

Η εκπαιδευτική ταινία δυναμικός αρωγός της προσχολικής εξΑΕ

Τζήλου Γεωργία¹

¹ Νηπιαγωγός, Med. Προϊσταμένη Νηπιαγωγείου Αρφαρών
geotzilou@Sch.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα εργασία παρουσιάζεται ο σχεδιασμός, η πραγματοποίηση και η αξιολόγηση των αποτελεσμάτων μιας εκπαιδευτικής παρέμβασης, που εκπονήθηκε σε δημόσιο νηπιαγωγείο, κατά το Α' τρίμηνο του σχολικού έτους 2020-2021, στο πλαίσιο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

Η εκπαιδευτική δράση περιλαμβάνει μία σειρά από ψηφιακές δραστηριότητες με στόχο οι μαθητές κατά τη διαδικασία της μάθησης, παράλληλα με την ενδελεχή εξάσκηση τους στη διατύπωση λόγου, να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους στο πλαίσιο μιας εκπαιδευτικής ταινίας.

Σκοπός είναι η διαμόρφωση ενός μαθησιακού περιβάλλοντος ανοιχτού και ευέλικτου με εκπαιδευτικές πρακτικές και ιδέες για την επιλογή ή και τον σχεδιασμό υλικού, προς αξιοποίηση, κατά το δυνατόν στο πλαίσιο της ψηφιακής τάξης. Τα αποτελέσματα από την πραγματοποίηση της εν λόγω εκπαιδευτικής δράσης ήταν ιδιαίτερα ενθαρρυντικά για μελλοντικές και ανάλογες δράσεις, γι' αυτό θα μπορούσε να αποτελέσει αφορμή για την ένταξη στο νηπιαγωγείο αναλόγων εκπαιδευτικών δράσεων. Προς τούτο αξιοποιήθηκαν στην εκπαιδευτική διαδικασία οι νέες τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας συνεπικουρώντας τα συμβατικά διδακτικά μέσα καθιστώντας το ρόλο του μικρού μαθητή βιωματικό και ενεργό και ως εκ τούτου τη μάθηση αποτελεσματική.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Σχολική εξ αποστάσεως εκπαίδευση, Εκπαιδευτική ταινία, Προσχολική αγωγή, Τ.Π.Ε.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Κατά την εφαρμογή της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης μετά την αναστολή λειτουργίας των εκπαιδευτικών μονάδων λόγω του ιού Covid-19, οι εκπαιδευτικοί κλήθηκαν σε ταχύτατο χρόνο να εφαρμόσουν σχολική εξ αποστάσεως εκπαίδευση με βασικό στόχο να υποστηρίξουν, να εμπλουτίσουν και να δώσουν προτεραιότητα στην επανασύνδεση των μαθητών με τους εκπαιδευτικούς και τη μαθησιακή διαδικασία (Κοκκονός & Λιακοπούλου, 2020).

Την περίοδο του Covid-19 οι νέες τεχνολογίες και η ψηφιακή πλατφόρμα Cisco Webex βρέθηκαν να λειτουργούν ως ευέλικτα περιβάλλοντα επικοινωνίας και συνεργασίας μεταξύ των μαθητών, των εκπαιδευτικών, των γονέων και κηδεμόνων αλλά και των φορέων του ευρύτερου κοινωνικού περιβάλλοντος καθιστώντας τη χρήση των Τ.Π.Ε. πολύτιμη, με απώτερο σκοπό οι μαθητές να διευρύνουν (μέσα από την καθημερινή χρήση) τις εκπαιδευτικές ευκαιρίες, προσδίδοντας νέα διάσταση στις αναπτυσσόμενες δραστηριότητες όπως προβλέπεται και από τον Οδηγό Σπουδών του Νηπιαγωγείου (Δ.Ε.Π.Π.Σ., 2011) αλλά και όπως υποστηρίζουν Ράπτης & Ράπτη, (2007) για τη χρήση των Τ.Π.Ε.

Η σχολική εξ αποστάσεως εκπαίδευση (ΣεξΑΕ) αλλά και η συνεργασία μεταξύ των μαθητών, που συντελείται μέσα από την πλατφόρμα Cisco Webex, αλλάζει τον τρόπο μάθησης, δύνοντας δυνατότητες επικοινωνίας και ανταλλαγής απόψεων μεταξύ μαθητών αφού συντελείται σε ένα διευρυμένο περιβάλλον το οποίο μεταβάλλεται σε κοινότητα μάθησης (Scardamalia & Bereiter, 1994).

Μεγάλη σημασία στη ΣεξΑΕ δίνεται και στην επιλογή του πολυμορφικού εκπαιδευτικού υλικού, δηλαδή τα ψηφιακά εργαλεία, τα οποία πρέπει να αξιοποιηθούν εκ παραλλήλου με τα συμβατικά μέσα διδασκαλίας (Βασάλα, 2005). Από τη βιβλιογραφία Σπύρου & Σοφός (2017) και Παπαδημητρίου, (2018) προκύπτει πως: η δυνατότητα αναπαραγωγής μιας κινηματογραφικής ή τηλεοπτικής παιδικής ταινίας, ενός εκπαιδευτικού ντοκιμαντέρ, ενός επεισοδίου παιδικής σειράς, ενός βίντεο animation ή σύντομης ή μακράς διάρκειας ταινίας κινουμένων σχεδίων μέσω αρχείου ή μέσω τηλεοπτικού καναλιού σε απευθείας μετάδοση ή μέσω διαδικτυακής προβολής ή μέσω διαδικτυακού καναλιού στη ΣεξΑΕ προσφέρει νέες προοπτικές στην ευρύτερη μαθησιακή διεργασία, αφού από ένα απλό εργαλείο παρουσίασης μετατρέπεται σε έναν πυρήνα επικοινωνίας με τους μαθητές κρατώντας ζωντανά το ενδιαφέρον τους, δίνοντας δε τη δυνατότητα να ακολουθήσει τον προσωπικό τους ρυθμό μάθησης.

