

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Β' ΕΠΙΠΕΔΟ



**«Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα,
έρχεται η Πασχαλίτσα»**

Ιατροπούλου Ράνια

ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΗΣ: ΣΤΕΦΑΝΙΔΗΣ ΦΙΛΙΠΠΟΣ

Θεσσαλονίκη, 2011

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

ΤΙΤΛΟΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ
«Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα,
έρχεται η Πασχαλίτσα»

ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ: Ιατροπούλου Ουρανία

ΤΑΞΗ ΣΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ: παιδιά Νηπιαγωγείου Β΄ έτους (μόνο Νήπια)

ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ – ΘΕΜΑΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ

Το διδακτικό σενάριο εντάσσεται στη θεματική ενότητα «Γιορτές και Διατροφή». Πρόκειται για ένα πολιτιστικό καινοτόμο πρόγραμμα, με τίτλο «Γευματίζοντας με καλλιτέχνες,». Εμπλέκονται οι παρακάτω γνωστικές περιοχές:

- Μελέτη Περιβάλλοντος (ανθρωπογενές περιβάλλον και αλληλεπίδραση: συνεργασία - εξάρτηση - δράση, Πολιτισμός: παράδοση, Θρησκευτικά, Γεωγραφία)
- Μαθηματικά (χρόνος, χώρος, ταξινόμηση)
- Δημιουργία και έκφραση (εικαστικά, μουσική, δραματική τέχνη)
- Γλώσσα (προφορική και γραπτή έκφραση)
- Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών

Οι δραστηριότητες που σχεδιάστηκαν στα πλαίσια του συγκεκριμένου διδακτικού σεναρίου, προσεγγίζονται διαθεματικά έχοντας ως γνώμονα τις αρχές του ΑΠΣ - ΔΕΠΠΣ του Νηπιαγωγείου (2003). Επομένως δίνεται έμφαση στην αυτενέργεια των νηπίων, σε δραστηριότητες που έχουν νόημα για τα νήπια, χρησιμοποιώντας τις τεχνολογίες ως μέσο διερεύνησης και ανακάλυψης.

ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ ΜΕ ΤΟ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Η εισαγωγή των Νέων Τεχνολογιών στην εκπαίδευση έχει επιφέρει αλλαγές στο σχεδιασμό των αναλυτικών προγραμμάτων (White, 1987). Οι γενικοί σκοποί των αναλυτικών προγραμμάτων καθορίζουν τον τρόπο της χρήσης της τεχνολογίας (Χατζηγεωργίου, 2004). Οι

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

δραστηριότητες οφείλουν να συνδυάζουν τις σύγχρονες θεωρίες μάθησης με τις δυνατότητες της τεχνολογίας. Σήμερα η τεχνολογία βρίσκει εφαρμογή σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα του αναλυτικού προγράμματος, μεταβάλλοντας ποιοτικά τη διαδικασία της διδακτικής και της μάθησης (Crabe & Crabe, 1997). Σύμφωνα με το μοντέλο των Αναλυτικών Προγραμμάτων που δίνουν έμφαση στη διαδικασία, ο υπολογιστής αποτελεί εργαλείο, το οποίο στα χέρια των μαθητών και με τον έλεγχο τους, γίνεται μέσο έκφρασης και διερεύνησης (Κυνηγός, 1997).

Λαμβάνοντας υπόψη το Αναλυτικό Πρόγραμμα και το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών (Α.Π. και ΔΕΠΠΣ), ο σχεδιασμός του συγκεκριμένου διδακτικού σεναρίου επιδιώκει να προσεγγίσει το πολιτιστικό υπόβαθρο του κάθε παιδιού, τα ενδιαφέροντα, τις ανάγκες του και τις προϋπάρχουσες γνώσεις τους. Δίνει έμφαση στην ενεργητική και βιωματική μάθηση, καθώς οι δραστηριότητες απαιτούν την προσωπική εμπλοκή των νηπίων. Παρέχει ευκαιρίες στους μικρούς μαθητές να εξασκούν και να αναπτύσσουν δεξιότητες μέσα από την αναζήτηση, την αιτιολόγηση και επιχειρηματολογία, τη λήψη αποφάσεων, την επίλυση προβλημάτων. Η παιγνιώδης μορφή των δραστηριοτήτων θέτει στο επίκεντρο το παιχνίδι ως μέσο μάθησης και ενισχύει την αυτενέργεια των νηπίων, παρέχοντας τη δυνατότητα οικοδόμησης της γνώσης. Οι δραστηριότητες συνδέονται αβίαστα με την τεχνολογία, ενώ το υπολογιστικό περιβάλλον που χρησιμοποιείται διευκολύνει τη χρήση διδακτικών μεθόδων που συμβαδίζουν με τις σύγχρονες θεωρίες μάθησης, όπως είναι η διαθεματική προσέγγιση, η συνεργασία σε ομάδα, η επίλυση προβλημάτων, ο αυτοέλεγχος και η εκμετάλλευση του λάθους.

