

## Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

(2014)

9ο Πανελλήνιο Συνέδριο με Διεθνή Συμμετοχή "Τεχνολογίες της Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση"



Από φθινόπωρο χειμώνα και από άνοιξη καλοκαίρι». Εκπαιδευτικό σενάριο με τη χρήση ΤΠΕ

Παρασκευή Φώτη

### Βιβλιογραφική αναφορά:

Φώτη Π. (2022). Από φθινόπωρο χειμώνα και από άνοιξη καλοκαίρι». Εκπαιδευτικό σενάριο με τη χρήση ΤΠΕ. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 62-69. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/3908>

# Από φθινόπωρο χειμώνα και από άνοιξη καλοκαίρι». Εκπαιδευτικό σενάριο με τη χρήση ΤΠΕ

Φώτη Παρασκευή

vivifoti@gmail.com

Υποψήφια διδάκτωρ Πανεπιστημίου Αθηνών, MSc στις Επιστήμες Αγωγής, Εκπαιδευτικός ΠΕ60

## Περίληψη

Η παρούσα εισήγηση αναφέρεται σε μια προσπάθεια διερεύνησης της αποτελεσματικότητας της χρήσης εκπαιδευτικών λογισμικών στη μαθησιακή διαδικασία. Πρόκειται για μια εκπαιδευτική παρέμβαση που πραγματοποιήθηκε σε τάξη νηπιαγωγείου στα πλαίσια της επιμόρφωσης β' επιπέδου της εκπαιδευτικού στις Τ.Π.Ε. Εφαρμόστηκε στο σχολείο κατά το σχολικό έτος 2013-14 και είχε ως στόχο να προάγει τον υπολογιστή ως μέσο που συμβάλλει στη συνεργασία μεταξύ των παιδιών της προσχολικής ηλικίας στην παραγωγή ενός κοινού έργου καθώς και στην ενίσχυση του αναδυόμενου γραμματισμού. Τα παιδιά είχαν τη δυνατότητα να συνεργαστούν, να ανταλλάξουν απόψεις, να αναλύσουν, να αναθεωρήσουν τη σκέψη τους και τέλος να δημιουργήσουν τις δικές τους ζωγραφιές και να τις στείλουν με email.

**Λέξεις - κλειδιά:** Υπολογιστής, λογισμικά, αναδυόμενος γραμματισμός, συνεργατικότητα.

## Εισαγωγή

Η ανάπτυξη της τεχνολογίας των υπολογιστών και της επιστήμης της Πληροφορικής έφεραν τα τελευταία χρόνια επαναστατικές αλλαγές στις εκπαιδευτικές μεθόδους. Στόχος της αξιοποίησης των Νέων Τεχνολογιών στο σχολείο είναι η αναβάθμιση της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Σχεδιάζοντας σωστά ένα πρόγραμμα, ή ένα εκπαιδευτικό σενάριο, όπως αυτό που θα περιγράψουμε, με χρήση των νέων τεχνολογιών στην τάξη τα οφέλη είναι πολλαπλά. Η υιοθέτηση σύγχρονων εκπαιδευτικών πρακτικών από τον εκπαιδευτικό ευνοείται και η μαθησιακή διαδικασία διευκολύνεται, καθώς οι ΤΠΕ ενεργοποιούν αποδεδειγμένα το ενδιαφέρον των παιδιών. Την ίδια στιγμή ο Η/Υ αναδεικνύεται ως ένα εποπτικό μέσο διδασκαλίας με μοναδικά αποτελέσματα στην εκπαιδευτική διαδικασία συμβάλλοντας στη διερευνητική μάθηση και την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών, αλλά με έναν παιγνιώδη τρόπο (Vygotsky) ευνοώντας τη δημιουργικότητα και την προσωπική έκφραση των παιδιών και με το σχεδιασμό δραστηριοτήτων ανοικτού τύπου κατά κύριο λόγο. Οι αλληλεπιδράσεις μεταξύ των μαθητών ενισχύονται, ενώ οι ευκαιρίες για ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η κριτική σκέψη, η επίλυση προβλήματος και η μεταγνώση αυξάνονται. Τα λογισμικά και οι εφαρμογές που αξιοποιούνται στο παρόν σενάριο επελέγησαν στη βάση αυτού του σκεπτικού και το περιβάλλον διεπαφής που διαθέτουν είναι ελκυστικό, απλό και ευχάριστο για τα παιδιά αυτής της ηλικίας. Στο συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο, που έχει ως κεντρικό θέμα τις εποχές του Χρόνου, εμπλέκονται οι γνωστικές περιοχές της Μελέτης Περιβάλλοντος, των Τ.Π.Ε και της Έκφρασης και Δημιουργίας, με τρόπο που εμπλέκονται ενεργά όλοι οι μαθητές της τάξης.

