

***ΜΙΑ ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΓΙΑ ΤΟ ΣΠΙΤΙ ΜΕ ΧΡΗΣΗ
ΠΕΝΤΕ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΩΝ ΛΟΓΙΣΜΙΚΩΝ***

ΕΝΤΥΠΟ Α

ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΜΑΘΗΤΗ

Ιώ Παπαδημητρίου

Μια θεματική προσέγγιση για το σπίτι με χρήση πέντε διαφορετικών λογισμικών

Σημείωση: Θα πρέπει εδώ να σημειωθεί ότι στην προσχολική αγωγή δε συνηθίζεται (αποφεύγεται) η χρήση φύλλων εργασίας. Για το λόγο αυτό τα παρακάτω φύλλα εργασίας αποτελούν περισσότερο οδηγίες που θα ήταν καλό να δίνονται προφορικά από τους εκπαιδευτικούς στους μαθητές του νηπιαγωγείου.

1^ο Φύλλο εργασίας

Η/Ο νηπιαγωγός αναζητά στο διαδίκτυο για υλικό που είναι σχετικό με τη θεματική σπίτι. Βρίσκει εικόνες, πληροφορίες και εμπλουτίζει τη διδασκαλία της/του.

2^ο Φύλλο εργασίας

Μέσα από τη συζήτηση με τα παιδιά προκύπτει η ανάγκη να γνωρίσουν διαφορετικά είδη κατοικίας από διαφορετικά μέρη του κόσμου.

Στην εγκυκλοπαίδεια wikipedia και στη διεύθυνση:

http://en.wikipedia.org/wiki/Single-family_home η/ο νηπιαγωγός μπορεί να βρει φωτογραφίες από χαρακτηριστικά παραδείγματα σπιτιών από όλο τον κόσμο. Τα παιδιά καλούνται να περιγράψουν τις εικόνες και να εντοπίσουν διαφορές.

3^ο Φύλλο εργασίας

Πολυμεσική εφαρμογή. Δραστηριότητα με μοτίβα από το cdrom Ο Σάλτο και η Ζέλια στη χώρα των ΣΟΦΑ (σπίτι μάγισσας-ντουλάπι)

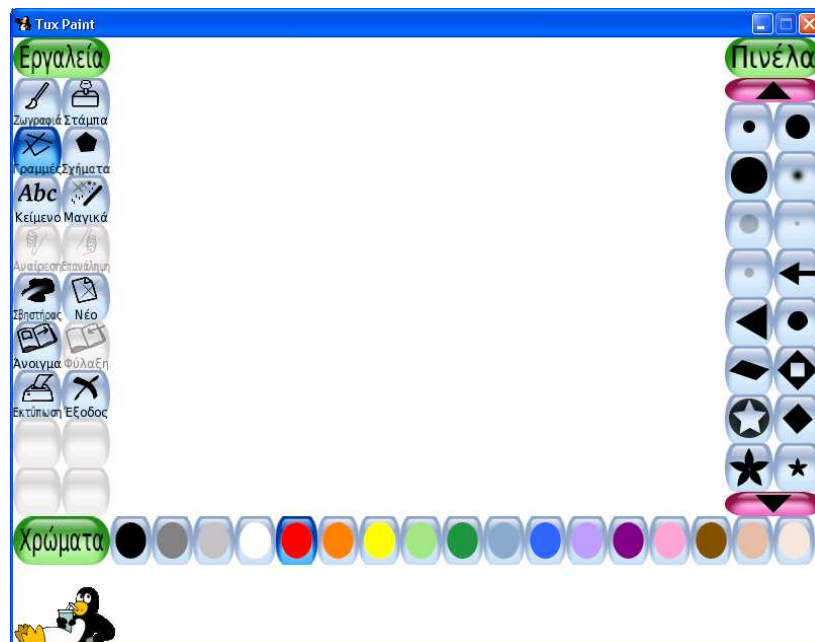




Πρόκειται για μια δραστηριότητα κατά την οποία τα παιδιά καλούνται να βοηθήσουν τους πρωταγωνιστές της εφαρμογής, Σάλτο και Ζέλια, να τακτοποιήσουν το περιεχόμενο ενός ντουλαπιού. Τα παιδιά θα πρέπει να αποφασίσουν αν το αντικείμενο που έχει στο χέρι της η Ζέλια ταιριάζει με το μοτίβο που εμφανίζεται στο ντουλάπι. Αν ταιριάζει θα πρέπει να το τοποθετήσουν στο ντουλάπι. Αν δεν ταιριάζει στο μοτίβο, τότε το τοποθετούν στο μπαούλο στα δεξιά της οθόνης.

