

Η προσέγγιση του θέματος το «δάσος» μέσα από την αξιοποίηση των ΤΠΕ στο νηπιαγωγείο

Τσίνα Μαρία

Εκπαιδευτικός ΠΕ60

mariatsina@sch.gr

Περίληψη

Η παρούσα εργασία-διδακτικό σενάριο επικεντρώνεται στην διδασκαλία του δάσους με την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας και προβάλλει τη διαθεματική προσέγγιση ως διδακτική μεθοδολογία για την κατάκτηση της γνώσης. Το δάσος είναι ένα θέμα που τα παιδιά γνωρίζουν καλά, είναι οικείο στα παιδιά και μας δίνει την ευκαιρία ξεκινώντας από προσωπικά τους βιώματα και επισκέψεις που έχουν κάνει να μπορούν να προσεγγίσουν πληροφορίες και γνώσεις που συνδέονται με διαφορετικές γνωστικές περιοχές, όπως η μελέτη του περιβάλλοντος, τα μαθηματικά, η γλώσσα (προφορικός λόγος, ανάγνωση, φωνολογική επίγνωση), η γεωγραφία, η εικαστική δημιουργία και έκφραση (η μουσική, η δραματοποίηση, η φυσική αγωγή) και η πληροφορική. Έτσι τα παιδιά μπορούν να κάνουν πολλές διερευνήσεις και δραστηριότητες που συνδέονται με όλες τις μαθησιακές περιοχές. Το σενάριο απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας, πραγματοποιήθηκε για τις ανάγκες τις διδασκαλίας του θέματος το «Δάσος» για τους μαθητές νηπιαγωγείου της Λάρισας. Η εργασία είναι σύμφωνη με τις ανάγκες του ΑΠΣ και του ΔΕΠΣ όπου η γνώση αντιμετωπίζεται ως ολότητα και όχι τεμαχισμένη σε διάφορες περιοχές. Μέσα από τη χρήση των νέων τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας επιδιώκουμε να γνωρίσουν τα παιδιά τον Η/Υ, να αντιληφθούν ότι ο Η/Υ είναι ένα εργαλείο που αξιοποιώντας τον σωστά μπορούμε να κάνουμε διερευνήσεις, αναζητήσεις και να εμπλουτίσουμε τις γνώσεις μας.

Λέξεις κλειδιά: εκπαιδευτικό σενάριο, λογισμικό, Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών

Εισαγωγή

Η αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία ευνοεί την αλλαγή του παραδοσιακού διδακτικού μοντέλου με τη χρήση σύγχρονων διδακτικών προσεγγίσεων. Με τη χρήση λογισμικών και κατάλληλων φύλλων εργασίας αναδεικνύεται το μαθητοκεντρικό μοντέλο της διερευνητικής μάθησης μέσα από την αναζήτηση της γνώσης.

Η μαθησιακή διαδικασία με τη χρήση του Η/Υ στηρίζεται στις αρχές του εποικοδομητισμού και στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες του Vygotsky (Vygotsky, 1978). Υποστηρίζει την καθοδηγούμενη ανακάλυψη-διερεύνηση. Η κοινωνική αλληλεπίδραση διαδραματίζει ένα θεμελιώδη ρόλο στην ανάπτυξη της γνώσης. Με την ενθάρρυνση και την υποστήριξη του εκπαιδευτικού, τα παιδιά διευρύνουν τις γνώσεις τους πραγματοποιώντας δραστηριότητες πιο προοδευμένες απ' αυτές που θα μπορούσαν να πραγματοποιήσουν χωρίς βοήθεια. Δίνει μεγάλη σημασία στο κοινωνικοπολιτισμικό μαθησιακό περιβάλλον, όπου πραγματοποιούνται οι δραστηριότητες οι οποίες σχετίζονται άμεσα με την ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης και τη συνεργατική μάθηση.

Με την εμπλοκή των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία ενθαρρύνεται η ενεργός συμμετοχή των παιδιών στις δραστηριότητες, προκαλείται η φυσική τους περιέργεια, ενεργοποιείται η σκέψη τους, λαμβάνονται υπόψη οι προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες τους, ευνοείται και ενθαρρύνεται η αλληλεπίδραση εκπαιδευτικού-παιδιών, αλλά και του ενός παιδιού με το άλλο, ενώ παράλληλα υποστηρίζεται το κάθε παιδί να αναπτύξει την αυτονομία του. Έτσι τα παιδιά μέσα από την ομαδοσυνεργατική μέθοδο, την εμπειρική και βιωματική προσέγγιση κάνουν εκτιμήσεις, προβλέψεις, ανακαλύψεις, θέτουν ερωτήσεις και βρίσκουν λύσεις στα προβλήματα που κάθε φορά προκύπτουν.

Η εκπαιδευτική διαδικασία με την αξιοποίηση των λογισμικών και εφαρμογών της πληροφορίας και των επικοινωνιών είναι συμβατή με το Αναλυτικό Πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου (ΔΕΠΠΣ, 2003) το οποίο προτείνει τις θεματικές προσεγγίσεις που έχοντας ως κεντρικό άξονα το θέμα «Αγαπώ και προστατεύω το περιβάλλον», εξακτινώνεται και συνδέεται διαθεματικά με τα προγράμματα σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων της Γλώσσας, των Μαθηματικών, της Μελέτης του Περιβάλλοντος, της Τεχνολογίας και της Γεωγραφίας προάγοντας την ολόπλευρη σωματική, ψυχοκινητική, αισθητική και κοινωνική-συναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού. Ο Η/Υ χρησιμοποιείται ως εργαλείο ανακάλυψης,

δημιουργίας και έκφρασης που τον χρησιμοποιεί το παιδί για να πραγματοποιήσει τις δραστηριότητες στην τάξη.

