

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

(2024)

8ο Πανελλήνιο Επιστημονικό Συνέδριο «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ

ΕΠΕΠΕ
ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΕΝΩΣΗ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ
& ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

**8ο Πανελλήνιο
Επιστημονικό Συνέδριο**

**Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ
στην Εκπαιδευτική Διαδικασία**

Βόλος, 27-29 Σεπτεμβρίου 2024

Διοργάνωση

Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας

Παιδαγωγικό Τμήμα
Ειδικής Αγωγής

Παιδαγωγικό Τμήμα
Προσχολικής Εκπαίδευσης

Παιδαγωγικό Τμήμα
Δημοτικής Εκπαίδευσης

Τμήμα Επιστήμης Φυσικής
Αγωγής & Αθλητισμού

**Ελληνική Επιστημονική Ένωση
Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση**

Επιμέλεια

Χαράλαμπος
Καραγιαννίδης

Ηλίας
Καρασαββίδης

Βασίλης
Κάλλιας

Μαρίνα
Παπαϊωάννου

etpe2024.uth.gr

ISBN: 978-618-5866-00-6

Οι 12 θεοί του Ολύμπου μέσα από αγγεία: ένα ψηφιακό διδακτικό σενάριο για το νηπιαγωγείο

Ανδρονίκη Τσούρα

Βιβλιογραφική αναφορά:

Τσούρα Α. (2025). Οι 12 θεοί του Ολύμπου μέσα από αγγεία: ένα ψηφιακό διδακτικό σενάριο για το νηπιαγωγείο. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 581-591. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/8474>

Οι 12 θεοί του Ολύμπου μέσα από αγγεία: ένα ψηφιακό διδακτικό σενάριο για το νηπιαγωγείο

Ανδρονίκη Τσούρα
antsoura@sch.gr
3ο Νηπιαγωγείο Ταύρου

Περίληψη

Η παρούσα εισήγηση αναφέρεται σ' ένα ψηφιακό διδακτικό σενάριο για το νηπιαγωγείο, το οποίο δημιουργήθηκε και εφαρμόστηκε κατά τη διάρκεια και των δύο ετών της Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης (ΕΞΑΕ). Η συγγραφή του στηρίχθηκε αρχικά στις βασικές αρχές της ΕΞΑΕ. Μετά το τέλος της πανδημίας το σενάριο εφαρμόστηκε και μέσα στην τάξη, με Δια ζώσης διδασκαλία. Πρόσφατα, πραγματοποιήθηκε και η πειραματική του εφαρμογή ως Lesson Study, διαμορφώνοντάς το σύμφωνα με το νέο Πρόγραμμα Σπουδών. Έχει δημιουργηθεί με τέτοιον τρόπο, ώστε να διατηρείται αμείωτο το ενδιαφέρον των παιδιών και οι δραστηριότητες που έχουν επιλεγεί είναι ελκυστικές και κατάλληλες για την προσχολική ηλικία. Αποτελεί μέρος του Συλλογικού Τόμου Ομάδας Νηπιαγωγών Δ' Αθήνας, με εκδότη το 4ο Περιφερειακό Κέντρο Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού (ΠΕ.Κ.Ε.Σ.) Αττικής.

Το σενάριο που παρουσιάζεται είναι: «Οι 12 θεοί του Ολύμπου μέσα από αγγεία» στο οποίο δίνεται έμφαση στα εικαστικά, την ιστορία και τις κοινωνικές επιστήμες.

Λέξεις κλειδιά: Ψηφιακό διδακτικό σενάριο, Προσχολική αγωγή, Νέο Πρόγραμμα Σπουδών, Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση

Εισαγωγή

Το όλο εγχείρημα ξεκίνησε την εποχή της πανδημίας όταν τα σχολεία τέθηκαν σε αναστολή λειτουργίας κι όλοι οι νηπιαγωγοί βρεθήκαν στη θέση να πραγματοποιήσουν τόσο σύγχρονη όσο και ασύγχρονη εξ αποστάσεως εκπαίδευση (ΕΞΑΕ). Οι περισσότεροι έπρεπε να αποκτήσουν ταχύτατα νέες ψηφιακές δεξιότητες αλλά και να προσαρμοστούν σε εντελώς διαφορετικούς τρόπους οργάνωσης και λειτουργίας της τάξης. Παράλληλα, προσπάθησαν, όσο ήταν δυνατόν, να υποστηρίξουν συναισθηματικά τους μαθητές, καθώς ήταν και γι' αυτούς κάτι πρωτόγνωρο, αλλά και να διατηρήσουν την επικοινωνία μεταξύ τους, ανταλλάσσοντας γνώσεις, ιδέες, πειραματικές μεθοδολογίες και ψυχολογική ενδυνάμωση, καθώς και διάφορα ψηφιακά διδακτικά σενάρια. Με τον όρο ψηφιακά σενάρια εννοείται ένα είδος ψηφιακής ιστορίας, η οποία αποτελεί ένα μέσο διδασκαλίας όπου η χρήση της γίνεται κυρίως για παρουσιάσεις μαθησιακών αντικειμένων και νέων ιδεών με τρόπο ελκυστικό, ενώ ταυτόχρονα δημιουργούνται ευνοϊκότερες συνθήκες για συνεργασία και αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών καθώς και αποδοτικότερη κατανόηση του περιεχομένου (Μπράττιτς, 2021).