## Παιδαγωγική προσέγγιση

Το σενάριο όσον αφορά τη θεωρητική προσέγγιση του, όπως αυτή ορίζεται τόσο από το ΔΕΠΠΣ για το Νηπιαγωγείο όσο και από τον Οδηγό Νηπιαγωγού βασίζεται στην επίδραση των θεωριών μάθησης του Piaget, σύμφωνα με τον οποίο η γνώση οικοδομείται όχι με την απλή συσσώρευση δεδομένων και γνώσεων, αλλά με μια διαδικασία ενσωμάτωσης νέων δεδομένων στην προϋπάρχουσα γνωστική δομή. Το σενάριο βασίζεται και στην κοινωνιοπολιτισμική θεωρία του Vygotsky, σύμφωνα με την οποία η μάθηση αντιμετωπίζεται ως δραστηριότητα κοινωνική, είναι δηλαδή μια διαδικασία που εξελίσσεται κατά τη συναναστροφή του ατόμου με άλλους και σε αλληλεπίδραση με το περιβάλλον του.

Οι μαθητές αλληλεπιδρούν με το υλικό περιβάλλον (μαθησιακό υλικό, εκπαιδευτικό λογισμικό), τους συμμαθητές τους και τον εκπαιδευτικό που έχει ρόλο εμπνευστή, καθοδηγητή - διευκολυντή. Τέλος, το σενάριο βασίζεται και στην ανακαλυπτική μάθηση του Bruner, σύμφωνα με την οποία, ο μαθητής ανακαλύπτει τη γνώση, ερχόμενος αντιμέτωπος με προβλήματα που καλείται να λύσει σύμφωνα με τις δικές του επιλογές, ρυθμό και κλίσεις.

Η διδακτική προσέγγιση που ακολούθησε το σενάριο είναι αυτή της διαθεματικής προσέγγισης σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ για το Νηπιαγωγείο. Πρόκειται για μια διερεύνηση του θέματος «Από φθινόπωρο, χειμώνα και από άνοιξη, καλοκαίρι...» που συνδέεται άμεσα με το ΔΕΠΠΣ για το Νηπιαγωγείο και συγκεκριμένα με το κεφάλαιο "Παιδί και Περιβάλλον": Πρόγραμμα σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων μελέτης περιβάλλοντος. (ΔΕΠΠΣ Νηπιαγωγείου, 2003: 601).

Διαμορφώθηκε ένα ελκυστικό περιβάλλον μάθησης μέσα από τα Τ.Π.Ε που οδήγησε στην καλλιέργεια κινήτρων για ενεργοποίηση της συμμετοχής των μαθητών.

Η νηπιαγωγός ενθάρρυνε τη συμμετοχή όλων των παιδιών και με ερωτήσεις ανοικτού τύπου και καταγισμό ιδεών, δημιούργησε καταστάσεις προβληματισμού και επίλυσης τους καθώς και άσκησης της κριτικής σκέψης των παιδιών, που οδήγησαν σε ενεργοποίηση της μάθησης.

## Η οργάνωση της διδασκαλίας

Οι τάξεις στις οποίες απευθύνεται το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο είναι για παιδιά προσχολικής ηλικίας (5-6 χρονών), ενώ ως σενάριο είναι συμβατό με το Α.Π.Σ. και Δ.Ε.Π.Π.Σ., γιατί έχει διαθεματική προσέγγιση, εξακτινώνεται στις εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές και είναι σύμφωνο με τους στόχους του Αναλυτικού Προγράμματος.