Ο ρόλος του δασκάλου όσο οι μαθητές δουλεύουν σε ομάδες είναι υποστηρικτικός, καθοδηγητικός, δίνει σαφείς οδηγίες όπου κι αν χρειαστούν. Σε ερωτήσεις των μαθητών μπορεί να απαντά επίσης με ερωτήσεις που να οδηγούν σε παραπέρα διερεύνηση. Ο δάσκαλος δημιουργεί τις συνθήκες που μπορούν να εμπνεύσουν τα παιδιά, ώστε να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους. Διαμορφώνει ένα ασφαλές πλαίσιο λεκτικής και μη λεκτικής επικοινωνίας, μέσα στο οποίο τα παιδιά να νιώθουν άνετα να εκφράζονται ελεύθερα με κάθε τρόπο. Διαμορφώνει τις κατάλληλες συνθήκες, ώστε να είναι επιβλητική η εξατομικευμένη και η ομαδική εργασία (Οδηγός νηπιαγωγού, 2006, Κεφ. 2, Ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού).

Θεωρητική Προσέγγιση

Η ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας ώθησε τους εκπαιδευτικούς να ενασχοληθούν και να εντάξουν τη χρήση των νέων τεχνολογιών της πληροφορίας και της τεχνολογίας στην εκπαιδευτική διαδικασία με σκοπό την αξιοποίηση αυτών των εργαλείων για την ενίσχυση της προόδου του μαθητή και την ανατροφοδότηση. Ο μαθητής κατακτά τη μάθηση μέσα από τη βιωματική και συνεργατική προσέγγιση, ο ρόλος του παύει να είναι παθητικός, γίνεται περισσότερο αυτόνομος, διερευνητικός. Δημιουργούνται νέες συνθήκες μάθησης με τη χρήση των ΤΠΕ. Καλλιεργούνται νέες γνώσεις και δεξιότητες, προσεγγίζονται νέες εφαρμογές και εργαλεία.

Η ανάπτυξη της Τεχνολογίας και η είσοδος των καινοτόμων εφαρμογών στην εκπαιδευτική διαδικασία συνέβαλαν και υποβοήθησαν την εφαρμογή της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (Μακράκης, 2000, Keegan, 1996). Ο όρος e-learning αναφέρεται στις μορφές μάθησης που υλοποιούνται με τη χρήση και υποστήριξη τεχνολογικών μέσων και εφαρμογών που καθιστούν δυνατή την επικοινωνία και την αμφίδρομη αλληλεπίδραση εκπαιδευτικού και μαθητή (Kerres, 2001). Ως εργαλεία της ηλεκτρονικής μάθησης είναι οι συνεχώς εξελισσόμενες νέες τεχνολογίες των ΤΠΕ και οι νέες εφαρμογές οι οποίες αξιοποιούνται παιδαγωγικά (Ράπτης και Ράπτη, 2000, 2006, 2006) και καθιστούν δυνατή την απόκτηση γνώσης (Κόκκινος, 2005, Λιοναράκης, 2005, Αναστασιάδης, 2007, Κεραμιδά & Ψιλέλης, 2005).

Κατά τον Siller (2007) υπάρχουν τρεις βασικοί άξονες στην ηλεκτρονική μάθηση όπως παρουσιάζονται στο σχήμα 1.1 (όπως αναφέρεται στο Σοφός, Κώστας & Παράσχος, 2015, σελ. 26).



Σχήμα 1.1: Μοντέλα ηλεκτρονικής μάθησης

Αυτοί είναι: το Μοντέλο εμπλουτισμού κατά το οποίο η συμβατική διδασκαλία υποβοηθείται και εμπλουτίζεται με τη χρήση των νέων μέσων και τεχνολογιών (όπως με αρχεία, κείμενα, βίντεο, διαλέξεις και άλλα μέσα στα οποία ο μαθητής μπορεί να αποκτήσει πρόσβαση), το Μοντέλο μικτής ενσωμάτωσης «Blended Learning ή mixed learning» (Pietraß, 2005) κατά το οποίο συνδυάζεται η συμβατική διδασκαλία με την online διδασκαλία (Anastasiades, 2012, Simonson, 2012) και τέλος το Μοντέλο

πλήρους ηλεκτρονικής μάθησης όπου η διδασκαλία πραγματοποιείται αποκλειστικά μέσω διαδικτύου και εξ αποστάσεως.

Με τη βοήθεια των νέων τεχνολογιών και ιδιαίτερα μέσω του διαδικτύου οι συμμετέχοντες στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση μπορούν να πληροφορηθούν, να επικοινωνήσουν, να αλληλεπιδράσουν, να συνεργαστούν, να εκφράσουν τις αντιλήψεις τους και να προάγουν το δίαυλο επικοινωνίας (Αναστασιάδης, 2008, Σοφός, Κώστας & Παράσχος, 2015). Ενισχύεται η συνεργατική μάθηση (Chiu, 2008, Chen & Chiu, 2008) καθώς οι μαθητές προσπαθούν με τη συμμετοχή τους σε ομάδες να αντιμετωπίσουν καταστάσεις, να κατακτήσουν γνώσεις και να δώσουν λύσεις σε προβλήματα (Haring & Smith, 1993).

Η μορφή της σχέσης εκπαιδευτικού και μαθητή όπως διαμορφώνεται στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση δεν είναι η φυσική παρουσία των εμπλεκόμενων πρόσωπο με πρόσωπο (όπως στη συμβατική-παραδοσιακή διδασκαλία) αλλά η επικοινωνία μέσω τεχνολογικών και ηλεκτρονικών μέσων όπου δίνονται οι οδηγίες στους μαθητές για το εκπαιδευτικό υλικό μέσω των εφαρμογών της τεχνολογίας όπως τα MOOCs, τα εργαλεία παραγωγής ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού, τα Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης (LMS) ή μέσω τηλεδιασκέψεων με απώτερο σκοπό την αποτελεσματική και ποιοτική μάθηση (Λιοναράκης κ.ά., 2018, Μουζακιάτου & Κανονάκη, 2015) τα οποία ταυτόχρονα έχουν ως αποτέλεσμα να μην υπάρχει ουσιαστική και συναισθηματική επικοινωνία και ανάπτυξη διαπροσωπικών σχέσεων των συμμετεχόντων (Peters, 1973, 2000, Sewart et al., 2020).

