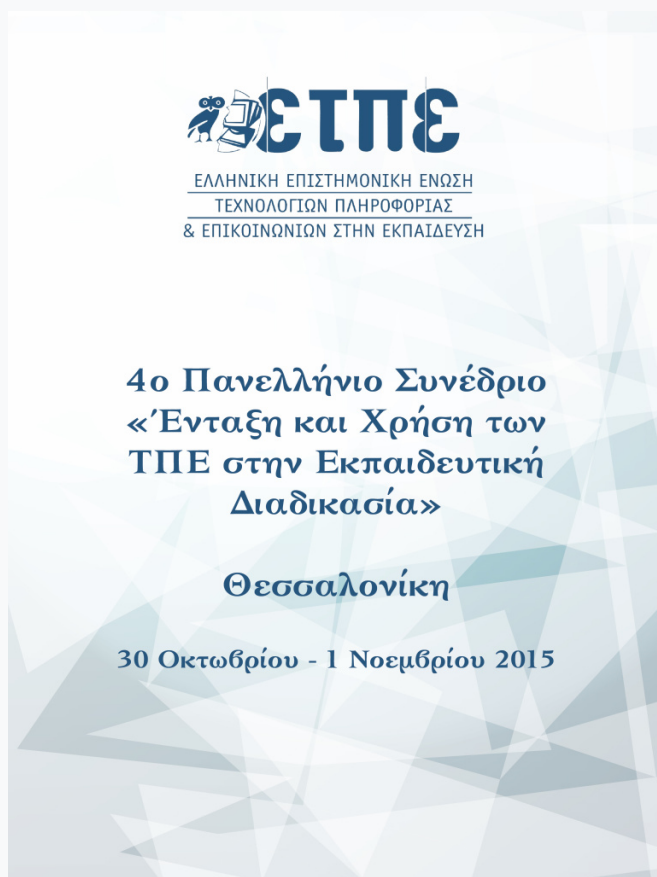


Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2015)

4ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»



«Βρες τη Λέξη τη Σωστή, Ποίημα Κάνε στη Στιγμή»: Διδακτικό Σενάριο με τη Χρήση των ΤΠΕ

Σ. Απιδοπούλου, Δ. Γιάγκογλου, Ε. Γώτη, Α. Τζήμα

Βιβλιογραφική αναφορά:

Απιδοπούλου Σ., Γιάγκογλου Δ., Γώτη Ε., & Τζήμα Α. (2022). «Βρες τη Λέξη τη Σωστή, Ποίημα Κάνε στη Στιγμή»: Διδακτικό Σενάριο με τη Χρήση των ΤΠΕ. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 865–873. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4222>

«Βρες τη Λέξη τη Σωστή, Ποίημα Κάνε στη Στιγμή»: Διδακτικό Σενάριο με τη Χρήση των ΤΠΕ

Σ. Απιδοπούλου¹, Δ. Γιάγκογλου², Ε. Γώτη³, Α. Τζήμα⁴

¹ 12^ο Νηπιαγωγείο Βέροιας, sapidopoulou@gmail.com

² 12^ο Νηπιαγωγείο Βέροιας, dimgiag@gmail.com

³ 36^η Περιφέρεια Π.Α., efigoti@gmail.com

⁴ 12^ο Νηπιαγωγείο Βέροιας, agtzima@gmail.com

Περίληψη

Τα τελευταία χρόνια με την εισαγωγή των ηλεκτρονικών υπολογιστών στην τάξη του νηπιαγωγείου και σύμφωνα με τα προγράμματα σπουδών -ΔΕΠΠΣ, 2003 & Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα για το Νηπιαγωγείο, 2011- ο εκπαιδευτικός της προσχολικής αγωγής καλείται να ενσωματώσει τις Νέες Τεχνολογίες στην καθημερινή πρακτική. Η αξιοποίηση του ηλεκτρονικού υπολογιστή ως δυναμικού εργαλείου διδασκαλίας συμβάλλει στην οικοδόμηση και στη διεύρυνση των γνώσεων των παιδιών. Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι η παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου «Παιχνίδια με τις λέξεις», το οποίο υλοποιήθηκε το σχολικό έτος 2014-2015 στο 12^ο Νηπιαγωγείο Βέροιας με στόχο την ανάπτυξη της φωνολογικής επίγνωσης των νηπίων και ειδικότερα της δεξιότητας της ομοιοκαταληξίας.

