιασμών των επόμενων δράσεων, χρησιμοποιώντας συνεργατικά εργαλεία Web 2.0 (AnswerGarden.tricider) μέσω κοινωνικών δικτύων (facebook), προσωπικών email, της πλατφόρμας του Twinspace (forum, πίνακας αναρτήσεων, ημερολόγιο έργου) κατόπιν τηλεφωνικών συνομιλιών και τηλεδιασκέψεων (skype)

Ακολούθησε περίοδος γνωριμίας των συνεργαζόμενων νηπιαγωγείων μέσα από δημιουργικές δράσεις και κάνοντας διαδικτυακές συνδέσεις (skype). Το κάθε νηπιαγωγείο παρουσίασε το παιχνιδοτράγουδό του και στη συνέχεια όλα δημοσιεύθηκαν σε ένα κοινό ψηφιακό βιβλίο. Ακόμη οι μαθητές παρουσιάστηκαν μέσω χαρακτήρων avatar (voki). Παράλληλα δημιουργήθηκαν συνεργατικές πολυμεσικές εικόνες: ο χάρτης συνεργαζόμενων σχολείων (thinglink.com) αφίσες εορτών. Μέσω του AnswerGardenτα παιδιά δήλωσαν και πληκτρολόγησαν τον αγαπημένο τους ήρωα (Σχήμα 1,Σχήμα 2).

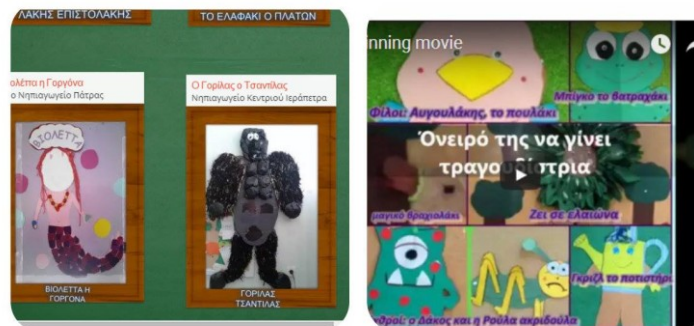


Σχήμα 1: Συνδέσεις νηπιαγωγείων μέσω skype

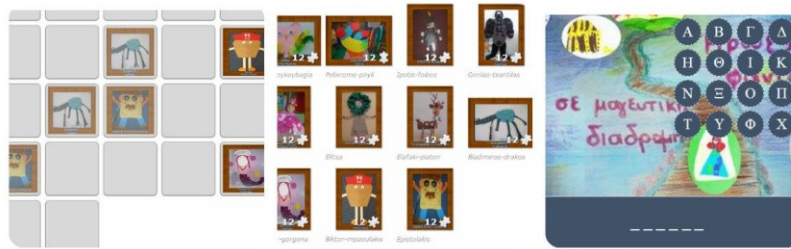


Σχήμα 2: Γνωριμία νηπίων μέσω χαρακτήρων avatar

Στη συνέχεια δημιουργήθηκαν οι ήρωες από τα νηπιαγωγεία. Η παρουσίαση των ηρώων που δημιούργησε το κάθε νηπιαγωγείο έγινε με ηλεκτρονικό βιβλίο (storyjumper.com) και με βίντεο παρουσίασης (photoreach.com) τα οποία αναρτήθηκαν σε κοινόχρηστο εικονικό τοίχο (radlet.com). Δημιουργήθηκε ο χάρτης των ηρώων μέσω της εφαρμογής thnglink.com και smore.com καθώς επίσης παιχνίδια μαθηματικών στον υπολογιστή (συμπλήρωση μοτιβών με αντιγραφή επικόλληση) και διαδικτυακά παιχνίδια για τη γνωριμία των ηρώων: συμπλήρωσε το σταυρόλεξο, βρες το ζευγάρι των ηρώων, βρες το όνομα των ηρώων, παζλ των ηρώων (memory) μέσω των εφαρμογών learningapps και jigsawplanet.org. Με ηλεκτρονική ψηφοφορία αναδείχθηκε ο κεντρικός ήρωας του παραμυθιού. (Σχήμα 3, Σχήμα 4).