1 ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Η ανάπτυξη των δραστηριοτήτων του διδακτικού σεναρίου με τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών προϋποθέτει την ανάπτυξη δεξιοτήτων από τα νήπια σε συγκεκριμένους τομείς :

1.1 Ως προς τη μεθοδολογία:

Τα παιδιά θα πρέπει να είναι εξοικειωμένα στον τρόπο λειτουργίας της ομάδας και τις αρχές της συνεργατικής μάθησης (χωρισμός σε ομάδες, επίτευξη ενός κοινού στόχου, κατανομή ρόλων, σεβασμός στα μέλη της ομάδας, κλπ).

1.2 Ως προς τα γνωστικά αντικείμενα:

➤ *Μαθηματικά:* να έχουν διδαχτεί έννοιες τοπολογίας και τοπολογικών σχέσεων. Να έχουν προσεγγίσει έννοιες του χρόνου (χρονική ακολουθία) και της ταξινόμησης ως προς ένα χαρακτηριστικό. Να διακρίνουν την ανοιχτή και κλειστή γραμμή, να αναγνωρίζουν το

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

περίγραμμα, τη γειτνίαση και τη διαδοχή, ώστε να είναι σε θέση να συνθέσουν παζλ με δώδεκα τουλάχιστον κομμάτια

Γλώσσα: να έχουν κατακτήσει βασικές δεξιότητες προφορικής επικοινωνίας (αιτιολόγηση, ανάπτυξη επιχειρημάτων, αφήγηση – περιγραφή, κλπ), να έχουν έρθει σε επαφή με διάφορα είδη κειμένων και να μπορούν να αναγνωρίσουν τα χαρακτηριστικά τους, να έχουν αναπτύξει ορισμένες δεξιότητες ανάγνωσης και γραφής (να μπορούν να παράγουν κείμενο και να αποδίδουν νόημα σε αυτό, να χρησιμοποιούν σύμβολα, κλπ).

Να είναι ευαισθητοποιημένα με θέματα που αφορούν τη γραπτή έκφραση.

Δημιουργία και έκφραση: να είναι εξοικειωμένα με διάφορες μορφές δημιουργίας και έκφρασης και να μπορούν να χρησιμοποιήσουν ποικίλα υλικά στην προσπάθειά τους να εκφραστούν.

1.3 Ως προς την Τεχνολογία:

Απαραίτητη προϋπόθεση είναι τα παιδιά:

- Να χειρίζονται διαδραστικό πίνακα
- Να είναι εξοικειωμένα με τη χρήση των λογισμικών και περιβαλλόντων που εμπλέκονται στη διαδικασία (άνοιγμα βιβλιοθηκών, εισαγωγή εικόνων/ σχημάτων, σχεδιασμός, τροποποιήσεις, κλπ). Θεωρείται απαραίτητη προϋπόθεση τα νήπια να έχουν αναπτύξει δεξιότητες αναφορικά με τα Εκπαιδευτικά Λογισμικά και Περιβάλλοντα Μάθησης, προκειμένου αυτά να ενταχθούν στην εκπαιδευτική διαδικασία.
- Να γνωρίζουν βασικές έννοιες που σχετίζονται με τον υπολογιστή (χειρισμός πληκτρολογίου, άνοιγμα – κλείσιμο υπολογιστή και προγραμμάτων, κλπ.).

2 ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΚΑΙ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ

2.1 Οργάνωση της τάξης:

Τα εκπαιδευτικά λογισμικά, που επιλέγονται στο συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο, υποστηρίζουν τη διερευνητική (exploratory learning), ανακαλυπτική μάθηση (discovery learning) και οικοδόμηση της γνώσης, σύμφωνα με το διδακτικό μοντέλο των εποικοδομιστικών θεωριών μάθησης. Οι δραστηριότητες στηρίζονται σε μαθητοκεντρικές προσεγγίσεις, λαμβάνουν υπόψη τις προϋπάρχουσες γνώσεις των νηπίων και ενθαρρύνουν την ενεργό

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

συμμετοχή των μαθητών. Ενθαρρύνουν επίσης, καταστάσεις πειραματισμού, επίλυσης προβλήματος και ενίσχυσης της κριτικής σκέψης (υψηλό επίπεδο γνωστικών δεξιοτήτων).

Με βάση τις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης, οι οποίες δίνουν έμφαση στη μάθηση μέσα από τη συμμετοχή σε κοινωνικές ομάδες, οργανώνονται δραστηριότητες, στις οποίες ενισχύεται η αλληλεπίδραση και η συνεργασία, όπως και ο καταμερισμός εργασίας (activity theory).