Λέξεις κλειδιά: ΤΠΕ, φωνολογική επίγνωση, ομοιοκαταληξία

1. Εισαγωγή

Η ένταξη των τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας (ΤΠΕ) και η παιδαγωγική τους αξιοποίηση αποτελούν πρόκληση για το σύγχρονο νηπιαγωγείο καθώς σύμφωνα με τους θεωρητικούς η διαδικασία της μάθησης καθίσταται πιο ελκυστική, πιο δημιουργική και πιο αλληλεπιδραστική για τους μικρούς μαθητές.

Είναι γεγονός ότι οι ΤΠΕ αφενός διευκολύνουν νέους ενεργητικούς και βιωματικούς τρόπους μάθησης, αφετέρου αποτελούν διεπιστημονικό εργαλείο προσέγγισης της γνώσης σε όλο το φάσμα των προγραμμάτων σπουδών. Η πλειονότητα των ερευνητικών πορισμάτων δείχνει θετικές επιδράσεις των ΤΠΕ στη μάθηση των μικρών παιδιών όταν αυτές λειτουργούν συμπληρωματικά στις άλλες δραστηριότητες (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011). Σύμφωνα με τους ερευνητές ο Η/Υ μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως πολυαισθητηριακό και δυναμικό μέσο διδασκαλίας σε όλα τα μαθήματα όπως τη γλώσσα, τα μαθηματικά, τις τέχνες κ.ά. (Ράπτης & Ράπτη, 2004).

Όσον αφορά στη γλωσσική ανάπτυξη των παιδιών μικρής ηλικίας (2-4 ετών) τα ερευνητικά δεδομένα αναδεικνύουν ότι με την κατάλληλη χρήση υπολογιστών υπό την επίβλεψη ενήλικα αυτή ευνοείται και ενισχύεται (Lynch & Warner, 2004). Κάποιες έρευνες επικεντρώνονται στη χρήση της τεχνολογίας για την ανάπτυξη

πρώιμου γραμματισμού (Van Daal & Reitsma, 2000; Vernadakis et al., 2005), κάποιες άλλες στην καλλιέργεια της φωνολογικής επίγνωσης (Mioduser, Tur-Kaspa & Leitner, 2000; Segers & Verhooven, 2003) και τέλος άλλες στον εμπλουτισμό του λεξιλογίου (Segers & Verhooven, 2003 (όπως αναφ. στο Τζήμα & Γώτη, 2013)).

Η φωνολογική επίγνωση (Perfetti et al., 1987), συντίθεται από έναν *αστερισμό δεξιοτήτων* και αναφέρεται στην αναγνώριση, κατανόηση και τον χειρισμό των δομικών στοιχείων (φώνημα & συλλαβή) του προφορικού λόγου (ό.π.). Θεωρείται παράγοντας εξαιρετικής σημασίας για την ανάπτυξη της ανάγνωσης και της γραφής και διαπιστώνεται ότι δεν έχει συνδεθεί ισχυρά με τον χώρο της προσχολικής γλωσσικής εκπαίδευσης. Η σχεδόν αποκλειστική έμφαση της έρευνας στην πρωτοσχολική ηλικία δεν έχει δώσει ικανά ερευνητικά δεδομένα όπου να καταγράφεται η αναγκαιότητα ανάπτυξης προγραμμάτων φωνολογικής επίγνωσης καθώς και της διάρθρωσης και της μεθοδολογικής οργάνωσης αυτών για την προσχολική εκπαίδευση (Γώτη, 2010). Πολύ λιγότερα είναι τα δεδομένα από την αξιοποίηση των ΤΠΕ στην ανάπτυξη της φωνολογικής επίγνωσης των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Η απόσταση της επιστημονικής έρευνας από την τεκμηριωμένη γνώση και την πρακτική στην τάξη πιθανώς να οφείλεται στην αντίληψη της χαμηλής της χρησιμότητας της ανάπτυξης προγραμμάτων φωνολογικής επίγνωσης για την προσχολική εκπαίδευση (ό.π.).