Σχήμα 3: Βίντεο παρουσίασης ηρώων



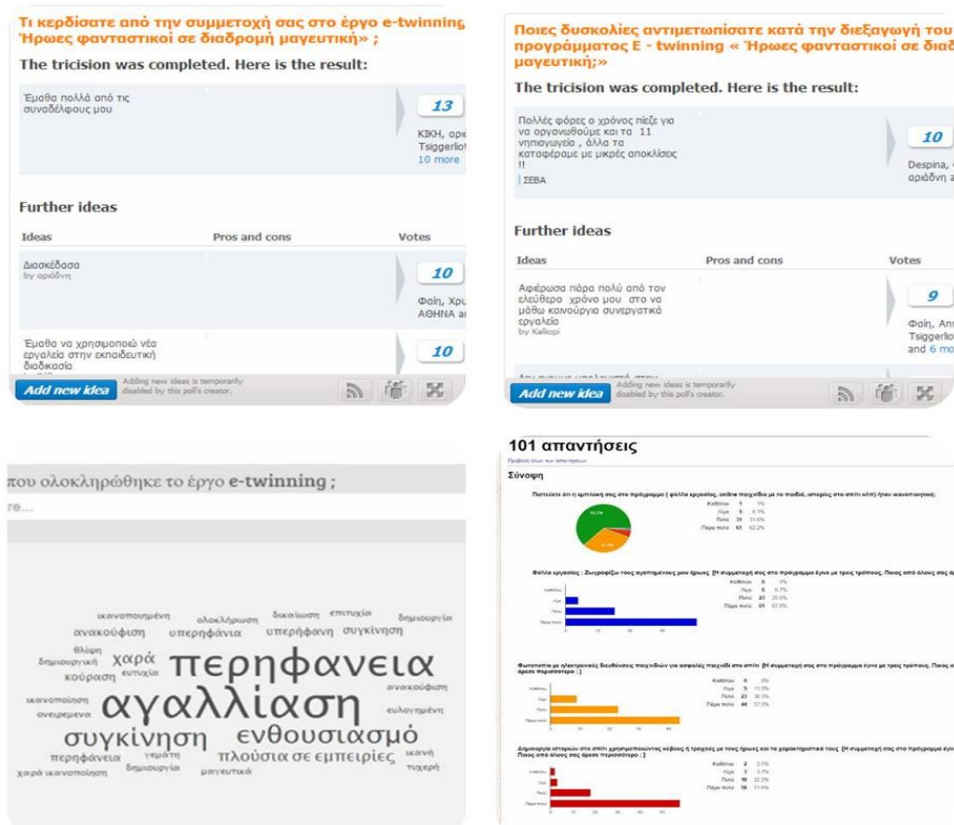
Σχήμα 4: Ψηφιακά διαδικτυακά παιχνίδια για τη γνωριμία των ηρώων



Σχήμα 5: Το αποτέλεσμα της συλλογικής συγγραφής και εικονογράφησης της ιστορίας

Τελικό στάδιο του έργου αποτέλεσε η συλλογική γραφή και παράλληλη εικονογράφηση μιας ιστορίας. Το παραμύθι γράφτηκε συνεργατικά σε google.docs. Διασχολικές ομάδες παιδιών δημιούργησαν τον τίτλο το εξώφυλλο και το οπισθόφυλλο του τελικού ψηφιακού βιβλίου με τη χρήση ψηφιακών διαδικτυακών εργαλείων συνεργατικής ζωγραφικής (twiddla.com, awwwapp.com). Το ολοκληρωμένο έργο δημοσιεύτηκε ηλεκτρονικά σε μορφή βιβλίου (σχήμα 5) Το έργο αξιολογήθηκε από μαθητές, εκπαιδευτικούς και γονείς.