Από τα ευρήματα των Παπαδημητρίου, (2018) και Σοφό (2014) προκύπτει πως η αξιοποίηση εκπαιδευτικής ταινίας συνιστάται να συνοδεύεται από αλληλεπιδραστικές δραστηριότητες για να αποφεύγεται η παθητική παρακολούθηση των μαθητών, δίνοντας έμφαση:

- Στην καλλιέργεια κινήτρων για ενεργοποίηση της συμμετοχής.
- Στην καλλιέργεια επικοινωνίας και κοινωνικών αλληλεπιδράσεων.
- Στο σχεδιασμό και την οργάνωση ευκαιριών για πλούσιες εμπειρίες μάθησης που ενισχύουν την κριτική σκέψη και τη δημιουργικότητα.
- Στη διαμόρφωση ελκυστικού περιβάλλοντος μάθησης
- Στην αξιοποίηση των προηγούμενων γνώσεων και εμπειριών των μαθητών και στη σύνδεση των νέων πληροφοριών με τις προϋπάρχουσες γνώσεις. Ευρήματα με τα οποία συμφωνεί και η έρευνα Ανδριοπούλου, (2010).

Επιπρόσθετα, οι εκπαιδευτικές ταινίες δεν κουράζουν τους μαθητές και είναι κατανοητές από όλους ασχέτως μαθησιακού υποβάθρου, εμπειριών ή αναγκών. Έτσι οι μαθητές εκπαιδεύονται ώστε να λειτουργούν σε ομάδες και να μοιράζονται εμπειρίες, σκέψεις, πληροφορίες, να αντιμετωπίζουν τη συστολή τους και να την διαχειρίζονται και να ανακαλύπτουν κρυφές δεξιότητες αλλά και ταλέντα τους (Θεοδωρίδης, 2016).

Η σωστή επιλογή εκπαιδευτικής ταινίας παίζει τον κυριότερο ρόλο για την θετική έκβαση ολόκληρης της διαδικασίας. Έτσι λοιπόν, οι ταινίες θα πρέπει να επιλεγούν με κριτήρια καλλιτεχνικά και παιδαγωγικά, όπως: η ηλικία και η τάξη των μαθητών, τα ενδιαφέροντα και οι ανάγκες τους, το μάθημα και η ύλη, η χρονική διάρκεια, το θέμα και το περιεχόμενο (Σπύρου & Σοφός, 2017).

Ένα ακόμη σημαντικό στοιχείο είναι να μην έχουν ήδη δει οι μαθητές την ταινία έτσι ώστε να τους κεντρίσει το ενδιαφέρον και ενδεχομένως, να τους συναρπάσει. Η παρακολούθηση της θα συνοδεύεται από διάλογο με όλη την τάξη και κατόπιν, από δραστηριότητες οι οποίες θα ωθούν τους μαθητές να λάβουν ενεργό μέρος στην εκπαιδευτική διαδικασία. Η προβολή της ταινίας δίχως τον σχολιασμό της και την εκπόνηση δραστηριοτήτων δε θα είχε κανένα νόημα. Αντίθετα, η σωστά και άρτια οργανωμένη παρουσίαση από τον εκπαιδευτικό στην τάξη στοχεύει στην ανάπτυξη επικοινωνιακού διαλόγου, ώστε οι μαθητές να αποκομίσουν γνώσεις και εμπειρίες (Σπύρου & Σοφός, 2017).

Για την αποτελεσματική διεξαγωγή του διαλόγου, θα ήταν χρήσιμο ο εκπαιδευτικός να θέτει ερωτήσεις παρατήρησης ώστε οι μαθητές να εκφράζουν τις εντυπώσεις τους από την προβολή της ταινίας, να σχολιάζουν το θέμα, τους χαρακτήρες, την πλοκή και τη γενική αίσθηση του έργου (Κωστοπούλου, 2020 & Δ.Ε.Π.Π.Σ., 2011).

Καλό είναι να γίνουν ερωτήσεις με στόχο την αναλυτική εξέταση του έργου, τη γνωριμία με τα χαρακτηριστικά της κινηματογραφικής γλώσσας και την εξέταση των δομικών στοιχείων της ταινίας. Για να ολοκληρωθεί η αξιοποίηση της προβολής στη μαθησιακή διαδικασία πρέπει να ακολουθήσουν δημιουργικές ερωτήσεις με στόχο να χρησιμοποιήσουν οι μαθητές τη φαντασία τους και να προτείνουν παραλλαγές του έργου, να συσχετίσουν το θέμα του έργου με δικά τους βιώματα ή με αφηγήσεις του κοινωνικού τους περίγυρου (Κωστοπούλου, 2020), να αναπαράγουν κάποιες σκηνές της προτίμησής τους ή προτεινόμενες από τον εκπαιδευτικό, να αφηγηθούν το βασικό μύθο δια λόγου ή εικαστικά, να μιμηθούν έναν ήρωα, να δραματοποιήσουν το βασικό μύθο με δικούς τους διαλόγους, να κάνουν παντομίμα ή και να παίξουν το μύθο με κουκλοθέατρο (Δ.Ε.Π.Π.Σ., 2011).