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι η παρουσίαση της διδακτικής παρέμβασης «Παιχνίδια με τις λέξεις» στην οποία τα παιδιά καλλιεργούν τη δεξιότητα της ομοιοκαταληξίας, δηλαδή να αναγνωρίζουν ότι κάποιες λέξεις μοιράζονται το ίδιο φωνολογικό τμήμα. Σχεδιάστηκε με τέτοιο τρόπο ώστε να χρησιμοποιήσει τις ΤΠΕ όχι μόνο ως «μέσο» υπό την έννοια του εργαλείου μάθησης, αλλά και ως διακριτό γνωστικό αντικείμενο (Κόμης, 2005). Χρησιμοποιήσαμε λοιπόν τις ΤΠΕ ως μέσο για να διδάξουμε «Γλώσσα», αλλά και το γνωστικό αντικείμενο της γλώσσας προκειμένου να διδάξουμε στο νηπιαγωγείο το γνωστικό αντικείμενο των ΤΠΕ.

Στη συγκεκριμένη διδακτική παρέμβαση επιλέχθηκε να γίνει αξιοποίηση των ΤΠΕ γιατί όπως έχει επισημανθεί σε έρευνες, αφενός ο ΗΥ αποτελεί ισχυρό κίνητρο για μερικά παιδιά και αφετέρου τα παιδιά δείχνουν ενεργό ενδιαφέρον και χαρά (Ljung-Djärf et al., 2005, McCarrick & Li, 2007, όπως αναφ. στο Νικολοπούλου, 2013). Ειδικά στον τομέα της γλώσσας τα οφέλη είναι πολλαπλά καθώς υποστηρίζεται ότι «η χρήση Η/Υ βοηθά και στην εκμάθηση της γλώσσας και εν γένει στην ποιότητα της γνώσης, στη σκέψη και στην απόκτηση και βελτίωση ποικίλων δεξιοτήτων» (Kuivusaari, όπως αναφ. στο Καπραβέλου & Λέμα, 2008). Επίσης, τα επίπεδα προφορικής επικοινωνίας και συνεργασίας των παιδιών μπροστά στον υπολογιστή είναι ιδιαίτερα υψηλά, ενώ η φύση της μεταξύ τους αλληλεπίδρασης είναι συχνότερη και διαφέρει από αυτή που λαμβάνει χώρα κατά τη διάρκεια παραδοσιακών δραστηριοτήτων (NAEYC, 1996 όπως αναφ. στο Μουταφίδου, Γεωργόπουλου & Μπράτισης Θ, 2010).

2. Περιγραφή της διδακτικής παρέμβασης

2.1 Μεθοδολογία

Το διδακτικό σενάριο «Παιχνίδια με τις λέξεις» υλοποιήθηκε τον Φεβρουάριο του 2015 στο κλασικό και το ολοήμερο τμήμα του 12^{ου} Νηπιαγωγείου Βέροιας. Οι δραστηριότητες που αναπτύχθηκαν ήταν κοινές και στα δύο τμήματα, εκτός από μία (χρήση movie maker/ power point) . Συμμετείχαν 38 μαθητές και 3 νηπιαγωγοί.

Οι ειδικοί σκοποί της δράσης και οι επιμέρους στόχοι που τέθηκαν ήταν σύστοιχοι με το ΔΕΠΠΣ (ΥΠΕΠΘ-ΠΙ, 2003) και το Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα για το Νηπιαγωγείο (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011). Οι δραστηριότητες βασίζονται στο μοντέλο της διερευνητικής - ανακαλυπτικής μάθησης, με την ενεργητική συμμετοχή των νηπίων. Σε ένα τέτοιο θεωρητικό πλαίσιο προάγονται σχέσεις αλληλεπίδρασης μεταξύ των μαθητών και επιπλέον οι δραστηριότητες αντανακλούν τις ανάγκες αυτών. Τα νήπια εργάστηκαν σε ομάδες 2-4 ατόμων, στην ολομέλεια, αλλά και ατομικά. Οι νηπιαγωγοί των τμημάτων καθ' όλη τη διάρκεια των δραστηριοτήτων συντόνιζαν και υποστήριζαν τη μαθησιακή διαδικασία.