4^ο Φύλλο εργασίας

Τυχpaint. Αναπαράσταση των διαφορετικών μορφών που μπορεί να έχει ένα σπίτι

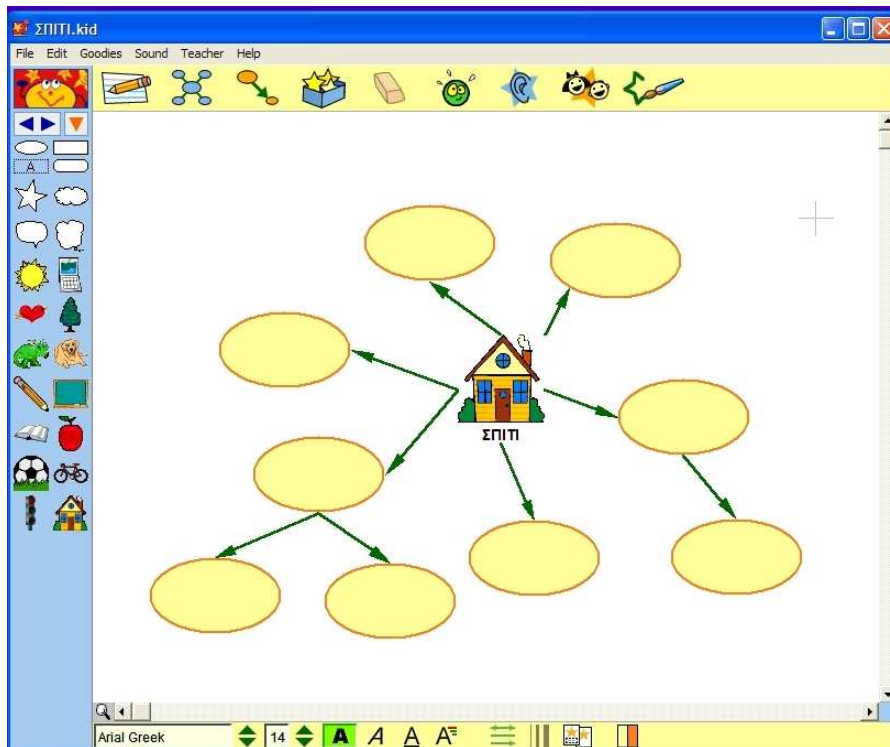


Τα παιδιά προτρέπονται να ζωγραφίσουν τις διαφορετικές μορφές που μπορεί να έχει ένα σπίτι και να παρουσιάσουν τις δημιουργίες τους στην τάξη, χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα Tuxpaint

5^ο Φύλλο εργασίας

Kidspiration (αξιολόγηση) δημιουργία εννοιολογικού χάρτη για το θέμα «σπίτι»

Τα παιδιά καλούνται να συμπληρώσουν έναν ήδη σχεδιασμένο εννοιολογικό χάρτη.



Τα παιδιά μπορούν να εισάγουν εικόνες από τις διαθέσιμες της εφαρμογής. Επίσης μπορούν να χρησιμοποιήσουν το εργαλείο ζωγραφικής του προγράμματος προκειμένου να δημιουργήσουν μια δική τους εικόνα για να αναπαραστήσουν τις γνώσεις τους για το σπίτι. Τέλος υπάρχει η δυνατότητα να συμπληρώσουν τον εννοιολογικό χάρτη με ηχητικά μηνύματα που μπορούν να καταγράψουν και να συνδέσουν με τον εννοιολογικό χάρτη.

Μια θεματική προσέγγιση για το σπίτι με χρήση πέντε διαφορετικών λογισμικών

ΕΝΤΥΠΟ Β

ΟΔΗΓΟΣ ΟΡΓΑΝΩΣΗΣ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Ιώ Παπαδημητρίου

Μια θεματική προσέγγιση για το σπίτι με χρήση πέντε διαφορετικών λογισμικών

1. Συνοπτική Παρουσίαση Σεναρίου

1.1. Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Μια θεματική προσέγγιση για το σπίτι με χρήση πέντε διαφορετικών λογισμικών

1.2. Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Το σενάριο αυτό περιλαμβάνει δραστηριότητες που καλύπτουν όλα τα γνωστικά αντικείμενα που προβλέπει το ΔΕΠΠΣ για το νηπιαγωγείο. Δηλαδή, γλώσσα, μαθηματικά, μελέτη περιβάλλοντος, δημιουργία και έκφραση και πληροφορική.