Η οργάνωση της διδασκαλίας έγινε με βάση το μοντέλο της συνεργατικής μάθησης και συγκεκριμένα με τη δημιουργία ανομοιογενών ομάδων ως προς :

- την ηλικία ,
- τη γνωστική ετοιμότητα,
- και τις πληροφοριακές δεξιότητες , οι οποίες ομάδες εργάζονται στη γωνιά του Υπολογιστή που έχουμε διαμορφώσει με τα παιδιά.

Με βάση τις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες της μάθησης, τα παιδιά μαθαίνουν να συνεργάζονται, να επικοινωνούν, να ανακαλύπτουν από κοινού νέες γνώσεις και εμπειρίες. Με αυτόν τον τρόπο δεν ευνοείται η ομοιογένεια, αλλά αντιθέτως αναδύονται οι διαφορετικές κλίσεις και δυνατότητες του κάθε νηπίου (θεωρία της πολλαπλής νοημοσύνης του Gardner).

## Γνωστικά προαπαιτούμενα

Τα παιδιά γνωρίζουν ήδη την αλλαγή της εποχής και τον ερχομό του φθινοπώρου μέσα από δραστηριότητες που έχουμε κάνει στην τάξη, μουσικοκινητικής έκφρασης (το πέσιμο των φύλλων, φθινοπωρινός αγέρας), μουσικής ακρόασης (οι 4 εποχές Vivaldi), μέσα από φύλα εργασίας σχετικά με το φθινόπωρο και τα χαρακτηριστικά του, αλλά και μέσα από αφήγηση των εποχών της Ευγ. Φακίνου. Οι πρότερες αντιλήψεις και αναπαραστάσεις των παιδιών σχετικά με την υπό μελέτη έννοια θα ανιχνευθούν μέσα από το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης (kindspiritation). Ως προς τις Τ.Π.Ε., γνωρίζουν ήδη τη χρήση και λειτουργία του Η/Υ, πληκτρολόγιο και ποντίκι, μέσω του λογισμικού g-compris από προηγούμενες δραστηριότητες στην τάξη. Έχουν έρθει ήδη σε επαφή με τα λογισμικά Kidspiration καθώς και λογισμικό έκφρασης και δημιουργίας (RNA) το οποίο και θα χρησιμοποιηθεί.

## Χώρος

Τα παιδιά εργάστηκαν χωρισμένα ατομικά, σε ολιγομελείς ομάδες των 3 νηπίων, όσο και με όλη την τάξη, (ολομέλεια), τόσο κατά τη διάρκεια των λοιπών δραστηριοτήτων όσο και κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων με ΤΠΕ. Αυτό οδήγησε στην αυτενέργεια των μαθητών και στην καλλιέργεια ομαδικού συνεργατικού πνεύματος (ομαδοσυνεργατική μέθοδος) και διάχυτου κλίματος ασφάλειας και αποδοχής. Σε κάθε περίπτωση οι δραστηριότητες σ' αυτή τη γωνιά είναι κοινωνικές και αφορούν το σύνολο της τάξης, καθώς ο υπολογιστής και η γωνιά του υπολογιστή αποτελούν κομμάτι της καθημερινής πρακτικής των νηπίων (Κόμης, 2004: 47). Όταν μια ή δυο ομάδες (δεδομένου ότι η γωνιά διαθέτει δύο Η/Υ) εργάζονται σε αυτήν, τα υπόλοιπα παιδιά εργάζονται σε σχετικές δραστηριότητες που αναπτύσσονται παράλληλα.

## Απαιτούμενη Υλικοτεχνική Υποδομή

Στη γωνιά του Η/Υ, υπάρχει ένας υπολογιστής, σύνδεση με διαδίκτυο, ηχεία, εκτυπωτής, ψηφιακή μηχανή. Στους υπολογιστές έχουν ήδη εγκατασταθεί τα λογισμικά που επρόκειτο να χρησιμοποιήσουμε και συγκεκριμένα το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης (kidspiration) και το λογισμικό έκφρασης και δημιουργίας (Revelation Natural Art).