Ο δικτυωμένος υπολογιστής επιτρέπει στους μαθητές να έχουν πρόσβαση στη μαθησιακή διαδικασία που μπορεί να προσαρμοστεί για να καλύψουν τις ατομικές τους ανάγκες. Επιπλέον, η διδασκαλία πολυμέσων γίνεται ρουτίνα, ειδικά όταν χρησιμοποιούνται συστήματα βίντεο. Η διαδραστική διδασκαλία είναι δυνατή επειδή οι τηλεπικοινωνίες και οι νέες τεχνολογίες επιτρέπουν στον μαθητή να επικοινωνεί με βάσεις δεδομένων, πηγές πληροφοριών, εκπαιδευτικούς εμπειρογνώμονες και άλλους μαθητές σε πραγματικό χρόνο και με διαδραστικούς τρόπους.

Επίσης, ολόκληρη η τάξη μπορεί να συμμετάσχει σε διαδραστικές τηλεδιασκέψεις με εκπαιδευτικούς από απομακρυσμένες τοποθεσίες ή με ομάδες μαθητών από άλλα σχολεία. Ο εκπαιδευτικός οργανώνει, υποδεικνύει τις ατομικές μαθησιακές δραστηριότητες των μαθητών του που συνεργάζονται με άλλους συμμαθητές ακόμη και μακρινούς μαθητές και την τεχνολογία πολυμέσων που είναι διαθέσιμη τοπικά ή από το Web (Simonson, 2009).

Ο εκπαιδευτικός δημιουργεί το εκπαιδευτικό υλικό αξιοποιώντας τις εφαρμογές και τα λογισμικά, το προσαρμόζει στις ανάγκες του μαθητή (Ματσαγγούρας, 2007, Mayer et al., 2017) και τον ευαισθητοποιεί και τον προτρέπει κάνοντάς το λιτό, απλό, εύχρηστο, οικείο, προσίτο και ενδιαφέρον με τη χρήση των κατάλληλων τεχνολογικών μέσων και εφαρμογών, να δραστηριοποιηθεί και να διδαχθεί χρησιμοποιώντας αυτό το εκπαιδευτικό υλικό πολλές φορές μόνος του καθώς προάγεται και ενθαρρύνεται η διαδικασία της αυτομάθησης (Ματσαγγούρας, 2000, 2009).

Σκοπός και στόχοι

Α. Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

Κύριος διδακτικός στόχος του σεναρίου είναι τα παιδιά να γνωρίσουν και να αγαπήσουν το «Δάσος».

Αναλυτικότερα τα παιδιά πρέπει να μάθουν :

- να αναγνωρίζουν τα ζώα του δάσους, να αποκτήσουν γνώσεις όπως ποια είναι η ανατομική τους κατασκευή, ποια τα χαρακτηριστικά γνωρίσματά τους,
- να συγκρίνουν τα ζώα μεταξύ τους,
- να καταφέρουν να κατανοήσουν την αξία του κάθε ζωικού και φυτικού οργανισμού που υπάρχει σε ένα δάσος και να αντιληφθούν τη σημασία τους για τη δική μας ύπαρξη, για τη ζωή μας,
- να αντιληφθούν την αξία του δάσους, ότι το δάσος είναι πηγή ζωής,
- να αναπτύξουν την μαθηματική σκέψη κάνοντας εκτιμήσεις, ταξινομήσεις και αντιστοιχήσεις,
- να καλλιεργήσουν τις δημιουργικές τους ικανότητες μέσα από δραστηριότητες των εικαστικών,
- να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους με λέξεις όπως οικολογική συνείδηση, δεντροφύτευση, δασοφύλακας, αναδάσωση, δασοπυρόσβεση, δασάρχης, προστατεύω το δάσος, τα ζώα και τα φυτά που ζουν σ' αυτό,

- να αναπτύξουν την κοινωνικότητά τους, να καλλιεργήσουν τα ανθρωπιστικά τους συναισθήματα και να κατανοήσουν πως πρέπει να αγαπάμε και να προστατεύουμε το δάσος.

B. Ως προς τη χρήση νέων τεχνολογιών

Η διδασκαλία του μαθήματος έχει αλλάξει ριζικά με τη χρήση των ΤΠΕ στην σχολική τάξη. Ως τώρα η νηπιαγωγός έκανε το μάθημα έχοντας ως εργαλεία τα βιβλία, τις εικόνες. Μέσα απ' αυτά τα παιδιά ταξίδευαν και αποκτούσαν τις γνώσεις που κάθε φορά ανάλογα με το θέμα και τη διαθεματική προσέγγισή του έπρεπε να κατακτήσουν. Σήμερα όμως η χρήση των τεχνολογιών δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές:

- να αποκτήσουν θετική στάση και άποψη σχετικά με τον Η/Υ,
- να εξοικειωθούν με το ενεργητικό και διερευνητικό μοντέλο μάθησης,
- να αποκτήσουν δεξιότητες συνεργατικής μάθησης,
- να προσεγγίσουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία και πηγές μάθησης,
- να εξασκηθούν σε δεξιότητες όπως η διερεύνηση, να γνωρίσουν διάφορα λογισμικά, να ασκηθούν στον ψηφιακό γραμματισμό,
- να αναζητήσουν πληροφορίες για το δάσος,
- να μάθουν να χρησιμοποιούν το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης kidspiration,
- να ζωγραφίσουν με ένα πρόγραμμα ζωγραφικής στον Η/Υ.

