

**ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ
ΤΠΕ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
Β΄ ΕΠΙΠΕΔΟ**

ΚΣΕ: Παλλήνης
ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΕΣ : Σωτήρης Τερζίδης, Γιώργος Γαμβρινός
2013-2014



Σενάριο Μάθησης : «Δεν φοβάμαι το Σεισμό...να προστατευτώ μπορώ»

Επιμορφούμενες:

- Ακριβή Λαζαρίνη, Νηπιαγωγός ΠΕ60, 2^ο Νηπιαγωγείο Καλυβίων ΤΕ
- Κατερίνα Μπαρτσώκα, Νηπιαγωγός ΠΕ60, 2^ο Νηπιαγωγείο Καλυβίων

Τίτλος Εκπαιδευτικού Σεναρίου: «Δεν φοβάμαι το Σεισμό...να προστατευθώ μπορώ»

Κύρια γνωστική περιοχή:

Παιδί και Περιβάλλον - Φυσικό περιβάλλον και αλληλεπίδραση

Εμπλεκόμενες Γνωστικές περιοχές:

Η επεξεργασία του θέματος είναι συμβατή με το ΔΕΠΠΣ για το νηπιαγωγείο (2003) και διαχέεται στις ακόλουθες κατευθύνσεις του προγράμματος σπουδών: Παιδί και Περιβάλλον (φυσικό και ανθρωπογενές περιβάλλον), Παιδί και Γλώσσα (Προφορική Επικοινωνία, Ανάγνωση, και Γραφή), Παιδί και Μαθηματικά, Παιδί και πληροφορική και Παιδί Δημιουργία και Έκφραση (Εικαστικά).

Τάξεις: Κλασσικό Τμήμα Νηπιαγωγείου και Τμήμα Ένταξης

Διάρκεια:

Το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο με θέμα «Δεν φοβάμαι το σεισμό...να προστατευθώ μπορώ» υλοποιήθηκε στα πλαίσια προγράμματος Αγωγής Υγείας έχοντας ως αφορμή την πραγματοποίηση άσκησης σεισμού στις 14.10.2013 βάσει της αριθμ. Αρ. Πρωτ.: 132827/Γ7 εγκυκλίου του Τμήματος Αγωγής Υγείας και Περιβαλλοντικής Αγωγής του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων. Το πρόγραμμα εφαρμόστηκε σταδιακά για επτά (7) εβδομάδες με οργανωμένες δραστηριότητες δύο (2) φορές την εβδομάδα, όπου οι παρεμβάσεις των Νέων Τεχνολογιών αφορούσαν σε δραστηριότητες έκφρασης και διερεύνησης ή εμπέδωσης για την αξιολόγηση των «κεκτημένων» δεξιοτήτων ζωής. Η διάρκεια κάθε παρέμβασης τοποθετείται χρονικά στην μία ώρα ημερησίως με τα νήπια να λειτουργούν με σύστημα εναλλαγής θέσεων στους Η/Υ.

Σκοπός Εκπαιδευτικού Σεναρίου:

Ο σκοπός του εκπαιδευτικού σεναρίου ήταν να κατανοήσουν τα νήπια το φυσικό φαινόμενο του σεισμού (δηλ. της ξαφνικής κίνησης της επιφάνειας της γης) και τα αίτια του φαινομένου (κίνηση λιθοσφαιρικών

πλακών) και κατ' επέκταση να αποκτήσουν δεξιότητες επιβίωσης από την εκμάθηση μέτρων πρόληψης και προστασίας.

Προστιθέμενη αξία:

Το σενάριο οργανώθηκε και υλοποιήθηκε έχοντας την αισιοδοξία να καλύψει το μαθησιακό προφίλ όλων των παιδιών του σχολείου (συμπεριλαμβανομένων των παιδιών με Ειδικές Εκπαιδευτικές Ανάγκες του ΤΕ). Για το λόγω αυτό χρησιμοποιήθηκαν οι αρχές και της επαγωγικής συλλογιστικής, διαδικασία της οποίας αποτελεί η διερευνητική μάθηση, αλλά και της απαγωγικής, για τα παιδιά που η ατομική τους προδιάθεση απαιτεί τον σχεδιασμό και την καθοδήγηση από έναν ενήλικο (Γκουλντ & Σάλλιβαν 2002). Η εναλλαγή και των δύο προσεγγίσεων κρίθηκε σκόπιμη για την προσέγγιση του θέματος προκειμένου και οι δύο μαθησιακές ομάδες να κατανοήσουν τις έννοιες και να αποκτήσουν καινούριες δεξιότητες ζωής.

Η εφαρμογή του προγράμματος πραγματοποιήθηκε σε τρία επίπεδα: α) βιωματικό (π.χ. καταγραφή πρότερων εμπειριών, ασκήσεις εκκένωσης κ.α.), β) με χρήση πραγματικών αντικειμένων κι εποπτικών μέσων (π.χ. δημιουργία ειδώλου των στρωμάτων της Γης με πλαστελίνη και εγκάρσια τομή της για κατανόηση, αναπαράσταση της κίνησης των λιθοσφαιρικών πλακών με αφρώδες υλικό σε λεκάνη με νερό και συνέπειες της σύγκρουσης κ.α.) και γ) συμβολικό (μέσω της χρήσης των Η/Υ). Οι εναλλακτικές στρατηγικές οργάνωσης των δραστηριοτήτων στόχευαν στην απλοποίηση των ζητούμενων προς κατάκτηση γνωστικών και μη δεξιοτήτων, ανάλογα με το μαθησιακό προφίλ του κάθε μαθητή και αποτέλεσαν τρόπο μη αποκλεισμού-διαχωρισμού του από την ευρύτερη ομάδα του νηπιαγωγείου. Η εξασφάλιση ποικίλων δραστηριοτήτων και η επανάληψη τους σε τακτά χρονικά διαστήματα, ενισχύσαν τις αναδυόμενες δεξιότητες, με στόχο την κατάκτησή τους.

Θεωρητικό πλαίσιο:

Η ανάπτυξη του σεναρίου στηρίχθηκε κατά βάση στις θεωρίες του εποικοδομισμού (constructivism) και στις κοινωνικοπολιτιστικές θεωρήσεις του Vygotsky και των απογόνων του, όπου δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στη

μαθησιακή διαδικασία, στα γνωστικά αντικείμενα, στην αλληλεπίδραση μεταξύ των εμπλεκόμενων μερών, καθώς και στο κοινωνικοπολιτισμικό περιβάλλον που λαμβάνει χώρα (Σολωμονίδου 2006).

Μαθητές, εκπαιδευτικοί, διδακτικά εργαλεία, περιβάλλον της τάξης, αντικείμενα διδασκαλίας, κ.λ.π., αποτελούν μέρη ενός συστήματος δραστηριότητας που αλληλεπιδρούν. Η ίδια η δραστηριότητα αποτελεί το διαμεσολαβητικό εργαλείο και τη μονάδα ανάλυσης της μαθησιακής διαδικασίας.

Με αυτό το σενάριο μάθησης επιδιώκεται να γίνει η διδασκαλία ενδιαφέρουσα, με την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών, ώστε οι μαθητές να ανακαλύψουν, να διερευνήσουν, και τελικά να μάθουν μέσω της ανακάλυψης, του πειραματισμού και της διερεύνησης (ανακαλυπτική μάθηση). Οι μαθητές συνεργάζονται μεταξύ τους προκειμένου να βρουν τις βασικές έννοιες-άξονες του φαινομένου. Κατά τη διάρκεια της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας και μάθησης, οι μαθητές συζητούν, αναλύουν, διατυπώνουν αμφιβολίες, επιλύουν προβλήματα (problem solving) (Ματσαγγούρας, 2004).

Η επίδραση ωστόσο και των συμπεριφοριστικών επιρροών (Skinner, Thorndike) είναι εμφανής στον τρόπο χρήσης ορισμένων λογισμικών καθώς έγινε προσπάθεια προσαρμογής του σεναρίου στις εκπαιδευτικές ανάγκες και τον προσωπικό ρυθμό όλων των μαθητών ανεξαιρέτως.

Η επιλεκτική αξιοποίηση των θεωριών π.χ. των εσωτερικών κινήτρων κατά Bruner, της νοηματικής λεκτικής μάθησης του Ausubel, της επικοινωνιακής ικανότητας κατά Rogers κ.α. αντανακλώνται στον τρόπο δόμησης και διεξαγωγής του σεναρίου, λαμβάνοντας υπόψη και τις απαιτήσεις της χρονικής περιόδου όπου εφαρμόστηκε (με την έναρξη του πρώτου τρίμηνου του σχολικού έτους όπου τα παιδιά είναι ακόμη σε περίοδο προσαρμογής).

Συμβατότητα με το ΑΠΣ και ΔΕΠΠΣ:

Η Μελέτη Περιβάλλοντος στο Νηπιαγωγείο αποτελεί σημαντικό πεδίο ανάπτυξης γνώσεων και ικανοτήτων στα παιδιά και συνδέεται με βιώματά τους. Αποτελεί πεδίο άντλησης των ακαδημαϊκών θεμάτων που επιλέγονται ως περιεχόμενο διδακτικών πρακτικών στο Νηπιαγωγείο. Το συγκεκριμένο

σενάριο με θέμα «Δεν φοβάμαι το Σεισμό...να προστατευθώ μπορώ» εντάσσεται στην ενότητα του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών Παιδί και Περιβάλλον - Φυσικό περιβάλλον και αλληλεπίδραση.

Η επεξεργασία του φαινομένου του σεισμού γίνεται μέσα από βιωματικές δραστηριότητες και παιχνίδια. Με την ανάπτυξη του σεναρίου εμπλουτίζεται η γλώσσα, αναπτύσσεται η επικοινωνία και αξιοποιείται στον ανάλογο βαθμό η τεχνολογία. Οι δραστηριότητες του σεναρίου διδασκαλίας αναπτύσσονται διαθεματικά. Μεταξύ των γνωστικών περιοχών πραγματοποιούνται συνδέσεις και συσχετίσεις προωθώντας την ολιστική προσέγγιση της γνώσης σύμφωνα με τη βασική αρχή του ΔΕΠΠΣ. Ο πυρήνας του θέματος εντάσσεται στο Φυσικό περιβάλλον, ενώ αναπτύσσονται ποικίλες δραστηριότητες από όλες τις γνωστικές περιοχές του ΑΠΣ: της γλώσσας, των μαθηματικών, του ανθρωπογενούς περιβάλλοντος, καθώς και της αισθητικής εμπειρίας και τέχνης με ιδιαίτερη έμφαση στη χρήση των τεχνολογιών ως μέσο διερεύνησης και ανακάλυψης (Ράπτης & Ράπτη, 2001).