## Διδακτικοί Στόχοι

Οι διδακτικοί στόχοι που έχουμε θέσει αφορούν το γνωστικό αντικείμενο, τη χρήση των Τ.Π.Ε και τη μαθησιακή διαδικασία. Έτσι, ως προς το γνωστικό αντικείμενο τα νήπια καλούνται να ανακαλύψουν περισσότερες πληροφορίες και γνώσεις σχετικά με τις τέσσερις εποχές του χρόνου και να συνειδητοποιήσουν τι επιφέρει η κάθε μία εποχή τόσο στο φυσικό όσο και στο ανθρωπογενές περιβάλλον. Να παρατηρήσουν και να σκεφτούν πληροφορίες για τις αλλαγές που προκαλεί η εναλλαγή των εποχών.

Ως προς τη Γλώσσα, να επικοινωνήσουν και να εκφράσουν απόψεις και ιδέες σχετικά με το θέμα, καθώς και να διευρύνουν το λεξιλόγιό τους, με νέες λέξεις και να εμπλακούν ενεργά στη δημιουργία παζλ με δικά τους έργα και εικόνες, ενώ ως προς την Έκφραση και τη Δημιουργία καλούνται να εκφραστούν ελεύθερα και δημιουργικά μέσα από τη δραστηριότητα της ζωγραφικής στον Η/Υ. Να απεικονίσουν και αναπαραστήσουν από μνήμης εικόνες της φύσης που έχουν δει και έχουν βιώσει.

Ως προς τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών, τα νήπια μέσα από τις προτεινόμενες δραστηριότητες, στις οποίες εμπλέκονται, μπορούν να αναπτύξουν δεξιότητες χρήσης και αξιοποίησης των λογισμικών και να εξοικειωθούν με τη χρήση του ποντικιού στη

μετακίνηση εικόνων ή αντικειμένων με τη μέθοδο πατάω, σέρνω και αφήνω, με τη χρήση του διαδικτύου, ενώ ως επέκταση του σεναρίου θα κληθούν να χρησιμοποιήσουν τον Η/Υ ως γνωστικό αλλά και ως εποπτικό εργαλείο (powerpoint).

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία, τα νήπια θα αναπτύξουν τον προφορικό τους λόγο, θα εκφραστούν, θα επικοινωνήσουν, θα διευρύνουν το λεξιλόγιό τους και θα αναγνωρίζουν τα ονόματα των εποχών.

Θα εμπλακούν ενεργά στην αναδυόμενη γραφή ( γραφή ονομάτων των εποχών) με παιγνιώδη τρόπο,

θα μάθουν να ξεχωρίζουν τις εποχές και να αντιλαμβάνονται τις διαφορές τους, ενώ παράλληλα θα μάθουν να ομαδοποιούν χαρακτηριστικές εικόνες εποχών ανάλογα με την εποχή στην οποία αναφέρονται αναπτύσσοντας την κριτική τους ικανότητα.

Θα εργαστούν σε ομάδες και μέσα από τη δημιουργία των ομάδων θα αναγνωρίσουν τη συμβολή της ομαδικής εργασίας στην παραγωγή έργου και να αναδειχθεί η δυναμική του διαλόγου και

θα αναπτύξουν δεξιότητες συνεργατικής μάθησης, συνεργασίας και επικοινωνίας.

### **Εκτιμώμενη διάρκεια**

Οι δραστηριότητες που αναπτύσσονται διαρκούν περίπου 30 λεπτά κάθε φορά. Ο συνολικός χρόνος του σεναρίου δεν ξεπερνά τις 2 ώρες. Πιο συγκεκριμένα, κατανέμοντας τις δραστηριότητες που αξιοποιούν τις ΤΠΕ σε περίπου δυο ημέρες την εβδομάδα, διαμορφώνεται ένα πρόγραμμα 2 εβδομάδων με 4 διδακτικές παρεμβάσεις ενταγμένες στο σχέδιο εργασίας με θέμα τις εποχές που εξελίσσεται στην τάξη με ποικίλα μέσα.

### **Διδακτική προσέγγιση με ΤΠΕ**

Οι ΤΠΕ δίνουν την δυνατότητα στους μαθητές να διευρύνουν τις γνώσεις τους για το θέμα που εξετάζεται και να το διερευνήσουν με εναλλακτικούς τρόπους (διαδίκτυο, λογισμικά) και να οργανώσουν τις πληροφορίες που βρίσκουν. Η αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία ευνοεί την αλλαγή του παραδοσιακού μοντέλου με τη χρήση κατάλληλων λογισμικών και φύλλων εργασίας και αναδεικνύει το μαθητοκεντρικό μοντέλο της διερευνητικής μάθησης μέσα από την αναζήτηση της γνώσης στις πηγές.

