

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

Τόμ. 1 (2013)

3ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»



**Εκπαιδευτικό Σενάριο για το Νηπιαγωγείο:  
Διαθεματικές Δραστηριότητες και Παιχνίδια για  
το Πάσχα με έμφαση στην Εφαρμογή των Νέων  
Τεχνολογιών**

*Σ. Μάνεση*

### Βιβλιογραφική αναφορά:

Μάνεση Σ. (2022). Εκπαιδευτικό Σενάριο για το Νηπιαγωγείο: Διαθεματικές Δραστηριότητες και Παιχνίδια για το Πάσχα με έμφαση στην Εφαρμογή των Νέων Τεχνολογιών. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 249–256. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4465>

# Εκπαιδευτικό Σενάριο για το Νηπιαγωγείο: Διαθεματικές Δραστηριότητες και Παιχνίδια για το Πάσχα με έμφαση στην Εφαρμογή των Νέων Τεχνολογιών

Σ. Μάνεση<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Νηπιαγωγός, Med, taniakourou@gmail.com

## Περίληψη

Το εκπαιδευτικό σενάριο που προτείνεται στην παρούσα εργασία αφορά στην ανάπτυξη δραστηριοτήτων που στοχεύουν να εμπλέξουν διαθεματικά τις μαθησιακές περιοχές της Γλώσσας, των Μαθηματικών, της Δημιουργίας και Έκφρασης (Τεχνών) καθώς και των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ). Παράλληλα και μέσα από το σύνολο των προτεινόμενων δραστηριοτήτων του σεναρίου, επιδιώκεται η καλλιέργεια της προσωπικής και κοινωνικής ανάπτυξης των παιδιών, η οποία αναδεικνύεται ως νέα μαθησιακή περιοχή του Νέου Πιλοτικού Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών για το Νηπιαγωγείο και διατρέχει εγκάρσια όλες τις άλλες γνωστικές περιοχές (ΥΠΑΙΘΠΑ/ΙΕΠ, 2011). Οι δραστηριότητες που προτείνονται στο παρόν διδακτικό σενάριο απευθύνονται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας (νηπιαγωγείου), αλλά ενδέχεται να εφαρμοστούν και σε παιδιά των πρώτων τάξεων του Δημοτικού Σχολείου. Επιπλέον, το προτεινόμενο σενάριο είναι συμβατό με τις βασικές αρχές και τους επιμέρους μαθησιακούς-διδακτικούς στόχους που παρουσιάζονται στο ισχύον Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών και το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (2003).

**Λέξεις κλειδιά:** προσχολική αγωγή, Νέες Τεχνολογίες, Πάσχα

## 1. Εισαγωγή

Οι δραστηριότητες που παρουσιάζονται ακολούθως παρέχουν στα παιδιά την ευκαιρία να ασκήσουν δεξιότητες φωνολογικής επίγνωσης και να αποκωδικοποιήσουν λεκτικά μηνύματα από εικονικές αναπαραστάσεις, να εντοπίσουν λογικές ακολουθίες (κανονικότητες), να αξιοποιήσουν ένα επιτραπέζιο παιχνίδι (φτιαγμένο σε εκπαιδευτική διαδικτυακή ιστοσελίδα) και να ασκηθούν στην αφήγηση μιας ιστορίας σχετικής με τις ημέρες του Πάσχα, καλλιεργώντας δεξιότητες παραγωγής προφορικού λόγου και προάγοντας την προσωπική και κοινωνική τους ανάπτυξη. Το εποπτικό υλικό και τα φύλλα εργασίας που προτείνονται στο συγκεκριμένο σενάριο αναδεικνύουν τον βοηθητικό ρόλο των Νέων Τεχνολογιών για την επίτευξη του μαθησιακού αποτελέσματος: τα προτεινόμενα λογισμικά αντιμετωπίζονται από τον

---

Α. Λαδιάς, Α. Μικρόπουλος, Χ. Παναγιωτακόπουλος, Φ. Παρασκευά, Π. Πιντέλας, Π. Πολίτης, Σ. Ρετάλης, Δ. Σάμψων, Ν. Φαχαντίδης, Α. Χαλκίδης (επιμ.), Πρακτικά Εργασιών 3ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία» της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης ΤΠΕ στην Εκπαίδευση (ΕΤΠΕ), Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Πειραιώς, Πειραιάς, 10-12 Μαΐου 2013

