

Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης

Τόμ. 8 (2018)

8ο ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΕΘΝΙΚΟ ΚΑΙ ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΑΘΗΝΩΝ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΙΔΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ



Υπό την αιγίδα του Υπουργείου Παιδείας, Έρευνας και
Θρησκευμάτων

8^ο ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΧΑΡΙΣΜΑΤΙΚΩΝ ΑΤΟΜΩΝ ΣΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ

Ιδεολογικές – Πολιτικές – Ψυχολογικές – Παιδαγωγικές
Προϋποθέσεις Εκπαίδευσης Χαρισματικών Ατόμων

ΤΟΜΟΣ ΠΡΑΚΤΙΚΩΝ
ISSN: 2529-1157

Σε Συνεργασία με την Ένωση Ελλήνων Φυσικών και την
Ελληνική Μαθηματική Εταιρεία
ΞΕΝΟΔΟΧΕΙΟ DIVANICARAVEL
14-17 Ιουνίου 2018

«Καλλιεργώντας την φιλαναγνωσία στο
νηπιαγωγείο και με τη χρήση των Νέων
Τεχνολογιών.»

Φωτεινή Κοντοπούλου, Δέσποινα Λέκκα

doi: [10.12681/edusc.2699](https://doi.org/10.12681/edusc.2699)

Βιβλιογραφική αναφορά:

Κοντοπούλου Φ., & Λέκκα Δ. (2020). «Καλλιεργώντας την φιλαναγνωσία στο νηπιαγωγείο και με τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών.». *Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης*, 8, 509–519. <https://doi.org/10.12681/edusc.2699>

«Καλλιεργώντας την φιλαναγνωσία στο νηπιαγωγείο και με τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών.»

Κοντοπούλου Φωτεινή

Νηπιαγωγός- Προϊσταμένη του 3^{ου} Νηπιαγωγείου Μεγάρων

mail@3nip-megar.att.sch.gr

Λέκκα Δέσποινα

Νηπιαγωγός- Προϊσταμένη του 6^{ου} Νηπιαγωγείου Μεγάρων

despoinalekka@yahoo.gr

Περίληψη

Ένας από τους βασικότερους στόχους του αναλυτικού προγράμματος του νηπιαγωγείου είναι και η καλλιέργεια του λόγου (προφορικού και γραπτού) καθώς και η επαφή του παιδιού με τη λογοτεχνία. Το παραμύθι λοιπόν είναι το πιο αρεστό λογοτεχνικό είδος για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Στα πλαίσια της διαθεματικής και πολυαισθητηριακής προσέγγισης στο νηπιαγωγείο επιλέξαμε να επεξεργαστούμε κυρίως κλασσικά και παραδοσιακά παραμύθια, ενισχύοντας με παιγνιώδη τρόπο την γλωσσική ανάπτυξη. Αναπτύχθηκαν λοιπόν δραστηριότητες που βελτιώνουν την πολυσύνθετη λειτουργία της αντίληψης, κεντρίζουν το ενδιαφέρον του παιδιού, επιτρέποντάς του ταυτόχρονα και με τη χρήση των ΤΠΕ να αναδειξει πλήρως όλες τις ικανότητες του γνωστικές, γλωσσικές- αφηγηματικές, αντιληπτικές, κιναισθητηκές. Σύμφωνα, με το ψυχαναλυτικό μοντέλο προσέγγισης, τα παραμύθια μεταφέρουν σημαντικά μηνύματα στο συνειδητό, στο προσυνειδητό και στο ασυνείδητο. ⁽¹⁾ Με απλά λόγια, το παραμύθι παίρνει πολύ σοβαρά τα υπαρξιακά άγχη και βοηθά στο να εξομαλυνθούν και να ομαλοποιηθούν, ενώ ταυτόχρονα αποτελεί άριστο ψυχοπαιδαγωγικό μέσο διδασκαλίας. Το παραμύθι έχει μια ρομαντική και συγκινησιακή γοητεία, ασχολείται με τις εμπειρίες και τη ζωή ενός ατόμου κάθε φορά, που διαθέτει τέτοια χαρακτηριστικά ώστε να μπορεί να ταυτιστεί με τον αναγνώστη και να τον κάνει να φτάσει στην ψυχική κορύφωση και να συγκινηθεί. ⁽²⁾ Το ευτυχημένο τέλος στην ιστορία δίνει στο παιδί-ακροατή ή αναγνώστη ένα ευχάριστο και ικανοποιητικό συναίσθημα, πώς δηλ. όλη η δράση κινείται σε ευτυχημένη ατμόσφαιρα. Στην παρούσα εργασία συμμετείχαν 25 νήπια. Τα παιδιά αυτά προέρχονταν από διάφορα πολυπολιτισμικά και από διαφορετικά κοινωνικο-οικονομικά στρώματα.

Στην εργασία αυτή, αξιοποιήσαμε σε υψηλό βαθμό τις δυνατότητες που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες σε συνδυασμό με την καλλιέργεια της φιλαναγνωσίας, καθώς είναι γενικά παραδεκτό ότι η χρήση ΤΠΕ συμβάλλει σημαντικά σε όλη την εκπαιδευτική διαδικασία. Συγκεκριμένα, προάγει τη γνώση, τη συνεργατική μάθηση, τη δημιουργικότητα, και βελτιώνει τις μεθόδους διδασκαλίας, οι οποίες αξιοποιούμενες

ως εκπαιδευτικά εργαλεία καθιστούν τον μαθητή ικανό να ανταποκρίνεται με εύκολη προσπελασιμότητα στις δυσκολίες.