Μέσα από τα φύλλα εργασίας αναδεικνύονται τα οφέλη της τεχνολογίας στη σχολική τάξη ενώ παράλληλα ενισχύεται η αλληλεπίδραση των μαθητών.

Τα λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν ήταν :

Α) το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης για την ανίχνευση πρότερων γνώσεων των παιδιών (kidspiration), το οποίο είναι ένα ανοιχτό εποικοδομιστικό εργαλείο, το οποίο, εργαλείο, αξιοποιεί τις πρότερες γνώσεις των παιδιών. Επίσης είναι ένα λογισμικό που επιτρέπει τη διερεύνηση των σχέσεων των εννοιών μεταξύ τους και θα χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία εννοιολογικού χάρτη από τα παιδιά.

Β) το λογισμικό έκφρασης, δημιουργίας και επικοινωνίας (RNA), λογισμικό ανοικτού τύπου που βοηθά στην ανάπτυξη δημιουργικότητας και της εποικοδομητικής μάθησης και χρησιμοποιήθηκε για την ελεύθερη ζωγραφική και απόδοση των εποχών από τα παιδιά και εν συνεχεία, μετά από την αποθήκευση των ζωγραφιών που κάνουν τα ίδια τα παιδιά και με τη βοήθεια του λογισμικού jigsaw, δημιουργούν πάζλ με τις δικές τους ζωγραφίες

Γ) λογισμικό jigsaw puzzle για τη δημιουργία πάζλ από τα νήπια με τις δικές τους ζωγραφίες.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού σε ολόκληρη την διαδικασία ήταν υποστηρικτικός και ενθαρρυντικός προς τα παιδιά.

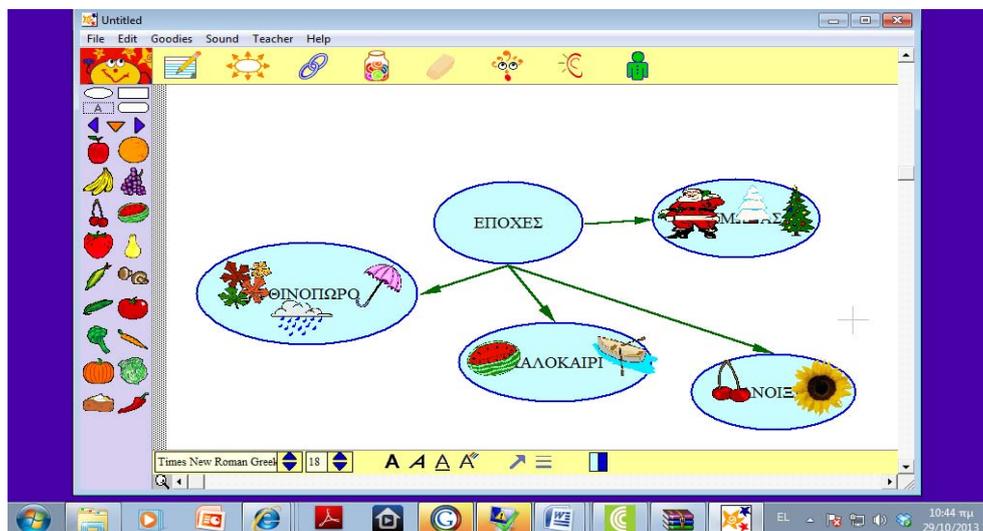
## Δραστηριότητες προτεινόμενες (πραγματοποιήθηκαν μέσα στην τάξη)

### 1η Δραστηριότητα

Για να ξεκινήσει η πραγματοποίηση του σεναρίου, απαραίτητο βήμα ήταν να προετοιμάσουμε τα παιδιά για το τι θα επακολουθήσει. Για να επιτευχθεί αυτό διαβάσαμε στα παιδιά τα μικρά βιβλιαράκια της Ευγενίας Φακίνου για τις 4 εποχές του Χρόνου και εν συνεχεία, με τη βοήθεια της μουσικής (Vivaldi, Satie, Offenbach), εκφράσαμε κινητικά μέσα από την ελεύθερη έκφραση του σώματος μας, τη βροχή και τα φύλλα του φθινοπωρινού μοτιβού, το χειμώνα μέσα από δέντρα τα γυμνά, το καλοκαίρι με τη βαρκάδα στο νερό και την άνοιξη μέσα από την αναγέννηση των λουλουδιών και ζωντάνεμα....