Όσο για τον ρόλο του εκπαιδευτικού, αρχικά, πριν την προβολή της ταινίας, θα ήταν καλό να κάνει μία εισαγωγή στο θέμα, τη γραφή και το ιστορικό/πολιτισμικό πλαίσιο της δημιουργίας της εκάστοτε ταινίας. Για την διεξαγωγή δραστηριοτήτων μας ενδιαφέρει να είναι υλοποιήσιμες σε οποιαδήποτε μέσο τεχνολογίας (υπολογιστές, κινητά τηλέφωνα, ταμπλέτες) και κατά την διεξαγωγή των δραστηριοτήτων, στις περισσότερες περιπτώσεις, είναι αυτονόητο ότι ο εκπαιδευτικός, θα να αναλάβει τον ρόλο του συντονιστή με στόχο να εμπυχώσει, να διευκολύνει την ελεύθερη έκφραση των μαθητών, να στηρίζει και να κινητοποιήσει τις ομάδες δημιουργικά θέτοντας ερωτήματα ουσίας, να εξομαλύνει τις εσωτερικές εντάσεις στις ομάδες και τα όποια τεχνικά προβλήματα προκύπτουν (Κωστοπούλου, 2020 & Σοφός, 2014).

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Όλες Στη διδακτική πρακτική, η ομαδική προβολή ταινίας ως μέσου μάθησης στην εξ αποστάσεως προσχολική εκπαίδευση με την χρήση των Τ.Π.Ε., υιοθετούνται κι εφαρμόζονται οι αρχές της ανακαλυπτικής μάθησης (Bruner, 1990), σύμφωνα με τις οποίες οι μαθητές οικοδομούν τη

γνώση. Συνδέεται άμεσα με το Δ.Ε.Π.Π.Σ. (2003), για το Νηπιαγωγείο και συγκεκριμένα με τα κεφάλαια «Παιδί και Γλώσσα», «Παιδί και Μαθηματικά», «Παιδί και Έκφραση» και «Παιδί και Υπολογιστής».

Τα παιδιά, με την υποστήριξη των γονέων τους, εργάζονται σε μικρές ομάδες αλλά και στην ολομέλεια της ψηφιακής πλατφόρμας Cisco Webex. Αυτό οδηγεί και στην αυτενέργεια των μαθητών και στην καλλιέργεια ομαδικού συνεργατικού πνεύματος και διάχυτου κλίματος ασφάλειας και αποδοχής. Αναπτύσσουν έτσι τις νοητικές τους ικανότητες, αντιλαμβάνονται τις χρονικές ακολουθίες στα γεγονότα, ασκούνται στο διάλογο και μαθαίνουν να επιχειρηματολογούν.

Διαμορφώνεται ένα ελκυστικό περιβάλλον μάθησης που οδηγεί στην καλλιέργεια κινήτρων για ενεργοποίηση της συμμετοχής των μαθητών. Επιπλέον, στο σύντομο χρονικό διάστημα της ομαδικής προβολής παρουσιάζονται συμπυκνωμένες οι ιδέες, τα μηνύματα, τα νοήματα μέσω της κινηματογραφικής γλώσσας (Πουλιού & Λυμπούδης, 2013).

Τα παιδιά διακρίνουν την ομορφιά της κινηματογραφικής αφήγησης. Εντοπίζουν τα γεγονότα τα οποία παρακολουθούν και στο τέλος τα αξιοποιούν δημιουργικά χρησιμοποιώντας τις εμπειρίες τους και τις ιδέες τους ως στοιχεία καλλιτεχνικής έκφρασης. Επιπλέον, αξιοποιούνται ψηφιακά μέσα (υπολογιστής, ταμπλέτες, κινητό) μιας και είναι ισχυρά ψηφιακά μαθησιακά εργαλεία, που μπορεί να προωθήσουν ενεργά την εξατομικευμένη και τη συνεργατική μάθηση (Παναγιωτακόπουλος, 2004).

Ο νηπιαγωγός ενθαρρύνει «τη συμμετοχή όλων των παιδιών και με ερωτήσεις ανοικτού τύπου δημιουργεί καταστάσεις προβληματισμού, άσκησης της κριτικής σκέψης των παιδιών και βοηθά να ξεπεραστούν εμπόδια χωρίς να κατευθύνει τη φαντασία του παιδιού» (Τσιλιμένη & Παπαρούση, 2010).

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΔΡΑΣΗΣ ΣΤΗΝ ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Η προτεινόμενη εκπαιδευτική δράση, αποτελεί μία παιδαγωγική δραστηριότητα που υλοποιήθηκε τη σχολική χρονιά (2020-2021), από τους μαθητές δημόσιου νηπιαγωγείου. Συγκεκριμένα, συμμετείχαν 3 νήπια (1 αγόρι και 2 κορίτσια) και 5 προνήπια (3 αγόρια και 2 κορίτσια), τα οποία συνεργάστηκαν εξ αποστάσεως στην ψηφιακή πλατφόρμα Cisco Webex. Τα υπολογιστικά εργαλεία που αξιοποιούνται είναι το διαδίκτυο για τον εντοπισμό διαφόρων πηγών και ιστοσελίδων (Ο Παραμυθιάς – Αρχείο ΕΡΤ), το λογισμικό Colorillo για τη δημιουργία ομαδικής ψηφιακής ζωγραφιάς, το λογισμικό Meeting word για τη συγγραφή προτάσεων, το λογισμικό Liveworksheets για τη δημιουργία ψηφιακών ασκήσεων, το λογισμικό Jigsawplanet για τη δημιουργία ψηφιακού παζλ, το λογισμικό Wheelofnames για δημιουργία ψηφιακού ψυχοκινητικού παιχνιδιού και google doc αρχεία για τη δημιουργία παρουσιάσεων. Σταθερός παράγοντας επιτυχίας είναι η πρόσβαση των μαθητών στο υλικό καθώς και η ευχρηστία του.

Οι εκπαιδευτικές τεχνικές που αξιοποιούνται είναι: α) συζήτηση, β) ερώτηση – απάντηση και γ) ομάδες εργασίας για να αναλυθεί επαρκώς και διεξοδικά το περιεχόμενο της ταινίας. Στο πλαίσιο αυτό αναζητήθηκε ο καταλληλότερος τρόπος διαχείρισης της επικοινωνίας ο οποίος θα επέτρεπε στα νήπια να λειτουργήσουν με οδηγίες σε ένα εξαιρετικά απλό εκπαιδευτικό ψηφιακό περιβάλλον (Scott, 2003).

