

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

Τόμ. 1 (2005)

3ο Συνέδριο Σύρου στις ΤΠΕ



Εκπαιδευτικό λογισμικό γλωσσικής διδασκαλίας για την προσχολική και πρωτοσχολική εκπαίδευση

Βασιλική Ηλιάδου , Κωνσταντίνος Ντίνας , Νικόλαος Φαχαντίδης

## Βιβλιογραφική αναφορά:

Ηλιάδου Β., Ντίνας Κ., & Φαχαντίδης Ν. (2024). Εκπαιδευτικό λογισμικό γλωσσικής διδασκαλίας για την προσχολική και πρωτοσχολική εκπαίδευση. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 537-546. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/6341>

## ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΓΛΩΣΣΙΚΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΚΑΙ ΠΡΩΤΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

**Ηλιάδου Βασιλική**  
Νηπιαγωγός-Μεταπτυχιακή Φοιτήτρια  
[vassoil@otenet.gr](mailto:vassoil@otenet.gr)

**Ντίνας Κωνσταντίνος**  
Επίκουρος Καθηγητής Γλωσσολογίας-  
Διδακτικής της Ελληνικής Γλώσσας  
[kdinas@uowm.gr](mailto:kdinas@uowm.gr)

**Φαχαντίδης Νικόλαος**  
Λέκτορας Πληροφορικής  
[nlf@eled-fl.auth.gr](mailto:nlf@eled-fl.auth.gr)

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Οι διαδικασίες μάθησης έχουν αλλάξει και απαιτούν παιδαγωγικούς σχεδιασμούς προσαρμοσμένους σε νέα δεδομένα. Το εκπαιδευτικό λογισμικό «Ο Οδυσσέας στο νησί των Γενεθλίων» επιχειρεί να εμπλουτίσει τη διδασκαλία της μητρικής γλώσσας στο νηπιαγωγείο ενσωματώνοντας τις σύγχρονες μεθοδολογικές προσεγγίσεις σ' ένα φιλικό και ελκυστικό περιβάλλον μάθησης για παιδιά προσχολικής και πρωτοσχολικής ηλικίας. Συνοδεύεται από εγχειρίδιο χρήσης με υλικό υποστήριξης για τον διδάσκοντα (γνωριμία και εξοικείωση με τον υπολογιστή, ενδεικτικός τρόπος υλοποίησης των δραστηριοτήτων, τεχνικές οδηγίες) και βιβλιογραφικές και διαδικτυακές αναφορές.

**ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:** εκπαιδευτικό λογισμικό, αναδυόμενος γραμματισμός, αλληλεπιδραστικές ιστορίες, προσχολική και πρωτοσχολική εκπαίδευση

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η ολοένα αυξανόμενη χρήση των υπολογιστών και των δικτύων δεν άφησε ανεπηρέαστο το χώρο του σχολείου, όπου δημιουργεί μια νέα πραγματικότητα που σιγά σιγά καλλιεργεί μια νέα παιδαγωγική αντίληψη, η οποία επιβάλλει την με ενεργητικούς τρόπους ανάπτυξη δεξιοτήτων από τα παιδιά, ώστε να κινούνται με άνεση μέσα στο πλήθος των πληροφοριών που τα κατακλύζει. Στο πλαίσιο αυτό τελευταία αυξήθηκε διεθνώς το ενδιαφέρον για την εισαγωγή της Πληροφοριακής Επικοινωνιακής Τεχνολογίας (ΠΕΤ) και στην προσχολική και πρώτη σχολική ηλικία. Η άνεση με την οποία τα παιδιά χειρίζονται τα σύγχρονα τεχνολογικά εργαλεία έθεσε στο περιθώριο τη συζήτηση για την καταλληλότητά τους για τη συγκεκριμένη ηλικία (Clements, 1999). Το ζητούμενο είναι πια πώς οι εκπαιδευτικοί θα εκμεταλλευτούν πλήρως τις δυνατότητες της ΠΕΤ, για να προσφέρουν στα μικρά παιδιά ποιοτικότερες εμπειρίες και ευκαιρίες μάθησης σε σύγκριση με τα παραδοσιακά μέσα (Κυρίδης, Δρόσος & Ντίνας, 2003).

### ΓΛΩΣΣΙΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Ως πρόσφατα κυριαρχούσε η θεωρία της «αναγνωστικής ετοιμότητας» (reading readiness) όσον αφορά την κατάκτηση δεξιοτήτων ανάγνωσης και γραφής από τα παιδιά: υποστήριζε ότι τα παιδιά είναι έτοιμα να διδαχθούν την ανάγνωση και τη γραφή κατά τη σχολική ηλικία, αφού πρώτα έχουν αναπτύξει ορισμένες απαραίτητες «προαναγνωστικές» και «προγραφικές» δεξιότητες (Τάφα, & Φραγκιά, 2001). Έρευνες των τελευταίων ετών όμως αποδεικνύουν ότι τα παιδιά ζώντας σε ένα «εγγράμματο» περιβάλλον κατακτούν από τα πρώτα χρόνια της ζωής τους με τρόπο αβίαστο και φυσικό αρκετές γνώσεις σχετικές με τον γραπτό λόγο, τη φύση του, τη

λειτουργία του, τις συμβάσεις του. Το σχολείο λοιπόν, ειδικά το νηπιαγωγείο, δεν έχει παρά να χτίσει πάνω στις γνώσεις αυτές και να τις βοηθήσει να βγουν στην επιφάνεια («ανάδυση του γραμματισμού»), (Μπασλής, 1998). Για το λόγο αυτό η σχολική τάξη πρέπει να διαθέτει ένα περιβάλλον γραπτού λόγου που θα εξυπηρετεί πραγματικές λειτουργίες, μέρος του οποίου θα προέρχεται από το οικείο περιβάλλον των παιδιών (Κουτσοβράκη, 2001): λογαριασμοί, συνταγές μαγειρικής, προγράμματα θεάτρων, κάρτες, προσκλήσεις, άδειες συσκευασίες προϊόντων, εφημερίδες, τηλεφωνικοί κατάλογοι, απαγορευτικές πινακίδες, διαφημιστικά φυλλάδια. Συμπληρωματικά η/ο νηπιαγωγός μπορεί να δημιουργήσει κι άλλο λειτουργικό γλωσσικό υλικό (ημερολόγιο, πίνακας ανακοινώσεων, σημειώματα, ετικέτες με τα ονόματα των παιδιών), με στόχο την ενθάρρυνση των παιδιών στην παραγωγή λόγου (Ράπτης, 2004).