Λέξεις Κλειδιά: Νέες τεχνολογίες; φιλιαναγνωσία.

Εισαγωγή

Στη παρούσα εργασία θελήσαμε να ασχοληθούμε με τα παραμύθια, διότι σύμφωνα με τις βασικές αρχές της επικοινωνιακής προσέγγισης της γλωσσικής διδασκαλίας, θα πρέπει να υπάρχει πλούσια γλωσσική ποικιλία, και στα υλικά διδασκαλίας, όσο και στη χρήση της γλώσσας στην τάξη γενικότερα.⁽³⁾ Οι μαθητές θα πρέπει να έρχονται καθημερινά σε επαφή με πλούσιο και αυθεντικό γλωσσικό υλικό (Βασιλείου 2007) με χαρακτήρα χρηστικό, προερχόμενο από ποικίλες πηγές, ώστε να καλύπτουν μεγάλο εύρος επικοινωνιακών αναγκών της καθημερινής ζωής (Μήτσης 1996). Άλλωστε σύμφωνα με την Παιδαγωγική του Γραμματισμού (Literacy Education), στη γλωσσική διδασκαλία πρέπει να χρησιμοποιούνται κείμενα, που να ανταποκρίνονται στις εμπειρίες, τις γνώσεις και τα ενδιαφέροντα των παιδιών, ώστε να γίνονται αντιληπτά και να έχει νόημα για τα παιδιά η διδασκαλία τους. (Χατζησαββίδης 2003).

Το σχολείο ωστόσο συντελεί αποφασιστικά στο σχηματισμό, αλλά και στο μετασχηματισμό, των στάσεων των μαθητών απέναντι στη γλώσσα μέσω του επισήμου ή του λανθάνοντος προγράμματος ή των εξωσχολικών δραστηριοτήτων (Κωστούλα-Μακράκη 2001, 131). Επιλέξαμε, λοιπόν τα παραμύθια διότι με τις κατάλληλες προσεγγίσεις μπορεί να αξιοποιηθούν και να αποτελέσουν υλικό για δημιουργία ευχάριστου κλίματος μέσα στην τάξη, αφορμή για παιχνίδι, υπόδυση ρόλων συντελώντας έτσι στην κοινωνικοποίηση, ενσυναίσθηση και ευρύτερη ολοκλήρωση των παιδιών γλωσσικά και κοινωνικο-συναισθηματικά. Επίσης, η αξιοποίηση των Τεχνολογιών εξοικειώνει τα παιδιά σε ανοιχτά περιβάλλοντα μάθησης προσφέροντάς τους δυνατότητες διαθεματικής και πολυτροπικής προσέγγισης του παραμυθιού. Συνεπώς, η ένταξη των ΤΠΕ στο σχολείο είναι πολύ σημαντική. Ιδιαίτερη αξία έχει στο να λειτουργήσουν ως μέσο μετεξέλιξης της εκπαιδευτικής διαδικασίας και όχι απλά ως υποστηρικτικά εργαλεία.⁽⁴⁾ Δηλαδή τα παιδιά θα πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να εκπαιδευτούν, να μπορούν να τον χρησιμοποιήσουν και να αυτενεργήσουν κάνοντας μόνα τους εργασίες. Βέβαια σ' αυτό θα βοηθήσει ο εκπαιδευτικός της εκάστοτε σχολικής μονάδας.

Το πρόγραμμα αυτό υλοποιήθηκε κατά το σχολικό έτος 2017-18 και είχε εξάμηνη διάρκεια εκμεταλλευόμενοι την συστέγαση και την συνδιδασκαλία των δύο σχολικών μονάδων, εμπλέξαμε 25 νήπια σε 4 λογισμικά- παιχνίδια, αναλύοντας τα στάδια (των λογισμικών) και ενισχύοντας τις δυνατότητες μάθησης των νηπίων.

Το έναυσμα για την ενασχόληση με τους υπολογιστές δόθηκε από τα ίδια τα παιδιά, καθώς μερικά παιδάκια έφεραν από το σπίτι τους τακτικά εργασίες που είχαν γίνει στον υπολογιστή, κυρίως με τη χρήση του προγράμματος της ζωγραφικής. Λαμβάνοντας υπόψη την επαφή ορισμένων παιδιών με τον υπολογιστή και τις δυνατότητές του, θελήσαμε να τον εντάξουμε πιο συστηματικά στην σχολική ζωή και να πειραματιστούμε!