Γ. Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

Τα παιδιά με τη χρήση του φύλλου εργασίας επιδιώκεται :

- να κατανοήσουν την αξία της ομαδικής εργασίας και την ανακάλυψη μέσα από την συνεργατική μάθηση,
- να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργατικής μάθησης,
- να οικοδομήσουν τη γνώση μέσω της ανακάλυψης και της διερεύνησης,
- να μάθουν ενεργώντας και διερευνώντας μέσα από την κριτική αναζήτηση στο διαδίκτυο και σε λογισμικά,
- να ενεργοποιήσουν μέσα από εμπειρίες και βιώματα ατομικές και κοινωνικές αρχές.

Σχεδιασμός και υλοποίηση των δραστηριοτήτων

Από την αρχή της σχολικής χρονιάς δημιουργήθηκε από τη νηπιαγωγό η γωνιά του Η/Υ μέσα στην τάξη. Η νηπιαγωγός έχει εγκαταστήσει τον Η/Υ ,τα ηχεία και έναν εκτυπωτή. Επίσης, έχει εγκαταστήσει τα κατάλληλα εκπαιδευτικά λογισμικά που συνδέονται με τους στόχους του προγράμματος σπουδών και προσφέρονται για την αξιοποίηση στο πλαίσιο των δραστηριοτήτων που αναπτύσσονται στην τάξη, και τα έχει επιδείξει στα παιδιά.

Πρώτα με διάφορες ερωτήσεις η νηπιαγωγός προσπάθησε να εξακριβώσει τις γνώσεις που είχαν ήδη τα παιδιά για το δάσος. Όλα τα παιδιά είχαν διαβάσει με τους γονείς τους βιβλία, παραμύθια των οποίων η ιστορία διαδραματιζόταν σε δάσος π.χ. η «Κοκκινόσκουφίτσα» ή είχαν επισκεφτεί με τους γονείς τους ένα δάσος. Επίσης, όσον αφορά τον Η/Υ η νηπιαγωγός προσπάθησε να μάθει αν είχαν έρθει και άλλη φορά σε επαφή με τον Η/Υ. Τα περισσότερα παιδιά είχαν στο σπίτι τους υπολογιστή και έτσι γνώριζαν αρκετά πράγματα για τον τρόπο που τον χρησιμοποιούμε.

Τα λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν είναι το kidspiration, ο φυλλομετρητής ιστοσελίδων, το λογισμικό Hot Potatoes, το λογισμικό Power Point και φύλλα εργασίας.

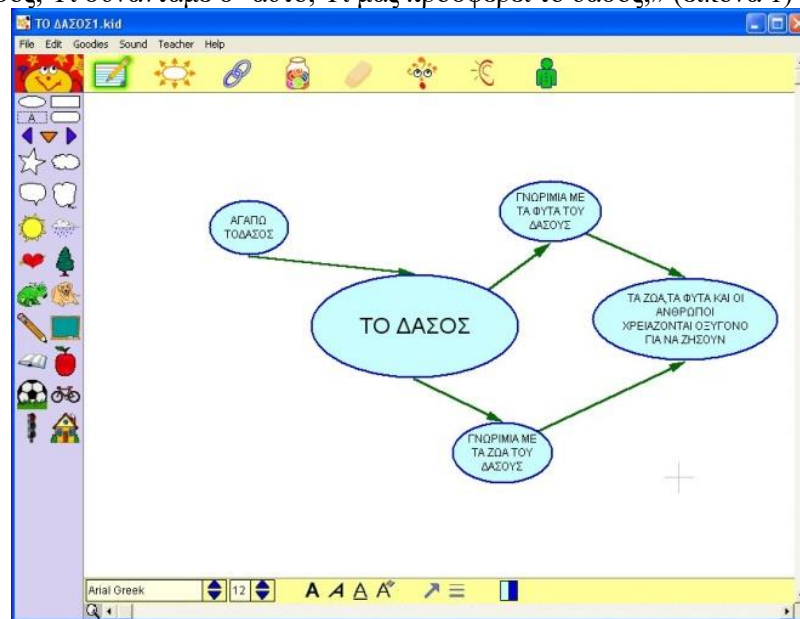
1. Αποφασίσαμε να κάνουμε με τα παιδιά έναν εννοιολογικό χάρτη με το λογισμικό kidspiration. Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να τους δώσει τον εννοιολογικό χάρτη με κεντρική ιδέα το «Δάσος» και να ζητήσει από τα παιδιά να πουν λέξεις κλειδιά που αντιπροσωπεύουν τις σκέψεις τους. Τοποθετούμε τις λέξεις κλειδιά γύρω από την κεντρική ιδέα. Χρησιμοποιήθηκε το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης kidspiration, προκειμένου να ανιχνευθούν οι προϋπάρχουσες απόψεις των μαθητών για το δάσος, τις ιδιότητές του και τα είδη των ζώων και των φυτών που ζουν σ' αυτό. Η εννοιολογική χαρτογράφηση είναι μια ειδική τεχνική οπτικοποίησης των σχέσεων ανάμεσα σε διάφορες έννοιες. Ακόμη περισσότερο, η εννοιολογική χαρτογράφηση αποτελεί μια ιδιαίτερη κατηγορία συστημάτων

εκπαιδευτικού λογισμικού με ανοικτό χαρακτήρα, που επιτρέπει τη διερεύνηση των σχέσεων των εννοιών μεταξύ τους, κι αυτό βοηθά στο να μετατραπεί η δηλωτική γνώση σε διαδικαστική γνώση. Ο παιδαγωγικός σχεδιασμός του βασίζεται στη θεωρία της οπτικής μάθησης και στον εποικοδομητισμό.