Η νέα αυτή θεώρηση αντανακλάται στο Πρόγραμμα Σπουδών της Νεοελληνικής Γλώσσας για την Προδημοτική Εκπαίδευση-Νηπιαγωγείο (1999) καθώς και στο Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (2001-2003). Απαντάται επίσης και σε άλλες εναλλακτικές προτάσεις, όπως η επικοινωνιακή-λειτουργική, σύμφωνα με την οποία το νήπιο καλλιεργεί τη μητρική του γλώσσα επικοινωνώντας με τους άλλους μέσα σε πραγματικές, αν είναι δυνατό, συνθήκες επικοινωνίας (Χατζησαβίδης, 2002).

### **Η Π.Ε.Τ. ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΙΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ**

Στη γλωσσική διδασκαλία υπό την νέα αυτή θεώρηση σημαντική μπορεί να είναι η συμβολή των νέων τεχνολογιών με τις πολυμεσικές εφαρμογές, το διαδίκτυο, τα ηλεκτρονικά βιβλία (π.χ. τα «ομιλούντα βιβλία»), τα προγράμματα έκφρασης και σχεδίασης. Ο εκπαιδευτικός με κατάλληλες επιλογές εκπαιδευτικών προγραμμάτων μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές του στο πέρασμα από τον αναδυόμενο στον συμβατικό γραμματισμό και στο γεφύρωμα της απόστασης ανάμεσα στην προφορική και γραπτή επικοινωνία, όταν από ακροατές καλούνται να γίνουν αναγνώστες και από αφηγητές συγγραφείς.

### **ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ «Ο ΟΔΥΣΣΕΑΣ ΣΤΟ ΝΗΣΙ ΤΩΝ ΓΕΝΕΘΛΙΩΝ»**

*«Ο Οδυσσεύς στο νησί των Γενεθλιών»*, εκπαιδευτικό λογισμικό γλωσσικής διδασκαλίας που αξιοποιεί τις δυνατότητες της ΠΕΤ, φιλοδοξεί να προσφέρει στον εκπαιδευτικό ένα συμπληρωματικό εργαλείο, για να υποστηρίξει τις πρώιμες ανάγκες γραμματισμού των παιδιών προσχολικής ηλικίας.

#### **ΣΤΟΧΟΙ**

Οι γλωσσικοί στόχοι όπου επικεντρώνονται οι δραστηριότητες του λογισμικού είναι η παραγωγή προφορικού λόγου σε πραγματικές συνθήκες επικοινωνίας (ομιλία) και η κατανόηση γραπτού λόγου (ανάγνωση). Δεν περιλαμβάνει πολλές δραστηριότητες γραφής καθώς, όταν μιλάμε για «συγγραφική παραγωγή» των παιδιών του νηπιαγωγείου, αναφερόμαστε κυρίως στην παραγωγή μη συμβατικών κειμένων, στη γραφή του ονόματός τους, στην αντιγραφή λέξεων με νόημα ή την υπαγόρευση σε κάποιον ενήλικα κειμένων που, από μόνοι τους ή σε μικρές ομάδες, σκέφτηκαν οι μικροί μαθητές.

#### **ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

Η εφαρμογή αποτελείται από δώδεκα ενότητες. Ο σχεδιασμός τους έγινε με σκοπό το τελικό προϊόν να υλοποιηθεί στο χώρο του νηπιαγωγείου, σε ατομικό ή ομαδικό επίπεδο, για δώδεκα ημίωρες περίπου συναντήσεις κατά τη διάρκεια ενός μήνα. Σε κάθε ενότητα προσφέρονται από μια

ως τρεις γλωσσικές δραστηριότητες, οι οποίες πλαισιώνονται κάθε φορά από ένα επεισόδιο μιας αλληλεπιδραστικής ιστορίας που ακολουθεί ολόκληρο το πρόγραμμα.

#### **ΓΛΩΣΣΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ**

Αξιοποιήθηκαν γλωσσικές δραστηριότητες (προφορικού λόγου, ανάγνωσης, γραφής, δομής της γλώσσας και λογοτεχνίας) δοκιμασμένες με το συμβατικό τρόπο (Χατζησαββίδης, 2002), οι οποίες προσαρμόστηκαν στις δυνατότητες του προγράμματος. Κοινή αφετηρία όλων αποτέλεσε η προσπάθεια δημιουργίας στον υπολογιστή πραγματικών, αυθεντικών καταστάσεων επικοινωνίας (π.χ. μετά την ανάγνωση καρτών με ευχές στο ταχυδρομείο της χώρας των γενεθλίων οι χρήστες καλούνται να στείλουν μια κάρτα με e-mail σε πρόσωπο της επιλογής τους), οι οποίες βοηθούν στην ανάπτυξη της γλωσσικής ικανότητας των νηπίων και στην αβίαστη εισαγωγή τους στις διαδικασίες της ανάγνωσης και της γραφής για πραγματικούς σκοπούς. Οι καταστάσεις αυτές έχουν παιγνιώδη χαρακτήρα, για να κινήσουν το ενδιαφέρον των χρηστών και να τους δημιουργήσουν κίνητρα να ασχοληθούν με το υλικό. Η ενασχόληση προϋποθέτει την παρακολούθηση ενός επεισοδίου της ιστορίας, καθώς μέσα από τις περιπέτειες των ηρώων δίνονται ερεθίσματα για τις δραστηριότητες που αναπτύσσονται στη συνέχεια (π.χ. αφού διαβάσουν το ημερολόγιο του Οδυσσέα στη δωδέκατη ενότητα, οι χρήστες μπορούν να γράψουν το ημερολόγιο της τάξης τους).