Σκοπός της εργασίας

Βασικός σκοπός της εργασίας ήταν διαμορφώνοντας τις κατάλληλες συνθήκες τα παιδιά να αγαπήσουν τα βιβλία, να μάθουν να τα μελετούν, να τα φροντίζουν και ευρύτερα να εξοικειωθούν με το βιβλίο. Καθώς μέσω αυτού θα αναπτύξουν γραμματισμό κειμενικό, εικονογραφικό & πολιτισμικό. Επιπλέον να αναπτύξουν την φαντασία τους και τη δημιουργικότητάς τους, να διαμορφώσουν κριτική σκέψη και να εμπλακούν συναισθηματικά, επικοινωνιακά σε προβληματικές καταστάσεις, ανακαλύπτοντας λύσεις, αξιοποιώντας και ενδυναμώνοντας την ενσυναίσθηση.

Η επαφή του παιδιού με την λογοτεχνία και ειδικότερα το παραμύθι θα το βοηθήσει να αναπτύξει επικοινωνιακές και λεκτικές ικανότητες, επιχειρηματολογία, άριστη χρήση και αξιοποίηση των γλωσσικών, συντακτικών και γραμματικών φαινομένων. Βοηθάει επίσης στην ικανότητα αναδιήγησης ιστοριών, εμπλουτισμό λεξιλογίου, ευχέρεια επικοινωνιακή και στην ανάπτυξη θετικού κλίματος μέσα στην τάξη, τόνωση σχέσεων κι ισχυροποίηση της φιλίας.

Επίσης η πρόσβαση και η εξοικείωση των παιδιών με τον υπολογιστή θα κάνει την εκπαιδευτική διαδικασία ακόμα πιο ευχάριστη, καθώς οι υπολογιστές προσφέρουν γνώσεις και κρατούν αμείωτο το ενδιαφέρον των μαθητών, βοηθώντας τους ν' ανοίγουν νέους ορίζοντες στη γνώση!

Συνδυάσαμε φιλιαναγνωσία και αξιοποίηση των ΤΠΕ, στοχεύοντας στην ανάπτυξη πολλαπλών δεξιοτήτων, σε όλους τους τομείς του αναλυτικού προγράμματος της προσχολικής εκπαίδευσης.

Μέθοδοι διδασκαλίας

Για την υλοποίηση του προγράμματος αξιοποιήθηκαν οι παρακάτω μέθοδοι διδασκαλίας: Η συζήτηση, ο καταγισμός ιδεών (brain storming), η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση, τα παιχνίδια ρόλων- μιμητικά παιχνίδια, η βιωματική διδασκαλία και μάθηση (Project), η αξιοποίηση των τεχνών (δραματοποίηση, μίμηση ρόλων, θεατρικό παιχνίδι, αυτοσχεδιασμός, στήσιμο σεναρίου) καθώς και η αξιοποίηση των ΤΠΕ, σε διάφορες εφαρμογές της.

Δραστηριότητες- οργάνωση δραστηριοτήτων,σχέδιο εργασίας βήμα- βήμα

Αρχικά διαμορφώσαμε την γωνιά της ανάγνωσης, δηλ. όποιο παιδί ήθελε έφερνε το αγαπημένο του μαξιλαράκι, ζωάκι, αρκουδάκι, ώστε να χαλαρώνει στην γωνιά της ανάγνωσης. Τα κοριτσάκια συνήθως διάλεγαν το αγαπημένο τους παραμύθι και στην γωνιά της ανάγνωσης το απολάμβαναν παρέα με μια φίλη τους. Από καταγραφές στο ημερολόγιο της νηπιαγωγού, παρατηρήθηκε ανάπτυξη ισχυρής φιλίας μεταξύ των παιδιών που προτιμούσαν τα ίδια βιβλία. Η κοινή προτίμηση αποτέλεσε αφετηρία επικοινωνίας, αποδοχής και θετικής σχέσης. Όλοι οι άνθρωποι κάθε ηλικίας έχουν την ανάγκη να μοιραστούν συναισθήματα. Η ανάγκη αυτή είναι ανθρώπινη και η ικανοποίησή της απαραίτητη για την ισορροπία της ψυχικής υγείας.

Δραστηριότητες που έγιναν από τα ίδια τα παιδιά

Τα παιδιά έδειχναν ενδιαφέρον στο να κατανοούν την φορά της ανάγνωσης, δηλ την κατεύθυνση. Με οδηγό την εικονογράφηση των παραμυθιών προσπαθούσαν να αντιληφθούν την εξελικτική πορεία της ιστορίας, να συλλαβίσουν, να διαβάσουν, να αποκωδικοποιήσουν και τέλος να αναδιηγηθούν με χαρά την ιστορία (τεχνική αναδιήγησης- εξάσκηση μνήμης).

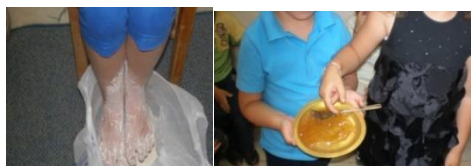
Έκπληξη προκάλεσε το άρωμα βιβλίου!

Ορισμένα παιδιά μύριζαν τα καινούργια βιβλία, τα ξεφύλλιζαν, τα περιεργάζονταν προσπαθούσαν να μαντέψουν την ιστορία, τους ήρωες και την υπόθεση με αφετηρία την εικονογράφηση. Χάρηκαν πολύ τα παιχνίδια ρόλων, έγιναν δημοσιογράφοι, διαφημιστές, ρεπόρτερ, όπου ο καθένας με το δικό του τρόπο παρουσίαζε τον αγαπημένο του ήρωα, καθώς και την αγαπημένη του ιστορία.