Ο/η εκπαιδευτικός είπε στα παιδιά:

«Γράψτε στο πλαίσιο ΤΟ ΔΑΣΟΣ και πείτε μου τι θέλετε να μάθουμε για το δάσος» (τα παιδιά λένε τις ιδέες και ο/η εκπαιδευτικός γράφει). Έτσι δημιουργήθηκε ο παρακάτω εννοιολογικός χάρτης kidspiration. Στη συνέχεια εκτυπώθηκε ο χάρτης και τοποθετήθηκε στη γωνιά της συζήτησης και αποτέλεσε αφορμή για να ενεργοποιηθεί το ενδιαφέρον των παιδιών γύρω από το δάσος. Ο/η εκπαιδευτικός έκανε ερωτήσεις όπως:

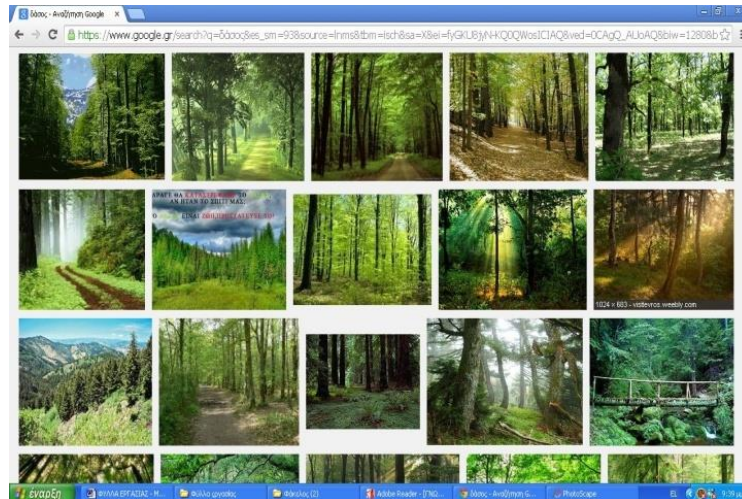
«Τι είναι το δάσος; Τι συναντάμε σ' αυτό; Τι μας προσφέρει το δάσος;» (εικόνα 1)



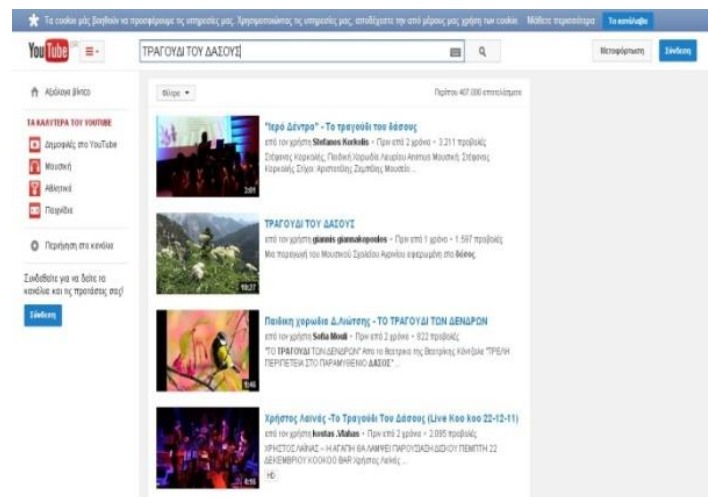
Εικόνα 1: εννοιολογικός χάρτης

2. Χρησιμοποιήθηκε το λογισμικό οπτικοποίησης. Η επιλογή του συγκεκριμένου λογισμικού έγινε επειδή με τη χρήση του δεν παρέχεται απλά ένα εποπτικό μέσο (όπως οι χάρτες και τα βιβλία), αλλά ένα ανοικτό περιβάλλον μάθησης στο οποίο συντελούνται δραστηριότητες διερεύνησης και ανακάλυψης, σε σημαντικότερο βαθμό από ότι θα γινόταν με τη χρήση του παγκόσμιου χάρτη και του βιβλίου. Με το λογισμικό οπτικοποίησης επιτρέπονται επίσης υπολογισμοί και μετρήσεις με μεγαλύτερη ευκολία και ακρίβεια, ενώ δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές να επαναλαμβάνουν τα βήματά τους όσες φορές και με όποιο ρυθμό θελήσουν. Έτσι τα παιδιά χωρίστηκαν σε ανομοιογενείς ομάδες 2-3 παιδιών και κάθε μια ανέλαβε να συλλέξει πληροφορίες και εικόνες για το δάσος χρησιμοποιώντας τη μηχανή αναζήτησης www.google.gr του internet explorer. Τα παιδιά παρατήρησαν τις εικόνες, τις περιέγραψαν και συζήτησαν για το δάσος.

Στη συνέχεια στη γραμμή αναζήτησης έγραψαν τη λέξη youtube, ο/η εκπαιδευτικός έδωσε στα παιδιά τη λέξη γραμμένη σε ένα χαρτί για να την πληκτρολογήσουν. Τους εξήγησε ότι είναι γραμμένη στα αγγλικά και στη συνέχεια πληκτρολόγησαν τη λέξη «ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΤΟΥ ΔΑΣΟΥΣ» (τα παιδιά και πάλι αντέγραψαν τη φράση από ένα χαρτί που τους το είχε δώσει ο/η εκπαιδευτικός) και έτσι άκουσαν ήχους του δάσους (εικόνας 2, 3).



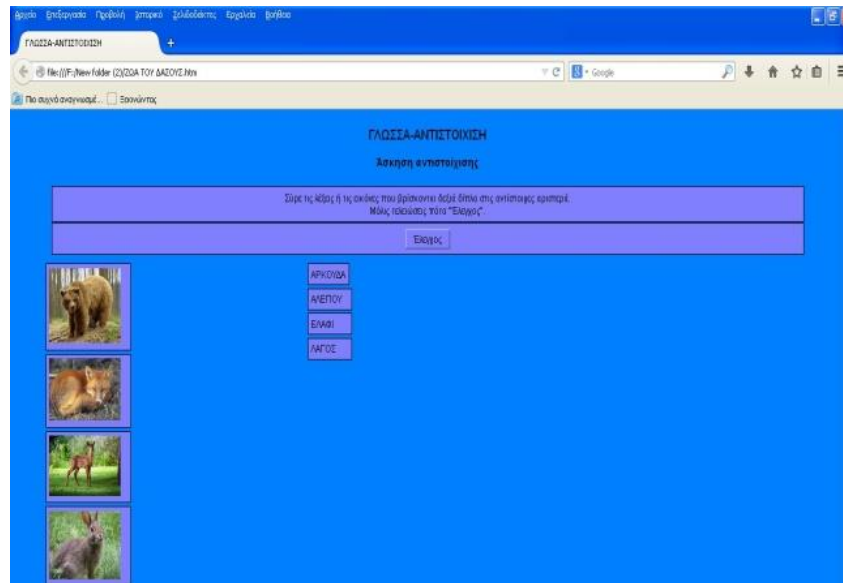
Εικόνα 2: Βρίσκουμε εικόνες στο google chrome