εκπαιδευτικό προσχολικής αγωγής ως υποστηρικτικό εργαλείο για τη διαμόρφωση της εκπαιδευτικής δράσης (αξιοποίηση εκπαιδευτικών φύλλων εργασίας, καταγραφή, διερεύνηση και διαχείριση πληροφοριών), καθώς με τη συμβολή των ΤΠΕ η μαθησιακή διαδικασία γίνεται περισσότερο ελκυστική και ενδιαφέρουσα για τους μικρούς μαθητές.

## 2. Οργάνωση της Διδασκαλίας

Οι δραστηριότητες που προτείνονται ακολουθώντας προάγουν τις αρχές της διερευνητικής-ανακαλυπτικής μάθησης και είναι σύμφωνες με τις αρχές του κοινωνικού εποικοδομισμού, που δίνει έμφαση στην κοινωνική φύση της μάθησης (Barnes, 2007), αλλά και την ιδέα της «καθοδηγούμενης συμμετοχής» (guided participation) (Rogoff, 2003). Με δεδομένο ότι η τεχνολογία από μόνη της δεν εξυπηρετεί κάποιο συγκεκριμένο παιδαγωγικό στόχο (Tsitouridou & Vryzas, 2004, στο Μπέτση & Μάνεση, 2012), οι δράσεις που προτείνονται στοχεύουν να συνδυάσουν δημιουργικά τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ) με την εκπαιδευτική πρακτική. Επιπλέον, στο προτεινόμενο σενάριο προεξάρχουσα σημασία στην οργάνωση της διδασκαλίας έχει ο διαμεσολαβητικός ρόλος του εκπαιδευτικού προσχολικής αγωγής, που λειτουργεί ως γέφυρα μεταξύ της προϋπάρχουσας γνώσης και της ζητούμενης δεξιότητας (Μάνεση, 2012). Υπολογίζεται ότι θα χρειαστούν 6 – 8 διδακτικές ώρες (για το σύνολο των προτεινόμενων δραστηριοτήτων). Η επιμέρους διάρκεια των δραστηριοτήτων ενδέχεται, ωστόσο, να αυξηθεί ή να μειωθεί ανάλογα με το ενδιαφέρον που θα επιδείξουν τα νήπια κατά τη συμμετοχή τους στις επιμέρους δράσεις.

## 3. Γενικός Διδακτικός Σκοπός και Διδακτικοί Στόχοι

Οι προτεινόμενες διαθεματικές δραστηριότητες έχουν ως κεντρικό διδακτικό τους σκοπό τη γνωριμία και εξοικείωση των νηπίων με έννοιες και εικόνες (παραστάσεις) σχετικές με τον εορτασμό του Πάσχα. Πιο συγκεκριμένα, ως προς το γνωστικό αντικείμενο και τη μαθησιακή διαδικασία, με την υλοποίηση του συγκεκριμένου διδακτικού σεναρίου τα παιδιά ενθαρρύνονται να αναγνωρίζουν γραφήματα (γράμματα) και να τα διακρίνουν από άλλα με βάση τον ήχο του φωνήματος στον οποίο αντιστοιχούν (καλλιέργεια φωνολογικής ενημερότητας/επίγνωσης), να μετατρέπουν μια σειρά από εικονικές παραστάσεις σε λόγο, επιλέγοντας το κατάλληλο γράμμα, να διακρίνουν, αλλά και να συγκρίνουν ή να επιλέγουν τις σωστές λογικές ακολουθίες για να συνεχίσουν ένα μοτίβο (καλλιέργεια μαθηματικής-λογικής σκέψης). Επιπλέον, καλούνται να συνεργαστούν ακολουθώντας κανόνες ενός ομαδικού παιχνιδιού (καλλιέργεια προσωπικής και κοινωνικής ανάπτυξης) και να σχεδιάσουν ή να κατασκευάσουν ένα επιτραπέζιο παιχνίδι, αξιοποιώντας τις δυνατότητες του

διαδικτύου. Ως προς τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών, με τις προτεινόμενες δραστηριότητες του διδακτικού σεναρίου τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να προσεγγίσουν τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών ως εργαλεία μάθησης και διερεύνησης και παράλληλα να αντιληφθούν τη σύνδεση της παιδαγωγικής διάστασης της διδασκαλίας με την τεχνολογική, ασκούμενα σε δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού.