Δραστηριότητες με ενίσχυση από την νηπιαγωγό

Η νηπιαγωγός καταγράφοντας τα παραμύθια που δανείζονταν ανά εβδομάδα τα παιδιά, παρατήρησε τις προτιμήσεις των παιδιών ανά φύλο. Για παράδειγμα τα κορίτσια προσανατολίζονταν σε ιστορίες με βασίλισσες και πριγκίπισσες, ενώ τα αγόρια προτιμούσαν παραμύθια με δράκους, τέρατα και βασιλιάδες. Εικαστικά ετοιμάσαμε τον πίνακα των προτιμήσεων, βαφτίζοντάς το, το θερμομέτρο της βιβλιοφιλίας, όπου αναγράφονταν σε μια στήλη τα ονόματα των παιδιών και στην άλλη τα παραμύθια που διαβάστηκαν από τον καθένα χωριστά. Οργανώσαμε δανειστική βιβλιοθήκη στην τάξη μας ώστε κάθε Παρασκευή (αφού διατυπώσαμε τους κανόνες για τη σωστή διατήρηση των βιβλίων και υπογράψαμε το συμβόλαιο μας) ξεκίνησε ο δανεισμός των βιβλίων. Με την επιστροφή των βιβλίων ο κάθε αναγνώστης μετέφερε και τις προσωπικές του εμπειρίες στην τάξη, καθώς και μια ζωγραφιά, που σχετιζόταν με ό,τι του άρεσε περισσότερο σχετικά με το βιβλίο που δανείστηκε. Η νηπιαγωγός γνωστοποίησε στα παιδιά τα δικαιώματα του μικρού αναγνώστη και έγινε συζήτηση πάνω σε αυτά.

Έτσι καταλήξαμε στο συμπέρασμα ότι “το διάβασμα είναι μια ευχάριστη απόλαυση κι όχι υποχρέωση και παρατηρήσεις!” Δουλέψαμε το πρόγραμμα «τα βιβλία σε ρόδες» καθώς συνεργαστήκαμε με το αρμόδιο γραφείο. Παίξαμε τα παραμύθια πολυαισθητηριακά, δοκιμάσαμε υλικά, γεύσεις, δουλέψαμε βιωματικά, μαγειρέψαμε, μυρίσαμε, γευτήκαμε, δοκιμάσαμε πειραματιστήκαμε!



Ο λύκος βάζει αλεύρι στα πόδια του & τρώει μέλι να γλυκάνει το λαιμό του.

Συνεργαστήκαμε με συγγραφέα, ήρθε στο σχολείο και συζήτησε με τα παιδιά. Επίσης η νηπιαγωγός φρόντισε να οργανώσει τις σωστές συνθήκες της ανάγνωσης (ευχάριστος χώρος, καλός φωτισμός, όμορφη διακόσμηση με μαξιλάρες) καθώς και τον εμπλουτισμό της βιβλιοθήκης με νέα βιβλία.

Ετοιμάσαμε επιτραπέζια παιχνίδια, αξιοποιήσαμε κασετόφωνο με ακουστικά, κασέτες κενές για να ηχογραφούν τα παιδιά τον εαυτό τους. Στο τέλος ετοιμάσαμε DVD ηχογραφώντας την αναδιήγηση των παιδιών, όπου και λειτούργησαν κι αυτά για δανεισμό,(ηλεκτρονική δανειστική βιβλιοθήκη). Εργαστήκαμε εικαστικά, δουλέψαμε ανακυκλώσιμα υλικά μεταλλικά και κατασκευάσαμε περίεργες κούκλες και μακέτες, εστιάζοντας κυρίως στα κλασσικά παραμύθια. Ενισχύσαμε πλήρως την βιβλιοθήκη μας και με ηλεκτρονικά παραμύθια. Κατασκευάσαμε αυτοσχέδια μουσικά όργανα για να ντύσουμε ηχητικά τα παραμύθια.



Αξιοποιώντας τον Η/Υ

Γνωρίσαμε το ηλεκτρονικό βιβλίο: Τον μικρό αναγνώστη, το e- yliko, το ηλεκτρονικό παραμύθι, www.childhood.gr/index.php/links/104-links/136, παραμύθια του κόσμου-εργαστήρι μελέτης και στήσαμε το δικό μας εργαστήρι μελέτης. Επίσης επισκεφτήκαμε τον σύνδεσμο:

paramythenia-chora.webnode.gr/παραμυθια/παραμυθια-απ'ολο τονκόσμο.

Αξιοποίηση λογισμικών

Δημιουργία Puzzle-αξιοποίηση λογισμικού

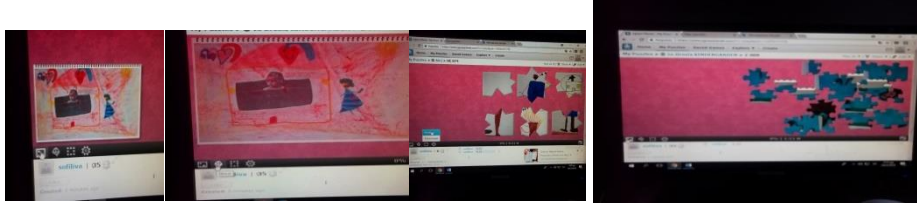
1. www.jigsawplanet.com/?rc=createpuzzle,

Σκοπός της συγκεκριμένης δράσης ήταν η εξοικείωση των παιδιών με την σύνθεση εικόνων και η δημιουργία Puzzle. Δουλέψαμε σε μικρές ομάδες. Η κάθε ομάδα δούλεψε το δικό της παραμύθι

Βήματα.

