

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2017)

5ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»



5ο Πανελλήνιο Επιστημονικό Συνέδριο
 Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην
 Εκπαιδευτική Διαδικασία
 Αθήνα
 21-23 Απριλίου 2017
 Παιδαγωγικό Τμήμα
 Α.Σ.ΠΑΙ.Τ.Ε.

Διαδίκτυα Περιβάλλοντα
 Ψηφιακά Παιχνίδια
 Εργαλεία Web 2.0
 Ψηφιακή Αφήγηση
 Αξιολόγηση
 Ψηφιακά Αποθετήρια ΕΛ/ΛΑΚ
 Οπτικοακουστικός Γραμματισμός
 Επimόρφωση
 STEM
 Ειδική Αγωγή
 ΤΠΕ
 Εκπαιδευτική Ρομποτική
 Έρευνα

eτpe2017.aspete.gr

Υπό την Αιγίδα του Υπουργείου Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων
 ΑΣΠΑΙΤΕ
 ΕΠΕΤΠΕ
 ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΕΝΩΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ & ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Επιμόρφωση εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη
 Εκπαιδευτικό σενάριο “Ο εαυτός μου και η οικογένειά μου”

Μαρία Μπαλωμένου

Βιβλιογραφική αναφορά:

Μπαλωμένου Μ. (2022). Επιμόρφωση εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη Εκπαιδευτικό σενάριο “Ο εαυτός μου και η οικογένειά μου”. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 921–926. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4146>

Επιμόρφωση εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη

Εκπαιδευτικό σενάριο

“Ο εαυτός μου και η οικογένειά μου”

Μπαλωμένου Μαρία
mbalomenou@sch.gr
Εκπαιδευτικός

Περίληψη

Το παρακάτω εκπαιδευτικό σενάριο πραγματοποιήθηκε στα πλαίσια της επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη. Το θέμα του είναι «ο εαυτός μου και η οικογένειά μου» και επιλέχθηκε μαζί με τα νήματα του τμήματος του νηπιαγωγείου που εφαρμόστηκε. Είναι ένα θέμα κοντά στα ενδιαφέροντα και προτιμήσεις των νηπίων είναι σύμφωνο με το ΑΠΣ και το ΔΕΠΠΣ από τον οδηγό της νηπιαγωγού. Ως μέθοδο διδασκαλίας έχει επιλεγεί η συνεργατική καθοδηγούμενη ανακάλυψη. Έχει σχεδιαστεί σε 10 διδακτικές παρεμβάσεις χρησιμοποιώντας λογισμικά (ανοικτού/ κλειστού τύπου) ανάλογα με την ηλικία των παιδιών όπως Tux Paint, Kidspriration. Έχει συγκεκριμένους διδακτικούς στόχους ως προς το γνωστικό αντικείμενο, την χρήση των Νέων Τεχνολογιών και την μαθησιακή διαδικασία. Έγινε αξιολόγηση του σεναρίου σε όλες τις φάσεις εξέλιξής του. Τελικά διαπιστώθηκε ότι το ενδιαφέρον των παιδιών για το σενάριο ήταν αμείωτο και οι γνώσεις τους αυξήθηκαν αρκετά.

Λέξεις κλειδιά: Εκπαιδευτικό σενάριο, εαυτός, οικογένεια, νηπιαγωγείο

Εισαγωγή

Μια θεματική προσέγγιση για τον εαυτό μας και την οικογένειά μας με τη χρήση λογισμικών προσχολικής αγωγής. Το σενάριο περιλαμβάνει δραστηριότητες που αναφέρονται στα γνωστικά αντικείμενα του ΔΕΠΠΣ για το νηπιαγωγείο. Δηλαδή γλώσσα, μαθηματικά, μελέτη περιβάλλοντος, εικαστικά, έκφραση και πληροφορική. Το σενάριο απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας. Το σενάριο είναι συμβατό με το Α.Π.Σ (Οδηγός της Νηπιαγωγού σελ. 283 και 293) και το ΔΕΠΠΣ (σελ. 600, 601, 604, 605) γιατί δίνει ευκαιρίες στα παιδιά να αναπτύξουν όλα τα γνωστικά αντικείμενα των δραστηριοτήτων του νηπιαγωγείου.