## **5. Αναλυτική Παρουσίαση του Σεναρίου**

Προτείνεται μια θεματική προσέγγιση με εφαρμογή διαθεματικών δραστηριοτήτων σχετικά με την ενότητα «*Πάσχα*». Οι προτεινόμενες δραστηριότητες φιλοδοξούν να δώσουν παραδείγματα δυναμικής εφαρμογής των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ) στην προσχολική αγωγή, προτείνοντας εκπαιδευτικά παιχνίδια που είναι απλά στην χρήση, ενώ παράλληλα προωθούν τη δημιουργική και επαγωγική σκέψη των μικρών παιδιών. Οι προτάσεις που ακολουθούν εμπλέκουν τις ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία, βοηθώντας τα παιδιά να ανακαλύψουν μια νέα οπτική πραγματικότητα, ένα γνωστικό μοντέλο αντίληψης και ερμηνείας του περιβάλλοντος που ξεπερνά την αποκλειστικότητα του αναδυόμενου γραμματισμού και δίνει έμφαση στην καλλιέργεια του πολυγραμματισμού (Goria & Papadopoulou, 2008).

### **5.1 Πρώτη Δραστηριότητα: «Ο μυστικός κώδικας του Πάσχα»**

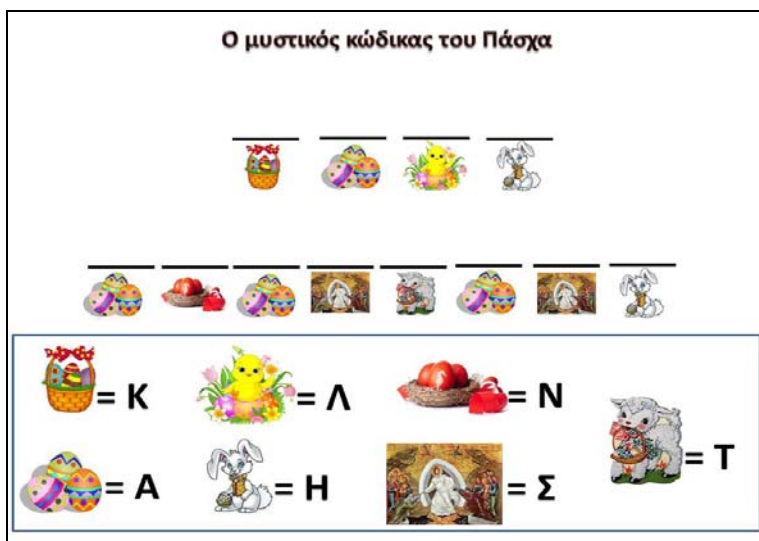
Η εμπλοκή των ΤΠΕ στην παρούσα δραστηριότητα είναι έμμεση και αφορά την προκαταρκτική φάση της δράσης, όπου τα παιδιά οργανωμένα σε μικρές ομάδες εργασίας αναζητούν στο διαδίκτυο μέσω της μηχανής αναζήτησης πασχαλινές εικόνες. Με την υποστήριξη του εκπαιδευτικού προσχολικής αγωγής, δημιουργούν έναν φάκελο πασχαλινών εικόνων στην Επιφάνεια Εργασίας του υπολογιστή.

Οι εικόνες αξιοποιούνται από τον εκπαιδευτικό για την υλοποίηση ενός ομαδικού φύλλου εργασίας, που αφορά την αποκωδικοποίηση του ευχετήριου μηνύματος «*Καλή Ανάσταση*». Τα νήπια παρατηρούν τις εικόνες που αντιστοιχούν σε κάθε γράμμα, γράφουν το μήνυμα και κατόπιν επιχειρούν να το διαβάσουν. Πρωταρχικός στόχος σε όλη τη διάρκεια της δράσης είναι η ολόπλευρη συμμετοχή όλων των μελών της ομάδας (Πολέμη-Τοδούλου, 2011:2). Παράδειγμα ενός τέτοιου φύλλου εργασίας φαίνεται στην Εικόνα 1.