1. Καταγράψαμε τα βήματα και τα τσεκάρουμε 1-1
2. Εγγραφή στο jigsaw planet με email και κωδικό.
3. create -επιλογή αρχείου (αποθηκευμένη εικόνα στον υπολογιστή – name (δίνουμε τίτλο στο παζλ που θέλουμε να δημιουργήσουμε)-
4. Pieces (επιλέγουμε τον αριθμό των κομματιών που θέλουμε να έχει το υπό δημιουργία παζλ)- Shape (επιλογή σχήματος που θα έχουν τα κομμάτια του παζλ), Tags(βάζουμε μια ετικέτα στο παζλ) Δημιουργούμε άλμπουμ θεματογραφίας για τα παζλ μας , πχ φιλιαναγνωσία
5. Βήματα: Create album – name (δίνουμε όνομα στο άλμπουμ),
6. Visibility: επιλέγουμε αν επιθυμούμε το άλμπουμ μας να είναι δημόσιο(public), ή να έχουν πρόσβαση μόνο οι έχοντες το link (anyone with the link), ή να είναι ιδιωτικό , να μην είναι δημόσιο (private).
7. Πάνω δεξιά στην σελίδα του προγράμματος υπάρχουν οι επιλογές : Δημιουργούμε άλμπουμ θεματογραφίας για τα παζλ μας , πχ φιλιαναγνωσία
8. Βήματα: Create album – name (δίνουμε όνομα στο άλμπουμ),

9. Visibility: επιλέγουμε αν επιθυμούμε το άλμπουμ μας να είναι δημόσιο(public), ή να έχουν πρόσβαση μόνο οι έχοντες το link (anyone with the link), ή να είναι ιδιωτικό , να μην είναι δημόσιο (private).



Τα παιδιά μέσα από την διαδικασία εξασκήθηκαν στο ποντίκι, απέκτησαν επιχειρηματικό λόγο, αντιλήφθηκαν την έννοια της ακολουθίας, της συνεργασίας και κυρίως εμπλεκόμενοι με τον Η/Υ εξοικειώθηκαν τόσο με τις ΤΠΕ, χάρηκαν εικονίδια, πειραματίστηκαν και απόλαυσαν τη χαρά της δημιουργίας γνωρίζοντας νέες μορφές προσέγγισης των παραμυθιών. Τα παιδιά αυτονομήθηκαν αρκετά στο να επιλέγουν εικονίδια, καθώς και τον αριθμό των κομματιών του υπό κατασκευή παζλ. Επέλεξαν σχήμα που ήθελαν να έχουν τα κομμάτια του παζλ, αποφάσιζαν το άλμπουμ στο οποίο ήθελαν να ανήκει το υπό κατασκευή παζλ και πρόσθεταν ετικέτες. Στο τέλος πατώντας create το παζλ ήταν έτοιμο.

2. Με το πρόγραμμα x-Mind 12, (χάρτης δραστηριοτήτων φιλιαναγνωσίας).

Δίνεται η δυνατότητα να οπτικοποιήσουμε την προϋπάρχουσα γνώση των παιδιών, κάνοντας την δραστηριότητα πιο διασκεδαστική. Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού σχηματίζεται η κεντρική έννοια «φιλιαναγνωσία, αγαπάμε τα ββλία» και γύρω με εικόνες και λέξεις σχηματίζονται οι ιδέες των παιδιών. Έτσι λειτουργεί το x- mind, λειτουργεί ως ιστόγραμμα στο project



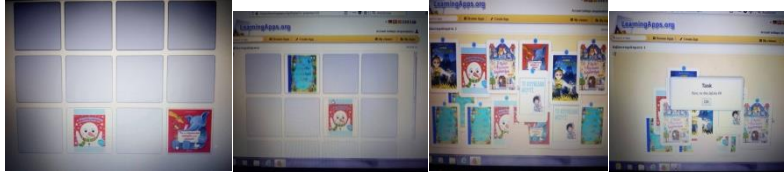
Αξιοποιήθηκαν ισότιμα όλες οι ιδέες των παιδιών, σε κλίμα συνεργασίας και δημοκρατικού πνεύματος, εξοικειώθηκαν με το πληκτρολόγιο και το ποντίκι και αντιλήφθηκαν τις δυνατότητες των προγραμμάτων. Τα παιδιά αναγνώρισαν γράμματα από το πληκτρολόγιο και με σεβασμό καταγράφηκαν όλες οι απόψεις.