#### **ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΤΙΚΗ ΙΣΤΟΡΙΑ**

Οι χρήστες παρακολουθούν την εξέλιξη της ιστορίας σε ένα μικρό θεατράκι, σκηνικό που χαίρονται τα παιδιά, καθώς έχουν την αίσθηση ότι συμμετέχουν στα θεατρικά «δρώμενα». Η ακρόαση της ιστορίας βοηθά στην ενεργοποίησή τους κατά τη διαδικασία της ανάγνωσης, αφού το κείμενο δεν είναι μια απλή μεταφορά ενός βιβλίου σε ψηφιακή μορφή, αλλά βασίζεται στην αλληλεπίδραση, ένα είδος διαλόγου των παιδιών με τον υπολογιστή, ενώ παράλληλα τους προσφέρει χρήσιμες γνώσεις γραμματισμού: σε κάθε ενότητα υπάρχει ο τίτλος της· κάτω από την κάθε εικόνα υπάρχει γραπτό κείμενο, το οποίο με ένα «κλικ» αρχίζει να ξετυλίγεται από αριστερά προς τα δεξιά δίνοντας στα παιδιά την ευκαιρία να αντιληφθούν την αντιστοιχία ανάμεσα στον προφορικό και το γραπτό λόγο, καθώς και άλλα χαρακτηριστικά της γραπτής γλώσσας, όπως τη φορά της ανάγνωσης. Επιπλέον, τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα διαχείρισης της ιστορίας, όπως στα «ομιλούντα βιβλία» (talking books), διαβάζοντάς την σύμφωνα με τους δικούς τους ρυθμούς, ακούγοντας για δεύτερη φορά ένα κομμάτι της, προχωρώντας μπρος αλλά και πίσω ανοίγοντας ή κλείνοντας την αυλαία, σπάζοντας έτσι τη γραμμική αφήγηση των συμβατικών βιβλίων. Την ενεργοποίηση των χρηστών βοηθούν ακόμη τα δύο εικονίδια «σύνδεσης με τα προηγούμενα» και «πρόβλεψη της συνέχειας» που τοποθετήθηκαν στην αρχή και στο τέλος αντίστοιχα της κάθε ενότητας της ιστορίας. Έτσι κρατάμε αμείωτο το ενδιαφέρον τους δημιουργώντας ταυτόχρονα μια προσμονή για τη συνέχεια. Η πλοκή της ιστορίας σταματά στην ενδέκατη ενότητα· στη δωδέκατη τη σκηνή του θεάτρου αντικαθιστά ένα ανοιχτό βιβλίο, το ημερολόγιο αναμνήσεων του ήρωα της ιστορίας, που αποτελεί ένα είδος ανακεφαλαίωσης των πιο σημαντικών στιγμών της ιστορίας και, με στοιχειά αναδρομής, επιχειρείται ένας έλεγχος κατανόησής της.

Το σενάριο αναφέρεται στο ταξίδι του μικρού Οδυσσέα, κεντρικού ήρωα της ιστορίας, με προορισμό το νησί των Γενεθλίων, ένα φανταστικό μέρος που του επιφυλάσσει πολλές εκπλήξεις. Ο Οδυσσέας, ένα παιδάκι με το οποίο οι χρήστες μπορούν να ταυτιστούν, είναι ένα αγόρι που αγνοεί τη συμβατική γραφή των ενηλίκων, αλλά κατορθώνει με διάφορους τρόπους, τους οποίους μπορούν και τα παιδιά να μιμηθούν, να αποκρυπτογραφή τα γραπτά μηνύματα που υπάρχουν γύρω του. Επιπλέον, το όνομα “Οδυσσέας” είναι οικείο στα περισσότερα παιδιά. Είναι ο πολυταξιδεμένος ήρωας που έχει ταυτιστεί με δοκιμασίες, περιπέτειες και νοσταλγία για την πατρίδα του, χαρακτηριστικά που μοιράζεται και ο ήρωας της δικής μας ιστορίας. Το θέμα

«γενέθλια» του σεναρίου προσφέρεται για τη δημιουργία στον υπολογιστή ενός πλούσιου περιβάλλοντος γραπτού λόγου, το οποίο δίνει ευκαιρίες στα παιδιά να γνωρίσουν διαφορετικά είδη κειμένων: λίστα καλεσμένων, λίστα αγορών, προσκλήσεις και ευχετήριες κάρτες, πινακίδες ή πανό με ευχετήρια μηνύματα, στόλισμα της τούρτας των γενεθλίων με ευχές· ένα πλήθος γραπτών κειμένων που έχουν αξιοποιηθεί στο λογισμικό με ποικίλους τρόπους.

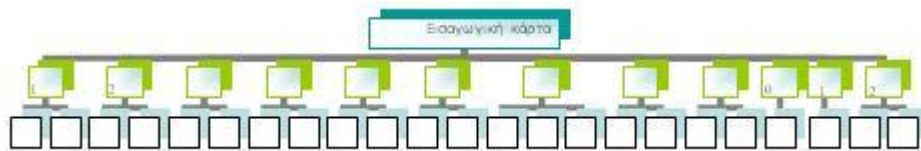
### ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΠΛΟΗΓΗΣΗΣ

Μια σημαντική παράμετρος στο σχεδιασμό του περιβάλλοντος διεπαφής είναι η βοήθεια που δίνεται στο χρήστη, ώστε να κινηθεί με επιτυχία από το ένα τμήμα της εφαρμογής στο άλλο (Σολομωνίδου, 2003). Η παρουσίαση του προγράμματος «*Ο Οδυσσεύς στο νησί των Γενεθλίων*» ξεκινά με την εισαγωγική σελίδα που δείχνει τον Οδυσσέα περιτριγυρισμένο από δώδεκα δωράκια, όσες και οι ενότητες του προγράμματος. (Σχήμα 1). Κάποιοι από τους συμπρωταγωνιστές του εμφανίζονται σε κυκλική διάταξη γύρω από την εικόνα του. Ο χρήστης μπορεί να πλοηγηθεί σ' όλο το εύρος του εφαρμογής, άλλοτε με τη λογική σειρά που προτείνει το πρόγραμμα, δηλαδή ξεκινώντας από την πρώτη ενότητα μέχρι τη δωδέκατη, και άλλοτε με δεσμούς που μπορούν να επιλεγούν από το χρήστη σύμφωνα με τις επιθυμίες του. Η δεύτερη εκδοχή είναι δυνατή, καθώς η κάθε ενότητα έχει ένα αυτοτελές θέμα. Εισαγωγικές κάρτες έχουν και όλα τα παιχνίδια και επεισόδια της ιστορίας, στις οποίες περιγράφονται οι κανόνες των παιχνιδιών και δίνονται οι απαραίτητες οδηγίες πλοήγησης.



Σχήμα 1. Εισαγωγική κάρτα

Η πλοήγηση είναι εύκολη για τους μικρούς χρήστες. Είναι δυνατή η μεταφορά τους στην εισαγωγική κάρτα τόσο από την κάθε ενότητα της ιστορίας όσο και από το κάθε παιχνίδι πατώντας το εικονίδιο με το «σπιτάκι». Η δυνατότητα εξόδου από το πρόγραμμα είναι δυνατή από τις κεντρικές σελίδες όλων των εννοτήτων της ιστορίας και των παιχνιδιών κάνοντας κλικ στο εικονίδιο «stop». Όλα τα βασικά εικονίδια του προγράμματος τοποθετήθηκαν σε σταθερά σημεία και δόθηκε ιδιαίτερη προσοχή στο μέγεθός τους, ώστε να είναι όσο το δυνατό μεγαλύτερα, για να είναι κατάλληλα για τα νήπια των οποίων οι κινητικές ικανότητες δεν έχουν πλήρως αναπτυχθεί (Liu, 1996). Στη σχηματική απεικόνιση του λογισμικού (Σχήμα 2) εμφανίζονται οι δώδεκα ενότητες του προγράμματος στην πάνω σειρά και στην κάτω οι γλωσσικές δραστηριότητες που συνοδεύουν κάθε ενότητα, όπου η δομή είναι υβριδική και η πλοήγηση στο λογισμικό μη γραμμική.



Σχήμα 2. Δομή των Ενότητων του λογισμικού

### ΕΙΔΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Κατά το σχεδιασμό του προγράμματος λάβαμε υπόψη ότι το λογισμικό απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας που κάνουν τα πρώτα τους βήματα στην κατάκτηση δεξιοτήτων ανάγνωσης και γραφής και επιπλέον έχουν περιορισμένες γνώσεις χειρισμού ηλεκτρονικών υπολογιστών. Γι' αυτό κρίθηκε σκόπιμο το εργαλείο που θα επιλεγεί για την ανάπτυξη του λογισμικού να μην προσθέτει επιπλέον δυσκολίες στους αρχάριους χρήστες. Έτσι χρησιμοποιήθηκε το υπερμεσικό εργαλείο προτυποποίησης και ανάπτυξης λογισμικού *HyperStudio*. Η επιλογή του βασίστηκε στην ευρεία διάδοσή του στο χώρο της εκπαίδευσης, καθώς και στο ότι το παραγόμενο λογισμικό είναι ανοικτού κώδικα, δηλαδή κατάλληλο να διερευνηθεί και να τροποποιηθεί όχι μόνο από τον δημιουργό, αλλά και από τους αποδέκτες του, μαθητές και εκπαιδευτικούς. Στον επαγγελματικό χώρο του λογισμικού το *Hyperstudio* χρησιμοποιείται επίσης ως εργαλείο ταχείας ανάπτυξης λογισμικού. Η εργασία με το *Hyperstudio* βασίζεται στη δημιουργία σελίδων-καρτών που περιέχουν υπερμεσικά και αλληλεπιδραστικά στοιχεία. Για να λειτουργήσει βέβαια το πρόγραμμα, απαιτείται εγκατάσταση του λογισμικού στον υπολογιστή.

Οι απαιτήσεις του προγράμματος όσον αφορά τις δεξιότητες χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή είναι ελάχιστες. Λειτουργεί κυρίως με τη χρήση του ποντικιού. Αξιοποιεί ακόμη την τεχνική του «σύρε και άφησε» (*dragging, drag and drop*) και το πληκτρολόγιο χρησιμοποιείται σε λίγες περιπτώσεις, όταν υπάρχει ανάγκη να γραφεί κάτι σε κάποιο πλαίσιο κειμένου. Για την εξοικείωση με τη χρήση του ποντικιού έχει προβλεφθεί, στην εισαγωγική κάρτα του προγράμματος, ένα παιχνίδι για να βοηθήσει τους αρχάριους χρήστες να γνωρίσουν την κίνηση του ποντικιού πάνω στο ειδικό «χαλάκι», την τεχνική του «σύρε και άφησε» και τη γραφή με τη βοήθεια του πληκτρολογίου.

Άλλο σημαντικό στοιχείο του προγράμματος είναι ότι δεν απαιτούνται γνώσεις ανάγνωσης από τους μικρούς χρήστες. Όλες οι οδηγίες των παιχνιδιών και της ιστορίας δίνονται προφορικά. Λεκτικό μήνυμα είναι και η ανατροφοδότηση που δίνεται στους χρήστες, όταν κάνουν λάθος, για να τους ενθαρρύνει να συνεχίσουν να ασχολούνται με το πρόγραμμα.