Οργάνωση Διδασκαλίας

Η διεκπεραίωση του εκπαιδευτικού σεναρίου υλοποιήθηκε στις τάξεις του κλασσικού και του τμήματος ένταξης. Για την εκτέλεση των δραστηριοτήτων με την χρήση των ΤΠΕ χρησιμοποιήθηκε η γωνιά των Η/Υ. Στους υπολογιστές είχε προηγηθεί εγκατάσταση των απαιτούμενων λογισμικών για να διευκολυνθεί η πορεία του προγράμματος και για να περιοριστούν εξωτερικοί αστάθμητοι παράγοντες.

Τα παιδιά χωρίστηκαν σε ανομοιογενείς ομάδες των 2-3 μελών (ως προς το φύλο, την ηλικία, το μαθησιακό προφίλ) οι οποίες δεν παρέμειναν σταθερές καθόλη την διάρκεια του προγράμματος, αλλά εναλλάσσονταν ανάλογα με την επικοινωνιακή περίσταση και την δυναμική που αναδίδονταν κάθε φορά. Παράλληλα με τα νήπια που εργάζονταν στον Η/Υ, όποτε κρίνονταν σκόπιμο υπήρξε συνεργασία της ολομέλειας.

Η χρήση των ΤΠΕ στην τάξη λειτούργησε υποστηρικτικά σε πολλά επίπεδα οικοδόμησης της γνώσης. Ως πολυμεσικό περιβάλλον ενίσχυσε την ανάδειξη των πρότερων εμπειριών των μαθητών, παρέχοντάς τους

ταυτόχρονα καινούριες εμπειρίες μέσα από δραστηριότητες επικοινωνίας και αναζήτησης πληροφοριών (Σολομωνίδου, 2007). Λειτουργήσε υποστηρικτικά στην ενσωμάτωση της μάθησης σε ρεαλιστικά περιβάλλοντα κι έδωσε την δυνατότητα στα παιδιά να εκφράσουν τις αντιλήψεις τους και τα πιστεύω τους κατά την διαδικασία ερμηνείας του φαινομένου. Πρόσθετα χρησιμοποιήθηκε ως κριτήριο αξιολόγησης των προς εμπέδωση μαθησιακών δεξιοτήτων και αποτέλεσε ένα ελκυστικό μαθησιακό περιβάλλον που εξυπηρέτησε τις μαθησιακές ανάγκες όλων των παιδιών κι εξασφάλισε ποικιλία στον τρόπο προσέγγισης και παρουσίασης του θέματος.

Ρόλος των νηπιαγωγών

Ο ρόλος των νηπιαγωγών στο συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο είναι η διαμόρφωση της ομάδας σύμφωνα με την αρχή της συντροφικότητας και της συνεργατικής δράσης με σκοπό τη συνάντηση κι επικοινωνία του νηπίου με τον άλλο και την ενίσχυση της ομαδικότητας. Επιμέρους στόχοι είναι, να γίνουν τα νήπια ικανά να επικοινωνήσουν αρχικά με τον διπλανό τους και στη συνέχεια με όλα τα παιδιά της τάξης, να περάσουν ευχάριστα, να θέσουν όρια και κανόνες και στη συνέχεια να τα τηρήσουν, να εκφράσουν τις ιδέες τους, να μάθουν να σέβονται τα υπόλοιπα νήπια, να αποδέχονται τη διαφορά και τον προσωπικό ρυθμό του κάθε παιδιού, να συνειδητοποιήσουν την αξία της προσωπικής τους εμπειρίας και τη συμβολή τους στην παραγωγή έργου που προκύπτει μέσα από την κοινή προσπάθεια και τη συναπόφαση και ν' αποκτήσουν δεξιότητες ζωής.

Επιπλέον ο ρόλος των νηπιαγωγών δεν παραμένει παθητικός κι αποστασιοποιημένος από τις δράσεις των μαθητών, αλλά γίνεται καθοδηγητικός, συνερευνητικός και υποστηρικτικός ανάλογα με την παιδαγωγική περίσταση που διαδραματίζεται.

Προαπαιτούμενες γνώσεις:

Για τις ανάγκες του συγκεκριμένου σεναρίου τα νήπια θα πρέπει να είναι ήδη εξοικειωμένα με τον τρόπο λειτουργίας της ομάδας σύμφωνα με τις αρχές της συνεργατικής μάθησης.

Επιπλέον για την οργάνωση του εκπαιδευτικού σχεδιασμού, εξετάστηκαν οι πρότερες γνώσεις και αντιλήψεις των νηπίων ως προς τους μύθους που υπάρχουν για το σεισμό. Η διερεύνηση των πρότερων εμπειριών και των αναπαραστάσεων των παιδιών είναι σημαντική στη διδακτική διαδικασία καθώς εξυπηρετεί την οικοδόμηση της νέας γνώσης.

Στα πλαίσια την ορθής χρήσης και αξιοποίησης των Η/Υ από τα νήπια είχε προηγηθεί εξοικείωση των παιδιών με τον χειρισμό του ποντικιού και του πληκτρολογίου με εκπαιδευτικά λογισμικά όπως το G Compris (σουίτα εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων), Peris & Katia της Ramkid (εκπαιδευτικά λογισμικό κλειστού τύπου drill and practice) αλλά και με λογισμικά ανοικτού τύπου γενικής χρήσης όπως το Tux Paint και το Revelation Natural Art. Η εξοικείωση με το γραφικό περιβάλλον των λογισμικών, με τα παράθυρα απλών εφαρμογών αλλά και με τις βασικές λειτουργίες (άνοιγμα- κλείσιμο) των υπολογιστών ενίσχυσαν την φιλική επικοινωνία των νηπίων με τους Η/Υ καθιστώντας την περισσότερο διαλογική και λιγότερο μηχανιστική.

Χώρος υλοποίησης:

Γωνιά του Η/Υ

Υλικοτεχνική Υποδομή:

Κάθε τάξη διαθέτει γωνιά Η/Υ. Στο κλασσικό τμήμα η γωνιά διαθέτει δύο (2) Η/Υ με σύνδεση στο διαδίκτυο και εκτυπωτή με scanner. Το Τμήμα Ένταξης διαθέτει έναν Η/Υ με σύνδεση στο διαδίκτυο και εκτυπωτή.

Για την χρήση του λογισμικού διαδραστικού πίνακα ActivInspire χρησιμοποιήθηκε ασύρματο ποντίκι που έφεραν οι νηπιαγωγοί.

Επιπλέον για την φωτογράφιση της σχολικής μονάδας χρησιμοποιήθηκε ψηφιακή φωτογραφική μηχανή που διαθέτει κάθε τάξη και για την παρέμβαση μεταγλώττισης του Προκαταβολικού Οργανωτή (video) χρησιμοποιήθηκε και το ψηφιακό μαγνητόφωνο του Τμήματος Ένταξης.

Για τις ανάγκες του σεναρίου χρησιμοποιήθηκαν τα εξής λογισμικά:

- Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης Kidspiration
- Φυλλομετρητής Διαδικτύου -Internet : Μηχανή αναζήτησης Google

- Εφαρμογή σε περιβάλλον Web 2.0 Jigsaw Planet
- Λογισμικό δημιουργίας και έκφρασης Revelation Natural Art
- Λογισμικό διαδραστικού πίνακα ActivInspire
- Λογισμικό πρακτικής και εξάσκησης Hot Potatoes
- Λογισμικό παρουσίασης Power point

Παρουσίαση των λογισμικών

1.Λογισμικό εννοιολογικής Χαρτογράφησης Kidspiration

Πρόκειται για ένα λογισμικό ειδικά σχεδιασμένο για παιδιά από το νηπιαγωγείο ως και την Πέμπτη τάξη του δημοτικού σχολείου. Αφορά σε ανοιχτό περιβάλλον μάθησης και βασίζεται στις παιδαγωγικές αρχές που απορρέουν από τη θεωρία της οπτικής μάθησης και του εποικοδομητισμού.

Στην εκπαιδευτική διαδικασία η κατασκευή εννοιολογικής χαρτογράφησης μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως μέσο παρουσίασης εποπτικού υλικού στους μαθητές, ως εργαλείο ανάδυσης και καταγραφής των πρότερων γνώσεων των παιδιών, ως γνωστικό εργαλείο οικοδόμησης της γνώσης, ως εργαλείο σχεδίασης για την διδακτική προσέγγιση των γνωστικών αντικειμένων, αλλά και ως εργαλείο αξιολόγησης (Κόμης, 2004).

Το υπολογιστικό του περιβάλλον είναι εύχρηστο, ελκυστικό και προάγει τον ενεργητικό τρόπο μάθησης.

2.Φυλλομετρητής Διαδικτύου (Internet), Μηχανή Αναζήτησης Google

Η χρήση του διαδικτύου δίνει την δυνατότητα για καθοδηγούμενη ανακάλυψη - διερεύνηση μέσω των μηχανών αναζήτησης. Η μηχανή αναζήτησης Google είναι μια εφαρμογή που επιτρέπει την αναζήτηση ή ανάκτηση πληροφοριών (κειμένων, αρχείων ή εικόνων) στον Παγκόσμιο Ιστό (Διαδίκτυο), παρέχει ακριβή αποτελέσματα και είναι εύκολη στη χρήση. Ο χρήστης εισάγει σε κατάλληλο πεδίο τις λέξεις-κλειδιά στις οποίες θα βασιστεί η αναζήτηση και η μηχανή επιστρέφει για κάθε ιστοσελίδα που αντιστοιχεί στις λέξεις-κλειδιά:

- ✱ τον τίτλο της ιστοσελίδας,
- ✱ μια μικρή περιγραφή της ή το περιεχόμενό της κοντά στις λέξεις-κλειδιά,
- ✱ την τοποθεσία της ιστοσελίδας στο Διαδίκτυο

Σε περίπτωση που η μηχανή αναζήτησης εντοπίσει μεγάλο αριθμό ιστοσελίδων, αυτές κατανέμονται σε περισσότερες της μίας σελίδες αποτελεσμάτων. Κάθε σελίδα αποτελεσμάτων περιλαμβάνει συνήθως 10 ιστοσελίδες, ενώ ο τρόπος που γίνεται η οργάνωση των αποτελεσμάτων (δηλ. ποια ιστοσελίδα θα είναι η πρώτη, η δεύτερη κ.ο.κ.) διαφέρει από μηχανή σε μηχανή (e-yliko.gr, ανακτήθηκε στις 15.11.2013).