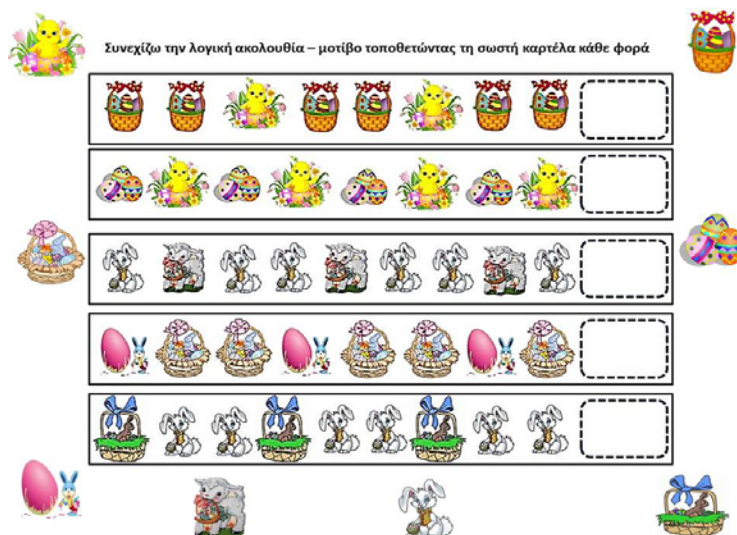
### **5.2 Δεύτερη Δραστηριότητα: «Συνεχίζοντας μια λογική ακολουθία»**

Η δεύτερη δραστηριότητα προτείνει τη δημιουργία ενός ηλεκτρονικού φύλλου εργασίας (στο Word ή στο PowerPoint) με έμφαση στην κατανόηση της έννοιας της κανονικότητας. Τα παιδιά επιλέγουν τη σωστή εικόνα, παρατηρώντας τη σειρά (το μοτίβο) της λογικής ακολουθίας, και με την τεχνική του «σύρε και

άφησε» (drag and drop) συμπληρώνουν το φύλλο εργασίας. Για τη δημιουργία του φύλλου εργασίας μπορούν να αξιοποιηθούν οι πασχαλινές εικόνες της πρώτης δραστηριότητας. Ως προέκταση της παρούσας δράσης, θα μπορούσαμε να ενθαρρύνουμε τα παιδιά να δημιουργήσουν στον υπολογιστή τις δικές τους λογικές ακολουθίες. Παράδειγμα εφαρμογής ηλεκτρονικού φύλλου εργασίας λογικής ακολουθίας φαίνεται στην Εικόνα 2.



Εικόνα 1: Ο μυστικός κώδικας του Πάσχα



Εικόνα 2: Ηλεκτρονικό Φύλλο Εργασίας Λογικής Ακολουθίας

Α. Λαδιάς, Α. Μικρόπουλος, Χ. Παναγιωτακόπουλος, Φ. Παρασκευά, Π. Πιντέλας, Π. Πολίτης, Σ. Ρετάλης, Δ. Σάμψων, Ν. Φαχαντίδης, Α. Χαλκίδης (επιμ.), Πρακτικά Εργασιών 3ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία» της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης ΤΠΕ στην Εκπαίδευση (ΕΤΠΕ), Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Πειραιώς, Πειραιάς, 10-12 Μαΐου 2013