Βασικός σκοπός της εκπαιδευτικής δράσης ήταν οι μαθητές να κατανοήσουν πώς μπορεί να αξιοποιηθεί μία ταινία στην εκπαιδευτική διαδικασία από την τρυφερή τους ηλικία, διαμορφώνοντας ένα περιβάλλον ανοιχτό και ευέλικτο με εκπαιδευτικές πρακτικές και ιδέες για την επιλογή ή και το σχεδιασμό υλικού προς αξιοποίηση, κατά το δυνατόν στο ψηφιακό περιβάλλον της Cisco Webex. Κατά την διεξαγωγή της οι μαθητές αναμένεται να εκπληρώσουν τους εξής εκπαιδευτικούς στόχους:

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

- Να παρατηρούν, να ερμηνεύουν και να περιγράφουν μία εικόνα.
- Να βελτιώνουν και να εμπλουτίζουν τον προφορικό τους λόγο.
- Να δημιουργούν προτάσεις με επιλεγμένες λέξεις.
- Να μετρούν, όπως μπορούν.
- Να αναπτύξουν ψηφιακό εγγραμματισμό και οπτικό αλφαριθμητισμό.

Ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών

- Να χρησιμοποιούν την τεχνολογία με ασφάλεια και με τρόπο που να εξυπηρετεί τους σκοπούς και τις ανάγκες τους.
- Να ενθαρρύνονται να γράφουν στο πληκτρολόγιο.

- Να μάθουν να χρησιμοποιούν με επιτυχία την ψηφιακή πλατφόρμα Cisco Webex (Μικρόφωνα, κάμερα, chat) και εκπαιδευτικά λογισμικά.

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

- Να ενεργοποιήσουν την προϋπάρχουσα γνώση ως θεμέλιο για τη νέα γνώση.
- Να σέβονται τις απόψεις και την εργασία των άλλων.
- Να ζωντανέψει το περιεχόμενο του μαθήματος με τη χρήση οπτικοακουστικού υλικού.
- Να μειωθεί το αίσθημα απομόνωσης των μαθητών που λόγω πανδημίας είναι απομακρυσμένοι από το σχολείο και την αίθουσά τους δίνοντας τη δυνατότητα να έχουν οπτική επαφή με τον νηπιαγωγό τους και τους συμμαθητές του.
- Να αναπτύξουν κριτική σκέψη.

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ

Παρουσιάζονται οι δραστηριότητες, που πραγματοποιήθηκαν με αφορμή την εκπαιδευτική τηλεοπτική σειρά «ο Παραμυθιάς» με τίτλο επεισοδίου «Η κάμπια» μετά από διαμοιρασμό οθόνης στην πλατφόρμα Cisco Webex. Διάρκεια δραστηριοτήτων δέκα μέρες.

Πρώτη δραστηριότητα - Διάρκεια: 40' λεπτά.

Ομαδική προβολή ταινίας

Οι μαθητές, παρακολούθησαν το επεισόδιο της εκπαιδευτικής τηλεοπτικής σειράς «Ο Παραμυθιάς» με τίτλο «Η κάμπια» στη διεύθυνση <https://www.youtube.com/watch?v=pS7CWMlphVc> και αφού ολοκληρώθηκε περιέγραψαν τις εικόνες, τα χρώματα, τα χαρακτηριστικά των ηρώων, συναισθάνθηκαν τους ήρωες, απάντησαν σε ερωτήσεις κατανόησης και κρίσεως, έμαθαν να επιλύουν προβλήματα, εντόπισαν διαφορές σε εικόνες, μέτρησαν και τέλος ζωγράρισαν ελεύθερα ό,τι τους άρεσε. Ο σχεδιασμός και η οργάνωση του μαθήματος έχει αναρτηθεί στην εξής διεύθυνση:

https://docs.google.com/presentation/d/1MmGfA_72gZy_JNw_6VbnDwf7_0H3FyJel25JFSClHs4/edit#slide=id.gb8c692df59_0_75

Δεύτερη Δραστηριότητα – Διάρκεια: 20' λεπτά.

Χτίζω προτάσεις βήμα – βήμα

Τα παιδιά επέλεξαν αντικείμενα από το βασικό μύθο της ταινίας που παρακολούθησαν και δημιούργησαν μικρές προτάσεις στο Meeting Word, οι οποίες είναι αναρτημένες στη διεύθυνση:

<http://meetingwords.com/DNnsZJEUuI>

Οι μαθητές δημιούργησαν της εξής προτάσεις:

Αθανασία: «Στο σπίτι μου έχω δύο δέντρα»

Αγγελική: «Ο παραμυθιάς λέει παραμύθια»

Παναγιώτης: «Μου αρέσουν οι πεταλούδες»

Νικόλας: «Στον κήπο φυτεύω σπόρους»

Γεωργία: «Στη αυλή έχουμε μαρούλια»

Μιχαήλ: «Μου αρέσουν οι πεταλούδες που έχουν χρώμα μπλέ και κόκκινο.»

Φώτης: «Η κάμπια είναι όμορφη»

Φωτεινή: «Το σπίτι μου είναι μεγάλο»

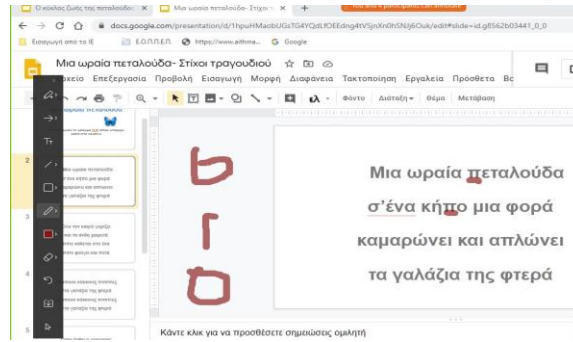
Τρίτη Δραστηριότητα – Διάρκεια: 30' λεπτά.