Η αξιολόγηση από τα παιδιά έγινε με ερωτηματολόγια που συμπλήρωσαν σε μια ψηφιακή διαδικτυακή φόρμα και με φύλλα εργασίας, τα οποία ανέβηκαν στην ιστοσελίδα issuu.com με τη μορφή ψηφιακού βιβλίου . Οι εκπαιδευτικοί συμπλήρωσαν ανάλογα ερωτηματολόγια που δημιουργήθηκαν στο tricider.com , googleforms, AnswerGarden (Σχήμα 6). Οι γονείς των παιδιών συνεργατών συμμετείχαν στο πρόγραμμά μας με τρεις τρόπους. Αρχικά τους δόθηκε να συμπληρώσουν ένα φύλλο εργασίας με τους αγαπημένους τους ήρωες, στη συνέχεια τους δόθηκε μια φωτοτυπία με τις ηλεκτρονικές διευθύνσεις των ψηφιακών διαδικτυακών παιχνιδιών που είχαν δημιουργηθεί και τέλος τους ζητήθηκε να δημιουργήσουν μαζί με τα παιδιά στο σπίτι, ιστορίες με τους ήρωες χρησιμοποιώντας σχετικούς κύβους ή τροχούς ιστοριών. Για την αξιολόγηση της συμμετοχής τους δόθηκε σε φωτοτυπία ένα ερωτηματολόγιο, του οποίου οι απαντήσεις περάστηκαν από τους νηπιαγωγούς όλων των μελών νηπιαγωγείων στην ψηφιακή-διαδικτυακή φόρμα στο google forms (<https://twinspace.etwinning.net/1661/pages/page/19713>). Τα αποτελέσματα της αξιολόγησης έδειξαν ότι οι γονείς δεν είχαν ανάλογη εμπειρία και ότι η συμμετοχή τους στο πρόγραμμα τους άρεσε.



Σχήμα 6: Αξιολόγηση του έργου

Οι εκπαιδευτικοί κάνοντας χρήση σύγχρονων εργαλείων Web 2.0 και της πλατφόρμας του Twinspace (forum, υλικά) με παρουσιάσεις και video (kizoa.com, moviemaker, youtube, photoreach.com, slideshare) πρόβαλλαν τις δράσεις τους στα συνεργαζόμενα σχολεία και στην ευρύτερη κοινωνία.

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΕΡΓΑΣΙΩΝ

Η επικοινωνία και η ανταλλαγή εργασιών τόσο μεταξύ των εκπαιδευτικών, όσο και μεταξύ των παιδιών κάθε σχολικής μονάδας αποτέλεσε βασικό μας στόχο. Ο σχεδιασμός του έργου, γινόταν από τους εκπαιδευτικούς συνεργατικά και δημοκρατικά μετά από συζητήσεις, καταθέσεις προτάσεων, ανταλλαγή απόψεων, υλικού, ψηφοφοριών, αξιολόγησης και σχεδιασμών των επόμενων δράσεων, χρησιμοποιώντας συνεργατικά εργαλεία Web 2.0 (answergarden, tricider), μέσω κοινωνικών δικτύων (facebook), προσωπικών email, της πλατφόρμας του Twinspace (forum, πίνακας αναρτήσεων, ημερολόγιο έργου) κατόπιν τηλεφωνικών συνομιλιών και τηλεδιασκέψεων (skype). Τα μέλη ανέλαβαν συγκεκριμένες αρμοδιότητες: (<http://twinspace.etwinning.net/1661/pages/page/19682>). Η επικοινωνία μεταξύ των παιδιών γινόταν μέσω τηλεδιασκέψεων (skype), αναρτήσεων και ανταλλαγή εργασιών, φωτογραφιών, video, τραγουδιών (ψηφιακό βιβλίο) στην πλατφόρμα του Twinspace. Μέσω διαδραστικών πολυμεσικών εικόνων (thinglink) αντάλλαξαν μικρά μηνύματα και έβλεπαν γιορτινές δράσεις των εταίρων. Επικοινωνούσαν μέσω της χρήσης εικονικών τοίχων (radlet) για την παρουσίαση των video των ηρώων, των χαρακτήρων anatar που δημιούργησαν τα παιδιά, της χρήσης ψηφιακών διαδικτυακών εργαλείων

συνεργατικής ζωγραφικής (εξώφυλλο, οπισθόφυλλο), και της αποστολής ταχυδρομικών επιστολών.

ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΣΤΗΝ ΔΙΔΑΚΤΕΑ ΥΛΗ

Το έργο υλοποιήθηκε στα πλαίσια του σχολικού προγράμματος, της εκπαιδευτικής διαδικασίας και ενσωματώθηκε στο πρόγραμμα σπουδών. Ο ήρωας της κάθε τάξης ξεπήδησε από τις δράσεις φιλιαναγνωσίας με τη χρήση των ΤΠΕ και τη λειτουργία της δανειστικής βιβλιοθήκης. Μέσα από εικονικούς τοίχους, ψηφιακά διαδικτυακά παιχνίδια, ψηφιακό βιβλίο, χαρακτήρες αναταρ (voki), πολυμεσικές εικόνες κ.ά. πραγματοποιήθηκαν δράσεις σε όλες τις μαθησιακές περιοχές καλλιεργώντας τη δημιουργικότητα, τη φαντασία, την αυτό-εικόνα και την αποδοχή του άλλου.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το έργο αποτέλεσε κίνητρο για την ενεργή εμπλοκή των εκπαιδευτικών και των νηπίων στη μαθησιακή διαδικασία μέσω της αξιοποίησης των ΤΠΕ. Συνέβαλε στην ανάπτυξη άριστης συνεργασίας μεταξύ των εκπαιδευτικών και στην εξοικείωση τους με καινούργια εργαλεία Web 2.0.

Με την αξιοποίηση των ΤΠΕ επιτεύχθηκε η ενεργή συμμετοχή στη μαθησιακή διαδικασία, η ανάπτυξη συνεργατικών δεξιοτήτων, η διερεύνηση, ο πειραματισμός και η επίλυση προβλημάτων, η οργανωμένη διαχείριση των πληροφοριών καθώς και η ανάδειξη του ψηφιακού εγγραμματος. Οι μαθητές επικοινωνήσαν και συνεργάστηκαν από απόσταση σε απλές δραστηριότητες αλλά και σε πιο σύνθετες.

Συγκεκριμένα τα οφέλη που αποκόμισαν οι μαθητές από την ορθή χρήση των ΤΠΕ ήταν τα ακόλουθα:

- i. έμαθαν να χρησιμοποιούν τον Η/Υ (να ανοίγουν, να κλείνουν τον υπολογιστή, να δημιουργούν αρχεία, να κάνουν αντιγραφή, επικόλληση, να συμμετέχουν σε τηλεδιασκέψεις (skype), να βλέπουν video)
- ii. εξοικειώθηκαν με βασικές λειτουργίες ψηφιακών συσκευών χρησιμοποιώντας λογισμικό και υπηρεσίες του διαδικτύου
- iii. ανέπτυξαν συνεργατικές δεξιότητες συναποφασίζοντας σε μικρές ομάδες
- iv. χρησιμοποίησαν τεχνικές δημιουργικής γραφής
- v. αυξήθηκε η δημιουργικότητα τους, η μαθηματική σκέψη και η δυνατότητα επίλυσης προβλημάτων
- vi. ανέπτυξαν γλωσσικές και εκφραστικές δεξιότητες.

Η διαφόρων μορφών επικοινωνία μεταξύ των σχολείων με την αξιοποίηση των ΤΠΕ, εκπαιδεύει τους μαθητές στη χρήση των Νέων Τεχνολογιών ως μαθησιακά εργαλεία και μέσα έκφρασης, κινητοποιώντας την κριτική τους ικανότητα, μέσω της μεταφοράς και διακίνησης πληροφοριών και ιδεών και συνδέοντας την πρότερη γνώση με τη νέα.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Βακάλη, Π.Α., Ζωγράφου – Ταντάκη, Μ., Κωτόπουλος, Η. Τ. (2013). *Η δημιουργική γραφή στο νηπιαγωγείο*. Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο.