Την παιδαγωγική ευθύνη του δικτύου ανταλλαγής ιδεών μεταξύ των νηπιαγωγών την είχε το 4ο ΠΕΚΕΣ Δ' Αθήνας και μέσα σ' αυτό το πλαίσιο συλλέχθηκαν όλα τα σενάρια και παρουσιάστηκαν στο e-book «Ψηφιακά Σενάρια για την Προσχολική Τάξη». Το βιβλίο αποτελείται από 37 ολοκληρωμένα ψηφιακά σενάρια, ένα εκ των οποίων είναι το παρόν: «Οι 12 θεοί του Ολύμπου μέσα από αγγεία». Η συγγραφή του στηρίχθηκε στις βασικές αρχές της ΕΞΑΕ. Σύμφωνα με Λιοναράκης (2001), η ΕΞΑΕ βασίζεται σε τρεις άξονες αλληλεπίδρασης: τον εκπαιδευτή, τον εκπαιδευόμενο και το εκπαιδευτικό υλικό, με βασικότερο ρόλο στη μαθησιακή διαδικασία να παίζει το εκπαιδευτικό υλικό, ενώ ως μέθοδος διδασκαλίας και

μάθησης, περιγράφεται ένα οργανικά δομημένο σύνολο μέσων και διαδικασιών. Στο συγκεκριμένο σενάριο, το εκπαιδευτικό υλικό είναι διαμορφωμένο με τέτοιο τρόπο, ώστε να διατηρείται αμείωτο το ενδιαφέρον των παιδιών και οι δραστηριότητες που έχουν επιλεγεί είναι ελκυστικές και κατάλληλες για την προσχολική ηλικία.

Κατ' αρχάς, το σενάριο αυτό σχεδιάστηκε, υλοποιήθηκε και εφαρμόστηκε κατά τη διάρκεια της ΕΞΑΕ την περίοδο της πανδημίας. Με την επιστροφή στο σχολείο εφαρμόστηκε εξ ολοκλήρου δια ζώσης μέσα στην τάξη. Τέλος, την προηγούμενη χρονιά (2022-23), υλοποιήθηκε ως άτυπο Lesson Study (LS), με σκοπό την προσαρμογή του στο νέο Πρόγραμμα Σπουδών (ΠΣ) του Νηπιαγωγείου.

Θεωρητικό πλαίσιο

Η ΕΞΑΕ διακρίνεται στη σύγχρονη, όπου οι συμμετέχοντες βρίσκονται ταυτόχρονα στο δικό τους χώρο, και με τη βοήθεια τηλεπικοινωνιακής σύνδεσης, συμμετέχουν σε μια «εικονική αίθουσα» διδασκαλίας και στην ασύγχρονη όπου οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να εργαστούν με το διαθέσιμο εκπαιδευτικό υλικό όποτε μπορούν. Καθώς το υλικό παίζει σημαντικό ρόλο στην ΕΞΑΕ, ειδικά στο νηπιαγωγείο, η επιλογή, η δημιουργία και η διαμόρφωσή του πρέπει να είναι με τρόπο ελκυστικό και να έχει ενδιαφέρον για τους μαθητές, ειδικά σε αυτές τις μικρές ηλικίες του νηπιαγωγείου. Η μέθοδος για την επίτευξη του ενδιαφέροντος είναι η δημιουργία ψηφιακών σεναρίων, δηλαδή σύντομες ιστορίες, οι οποίες παίρνουν το ρόλο του αφηγητή, ή αλλιώς ψηφιακές αφηγήσεις (Digital Storytelling).

Σύμφωνα με Μπράττιτς (2021), η ψηφιακή αφήγηση (ΨΑ) αποτελεί τον συνδυασμό της παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με πολυμεσικό υλικό και ψηφιακά εργαλεία, που έχουν συχνά διαδραστικό χαρακτήρα. Μέσω της διαδραστικότητας ενισχύεται η μάθηση και η κατανόηση και αναπτύσσεται η κριτική σκέψη και οι δεξιότητες επίλυσης προβλήματος από την πλευρά των μαθητών. Παράλληλα, η ποικιλία πολυμεσικών στοιχείων (κείμενο, γραφικά, βίντεο, ηχογραφημένη αφήγηση, μουσική) τις καθιστά περισσότερο ελκυστικές και ενδιαφέρουσες. Με αυτόν τον τρόπο ενισχύεται η εμπλοκή των μαθητών με το γνωστικό αντικείμενο και ενεργοποιείται το συναισθηματικό τους ενδιαφέρον (Smeda et al., 2014).

Μπορούν, επίσης, να αξιοποιηθούν και τα ψηφιακά παιχνίδια ως υποστηρικτικά εργαλεία μάθησης, καθώς το πλασιωμένο περιβάλλον ενός ψηφιακού παιχνιδιού, μέσα στο οποίο το παιδί κατακτά έννοιες και αναπτύσσει δεξιότητες, μπορεί να υποστηρίξει τη μάθηση στην προσχολική εκπαίδευση, μέσω των ψηφιακών ερεθισμάτων που προσφέρονται (Σταυρίδου & Καρασαββίδης, 2009). Για τη δημιουργία ψηφιακών ιστοριών και ψηφιακών παιχνιδιών υπάρχουν διαθέσιμα πάρα πολλά εργαλεία, πολλά από τα οποία είναι ελεύθερα προς χρήση. Στο συγκεκριμένο ψηφιακό σενάριο χρησιμοποιήθηκαν αποκλειστικά εργαλεία που προσφέρει το Υπουργείο Παιδείας, όπως η πλατφόρμα e-me.