Μέσα από ερωταπαντήσεις και καταγιοσμό ιδεών, η νηπιαγωγός ανίχνευσε και κατέγραψε τις γνώσεις και τις εμπειρίες των παιδιών για τον αριθμό των εποχών, τα χαρακτηριστικά τους και το τι γνωρίζουν για την κάθε μια σε έναν εννοιολογικό χάρτη αναρτημένο στον χώρο της παρεούλας. Κατόπιν, οδήγησε τα παιδιά στη γωνιά του υπολογιστή, όπου και τα χώρισε σε ομοιογενείς ομάδες των τριών και τα παρότρυνε να πατήσουν στην επιφάνεια εργασίας την εικόνα με το αστεράκι.

Παρότρυνε τα παιδιά να σκεφτούν και να συμπληρώσουν με εικόνες, ένα ημιδομημένο εννοιολογικό χάρτη με κεντρική έννοια τη λέξη «εποχές» και συνδέσεις με το όνομα κάθε εποχής. Με το drag and drop τα παιδιά έπρεπε να σύρουν στην κάθε εποχή τις χαρακτηριστικές εικόνες που ταιριάζουν. (Φύλλο εργασίας 1). Στα παιδιά του νηπιαγωγείου, και συγκεκριμένα στα 12 νήπια που αποτελείται το κλασικό τμήμα του νηπιαγωγείου, η συγκεκριμένη δραστηριότητα φάνηκε αρκετά εύκολη. Η αντιστοίχιση των εικόνων σε κάθε μια από τις εποχές ήταν αρκετά εύκολη. Το φθινόπωρο, ο χειμώνας, η άνοιξη και το καλοκαίρι, είναι οι εποχές που τα νήπια ανά 3 και σε τέσσερις ομάδες, προσπάθησαν να αντιστοιχήσουν με τις αντίστοιχες εικόνες. Αξιοσημείωτο είναι ότι το ένα βοήθησε το άλλο και κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας ανέφεραν και τις προσωπικές τους εμπειρίες για την κάθε εποχή και χαρακτηριστικά στην ολομέλεια της τάξης, τα παιδιά εξιστόρησαν την εμπειρία τους τόσο με τη χρήση του Η/Υ όσο και σε συνάρτηση με την πραγματικότητα.