2.2 Σκοπός του Σεναρίου

Να αποκτήσουν τα παιδιά φωνολογική επίγνωση, αναφορικά με την ομοιοκαταληξία των λέξεων.

2.3 Προαπαιτούμενες γνώσεις των παιδιών

Τα νήπια ήταν εξοικειωμένα με τη χρήση του Η/Υ και γνώριζαν τα λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν εκτός από το hot potatoes.

2.4 Λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν

Για την ανάπτυξη και υλοποίηση του διδακτικού σεναρίου χρησιμοποιήθηκαν τα παρακάτω λογισμικά: παρουσιάσεων (power point), επεξεργασίας βίντεο (movie maker), Hot Potatoes, μηχανή αναζήτησης Google junior. Τα λογισμικά που προαναφέρθηκαν είναι ανοιχτού τύπου, εύκολα στη χρήση τους και προάγουν τη διερευνητική - ανακαλυπτική μάθηση.

2.5 Στόχοι των δραστηριοτήτων

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο της γλώσσας:

- Να κάνουν αρχικές υποθέσεις σχετικά με το φωνημικό χαρακτήρα της γλώσσας, να μαντεύουν λέξεις με την ίδια κατάληξη.
- Να βρουν και να αναγνωρίσουν λέξεις που έχουν ομοιοκαταληξία.
- Να αντιστοιχίσουν εικόνες με λέξεις.
- Να δημιουργήσουν ένα δικό τους ποίημα με ομοιοκαταληξία.

Ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών:

- Να χρησιμοποιούν το διαδίκτυο και να αναζητούν πληροφορίες.

- Να χρησιμοποιούν τα λογισμικά: movie maker, λογισμικό παρουσιάσεων (power point).
- Να εξοικειωθούν με το λογισμικό Hot Potatoes.

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία: Να αλληλεπιδρούν, να συνεργάζονται, να επικοινωνούν, να ανταλλάσσουν απόψεις και να διαπραγματεύονται για την παραγωγή κοινού έργου.

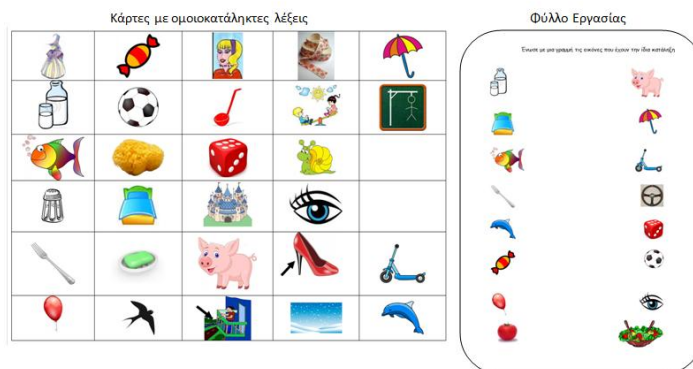
2.6 Διδακτικό υλικό και υλικοτεχνική υποδομή

Για την ανάπτυξη και υλοποίηση της διδακτικής πρότασης απαιτείται ηλεκτρονικός υπολογιστής, σαρωτής, φωτογραφική μηχανή, εκτυπωτής, και καρτέλες με εικόνες.