3. learning app, org

Τα βήματα

1. Βρίσκουμε και αποθηκεύουμε τις φωτογραφίες του παιχνιδιού.
2. Μπαίνουμε στην ηλεκτρονική διεύθυνση
3. Αν δεν έχουμε κάνει εγγραφή, κάνουμε εγγραφή με τα στοιχεία μας.
4. Μετά πηγαίνουμε στο κουτάκι create new app και διαλέγουμε τη βάση του παιχνιδιού που θέλουμε να δημιουργήσουμε.
5. Διαλέγω το παιχνίδι και καταχωρώ τα εξώφυλλα των βιβλίων που έχω διαβάσει.
6. Τις τοποθετούμε στο άλμπουμ του παιχνιδιού και καταχωρούμε το μέγεθος εικονιδίων

7. Στο αντίστοιχο εικονίδιο γράφουμε τις οδηγίες του παιχνιδιού και διαλέγουμε μέγεθος εικονιδίου.
8. Και μετά πάμε σε άλλο πεδίο και γράφουμε το μήνυμα που θα εμφανίζεται με την ολοκλήρωση του παιχνιδιού.
9. Συγχαρητήρια είσαι εξαιρετικός ή μπράβο τα κατάφερες!!!



Τα παιδιά χάρηκαν πολύ να καταχωρούν τα εξώφυλλα των βιβλίων με μικρή εκπαίδευση, γρήγορα αυτονομήθηκαν. Στα βήματα 5 και 6 αυτονομήθηκαν αρκετά και διασκέδασαν πάρα πολύ. Επίσης στο 8 βήμα τροποποιούσαν ανά διαστήματα το μήνυμα της επιβράβευσης και ανέπτυξαν ανταγωνιστικές σχέσεις με τις αντίστοιχες ομάδες.

4. Το πρόγραμμα tux paint

Το Tux Paint χρησιμοποιείται από μαθητές σχολείων σε όλο τον κόσμο για να αποκτήσουν ικανότητες στην ψηφιακή σχεδίαση. Συνδυάζει διασκεδαστικά εφέ ήχου, και μια ενθαρρυντική μαस्कότ κινούμενων σχεδίων η οποία καθοδηγεί τα παιδιά που χρησιμοποιούν το πρόγραμμα. Τα παιδιά έχουν στη διάθεσή τους ένα κενό καμβά και μια ποικιλία εργαλείων σχεδίασης που βοηθούν τη δημιουργικότητά τους.



Τα παιδιά σχεδίασαν διάφορα παραμύθια, ενέπλεξαν τους ήρωες σε φανταστικές δράσεις, αυτονομήθηκαν πλήρως καθώς το πρόγραμμα είναι πολύ εύκολο στη χρήση του και απόλαυσαν την χαρά της δημιουργικότητας και της αυτενέργειας.

Εκτυπώνοντας τις ζωγραφιές τους, τις μετέφεραν στο σπίτι ή τις διέθεταν στην ομάδα για το σχηματισμό μιας παράξενης παραμυθοσαλάτας!...

Τελικά συμπεράσματα

Κατά την επαφή τους με τον Η/Υ παρατηρήσαμε: πώς η δημιουργική τους σκέψη ενδυναμώθηκε, ανέπτυξαν ικανότητες διαχείρισης συγκρούσεων και εξασκήθηκαν στο να τηρούν απλούς κανόνες επικοινωνίας και συνεργασίας. Προς την ολοκλήρωση του προγράμματος παρατηρήθηκε από τις νηπιαγωγούς, πώς τα πιο ζωντανά παιδιά είχαν λεκτικά και συναισθηματικά ωριμάσει, είχε διατηρηθεί αμείωτο το ενδιαφέρον τους για τα παραμύθια, γνώριζαν πλήρως τα γράμματα και είχαν προχωρήσει στην κατάκτηση του συλλαβισμού. Κατά την υλοποίηση των δραστηριοτήτων δίνονταν αναλυτικά τα βήματα για την αξιοποίηση του κάθε παιχνιδιού και εστιάζαμε σ' αυτά

που ήδη γνώριζαν τα παιδιά και σε ό,τι νεώτερο τα εντυπωσίαζε. Οι δραστηριότητες βασίζονταν σε δράσεις παιδαγωγικά επεξεργασμένες, πετυχαίνοντας σημαντική πρόοδο στη μαθησιακή διαδικασία. Καθώς οι προσεγγίσεις χρειάζεται να βασίζονται σε παιδαγωγικά επεξεργασμένες δραστηριότητες με βάση τον υπολογιστή, γιατί διαφορετικά η χρήση του υπολογιστή από μόνη της δε μπορεί να προσφέρει σημαντικά μαθησιακά αποτελέσματα. (Κοζάκου-Τσιάρα, 1991)

Καθώς η αξία του παραμυθιού είναι εξαιρετική, μακρόχρονη, διδακτική και η απήχηση του μεγάλη, αξιοποιήθηκε πλήρως από τις νηπιαγωγούς στις παραπάνω δράσεις, ενισχύοντας την θέληση και την προσπάθεια των μικρών παιδιών να συνδυάσουν λόγο, εικόνα και τεχνολογία. Τα παραμύθια «αποτελούν από τα πιο σημαντικά πολιτισμικά και κοινωνικά γεγονότα της ζωής τους, λειτουργώντας ως μέσα κοινωνικοποίησης και εκπολιτισμού» (Ράπτης, 2008. Tsitsani, Psyllidou, Batzios, Livas, Ouranos, & Cassimos, 2011, σ. 267). Τα παιδικά παραμύθια προμηθεύουν τα παιδιά με νέες εμπειρίες, τους παρέχουν νέες πληροφορίες, τους επεξηγούν θέματα που τους προκαλούν περιέργεια και εστιάζουν σε συγκεκριμένα θέματα, λαμβάνοντας υπόψη τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες τους. Με άλλα λόγια, «τα βιβλία εισάγουν τους αναγνώστες τους στον κόσμο που ζουν» και «δρουν ως αγγελιαφόροι από τον έξω κόσμο» (Gonen & Guler, 2011, σ. 3634).