Οργάνωση της διδασκαλίας και υλικοτεχνική υποδομή

Οργάνωση της διδασκαλίας

Ως μοντέλο διδασκαλίας επιλέχθηκε η συνεργατική καθοδηγούμενη ανακάλυψη όπου οι μαθητές με τα κατάλληλα φύλλα εργασίας διερευνούν το διδακτικό υλικό. Οι δραστηριότητες του σεναρίου αναπτύσσονται μέσα στην τάξη, κυρίως στην ειδικά διαμορφωμένη γωνιά του υπολογιστή που αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι με τις υπόλοιπες γωνιές της τάξης.

Γνωστικά προαπαιτούμενα

Απλές δεξιότητες στη χρήση του υπολογιστή (χρήση ποντικιού-μετακίνηση αντικειμένων-άνοιγμα κλείσιμο παραθύρων).

Υλικοτεχνική υποδομή

Οργανωμένη γωνιά υπολογιστή (Κεντρική μονάδα-σαρωτή-εκτυπωτή-μεγάφωνα-μικρόφωνο). Επίσης ο υπολογιστής πρέπει να διαθέτει σύνδεση με το διαδίκτυο και εγκατεστημένα τις παρακάτω κατηγορίες εκπαιδευτικών λογισμικών:

- Ανάπτυξης Έκφρασης και Δημιουργικότητας (Tux paint- Revelation Natural Art)
- Εννοιολογικής Χαρτογράφησης (Kidspiration)
- Λογισμικό Κλειστού Τύπου (Ηλεκτρονικός Ταχυδρόμος-Εξερευνητής του Υπολογιστή)
- Παρουσίασης (PowerPoint).

Διδακτικοί στόχοι

- Ως προς το γνωστικό αντικείμενο
- Ως προς την χρήση των νέων τεχνολογιών
- Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

Γνωστικό Αντικείμενο

Στο τομέα του γνωστικού αντικειμένου στα πλαίσια της αναφοράς για το ανθρώπινο σώμα, χρησιμοποιήθηκαν ως υποστηρικτικό υλικό τα παιδικά βιβλία των (Γκόμπολι, Μ. 2003) και (Ράινερ, Κ. 1980.), τα οποία περιγράφουν και απεικονίζουν αρκετά παραστατικά το ανθρώπινο σώμα και ότι το απαρτίζει, έχοντας ως βασικούς στόχους:

- Να γνωρίσουν τα μέρη του σώματος και τη λειτουργία τους.
- Να γνωρίσουν τα όργανα των αισθήσεων.
- Να μάθουν να φροντίζουν σωστά το σώμα τους .
- Να αντιληφθούν τα στάδια της βιολογικής εξέλιξης του ανθρώπου. Να αντιληφθούν τη δική τους βιολογική εξέλιξη και την εξέλιξη της οικογένειάς τους: μωρό-παιδί-έφηβος-ενήλικας-ηλικιωμένος (παιδί και περιβάλλον).
- Να κάνουν αντιστοιχίσεις και συγκρίσεις. Να καταλάβουν την ακολουθία των φυσικών αριθμών (παιδί και μαθηματικά).

Νέες Τεχνολογίες

- Να έρθουν σε επαφή με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, να εξοικειωθούν με το ποντίκι και το πληκτρολόγιο.
- Να εξοικειωθούν με τη λειτουργία των υποστηρικτικών εργαλείων του υπολογιστή: Σαρωτής-Εκτυπωτής (παιδί και νέες τεχνολογίες).
- Να ζωγραφίσουν τον εαυτό τους και την οικογένειά τους στον υπολογιστή (παιδί δημιουργία και έκφραση).

