

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

Τόμ. 1 (2012)

6ο Συνέδριο Διδακτική της Πληροφορικής



Χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών στο νηπιαγωγείο, στα πλαίσια διαθεματικού εκπαιδευτικού σεναρίου με θέμα «Απόκριες»

Κ. Τσουκαλά, Ζ. Καραθανάση

## Βιβλιογραφική αναφορά:

Τσουκαλά Κ., & Καραθανάση Ζ. (2022). Χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών στο νηπιαγωγείο, στα πλαίσια διαθεματικού εκπαιδευτικού σεναρίου με θέμα «Απόκριες». *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 217-222. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4441>

# Χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών στο νηπιαγωγείο, στα πλαίσια διαθεματικού εκπαιδευτικού σεναρίου με θέμα «Απόκριες»

Κ. Τσουκαλά<sup>1</sup>, Ζ. Καραθανάση<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Νηπιαγωγός, Μεταπτυχιακή Φοιτήτρια  
ktsoukala@sch.gr

<sup>2</sup>Νηπιαγωγός Ειδικής Αγωγής και Εκπαίδευσης, Msc στις Σπουδές Φύλου  
zkarathanasi@gmail.com

## Περίληψη

Το εκπαιδευτικό σενάριο που ακολουθεί δίνει έμφαση στη διαθεματικότητα, την ολιστική προσέγγιση της γνώσης και την αξιοποίηση του ενδιαφέροντος και των ιδεών των παιδιών στη διαδικασία της μάθησης, με τη χρήση κατάλληλων λογισμικών και εκπαιδευτικών περιβαλλόντων. Το σενάριο οργανώνεται γύρω από τις Απόκριες, θέμα παιδαγωγικά κατάλληλο για παιδιά προσχολικής ηλικίας, οικείο και αγαπητό που δίνει την ευκαιρία για δραστηριότητες και διερευνήσεις που συνδέονται με πολλές μαθησιακές περιοχές σε πραγματικές συνθήκες επικοινωνίας και δράσης. Οι δραστηριότητες που αναπτύσσονται είναι κυρίως συλλογικές με στόχο να ευνοούν την αλληλεπίδραση, τη χρήση της τεχνολογίας, τον προφορικό και το γραπτό λόγο, καθώς και τις εμπειρίες μάθησης τόσο ανάμεσα στα παιδιά όσο και ανάμεσα σε παιδιά και ενήλικες.

**Λέξεις – κλειδιά:** *τεχνολογία, διαθεματικότητα, εκπαιδευτικά λογισμικά.*

## Abstract

The following educational proposal emphasizes in knowledge through an interdisciplinary, intercurriculum and holistic approach that takes into account children's interests and ideas during the learning process, using appropriate educational software. The proposal was based on the Halloween celebration, which is a pedagogically appropriate and familiar subject in the early childhood. It gives opportunities for activities related with many learning areas in real conditioned communication and action. The activities developed are mostly collective aimed in collaboration, co-operation, use of technology, verbal and non verbal language, and positive learning experiences between children, or between children and adults.

**Keywords:** *informatics, intercurriculum, educational software.*

## 1. Συνοπτική παρουσίαση εκπαιδευτικού σεναρίου

Το εκπαιδευτικό σενάριο με τίτλο «Απόκριες», αποτελεί μια διαθεματική προσέγγιση της γιορτής της Αποκριάς, χρησιμοποιώντας τον Η/Υ στο Νηπιαγωγείο, κατάλληλα εκπαιδευτικά λογισμικά και ψηφιακές συσκευές. Το προτεινόμενο εκπαιδευτικό σενάριο απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας, για τα οποία η γιορτή της Αποκριάς είναι οικείο και αγαπητό θέμα και δίνει την ευκαιρία για δραστηριότητες

και διερευνήσεις που συνδέονται με πολλές μαθησιακές περιοχές σε πραγματικές συνθήκες επικοινωνίας και δράσης. Η εκτιμώμενη διάρκεια του σεναρίου είναι δέκα (10) διδακτικές ώρες, με την ευρύτερη έννοια του όρου, καθώς στο νηπιαγωγείο το ωρολόγιο πρόγραμμα διακρίνεται από ευελιξία και προσαρμοστικότητα στις ανάγκες των παιδιών . Κάθε δραστηριότητα που περιέχεται, όσον αφορά την εφαρμογή της στη γωνιά του υπολογιστή έχει διάρκεια περίπου είκοσι λεπτά κάθε φορά