Συμπερασματικά, σε αυτό που τελικά αποσκοπούμε, είναι να μάθουμε να χρησιμοποιούμε σωστά και δημιουργικά τόσο το παραμύθι, όσο και τον υπολογιστή στην διδασκαλία μας, αποβλέποντας στην ολοκλήρωση της προσωπικότητας και της ψυχοσύνθεσης του παιδιού. Χρέος μας είναι ως ενεργοί και μάχιμοι εκπαιδευτικοί, η συνεχή εκπαίδευση και επιμόρφωση, γιατί είναι γενικά παραδεκτό πώς η επένδυση στην τεχνολογική υποδομή δεν αρκεί από μόνη της να προκαλέσει ουσιαστική αλλαγή για την αναβάθμιση της εκπαιδευτικής διαδικασίας, χρειάζεται και η συστηματική επιμόρφωση του εκπαιδευτικού. (Γεώργιος Φ. Αλεξανδράτος 2009). Από τα ερωτηματολόγια που απαντήθηκαν από τους γονείς σχετικά με το ενδιαφέρον των παιδιών τους σχετικά με τα παιχνίδια στον υπολογιστή μας απάντησαν:

Τα παιδιά χαίρονται το σχολείο, αναζητούσαν και στο σπίτι να κάνουν παρόμοιες εργασίες (να σχηματίζουν παζλ και να ζωγραφίζουν). Ανακαλύψαμε μας είπαν, όλοι στο σπίτι πώς ο υπολογιστής είναι ένα χρήσιμο εργαλείο. Τα παιδιά ανακάλυψαν δυνατότητες στον υπολογιστή που δεν γνώριζαν και αγάπησαν πραγματικά τα παραμύθια. Εξοικειώθηκαν με πολλούς τίτλους και εξώφυλλα παραμυθιών και κατάφεραν να περάσουν στην γραφή, όχι απλά στην αντιγραφή αυτών. Κατέκτησαν στάσεις σωστής συμπεριφοράς αλλά και έννοιες μαθηματικές, ποσοτικές, σειροθέτησης, αντιστοίχισης με μια διαφορετική προσέγγιση, ενώ φάνηκε διαφορά στην ανάπτυξη του λεξιλογίου και την χρήση της γλώσσας ευρύτερα.

Σύμφωνα με τον Gardner (1999. 2011), τον πατέρα της «Θεωρίας της Πολλαπλής Νοημοσύνης», η εκπαίδευση θα πρέπει να διατηρήσει ζωντανή και δημιουργική την σκέψη των παιδιών δηλ. να ενισχύσει την δημιουργικότητα, την ευελιξία, την περιπέτεια, την αναζήτηση, προωθώντας την ατομική εξέλιξη και την αυτονομία των παιδιών. Το παραμύθι, μπορεί να τροφοδοτήσει τη δημιουργικότητα, καθώς προωθεί την ατομική δραστηριοποίηση και την αυτονομία των παιδιών (Craft, McConnon, & Matthews, 2012), παρέχοντας τις κατάλληλες ευκαιρίες αναζήτησης και εξερεύνησης στα πλαίσια παιχνιδιού, αποτελεί αφετηρία για επινόηση δημιουργικών τεχνικών. Παράλληλα προσφέρει τον απαραίτητο χώρο και χρόνο, ώστε να αναπτυχθούν δημιουργικές ιδέες και δυνατές προοπτικές.

Έτσι, τα παιδιά αγάπησαν τα παραμύθια και ανέπτυξαν επιπλέον ικανότητες με την χρήση των νέων τεχνολογιών, ανοίγοντας νέους δημιουργικούς δρόμους μάθησης,

καθώς οι υπολογιστές υποστηρίζουν το παιδαγωγικό παιχνίδι και παρέχουν ευχέρεια στη χρήση εργαλείων δημιουργικής έκφρασης και διαπλοκής του λόγου προφορικού γραπτού και «πολυμεσικού»! ⁽⁵⁾