Όσον αφορά την αισθητική παρουσίαση του προγράμματος, αναπτύχθηκαν γραφικά με ενιαίο ύφος, που σχεδιάστηκαν με βάση τις ανάγκες του προγράμματος προσδίδοντας σ' αυτό έναν πρωτότυπο χαρακτήρα. Ως μουσική επένδυση της εκπαιδευτικής εφαρμογής χρησιμοποιήθηκαν γνωστές παιδικές μελωδίες και χαρούμενες συνθέσεις από παιδικές παραστάσεις.

### ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΜΙΑΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Οι δραστηριότητες που προτείνονται στην ενότητα που ακολουθεί θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ως συμπληρωματικό διδακτικό υλικό στις δραστηριότητες γλωσσικής διδασκαλίας του προγράμματος του νηπιαγωγείου. Έτσι θα μπορούσαν να εμπλουτίσουν το περιεχόμενο των θεματικών ενότητων γνωριμίας και διερεύνησης του άμεσου περιβάλλοντος, όπως η γειτονιά, η πόλη ή το χωριό. Φυσικά οι δραστηριότητες του προγράμματος δεν αντικαθιστούν τις μαθησιακές εμπειρίες που μπορούν να αποκομίζουν τα παιδιά από βιωματικές ερευνητικές επισκέψεις στη γειτονιά και στους χώρους διάφορων καταστημάτων (ταχυδρομείο,

παντοπωλείο, σούπερ μάρκετ). Μπορούν ωστόσο να αξιοποιηθούν παράλληλα, ως μία από τις πολλές επιλογές που προσφέρονται για διερεύνηση και πειραματισμό. Εξάλλου έχουμε τη δυνατότητα, εκμεταλλευόμενοι τη δύναμη και τη δυναμική της εικόνας, να προσφέρουμε στα παιδιά μέσα από τον ηλεκτρονικό υπολογιστή οργανωμένες γνώσεις για τις οποίες θα απαιτούνταν πολλές επισκέψεις, ξεπερνώντας ταυτόχρονα πρακτικά προβλήματα που συχνά ανακύπτουν κατά τις μετακινήσεις των παιδιών στους διάφορους χώρους επισκέψεων (προγραμματισμός μετακίνησης, εξεύρεση μέσων μετακίνησης και συνοδών, ζητήματα ασφάλειας των παιδιών κ.ο.κ).

Οι δραστηριότητες προσφέρονται τόσο ως μέσο εξατομικευμένης μάθησης (σύμφωνα με τους ρυθμούς μάθησης του κάθε παιδιού) όσο και ερευνητικής-συνεργατικής μάθησης. Σε κάθε περίπτωση απαιτείται η παρουσία του εκπαιδευτικού σε ρόλο συμβουλευτικό και υποστηρικτικό. Έργο του είναι να συντονίζει και να διευκολύνει την επικοινωνία και συνεργασία μεταξύ των παιδιών, να παρατηρεί αν ακούν προσεκτικά και ακολουθούν τις οδηγίες των παιχνιδιών, αν παρακολουθούν τι διαβάζεται, πώς αντιδρούν στην ανατροφοδότηση και τι είδους λεκτικές εκφράσεις χρησιμοποιούν.

### 1. Σενάριο της ιστορίας

Η έβδομη ενότητα του ιστορίας έχει τίτλο «Μια βόλτα στην πόλη». Την επόμενη μέρα της άφιξής του ο Οδυσσέας αποφάσισε να γνωρίσει το νησί των Γενεθλίων. Στα στενά δρομάκια που περπατούσε παιδιά και μεγάλοι σταματούσαν, για να τον καλωσορίσουν και να του ευχηθούν «Χρόνια Πολλά». Χαρούμενος που όλοι τον αναγνώριζαν, κοιτούσε γύρω του και προσπαθούσε να διαβάσει με τη βοήθεια των περαστικών τα περίεργα ονόματα των δρόμων, όπως «ΟΔΟΣ ΟΝΕΙΡΩΝ», «ΟΔΟΣ ΓΕΛΙΟΥ», «ΟΔΟΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ», «ΟΔΟΣ ΧΑΡΑΣ». Μετά επισκέφθηκε τα διάφορα καταστήματα του νησιού και γνώρισε τους ιδιοκτήτες τους. Περνώντας μπροστά από το μαγαζί με την ταμπέλα ΑΝΘΗ-ΦΥΤΑ, η ανθοπώλισσα, κυρία Γαρουφαλιά, τον καλωσόρισε στο μαγαζί της. Δίπλα ακριβώς στο ΖΑΧΑΡΟΠΛΑΣΤΕΙΟ ο ζαχαροπλάστης κύριος Κουραμπιές προσφέρθηκε να του δείξει τις υπέροχες τούρτες με τα πολλά πατώματα που είχε ετοιμάσει. Στη σειρά βρισκόταν το ΡΑΦΕΙΟ του ράφτη κύριου Βελόνη, ο οποίος ετοίμαζε εντυπωσιακές φορεσιές για τα πάρτι των γενεθλίων του. Αμέσως μετά ήταν το ΚΗΡΟΠΩΛΕΙΟ του κυρίου Φου, γεμάτο κεράκια με αριθμούς και χρώματα. Στη συνέχεια, είδε την πινακίδα του ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟΥ και μίλησε με τον ταχυδρόμο Αστραπόλ. Τέλος, πέρασε μπροστά από το κατάστημα ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ, όπου συνάντησε τον γνωστό στο νησί για τα αστεία και τις σκανδαλιές του κύριο Παζλ. Ο Οδυσσέας ενθουσιασμένος ανηφόρισε προς τον πύργο με τις γαλάζιες σημαίες όπου διέμενε.