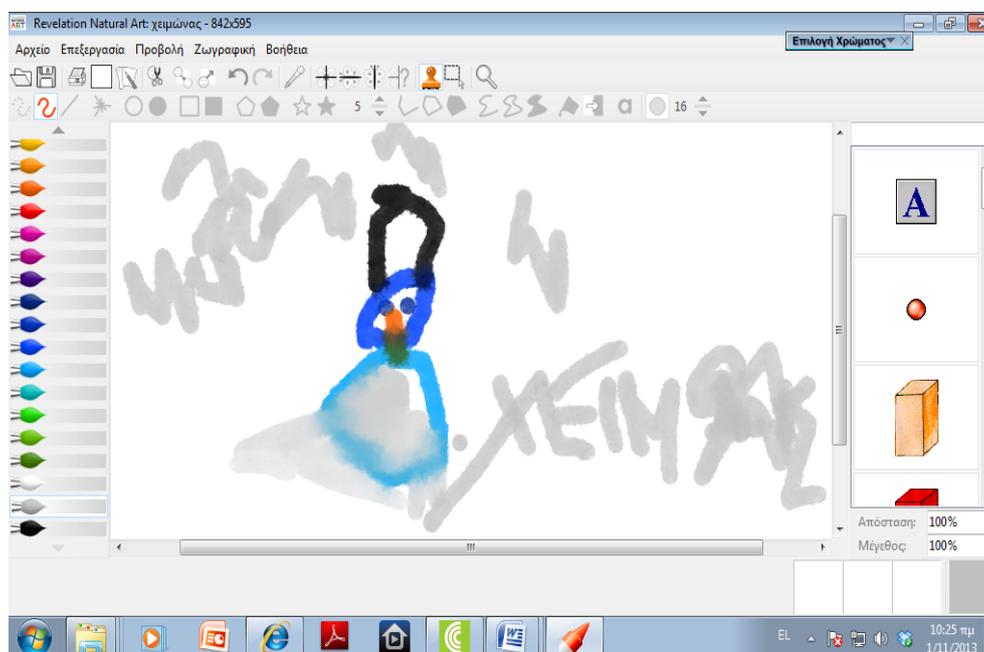


Σχήμα 1. Συμπλήρωση ημιδομημένου εννοιολογικού χάρτη

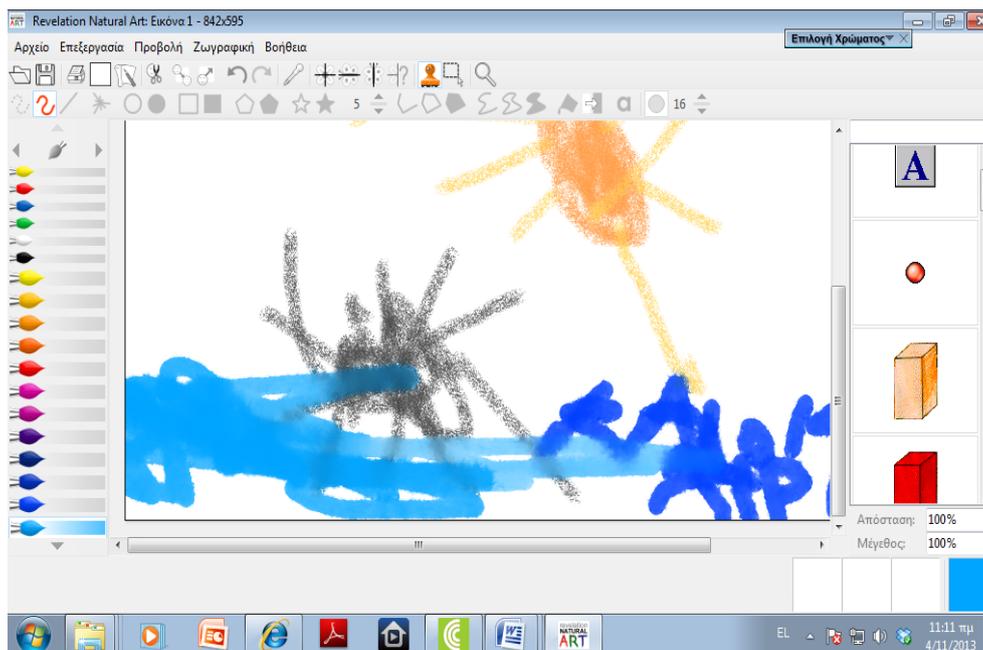
## 2η Δραστηριότητα

Κατόπιν, τα παιδιά χωρισμένα σε 4 ομάδες των τριών ζωγράρισαν η κάθε ομάδα από μία εποχή με τη βοήθεια του λογισμικού έκφρασης ,δημιουργίας Revelation Natural Art. Έτσι, είχαμε 4 ζωγραφιές, μια για κάθε εποχή. Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα, για να μπορέσουμε να έχουμε ομάδες με κοινά ενδιαφέροντα, ρωτήσαμε τα ίδια τα παιδιά ποια είναι η αγαπημένη τους εποχή και σε έναν πίνακα διπλής εισόδου, κάναμε την καταμέτρηση των ψήφων. Χαρακτηριστικό ήταν, ότι τα παιδιά είχαν μια ιδιαίτερη συμπάθεια στο καλοκαίρι και το χειμώνα, λόγω της θάλασσας και των διακοπών και των Χριστουγέννων, αντίστοιχα αλλά και λόγω του ότι αυτές οι δύο εποχές είναι οι πιο γνωστές. Για να μπορέσουμε να εμπλουτίσουμε τις εμπειρίες και τις γνώσεις των παιδιών και για τις άλλες εποχές συζητήσαμε και στη συνέχεια παίξαμε ένα μουσικοκινητικό παιχνίδι με τη βοήθεια της μουσικής του Vivaldi για το φθινόπωρο, και την άνοιξη.