Κατ' αυτόν τον τρόπο επιλέγονται διάφορες μορφές οργάνωσης της τάξης, όπως η εργασία σε μικρές ομάδες, σε μεγάλες ομάδες και στην ολομέλεια της τάξης. Συγκεκριμένα, το διδακτικό σενάριο οργανώνεται σε τάξη νηπιαγωγείου, με αριθμό μαθητών περίπου 21 υποκείμενα, τα οποία μπορούν να σχηματίζουν ομάδες των τριών ατόμων, των πέντε ή να εργάζονται όλα μαζί εκ περιτροπής και σε συνεργασία με την τάξη. Ο χωρισμός και η λειτουργία της ομάδας ακολουθεί τους κανόνες της συνεργατικής μάθησης. Ο τρόπος χωρισμού των ομάδων αναλύεται διεξοδικά στις δραστηριότητες που ακολουθούν. Λόγω της λειτουργίας ενός υπολογιστή στην τάξη, η ενασχόληση σε ομάδες απαιτεί πολύ χρόνο και καλή οργάνωση από τον εκπαιδευτικό. Για το λόγο αυτό προβλέπεται η ενασχόληση των νηπίων σε άλλες δραστηριότητες, ενώ οι δραστηριότητες του σεναρίου εκτυλίσσονται κυρίως σε ώρες της ελεύθερης απασχόλησης.

Είναι αναγκαίο να διευκρινιστεί ότι ορισμένες δραστηριότητες παρουσιάζονται με τη μορφή προβλήματος, μέσα από ένα ποίημα, μετά από δραστηριότητες που προηγήθηκαν ή ως αξιολόγηση των εννοιών και δεξιοτήτων που αναπτύχθηκαν.

Επιπλέον, επιλέγονται δραστηριότητες διαφόρων κατηγοριών, όπως ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας για την αποτίμηση της υπάρχουσας γνώσης (λογισμικό παρουσίασης power point), δραστηριότητες διδασκαλίας γνωστικών αντικειμένων που εισάγουν νέες γνώσεις, δραστηριότητες αφομοίωσης των νέων γνώσεων και αξιολόγησης του γνωστικού αντικειμένου ((Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη, 2011, τ.2: 26).

2.2 Υλικοτεχνική Υποδομή:

Οι δραστηριότητες του σεναρίου δίνουν έμφαση στην αυτενέργεια των νηπίων (μαθητοκεντρική προσέγγιση) και για το λόγο αυτό επιλέγονται λογισμικά ανοιχτού τύπου και περιβάλλοντα συμβολικής έκφρασης και αναζήτησης πληροφορίας. Για την υλοποίησή τους είναι απαραίτητη η ύπαρξη, εκτός από την περιοχή του Ηλεκτρονικού Υπολογιστή,

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

διαδραστικού πίνακα, σαρωτή (scanner) και εκτυπωτή, όπως επίσης να είναι εγκατεστημένα στον Η/Υ της τάξης τα **Εκπαιδευτικά Λογισμικά** :

Λογισμικά γενικής χρήσης

- Λογισμικό ζωγραφικής και δημιουργικότητας: **TuxPaint και Revelation Natural**

Art

- Ελεύθερο λογισμικό καταγραφής, αναπαραγωγής, οργάνωσης και επεξεργασίας

βίντεο movie maker

- Λογισμικό καταγραφής/ αναπαραγωγής και οργάνωσης και επεξεργασίας ψηφιακών

εικόνων: Photoshop

- Λογισμικό επεξεργασίας κειμένου για ανάγνωση και γραπτής έκφραση **word**

- Λογισμικό παρουσίασης **power point**

- Διαδραστικό Σύστημα Διδασκαλίας (διαδραστικός πίνακας και συναφές λογισμικό

Teamboard και LMA, με δυνατότητες screen capture και αναγνώριση γραφής. Η χρήση του σε ομάδες γίνεται εκ περιτροπής, λόγω της δυνατότητας χρήσης από ένα χρήστη).

Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης: Kidspiration

Να υπάρχει δυνατότητα σύνδεσης με το Διαδίκτυο

Εφαρμογές Web 2.0: ανοιχτό περιβάλλον **Wixie**, on line παζλ **jigsaw planet**

Λογισμικό Οπτικοποίησης: Google Earth

2.3 Παρουσίαση των Λογισμικών

2.3.1 Φυλλομετρητές (Web Browser)

Το λογισμικό παρέχει τη δυνατότητα προβολής και αλληλεπίδρασης με διάφορες μορφές πληροφορίας, όπως κείμενο, εικόνα, βίντεο, μουσική. Μια ιστοσελίδα μπορεί να περιέχει συνδέσμους (links) με άλλες ιστοσελίδες, επιτρέποντας στο χρήστη σύνδεση με ιστοσελίδες ίδιου ή διαφορετικού ιστότοπου. Από εκπαιδευτικής άποψης, οι φυλλομετρητές προσφέρουν πρόσβαση στην πληροφορία (Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη, 2011, τ.2: 92).