Μαθησιακή Διαδικασία

- Να εκφράσουν μέσα από τη ζωγραφική σχέσεις και συναισθήματα για τον εαυτό τους και την οικογένειά τους (παιδί και γλώσσα).

- Να αναπαραστήσουν σκηνές καθημερινής ζωής και να υιοθετήσουν συνήθειες καθαριότητας και υγιεινής. (παιδί και περιβάλλον)
- Να μαθαίνουν παίζοντας να συνεργάζονται και να συμβάλλουν στην ομαδική εργασία.

Εκτιμώμενη χρονική διάρκεια

Οι δραστηριότητες που αναπτύσσονται διαρκούν περίπου τριάντα λεπτά κάθε φορά. Η διάρκειά τους όμως μπορεί να ποικίλει ανάλογα με το ενδιαφέρον και την ενεργή συμμετοχή των παιδιών.

Διδακτική προσέγγιση

Θεωρητική προσέγγιση

Η διδακτική προσέγγιση που ακολουθεί το σενάριο είναι αυτή της θεματικής προσέγγισης σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ για το νηπιαγωγείο. Πρόκειται για μια διερεύνηση του θέματος «Ο εαυτός μου και η οικογένειά μου» που συνδέεται άμεσα με τα ΔΕΠΠΣ για το νηπιαγωγείο και συγκεκριμένα στο κεφάλαιο «Παιδί και Περιβάλλον»: Πρόγραμμα σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων μελέτης περιβάλλοντος, όπου τα νήπια καλούνται «να συνειδητοποιούν τη μοναδικότητά τους αλλά και να εντοπίζουν τις ομοιότητες και διαφορές με τους άλλους και να τις σέβονται» (ΔΕΠΠΣ Νηπιαγωγείου, 2003:600). Ακόμη καλούνται «να μάθουν βασικούς κανόνες υγιεινής και προστασίας» (ΔΕΠΠΣ Νηπιαγωγείου, 2003:601) «να διεκρύνουν τις γνώσεις τους για τον ανθρώπινο οργανισμό» (ΔΕΠΠΣ Νηπιαγωγείου, 2003:604-5).

Μεθοδολογική προσέγγιση

Ως στρατηγική διδασκαλίας εφαρμόζεται κυρίως η ομαδοσυνεργατική μέθοδος διότι προσφέρει πολλά πλεονεκτήματα (Επιμορφωτικό υλικό, 2011). Ευνοείται η κοινωνική αλληλεπίδραση συνεργατική και ομαδική μάθηση η οποία καταλήγει σε μια δημιουργική διαδικασία. Κάποιες φορές όμως, εργάζονται και ατομικά τα νήπια όπως όταν ζωγραφίζουν τον εαυτό τους, την οικογένειά τους ή φτιάχνουν την δική τους ταυτότητα.

Διδακτική προσέγγιση με τπε

Για την υλοποίηση του σεναρίου χρησιμοποιούνται από την νηπιαγωγό αρχικά διάφορα φύλλα εργασίας σχετικά με το θέμα τα οποία αποτελούν την αφορμή και εμπλουτίζουν την διδασκαλία. Τα νήπια χωρίζονται σε ομάδες, επεξεργάζονται και δημιουργούν ολοκληρωμένα φύλλα εργασίας. Στην συνέχεια, αφού επιλεγούν τα αρτιότερα, σαρώνονται και αποθηκεύονται στον υπολογιστή για τη δημιουργία αρχείου.