Στη συνέχεια πραγματοποιήσαμε ένα δεύτερο πίνακα αναφοράς με τις τέσσερις εποχές, που τώρα πλέον είχαν ίσο αριθμό ψήφους και προχωρήσαμε με τα παιδιά στη δημιουργία των ζωγραφιών. Η κάθε μια ζωγραφιά, αποτέλεσε ομαδική δουλειά, με την έννοια ότι άλλος ζωγράφιζε τα σύννεφα, άλλος την ομπρέλα, άλλος έγραψε. Η κατανομή των εργασιών έγινε με παρότρυνση της νηπιαγωγού, αλλά και με τη σύμφωνη γνώμη των ίδιων των παιδιών. Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού αποθηκεύτηκαν στην επιφάνεια εργασίας και με τη βοήθεια του λογισμικού jigsaw, δημιούργησαν παιχνίδι- παζλ από τα έργα τους. (Φύλλο εργασίας 2)



Σχήμα 2. Δημιουργία ζωγραφιών



Σχήμα 3. Δημιουργία ζωγραφιών

### Συμπεράσματα

Ολοκληρώνοντας την αποτίμηση του σεναρίου που πραγματοποιήθηκε μέσα στην τάξη την περίοδο Απριλίου - Μαΐου 2013, το σύνολο των διδακτικών παρεμβάσεων που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του προγράμματος ικανοποίησαν τους επιδιωκόμενους στόχους τους και, καθώς αναπτύχθηκαν διαθεματικά, κατάφεραν να αγγίξουν όλες σχεδόν τις γνωστικές περιοχές του ΔΕΠΠΣ για το νηπιαγωγείο: Γλώσσα, Μαθηματικά, Μελέτη Περιβάλλοντος, Δημιουργία και Έκφραση, Πληροφορική.

Όσον αφορά την πρώτη δραστηριότητα, ήταν εύκολη από τα περισσότερα παιδιά ενώ ταυτόχρονα ήταν και ιδιαίτερα ευχάριστη. Δύο παιδιά μόνο δυσκολεύτηκαν με τις εικόνες των δέντρων και δεν ξεχώριζαν εύκολα σε ποια εποχή να τις σύρουν. Στη δεύτερη δραστηριότητα χρειάστηκε περισσότερη οργάνωση και συνεργασία στις ομάδες, η οποία και επιτεύχθηκε. Κάποια παιδιά ήθελαν να ζωγραφίσουν αρκετή ώρα μιας και τα ενθουσίασε η δραστηριότητα, κάτι που κράτησε και αρκετή ώρα.

Οι δραστηριότητες ήταν ολοκληρωμένες και οργανώθηκαν με παιγνιώδη τρόπο, ώστε να κεντρίσουν το ενδιαφέρον όλων των παιδιών ανεξαιρέτως φύλου (αγόρι-κορίτσι) ή τεχνολογικού εγγραμματισμού, ενώ η συνδρομή των ΤΠΕ και των λογισμικών ενόησε τη διερευνητική μάθηση και την ενεργό συμμετοχή των παιδιών και προσέφερε δυνατότητες για δράση και συνεργασία και ενίσχυσε τη δημιουργικότητα και την προσωπική έκφραση των παιδιών.

### Επεκτασιμότητα σεναρίου

Η επεκτασιμότητα του σεναρίου ήταν να αποθηκεύσουμε τις υπέροχες ζωγραφιές των παιδιών και να τις στείλουμε στα email που ήδη έχουμε ζητήσει από τους γονείς τους,

δημιουργώντας μια όμορφη έκπληξη τόσο για τα ίδια τα παιδιά όσο και για τις οικογένειές τους.

### Αναφορές

- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind*. New York: Basic Books Inc.
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind and society: The development of higher mental processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2003). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών ΔΕΠΠΣ*. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο , (2006) . *Οδηγός Νηπιαγωγού : Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί - Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα.
- Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης (2008). *Ειδικό μέρος κλάδος πε60/70*. Πάτρα, Ι.Τ.Υ.
- Κόμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών*. Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.