Μαθαίνω το γράμμα Π,π

Με αφορμή το παιδικό τραγούδι «Μια ωραία πεταλούδα» που έχει θέμα του το ίδιο έντομο με την ταινία που παρακολούθησαν οι μαθητές διδάχτηκαν το γράμμα Π,π. Οι μαθητές αφού άκουσαν το τραγούδι από το διαδίκτυο, το τραγούδησαν και ακολούθως με τη βοήθεια της νηπιαγωγού εντόπισαν το αρχικό γράμμα Π,π στη λέξη πεταλούδα αλλά και όπου αλλού υπήρχε στους στίχους του τραγουδιού.

Το ψηφιακό φύλλο εργασίας έχει αναρτηθεί στη διεύθυνση:

<https://docs.google.com/presentation/d/1hpuHMaobUGsTG4YQdLfOEEedng4tVSjnXn0hSNJj6Ouk/edit#slide=id.p> .



Εικόνα 1: «Το γράμμα Π,π στους στίχους»

Τέταρτη Δραστηριότητα – Διάρκεια: 30 λεπτά

Μαθαίνω ρυθμό, συλλαβισμό, αρίθμηση και τον αριθμό 4

Για να δοθεί έμφαση στη λέξη πεταλούδα, της οποίας οι μαθητές μέτρησαν τις συλλαβές, παίχτηκε το τραγούδι «Μια ωραία πεταλούδα» και πάλι, αλλά και τραγουδήθηκε προκειμένου να ενεργοποιηθεί το κίνητρο για μάθηση με την πρόκληση ψυχοκινητικού ερεθίσματος. Έτσι οι μαθητές χτυπώντας ρυθμικά τα χέρια τους ακολουθώντας το τραγούδι βιωματικά μαθαίνουν να μετρούν συλλαβές μιας λέξης. Συγκεκριμένα αφού εξοικειώθηκαν στην παρακολούθηση του ρυθμού με το χτύπημα των χεριών, η νηπιαγωγός τα έβαλε στη διαδικασία να μετρήσουν τις συλλαβές της λέξης «Πεταλούδα», αφού πρώτα την άρθρωσαν ρυθμικά με τη συνοδεία του χτυπήματος των χεριών τους. Διαπίστωσαν ότι οι συλλαβές της λέξης είναι 4.

Η δραστηριότητα ολοκληρώθηκε με τη γραφή του αριθμού 4 με διαμοιρασμό οθόνης στη ψηφιακή πλατφόρμα και το υλικό αυτό είναι επίσης αναρτημένο στην παραπάνω διεύθυνση.

Έκτη Δραστηριότητα – Δραστηριότητα: 20' λεπτά.

Δημιουργία ψηφιακού παζλ

Οι μαθητές, επέλεξαν μία εικόνα από την προβεβλημένη ταινία και με την βοήθεια της νηπιαγωγού, που φρόντισε να μετατραπεί το αρχείο σε φωτογραφία, δημιούργησαν ψηφιακό παζλ στο Jigsawplanet <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3abcb5b2fe88> και έπαιζαν με αυτό συναρμολογώντας το.

Έβδομη Δραστηριότητα – Διάρκεια: 20' λεπτά.

Ο τροχός – Ψυχοκινητικό παιχνίδι

Στο λογισμικό Wheelofnames δημιουργήθηκε με τις οδηγίες της νηπιαγωγού ένας ψηφιακός τροχός ο οποίος διαιρέθηκε σε πέντε (5) μέρη, τα οποία χωρίστηκαν με μία εικόνα στην οποία επάνω ήταν γραμμένη μία εντολή, ως εξής:

Εικόνα 1 – Εντολή: Περπατώ επί τόπου

Εικόνα 2 – Εντολή: Πετάω σαν πεταλούδα

Εικόνα 3 – Εντολή: Τρέχω επί τόπου

Εικόνα 4 – Εντολή: Χοροπηδώ επί τόπου

Εικόνα 5 - Εντολή: Κάνω στροφή

Στη συνέχεια οι μαθητές κλήθηκαν να κινηθούν στο χώρο του σπιτιού τους σύμφωνα με την εντολή που αναγράφονταν στο σημείο που σταματούσε κάθε φορά ο τροχός.

Ο σχεδιασμός και η μορφή του παιχνιδιού έχουν αναρτηθεί στη διεύθυνση: <https://wheelofnames.com/view/el/w48-7ss/>

Όγδοη Δραστηριότητα – Διάρκεια: 30' λεπτά.

Παρατηρώ, Μαθαίνω αρίθμηση και τον αριθμό 3

Οι μαθητές ζητήθηκε να παρατηρήσουν προσεχτικά την εκπαιδευτική ταινία. Στόχος ήταν να ανακαλύψουν τον αριθμό των δέντρων που παρουσιάζονται σε αυτή. Ακολουθώντας αφού τα μέτρησαν, ζωγράρισαν τα 3 δέντρα που εντόπισαν σε λευκό χαρτί και έγραψαν όπως μπορούσαν τον αριθμό 3.

Ένατη Δραστηριότητα – Διάρκεια: 20' λεπτά

Διαφορές και ομοιότητες

Ζητήθηκε από τους μαθητές να παρατηρήσουν δύο σκηνές και να εντοπίσουν τι διαφορές αλλά και τις ομοιότητες.



Εντόπισε τις ομοιότητες και τις διαφορές ανάμεσα στις δύο εικόνες

Εικόνα 2: «Ομοιότητες – Διαφορές»

Δέκατη Δραστηριότητα – Διάρκεια: 20' λεπτά.