3) Εφαρμογή σε περιβάλλον Web 2.0 Jigsaw Planet

Το Jigsaw Planet είναι μια δωρεάν ιστοσελίδα, που δίνει την δυνατότητα στον χρήστη να χρησιμοποιήσει έτοιμες εικόνες που εμπεριέχονται στη σελίδα ή να εισάγει δικές του για να δημιουργήσει παζλ με ανερχόμενο βαθμό δυσκολίας. Ο σκοπός του συνήθως είναι ψυχαγωγικός αλλά ταυτόχρονα αποτελεί μέρος αναζήτησης των ορίων της οξυδέρκειας, της μνήμης και της αντιληπτικότητας.

4) Λογισμικό δημιουργίας και έκφρασης Revelation Natural Art

Πρόκειται για ένα ανοιχτού τύπου εκπαιδευτικό εργαλείο γραφικών γενικής χρήσης, βασισμένο στις αρχές του εποικοδομητισμού που μπορεί ν' αξιοποιηθεί στα πλαίσια του Α.Π.Σ. σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα κι απευθύνεται σε παιδιά όλων των ηλικιών και δυνατοτήτων. Παρέχει πολλαπλές σχεδιαστικές δυνατότητες και θεωρείται ισχυρός συντάκτης αρχείων εικόνας και ζωτικότητας. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την καλλιέργεια της δημιουργικής έκφρασης, της δημιουργικής γραφής και του οπτικού αλφαριθμητισμού, για την ενδυνάμωση της δημιουργικής σκέψης και

της συναισθηματικής νοημοσύνης και για την παραγωγή αυθεντικών και πρωτότυπων ιστοριών ή κινουμένων σχεδίων.

Αναγνωρίζει όλους τους τύπους αρχείων και προσφέρει ένα ευρύ φάσμα ευκαιριών προσαρμογής.

5) Λογισμικό πρακτικής και εξάσκησης *Hot potatoes*

Το HotPotatoes είναι ένα πρόγραμμα λογισμικού με το οποίο ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει κλειστού τύπου ασκήσεις διαφόρων μορφών (δημιουργία αλληλεπιδραστικών τεστ πολλαπλών ερωτήσεων, σταυρόλεξα, ασκήσεις αντιστοίχισης, ταξινόμησης και συμπλήρωσης κενών) για χρήση είτε μέσω internet, είτε μέσω υπολογιστή. Ο εκπαιδευτικός έχει την δυνατότητα να δημιουργήσει όσες ασκήσεις εξάσκησης ή αξιολόγησης επιθυμεί, ανάλογες με το γνωστικό αντικείμενο που επεξεργάζεται μέσα από τις παραπάνω πέντε (5) εφαρμογές και στη συνέχεια να τις δημοσιεύσει στον παγκόσμιο ιστό προκειμένου να χρησιμοποιηθούν από τους μαθητές ή άλλους εκπαιδευτικούς.

6) Λογισμικό διαδραστικού πίνακα *ActivInspire*

Το ActivInspire είναι ένα εκπαιδευτικό λογισμικό που περιλαμβάνει έτοιμα αντικείμενα, σχήματα, εικόνες, ήχους κι εργαλεία που υποστηρίζουν τη μαθησιακή διαδικασία κάνοντάς την ακόμη πιο ελκυστική στα παιδιά. Προωθεί ποικίλες θεωρητικές και μεθοδολογικές προσεγγίσεις ανάλογες με την φιλοσοφική τοποθέτηση του εκάστοτε εκπαιδευτικού που το αξιοποιεί στην οργάνωση του εκπαιδευτικού σχεδιασμού, στην οικοδόμηση της γνώσης, στην ενεργό εμπλοκή των μαθητών ατομική ή συνεργατική, στον πειραματισμό και την ατομική ή συλλογική εμπειρία. Η ευελιξία στην χρήση του το καθιστά ιδιαίτερα δυναμικό εργαλείο καθώς μπορεί να προσαρμοστεί σε κάθε παιδαγωγική περίπτωση και να λειτουργήσει αναδομώντας την πρότερη γνώση και οικοδομώντας την καινούρια.

7) Λογισμικό παρουσίασης Power point

Το PowerPoint είναι λογισμικό που επιτρέπει τη δημιουργία υλικού, με την μορφή παρουσίασης. Είναι ένα πολυμεσικό εργαλείο, δημιουργίας οθόνων, στις οποίες μπορεί να ενσωματωθεί έγχρωμο κείμενο και φωτογραφίες, εικόνες, σχέδια, πίνακες, γραφήματα και ταινίες και μπορεί να μεταβαίνει από το ένα στο άλλο στοιχείο με δυνατότητες χρήσης κόμβων και υπερσυνδέσμων.

Μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη διδακτική πράξη ως μέσο προβολής και επεξήγησης εννοιών και φαινομένων, ως εποπτικό-συμπληρωματικό μέσο για την υποστήριξη μιας προφορικής παρουσίασης, ως γνωστικό εργαλείο στη διάθεση του μαθητή για την ενίσχυση και την ανάπτυξη των γνωστικών του δομών ή ως εργαλείο αξιολόγησης της μαθησιακής διαδικασίας. Όποια παιδαγωγική περίσταση κι αν εξυπηρετεί, ενθαρρύνει τη χρήση πολλαπλών τρόπων αναπαράστασης (με εικόνες, ήχους, κίνηση) σε αντίθεση με την παραδοσιακή εκπαίδευση όπου η μάθηση έχει χαρακτήρα παθητικό.

Προκαταβολικός οργανωτής

Με αφορμή την εγκύκλιο που ήρθε στα σχολεία για την πραγματοποίηση άσκησης σεισμού αποφασίσαμε να παρουσιάσουμε στα παιδιά ένα video με Τίτλο: “Tales of disasters: Earthquake” που ανακτήθηκε από το You tube http://www.youtube.com/watch?v=bGzUeg4Vd_o στις 21.9.2013 και επειδή ήταν στα αγγλικά κρίθηκε σκόπιμο να γίνει από τις νηπιαγωγούς παρέμβαση μεταγλώττισης στα ελληνικά με Cyberlink PowerDirector Trial Version για να μπορούν τα παιδιά να το κατανοήσουν και στη συνέχεια να το επεξεργαστούμε μέσα από συζήτηση.



Διδακτικοί στόχοι

A. ως προς το γνωστικό αντικείμενο :

Μελέτη περιβάλλοντος -Φυσικό περιβάλλον και αλληλεπίδραση

- Να εξοικειωθούν τα νήπια με το φυσικό φαινόμενο του σεισμού και να συνειδητοποιήσουν ότι ο σεισμός είναι συνδεδεμένος με τη ζωή μας υιοθετώντας βασικά μέτρα πρόληψης και προστασίας
- Να γνωρίσουν το εσωτερικό της γης και τις δυνάμεις που επηρεάζουν την σεισμική δραστηριότητα.
- Να γνωρίσουν τον τρόπο, με τον οποίο προκαλείται ηφαιστειακός σεισμός.
- Να εντοπίζουν στον παγκόσμιο χάρτη τις περιοχές με τη μεγαλύτερη σεισμική δραστηριότητα.
- Να εντοπίζουν στο χάρτη την περιοχή τους και την ύπαρξη σεισμικής δραστηριότητας σε κοντινούς προορισμούς.
- Να γνωρίσουν ηφαίστεια της Ελλάδας και άλλων χωρών.
- Να γνωρίσουν πως αντιλαμβάνονται τα ζώα τον σεισμό.

Ανθρωπογενές περιβάλλον και αλληλεπίδραση

- Να έρθουν σε επαφή με αρχαίους πολιτισμούς που καταστράφηκαν εξαιτίας μεγάλων σεισμών.

- Να γνωρίσουν την ελληνική και ξένη μυθολογία που συνδέεται με τους σεισμούς και τα ηφαίστεια.
- Να κατανοήσουν το επάγγελμα του γεωλόγου, σεισμολόγου και το ρόλο των υπηρεσιών Άμεσης Βοήθειας.

Γλώσσα

- Να αναγνωρίζουν τις βασικές εκδοχές του γραπτού λόγου, με βάση τα εξωτερικά χαρακτηριστικά και το περιεχόμενο, να συνειδητοποιήσουν ότι αυτές οι διαφορετικές εκδοχές μεταφέρουν μηνύματα με διαφορετικό τρόπο και χρησιμοποιούνται για διάφορους λόγους (δημιουργία τσάντας εκτάκτου ανάγκης, τηλεφωνικοί αριθμοί ΣΟΣ)
- Να εμπλουτίσουν τον προφορικό τους λόγο με ειδικό λεξιλόγιο και συναφή ορολογία
- Να αναγνωρίζουν οικίες λέξεις μέσα στο περιβάλλον και σε κείμενα (σεισμός, ηφαίστειο κ.α.)
- Να συνειδητοποιήσουν ότι ο γραπτός λόγος είναι αναπαράσταση της γλώσσας και ότι η εικόνα είναι αναπαράσταση του κόσμου
- Να συνειδητοποιήσουν σταδιακά ότι στα φωνήματα της ομιλούμενης γλώσσας αντιστοιχούν γράμματα

Μαθηματικά

- Να κάνουν ομαδοποιήσεις
- Να κάνουν αντιστοιχήσεις
- Να αντιληφθούν ότι ο αριθμός των αντικειμένων δεν μεταβάλλεται αν μεταβληθεί η διάταξή τους στο χώρο
- Να σειραθετούν εικόνες (χωροχρονική ακολουθία) με τα βήματα εκκένωσης του σχολείου

Δημιουργία και Έκφραση

- Να αναπαραστήσουν το φυσικό και ανθρωπογενές περιβάλλον
- Να εκφραστούν δημιουργικά συνδέοντας το παραγόμενο υλικό με τη φαντασία τους
- Να βελτιώσουν τις ψυχοκινητικές τους ικανότητες

B. ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών

- Να αποκτήσουν θετική στάση ως προς τη χρήση του υπολογιστή
- Να έρθουν σε επαφή με τις διάφορες χρήσεις του ηλεκτρονικού υπολογιστή ως εποπτικό μέσο διδασκαλίας και ως εργαλείο ανακάλυψης, δημιουργίας και έκφρασης
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση των εκπαιδευτικών λογισμικών γενικής χρήσης και περιβαλλόντων μάθησης.
- Να αναπτύξουν επιδεξιότητα στη χρήση εργαλείων προκειμένου να αξιοποιήσουν κατά το μέγιστο τις δυνατότητες των λογισμικών
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση των εργαλείων οπτικοποίησης π.χ. την earthquakelive.gr
- Να κάνουν ευκολότερη και πιο δημιουργική την «διαδικτυακή πληροφορία»
- Να αποκτήσουν αυτοέλεγχο και ν' αξιοποιήσουν το «λάθος».