Στο τρίτο πλαίσιο, η εκπόνηση της διδασκαλίας έγινε με τη μέθοδο του Lesson Study (LS). Το LS είναι μετάφραση για τον ιαπωνικό όρο *jogyokenkyu*, ο οποίος αποτελείται από δύο λέξεις: *jogyo*, που σημαίνει μάθημα, και *kenkyu*, που σημαίνει μελέτη ή έρευνα. Όπως υποδηλώνεται με αυτόν τον όρο, η μελέτη μαθήματος αποτελείται από τη μελέτη της διδακτικής πρακτικής (Fernandez, et al., 2004). Το LS αποτελείται από μία σειρά διαδικασιών, μέσα από τις οποίες οι εκπαιδευτικοί εξετάζουν συστηματικά τις διδακτικές τους μεθόδους, τα περιεχόμενα της διδασκαλίας τους, τα προγράμματά τους και τις στρατηγικές που εφαρμόζουν στην τάξη. Σκοπός του LS είναι η βελτίωση της διδασκαλίας και της μάθησης στην τάξη και βασίζεται στη λογική της συνεργασίας και της ανατροφοδότησης μεταξύ των εκπαιδευτικών. Σύμφωνα με Williams & Plummer (2010), μέσω του LS δημιουργούνται στενές σχέσεις συνεργασίας μεταξύ των εκπαιδευτικών, βελτιώνονται οι γνώσεις τους και μπορούν να δουν τις μαθησιακές διαδικασίες από την πλευρά των μαθητών. Όλα αυτά μπορούν να

τους οδηγήσουν στην αλλαγή της παιδαγωγικής σκέψης τους. Το LS είναι μία αρκετά ανοιχτή μέθοδος, ωστόσο τα στοιχεία των οποίων η σταθερή παρουσία είναι αδιαπραγμάτευτη είναι: α) Ο από κοινού προσδιορισμός του μαθησιακού στόχου και σχεδιασμός της εκπαιδευτικής διαδικασίας, β) η προσεκτική μελέτη της συμμετοχής των μαθητών, γ) η παρατήρηση του μαθήματος την ώρα που αυτό πραγματοποιείται και δ) ο αναστοχασμός.

Σκοπός

Σκοπός της παρούσας εισήγησης είναι να διερευνήσει κατά πόσο ένα ψηφιακό διδακτικό σενάριο, που δημιουργήθηκε στα πλαίσια της ΕξΑΕ, μπορεί να υλοποιηθεί σε διαφορετικά πλαίσια, όπως η Δια Ζώσης Εκπαίδευση και το LS, σύμφωνα με το νέο ΠΣ του νηπιαγωγείου. Επίσης, ποια μπορεί να είναι η αξία των ψηφιακών εργαλείων που χρησιμοποιούνται στα 3 διαφορετικά πλαίσια.

Στόχος του σεναρίου είναι τα παιδιά να γνωρίσουν τους 12 θεούς του Ολύμπου μέσα από την κεραμική τέχνη των αρχαιοελληνικών αγγείων. Η ενασχόλησή τους με αυτό το θέμα είναι πολύ σημαντική για δύο κύριους λόγους. Πρώτον, τα παιδιά εκδηλώνουν ένα έντονο ενδιαφέρον για τους 12 θεούς, αλλά και για την ελληνική μυθολογία γενικότερα, καθώς οι θεοί παρουσιάζονται σαν σούπερ ήρωες, οι οποίοι έχουν υπερδυνάμεις και ταιριάζουν με τα διάφορα προσφιλή τους κινούμενα σχέδια. Μέσα από τα χαρακτηριστικά και τις ιδιότητες του κάθε θεού, τα παιδιά μπορούν να έρθουν σε επαφή με στοιχεία του δικού τους χαρακτήρα, να υποδυθούν ρόλους και να αναπτύξουν θετικές στάσεις για την αυτοεικόνα και τη σχέση με τους άλλους.

Και δεύτερον, η κεραμική τέχνη των αγγείων τους είναι τόσο οικεία, καθώς έχει να κάνει με αντικείμενα της καθημερινότητας, αντικείμενα απλά και χρηστικά, με τα οποία τα παιδιά έχουν άμεση επαφή. Τα αγγεία μέσα από το πέρασμα του χρόνου μπορεί να έχουν αλλάξει μορφή και υλικά, αλλά δεν έχει αλλάξει πολύ η χρήση τους. Ένας αμφορέας είναι τώρα πια βάζο, ένας σκύφος έχει γίνει ποτηράκι. Τα παιδιά μπορούν να νιώσουν την ιστορική συνέχεια και την έννοια του ανήκειν, σε οποιονδήποτε πολιτισμό και σε οποιαδήποτε χρονική στιγμή. Το σενάριο, επίσης, λαμβάνει υπόψη τα τρία θεμελιώδη χαρακτηριστικά των αντικειμένων: α) τη λειτουργική τους αξία, β) τη συμβολική τους αξία και γ) την ικανότητά τους να μεταφέρουν νοήματα στο πέρασμα των αιώνων (Νίτσιου, 2011).

Τέλος, η μιμησιατική απεικόνιση των παραστάσεων των θεών, τόσο σε χρώμα όσο και σε φόρμα, είναι πολύ ελκυστική όσο και προσιτή για τα παιδιά, καθώς και τα ίδια θα μπορούν να ζωγραφίζουν έτσι.

Σύμφωνα με το νέο Πρόγραμμα Σπουδών (ΠΣ) για το Νηπιαγωγείο, το σενάριο αυτό εντάσσεται στο Β Θεματικό Πεδίο: Παιδί, Εαυτός και Κοινωνία και πιο συγκεκριμένα στην Θεματική Ενότητα Β.2: Κοινωνικές Επιστήμες, με έμφαση στην Υποενότητα Β.2.1: Ιστορία και Πολιτισμός. Μέσα από αυτήν την Θεματική Ενότητα τα παιδιά καταφέρνουν να αντιληφθούν τις συνδέσεις ανάμεσα στον εαυτό τους και στους άλλους, ώστε να καταστούν πολιτισμικά εγγράμματοι και συνειδητοποιημένοι πολίτες, στο πλαίσιο πάντα της αναπτυξιακής τους ωριμότητας. Η κατανόηση της ελληνικής πολιτισμικής κληρονομιάς, στο πλαίσιο μιας διαπολιτισμικής προσέγγισης, αποτελεί προϋπόθεση για να συμμετέχουν ενεργά και κριτικά στην κοινωνική ζωή, ως πολίτες του έθνους, ως Ευρωπαίοι πολίτες και ως πολίτες του κόσμου. (Πεντέρη κ.ά., 2022α)