Στη συνέχεια χρησιμοποιούνται διάφορα εκπαιδευτικά λογισμικά για την ανάπτυξη του θέματος όπως (Λογισμικό Κλειστού Τύπου-Ηλεκτρονικός ταχυδρόμος, Λογισμικά Ανάπτυξης Έκφρασης και Δημιουργικότητας Revelation Natural Art, Drawing for Children, Tux Paint, Λογισμικά Εννοιολογικής Χαρτογράφησης/Kidspriration, Πρόγραμμα Παρουσίασης-Power-Point). Η νηπιαγωγός έχει επιλέξει και δημιουργήσει φύλλα εργασίας μέσα στα λογισμικά για την εμπέδωση και ανάπτυξη των γνώσεων των παιδιών και την ανάπτυξη και ολοκλήρωση του θέματος. Τα συγκεκριμένα φύλλα εργασίας περιγράφονται αναλυτικά στις προτεινόμενες δραστηριότητες που ακολουθούν.

Το προτεινόμενο σενάριο

Προτεινόμενες δραστηριότητες

1η Διδακτική παρέμβαση

Στην πρώτη διδακτική παρέμβαση με αφόρμηση διάφορα φύλλα εργασίας και εικόνες σχετικές με το θέμα γίνεται μια πρώτη προσέγγιση του θέματος. Στη συνέχεια έπειτα από συζήτηση και διάλογο γίνεται ο διαχωρισμός των ομάδων που θα ασχοληθούν με κάθε φύλλο εργασίας ξεχωριστά. Αφού ολοκληρωθούν τα φύλλα εργασίας μετά από συζήτηση επιλέγονται τα αρτιότερα, σαρώνονται στο σαρωτή και αποθηκεύονται στον υπολογιστή για τη δημιουργία ηλεκτρονικού αρχείου (Παιδί, γλώσσα και περιβάλλον).

2η Διδακτική παρέμβαση

Στη δεύτερη διδακτική παρέμβαση επιλέχθηκαν δύο διαφορετικά εκπαιδευτικά λογισμικά, το Λογισμικό Κλειστού Τύπου- Ο Εξερευνητής του Υπολογιστή –Ηλεκτρονικός Ταχυδρόμος (Ενότητα 1 Εγώ) και ένα Λογισμικό Ανάπτυξης Έκφρασης και Δημιουργικότητας το Drawing For Children. Μέσα σε αυτά τα νήπια ζωγράφισαν τον εαυτό τους, έγραψαν το όνομά τους, έφτιαξαν τη δική τους ταυτότητα (Παιδί, Δημιουργία και έκφραση).

3η Διδακτική παρέμβαση

Για την τρίτη διδακτική παρέμβαση επιλέχθηκε το εκπαιδευτικό λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης Kidspiration, όπου δημιουργήθηκε από την Νηπιαγωγό ένα φύλλο εργασίας για να αναγνωρίσουν τα νήπια τα μέρη του σώματος του ανθρώπου. Πρώτα γίνεται μια αναλυτική παρουσίαση του λογισμικού Kidspiration. Έτσι, αφού ανιχνεύθηκαν οι πρότερες γνώσεις των νηπίων, οικοδομήθηκαν νέες γνώσεις (Παιδί, Δημιουργία και έκφραση). Επίσης έγινε ηχογράφηση από τα νήπια και τη νηπιαγωγό για την ευκολότερη κατανόηση των λέξεων.

4η Διδακτική παρέμβαση

Στην τέταρτη διδακτική παρέμβαση επιλέχθηκαν δύο εκπαιδευτικά λογισμικά Ανάπτυξης Έκφρασης και Δημιουργικότητας το Tux Paint και το Revelation Natural Art. Μέσα σε αυτά, τα νήπια ζωγράφισαν την οικογένειά τους και ονόμασαν τα μέλη της (Παιδί και γλώσσα).

5η Διδακτική παρέμβαση

Σε αυτή την διδακτική παρέμβαση μέσα στο εκπαιδευτικό λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης Kidspiration δημιουργήθηκε από τη Νηπιαγωγό φύλλο εργασίας για να αναγνωρίσουν τα νήπια τα ανδρικά και τα γυναικεία ρούχα (Παιδί, γλώσσα και περιβάλλον). Επίσης έγινε ηχογράφηση από τα νήπια και τη νηπιαγωγό για την ευκολότερη κατανόηση των λέξεων.