**ΤΙΤΛΟΣ ΓΛΩΣΣΙΚΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ:** “Διάβασε τις πινακίδες των καταστημάτων”

#### Διδακτικοί στόχοι:

- Καλλιέργεια δεξιοτήτων ανάγνωσης μέσα από την επαφή τους με γραπτά μηνύματα που υπάρχουν παντού γύρω μας (πινακίδες, επιγραφές καταστημάτων) και χρηστικά κείμενα (λίστα αγορών)

Διδακτική προσέγγιση: Στη δραστηριότητα αυτή ο μικρός Οδυσσέας βρίσκεται στην κεντρική πλατεία του Νησιού των Γενεθλίων. Εκεί υπάρχουν καταστήματα από τα οποία μπορεί κάποιος να προμηθευτεί ό,τι χρειάζεται για ένα πάρτι γενεθλίων. Γραπτά μηνύματα υπάρχουν παντού: τα ονόματα των μαγαζιών είναι γραμμένα με ευδιάκριτα κεφαλαία γράμματα, σε διάφορα σημεία υπάρχουν πινακίδες με τα ονόματα των δρόμων (Οδός Ονειρών, Οδός Γέλιου, Οδός Χαράς). Τα

παιδιά μπορούν να μαντέψουν τι γράφει πάνω σ' αυτές τις πινακίδες, όπως έκανε και ο Οδυσσέας στη ιστορία, ή να πατήσουν τις ταμπέλες τους για να ακούσουν τα ονόματά τους.

Στη συνέχεια οι χρήστες έχουν την ευκαιρία να έρθουν σε επαφή με ένα γραπτό κείμενο, μια λίστα με ψώνια. Η κ. Φούξια την έδωσε στον Οδυσσέα, για να θυμηθεί να αγοράσει κάποια πράγματα (λουλούδια, καραμέλες, προσκλήσεις, γιρλάντες, μπαλόνια και κεράκια) για το πάρτι των γενεθλίων του. Κάνοντας «κλικ» πάνω στον Οδυσσέα ξετυλίγεται η λίστα με τα ψώνια. Η λίστα είναι ένα είδος εύκολο, προσιτό και γνωστό στα παιδιά του νηπιαγωγείου. Μαζί με τις ιστορίες και τα προσωπικά γράμματα είναι από τα πιο δημοφιλή κείμενα που αυθόρμητα παράγουν τα παιδιά και επιχειρούν να γράψουν (Γιαννικοπούλου, 2002). Στο παιχνίδι αυτό οι χρήστες εμπλέκονται στην «ανάγνωση» ενός τέτοιου κειμένου (Σχήμα 3). Η διαδικασία αυτή διευκολύνεται τόσο από την παρουσία εικόνων δίπλα στο κάθε αντικείμενο της λίστας όσο και από τα ιδιαίτερα κειμενικά χαρακτηριστικά ενός τέτοιου κειμένου: απουσία τίτλου, λέξεις που γράφονται η μια κάτω από την άλλη, απουσία άρθρων, δόμηση χωρίς αξιολογική σειρά των ονομάτων. Οι χρήστες μπορούν να επαληθεύσουν τις υποθέσεις τους κάνοντας κλικ πάνω στο κείμενο, όπου ταυτόχρονα με την ακρόαση ένα χεράκι δείχνει τι ακριβώς διαβάζεται.



Σχήμα 3. Διάβασε τη λίστα με τα ψώνια και διάλεξε το κατάλληλο κατάστημα

Μετά την ανάγνωση της λίστας, τα παιδιά καλούνται να βοηθήσουν τον Οδυσσέα «διαβάζοντας» τις πινακίδες να βρει το μαγαζί στο οποίο θα πρέπει να πάει, για να αγοράσει όσα του ζήτησε η κ. Φούξια. Μόλις επιλέξουν κάποιο από τα πράγματα της λίστας στη γραμμή εργασιών, διαγράφεται ένας κόκκινος κύκλος γύρω του. Αν κάνουν τη σωστή επιλογή καταστήματος, τους δίνεται η δυνατότητα να μπουν στο χώρο κάποιων απ' αυτά (ζαχαροπλαστείο, ταχυδρομείο) και να παίξουν ένα παιχνίδι.

#### ΤΙΤΛΟΣ ΓΛΩΣΣΙΚΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ: “Φτιάξε γλυκά στο ζαχαροπλαστείο”

##### Διδακτικοί στόχοι:

- Καλλιέργεια δεξιοτήτων ανάγνωσης με την εξοικείωσή τους με δύο κείμενα διαφοροποιημένα ως προς τη γραφή, μια λίστα με τα υλικά μιας συνταγής και ένα κείμενο με τις οδηγίες εκτέλεσης της συνταγής αυτής.
- Κατανόηση της αναγκαιότητας της αλληλουχίας συγκεκριμένων πράξεων, χρήση χρονικών επιρρημάτων (πρώτα, μετά, έπειτα, στο τέλος) για την κατάδειξη αυτής της αλληλουχίας
- Εξοικείωση με τη χρήση ρημάτων που δηλώνουν δράση (ανακατεύουμε, προσθέτουμε, ρίχνουμε κ.λπ.)

**Διδακτική προσέγγιση:** Στο ζαχαροπλαστείο της χώρας των γενεθλίων ο κ. Κουραμπιές έχει ετοιμάσει γλυκά και τούρτες για τις γιορτές που διοργανώνονται όλο το χρόνο στο νησί. Ζητά ωστόσο τη βοήθεια των παιδιών, για να φτιάξουν μαζί κάποια γλυκά. Τα νήπια καλούνται να επιλέξουν από την πράσινη ταμπέλα που είναι κρεμασμένη στον τοίχο ένα από τα τρία σπιτικά γλυκά που είναι εύκολα στην εκτέλεση (Σχήμα 4). Κάνοντας «κλικ» στο βελάκι δίπλα στην εικόνα του γλυκού μεταβαίνουν σε μια άλλη κάρτα όπου πάνω σε ράφια παρουσιάζονται υλικά ζαχαροπλαστικής πολύ περισσότερα απ' αυτά που απαιτούνται για την παρασκευή κάθε γλυκού.