Πιο συγκεκριμένα, η Υποενότητα Ιστορία και Πολιτισμός στοχεύει στην κατανόηση της ανθρώπινης δράσης και στην εξοικείωση των παιδιών με τον χρόνο, στην ανάπτυξη της ιστορικής τους αντίληψης και στη γνωριμία των παιδιών με τις συνήθειες, τα ήθη, τα έθιμα και τις παραδόσεις. Επίσης, έγινε προσπάθεια να συμπεριληφθούν όλα τα υπόλοιπα ΘΠ τόσο

για να υποστηριχθεί η διαθεματική διασύνδεση όσο και για να γίνει μια πιο ολοκληρωμένη πρακτική στο LS.

Μεθοδολογία

Αναλυτικότερα τα 3 πλαίσια πραγματοποίησης του σεναρίου είναι:

Η ΕΞΑΕ: το σενάριο δημιουργήθηκε αποκλειστικά για την ΕΞΑΕ την εποχή που τα σχολεία ήταν κλειστά και υπήρχε η τηλεκπαίδευση. Υπήρχαν δραστηριότητες τόσο σύγχρονης όσο και ασύγχρονης εκπαίδευσης. Στη μελέτη του Hrastinski (2008a) παρατίθενται τα κριτήρια για επιλογή μεταξύ της ασύγχρονης και της σύγχρονης ηλεκτρονικής μάθησης απαντώντας στο πότε, στο γιατί και στο πώς να γίνεται χρήση της ασύγχρονης αντί της σύγχρονης ηλεκτρονικής μάθησης, προσαρμοσμένα στην ηλικία των νηπίων, παραδείγματα μέσα από το σενάριο στον Πίνακα 1.

Πίνακας 1. Κριτήρια επιλογής μεταξύ σύγχρονης και ασύγχρονης εκπαίδευσης

	Ασύγχρονη	Σύγχρονη
Πότε;	Στα πολύπλοκα θέματα Όταν δεν μπορεί να πραγματοποιηθεί μία σύγχρονη	Για γνώριμια Για προγραμματισμό εργασιών Για συζήτηση
Γιατί;	Οι μαθητές διαθέτουν περισσότερο χρόνο για προβληματισμό, αφού δεν αναμένεται η άμεση απάντηση	Οι μαθητές έχουν μεγαλύτερη αφοσίωση και κίνητρο λόγω της γρήγορης ανταπόκρισης
Πώς;	Χρήση ασύγχρονων μέσων, όπως e-mail, ομάδες συζητήσεων, ιστολόγια (blog)	Χρήση σύγχρονων μέσων, όπως τηλεδιάσκεψη, chat
Παραδείγματα	Θεοί και γραμματόσημα: Παιχνίδι όπου τα παιδιά προσπαθούν να βρουν το αρχικό γράμμα του ονόματος των θεών παρατηρώντας γραμματόσημα: https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=746744 Αγγεία τότε και τώρα: Τα παιδιά ανακαλύπτουν αντικείμενα που μοιάζουν με τα αρχαία αγγεία, τα φωτογραφίζουν και τα συγκρίνουν: https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=893506 https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=893964	Η πυξίδα της Αφροδίτης: e-me Image Slider - τρισδιάστη απεικόνιση της πυξίδας της Αφροδίτης: https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=894205 Η ιστορία της τηλεπικοινωνίας: Βίντεο https://youtu.be/rDkxNmKDGk και σχολιασμός. Στόχος τα παιδιά να αναγνωρίζουν κοινά στοιχεία σε σημαντικούς ανθρώπους, σε «πράγματα» και καταστάσεις στη διάρκεια του χρόνου.

Η Δια Ζώης εκπαίδευση που πραγματοποιήθηκε την επόμενη χρονιά, όταν τα σχολεία λειτουργήσαν κανονικά. Η ψηφιακή ιστορία παρέμεινε η ίδια χρησιμοποιώντας τον υπολογιστή του σχολείου. Διατηρήθηκαν όλες οι σύγχρονες δραστηριότητες που αποτελούν τον κορμό της ιστορίας, οι δραστηριότητες της ασύγχρονης στέλνονταν στο σπίτι μέσω email και προστέθηκαν επιπλέον δραστηριότητες, οι οποίες ήταν δύσκολο να πραγματοποιηθούν εξ αποστάσεως, όπως για παράδειγμα η δραματοποίηση μύθων των θεών, η διαμάχη της Αθηνάς και του Ποσειδώνα και ο μύθος της Περσεφόνης. Μέσα από τη θεατρική τέχνη τα παιδιά καταφέρνουν να υποδυθούν έναν «άλλον» χαρακτήρα και να αλληλεπιδράσουν σε