### ***1.1. Συμβατότητα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο***

Το σενάριο είναι συμβατό με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (Α.Π.Σ.), έχοντας ως κεντρικό άξονά του την εξοικείωση των παιδιών με βασικές λειτουργίες του Η/Υ και την επαφή τους με διάφορες χρήσεις του, ως εργαλείου ανακάλυψης γνώσης, επικοινωνίας και αναζήτησης πληροφοριών, δημιουργίας και έκφρασης στο πλαίσιο των καθημερινών τους δραστηριοτήτων. Τα παιδιά ενθαρρύνονται να προσεγγίζουν βασικές έννοιες που αφορούν τον υπολογιστή και τις ψηφιακές συσκευές, να αποκτούν δεξιότητες χειρισμού εκπαιδευτικών και λοιπών λογισμικών γενικής χρήσης και να «παίζουν» με ασφάλεια, χρησιμοποιώντας τον υπολογιστή στο πλαίσιο των δυνατοτήτων της ευαίσθητης ηλικίας τους (ΔΕΠΠΣ, 2003). Τέλος τα παιδιά ευαισθητοποιούνται και ενθαρρύνονται μέσα από την αξιοποίηση των Τ. Π. Ε. να αναπτύσσουν δεξιότητες κριτικής σκέψης, μεταγνώσης και αυτοαξιολόγησης (Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο, 2011). Οι δραστηριότητες που περιλαμβάνονται αφορούν σε όλες τις μαθησιακές περιοχές: Πληροφορική, Γλώσσα, Μαθηματικά, Περιβάλλον, και Δημιουργία-Έκφραση του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών για το Νηπιαγωγείο.

Η συμβατότητα του σεναρίου με το Α.Π.Σ. έγκειται και στις θεωρητικές παραδοχές που ασπάζονται και αφορούν στις αρχές του εποικοδομητισμού και της κοινωνικοπολιτισμικής μάθησης. Υποστηρίζεται η καθοδηγούμενη ανακάλυψη και διερεύνηση, δίνοντας ιδιαίτερη σημασία στο κοινωνικοπολιτισμικό, μαθησιακό περιβάλλον, όπου λαμβάνουν χώρα οι δραστηριότητες, με έμφαση στην ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης και της συνεργατικής μάθησης (EAITY, 2010).

### ***1.2. Οργάνωση της διδασκαλίας και απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή***

#### *Οργάνωση της Διδασκαλίας*

Οι δραστηριότητες θα διεξαχθούν μέσα στην τάξη, στην οποία έχει γίνει η κατάλληλη διαρρύθμιση του χώρου ώστε ο υπολογιστής να αποτελεί κομμάτι της καθημερινής ζωής των παιδιών.

#### *Ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού και των παιδιών*

Ο/Η εκπαιδευτικός κατέχει τη χρήση των εκπαιδευτικών λογισμικών που θα χρησιμοποιήσει, κι έχει προετοιμάσει κατάλληλα το ηλεκτρονικό υλικό του/της.

Επίσης, έχοντας επισημάνει τις ικανότητες και τις αδυναμίες των παιδιών στην επαφή τους με τον Η/Υ, έχει σχεδιάσει τη διαθεματική προσέγγιση ώστε να συμβάλλει στη διεύρυνση των εκπαιδευτικών ευκαιριών όλων των παιδιών. Ο/Η εκπαιδευτικός από μεταδότης γνώσεων γίνεται συντονιστής, οργανωτής, διευκολυντής και υποστηρικτής της μάθησης (Ράπτης και Ράπτη, 2004). Ενισχύει τη συνεργασία των μελών των ομάδων, την κριτική και μεταγνωστική σκέψη τους.

Τα παιδιά χωρίζονται σε ανομοιογενείς (ως προς το φύλο, την ηλικία, το μαθησιακό προφίλ, τον «τεχνολογικό γραμματισμό») ομάδες των 3–4 ατόμων. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει ένα έργο το οποίο θα πρέπει να υλοποιήσει και να παρουσιάσει στην ολομέλεια της τάξης και στους γονείς. Οι ομάδες εναλλάσσονται ανά δύο στη χρήση του υπολογιστή. Παράλληλα, οι ομάδες που δε χρησιμοποιούν τον Η/Υ ασχολούνται με την επεξεργασία των δεδομένων που αφορούν την υλοποίηση και παρουσίαση του ομαδικού έργου τους. Όταν κρίνεται σκόπιμο όλες οι ομάδες με τον/την εκπαιδευτικό συνέρχονται ως ολομέλεια της τάξης.