2.7 Περιγραφή και Δραστηριότητες Διδακτικού Σεναρίου

Εισαγωγική Δραστηριότητα : Στα πλαίσια του προγράμματος φιλιαναγνωσίας που υλοποιήθηκε στο νηπιαγωγείο μας τα νήπια γνώρισαν τη μάγισσα Σουσουρέλα από το παραμύθι «Η Σουσουρέλα και η Αλφαβήτα» και τη συσχέτισαν με τη μάγισσα Φρικαντέλα. Όταν η νηπιαγωγός ρώτησε «Γιατί η Σουσουρέλα σας θυμίζει τη Φρικαντέλα;» η πλειοψηφία των παιδιών απάντησε ότι και οι δυο είναι μάγισσες. Μόνο δύο παιδιά είπαν πως μοιάζουν τα ονόματά τους και μετά από συζήτηση εντόπισαν πως κοινό και στα δύο ονόματα είναι η κατάληξη.

Δραστηριότητα ανίχνευσης πρότερων γνώσεων των παιδιών : Την επόμενη μέρα η νηπιαγωγός έφερε στην τάξη μια σειρά από καρτέλες και ζήτησε από τα νήπια στην ολομέλεια να τις ομαδοποιήσουν με βάση την κατάληξή τους και να συμπληρώσουν ένα φύλλο εργασίας «Ένωσε με μια γραμμή τις λέξεις που έχουν την ίδια κατάληξη». (Εικόνα 1).



Εικόνα 1: Διδακτικό υλικό ανίχνευσης πρότερων γνώσεων

Ελάχιστα παιδιά κατάφεραν να φτιάξουν ομάδες λέξεων με σχετική ευκολία. Κάποια μπέρδευαν την κατάληξη με το αρχικό φώνημα και συνεπώς εντόπιζαν λέξεις που άρχιζαν με το ίδιο γράμμα (π.χ. παλάτι – πατίνι). Άλλα ομαδοποιούσαν εικόνες

σύμφωνα με τη χρήση των αντικειμένων (π.χ. πιρουνί – κουτάλα) (Πίνακας 1).

Πίνακας 1: Δεδομένα πρότερων γνώσεων

| Αναγνώριση ομοιοκαταληξίας | Πολύ | Λίγο | Καθόλου |
|---|------|------|---------|
| Εισαγωγική δραστηριότητα | 2 | 5 | 31 |
| Δραστηριότητα ανίχνευσης πρότερων γνώσεων | 7 | 10 | 21 |

Δραστηριότητα 1 : Τα παιδιά με τη βοήθεια της νηπιαγωγού κατέγραψαν σε χαρτί λέξεις με κατάληξη –έλα και χρησιμοποιώντας τη μηχανή αναζήτησης Google junior αναζήτησαν τις εικόνες των λέξεων και τις αποθήκευσαν σε φάκελο στην επιφάνεια εργασίας.

Δραστηριότητα 2 : Τα νήπια εκτύπωσαν τις εικόνες των λέξεων, τις ανάρτησαν στο ταμπλό της τάξης και δημιούργησαν ένα ποίημα με τίτλο «Η Σουσουρέλα, η Φρικαντέλα και η μικρή κοπέλα» χρησιμοποιώντας αυτές τις λέξεις.

Δραστηριότητα 3: Στην ολομέλεια (ολοήμερο τμήμα) αποφασίστηκε η δραματοποίηση του ποιήματος με την τεχνική της «παγωμένης εικόνας». Τα παιδιά φωτογράφησαν τις σκηνές, εισήγαγαν τις φωτογραφίες σε φάκελο στον υπολογιστή και χρησιμοποιώντας την εφαρμογή monie maker τα παιδιά ανά ομάδες έκαναν προσθήκη των φωτογραφιών με τη σωστή χρονική σειρά σε σχέση με τους στίχους του ποιήματος και αφηγήθηκαν ηλεκτρονικά το ποίημα. Στη συνέχεια η νηπιαγωγός επεξεργάστηκε την ταινία, πρόσθεσε υπότιτλους σε κάθε εικόνα και τα παιδιά εισήγαγαν τον τίτλο, τα εφέ και τους τίτλους τέλους. Τα παιδιά παρακολούθησαν την ταινία που δημιούργησαν κάνοντας τις απαραίτητες διορθώσεις και την παρουσίασαν στο κλασικό τμήμα.