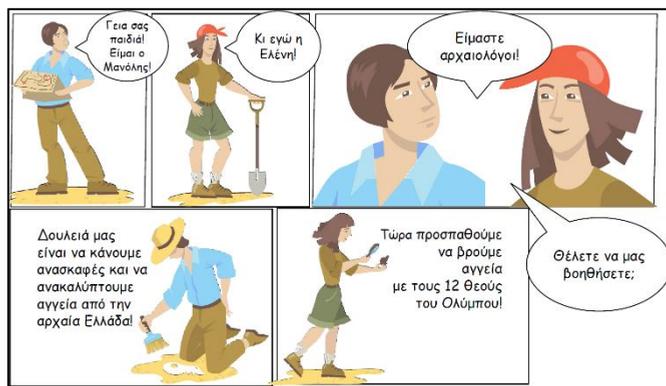
έναν «άλλο» χρόνο και χώρο, όπως και να επιλέγουν τον ρόλο που τους ταιριάζει και να αιτιολογούν τις επιλογές τους και βέβαια να υιοθετούν το θεατρικό παιχνίδι ως ένα μέσο για να εκφράσουν τη σκέψη, τη φαντασία και τα συναισθήματά τους. Συμπληρωματικές δραστηριότητες αφορούσαν την εικαστική δημιουργία, αγγειοπλαστική, με στόχους τα παιδιά να διακρίνουν τα μέσα που τους είναι χρήσιμα για τη σύνθεση μιας εικαστικής δημιουργίας, να αναγνωρίζουν τη συμβολή όλων των αισθήσεων για τη σύνθεση μιας καλλιτεχνικής δημιουργίας και να δημιουργούν πρωτότυπα έργα ως απόκριση σε σένα ερέθισμα, συνδυάζοντας υλικά με δημιουργικό τρόπο.

Το LS που πραγματοποιήθηκε την προηγούμενη χρονιά έγινε με σκοπό να διερευνηθούν πώς μπορεί να εφαρμοστεί το νέο ΠΣ στο ήδη υπάρχον ψηφιακό σενάριο και ποιες προσαρμογές πρέπει να γίνουν για να ενταχθεί τόσο στα νέα ΘΠ όσο και στο νέο διδακτικό μοντέλο 5Ε που προτείνεται από τον Οδηγό Νηπιαγωγού. Όπως αναφέρει και ο Dudley (2014), το LS περιλαμβάνει ομάδες εκπαιδευτικών που σχεδιάζουν, διδάσκουν, παρατηρούν και αναλύουν τη μάθηση και τη διδασκαλία σε «μαθήματα έρευνας». Στην προκειμένη περίπτωση το LS περιλαμβάνει δύο νηπιαγωγούς, εκ των οποίων η μία είναι η συγγραφέας της παρούσας εισήγησης, με προσωπική εμπειρία ως επιμορφώτρια του ΙΕΠ στο νέο ΠΣ για το νηπιαγωγείο.

Τέλος, τα ψηφιακά εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν και στα τρία πλαίσια ήταν ως επί το πλείστον από την ψηφιακή εκπαιδευτική πλατφόρμα e-me. Η e-me διατίθεται από το Υπουργείο Παιδείας σε όλους τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς και παρέχει έναν ασφαλή «χώρο» για συνεργασία και επικοινωνία μαθητών, εκπαιδευτικών και σχολείων καθώς και ψηφιακά εργαλεία για την υποστήριξη της διδασκαλίας και της μάθησης. Προσφέρεται για τη δημιουργία συνεργατικών περιβαλλόντων μάθησης (κουφέλες), για την επικοινωνία και κοινωνική δικτύωση, για την οργάνωση, αποθήκευση και ανταλλαγή αρχείων, για τη δημιουργία ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού, και για τη διασύνδεση και αξιοποίηση ανοιχτών πόρων από τα αποθετήρια Φωτόδεντρο. Μόνο στην ΕΞΑΕ στις σύγχρονες συνεδρίες χρησιμοποιήθηκε το webex και το power point για την παρουσίαση της ιστορίας.

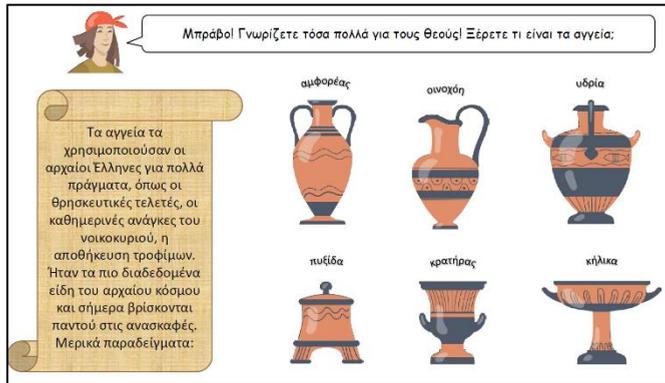
Περιγραφή σεναρίου και δραστηριοτήτων

Το σενάριο ξεκινάει με την παρουσίαση δυο αρχαιολόγων, του Μανόλη και της Ελένης, οι οποίοι συστήνονται στα παιδιά και ζητάνε τη βοήθειά τους για να βρουν τα αγγεία των 12 θεών.



Εικόνα 1. Παρουσίαση των ηρώων

Τα παιδιά έρχονται σε επαφή με δυο νέες έννοιες, τους 12 θεούς του Ολύμπου και τα αγγεία. Για τη διερεύνηση των απόψεων και των πρότερων γνώσεων των παιδιών σχετικά με αυτές τις έννοιες, υλοποιούνται δύο δραστηριότητες ανίχνευσης. Η πρώτη είναι η εννοιολογική χαρτογράφηση σχετικά με τους 12 θεούς. Μετά την ολοκλήρωση του εννοιολογικού χάρτη, η δεύτερη δραστηριότητα αφορά τα αγγεία. Το ερώτημα που τίθεται εδώ είναι τι γνωρίζουν τα παιδιά για τα αγγεία και τι θέλουν να μάθουν. Χρησιμοποιείται το διάγραμμα KWLH και συμπληρώνεται η 1η και 2η στήλη του διαγράμματος.