**Σχήμα 4.** Φτιάξε γλυκά στο ζαχαροπλαστείο του κ. Κουραμπιέ

Οι χρήστες μπορούν να κάνουν υποθέσεις για τα υλικά που νομίζουν πως θα χρειαστούν για το κάθε γλυκό και μετά να κάνουν «κλικ» στο βιβλίο με τίτλο «Συνταγές ζαχαροπλαστικής, για να ελέγξουν τις υποθέσεις τους. Σε μια σελίδα ενός ανοιχτού βιβλίου παρουσιάζεται από τη μια πλευρά η λίστα των υλικών σε κάθετη διάταξη και από την άλλη το κείμενο της εκτέλεσης της συνταγής. Σχολιάζεται μαζί με τα παιδιά το όνομα του κάθε γλυκού καθώς και ο χωρισμός της σελίδας σε δύο μέρη. Τόσο τα υλικά όσο και η εκτέλεση της συνταγής συνοδεύονται από εικόνες που επεξηγούν το κείμενο. Όσον αφορά στην εκτέλεση της συνταγής, η προσοχή των παιδιών θα πρέπει να επικεντρωθεί στη χρονική διαδοχή των εργασιών (υπάρχει αρίθμηση 1,2,3) που πρέπει να τηρείται για την επιτυχία της συνταγής (Curto, Morillo, Teixido, 1997).

Στην συλλογική προσπάθεια «ανάγνωσης» των κειμένων με βάση τις εικόνες, τα νήπια ενθαρρύνονται να κάνουν υποθέσεις και, στην περίπτωση της εκτέλεσης της συνταγής, να χρησιμοποιούν φράσεις, όπως πρώτα, έπειτα, μετά, στο τέλος, που τονίζουν την αλληλουχία των φάσεων. Αν θέλουν να επαληθεύσουν τις υποθέσεις τους, υπάρχει η δυνατότητα να πατήσουν το ηχείο, για να ακούσουν ξεχωριστά τα υλικά και την εκτέλεση της συνταγής. Τους υπενθυμίζεται ακόμη ότι τη σελίδα αυτή του βιβλίου ζαχαροπλαστικής μπορούν να τη συμβουλεύονται όσες φορές θέλουν κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης της συνταγής (Σχήμα 5). Με τον τρόπο αυτό τα νήπια κατανοούν την αξία της γραφής, καθώς μας διευκολύνει να θυμόμαστε ανατρέχοντας στο γραπτό κείμενο, όποτε και όσο συχνά θέλουμε.



**Σχήμα 5.** “Διάβασε” τα υλικά και την εκτέλεση της συνταγής

Για την εκτέλεση της συνταγής οι χρήστες καλούνται να σύρουν μέσα στο μπολ που έχει μπροστά του ο κ. Κουραμπιές όσα υλικά, σύμφωνα με τη συνταγή, χρειάζονται. Τα υλικά που δεν συμπεριλαμβάνονται στη συνταγή δεν μπορούν να μετακινηθούν. Όταν όλα τα υλικά είναι μέσα στο μπολ του ζαχαροπλάστη, οι χρήστες καλούνται να πατήσουν ένα ρολόι με ήχο, τον “Τικιτάκα”, για να μετρήσει το χρόνο που χρειάζεται το γλυκό για να μπει στο φούρνο ή στο ψυγείο. Όταν τελειώσει ο χρόνος, το γλυκό εμφανίζεται έτοιμο στα χέρια του κ. Κουραμπιέ.

Αφού τα παιδιά πειραματιστούν με τις συνταγές στο ζαχαροπλάστείο του κυρίου Κουραμπιέ, μπορούμε να τους προτείνουμε να φέρουν τα υλικά από το σπίτι τους και να εκτελέσουμε μια από τις συνταγές μέσα στην τάξη. Στην περίπτωση αυτή μια ομάδα παιδιών μπορεί να αναλάβει να «διαβάξει» την εκτέλεση από την κάρτα του υπολογιστή και μια άλλη να είναι υπεύθυνη για την πραγματοποίηση της συνταγής.

**ΤΙΤΛΟΣ ΓΛΩΣΣΙΚΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ:** “Παίξε με οκτώ παιχνιδιάρικες κάρτες στο ταχυδρομείο”

Διδακτικοί στόχοι:

- Καλλιέργεια προφορικού λόγου, εμπλουτισμός λεξιλογίου, εξοικείωση με το γραπτό λόγο των ευχών για ειδικές περιστάσεις π.χ. ευχές για γιορτές, για γάμο ή για ασθένεια.
- Παραγωγή γραπτού λόγου σε πραγματικές συνθήκες επικοινωνίας, σύνταξη ευχετήριου μηνύματος και αποστολή μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου

Διδακτική προσέγγιση: Το ταχυδρομείο της χώρας των γενεθλίων είναι γεμάτο με ευχετήριες κάρτες, γράμματα και δέματα με δώρα γι' αυτούς που γιορτάζουν. Μέσα στο χώρο του ταχυδρομείου ξεχωρίζει ο λογότυπος των Ελληνικών Ταχυδρομείων γραμμένος στα ελληνικά (ΕΛ.ΤΑ.) και στα αγγλικά (Hellenic Post). Τα παιδιά καλούνται να εξερευνήσουν το χώρο του ταχυδρομείου. Αν κάνουν «κλικ» σε κάποιες εικόνες του χώρου αυτού (π.χ. γραμματοκιβώτιο, γραμματόσημα, δέμα, ταχυδρομικός σάκος, φάκελος), αναδύεται μια ερώτηση, η απάντηση της οποίας είναι το όνομα του συγκεκριμένου αντικειμένου. Για παράδειγμα, όταν πατήσουν το γραμματοκιβώτιο, η ερώτηση που ακούν είναι: «Εδώ ρίχνουμε τα γράμματα. Πώς λέγεται αυτό το κουτί;».