Δραστηριότητα 4: Τα παιδιά του κλασικού τμήματος με ένασμα την ταινία που παρακολούθησαν, δημιούργησαν το δικό τους ποίημα με ομοιοκαταληξία και τίτλο «Ο Σκύλος που γνώρισε καινούργιους φίλους» και το εικονογράφησαν σε ομάδες . Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού σκάναραν τις ζωγραφιές τους, τις εισήγαγαν στο power point και έγραφαν την στροφή που τους αντιστοιχούσε μαρκάροντας με διαφορετικό χρώμα την ομοιοκατάληκτη συλλαβή. Τέλος, οι ομάδες έκαναν την ηλεκτρονική αφήγηση και παρουσίαση του ποιήματός.

Δραστηριότητα 5 : Οι νηπιαγωγοί στο πρόγραμμα power point δημιούργησαν τα παρακάτω παιχνίδια (Εικόνα 2):



Εικόνα 2: Παιχνίδια με τις λέξεις

α. «*Βρες τις λέξεις που ταιριάζουν*» στο οποίο παρουσιάζεται το ποίημα «Ο Σκύλος που γνώρισε καινούριους φίλους» που δημιούργησαν τα παιδιά. Σε κάθε διαφάνεια ήταν γραμμένη και μία στροφή του ποιήματος χωρίς να είναι γραμμένη η τελευταία λέξη (π.χ. ήρθε και μια γάτα που έφαγε μια...). Από κάτω υπήρχαν διάφορες φωτογραφίες με ομοιοκατάληκτες και μη λέξεις. Τα νήπια καλούνταν να «διαβάσουν» και να επιλέξουν τις λέξεις που ομοιοκαταληκτούσαν. Αν πατούσαν στη σωστή λέξη γινόταν υπερσύνδεση με μία διαφάνεια που έγραφε ολοκληρωμένη τη στροφή και η απαγγελία της στροφής.

β. «*Με τι ταιριάζει;*» Στην εκφώνηση δίνονταν μία λέξη και τα παιδιά καλούνταν να επιλέξουν ανάμεσα σε άλλες δύο αυτή που είχε την ίδια κατάληξη. Εάν επέλεγαν τη σωστή λέξη ακουγόταν ήχος επιβράβευσης ενώ στη λανθασμένη επιλογή ακουγόταν ο ήχος μιας έκρηξης.

Τελική – Αξιολογική Δραστηριότητα : Οι νηπιαγωγοί των δύο τμημάτων δημιούργησαν στο λογισμικό hot potatoes (J QUIZ) ένα φύλλο εργασίας 5 ερωτήσεων όπου τα παιδιά επέλεγαν τη λέξη που ομοιοκαταληκτούσε με τη λέξη της εκφώνησης (π.χ. με ποια λέξη ταιριάζει η ντομάτα; σίδερο ή πατάτα). Τα παιδιά συμπλήρωσαν ατομικά τα φύλλα εργασίας και τα εκτύπωσαν.

3. Αποτελέσματα Διδακτικού Σεναρίου– Συμπεράσματα

Οι δράσεις του συγκεκριμένου σεναρίου ήταν συμβατές με τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των παιδιών. Η αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών έδωσε σε όλα τα παιδιά την ευκαιρία να συμμετέχουν ενεργά και τα βοήθησε στην οικοδόμηση των νέων γνώσεων μέσω της διερευνητικής - ανακαλυπτικής μάθησης. Τα παιδιά είχαν τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης, αυτοδιόρθωσης και αυτοαξιολόγησης μέσα από τις δραστηριότητες στο λογισμικό παρουσιάσεων (power point) και hot potatoes. Η πολυτροπικότητα των κειμένων στα παιχνίδια του λογισμικού παρουσίας (power point) κέντρισε το ενδιαφέρον των παιδιών με την εικόνα και τον ήχο με αποτέλεσμα τα παιδιά να παίζουν συχνά με αυτά, γεγονός που τα βοήθησε να κατακτήσουν την έννοια της ομοιοκαταληξίας.