#### *Υλικοτεχνική υποδομή*

Αρχικά θα έχουν εγκατασταθεί τα εκπαιδευτικά λογισμικά στον Η/Υ της τάξης και θα έχει γίνει εξοικείωση των παιδιών με αυτά. Θα πρέπει επίσης να υπάρχει εγκατεστημένος ένας εκτυπωτής, ένα ζευγάρι ηχείων, μία ψηφιακή φωτογραφική μηχανή και διαθέσιμη σύνδεση με το Διαδίκτυο.

### ***1.3. Απαιτούμενο εκπαιδευτικό λογισμικό***

Τα λογισμικά που θα χρησιμοποιηθούν είναι τα ακόλουθα:

- Γενικής χρήσης – παρουσίασης: Power Point, ένα πολυμεσικό εργαλείο, που ενισχύει και αναπτύσσει τις γνωστικές δομές των παιδιών.
- Οπτικοποίησης: Google Earth, με το οποίο τα παιδιά μπορούν να δουν αναπαραστάσεις δεδομένων με τη μορφή εικόνων.
- Εννοιολογικής χαρτογράφησης: Kidspiration, που είναι κατάλληλο για την προσχολική ηλικία λόγω του εύκολου προαπαιτούμενου χειρισμού και του πολυτροπικού περιβάλλοντος δράσης.
- Έκφρασης και Δημιουργικότητας: Revelation Natural Art, το οποίο ωθεί σε ενεργητική δράση το παιδί και καλλιεργεί τη δημιουργική σκέψη του.
- Μηχανές Αναζήτησης: για την ανεύρεση εικόνων και πληροφοριών από την ψηφιακή εγκυκλοπαίδεια.

## ***2. Αναλυτική περιγραφή εκπαιδευτικού σεναρίου***

### ***2.1. Διδακτικοί στόχοι***

Σκοπός του εκπαιδευτικού σεναρίου είναι η συλλογή, επεξεργασία, σύνθεση και αξιολόγηση από μέρους των παιδιών, πληροφοριών σχετικά με τις Απόκριες, καθώς και η παρουσίαση της έρευνάς τους στην ολομέλεια της τάξης και στους γονείς.

α) *Γνωστικοί Στόχοι*: στη Γλώσσα, να συμμετέχουν σε συζητήσεις και να χρησιμοποιούν επιχειρηματολογία (Δρ.1-10), να εμπλουτίζουν και να βελτιώνουν τον προφορικό λόγο τους (Δρ.1-10), να αντιγράφουν λέξεις που εξυπηρετούν λειτουργικές ανάγκες (Δρ. 1,3), να αναπτύξουν δεξιότητες προφορικής και γραπτής επικοινωνίας (Δρ. 9), να «διαβάζουν» όπως μπορούν (Δρ.10) - στα Μαθηματικά, να αναπτύξουν έννοιες προσανατολισμού στο χώρο και να προσεγγίσουν διαισθητικά την έννοια της κλίμακας μέσα από έννοιες χωρικές και απόστασης (Δρ. 2), να εξοικειωθούν με τον κάθετο άξονα της συμμετρίας (Δρ. 8) - στη Μελέτη Περιβάλλοντος, να αναπτύξουν ικανότητες συνεργασίας, ώστε να κατανοούν την αξία της ομαδικής εργασίας και της από κοινού ανακάλυψης (Δρ. 1-10), να αναπτύξουν γνώσεις σχετικά με τα είδη των χαρτών και των πληροφοριών που παρέχουν (Δρ. 2), να γνωρίσουν τα αποκριάτικα έθιμα άλλων πόλεων (Δρ.1-10)-στην Πληροφορική, να εντοπίζουν γράμματα στο πληκτρολόγιο, κεφαλαία και πεζά (Δρ 3), να επιλέγουν με το «ποντίκι» και να παίζουν με τα εργαλεία ελεύθερης σχεδίασης (Δρ.8), να αξιοποιήσουν το Διαδίκτυο (Δρ 1,9), τις ψηφιακές συσκευές (Δρ. 4,5), τις διαδικτυακές εφαρμογές (Δρ. 2,6,9) και τα εκπαιδευτικά λογισμικά (Δρ.7,8,10), - και στη Δημιουργία – Έκφραση, να πειραματίζονται με διάφορα υλικά, χρώματα, τεχνικές (Δρ. 5), να εκφράζονται δημιουργικά μέσα από το RNA.