6η Διδακτική παρέμβαση

Σε αυτήν την διδακτική παρέμβαση δημιουργήθηκε στο εκπαιδευτικό λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης Kidspiration μια μαθηματική δραστηριότητα για να τοποθετήσουν τα νήπια το σωστό αριθμό σε κάθε παρεούλα. Επίσης δημιουργήθηκε μια ακόμη δραστηριότητα στο ίδιο λογισμικό για να κατανοήσουν τα νήπια την ακολουθία των φυσικών αριθμών (Παιδί και μαθηματικά). Επίσης έγινε ηχογράφηση από τα νήπια και τη νηπιαγωγό για την ευκολότερη κατανόηση των αριθμών.

7η Διδακτική παρέμβαση

Σε αυτήν την διδακτική παρέμβαση δημιουργήθηκε στο εκπαιδευτικό λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης Kidspriration μια δραστηριότητα ταξινόμησης εικόνων και συναισθημάτων όπου το νήπιο καλείται να ενώσει τα όμοια πρόσωπα ανάλογα με το συναίσθημα που εκφράζουν (Συναισθήματα Παιδί και Γλώσσα). Επίσης έγινε ηχογράφηση από τα νήπια και τη νηπιαγωγό για την ευκολότερη κατανόηση των λέξεων.

8η Διδακτική παρέμβαση

Σε αυτήν την διδακτική παρέμβαση δημιουργήθηκε στο εκπαιδευτικό λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης Kidspriration μια μαθηματική δραστηριότητα αντιστοίχισης τόσα όσα όπου το νήπιο καλείται να ενώσει το κάθε παιδί με τα πράγματά του (Παιδί και Μαθηματικά). Επίσης έγινε ηχογράφηση από τα νήπια και τη νηπιαγωγό για την ευκολότερη κατανόηση των λέξεων.

9η Διδακτική παρέμβαση

Σε αυτήν την διδακτική παρέμβαση δημιουργήθηκε στο εκπαιδευτικό λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης Kidspriration μια δραστηριότητα με έναν νοητικό χάρτη (κεντρική έννοια: υγιεινές και ανθυγιεινές τροφές) όπου το νήπιο καλείται να ταξινομήσει τις τροφές. Με αυτόν τον τρόπο το λογισμικό χρησιμοποιείται ως γνωστικό εργαλείο για οικοδόμηση εννοιών και γνώσεων (Δημιουργία έκφραση και γλώσσα). Επίσης έγινε ηχογράφηση από τα νήπια και τη νηπιαγωγό για την ευκολότερη κατανόηση των λέξεων.

10η Διδακτική παρέμβαση

Στην τελευταία διδακτική παρέμβαση τα νήπια επεκτείνοντας τις γνώσεις τους δημιούργησαν στο εκπαιδευτικό λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης Kidspriration μια δραστηριότητα αντιστοίχισης προσώπων ανάλογα με τη φυλή του καθενός. Επίσης δημιουργήθηκε από τα νήπια και τη νηπιαγωγό μια παρουσίαση στο πρόγραμμα παρουσίας Power Point για να παρουσιάσουν όλο το σχέδιο εργασίας που δημιούργησαν (Παιδί Δημιουργία Έκφραση και Γλώσσα). Επίσης έγινε ηχογράφηση από τα νήπια και τη νηπιαγωγό για την ευκολότερη κατανόηση των λέξεων.

Επέκταση - αξιολόγηση

Επέκταση

Το παραπάνω σενάριο μπορεί να επεκταθεί, σύμφωνα με τα ενδιαφέροντα των νηπίων που ενδεχομένως να προκύψουν κατά την πορεία υλοποίησης του διδακτικού σεναρίου ή ακόμη, κατά την εφαρμογή του σεναρίου, μπορεί να διορθωθούν ατέλειες και αδυναμίες του και να προσαρμοστούν στις ανάγκες των νηπίων. Για παράδειγμα με αφορμή την οικογένεια του ανθρώπου το θέμα θα μπορούσε να επεκταθεί στις οικογένειες των ζώων. Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού μπορούν οι παραπάνω εργασίες να αναρτηθούν στην ιστοσελίδα του νηπιαγωγείου, ώστε κάθε νήπιο να έχει πρόσβαση από το σπίτι του σε αυτές.