Όσον αφορά στην δεξιότητα της ομοιοκαταληξίας η αξιολογική δραστηριότητα στο λογισμικό hot potatoes (J QUIZ) κατέδειξε πως η πλειοψηφία των παιδιών κατέκτησε τη δεξιότητα της ομοιοκαταληξίας. Ενώ στην αρχή ελάχιστα ήταν τα νήπια που μπορούσαν να συνδυάσουν ομοιοκατάληκτες λέξεις στο τέλος τα περισσότερα μπορούσαν να φτιάξουν τα δικά τους ομοιοκατάληκτα ζευγάρια λέξεων (Πίνακας 2).

Πίνακας 2: Δεδομένα αξιολογήσεων

| <i>Αναγνώριση ομοιοκαταληξίας</i> | <i>Πολύ</i> | <i>Λίγο</i> | <i>Καθόλου</i> |
|--|-------------|-------------|----------------|
| Εισαγωγική δραστηριότητα | 2 | 5 | 31 |
| Δραστηριότητα αντίχνευσης πρότερων γνώσεων | 7 | 10 | 21 |
| Τελική-Αξιολογική δραστηριότητα | 22 | 10 | 6 |

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού σε όλες τις δραστηριότητες ήταν υποστηρικτικός, καθοδηγητικός, διαμεσολαβητικός και ενθαρρυντικός ώστε να εξασφαλίζονται ισότιμες συνθήκες μάθησης για όλα τα παιδιά.

Τα παιδιά έμαθαν να συνεργάζονται και να δουλεύουν ομαδικά για την επίτευξη ενός κοινού στόχου, τη δημιουργία ταινίας και παρουσίασης. Ενθουσιάστηκαν ιδιαίτερα από την αποδοχή που είχαν τα ποιήματα που δημιούργησαν με συνέπεια να εκφράσουν την επιθυμία για τη πραγματοποίηση και άλλων δράσεων. Μία από αυτές ήταν η αποστολή των έργων τους μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου σε άλλα νηπιαγωγεία που είχαν επαφές.

Μέσα από τις δραστηριότητες τα παιδιά παρήγαγαν γραπτό λόγο (γραφή λέξεων, αντιγραφή κειμένου στον ηλεκτρονικό υπολογιστή) και ανέπτυξαν προφορικό λόγο (δημιουργία και απαγγελία ποιημάτων). Ως προς το γνωστικό αντικείμενο των ΤΠΕ τα παιδιά έμαθαν να χειρίζονται με άνεση τον Η/Υ και τις περιφερειακές συσκευές και να δημιουργούν πολυτροπικά κείμενα. Επίσης επιτεύχθηκαν στόχοι και από άλλες γνωστικές περιοχές όπως μαθηματικά (χρονική διαδοχή), τέχνη (αξιοποίηση στοιχείων του θεάτρου -ρόλος, ήχος, κίνηση-, για τη δημιουργία δικού τους έργου (δραματοποίηση) και έκφραση μέσα από τη ζωγραφική.

Συμπερασματικά αξίζει να σημειωθεί ότι οι Νέες Τεχνολογίες παρέχουν στον εκπαιδευτικό την ευελιξία να σχεδιάζει δραστηριότητες ιδιαίτερα ελκυστικές για τα παιδιά, οι οποίες εγείρουν το ενδιαφέρον του συνόλου των παιδιών. Τα παιδιά απολαμβάνουν, ευχαριστιούνται και κατακτούν αβίαστα τη γνώση.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Γόττη, Ε. (2010). *Οι γλωσσικές δεξιότητες των νηπίων υπό το πρίσμα του αναδυόμενου γραμματισμού: Η συμβολή των κειμένων*, Αδημοσίευτη Διδακτορική διατριβή. ΠΔΜ Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών.
- Καπραβέλου, Α. & Λέμα, Ι. (2008). Πλεονεκτήματα και όρια της χρήσης Η/Υ για τη διδασκαλία των μαθημάτων στο σχολείο. *1ο Πανελλήνιο Συνέδριο Ημαθίας «Ψηφιακό υλικό για την υποστήριξη του παιδαγωγικού έργου των εκπαιδευτικών»*. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο, στη διεύθυνση: http://ekped.gr/praktika/filo/10_41k.swf (τελευταία ανάκτηση 31/01/2010).
- Κόμης, Β. (2005). *Εισαγωγή στη Διδακτική της Πληροφορικής*. Αθήνα: Κλειδάριθμος.
- Lane, H. B., Pullen, P.C., Eisele, M.R., & Jordan, L. (2002). Preventing reading failure: Phonological awareness assessment and instruction. *Preventing School Failure*, 46(3), 101-110.
- Lynch, S.A. & Warner, L. (2004). Computer Use in Preschools: Directors' Reports of the State of the Practice. *Early Childhood Research & Practice*, 30(2), 25-37.
- Mioduser, D., Tur-Kaspa, H., & Leitner, I. (2000). The learning value of computer-