### Τρίτη Δραστηριότητα: «Ένα Sudoku με Πασχαλινές Εικόνες»

Η τρίτη δραστηριότητα προτείνει μια πιο σύνθετη δραστηριότητα, όπου τα παιδιά μέσα στο πλαίσιο ενός παιχνιδιού Sudoku ασκούν την παρατηρητικότητα τους και καταλήγουν σε λογικά συμπεράσματα. Οι λογικές διεργασίες που απαιτούνται για τη συμπλήρωση ενός Sudoku από παιδιά προσχολικής ηλικίας προϋποθέτουν τον καθοδηγητικό και υποστηρικτικό ρόλο του εκπαιδευτικού, προκειμένου να γίνει σαφής στο παιδί η στοχοθεσία του παιχνιδιού. Σε μια πρώτη φάση και αφού η κεντρική και οι συνοδευτικές καρτέλες έχουν μεγεθυνθεί και πλαστικοποιηθεί, η δράση υλοποιείται στην ολομέλεια, όπου δίνεται σε όλα τα παιδιά η δυνατότητα κατανόησης της λειτουργίας του παιχνιδιού. Η ομάδα συνεργάζεται, ανταλλάσσει απόψεις και με λογικούς συλλογισμούς και προσεκτική παρατήρηση συμπληρώνει τα τετράγωνα του Sudoku. Ακολούθως, προτείνεται η επεξεργασία του φύλλου εργασίας στο λογισμικό πρόγραμμα PowerPoint, όπου τα παιδιά με την τεχνική του «σύρε και άφησε» (drag and drop) διαλέγουν τη σωστή καρτέλα, για να συμπληρώσουν το Sudoku. Το πασχαλινό Sudoku φαίνεται στην Εικόνα 3.


















Εικόνα 3: Ένα Πασχαλινό Sudoku

### Τέταρτη Δραστηριότητα: «Φτιάχνοντας ένα πασχαλινό επιτραπέζιο παιχνίδι σε διαδικτυακή εκπαιδευτική ιστοσελίδα»

Το διαδίκτυο παρέχει μια μεγάλη ποικιλία εκπαιδευτικών ιστοσελίδων που μπορούν να αποτελέσουν πολύτιμα εργαλεία για διδακτική αξιοποίηση στο νηπιαγωγείο. Για την υλοποίηση της συγκεκριμένης τέταρτης δραστηριότητας αξιοποιήθηκαν οι δυνατότητες της εκπαιδευτικής ιστοσελίδας <http://www.toolsforeducators.com/> όπου τα παιδιά με την καθοδήγηση και την υποστήριξη της εκπαιδευτικού φτιάχνουν ένα ομαδικό επιτραπέζιο παιχνίδι. Στην πρώτη φάση επιλέγουν τις φωτογραφίες που θέλουν να ενσωματώσουν στο παιχνίδι και συμφωνούν για τις οδηγίες που θέλουν να περιέχονται σε αυτό.

Το παιχνίδι εκτυπώνεται και είναι έτοιμο για χρήση. Μια πιθανή εκδοχή του παιχνιδιού απεικονίζεται στην Εικόνα 4.

Αφετηρία	Πήγαινε μπροστά 2 τετράγωνα			Πήγαινε πίσω 3 τετράγωνα
				
		Κάνεις τη σειρά σου		
Γύρσε πίσω στην αφετηρία				
				Κερδίζεις έναν γύρο
				
Τέρμα		Πήγαινε μπροστά 3 τετράγωνα		

Εικόνα 4: Πασχαλινό Επιτραπέζιο Παιχνίδι

**Πέμπτη Δραστηριότητα: «Συνθέτοντας μια εικονογραφημένη ιστορία»**

Η τελευταία δραστηριότητα στοχεύει στην καλλιέργεια δεξιοτήτων παραγωγής προφορικού λόγου μέσα από τη σύνθεση και διήγηση μιας ιστορίας βασισμένης σε εποπτικό υλικό σχετικά με το Πάσχα. Τα παιδιά καλούνται επομένως να συνεργαστούν και να αποδώσουν την εικονογραφημένη ιστορία με αφηγηματικό τρόπο, να δομήσουν την αφήγησή τους με τη σωστή λογική και χρονική ακολουθία (αρχή, μέση και τέλος), αξιοποιώντας το εποπτικό υλικό που τους δίνεται. Στο πλαίσιο επέκτασης της δράσης, προτείνεται η δραματοποίηση της ιστορίας που συνέθεσαν τα παιδιά. Μια ομάδα παιδιών αναλαμβάνει να ενσαρκώσει τους επιμέρους ρόλους της ιστορίας και μια δεύτερη μικρότερη ομάδα γίνεται υπεύθυνη της βιντεοσκόπησης και φωτογραφικής κάλυψης της δράσης. Με αυτόν τον τρόπο και με την παράλληλη υποστήριξη του εκπαιδευτικού προσχολικής αγωγής, τα παιδιά αντιλαμβάνονται τις ψηφιακές συσκευές ως «εργαλεία» εμπλουτισμού και διευκόλυνσης της εκπαιδευτικής πράξης, ενώ εξοικειώνονται με τις οδηγίες χρήσης και με την εκτέλεση εντολών.