1.3. Τάξεις στις οποίες μπορεί να απευθύνεται

Το εκπαιδευτικό αυτό σενάριο απευθύνεται στην προσχολική αγωγή

1.4. Συμβατότητα με το Αναλυτικό πρόγραμμα

Το σενάριο είναι συμβατό με το ΔΕΠΠΣ για το Νηπιαγωγείο (2003) καθώς οι δραστηριότητες και το λογισμικό που χρησιμοποιείται στο σενάριο αυτό παρέχουν κατάλληλες ευκαιρίες στα παιδιά να αναπτύξουν τη γλώσσα, την επικοινωνία και να αξιοποιούν τη τεχνολογία ανάλογα, να διηγούνται/αφηγούνται, να «πειραματίζονται» με διάφορα υλικά και χρώματα για να σχεδιάζουν και να ζωγραφίζουν, να γνωρίσουν το εγγύς ανθρωπογενές περιβάλλον, να αντιλαμβάνονται και να αναπαράγουν δεδομένα μοτίβα.

1.5. Οργάνωση της διδασκαλίας και Απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Η απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή είναι υπολογιστές με σύνδεση στο διαδίκτυο. Οι υπολογιστές θα πρέπει επίσης να διαθέτουν τα προγράμματα tuxpaint, kidspiration και Σάλτο και Ζέλια στη χώρα των Σοφά. Οι επιμορφούμενοι εργάζονται σε ομάδες των δύο ατόμων ανά υπολογιστή.

1.6. Εκτιμώμενη διάρκεια

Η εκτιμώμενη διάρκεια του σεναρίου είναι τρία δώρα. Οι δραστηριότητες που περιέχει όσον αφορά την εφαρμογή τους μέσα στην τάξη του νηπιαγωγείου έχουν διάρκεια περίπου είκοσι λεπτά. Η διάρκεια τους ωστόσο μπορεί να

μειωθεί ή να αυξηθεί ανάλογα με το ενδιαφέρον που θα επιδείξουν τα νήπια κατά τη συμμετοχή τους.

2. Διδακτικές προσεγγίσεις

Η διδακτική προσέγγιση που ακολουθείται στο σενάριο είναι αυτή της θεματικής προσέγγισης, σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ για το νηπιαγωγείο (2003). Πρόκειται για μια διερεύνηση ενός θέματος (του σπιτιού) που «επιλέγει να προτείνει η εκπαιδευτικός, η οποία έχει σχεδιάσει την πορεία τους και έχει προσδιορίσει τη χρονική τους διάρκεια και τους μαθησιακούς στόχους που θα επιδιώξει να κατακτήσουν τα παιδιά» (ΔΕΠΠΣ, 2003).

3. Το προτεινόμενο σενάριο

Το σενάριο προβλέπει τη θεματική προσέγγιση του σπιτιού με χρήση αρχικά του διαδικτύου. Οι επιμορφούμενοι αναζητούν εποπτικό υλικό σχετικά με τη θεματική στο διαδίκτυο, το παρουσιάζουν στους μαθητές και τους καλούν να μιλήσουν σχετικά με το υλικό που τους παρουσιάζεται.

Επίσης γίνεται χρήση μιας πολυμεσικής εφαρμογής όπου τα παιδιά καλούνται να τακτοποιήσουν μια σειρά από αντικείμενα σε ένα ντουλάπι.

Στη συνέχεια οι μαθητές (και στα πλαίσια μιας προσπάθειας αξιολόγησης ή ανίχνευσης αναπαραστάσεων) καλούνται να αναπαραστήσουν γραφικά στο tuxpaint τα διάφορα είδη κατοικίας.

Τέλος τα παιδιά καλούνται στη τελευταία δραστηριότητα να αναπαραστήσουν όσα έμαθαν γύρω από τη θεματική σε έναν εννοιολογικό χάρτη

4. Βιβλιογραφία

Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (2003)

Κόμης, Β. 2004, Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών, Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών, Αθήνα.

Κόμης, Β. 2005, Εισαγωγή στη Διδακτική της Πληροφορικής, Εκδόσεις Κλειδάριθμος, Αθήνα.

Ράπτης, Α., & Ράπτη, Α. (1997). *Πληροφορική και Εκπαίδευση-Συνολική προσέγγιση*, εκδ.: Τελέθριον, Αθήνα.

Ράπτης, Α., & Ράπτη, Α. (2002). *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας, ολική προσέγγιση*, τ.: Α', εκδ.: Αρ. Ράπτης, Αθήνα.