β) Στόχοι ως προς τη Μαθησιακή διαδικασία, να κατανοήσουν την αξία της ομαδικής εργασίας και την ανακάλυψη μέσα από τη συνεργατική μάθηση, να αναπτύξουν μεταγνωστικές δεξιότητες και να αυτενεργήσουν (Δρ. 1-10),

γ) Στόχοι ως προς τη χρήση των Ν. Τ., να αποκτήσουν θετική στάση και άποψη για τον Η/Υ και τις ψηφιακές συσκευές και να αναπτύξουν δεξιότητες αξιοποίησης των Ν. Τ. ως εργαλείων για διερευνήσεις, αναζητήσεις, παραγωγές (Δρ. 1-10).

## **2.2. Διδακτικές Δραστηριότητες**

*Δραστηριότητα 1: ποια πόλη να διαλέξω Απόκριες να παίξω;*

Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στα παιδιά μέσω της ψηφιακής εγκυκλοπαίδειας Βικιπαίδεια, πόλεις γνωστές για τα αποκριάτικα έθιμά τους. Τα παιδιά σε ομάδες επιλέγουν μια πόλη και κάθε ομάδα δημιουργεί κατάλληλες καρτέλες αναφοράς και αντίστοιχους ηλεκτρονικούς φακέλους για την πόλη που επέλεξε.

*Δραστηριότητα 2: πού βρίσκεται η πόλη που ζητώ;*

Οι ομάδες των παιδιών χρησιμοποιώντας τη διαδικτυακή εφαρμογή του Google Earth (όταν εργάζονται στον Η/Υ) και συμβατικούς χάρτες (όταν εργάζονται στα τραπέζια), εντοπίζουν τις αντίστοιχες πόλεις στους χάρτες και κάνουν χωρικές συσχετίσεις για τη θέση τους σε σχέση με την πόλη τους. Αποθηκεύουν ηλεκτρονικά

τα δεδομένα τους και φωτογραφίζουν τα σημεία εντοπισμού στους συμβατικούς χάρτες, αποθηκευόντάς τα στη συνέχεια στους ηλεκτρονικούς φακέλους κάθε πόλης.

*Δραστηριότητα 3: ποια πόλη, ποια λέξη;*

Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει σε Power Point αφίσες και φωτογραφίες μεταμφιεσμένων ατόμων από κάθε πόλη και τα παιδιά καλούνται να αναγνωρίσουν και να αντιστοιχήσουν κάθε πόλη με την ιδιαίτερη τοπική αποκριάτικη μεταμφίεση. Στη συνέχεια κάθε ομάδα επεμβαίνει στο λογισμικό παρουσίασης και πληκτρολογεί το όνομα της πόλης στον τίτλο της διαφάνειας. Τέλος, αποθηκεύει την παρουσίαση.

*Δραστηριότητα 4: πώς να μεταμφιεστώ στην πόλη για να μπω;*

Η παρουσίαση της Δρ.3 εκτυπώνεται και κάθε ομάδα παίρνει τις φωτογραφίες της μεταμφίεσης που αντιστοιχούν στην πόλη που έχει επιλέξει. Μελετά τα χαρακτηριστικά της μεταμφίεσης (βάψιμο προσώπου, ενδυμασία, κατασκευή μάσκας, καπέλου) και επιλέγει ποια από τα υλικά της γωνιάς μεταμφίεσης και κατασκευών θα χρησιμοποιήσει, ώστε να αναπαραστήσει τη συγκεκριμένη αμφίεση. Τα παιδιά στις ομάδες τους με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού κατασκευάζουν μάσκες και καπέλα, βάφονται, ντύνονται και μεταμφιέζονται. Σε όλη τη διαδικασία κατασκευής και μεταμφίεσης χρησιμοποιείται η ψηφιακή μηχανή της τάξης.

*Δραστηριότητα 5: ποιος είμαι, πού ζω;*

Ο/Η εκπαιδευτικός μεταφέρει το φωτογραφικό και ψηφιακό υλικό που προέκυψε στον υπολογιστή της τάξης και το προβάλλει στην ολομέλεια. Κάθε ομάδα επιλέγει τα δικά της βίντεο και φωτογραφίες και τα αποθηκεύει στον ηλεκτρονικό φάκελό της.

*Δραστηριότητα 6: ποια μουσική θα βρω της πόλης που ζητώ;*

Κάθε ομάδα παιδιών με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού, η οποία έχει ήδη πραγματοποιήσει σχετική έρευνα, ανατρέχει στο youtube με σκοπό να βρει τοπικά παραδοσιακά αποκριάτικα τραγούδια, που τα αποθηκεύει στο φάκελο της πόλης της.