Γιαννακοπούλου, Ε. (1994). *Η πληροφορική στην εκπαίδευση*. Αθήνα: Γρηγόρης.

Δαφέρμου, Χ., Κουλούρη, Π. & Μπασαγιάννη Ε. (2006). *Οδηγός Νηπιαγωγού, Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί – Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: Ο.Ε.Δ.Β.

- Δημητριάδης, Σ., Μανιαδάκης, Μ. (2006). Μελέτη επισκόπησης της πληροφορικής στη Ελλάδα (Κεφάλαιο 3) ανακτημένο από την ηλεκτρονική διεύθυνση www.epe.org.gr/meleth/final/MEP2006-3.pdf
- Ένωση Πληροφορικών Ελλάδας (2006). Μελέτη Επισκόπησης της Πληροφορικής στην Ελλάδα. Αθήνα. (<http://www.epe.org.gr/meleth/final/MEP2006.pdf>, Ημερομηνία τελευταίας πρόσβασης: 21 Αυγούστου 2012).
- Καρακίσιος, Α. (2011). Φιλαναγνωσία. Φανατική συνήθεια, στο Αρτζανίδου, Ε., Γουλής Δ., Γρόσδος, Σ., Καρακίσιος, Α. (επιμ.). Παιχνίδια φιλαναγνωσίας και αναγνωστικές εμπυχωώσεις. Αθήνα: Gutenberg.
- Κόμης, Β. (2001). Διδακτική της Πληροφορικής. Πάτρα: Ελληνικό Ανοιχτό Πανεπιστήμιο.
- Κούρτης, Ε. (2004). Η επικοινωνία στο Διαδίκτυο. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Κωτόπουλος, Τ. (2011). Από την ανάγνωση στη λογοτεχνική και την παιγνιώδη διάθεση της δημιουργικής γραφής στο: Παπαντωνάκης Γ. και Κωτόπουλος Τ. Τα ετεροθαλή. Αθήνα: Εκδοτικός Όμιλος Ίων.
- Μαυροειδής, Γ. & Πατρική, Α. (1991). Βιβλίο Δραστηριοτήτων για το Νηπιαγωγείο. Αθήνα: Ο.Ε.Δ.Β.
- Μισιρλή, Α. & Κόμης, Β. (2001). Μελέτη της υλοποίησης εκπαιδευτικού σεναρίου με ΤΠΕ στην προσχολική εκπαίδευση, 2ο Πανελλήνιο Συνέδριο: Ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία. Πάτρα, 28-30/4/2011.
- Ντολιοπούλου, Ε. (1999). Σύγχρονες τάσεις της προσχολικής αγωγής. Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο: Νέο Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου (2011). Ανακτήθηκε από <http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps>
- Πασσιά, Α. & Μανδηλαράς, Φ. (2000). Εργαστήριο δημιουργικής γραφής για παιδιά. Αθήνα: Πατάκης.
- ΥΠΕΠΘ, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, (2002). Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών - Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης, 3 τόμοι. Αθήνα: Ο.Ε.Δ.Β.
- Appleyard, J.A. (1991). *Becoming a reader. The Experience of Fiction from Childhood to Adulthood*. Cambridge: University Press.
- Godwin-Jones, R. (2003). Emerging technologies, Blogs and wikis: environments for on-line collaboration. *Language Learning & Technology*, vol 7(2): 12-16.
- Haugland, S. (2000). *Computers and young children*. Champaign, IL: Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education.
- Kalas, I., (2010). *Recognizing the potential of ICT in early childhood education*. UNESCO Institute for information Technologies in Education.
- Lee, Y. (2009). Pre-K Children's Interaction with Educational Software Programs: An Observation of Capabilities and Levels of Engagement. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 18(3), 289-309
- Piaget, J. (1979). Προβλήματα Ψυχολογίας. (Μτφ. Λ. Ψελλός). Αθήνα: Νέα Σύνορα.
- Straker, L., Pollock, C., & Maslen, B. (2009). Principles for the wise use of computers by children, *Ergonomics*, 52:11, 1386-1401.
- Twinspace.etwinning (ανευ ημ) Ήρωες φανταστικοί σε διαδρομή μαγευτική. Ημερ/νια πρόσβασης Δεκέμβριος 20, 2015 <https://twinspace.etwinning.net/1661/pages/page/19472>