Σολομωνίδου, Χ., & Καβαλάρη, Ε. (2001). Αποτελεσματική εισαγωγή του υπολογιστή στην προσχολική εκπαίδευση: μια πιλοτική μελέτη περίπτωσης. Πρακτικά του πανελληνίου συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή *Νέες τεχνολογίες*

στην εκπαίδευση και εκπαίδευση από απόσταση, (επιμ.: Μακράκης, Β.), Ρέθυμνο, 689-704.

ΥΠΕΠΘ, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2006), Οδηγός Νηπιαγωγού: Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί- Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης, Αθήνα.

Μια θεματική προσέγγιση για το σπίτι με χρήση πέντε διαφορετικών λογισμικών

ΕΝΤΥΠΟ Γ

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ – ΥΠΟΔΕΙΞΕΙΣ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ ΠΕ60

Ιώ Παπαδημητρίου

Μια θεματική προσέγγιση για το σπίτι με χρήση πέντε διαφορετικών λογισμικών

1. Εισαγωγή

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Μελέτη Περιβάλλοντος, Γλώσσα, Μαθηματικά, Πληροφορική

Τάξεις – Συμβατότητα με ΔΕΠΠΣ

Το εκπαιδευτικό αυτό σενάριο απευθύνεται στην προσχολική αγωγή

Το σενάριο είναι συμβατό με το ΔΕΠΠΣ για το Νηπιαγωγείο (2003) καθώς οι δραστηριότητες και το λογισμικό που χρησιμοποιείται στο σενάριο αυτό παρέχουν κατάλληλες ευκαιρίες στα παιδιά να αναπτύξουν τη γλώσσα, την επικοινωνία και να αξιοποιούν τη τεχνολογία ανάλογα, να διηγούνται/αφηγούνται, να «πειραματίζονται» με διάφορα υλικά και χρώματα για να σχεδιάζουν και να ζωγραφίζουν, να γνωρίσουν το εγγύς ανθρωπογενές περιβάλλον, να αντιλαμβάνονται και να αναπαράγουν δεδομένα μοτίβα.

Οργάνωση της διδασκαλίας & απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Η απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή είναι υπολογιστές με σύνδεση στο διαδίκτυο. Οι υπολογιστές θα πρέπει επίσης να διαθέτουν τα προγράμματα Tuxpaint, Kidspiration και Σάλτο και Ζέλια στη χώρα των Σοφά. Οι επιμορφούμενοι εργάζονται σε ομάδες των δύο ατόμων ανά υπολογιστή.

Επιμορφωτικοί στόχοι

Ο προσδιορισμός και η κατανόηση των ιδεών και των εμπειριών των παιδιών γύρω από το θέμα.

(Α) Σχεδίαση και οργάνωση των δραστηριοτήτων με βάση τις αντιλήψεις, τα ενδιαφέροντα και τα ερωτήματα των παιδιών.

(Β) Διαχείριση ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας. Τα παιδιά εργάζονται σε ομάδες. Αναπτύσσονται συλλογικές δραστηριότητες – αλληλεπιδράσεις.

Εκτιμώμενη διάρκεια

Η εκτιμώμενη διάρκεια του σεναρίου είναι τρία δώρα. Ωστόσο οι δραστηριότητες που περιέχει όσον αφορά την εφαρμογή τους μέσα στην τάξη του νηπιαγωγείου έχουν διάρκεια περίπου τριάντα λεπτών. Η διάρκεια τους ωστόσο μπορεί να μειωθεί ή να αυξηθεί ανάλογα με το ενδιαφέρον που θα επιδείξουν τα νήπια κατά τη συμμετοχή τους.

A. Πρώτο επιμορφωτικό δώρο

Οι επιμορφούμενοι ολοκληρώνουν τις δραστηριότητες που προτείνονται από το σενάριο και στη συνέχεια καλούνται να καταγράψουν τις δυσκολίες που ενδεχομένως θα αντιμετώπισουν οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές.

Β. Δεύτερο επιμορφωτικό δίωρο

Οι επιμορφούμενοι καλούνται να σχεδιάσουν δραστηριότητες με χρήση όλων των εργαλείων του σεναρίου ανά ομάδες των δύο ατόμων

Γ. Τρίτο επιμορφωτικό δίωρο

Οι ομάδες παρουσιάζουν τις δραστηριότητες που σχεδίασαν και ακολουθεί συζήτηση σχετικά με τις δυσκολίες ή αδυναμίες που παρουσιάζουν οι δραστηριότητες.