Εικόνα 3: Ακούμε ήχους από το youtube

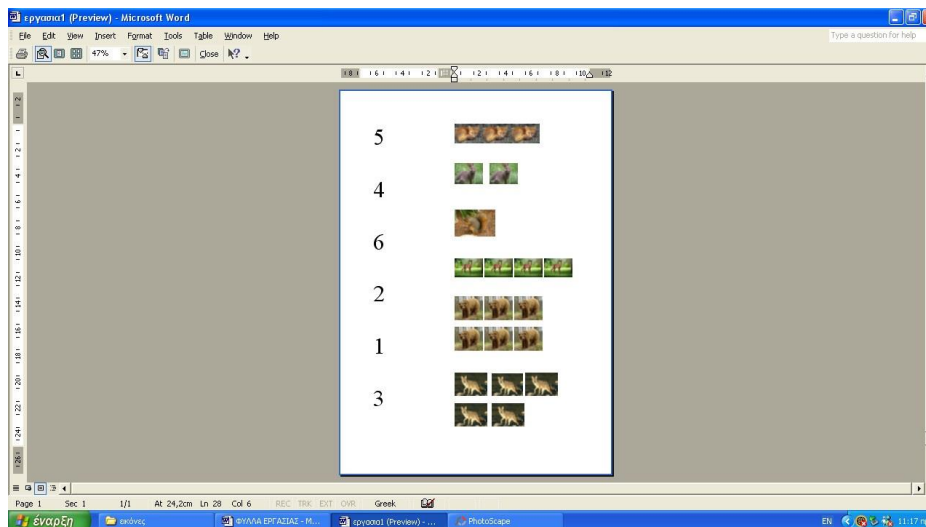
3. Επίσης, χρησιμοποιήθηκε το λογισμικό Hot Potatoes. Το Hot Potatoes είναι ένα πρόγραμμα ανοικτού λογισμικού με το οποίο μπορούμε να δημιουργήσουμε ασκήσεις διαφόρων μορφών για χρήση είτε μέσω internet είτε μέσω υπολογιστή. Ο/η εκπαιδευτικός δημιούργησε και αποθήκευσε εύκολα ασκήσεις με μορφή ιστοσελίδων στον τοπικό δίσκο ή σε κάποιο διακομιστή διαδικτύου. Θεωρείται ένα ισχυρό εργαλείο αξιολόγησης της διδασκαλίας. Για να αξιολογήσουμε τις γνώσεις των παιδιών ο/η εκπαιδευτικός έδωσε στα παιδιά το παρακάτω φύλλο εργασίας που είχε φτιάξει στο λογισμικό Hot Potatoes. Στα παιδιά αρέσουν πάρα πολύ δραστηριότητες με τη μορφή «σύρε και άσε» και έτσι ο/η εκπαιδευτικός έφτιαξε ένα φύλλο εργασίας για το οποίο έδωσε τις εξής οδηγίες:

«Σύρε τις λέξεις που βρίσκονται δεξιά στις αντίστοιχες εικόνες που βρίσκονται αριστερά. Στη συνέχεια μπορείς να πατήσεις έλεγχο και να δεις αν έχεις κάνει σωστά την άσκηση» (εικόνα 4).



Εικόνα 4: Φύλλο εργασίας με hot potatoes

4. Η νηπιαγωγός έδωσε στα παιδιά το παρακάτω φύλλο εργασίας που το έχει ήδη έτοιμο με το λογισμικό του επεξεργαστή κειμένου Word και ζητά από τα παιδιά να αντιστοιχήσουν τους αριθμούς με τα ζώα του δάσους (εικόνα 5, 6).



Εικόνα 5: Φύλλο εργασίας για αντιστοίχιση



Εικόνα 6: Εργασία των παιδιών

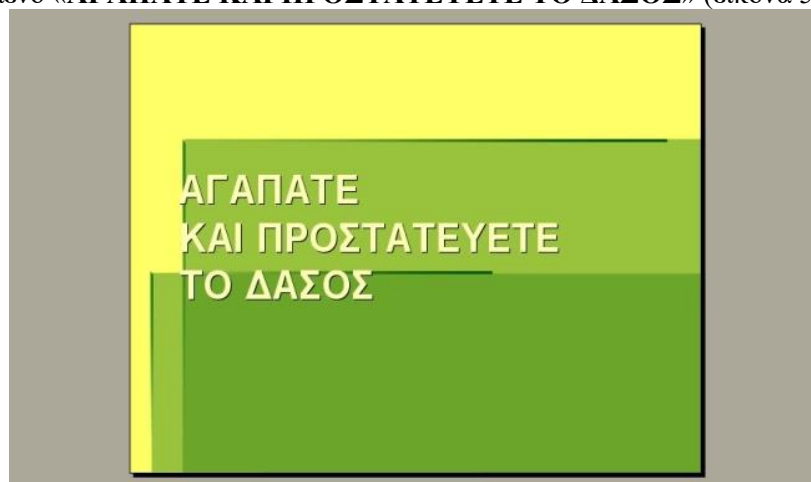
5. Η νηπιαγωγός έδωσε στα παιδιά τη δυνατότητα να εκφραστούν εικαστικά μέσα από το ανοιχτού τύπου λογισμικό kidspiration και να επιλέξουν διάφορα εικονίδια ζώων και φυτών από την βιβλιοθήκη του λογισμικού με σκοπό να ζωγραφίσουν μια εικόνα του δάσους. Η εικόνα που δημιούργησαν τα παιδιά είναι:



Εικόνα 7: Αποτύπωση εικόνας του δάσους μέσα από το λογισμικό kidspiration

Στη συνέχεια τα παιδιά αποθήκευσαν την εργασία τους, την εκτύπωσαν και την έβαλαν στον φάκελο portfolio τους.