Ομαδική ψηφιακή ζωγραφιά – Ατομική ζωγραφιά στο χαρτί

Οι μαθητές ζωγράρισαν από κοινού στο Colorillo <https://colorillo.com/ce47?1cpoifo> ό,τι τους άρεσε από την εκπαιδευτική ταινία, αφού πρώτα είχαν συζητήσει τι ακριβώς θα ζωγραφίσει ο καθένας. Στη συνέχεια ζωγράφισε στο χαρτί ο καθένας μόνος του μια πεταλούδα.



Εικόνα 3: «Ψηφιακή ζωγραφιά – Colorillo»

Ενδέκατη Δραστηριότητα – Διάρκεια: 30' λεπτά.

Ψηφιακή διδασκαλία μαθητικών (Αντιστοίχιση, μέτρηση και αρίθμηση)

Οι μαθητές έκαναν ψηφιακές ασκήσεις στο λογισμικό Liveworksheets με την βοήθεια της νηπιαγωγού, η οποία έστειλε το σύνδεσμο στο chat της Cisco Webex.

Οι ασκήσεις έχουν αναρτηθεί στις διευθύνσεις: <https://www.liveworksheets.com/sd1647594pl>
<https://www.liveworksheets.com/dz1647551xe>

Δωδέκατη δραστηριότητα – Διάρκεια: 20' λεπτά.

Βρίσκω το επιμύθιο

Για να ολοκληρωθεί η παρουσίαση της εκπαιδευτικής ταινίας τέθηκε στην ολομέλεια το ζητούμενο του επιμυθίου. Έτσι λοιπόν κάθε παιδί ξεχωριστά προβληματίστηκε για το αν έχει βρεθεί κάποια στιγμή να κάνει σκέψεις, όπως η κάμπια, για τον εαυτό του ή για άλλο παιδί αντίστοιχα. Μετά από διεξοδική συζήτηση διατυπώθηκε απο τα παιδιά το ηθικό δίδαγμα ως εξής: σημασία έχει η εσωτερική ομορφιά και όχι εξωτερική.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Στην εκπαιδευτική διαδικασία, δόθηκε έμφαση στα γνωστικά αντικείμενα όπως ορίζονται απο το Δ.Ε.Π.Π.Σ. αξιοποιώντας τα ατομικά ενδιαφέροντα των μαθητών. Σε γενικές γραμμές η εκπαιδευτική δράση πέτυχε τόσο τον κεντρικό όσο και τους επιμέρους στόχους που είχαν τεθεί εξ αρχής. Στο ψηφιακό περιβάλλον της Cisco Webex οι μαθητές ήταν ελεύθεροι να καλλιεργήσουν και να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους συμμετέχοντας ενεργά σε όλες τις φάσεις υλοποίησης των δραστηριοτήτων με τα αποτελέσματα των δράσεων να είναι ιδιαίτερα αισιόδοξα και ενθαρρυντικά.

Οι περισσότεροι μαθητές ήταν ήδη εξοικειωμένοι με τα οπτικοακουστικά μέσα (εξ αποστάσεως συνεργασία για την εκπόνηση μουσειακού προγράμματος, την τρέχουσα σχολική χρονιά, με σχολεία Α/θμιας Εκπ. Κρήτης και Κύπρου). Κατά συνέπεια συμμετείχαν ενεργά σε όλες τις φάσεις της εκπαιδευτικής δράσης με τους γονείς να ενθαρρύνουν τα παιδιά για την ενεργό συμμετοχή τους.

Στις δραστηριότητες οι μαθητές εργάζονταν ατομικά κυρίως ως προς τις απαντήσεις των ψηφιακών φύλλων εργασίας, ψυχοκινητικών δραστηριοτήτων αλλά και ομαδικά, γεγονός που φαίνεται από τις συζητήσεις, τους προβληματισμούς που αντάλλαζαν αλλά και τις συνεργατικές δράσεις, όπως είναι η ομαδική ψηφιακή ζωγραφιά, ο εντοπισμός ομοιοτήτων και διαφορών σε εικόνες, η ομαδική συμμετοχή των μαθητών στο παιδικό τραγούδι «Μια ωραία πεταλούδα» και στον εντοπισμό του γράμματος Π,π. Στο επίπεδο δεξιοτήτων εξοικειώθηκαν περισσότερο με τη χρήση των Τ.Π.Ε., με την τέχνη και την τεχνολογία της αφήγησης: από το μολύβι στον υπολογιστή, από τον προφορικό λόγο στο video. Παράλληλα, ενίσχυσαν τις γνώσεις τους για την επικοινωνία και εφοδιάστηκαν με νοητικά εργαλεία κατανόησης του αφηγηματικού τρόπου και κριτική διάθεση αναστοχασμού πάνω στην εμπειρία τους. Τέλος, εκπαιδεύτηκαν στην ουσιαστική παρακολούθηση ταινίας.

Τα περισσότερα εργαλεία χρήσης των Τ.Π.Ε. (π.χ. Colorillo, Meeting Words, Google doc αρχεία, Liveworksheets, Wordwall) ήταν ανοιχτού τύπου και κατάλληλα για την ηλικία των παιδιών, που υλοποιούσαν τις δραστηριότητες με καθοδήγηση από την εκπαιδευτικό αλλά και την υποστήριξη από τους γονείς και τους κηδεμόνες. Δυσκολία αντιμετωπίστηκε λόγω της επιθυμίας τους να χρησιμοποιούν μόνο τους τον υπολογιστή, ταμπλέτες ή κινητό αλλά με την ενθάρρυνση των γονέων και των κηδεμόνων τους χρησιμοποιούσαν τον τεχνολογικό εξοπλισμό που διέθεταν. Επιπλέον, δυσκολία εντοπίζεται και στη συμπεριφορά των μαθητών, η οποία αν και ήταν ευγενική, τα περισσότερα παιδιά εκδήλωναν το αίσθημα της ντροπής μπροστά στην κάμερα, εκδήλωναν αμηχανία και κάποιες φορές το αίσθημα της κόπωσης λόγω ωραρίου (το μάθημα γινόταν μεσημέρι). Ευτυχώς αυτό συνέβη ελάχιστες φορές οπότε και έγινε διακοπή του μαθήματος.