Γ. ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

- Να κατανοήσουν την αξία της ομαδικής εργασίας και την ανακάλυψη μέσα από τη συνεργατική μάθηση
- Να αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες συνεργασίας και επικοινωνίας
- Να καλλιεργήσουν τη δημιουργική τους σκέψη και ικανότητα
- Να συμμετέχουν ενεργά σε διαδικασίες πειραματισμού, ανακάλυψης και επίλυσης προβλημάτων

ΟΙ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

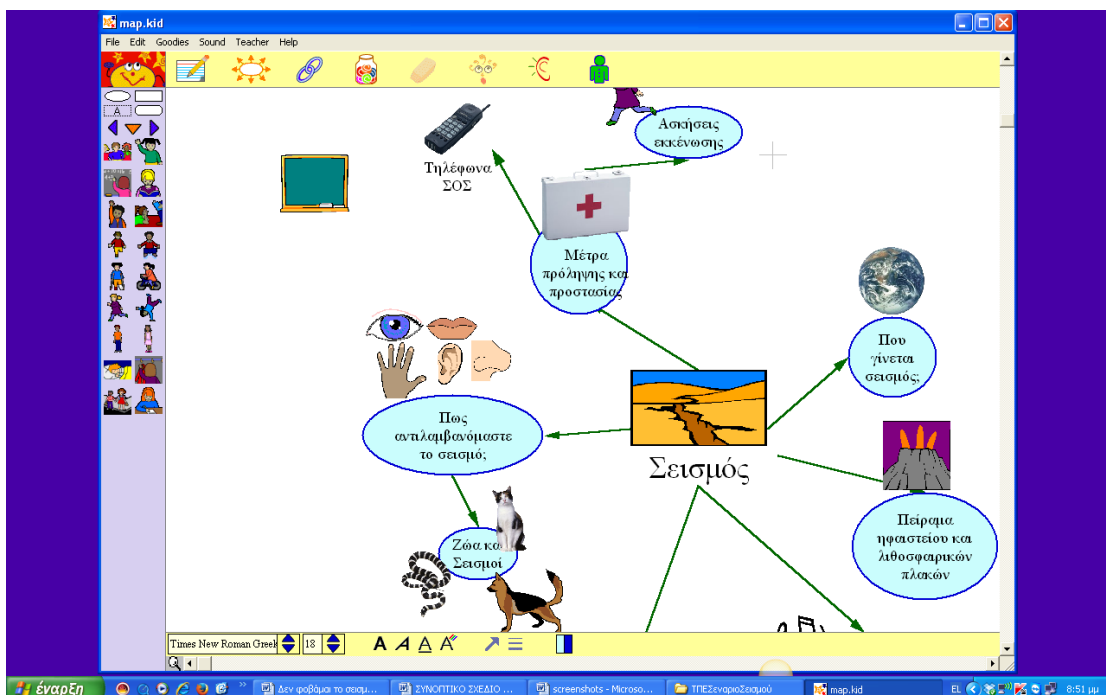
1^η Δραστηριότητα : Σεισμός

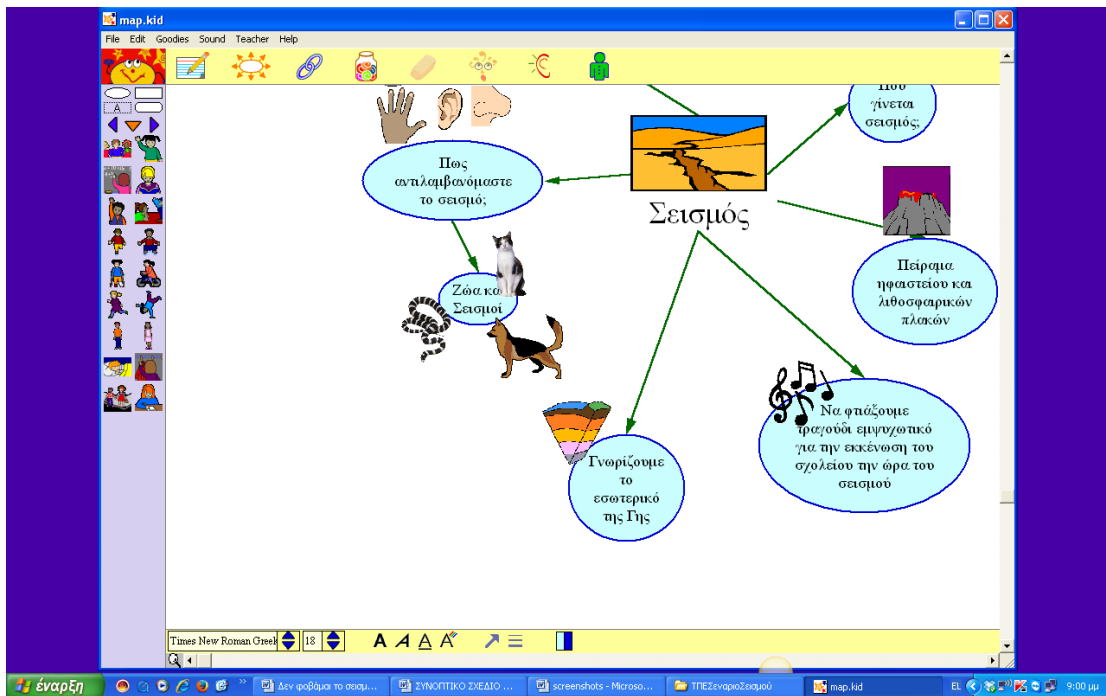
Λογισμικό : Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης Kidspiration

Με το πρόγραμμα Kidspiration που αποτελεί ανοικτό υπολογιστικό περιβάλλον αναδύθηκαν οι πρότερες αναπαραστάσεις - εμπειρίες των νηπίων σε σχέση με το σεισμό και οργανώσαμε την διδακτική προσέγγιση των υπό διερεύνηση γνωστικών αντικειμένων.

Σε ένα ημιδομημένο φύλλο εργασίας με ένα ρήγμα στο κέντρο του, τα παιδιά παροτρύνθηκαν να διαμορφώσουν το σχέδιο εργασίας γύρω από τις γνώσεις και πληροφορίες που θέλαμε να επεξεργαστούμε για το φαινόμενο του σεισμού, έτσι ώστε στο τέλος να προκύψει μια αφίσα που θα τοποθετούνταν στο ταμπλό της τάξης και θα καθοδηγούσε την πορεία του προγράμματος.

Τα νήπια με την τεχνική drag & drop (σύρε κι άσε) επέλεξαν από τη βιβλιοθήκη εικόνων αριστερά, στάμπες για τις περιοχές μελέτης του φαινομένου και οι νηπιαγωγοί βοήθησαν αναπαράγοντας το γραπτό κείμενο της αφίσας.





2^η Δραστηριότητα : Σεισμοί και Διαδίκτυο

Λογισμικό: Φυλλομετρητής (Internet) Μηχανή αναζήτησης Google

Η μηχανή αναζήτησης Google είναι μια εφαρμογή που επιτρέπει στους χρήστες να αναζητήσουν χρήσιμες πληροφορίες στον Παγκόσμιο Ιστό που εκφράζονται με την μορφή ερωτημάτων (queries) (Μπαλκίζας, 2005).

Με αφορμή το εποπτικό υλικό που συγκεντρώθηκε στην τάξη από τα παιδιά και τις εκπαιδευτικούς (φυλλάδια του ΟΑΣΠ, αφίσες με τα μέτρα πρόληψης και προστασίας, πληροφορίες από την Γραμματεία Πολιτικής Προστασίας) εντοπίσαμε ηλεκτρονικές διευθύνσεις στις οποίες επιλέξαμε να πλοηγηθούμε προκειμένου ν' αποκομίσουμε περισσότερες και πιο ελκυστικές πληροφορίες για το θέμα μας.