6. Τέλος τα παιδιά με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού σκέφτηκαν να φτιάξουν μία αφίσα για το δάσος με το λογισμικό Power Point. Τα παιδιά αντέγραψαν από μία σελίδα που τους έδωσε η νηπιαγωγός το κείμενο «ΑΓΑΠΑΤΕ ΚΑΙ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΕΤΕ ΤΟ ΔΑΣΟΣ» (εικόνα 5).



Εικόνα 8: Αφίσα για την προστασία του δάσους

Προεκτάσεις-Προτάσεις για μελλοντική έρευνα

Τελειώνοντας αν θέλουμε να επεκτείνουμε το σενάριο μπορούμε να κάνουμε με τα παιδιά δραστηριότητες όπως:

- Δραστηριότητες εικαστικών όπου τα παιδιά δημιουργούν με διάφορα υλικά ζωγραφικής (χαρτόνια, μαρκαδόρους, κηρομπογιές, πινέλα και τέμπερες)
- Τα παιδιά μπορούν να κατασκευάσουν μια μακέτα του δάσους
- Να εκφραστούν με κινήσεις και να δραματοποιήσουν τα ζώα του δάσους

- Να γράψουμε με τη συμμετοχή των παιδιών μια φανταστική ιστορία σχετική με το δάσος (δημιουργική γραφή).

Συμπεράσματα-Αποτελέσματα από την υλοποίηση του εκπαιδευτικού σεναρίου

Οι στόχοι που είχαμε θέσει αρχικά επιτεύχθηκαν. Τα παιδιά έμαθαν να αγαπούν όλους τους οργανισμούς (φυτικούς και ζωικούς) που ζουν στο δάσος και να τους προστατεύουν. Στα παιδιά άρεσε πάρα πολύ το σενάριο και στο τέλος με διάφορες ερωτήσεις που έκανε η νηπιαγωγός διέκρινε τα αποτελέσματά του. Το πιο σημαντικό είναι ότι τα παιδιά απέκτησαν πιο σωστή κοινωνική συμπεριφορά απέναντι στο δάσος και γενικότερα ως προς το περιβάλλον.

Μέσα από τις δραστηριότητες που πραγματοποιήσαμε τα παιδιά μπόρεσαν να αναπτύξουν δεξιότητες, να αποκτήσουν θάρρος και αυτοπεποίθηση, να εμπλουτίσουν το λόγο τους. Ήρθαν σε επαφή με τα λογισμικά των ΤΠΕ, απέκτησαν νέες δεξιότητες, έμαθαν να τα χειρίζονται, καλλιέργησαν την ομαδικότητα, την συνεργατικότητα και την αλληλοβοήθεια.

Κατόρθωσαν ότι η χρήση του Η/Υ έχει σημαντικά οφέλη. Δεν είναι μόνο ένα μέσο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ψυχαγωγία τους, αλλά και ένα μέσο που μπορεί να έχει ευρεία χρήση στην εκπαιδευτική διαδικασία και που αποσκοπεί μέσα από τον εμπλουτισμό της στην πρόοδο και μαθησιακή ανάπτυξη των μαθητών.

Με την αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία το μάθημα καθίσταται πιο ελκυστικό, ενδιαφέρον, προκαλείται η περιέργεια και οξύνεται το πνεύμα των μικρών μαθητών.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

Ελληνόγλωσσα

Αναλυτικό πρόγραμμα νηπιαγωγείου, ΔΕΠΠΣ, 2003

Αναστασιάδης Π. (2007). Η Διδακτική Αξιοποίηση της Διαδραστικής Τηλεδιάσκεψης στο Σύγχρονο Σχολείο: Κοινωνικο -Εποικοδομιστική Προσέγγιση. Στο Α. Λιοναράκης (Επιμ), Πρακτικά του 4ου Διεθνούς Συνεδρίου Ανοικτής & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, Ελληνικό Δίκτυο Ανοικτής & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης. Αθήνα, 23-25 Νοεμβρίου 2007, <http://epublishing.ekt.gr> | e-Publisher: EKT | Downloaded at 01/11/2020

Αναστασιάδης, Π. (2008). Ζητήματα Παιδαγωγικού Σχεδιασμού για την Διδακτική Αξιοποίηση της Διαδραστικής Τηλεδιάσκεψης σε Περιβάλλον Μικτής –Πολυμορφικής- Μάθησης Κοινωνικο Εποικοδομητική Προσέγγιση. Η Περίπτωση του προγράμματος «Παιδεία Ομογενών» για την Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών της Ομογένειας στο Πανεπιστήμιο Κρήτης (ΕΔΙΑΜΜΕ). Στο Αναστασιάδης, Π. (Επ.), Η Τηλεδιάσκεψη στην Υπηρεσία της Δια Βίου Μάθησης και της Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης: *Παιδαγωγικές Εφαρμογές Συνεργατικής Μάθησης από Απόσταση στην Ελληνική Τριτοβάθμια Εκπαίδευση*. Αθήνα: Gutenberg.

Κεραμιδά, Κ. & Ψιλλής, Δ. (2005). «Πρόγραμμα eLearning – συνεργασίες σχολείων στη Ευρώπη – πρόγραμμα eTwining». Στο Πρακτικά του 3ου Συνεδρίου «Τ.Π.Ε. στην Εκπαίδευση». Σύρος.