Εικόνα 5: Εποπτικό Υλικό Εικονογραφημένης Ιστορίας

Α. Λαδιάς, Α. Μικρόπουλος, Χ. Παναγιωτακόπουλος, Φ. Παρασκευά, Π. Πιντέλας, Π. Πολίτης, Σ. Ρετάλης, Δ. Σάμψων, Ν. Φαχαντίδης, Α. Χαλκίδης (επιμ.), Πρακτικά Εργασιών 3ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία» της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης ΤΠΕ στην Εκπαίδευση (ΕΤΠΕ), Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Πειραιώς, Πειραιάς, 10-12 Μαΐου 2013

## 6. Αξιολόγηση

Με την ολοκλήρωση του διδακτικού σεναρίου καλούμαστε να αξιολογήσουμε την επίτευξη των στόχων που αρχικά είχαμε θέσει και τον τρόπο οργάνωσης των δραστηριοτήτων, αν δηλαδή φάνηκε να ανταποκρίνονται στις ικανότητες και τα ενδιαφέροντα των νηπίων. Επιπλέον, αξιολογούμε τον βαθμό διαθεματικότητας των δραστηριοτήτων, δημιουργικής εμπλοκής των παιδιών στη μαθησιακή διαδικασία, αλλά και την καταλληλότητα των λογισμικών που χρησιμοποιήθηκαν για την επίτευξη των δράσεων και τον σχεδιασμό των φύλλων εργασίας. Εκκινώντας από την *διαγνωστική* (αρχική) αξιολόγηση, προσδιορίζεται και εκτιμάται το επίπεδο γνώσεων των νηπίων, οι γλωσσικές και επικοινωνιακές τους ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και τα κίνητρά τους για μάθηση, προκειμένου να οριστούν ανάλογα οι στόχοι και οι διδακτικές στρατηγικές που θα χρησιμοποιηθούν κατά την εφαρμογή των δραστηριοτήτων. Στη συνέχεια, στη διάρκεια υλοποίησης των δραστηριοτήτων, η *διαμορφωτική* αξιολόγηση επιτρέπει τον έλεγχο της εξελικτικής πορείας των παιδιών σε σχέση με τους εκπαιδευτικούς στόχους, ενώ η *τελική* (αθροιστική) αξιολόγηση δίνει τη δυνατότητα να εξαχθούν αξιολογικά συμπεράσματα σχετικά με την επίτευξη των παιδαγωγικών στόχων και γενικότερα για την αποτελεσματικότητα του διδακτικού σεναρίου. Είναι σημαντικό ότι ο σχεδιασμός και η εφαρμογή των πέντε δραστηριοτήτων που προτάθηκαν στο πλαίσιο του συγκεκριμένου διδακτικού σεναρίου εξασφαλίζει ευκαιρίες συμμετοχής των παιδιών στα μαθησιακά πλαίσια που περιγράφονται στο νέο *πilotικό* Πρόγραμμα Σπουδών για το νηπιαγωγείο (παιχνίδι, οργανωμένες δραστηριότητες, προβληματισμοί και διερευνήσεις), βοηθώντας με αυτόν τον τρόπο την ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών της ομάδας. Η επαφή τους με έννοιες που αφορούν τις Νέες Τεχνολογίες (λογισμικό, ηλεκτρονικό φύλλο εργασίας, τεχνική «σύρε και άφησε», ψηφιακή φωτογραφία, βιντεοσκόπηση, μηχανή αναζήτησης, αξιοποίηση εκπαιδευτικής ιστοσελίδας, εύρεση πληροφοριών στο διαδίκτυο, αρχαιοθέτηση εικόνων στην Επιφάνεια Εργασίας του υπολογιστή) δύναται να συνδυάσει δυναμικά και να προβάλλει τον υποστηρικτικό ρόλο των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην καθημερινή διδακτική πρακτική.