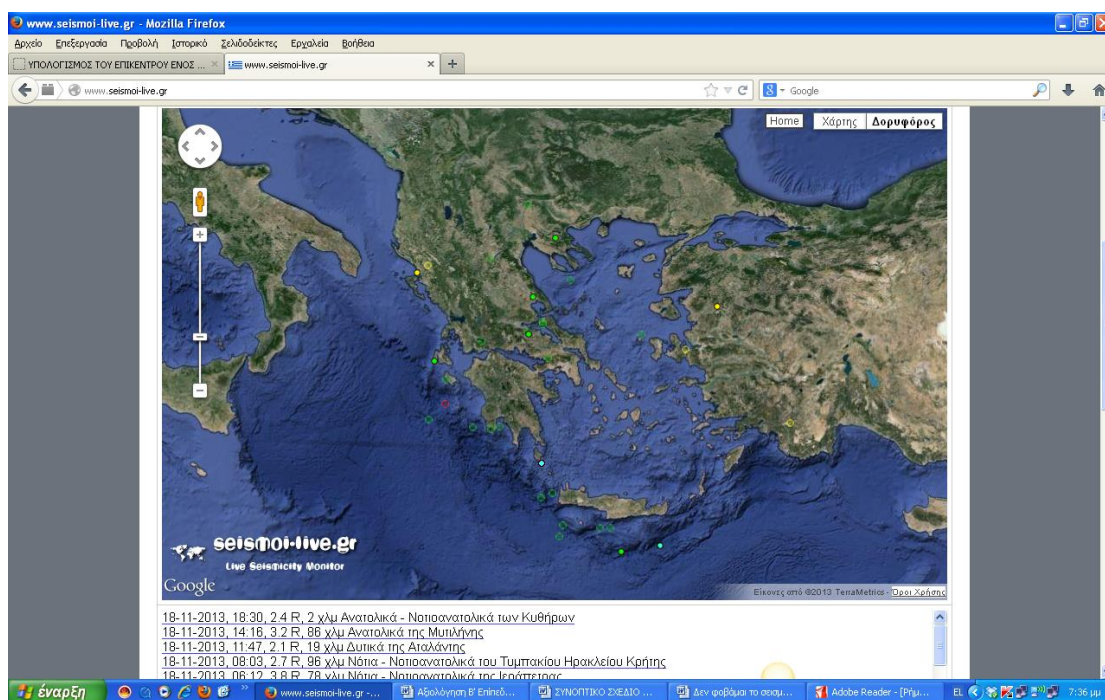
1. Αρχικά πλοηγηθήκαμε στον Οργανισμό Αντισεισμικού Σχεδιασμού και Προστασίας (ΟΑΣΠ) στην ιστοσελίδα http://kids.oasp.gr/kids_main/kids.html που ανακτήθηκε στις 17.10.2013 όπου παρακολουθήσαμε εκπαιδευτικά video για το εσωτερικό της γης, διαβάσαμε τους μύθους για το σεισμό (Εγκέλαδος), ενημερωθήκαμε για μέτρα πρόληψης και προστασίας σε κλειστό ή ανοιχτό χώρο και τα παιδιά έπαιξαν online παιχνίδια.



2. Στη συνέχεια πλοηγηθήκαμε στην Γενική Γραμματεία Πολιτικής Προστασίας στην ιστοσελίδα <http://www.gscp.gr/ggpp/site/home/ws/units/pedia/pedia.csp> που ανακτήθηκε στις 17.10.2013 και μέσα από πολύωρη συζήτηση με τα παιδιά αναζητήσαμε τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ των πληροφοριών, του εποπτικού υλικού και των on line παιχνιδιών που υπήρχαν στις δύο ιστοσελίδες και αφορούσαν σε παιδιά νηπιακής ηλικίας.



3. Αφού επεξεργαστήκαμε αρκετές από τις λαμβάνουσες πληροφορίες, το ειδικό λεξιλόγιο (π.χ. σεισμός, κύματα, εγκάρσια και διαμήκη, επίκεντρο σεισμού, σειсмоγράφος, λιθοσφαιρικές πλάκες κ.α.), και με απλά υλικά (π.χ. πλαστελίνη) τα παιδιά δημιούργησαν το είδωλο των εσωτερικών στρωμάτων της γης, πειραματίστηκαν στην κίνηση των λιθοσφαιρικών πλακών με αφρώδες υλικό σε λεκάνη με νερό και τις συνέπειες της σύγκρουσης, στη συνέχεια αποφασίσαμε να πλοηγηθούμε στην ηλεκτρονική διεύθυνση <http://www.seismoi-live.gr/> προκειμένου να ανακαλύψουμε που γίνεται σεισμός σε πραγματικό χρόνο και μέσα από συζήτηση να εξάγουμε συμπεράσματα για τους λόγους που μπορεί να αισθανόμαστε κι εμείς στην περιοχή μας τον σεισμό ή όχι και γιατί. Υποστηρικτικά χρησιμοποιήθηκε η Υδρόγειος Σφαίρα και οι χάρτες προκειμένου να διευκολύνουμε τα παιδιά στην κατανόηση του φαινομένου.



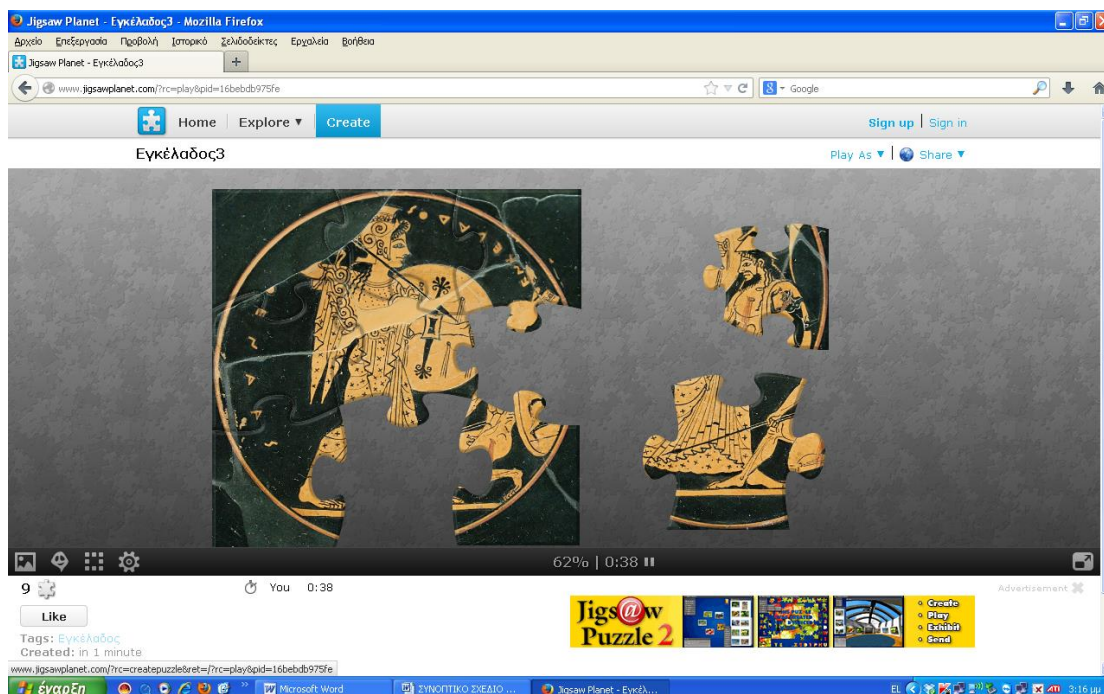
4. Τέλος χρησιμοποιήσαμε την μηχανή αναζήτησης Google (Εικόνες) για να συλλέξουμε υλικό-μορφές του Εγκέλαδου μέσα από την Τέχνη (αγγεία, γλυπτά, γελοιογραφίες, πίνακες κ.α.) ενεργοποιώντας την ασφαλή αναζήτηση προκειμένου ν' αποφύγουμε ακατάλληλα αποτελέσματα και

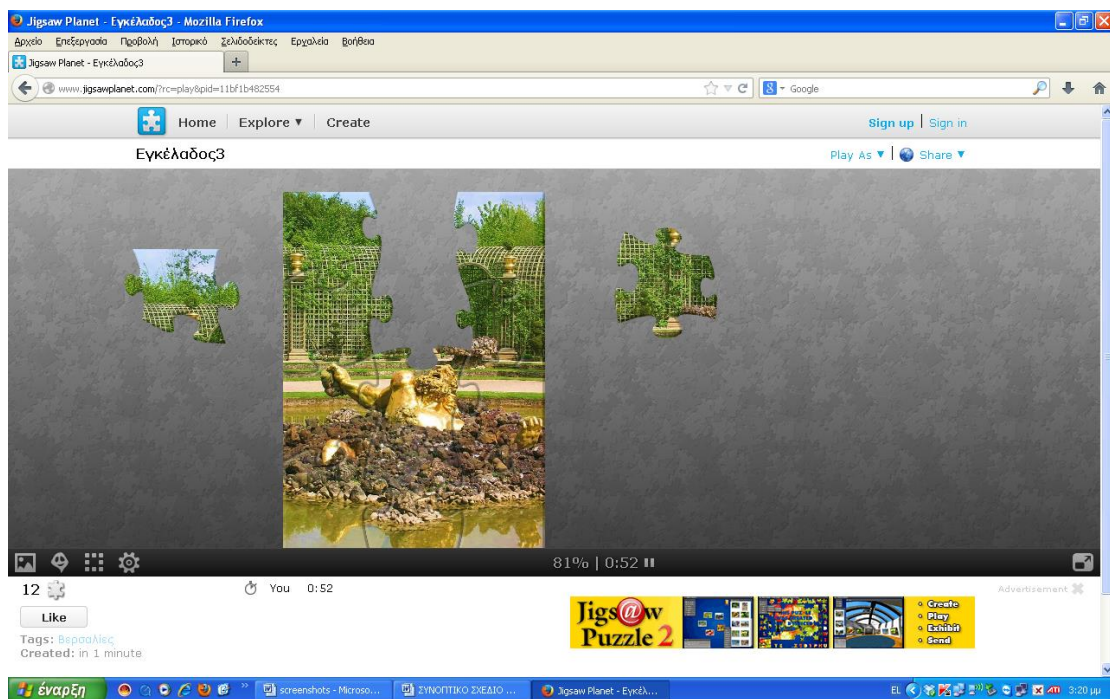
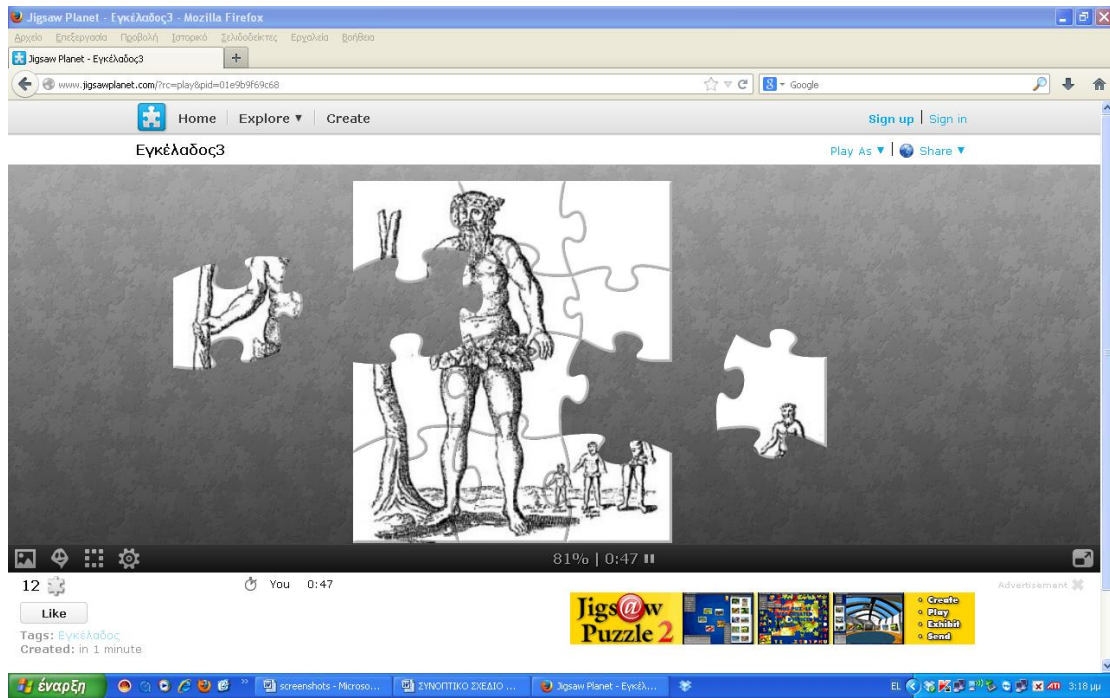
τα παιδιά αποφάσισαν να δημιουργήσουν ένα φάκελο στην επιφάνεια εργασίας όπου αποθήκευσαν τα ευρήματά τους.