Κόκκινος, Δ. (2005). Εξ αποστάσεως εκπαίδευση: νέες προκλήσεις για τις ακαδημαϊκές βιβλιοθήκες, Στο Πρακτικά 14ου Πανελληνίου Συνεδρίου Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, ΤΕΙ Αθήνας. Πειραιάς, 1- 3 Δεκεμβρίου 2005 (σσ. 395- 403).

Λιοναράκης, Α. (2005). Ανοικτή και εξ αποστάσεως εκπαίδευση και διαδικασία μάθησης. Στο Α. Λιοναράκης, (Επιμ), *Ανοικτή και εξ αποστάσεως εκπαίδευση: Παιδαγωγικές και Τεχνολογικές εφαρμογές*. Πάτρα: ΕΑΠ.

Λιοναράκης, Α., Παπαδημητρίου, Σ., Χαρτοφύλακα, Α., Αγγελή, Α., & Τζήλου, Γ. (2018). Η συμβολή των ψηφιακών εργαλείων στην υποστήριξη της μαθησιακής πορείας των φοιτητών/φοιτητριών της εξΑΕ: Μέρος Α: Χρήση ψηφιακών εργαλείων για τη δημιουργία ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού. *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 14(1), 104-117. DOI:10.12681/jode.18533, Ανακτήθηκε στις 1/11/2020 Αθήνα 7-8 Νοεμβρίου 2015 (σσ. 46-57). DOI: <http://dx.doi.org/10.12681/icodl.52>, Ανακτήθηκε στις 1/11/2020

Μακράκης, Β. (2000). Υπερμέσα στην Εκπαίδευση: μια κοινωνικο- επικοδομηστική προσέγγιση. *Αθήνα: Μεταίχμιο*

Ματσαγγούρας, Η. (2000). *Η σχολική τάξη*. Αθήνα Γρηγόρης Ματσαγγούρας

- Ματσαγγούρας Η. (2007). *Στρατηγικές Διδασκαλίας: Η Κριτική Σκέψη στη Διδακτική Πράξη* (5η εκδ., Τόμ. Β). Αθήνα: Gutenberg
- Ματσαγγούρας, Η. (2009). *Η Διαθεματικότητα στη Σχολική Γνώση: Εννοιοκεντρική Αναπλαισίωση και Σχέδια Εργασίας* (2η εκδ.). Αθήνα: Γρηγόρης
- Μουζακιάτου, Σ., & Κανονάκη, Μ.-Ο. (2015). Το οπτικοακουστικό υλικό και η δυναμική του στο Εκπαιδευτικό Υλικό της Εξ Αποστάσεως Διδασκαλίας. Στο Α. Λιοναράκης, Σ. Ιωακειμίδου, Μ. Νιάρη, Γ. Μανούσου, Τ. Χαρτοφύλακα & Σ. Παπαδημητρίου (Επιμ.), *8ο Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση. Καινοτομία και Έρευνα*. Οδηγός νηπιαγωγού, 2006, ΟΕΔΒ, Αθήνα
- Ράπτης Α. και Ράπτη Α. (2001 έως και 2006) Μάθηση και διδασκαλία στην Εποχή της Πληροφορίας Β' Τόμος, Παιδαγωγικές δραστηριότητες. Αθήνα
- Σοφός Α, Κώστας Α. & Παράσχος Β. (2015). Online εξ αποστάσεως εκπαίδευση, διαθέσιμο στο Αποθετήριο Κάλλιπος και στη θέση <https://repository.kallipos.gr/handle/11419/182>.

Ξενογλώσση

- Anastasiades, P. S. (2012). Design of a Blended Learning Environment for the Training of Greek Teachers: Results of the Survey on Educational Needs. In P. Anastasiades (ed.), *Blended learning environments for adults: Evaluations and frameworks* (pp. 230–256). Hershey, PA: Information Science Reference, Ανακτήθηκε στις 31/10/2020, doi:<https://doi.org/10.12681/jode.9809>.
- Chen, G., & Chiu, M. M. (2008). Online discussion processes: Effects of earlier messages' evaluations, knowledge content, social cues and personal information on later messages. *Computers & Education*, 50(3), 678-692.
- Chiu, M. M. (2008). Effects of argumentation on group micro-creativity: Statistical discourse analyses of algebra students' collaborative problem solving. *Contemporary educational psychology*, 33(3), 382-402.
- Haring-Smith, T. (1993). *Learning together: An introduction to collaborative learning*. HarperCollins College Publ.
- Keegan, D. (1996). *Theoretical principles of distance education*. London: Routledge.
- Kerres, M., K. (2001). *Multimediale und telemediale Lernumgebungen. Konzeption und Entwicklung*. München: Oldenbourg Verlag. Kron, F., (2012).
- Mayer, G., Lingle, J., & Usselman, M. (2017). Experiences of Advanced High School Students in Synchronous Online Recitations. *Journal of Educational Technology & Society*, 20(2), 15-26, <https://eric.ed.gov/?id=EJ113751>, Ανακτήθηκε στις 1/11/2020
- Peters, O. (1973) *Die didaktische Struktur des Fernunterrichts. Untersuchungen zu einer industrialisierten Form des Lehrens and Lerner's*, Weinheim: Beltz
- Peters, O. (2000). Digital Learning Environments: New Possibilities and Opportunities. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 1 (1), 3-8. Ανακτήθηκε στις 1/11/2020 από <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/3/23>
- Sewart, D., Keegan, D., & Holmberg, B. (Eds.). (2020). *Distance education: International perspectives*. Routledge.
- Pietraß, M. (2005). Blended Learning– Impulse für die Praxis http://www.treffpunkt-ethik.de/download/Pietrass_blednedlearning_badhonnef.pdf, Ανακτήθηκε στις 31/10/2020.
- Simonson, M. (2012). *Teaching and learning at a distance: Foundations of Distance Education*. Boston, MA: Pearson.
- Vygotsky, L.S., 1978. *Mind and society*. Cambridge, M.A. Harvard University Press.