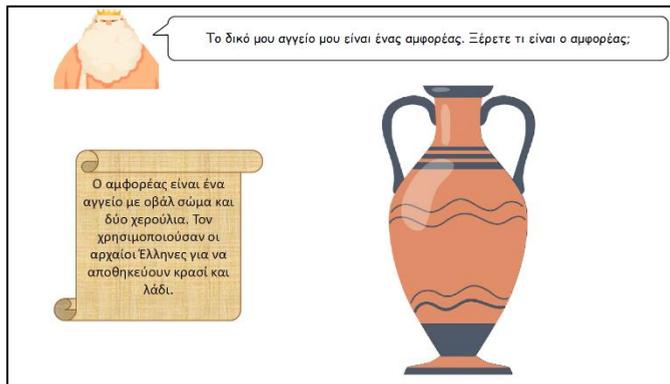


Εικόνα 2. Πληροφορίες για τα αγγεία

Με την ολοκλήρωση των δύο δραστηριοτήτων ξεκινάει η αναζήτηση για την ανακάλυψη των αγγείων. Το σενάριο αποτελείται από 12 υποενότητες, μία για κάθε θεό του Ολύμπου. Ενδεικτικά περιγράφεται η 1^η υποενότητα, ο θεός Δίας, και με παρόμοιο τρόπο εξελίσσονται και οι υπόλοιποι θεοί, με διαφοροποιημένες ωστόσο δραστηριότητες στον καθένα, καλύπτοντας έτσι και τα αντίστοιχα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα. Η προτεινόμενη χρονική διάρκεια είναι περίπου τρεις εβδομάδες, μία ημέρα για κάθε θεό-αγγείο. Βέβαια, πρέπει πάντα να λαμβάνεται υπόψιν το ενδιαφέρον των παιδιών, καθώς και οι ανάγκες της κάθε ομάδας.

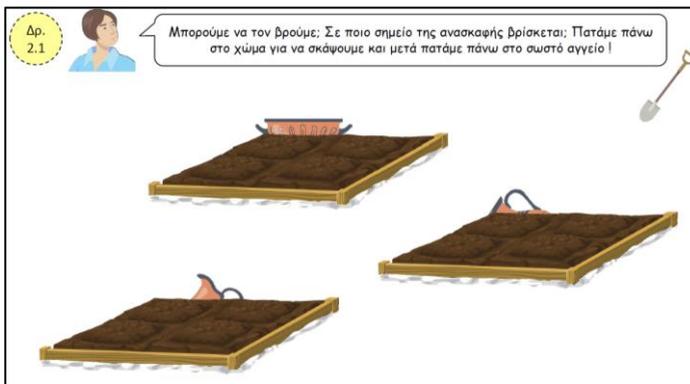
Δομή Διδασκαλίας

Οι θεοί συντροφεύουν τα παιδιά, τα βοηθούν, δίνουν πληροφορίες και βάζουν δοκιμασίες. Κάθε θεός συστήνεται στα παιδιά και δίνει πληροφορίες για το αγγείο του.



Εικόνα 3. Πληροφορίες για τον αμφορέα

Μετά από κάθε παρουσίαση του αγγείου υπάρχουν μικρές δοκιμασίες για να προσπαθήσουν τα παιδιά να ανακαλύψουν το αγγείο.



Εικόνα 4. Παραδείγματα δοκιμασιών

Μέσα από μικρές δοκιμασίες που έχουν τη μορφή παιχνιδιού και αφορούν περισσότερο τα μαθηματικά, τα παιδιά ενθαρρύνονται να εντοπίζουν σχέσεις εγκλεισμού, όταν δηλαδή ένα στοιχείο είναι ανάμεσα σε άλλα ή περιβάλλεται από κάτι άλλο ή και να προσδιορίζουν την πληθικότητα ενός συνόλου αριθμών. Έτσι δίνεται και η κοινωνική διάσταση καθώς τα παιδιά μέσα από το παιχνίδι μπαίνουν στη θέση του αρχαιολόγου και ανακαλύπτουν αγγεία. Επίσης, τα παιδιά μαθαίνουν να εκτελούν απλές ασκήσεις πρακτικής και εξάσκησης με ειδικά λογισμικά κλειστού τύπου, αλλά και να παίζουν, να σχεδιάζουν και να δημιουργούν ψηφιακά παιχνίδια.

Για κάθε αγγείο που ανακαλύπτουμε, ενθαρρύνουμε τα παιδιά να το παρατηρήσουν και να το σχολιάσουν, με αυτόν τον τρόπο καταφέρνουν να εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους καθώς και να διατυπώνουν ερωτήματα που αφορούν τόσο ιστορικά γεγονότα όσο και την εικαστική δημιουργία, το χρώμα, τη μορφή, το ύφος κτλ. Επίσης, μπορούμε να επισκεφτούμε, διαδικτυακά, το μουσείο το οποίο φιλοξενεί το αγγείο.



Εικόνα 5. Παρατήρηση και σχολιασμός

Όταν τα παιδιά έχουν εξοικειωθεί με το αγγείο, ακολουθεί η δραστηριότητα «Αγγεία τότε και τώρα». Στη δραστηριότητα αυτή, η οποία διατρέχει όλο το σενάριο, τα παιδιά προσπαθούν να κάνουν μια σύνδεση της αρχαιότητας με το σήμερα. Τα παιδιά ενθαρρύνονται να συλλέγουν στοιχεία για γεγονότα, πρόσωπα και δεδομένα από το παρελθόν και να τα συνδέουν με το παρόν, αναπτύσσοντας μια αίσθηση χρονολόγησης, να εκτιμούν τη σημασία του παρελθόντος στην κατανόηση και εκτίμηση μιας παροντικής κατάστασης, όπως και να αναγνωρίζουν τις οικογενειακές συνήθειες και παραδόσεις και τον τρόπο ζωής στο παρελθόν.