- based instruction of early reading skills. *Journal of Computer Assisted Learning*, 16, 54–63.
- Μουταφίδου Α.- Γεωργοπούλου Α. & Μπράτιτσης Θ. (2010). Αξιοποίηση των ΤΠΕ για τη διδασκαλία της γλώσσας στο Νηπιαγωγείο. Μια πιλοτική εφαρμογή του λογισμικού 'Οι φίλοι του Ντίνο κινδυνεύουν'. *Πρακτικά Συνεδρίου «Ψηφιακές και Διαδικτυακές Εφαρμογές στην Εκπαίδευση»* (σελ. 391-403). Βέροια - Νάουσα (ISBN: 978-960-99301-0-9).
- Νικολοπούλου Κ. (2013). Λόγοι χρήσης και τρόποι ένταξης του υπολογιστή σε τάξεις νηπιαγωγείων: Δεδομένα από την Αττική. *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*, 61(1-2), (σελ. 85-94). (Ανασύρθηκε από earthlab.uoi.gr/thete/index.php/thete/article/download/158/96).
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2011). Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου – Οδηγός Εκπαιδευτικού για το Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου – Μαθησιακές περιοχές (ανασύρθηκε από <https://sites.google.com/site/kanderaki/nomothesia/neo-analytiko-programma>).
- Perfetti, C.A., Beck, L., Bell, L. & Hughes, C. (1987). Phonemic knowlegd and learning to read are reciprocal: A longitudinal study of first grade children. *Merill-Palmer Quarterly*, 33, 283-319.
- Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2004). *Μάθηση και Διδασκαλία στην Εποχή της Πληροφορίας, Ολική Προσέγγιση, τόμος Α'*. Αθήνα: Εκδόσεις Αριστοτέλης Ράπτης.
- Segers, E., & Verhoeven, L. (2003). Effects of vocabulary computer training in kindergarten. *Journal of Computer Assisted Learning*, 19, 559-568.
- Τζήμα, Α. & Γώτη, Ε. (2013). «Επτά Γράμματα Μία Ιστορία»: Αξιοποίηση των ΤΠΕ σε Δραστηριότητες Γλώσσας στο Νηπιαγωγείο, *Πρακτικά Συνεδρίου «Η εκπαίδευση στην εποχή των ΤΠΕ»* (σελ. 807-815). Αθήνα (ISBN:978-960-99435-4-3).
- Van Daal, V. H. P., & Reitsma, P. (2000). Computer-assisted learning to read and spell: Results from two pilot studies. *Journal of Research in Reading*, 23, 181-193.
- Vernadakis, N., Avgerinos, A., Tsikori, E., & Zachopoulos, E. (2005). The use of computer assisted instruction in preschool education: Making teaching meaningful. *Early Childhood Education Journal*, 33(2), 99–104.
- Whitehurst, G.J., & Lonigan, C.J. (2001). Emergent literacy:development from prereaders to readers. In S. Neuman & D.K. Dickinson (Eds.), *Handbook of early literacy research* (pp. 11-29). New York: the Guilford Press.
- ΥΠΕΠΘ-ΠΙ. (2003). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο*. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.