Όσον αφορά την καλλιέργεια δεξιοτήτων προσωπικής και κοινωνικής ανάπτυξης, οι προτεινόμενες δράσεις δίνουν στα παιδιά την ευκαιρία να επικοινωνήσουν, να αλληλεπιδράσουν, να παρατηρήσουν, να εκφράσουν τις σκέψεις τους, τις επιθυμίες, τα συναισθήματά τους, να κάνουν συγκρίσεις και να εξάγουν λογικά συμπεράσματα, αλλά και να οριοθετήσουν τη συμπεριφορά τους, σεβόμενα τους κανόνες της ομάδας. Τέλος, αναφορικά με την τελευταία δραστηριότητα της αξιοποίησης του εποπτικού υλικού για τη σύνθεση μιας ιστορίας για το Πάσχα, τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να μεταβούν από την κατανόηση της εικόνας στην παραγωγή προφορικού λόγου και τη δραματοποίηση της ιστορίας, ενισχύοντας έτσι όχι μόνο τον γλωσσικό αλλά και τον κριτικό τους γραμματισμό. Η σύνθεση μιας ιστορίας με αφορμή συγκεκριμένο εποπτικό υλικό δίνει στα παιδιά προσχολικής ηλικίας τη δυνατότητα να αντιληφθούν την επικοινωνιακή δύναμη της εικόνας, τον πολυεπίπεδο χαρακτήρα της και τα πολλαπλά μηνύματα και νοήματα που εμπεριέχει. Η δραματοποίηση που ακολουθεί βοηθά τα παιδιά να οργανώσουν τον λόγο τους, χρησιμοποιώντας συνδεδεμένες λέξεις και φράσεις για να ενδώσουν τα διαφορετικά σημεία της ιστορίας και των διαλόγων, ενώ η παράλληλη φωτογράφιση και βιντεοσκόπηση της δράσης δύναται να κινητοποιήσει τα παιδιά να

αξιοποιήσουν περισσότερο διάφορα παραγωγιστικά στοιχεία, όπως κινήσεις χεριών και εκφράσεις του προσώπου.

### **Βιβλιογραφία**

- Barnes, J., 2007. *Cross-curricular learning 3-14*. London: SAGE Publications Limited.
- Goria, S. & Papadopoulou, M. (2008). Preschoolers Using Maps: An Educational Approach, *The International Journal of Learning*, 15(8), 173-186.
- Μάνεση, Σ. (2012). Πάσχα και Λαμπρή, χορεύουν οι λαγοί, *Σύγχρονο Νηπιαγωγείο*, 86, 38-42.
- Μπέτση, Σ. & Μάνεση, Σ., (2012). Μαθησιακά στυλ και Νέες Τεχνολογίες: Ο δυναμικός ρόλος της Αναστοχαστικής Διαδικασίας και της Έρευνας Δράσης, *i-teacher.gr*, 4, 140-152.
- Πολέμη-Τοδούλου, Μ. (2011). Διαμόρφωση ομάδας, βήματα και αρχές, *Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης*.
- Rogoff, B. (2003), *The Cultural Nature of Human Development*, Oxford University Press.
- Tsitouridou, M. & Vryzas, K., (2004). The prospect of integrating ICT into the education of young children: the views of Greek early childhood teachers, *European Journal of Teacher Education*, 27(1), 29-45.
- ΥΠΑΙΘΠΑ/ΙΕΠ, (2011). Νέο Πιλοτικό Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο. Διαθέσιμο στην Ιστοσελίδα:  
<http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps/%CE%A0%CF%81%CE%BF%CF%83%CF%87%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CE%BA%CE%AE%20-%20%CE%A0%CF%81%CF%8E%CF%84%CE%B7%20%CE%A3%CF%87%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CE%BA%CE%AE%20%CE%97%CE%BB%CE%B9%CE%BA%CE%AF%CE%B1/2%CE%BF%20%CE%9C%CE%AD%CF%81%CE%BF%CF%82.pdf>