Τα παιδιά ανακαλύπτουν μέσα στο σπίτι τους αντικείμενα που μοιάζουν με τα αρχαία αγγεία, τα φωτογραφίζουν και στο τέλος του προγράμματος μπορεί να πραγματοποιηθεί μια ψηφιακή έκθεση με τα παλιά και τα νέα. Μπορεί να γίνει στην e-me με το εργαλείο Collage, όπως τα παρακάτω παράδειγμα:

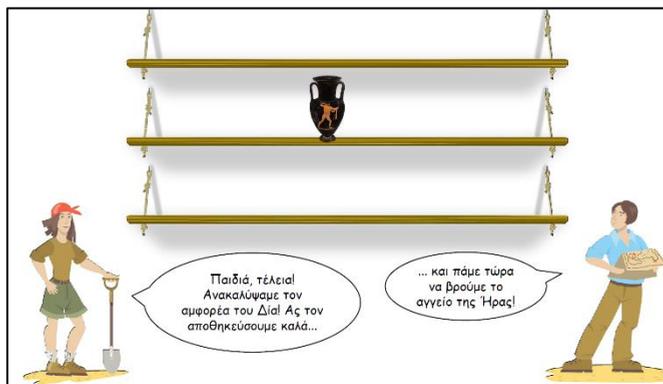
https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=893317



Εικόνα 6. Παραδείγματα αρχαία και τωρινά σκεύη

Εξάλλου μέσα από τέτοιου τύπου δραστηριότητες τα παιδιά ενθαρρύνονται να διερευνούν, να ανακαλύπτουν και να πειραματίζονται με την κατάλληλη χρήση λογισμικών ανοικτού τύπου, όπως και να συνδυάζουν και να συνθέτουν τις πληροφορίες με τις ΤΠΕ με κατάλληλο τρόπο χρησιμοποιώντας κριτήρια και προηγούμενες γνώσεις.

Αφού ολοκληρωθεί η έρευνα, κάθε αγγείο αποθηκεύεται για να υπάρχει σημείο αναφοράς για συγκρίσεις και για έλεγχο προόδου.



Εικόνα 7. Ο αποθηκευτικός χώρος

Ολοκληρώνοντας τις ανακαλύψεις και έχοντας γεμίσει την αποθήκη με τα αγγεία των θεών, τα παιδιά επιστρέφουν στον αρχικό εννοιολογικό χάρτη και το διάγραμμα KWLH για να γίνει η σύγκριση μεταξύ των νέων γνώσεων που αποκτήθηκαν. Επιπλέον, συμπληρώνεται και την 4η στήλη του διαγράμματος KWLH, η οποία αφορά το πώς έμαθαν τα παιδιά.

Ολόκληρο το σενάριο υπάρχει εδώ:

https://proxolikinikoloudi4pekes.blogspot.com/2021/06/blog-post_29.html

Συμπεράσματα

Συνολικά, το σενάριο κατά την εφαρμογή του λειτουργήσε ικανοποιητικά και στα τρία διαφορετικά μαθησιακά πλαίσια. Τα ψηφιακά εργαλεία της e-me αποδείχτηκαν κατάλληλα για την ηλικία των νηπίων, εύκολα στη χρήση και με πολλές δυνατότητες δημιουργίας εκπαιδευτικού ψηφιακού υλικού. Ιδιαίτερη ήταν και η χρήση του εργαλείου της e-me, το e-portfolio, με το οποίο δημιουργήθηκε ένα ψηφιακό προσωπικό πορτφόλιο για κάθε παιδί ξεχωριστά. Σημαντικό ρόλο έπαιξε, βέβαια, και η εμπλοκή των γονέων σε όλη τη διαδικασία, καθώς το μικρό της ηλικίας των παιδιών χρειάζεται τη βοήθεια των γονέων για τις ασύγχρονες δραστηριότητες. Ολόκληρη η ψηφιακή αφήγηση κράτησε αμείωτο το ενδιαφέρον των παιδιών και στις τρεις περιπτώσεις και οι ψηφιακοί ήρωες πήραν θέση μόνιμου συντρόφου μέσα στην τάξη.

Πιο συγκεκριμένα, καθώς το σενάριο αυτό δημιουργήθηκε για την ΕΞΑΕ έχει ένα μεγάλο πλεονέκτημα στη χρήση των ΤΠΕ, κάτι που φαίνεται πολύ ελκυστικό στα παιδιά όπου κι αν βρίσκονται, στο σπίτι ή στο σχολείο. Τα παιδιά παρουσίασαν μεγάλο ενδιαφέρον τόσο για τους θεούς όσο και για τα αγγεία τους, ένα ενδιαφέρον που παρέμεινε αναλλοίωτο καθ' όλη τη διάρκεια του σεναρίου. Στην ΕΞΑΕ ένα πολύ θετικό σημείο ήταν η σύνδεση των αγγείων με το σήμερα. Τα παιδιά βρίσκονταν σπίτι τους και είχαν την ευχέρεια να ψάξουν άμεσα για ένα καθημερινό αντικείμενο που μοιάζει με το αρχαίο αγγείο. Το σενάριο μετατράπηκε σε ένα «κυνήγι θησαυρού» σύνδεσης της αρχαιότητας με σήμερα. Πολύ μεγάλο ενδιαφέρον έχει και το γεγονός ότι οι γονείς εμπλέκονταν άμεσα στη διαδικασία, κάτι που έκανε τα παιδιά να νιώθουν πολύ ευχάριστα.