Βιβλιογραφία

Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (2003)

Κόμης, Β. 2004, Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών, Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών, Αθήνα.

Κόμης, Β. 2005, Εισαγωγή στη Διδακτική της Πληροφορικής, Εκδόσεις Κλειδάριθμος, Αθήνα.

Ράπτης, Α., & Ράπτη, Α. (1997). *Πληροφορική και Εκπαίδευση-Συνολική προσέγγιση*, εκδ.: Τελέθριον, Αθήνα.

Ράπτης, Α., & Ράπτη, Α. (2002). *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας, ολική προσέγγιση*, τ.: Α', εκδ.: Αρ. Ράπτης, Αθήνα.

Σολομωνίδου, Χ., & Καβαλάρη, Ε. (2001). Αποτελεσματική εισαγωγή του υπολογιστή στην προσχολική εκπαίδευση: μια πιλοτική μελέτη περίπτωσης. Πρακτικά του πανελληνίου συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή *Νέες τεχνολογίες στην εκπαίδευση και εκπαίδευση από απόσταση*, (επιμ.: Μακράκης, Β.), Ρέθυμνο, 689-704.

ΥΠΕΠΘ, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2006), Οδηγός Νηπιαγωγού: Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί- Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης, Αθήνα.

Μια θεματική προσέγγιση για το σπίτι με χρήση πέντε διαφορετικών λογισμικών

ΕΝΤΥΠΟ Δ

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΤΩΝ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΩΝ ΠΕ60

Ιώ Παπαδημητρίου

Μια θεματική προσέγγιση για το σπίτι με χρήση πέντε διαφορετικών λογισμικών

1. Εισαγωγή

Οργάνωση της διδασκαλίας & απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Η απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή είναι υπολογιστές με σύνδεση στο διαδίκτυο. Οι υπολογιστές θα πρέπει επίσης να διαθέτουν τα προγράμματα tuxpaint, kidspiration και Σάλτο και Ζέλια στη χώρα των Σοφά. Οι επιμορφούμενοι εργάζονται σε ομάδες των δύο ατόμων ανά υπολογιστή.

Επιμορφωτικοί στόχοι

Ο προσδιορισμός και η κατανόηση των ιδεών και των εμπειριών των παιδιών γύρω από το θέμα.

(Α) Σχεδίαση και οργάνωση των δραστηριοτήτων με βάση τις αντιλήψεις, τα ενδιαφέροντα και τα ερωτήματα των παιδιών.

(Β) Διαχείριση ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας. Τα παιδιά εργάζονται σε ομάδες. Αναπτύσσονται συλλογικές δραστηριότητες – αλληλεπιδράσεις.

Εκτιμώμενη διάρκεια

Η εκτιμώμενη διάρκεια του σεναρίου είναι τρία δίωρα. Ωστόσο οι δραστηριότητες που περιέχει όσον αφορά την εφαρμογή τους μέσα στην τάξη του νηπιαγωγείου έχουν διάρκεια περίπου τριάντα λεπτών. Η διάρκεια τους ωστόσο μπορεί να μειωθεί ή να αυξηθεί ανάλογα με το ενδιαφέρον που θα επιδείξουν τα νήπια κατά τη συμμετοχή τους.

2 Προτεινόμενες δραστηριότητες

1. Αναλυτική παρουσίαση των χρησιμοποιούμενων λογισμικών και όλων των δραστηριοτήτων του προτεινόμενου σεναρίου επιμόρφωσης. Οι επιμορφούμενοι καλούνται να εντοπίσουν και να καταγράψουν τις δυσκολίες που θεωρούν ότι μπορεί να αντιμετωπίσουν τόσο τα νήπια όσο και οι νηπιαγωγοί κατά την εφαρμογή των δραστηριοτήτων μέσα στην τάξη

2. Αναλυτική συζήτηση για όσα οι επιμορφούμενοι παρατήρησαν στην προηγούμενη δραστηριότητα. Επίσης καλούνται να διατυπώσουν προτάσεις για τον εμπλουτισμό του προτεινόμενου σεναρίου καθώς και προτάσεις για δραστηριότητες που ενδεχομένως θα βοηθήσουν στην αντιμετώπιση των δυσκολιών που εντοπίστηκαν νωρίτερα.

3. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει τη σχεδίαση δραστηριοτήτων με βάση όσα έχουν καταγραφεί στη συζήτηση που προηγήθηκε.