Vygotsky, L. (1997). *Νους στην κοινωνία. Η ανάπτυξη των ανώτερων Ψυχολογικών διαδικασιών* (μτφ. Μπίμπου, Α. & Βοσνιάδου, Σ.). Αθήνα: Gutenberg.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

«ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ, ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ»:

Το τελικό προϊόν του έργου (ηλεκτρονικό βιβλίο), αποτελεί ένα ολοκληρωμένο εκπαιδευτικό πακέτο, που δημιουργεί έναυσμα για σχετικές δράσεις. (<http://issuu.com/52069/docs/book-etwin-iroes-fantastikoi01>)

Από το παραμύθι «ξεπηδούν» διάφορα θέματα (αυτοεκτίμηση, περιβάλλον, συναισθήματα, φιλία) με τα οποία μπορεί να ασχοληθεί μία σχολική τάξη. Οι φιλαναγνωστικές δραστηριότητες που προτείνονται, τα φύλλα εργασίας, τα τραγούδια, τα παιχνίδια, το θεατρικό αποτελούν πλούσιο υποστηρικτικό υλικό.

(<http://twinspace.etwinning.net/1661/pages/page/19712>)

(<http://twinspace.etwinning.net/1661/pages/page/19756>)

(<http://twinspace.etwinning.net/1661/pages/page/49903>)

Τα νήπια συμμετείχαν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία μέσα από την αξιοποίηση των ΤΠΕ. Το έργο συνέβαλε στην ανάπτυξη άριστης συνεργασίας μεταξύ των εκπαιδευτικών και στην εξοικείωση τους με καινούργια εργαλεία Web 2.0. (<http://twinspace.etwinning.net/1661/pages/page/19682>)

(<http://twinspace.etwinning.net/1661/pages/page/43962>)

Τα παιδιά ανέπτυξαν συνεργατικές δεξιότητες συναποφασίζοντας σε μικρές ομάδες, χρησιμοποίησαν τεχνικές δημιουργικής γραφής, ανέπτυξαν γλωσσικές και εκφραστικές δεξιότητες.

(<http://twinspace.etwinning.net/1661/pages/page/21351>)

(<http://twinspace.etwinning.net/1661/pages/page/19706>)

Ενοποιήθηκε το σχολικό και οικογενειακό περιβάλλον μέσα από την συμμετοχή των γονιών σε δραστηριότητες.

(<http://twinspace.etwinning.net/1661/pages/page/22124>)

Το έργο αξιολογήθηκε με ποικίλους τρόπους (google forms, AnswerGarden, trícider, φύλλα εργασίας) από τους εκπαιδευτικούς, τα παιδιά αλλά και τους γονείς.

(<https://twinspace.etwinning.net/1661/pages/page/19713>).

Δημοσιεύτηκε σε προσωπικές εκπαιδευτικές και σχολικές ιστοσελίδες, παρουσιάστηκε σε γονείς, στο ευρύτερο σχολικό περιβάλλον, στην τοπική κοινωνία (μέσω ραδιοφώνου) και στην ευρύτερη εκπαιδευτική κοινότητα: ημερίδες Σχολικών Συμβούλων, προβολή μέσω πρεσβευτών etwinning, παρουσίαση στο διεθνές συνέδριο δημιουργικής γραφής στην Κέρκυρα τον Οκτώβριο του 2015 και παρουσίασης στο συνέδριο για συνεργατικά προγράμματα το Νοέμβριο του 2015 στην Πάτρα.

(<http://twinspace.etwinning.net/1661/pages/page/40186>)

Το έργο μας επίσης απέσπασε την Τιμητική Διάκριση εθνικών πιλοτικών έργων etwinning 2014-15.