Σχήμα 6. Ταχυδρομείο του νησιού των Γενεθλίων

Στη συνέχεια, οι χρήστες μπορούν να παίξουν με οκτώ παιχνιδιάρικες ευχετήριες κάρτες. Οι κάρτες αυτές που προέρχονται από διαφορετικές περιστάσεις (γάμος, ανάρρωση μετά από μια περίοδο αρρώστιας) και γιορτές (Χριστούγεννα, Πάσχα, γενέθλια, ονομαστική γιορτή, γιορτή της μητέρας, Αποκριές), ξεχάστηκαν στο ταχυδρομείο και συναντήθηκαν όλες μαζί στο παιχνίδι αυτό. Όταν κάνουν «κλικ» πάνω τους, οι κάρτες κινούνται και παράλληλα ακούγεται μια, ανάλογη για την περίπτωση, μουσική. Βλέποντας το μπροστινό μέρος της κάρτας οι χρήστες προσπαθούν να μαντέψουν σε ποιο γεγονός αναφέρεται. Στη συνέχεια καλούνται να βρουν ποια ευχή είναι

γραμμένη μέσα στην κάθε κάρτα (Χρόνια Πολλά, Καλό Πάσχα κ.λπ.). Αν μετά κάνουν «κλικ» στο μολυβάκι κάτω από την κάρτα, μπορούν να «διαβάσουν» τις ευχές που τις συνοδεύουν.

Τα μηνύματα των ευχετήριων καρτών της δραστηριότητας αυτής μπορούν να χρησιμεύσουν ως κείμενο αναφοράς, αν θελήσουν τα παιδιά να στείλουν ευχές σε κάποιους φίλους τους με το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο. Αν πατήσουμε το εικονίδιο «E-mail» στη γραμμή εργασιών, ανοίγει μια κενή σελίδα ενός προγράμματος ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και το μόνο που έχουν να κάνουν οι χρήστες είναι να πληκτρολογήσουν στον κενό χώρο την ευχή που επιθυμούν να αποστείλουν σε κάποιον φίλο τους, να συμπληρώσουν την ηλεκτρονική του διεύθυνση και να πατήσουν το κουμπί «Αποστολή». Εφόσον υπάρχει σύνδεση στο Internet, το μήνυμα φτάνει σε λίγα λεπτά στον αποστολέα του.

### **ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

Μετά την ολοκλήρωση του λογισμικού έγινε μια δοκιμαστική εφαρμογή κάποιων ενοτήτων σε νηπιαγωγείο της περιοχής μας (17<sup>ο</sup> Νηπιαγωγείο Κοζάνης). Δεν προχωρήσαμε ωστόσο σε αξιολόγηση του προγράμματος στο σύνολό του. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι επιχειρήσαμε να συλλέξουμε ποιοτικά δεδομένα που αποσκοπούν να αναδείξουν τις απαραίτητες αλλαγές που θα πρέπει να γίνουν, ώστε το λογισμικό να διατηρήσει τις μαθησιακά ωφέλιμες επιδράσεις του (Παναγιωτακόπουλος, κ.α. 2003, Μικρόπουλος 2000). Τα αποτελέσματα που θα προκύψουν θα χρησιμοποιηθούν για τη βελτίωση του προγράμματος.

### **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

1. Clements, D. (1999), Young Children and Technology, Dialogue on Early Childhood Science, Mathematics, and Technology Education, First Experiences in Science, Mathematics, and Technology, American Association for the advancement of Science, Project 2061.
2. Curto, L. Morillo, M. & Teixido, M. (1997), Γραφή και ανάγνωση, Βοηθήματα για τη διδασκαλία και την εκμάθηση του γραπτού λόγου σε παιδιά ηλικίας τριών-οκτώ ετών, ΥΠΕΠΘ, Α.Π.Θ.
3. Liu, M. (1996), An Exploratory Study of How Pre-Kindergarten Children Use the Interactive Multimedia Technology: Implications for Multimedia Software Design, Journal of Computing in Childhood Education, 7(1-2), 71-92.
4. Γιαννικοπούλου, Α. (2002), Η γραπτή γλώσσα στο νηπιαγωγείο, εκδ. Καστανιώτη.
5. Κουτσουράκη, Σ. (2001), Αναδυόμενος Γραμματισμός, Η ανάπτυξη των δεξιοτήτων ανάγνωσης και γραφής στην πρώιμη σχολική ηλικία, Επιστήμες Αγωγής, 2-3.
6. Κυρίδης, Α. Δρόσος, Β. Ντίνας, Κ. (2003), Η πληροφοριακή – επικοινωνιακή τεχνολογία στην προσχολική και πρωτοσχολική εκπαίδευση, το παράδειγμα της γλώσσας, εκδ. Τυπωθήτω.
7. Μικρόπουλος, Τ. (2000), Εκπαιδευτικό Λογισμικό, Κλειδάριθμος
8. Μπασλής, Ι (1998), Η ανάπτυξη του γραμματισμού, Γλώσσα, 45, 5-15.
9. Παναγιωτόπουλος, Χ. Πιερρακέας Χ., Πιντέλας, Π. (2003), Το εκπαιδευτικό λογισμικό και η αξιολόγησή του, Μεταίχμιο.
10. Ράπτης, Α. Ράπτη, Α. (2004), Μάθηση και Διδασκαλία στην Εποχή της Πληροφορίας, Παιδαγωγικές Δραστηριότητες, Α. Ράπτης.
11. Σολομωνίδου, Χ. (2003), Σύγχρονη Εκπαιδευτική Τεχνολογία, Υπολογιστές και Μάθηση στην Κοινωνία της Πληροφορίας, Β' έκδοση, Κώδικας
12. Τάφα, Ε. Φραγκιά, Μ. (2001), Σχεδιασμός και εφαρμογή προγράμματος για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων ανάγνωσης και γραφής στα παιδιά του Νηπιαγωγείου στο: Κούρτη, Ε. (επιμ.) Η έρευνα στην προσχολική εκπαίδευση, Διδακτική μεθοδολογία, τόμος Α'.
13. Χατζησαβίδης, Σ. (2002), Η γλωσσική αγωγή στο Νηπιαγωγείο, δραστηριότητες για την καλλιέργεια της επικοινωνιακής ικανότητας και του γραμματισμού» Εκδ. Βάνιας.