Ωστόσο, θα πρέπει να αναφερθεί η δυσκολία της πλατφόρμας Cisco Webex, διότι υπήρχαν προβλήματα στον ήχο (για μικρή χρονική διάρκεια) και σημειωνόταν αργοπορία στην εξέλιξη της εκάστοτε δραστηριότητας και γεννιόταν ανυπομονησία στα παιδιά, που έπρεπε να περιμένουν να αποκατασταθούν τα τεχνικά προβλήματα. Ωστόσο, είναι σημαντικό να αναφερθεί η κατανόηση των μαθητών αλλά και των γονέων τους και η ωριμότητα και η υπομονή τους. Πλεονέκτημα στην υλοποίηση των δραστηριοτήτων, αποτέλεσε ο μικρός αριθμός μαθητών στο ψηφιακό τμήμα, διότι, στο σύνολο ήταν οχτώ (8) μαθητές.

Ο ρόλος της εκπαιδευτικού ήταν αυτός του εμπνευστή και συντονιστή των μαθησιακών δραστηριοτήτων αποβλέποντας στην εξασφάλιση, τη δημιουργία και τη ρύθμιση εκείνου του κοινωνικού ψηφιακού περιβάλλοντος, που μπορεί να διαπαιδαγωγήσει αποτελεσματικά αλλά και ευχάριστα τους μαθητές. Ειδικότερα, η νηπιαγωγός μετά από ενδελεχή έρευνα επέλεγε τα κατάλληλα, σύμφωνα με τις δυνατότητες των μαθητών και του προσφερόμενου χρόνου και περιβάλλοντος, εργαλεία Τ.Π.Ε. Με σπουδή και ζέση παρότρυνε για αλληλεπίδραση των μελών της ομάδας, την οποία διαχειριζόταν με τρόπο που να υποβοηθά τους μαθητές να αποκτήσουν νέους τρόπους σκέψης και αντιμετώπισης των καθημερινών καταστάσεων. Επιπλέον, έπρεπε να διαχειρισθεί άμεσα και με διακριτικότητα τα συναισθήματα των παιδιών (αδημονία, έντονη επιθυμία, κόπωση) λόγω τεχνικών προβλημάτων στον ήχο, γεγονός που δυσκόλευε τη δραστηριότητα των μαθητών αλλά και τον εκπαιδευτικό ρόλο της νηπιαγωγού, διότι έπρεπε αφ' ενός να σεβαστεί τα δικαίως έντονα συναισθήματα των παιδιών και αφ' ετέρου υποχρεωτικώς να θέσει όρια, ώστε να διεξαχθεί ομαλά κι, επομένως, αποτελεσματικά η διαδικασία εξοικείωσής τους με τα Τ.Π.Ε. και τη Cisco Webex. Ως προς τον καταμερισμό του χρόνου του προγράμματος, η εκπαιδευτικός προσαρμοζόταν ανάλογα με τον μαθησιακό ρυθμό των μαθητών και φρόντιζε με υπομονή και θετική διάθεση να παρέχει χωρίς ψυχολογική πίεση και τον απαιτούμενο χρόνο αλλά και ατμόσφαιρα χαράς και δημιουργίας για τη διεκπεραίωση και την περάτωση των δραστηριοτήτων.

Μετά το τέλος όλων των δραστηριοτήτων ως μέθοδος αξιολόγησης όλων των εκπαιδευτικών δράσεων, χρησιμοποιήθηκε η ολιγόλεπτη ανοιχτή συνέντευξη. Ζητήθηκε από τα παιδιά, που το επιθυμούσαν, να μας μιλήσουν για την εμπειρία τους, τα συναισθήματά τους και τις γνώσεις, που αποκόμισαν από τη συμμετοχή τους στις δραστηριότητες.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Συμπερασματικά, θα λέγαμε ότι το παιδαγωγικό όφελος από τη χρήση εκπαιδευτικής ταινίας ως μέσου διδασκαλίας στην προσχολική εξ αποστάσεως εκπαίδευση είναι η εξής:

- Η εκπαιδευτική ταινία είναι ένας δυναμικός τρόπος ενημέρωσης, διδασκαλίας και ψυχαγωγίας αυξάνοντας τα κίνητρα για μάθηση.
- Λειτουργεί ως δόλωμα έλξης των μαθητών, ώστε να αποδεχθούν με ευχαρίστηση και προθυμία τη διδασκαλία. Οι μαθητές εργάζονται με περισσότερο κέφι, το κλίμα της ψηφιακής τάξης αλλάζει θετικά, αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες, ενδιαφέρονται με πιο ουσιαστικό τρόπο για την επιτυχία των εκπαιδευτικών στόχων.
- Όλοι οι μαθητές ασχέτως μαθησιακού υποβάθρου, εμπειριών ή αναγκών κατανόησαν το θέμα, τις έννοιες και τα μηνύματα της ταινίας.
- Η διδασκαλία μέσω της εκπαιδευτικής ταινίας ανακατανέμει τις παγιωμένες ισορροπίες σε μια σχολική τάξη και αφήνει ν' ακουστούν όλες οι φωνές. Οι μαθητές αποκτούν φωνή ενώ ταυτόχρονα είναι ακροατήριο.
- Βέβαια, όπως όλες οι εκπαιδευτικές δράσεις, η διδασκαλία μέσω της εκπαιδευτικής ταινίας προϋποθέτει σχολικό χρόνο. Το πλεονέκτημα του νηπιαγωγείου έναντι άλλων σχολικών μονάδων είναι πως δεν υπάρχει περιορισμός ως προς τη διδακτέα ύλη, που επείγει να ολοκληρωθεί σε τακτό διάστημα.