Στη δια ζώσης διδασκαλία, όπου επικρατούν οι συνθήκες της πραγματικής τάξης, το σενάριο είχε όλα τα θετικά των ΤΠΕ, την ψηφιακή αφήγηση, τα ψηφιακά εργαλεία και

παιχνίδια, αλλά λειτούργησε πολύ καλύτερα σε δραστηριότητες, όπως η δραματοποίηση των μύθων των θεών, και η εικαστική δημιουργία, τόσο στη ζωγραφική όσο και στη γλυπτική. Στο νηπιαγωγείο μπορούσαμε να έχουμε πηλό και να δημιουργήσει το κάθε παιδί το δικό του μελανόμορφο ή ερυθρόμορφο αγγείο. Το ενδιαφέρον των παιδιών παρέμεινε κι εδώ αναλλοίωτο, με αποτέλεσμα η καλοκαιρινή γιορτή να αποτελείται από μία θεατρική παράσταση για τους 12 θεούς και μία έκθεση ζωγραφική και γλυπτικής εμπνευσμένη από τα αγγεία. Η e-me συνέχισε με την ασύγχρονη διδασκαλία και υπήρξε εμπλοκή των γονέων, όχι στο ποσοστό που υπήρχε στην ΕΞΑΕ, αλλά μέσα από παρότρυνση της νηπιαγωγού, οι γονείς έλαβαν συμμετοχή στο πρόγραμμα και υπήρξε πολύ θετική τροφοδότηση στο τέλος.

Τέλος, το νέο ΠΣ έβαλε νέα δεδομένα, θεωρία και προκλήσεις για τη διδακτική και τη μεθοδολογία. Το LS αποδείχτηκε μία πολύ ενδιαφέρουσα εμπειρία και για τις δυο εμπλεκόμενες συναδέλφους νηπιαγωγούς. Παρόλο που διατηρήθηκε το αρχικό σενάριο, ο σχεδιασμός της διδασκαλίας έγινε λίγο διαφορετικά για να μπορέσει να προσαρμοστεί στα ΘΠ του νέου ΠΣ. Οι 12 θεοί χωρίστηκαν σε τριάδες για να μπορέσουν να καλύψουν και τα τέσσερα ΘΠ και στην κάθε τριάδα αξιοποιήθηκε το διδακτικό μοντέλο 5E. Οι υποενότητες σε αυτήν την περίπτωση από δώδεκα έγιναν τέσσερις, με αποτέλεσμα να συμπτυχθούν κάποιες δραστηριότητες και αρκετά αγγεία και θεοί να παρουσιάζονται ταυτόχρονα. Αυτό προκάλεσε μια μικρή σύγχυση στα παιδιά, αλλά το ενδιαφέρον τους δε μειώθηκε καθόλου. Η αναλυτικότερη μέθοδος διδασκαλίας που πραγματοποιήθηκε στα προηγούμενα πλαίσια, δηλαδή ένας θεός-αγγείο κάθε μέρα, λειτούργησε καλύτερα για την ηλικία των νηπίων. Η χρησιμότητα των ψηφιακών μέσων κι εδώ έπαιξε πολύ σημαντικό ρόλο στην κατανόηση των νέων εννοιών. Θετικό στοιχείο αποτελεί και η αίσθηση που άφησε το LS στην νηπιαγωγό που είχε το ρόλο του παρατηρητή, γιατί μπήκε στη θέση των μαθητών και μπόρεσε πολύ εύκολα να διακρίνει λάθη ή αβλεπίες στη διδακτική.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Boardman, J. (2006). *Η ιστορία των αρχαίων ελληνικών αγγείων*. Εκδόσεις Πατάκη, Αθήνα, 155-166.
- Dudley, P. (2014). *Lesson study: A handbook*. χ.ε.
- Fernandez, C., & Yoshida, M. (2004). *Lesson study: A Japanese approach to improving mathematics teaching and learning*. Routledge.
- Hrastinski, S. (2008). Asynchronous and synchronous e-learning. *Educause quarterly*, 31(4), 51-55.
- Williams, C., & Plummer, F. (2010). Incorporating lesson study for teacher professional development. *Articles évalués/Refereed Papers*, 21, 467.
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: a comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1, 1-21.
- Λιοναράκης, Α. (2001). Ανοικτή και εξ αποστάσεως εκπαίδευση και διαδικασίες μάθησης. *Απόψεις και Προβληματισμοί για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, 33-52.
- Μιράττισης, Θ. (2021). Ψηφιακή Αφήγηση: Προσαρμογή δραστηριοτήτων σε συνθήκες εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. *1ο Διεθνές Διαδικτυακό Εκπαιδευτικό Συνέδριο Από τον 20ο στον 21ο αιώνα μέσα σε 15 ημέρες* (51-61).
- Νίτσιου, Π. Θ. (2011). *Μουσειολογική θεωρία και η ιδεολογική της χρήση σε αφηγήματα μουσείων* [Doctoral dissertation], Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.
- Πεντέρη, Ε. (2017). Το μοντέλο Lesson Study ως εργαλείο επαγγελματικής ανάπτυξης: Εμπλεκοντας μελλοντικούς και εν-ενεργεία νηπιαγωγούς σε συμμετοχική αναστοχαστική πράξη. *Έρευνα στην Εκπαίδευση*, 6(2), 43-56.
- Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2022α). *Πρόγραμμα Σπουδών Για την Προσχολική Εκπαίδευση – Διευρυνμένη Έκδοχή* (2η Έκδοση, 2022). ΙΕΠ.
- Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2022β). *Οδηγός νηπιαγωγού – Υποστηρικτικό υλικό. Πυξίδα: Θεωρητικό και Μεθοδολογικό Πλαίσιο – Πρακτικές Εφαρμογές και Διδακτικοί Σχεδιασμοί*. ΙΕΠ.

- Σταυρίδου, Χ., & Καρασαββίδης, Η. (2009). Σχεδιασμός και αξιολόγηση της διαδικασίας αναπλαισίωσης ενός ψηφιακού παιχνιδιού στην προσχολική εκπαίδευση. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση* (σελ. 169-174).
- Συλλογικός Τόμος Ομάδας Νηπιαγωγών Δ' Αθήνας (2021). *Ψηφιακά σενάρια για την προσχολική τάξη*. Εκδότης: 4ο Περιφερειακό Κέντρο Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού (ΠΕ.Κ.Ε.Σ.) Αττικής.