3^η Δραστηριότητα : Κατασκευή puzzle

Λογισμικό : Εφαρμογές σε περιβάλλον Web 2.0: *Jigsaw planet com*

Με αφορμή την προηγούμενη δραστηριότητα και την εύρεση φωτογραφιών για τον Εγκέλαδο, βοηθήσαμε τα παιδιά να αξιοποιήσουν τα ευρήματά τους δημιουργώντας puzzle online για να παίξουν. Για το σκοπό αυτό χρησιμοποιήθηκε η δωρεάν ιστοσελίδα <http://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=11bf1b482554> που ανακτήθηκε στις 21.10.2013 η οποία μας έδωσε την δυνατότητα να τις παίξουμε ως παζλ (με ανερχόμενο βαθμό δυσκολίας) για μερικές ώρες. Τα παιδιά με την καθοδήγηση των νηπιαγωγών ανέβασαν τις εικόνες στην ιστοσελίδα και όρισαν τον αριθμό των κομματιών. Για τη σύνθεση κάθε εικόνας τα παιδιά εργάστηκαν σε μικρές ομάδες των 2-3 προκειμένου να καταφέρουν να συνεργαστούν και να λειτουργήσουν με τις αρχές της ομαδικής λογικής.

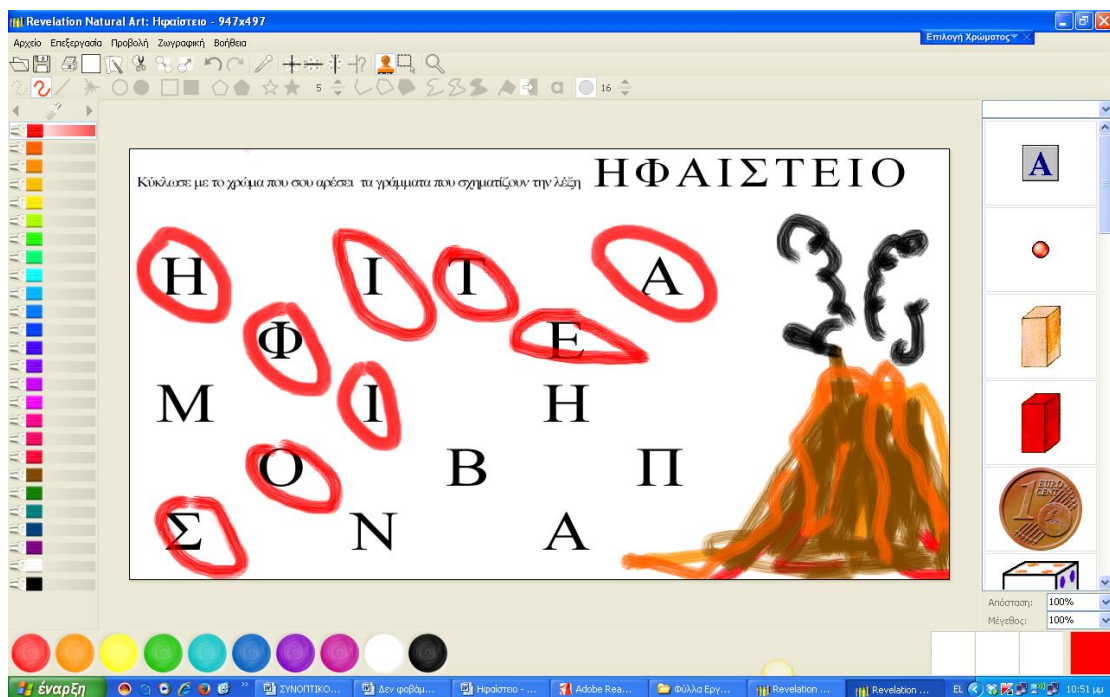
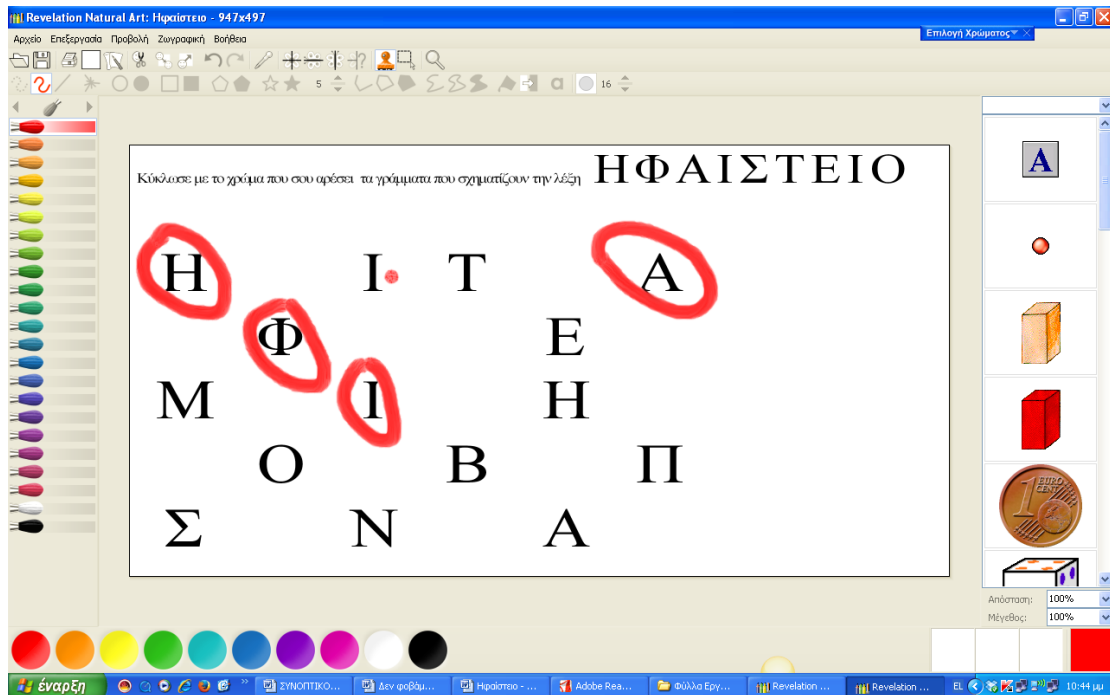




4^η Δραστηριότητα: Ηφαίστεια Λογισμικό Revelation Natural Art

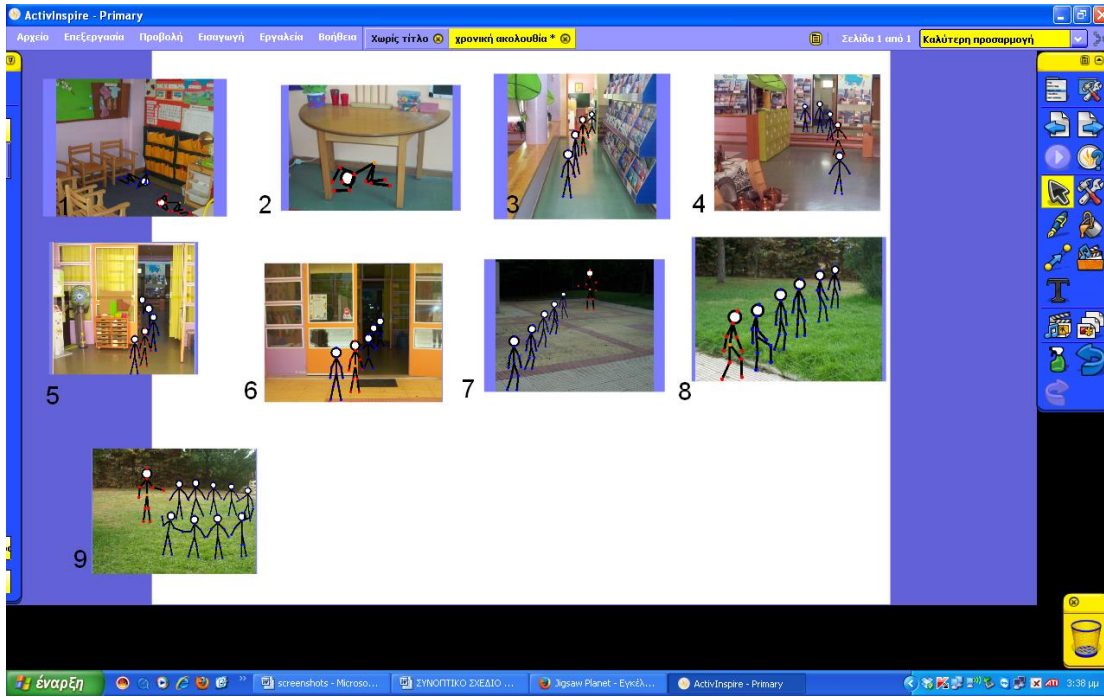
Οι νηπιαγωγοί ετοίμασαν φύλλο εργασίας στο οποίο οι μαθητές είχαν να επιλέξουν και να κυκλώσουν με χρώμα της επιλογής τους τα γράμματα

που συνθέτουν την λέξη Ηφαίστειο. Στη συνέχεια κλήθηκαν να ζωγραφίσουν ένα ηφαίστειο όπως το φαντάζονταν. Είχε προηγηθεί αναπαράσταση της έκρηξης ηφαιστείου με αλεύρι, σόδα και ξύδι αλλά και σύνθεση της λέξης με γράμματα στον μαγνητικό πίνακα κατά την διάρκεια του πειράματος.