Εν κατακλείδι, οι εκπαιδευτικές δράσεις που χρησιμοποιήθηκαν απέδειξαν ότι το βίντεο στην προσχολική ηλικία είναι μια δυνατή πηγή επικοινωνίας στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση και αισθητικά ελκυστικό στις μικρές ηλικίες. Βασική προϋπόθεση είναι η ύπαρξη ενός ενήλικα εξοικειωμένου με την τεχνολογία που θα μπορεί να υποστηρίξει τους μικρούς μαθητές καθώς και η χρήση ευέλικτων εκπαιδευτικών σεναρίων που να προσεγγίζουν μέθοδοι ανοικτής μάθησης.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Ανδριοπούλου, Ε. (2010). «Η κινηματογραφική παιδεία στην εκπαίδευση», *Συχνότητες*, τεύχος 10, 15-20.

Βασάλα, Π. (2005). *Ανοικτή και εξ αποστάσεως εκπαίδευση: Παιδαγωγικές και τεχνολογικές εφαρμογές*. Στο Α Λιοναράκης (επιμ.), *Ανοικτή και εξ αποστάσεως εκπαίδευση Θεσμοί και λειτουργίες*, (σελ. 53-80). Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.

Δ.Ε.Π.Π.Σ. (2011). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών*. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. Ανακτήθηκε στις 5 Φεβρουαρίου 2021 από http://www.pi-schools.gr/content/index.php?lesson_id=300&ep=367

Παναγιωτακόπουλος, Χ. (2004). *Από τις Αριθμομηχανές στην Κοινωνία της Πληροφορίας*. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη.

Θεοδωρίδης, Μ. (2016). Οπτικοακουστική Παιδεία στην Υποχρεωτική Εκπαίδευση;...αδιέξοδα και διαδρομές. Στο Σ. Γρόσδος (επιμ.), *Πρακτικά 1^{ου} Πανελλήνιο Συνέδριο «Οπτικοακουστικός γραμματισμός στην εκπαίδευση»*, (σ. 17-26), Θεσσαλονίκη, Περιφερειακή Διεύθυνση Π.Ε. και Δ.Ε. Κεντρικής Μακεδονίας.

Κοκκονός, Α., & Λιακοπούλου, Ε. (2020). Σχεδιασμός και υλοποίηση μαθήματος που υποστηρίζει τη συνεργασία εκπαιδευτικών διαφορετικών ειδικοτήτων στο Δημοτικό Σχολείο. Στο Σ. Παπαδάκης & Ν. Ανταμπούφης (επιμ.), *Πρακτικά Τηλε-διημερίδας «Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και Σχολική Πραγματικότητα»* (σ. 46 – 48), ΠΕΚΕΣ.

Κωστοπούλου, Χ. (2020). «Οι ταινίες μικρού μήκους ως βοηθητικό μέσο διδασκαλίας στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση» (Αδημοσίευτη Διπλωματική Εργασία), ΕΑΠ.

Παπαδημητρίου, Σ. (2018). Διαδραστικό Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο Αξιοποίησης και Δημιουργίας Βίντεο στη Διδασκαλία των Θετικών Επιστημών. *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 14(2), 10-25. doi:<https://doi.org/10.12681/jode.19002>

Πούλιος, Ι., Λυμπούδης, Α. (2013). *Κινηματογραφική αγωγή: Δημιουργώντας στην τάξη μια ταινία μικρού μήκους. Υποστηρικτικό υλικό για τη δημιουργία ταινίας μικρού μήκους*. Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Σερρών: Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων.

Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2007). *Μάθηση και Διδασκαλία στην Εποχή της Πληροφορίας. Ολική Προσέγγιση*. Τόμος Α'. Αθήνα: Ράπτης.

Σοφός, Α. (2014). Παιδαγωγική Αξιοποίηση κινηματογραφικής ταινίας και βίντεο στην εκπαιδευτική διαδικασία. Σοφός, Α, Βρατάσλης Κ. (επιμ.). *Παιδαγωγική Αξιοποίηση Νέων Μέσων στην εκπαιδευτική διαδικασία* (σ. 119 - 146). Αθήνα: ΙΩΝ

Σπύρου, Σ. & Σοφός, Α. (2017). Εκπαιδευτικές ταινίες μικρού μήκους – παραγωγή κι αξιοποίηση. Στο Λιοναράκης, Α., Ιωακειμίδου, Σ., Νιάρη, Μ., Μανούσου, Γ., Χαρτοφύλακα, Τ., Παπαδημητρίου, Σ. & Αποστολίδου, Α. (επιμ), *9ο Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, 23-26 Νοεμβρίου (9), 240-251. <http://dx.doi.org/10.12681/icodl.1262>

Τσιλιμένη, Τ. & Παπαρούση, Μ. (2010). *Η τέχνη της μυθοπλασίας και της δημιουργικής γραφής. Συγγραφείς και θεωρητικοί μιλούν για την τέχνη του μυθιστορήματος*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Επίκεντρο.

Bruner, J. (1990). *Acts of meaning*. Cambridge. London: Harvard University Pres.

Porter, L. (1997). *Creating the virtual classroom. Distance learning with the internet*. U.S.A: Wiley & Sons.

Scardamalia, M., & Bereiter, C. (1994). Computer support for Knowledge-buiding communities. *Journal Of The Learning Sciences*, Vol 3, 265-283. Ανακτήθηκε 10/02/2020, από http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15327809jls0303_3

Scott.J. (2003) Don't Forget the little people: Vision for an Online Kindergarten Learning Community, in *T H E Journal (Technological Horizons in Education)*, Vol.30,No7

ΠΗΓΕΣ

«Ο Παραμυθιάς» με τίτλο «Η κάμπια» στη διεύθυνση <https://www.youtube.com/watch?v=pS7CWMlphVc>