Βιβλιογραφία- ιστότοποι

1. <http://benl.primedu.uoa.gr/ptde/database-ptde/paramy8i.pdf>, (Σύμφωνα, με το ψυχαναλυτικό μοντέλο προσέγγισης, τα παραμύθια μεταφέρουν σημαντικά μηνύματα στο συνειδητό, στο προσυνειδητό και στο ασυνείδητο.) (Μπετελχαιμ, 1995)
2. <http://benl.primedu.uoa.gr/ptde/database-ptde/paramy8i.pdf>, (Το παραμύθι έχει μια ρομαντική και συγκινησιακή γοητεία, ασχολείται με τις εμπειρίες και τη ζωή ενός ατόμου κάθε φορά, που διαθέτει τέτοια χαρακτηριστικά ώστε να μπορεί να ταυτιστεί με τον αναγνώστη και να τον κάνει να φτάσει στην ψυχική κορύφωση και να συγκινηθεί.)
3. http://linguistics.nured.uowm.gr/Nimfeo2009/praktika/files/down/poster/andru_lakisPadidu.pdf, (διότι σύμφωνα με τις βασικές αρχές της επικοινωνιακής προσέγγισης της γλωσσικής διδασκαλίας, θα πρέπει να υπάρχει πλούσια γλωσσική ποικιλία, και στα υλικά διδασκαλίας, όσο και στη χρήση της γλώσσας στην τάξη γενικότερα.)
4. [THE ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ: Ένας θησαυρός ανεκμετάλλευτος ...](http://epri.korinthos.uop.gr/.../πε-στην-εκπαιδευση-ενας-θησαυρός-ανε/)
epri.korinthos.uop.gr/.../πε-στην-εκπαιδευση-ενας-θησαυρός-ανε/(Ιδιαίτερη αξία έχει στο να λειτουργήσουν ως μέσο μετεξέλιξης της εκπαιδευτικής διαδικασίας και όχι απλά ως υποστηρικτικά εργαλεία)
5. <https://paroutsas.jmc.gr/pc-learn.htm>, (οι υπολογιστές υποστηρίζουν το παιδαγωγικό παιχνίδι και παρέχουν ευχέρεια στη χρήση εργαλείων δημιουργικής έκφρασης και διαπλοκής του λόγου προφορικού γραπτού και «πολυμεσικού»!)
προσπελάστηκαν: 4/4/2018

http://www.pi-schools.gr/preschool_education/odigos/nipi.pdf
www.enet.gr/?i=issue.el.home&date=2009-08-15&s=dialogos

Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση, Τόμος 2, Τεύχος 1-2, Σελίδες 55-78 Εκδόσεις Κλειδάριθμος,(διαθέσιμο [file:///C:/Users/User/Downloads/23-75-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/23-75-1-PB%20(1).pdf))

Βασιλείου, Α. 2007. Η γλώσσα και ο ρόλος της στο σχολείο. Πρακτικά του 4ου Πανελληνίου Συνεδρίου: "Σχολείο ίσο για παιδιά άνισα" Αθήνα: Ελληνικό Ινστιτούτο Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και Εκπαίδευσης.

Δαφέρμου Χ. κ.ά. (2006). Οδηγός Νηπιαγωγού. Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί. Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης. Αθήνα: ΟΕΔΒ

Κοζάκου-Τσιάρα, 1991).Εισαγωγή στην Εικαστική γλώσσα. Εκδόσεις Gutenberg, Αθήνα

Κουτσοβάνου, Ε. (2000). Πρώτη ανάγνωση και γραφή. Αθήνα: Οδυσσεάς

Κουτσογιάννης, Δ. (2007a). Σύντομο ιστορικό της παιδαγωγικής αξιοποίησης των υπολογιστών στη διδασκαλία της ελληνικής.(Διαθέσιμο στην ηλεκτρονική διεύθυνση: http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/education/cbt/history/index.html)

Κωστούλα-Μακράκη, Ν. 2001. Γλώσσα και Κοινωνία: Βασικές Έννοιες. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Κωστούλη, Τ. 2000. «Κειμενοκεντρική προσέγγιση και κοινωνική / κριτική εγγραμματοσύνη: η συμβολή της παιδικής λογοτεχνίας», Virtual School, The sciences of Education Online, τόμος 2, τεύχος 1.

Μήτσης, Ν. 1996. Διδακτική του Γλωσσικού μαθήματος: από τη Γλωσσική Θεωρία στη Διδακτική Πράξη. Αθήνα: Gutenberg.

Τζιμογιάννης Α.(2012) Μοντέλα ένταξης των ΤΠΕ στην εκπαίδευση

Χατζησαββίδης, Σ. (2003). Γλωσσικός Γραμματισμός (Ελληνική και Αγγλική Γλώσσα). Στο: Προδιαγραφές Σπουδών για τα Σχολεία Δεύτερης Ευκαιρίας. Αθήνα: Γενική Γραμματεία Δια Βίου Μάθησης

Ξενόγλωσση

Baynam, M. (2002). Πρακτικές γραμματισμού. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Craft, A., McConnon, L., & Matthews, A. (2012). “Child-initiated play and professional creativity: Enable four-year-olds’ possibility thinking”. Thinking Skills and Creativity, 7, 48-61.

Gardner, H. (1999). Intelligence reframed, Multiple Intelligences for the 21st century. New York: Basic Books.

Gardner, H. (2011). The unschooled mind: How children think and how schools should teach. New York: Basic Books.

Gonen, M., & Guler, T. (2011). “The environment and its place in children's picture story books”. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 15, 3633-3639.

Tsitsani, P., Psyllidou, S., Batzios, S. P., Livas, S., Ouranos, M., & Cassimos, D. (2011). “Fairy tales: a compass for children's healthy development—a qualitative study in a Greek island”. Child: Care, Health and Development, 38(2), 266-272