*Δραστηριότητα 7: κι αφού όλα τα βρήκα, θα τα παρουσιάσω, κοίτα!*

Κάθε ομάδα παιδιών ανατρέχει στον ηλεκτρονικό φάκελό της (Δρ.1) για να επεξεργαστεί και να αξιολογήσει τις πληροφορίες και το υλικό που έχει συλλέξει. Στη συνέχεια με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού οι ομάδες συνθέτουν το υλικό τους: εμπλουτίζουν την παρουσίαση (Δρ.3) με τις εικόνες και τις φωτογραφίες από τους δορυφόρους και τους χάρτες (Δρ.2), ενσωματώνουν τις φωτογραφίες και τα βίντεο (Δρ.4 & 5), προσθέτουν ήχο από τα αντίστοιχα παραδοσιακά αποκριάτικα τραγούδια (Δρ. 6), δημιουργώντας έτσι την τελική παρουσίαση Power Point των αποκριάτικων εθίμων της πόλης που έχουν επιλέξει.

*Δραστηριότητα 8: να ζωγραφίσω δεν ξεχνώ, με όποιον τρόπο μπορώ!*

Αξιοποιώντας το λογισμικό Revelation Natural Art , ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στις ομάδες τον κάθετο άξονα της συμμετρίας, που βρίσκεται στο μενού επιλογών. Τα παιδιά πειραματίζονται ως προς τις αποκριάτικες συνθέσεις που μπορούν να δημιουργήσουν με όλα τα εργαλεία σχεδίασης. Η κάρτα κάθε ομάδας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως πρόσκληση προς τους γονείς τους για την Ημέρα Παρουσίασης.

*Δραστηριότητα 9: Ασύγχρονη επικοινωνία στη μικρή μας κοινωνία!*

Η τάξη επικοινωνεί μέσω email με άλλο νηπιαγωγείο και ανταλλάσσουν αποκριάτικο υλικό, εμπειρίες, γνώσεις και συναισθήματα.

*Δραστηριότητα 10: Κι ένα παιχνίδι για το τέλος!*

Στο λογισμικό Kidspiration ο/η εκπαιδευτικός έχει δημιουργήσει το ψηφιακό παιχνίδι «Η Μαριλού και ο Κρυμμένος Θησαυρός». Τα παιδιά καλούνται να «διαβάσουν» λέξεις, να βρουν και να τοποθετήσουν τις σωστές εικόνες από τη βιβλιοθήκη εικόνων του λογισμικού, ώστε να ανακαλύψουν τον Κρυμμένο Θησαυρό που θα τους οδηγήσει στα πυροτεχνήματα!!

Ο/Η εκπαιδευτικός αντιγράφει τις παρουσιάσεις και το ψηφιακό παιχνίδι σε CD, το οποίο και τοποθετεί στον ατομικό φάκελο αξιολόγησης (portfolio) κάθε παιδιού.

### **2.3. Αξιολόγηση του σεναρίου**

Η ολομέλεια της τάξης μετά την Ημέρα Παρουσίασης, μέσα από αναστοχαστικές διαδικασίες, αξιολογεί όλη την πορεία του εκπαιδευτικού σεναρίου. Επιπρόσθετα ο/η εκπαιδευτικός τη συσχετίζει με τους στόχους, την καταλληλότητα των διδακτικών στρατηγικών, την προστιθέμενη αξία των Τ.Π.Ε. σχετικά με την ανάπτυξη αντίστοιχων ικανοτήτων στα παιδιά, το ενδιαφέρον και το είδος συμμετοχής των παιδιών καθώς και την προβλεπόμενη διάρκεια (EAITY, 2010).

#### **Ευχαριστίες**

Ευχαριστούμε την επιμορφώτρια Β΄ Επιπέδου Τ.Π.Ε. του κλάδου εκπαιδευτικών ΠΕ60-ΠΕ70 στο Κ.Σ.Ε. 5<sup>ου</sup> Λυκείου Καρδίτσας κα Ευαγγελία Χατζηδημητρίου.

#### **Βιβλιογραφία**

Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (Δ.Ε.Π.Π.Σ.), (2003). Φ.Ε.Κ. τ.Β΄, αρ.φ. 304/13-03-03.

EAITY (2010). *Υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κ.Σ.Ε. – Τεύχος 1: Γενικό Μέρος και τεύχος 2: Ειδικό Μέρος – Κλάδοι ΠΕ 60/70.*

Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2004). *Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας: Ολική προσέγγιση, Τόμοι Α & Β.* Αθήνα: Αυτοέκδοση.

Υ.Π.ΔΒ.Μ.Θ. (2011). *Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο, Απόφαση Αριθμ. 113713/Γ1, ΦΕΚ 2483/4-11-2011, Τεύχος Β΄*