Αξιολόγηση

Διαγνωστική

Στην πρώτη διερεύνηση του θέματος ανιχνεύθηκαν οι πρότερες γνώσεις των μαθητών. Χρησιμοποιήθηκε το εκπαιδευτικό λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης

Kidspiration. Επίσης χρησιμοποιήθηκαν διάφορα φύλλα εργασίας που αποτέλεσαν και την αφόρμηση για την διερεύνηση του θέματος.

Διαμορφωτική

Κατά τη διάρκεια της εφαρμογής των δραστηριοτήτων τα παιδιά εργάζονται καλύτερα όταν είναι χωρισμένα σε μικρές ομάδες. Έτσι η περισσότερη εργασία έπρεπε να γίνεται με πολύ μικρές ομάδες στο σύνολο της τάξης και επειδή στο σχολείο μας υπάρχει μόνο ένας υπολογιστής ήταν δύσκολο να διατηρηθεί το ενδιαφέρον όλων των μαθητών. Για αυτό παρατηρήθηκε ότι είναι καλύτερα να υπάρχουν περισσότεροι από έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή στην τάξη για να εργάζονται αρμονικότερα οι μαθητές. Επίσης η Νηπιαγωγός κρατάει σημειώσεις, συζητάει διάφορα προβλήματα σχετικά με τις σχέσεις μεταξύ των μαθητών, διευθετεί τις μικροδιαφορές στο διαχωρισμό των ομάδων και στην κατανομή των ρόλων. Επιλύει τα τυχόν προβλήματα στην εγκατάσταση των εκπαιδευτικών λογισμικών και κρατάει ημερολόγιο για την εξέλιξη και πραγματοποίηση των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων.

Τελική

Το ενδιαφέρον των παιδιών προσχολικής ηλικίας είναι πολύ μεγάλο για τις τεχνολογίες και ιδιαίτερα για τα λογισμικά ανάπτυξης έκφρασης και δημιουργικότητας. Τα περισσότερα παιδιά έχουν τη βασική εξοικείωση με το ποντίκι και τον υπολογιστή και τα υπόλοιπα μαθαίνουν πολύ γρήγορα.

Το σενάριο εργασίας εξελίχθηκε πολύ καλύτερα από τις προσδοκίες μου. Τα παιδιά έδειξαν μεγάλο ενδιαφέρον και η συνεργασία μεταξύ τους βελτιώθηκε σημαντικά.

Βιβλιογραφία

- Γκόμπολι, Μ. (2003), *Πώς είμαστε φτιαγμένοι*. (Μτφρ. Πηνελόπη Καραπατσοπούλου). Αθήνα: Ανέμη.
- ΔΕΠΠΣ(2003). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο*. Αθήνα: ΥΠΕΠΘ /Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, προσπελάστηκε στις 29 Απριλίου 2011 από: http://www.pi-schools.gr/download/programs/depps/27deppsaps_Nipiagogiou.zip
- Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών. Τεύχος 1 (Γενικό Μέρος) ΕΑΠΥ (Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών) – Τομέας επιμόρφωσης και κατάρτισης (ΤΕΚ), Β' έκδοση, σσ. 37-38, Πάτρα: Ιανουάριος 2011.
- Ράινερ, Κ. (1980.), *Το Σώμα μας*. Αθήνα: Α.Σ.Ε.
- ΥΠΕΠΘ/Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2007), *Οδηγός Νηπιαγωγού. Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί. Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: ΟΕΔΒ. Προσπελάστηκε: 29 Απριλίου 2011, από http://www.pi-schools.gr/preschool_education/odigos/nipi.pdf