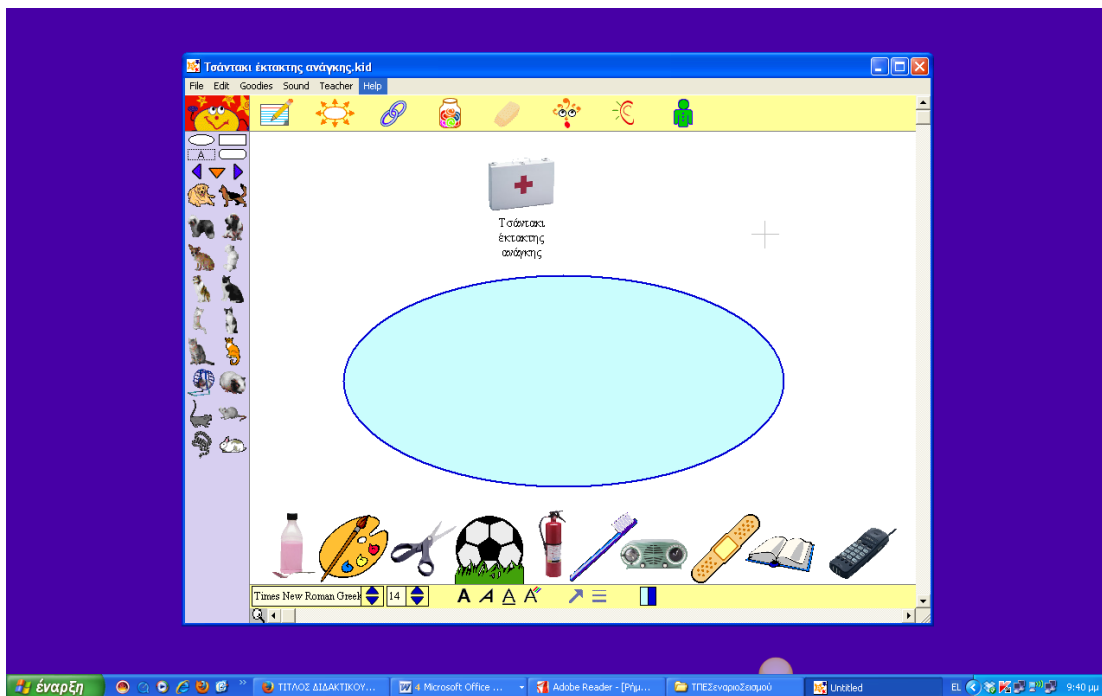
5^η Δραστηριότητα : Χρονική Ακολουθία Καρτελών Εκκένωσης του σχολείου
Λογισμικό Διαδραστικού Πίνακα ActivInspire

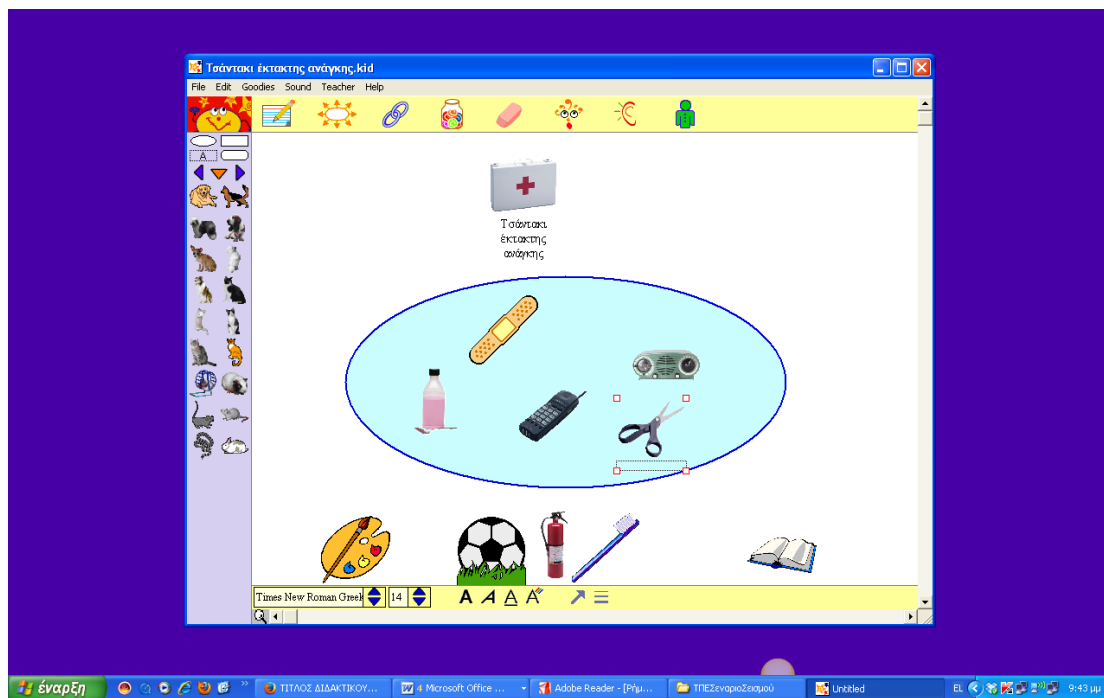
Αυτή η δραστηριότητα χρησιμοποιήθηκε ως κριτήριο αξιολόγησης της εμπέδωσης του σχεδίου εκκένωσης της σχολικής μας μονάδας. Για την επίτευξη του στόχου είχε προηγηθεί η φωτογράφιση της σχολικής μας μονάδας και με το πρόγραμμα animation Pivot Stickfigure έγινε οπτικοποίηση του σχεδίου εκκένωσης σε πραγματικό χώρο. Είχαν προηγηθεί βιωματικές ασκήσεις εκκένωσης της σχολικής μονάδας αλλά και εκτύπωση των καρτελών εκκένωσης κι εξοικείωση των παιδιών με την εικονική τους αναπαράσταση. Οι καρτέλες που δημιουργήθηκαν στη συνέχεια ενσωματώθηκαν στο πρόγραμμα διαδραστικού πίνακα ActivInspire, όπου τα παιδιά έπρεπε να τις τοποθετήσουν στη σωστή χρονική σειρά αποκαλύπτοντας το επίπεδο κατανόησης της διαδικασίας. Η δραστηριότητα περιείχε 9 καρτέλες και λειτούργησε με ανερχόμενο βαθμό δυσκολίας (διατηρήσαμε κάποιες καρτέλες σταθερές).



6^η Δραστηριότητα : Εικονική Δημιουργία Τσαντάκι Έκτακτης Ανάγκης
Λογισμικό : Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης Kidspiration

Σε ένα ημιδομημένο φύλλο εργασίας με ένα τσαντάκι στο κέντρο του, τα παιδιά κλήθηκαν να επιλέξουν και να επιχειρηματολογήσουν για τα αντικείμενα που έσυραν μέσα στην τσάντα Έκτακτης Ανάγκης. Είχε προηγηθεί δραστηριότητα με πραγματικά αντικείμενα γι' αυτό και η παρούσα δραστηριότητα χρησιμοποιήθηκε ως κριτήριο αξιολόγησης των γνώσεων που αποκτήθηκαν κατά την διάρκεια του προγράμματος.





7^η Δραστηριότητα : Εμπέδωση τηλεφωνικών αριθμών ΣΟΣ

Λογισμικό : Hot potatoes

Αυτή η δραστηριότητα αφορά στην εμπέδωση των σημαντικών αριθμών ΣΟΣ που καλούμαστε να γνωρίζουμε όλοι σε περίπτωση έκτακτης ανάγκης. Τα παιδιά κλήθηκαν ν' ανακαλέσουν στην μνήμη τους και να επιλέξουν το σωστό αριθμό για κάθε υπηρεσία. Είχε προηγηθεί εκτενής αναφορά για την παροχή βοήθειας που προσφέρει η κάθε υπηρεσία, είχαν τοιχοκολληθεί πίνακες αναφοράς σε όλους τους χώρους της σχολικής μονάδας, έγινε επιτραπέζια τόμπολα με στόχο την εξοικείωση των παιδιών με τις συμβολικές εικόνες και τους αριθμούς αλλά και δοκιμαστική πραγματική κλήση με τον αριθμό από το Χαμόγελο του Παιδιού του οποίου το σχολείο μας είναι Υποστηρικτής τα τελευταία χρόνια.

Και αυτή η δραστηριότητα λειτούργησε με στόχο την αξιολόγηση των γνώσεων που αποκτήθηκαν.



8^η Δραστηριότητα : Εφαρμογή καλών πρακτικών πρόληψης ή προστασίας
Λογισμικό : PowerPoint

Με αυτή τη δραστηριότητα τα παιδιά κλήθηκαν να επιλέξουν αν η εικονιζόμενη πρακτική κάθε διαφάνειας είναι επιθυμητή ή όχι προκειμένου να αξιολογηθούν οι δεξιότητες που αναδύθηκαν και κατακτήθηκαν κατά την διάρκεια του προγράμματος. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού περιορίστηκε στην ανάγνωση του κειμένου κάθε διαφάνειας ενώ τα παιδιά είχαν την δυνατότητα να εργαστούν αυτόνομα ή σε μικρή ομάδα των 2-3 μελών.

Όταν έχει σεισμό κρύβομαι κάτω από
ένα τραπέζι και κρατάω το πόδι!



Όταν έχει σεισμό φωνάζω δυνατά!



Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση της διδακτικής πρακτικής αποτελεί μια διαρκεί και δυνατή εκπαιδευτική διαδικασία με στόχο την αναβάθμισή της. Πρόκειται για ένα βασικό παράγοντα κινητοποίησης και ανατροφοδότησης τόσο του μαθητή όσο και του εκπαιδευτικού. Βασικό στοιχείο στη διαδικασία της αξιολόγησης είναι η παρατήρηση και η συλλογή καταγραφών που πραγματοποιούν οι νηπιαγωγοί κατά τη διάρκεια της οργάνωσης και υλοποίησης των δράσεων. Με τη συστηματική παρακολούθηση οι νηπιαγωγοί προσπαθούν να διαπιστώσουν τις δυνατότητες και τις ανάγκες του κάθε παιδιού χωριστά αλλά και ολόκληρης της τάξης. Εντοπίζουν αν και κατά πόσο έχουν προσεγγίσει το θέμα που ερευνούν, την πρόοδό τους σε επίπεδο γνώσεων, αλλαγής στάσεων, αξιών και αντιλήψεων καθώς αυτές αναπτύσσονται με την εξέλιξη του σεναρίου. Οι Νηπιαγωγοί λαμβάνουν υπόψη τους τα συμπεράσματα και τα αξιοποιούν ανατροφοδοτικά για το σχεδιασμό νέων διδακτικών δράσεων.

Στη διαδικασία της αξιολόγησης δεν θα πρέπει να παραλείψουμε και την αυτοαξιολόγηση των Νηπιαγωγών. Οι ίδιες εξετάζουν τον τρόπο που ενήργησαν και τις αποφάσεις που έλαβαν, αναστοχάζονται και ενεργούν κατάλληλα.

Σχετικά με την αξιολόγηση του παραπάνω εκπαιδευτικού σεναρίου βασικά ερωτήματα θα μπορούσαν να είναι τα ακόλουθα:

Τα νήπια κατανόησαν τα αίτια του φυσικού φαινομένου του σεισμού;

Αξιοποιήθηκαν παιδαγωγικά και τεχνολογικά εργαλεία των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική πρακτική;

Ανέπτυξαν τα νήπια κοινωνικές δεξιότητες ακούγοντας τις απόψεις των άλλων και υποστηρίζοντας τις δικές τους με επιχειρήματα;

Το θέμα ανταποκρινόταν στις προϋπάρχουσες γνώσεις, εμπειρίες και στα ενδιαφέροντά τους;

Έδωσε στα παιδιά ερεθίσματα για σκέψη, προβληματισμό, διατύπωση υποθέσεων και χρησιμοποίηση νέων λέξεων και εννοιών;

Οι επιδιωκόμενοι στόχοι ανταποκρίθηκαν στις ικανότητες και δυνατότητές τους;

Υπήρξαν παιδιά που δεν συμμετείχαν και που οφείλονταν αυτή η στάση τους;

Το εποπτικό υλικό που χρησιμοποιήθηκε προσέλκυσε την προσοχή τους και βοήθησε την διεξαγωγή των δραστηριοτήτων;

Τα νήπια συνεργάστηκαν μέσα σε ένα συγκινησιακό κλίμα αμοιβαίου σεβασμού και αποδοχής ;

Οι δραστηριότητες έδωσαν έμφαση στην ενεργό συμμετοχή των παιδιών;

Τα λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν ήταν κατάλληλα και συνεισέφεραν στην οικοδόμηση της νέας γνώσης;

Αναφορικά με τις επιμέρους μαθησιακές επιδιώξεις στις γνωστικές περιοχές της γλώσσας, της μελέτης περιβάλλοντος, της δημιουργίας- έκφρασης και της πληροφορικής, αυτές, και πάντα με βάση την αφετηρία του κάθε παιδιού, σε μεγάλο βαθμό κατακτήθηκαν.

Αξίζει να επισημανθεί το έντονο ενδιαφέρον των νηπίων για την εφαρμογή του προγράμματος με τη χρήση των Η.Υ. Η διαδικασία που ακολουθήθηκε και η εργασία σε ομάδες, βοήθησε στην ουσιαστική επικοινωνία ανάμεσα στα μέλη της ομάδας και οδήγησε στην καλλιέργεια κοινωνικών δεξιοτήτων. Οι μαθητές έμαθαν να ακούν τους άλλους και να λαμβάνουν υπόψη τη γνώμη τους, συνεχίζοντας τη δράση και επεκτείνοντάς τη ένα επίπεδο πιο πάνω. Τα νήπια δούλεψαν για ένα κοινό στόχο, πειραματίστηκαν και παρουσίασαν το αποτέλεσμα αναπτύσσοντας τις απόψεις τους.

Ανέπτυξαν τη δημιουργική τους ικανότητα και την κριτική τους σκέψη, εκφράζοντας τις απόψεις τους, αναλαμβάνοντας πρωτοβουλίες και αποφασίζοντας για τη δράση τους.

Σε πολλές περιπτώσεις πειραματίστηκαν με το παρεχόμενο υλικό, ενώ μπόρεσαν να λειτουργήσουν προσαρμόζοντάς το στις προσωπικές τους ανάγκες και το αντιληπτικό τους επίπεδο.

Βίωσαν συναισθήματα απόλαυσης, χαράς και ικανοποίησης, ενώ κάποια προνήπια με δυσκολία σε δεξιότητες γραφής, παρήγαγαν εντυπωσιακά αποτελέσματα με τον υπολογιστή, τονώθηκε η αυτοπεποίθησή τους, έγιναν πιο κοινωνικά και συνεργάσιμα.

Τα νήπια του ΤΕ βίωσαν συναισθήματα αποδοχής (κι όχι ανοχής) από την ευρύτερη ομάδα, κατάφεραν ν' ανταπεξέλθουν με επιτυχία στις απαιτήσεις των δραστηριοτήτων (ακόμη κι αν χρειάστηκαν την συμβολή των συμμαθητών τους), ανέλαβαν πρωτοβουλίες κι ενεργητικό ρόλο και οικοδόμησαν τη γνώση μέσα από την πολύπλευρη προσέγγιση του θέματος (βιωματικά, με χρήση πραγματικών αντικειμένων και συμβολικά).

Από την όλη διαδικασία αποκομίσαμε ότι πολύ σημαντική στιγμή στην υλοποίηση του σεναρίου ομάδας είναι η τελική παρουσίαση του έργου των παιδιών στην ολομέλεια της τάξης και ο αναστοχασμός. Με αυτές τις δύο διεργασίες γίνεται αντιληπτή στα παιδιά η χρησιμότητα της συνεργασίας για την παραγωγή ενός συγκεκριμένου έργου και η συμβολή της μικρής ομάδας.

Επεκτάσεις

Οι γνώσεις μας αναφορικά με το θέμα του σεισμού επεκτάθηκαν, διευρύνθηκαν και μέσα από τα ερωτήματα και τις ιδέες των παιδιών τροφοδοτηθήκαμε για το σχεδιασμό και τη διεξαγωγή και άλλων σχεδίων εργασίας. Συγκεκριμένα τα ερωτήματα των παιδιών και η διάθεση τους, μας οδήγησε να ασχοληθούμε με είδη που εξαφανίστηκαν μετά από μεγάλους καταστροφικούς σεισμούς κι εκρήξεις. Το ενδιαφέρον τους περισσότερο προσέελκυσε η εποχή των δεινοσαύρων.

Ενδεικτική Βιβλιογραφία

Γκουλντ, Π. & Σάλλιβαν, Τ. (2002) *Μια τάξη για όλα τα παιδιά*, Εκδ. Πατάκη: Αθήνα

Ματσαγγούρας, Ηλ. (2004) *Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και Μάθηση*, Γρηγόρης: Αθήνα

Μπαλκίζας Νικόλαος, (2005) *Εργασία 1. Η μηχανή αναζήτησης Google*, ανακτήθηκε στις 17.11.2013 στην δ/νση : http://users.sch.gr/nikbalki/epim_kse/files/Parousiaseis/Google_SearchMachine.pdf

Σολωμονίδου, Χ. (2006) *Νέες Τάξεις στην Εκπαιδευτική Τεχνολογία. Εποικοδομητισμός και σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης*, Αθήνα: Μεταίχμιο

Σολωμονίδου Χ., 2007 *Θεωρία μάθησης με πολυμέσα*, Αθήνα

Κόμης Β. (2004): "Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των επικοινωνιών", εκδ. Νέων Τεχνολογιών: Αθήνα

Κόμης, Β.(2005), *Εισαγωγή στη διδακτική της πληροφορικής*, Αθήνα: Κλειδάριθμος

Ράπτης Α. & Ράπτη Α. (2001), *Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας*, Αθήνα: Εκδόσεις Α. Ράπτη

ΥΠΕΠΘ (1998), *Η πληροφορική στο σχολείο*, Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο

ΕΑΙΤΥ, (2008) *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα κέντρα στήριξης επιμόρφωσης*, Τεύχος 1:Γενικό Μέρος, Πάτρα

Υ.Π.Ε.Π.Θ.- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο,(2002), *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο. Προγράμματα σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων*, Αθήνα.

Υ.Π.Ε.Π.Θ.-Παιδαγωγικό Ινστιτούτο,(2006), *Οδηγός νηπιαγωγού: Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί-Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης*, Αθήνα :ΟΕΔΒ

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο- Τμήμα Ειδικής Αγωγής κι Εκπαίδευσης, *Αναλυτικά Προγράμματα Ειδικής Αγωγής και Εκπαίδευσης*, στο http://www.pi-schools.gr/special_education_new/html/gr/8emata/analytika/analytika.htm

Revelation Natural Art. Εγχειρίδιο χρήσης. Έπαφος ανακτήθηκε στις 15.11.2013 στο http://users.sch.gr/nikbalki/epim_kse/Edusoft_files/edusoft_files/Programs_files/Tutorials/RNA_EgxeiridioXrasis.pdf

Gerard De Vecchi, (2003) "*Διδάσκοντας μαζί, Μαθαίνοντας μαζί*" Εκδ. Σαββάλας : Αθήνα

Tominson C. (2004), *Διαφοροποίηση της εργασίας στην αίθουσα διδασκαλίας - Ανταπόκριση στις ανάγκες όλων των μαθητών*, Αθήνα, Εκδόσεις Γρηγόρη

Ιστοσελίδα : http://archives.ictscenarios.gr/Theories_Mathisis/ ανακτήθηκε στις 9.11.2013

Ιστοσελίδα : <http://www.diaplous.org/index.php?id=6> ανακτήθηκε στις 15.11.2013

Ιστοσελίδες : http://www.e-yliko.gr/htmls/pc_use/searches.aspx#2.
<http://www.e-yliko.gr/htmls/amea/amea.aspx>
ανακτήθηκαν στις 15.11.2013