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

2.3.2 Μηχανές Αναζήτησης (Search Engines)

Επιτρέπουν την αναζήτηση και εύρεση διαφόρων μορφών πληροφοριών (ήχος, εικόνα, άλλα είδη αρχείων), οι οποίες είναι αποθηκευμένες σε ιστοσελίδες. Πρόκειται για έναν μηχανισμό, ο οποίος «δημιουργεί μια βάση δεδομένων που περιέχει αρχεία του Διαδικτύου». Μέσω τελεστών (Boolean) παρέχεται η δυνατότητα σύνθετης αναζήτησης (Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη, 2011, τ.2: 93 - 94).

2.3.3 Διαδραστικοί Πίνακες (Interactive Whiteboard)

Πρόκειται για ψηφιακές επιφάνειες με ενσωματωμένες λειτουργίες προβολής και αλληλεπίδρασης. Ενσωματώνει τις λειτουργίες ενός συμβατικού πίνακα και του υπολογιστικού συστήματος. Ο χρήστης μπορεί να χρησιμοποιήσει την αφή ή ειδική γραφίδα για να αλληλεπιδράσει, αξιοποιώντας παλιές και νέες δυνατότητες, οι οποίες ενισχύονται με τη χρήση του κατάλληλου λογισμικού (γραφή – σβήσιμο, αντιγραφή τμημάτων της οθόνης, επισημείωσης, αποθήκευσης κειμένου και εικόνας, αποστολή αρχείων, προβολή και αλληλεπίδραση με λογισμικά του υπολογιστή, χρήση διαδικτυακών πόρων, χρήση βίντεο, εισαγωγή επισημάνσεων και σχολίων, κειμενογράφος χειρόγραφος και ψηφιακός, εργαλεία για ανάπτυξη μαθηματικών εννοιών, εργαλεία Μουσικής, Κλωνοποίησης, Διαφάνεια, κλπ.). Τα διαδραστικά συστήματα οπτικοποίησης χρησιμοποιούνται τόσο στην εκπαίδευση όσο και στην επαγγελματικό επίπεδο. Υπάρχουν διάφορες κατηγορίες διαδραστικών συστημάτων (εμπρόσθιας προβολής με τεχνολογία αφής, με ηλεκτρομαγνητική ή οπτική τεχνολογία, διαδραστικής προβολής, φορητού συστήματος διάδρασης και οπίσθιας προβολής).

Η χρήση του στην εκπαιδευτική διαδικασία αποτελεί ένα διευκολυντικό μέσο για το εκπαιδευτικό έργο του δασκάλου, προσφέρει ευκολία στη χρήση και δυνατότητες εμπλουτισμού του μαθήματός του. Παράλληλα, προκαλούν το μαθητή να συμμετέχει ενεργά στην εκπαιδευτική διαδικασία, να αλληλεπιδρά με το τεχνολογικό μέσο και τα μέλη της ομάδας του. Ο διαδραστικός πίνακας ως δυναμικό εργαλείο ενδυναμώνει την αλληλεπίδραση, ενθαρρύνει την επίδειξη και τη μοντελοποίηση, επιτρέπει τη μάθηση σε βάθος.

Ωστόσο, υπάρχει ο κίνδυνος χρήσης ως ένα συμβατικό εποπτικό μέσο, με παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας, όπως η μετωπική διδασκαλία (Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη, 2011, τ.2: 96 - 105).

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

2.3.4 Λογισμικό επεξεργασίας κειμένου (Microsoft Word)

Πρόκειται για λογισμικό παραγωγής, τροποποίησης, σελιδοποίησης και επικοινωνίας κειμένων σε ψηφιακή μορφή. Η δυνατότητα πολλαπλών λειτουργικών χρήσεων που διαθέτει, παρέχει ευκαιρίες ανάπτυξης δεξιοτήτων διαχείρισης της πληροφορίας συνδυαστικά με άλλα λογισμικά. Η χρήση του στην εκπαίδευση είναι ευρέως διαδεδομένη και αφορά κυρίως στην αξιοποίησή του ως ανοικτό και ευέλικτο εργαλείο δόμησης της γλώσσας (παραγωγή και έκδοση του γραπτού λόγου, οργάνωση και ανάπτυξη σκέψης, ιδεών και επιχειρηματολογίας). Η επεξεργασία κειμένου παρέχει πρακτικές δυνατότητες, όπως διόρθωση κειμένου, σελιδοποίηση, μετακινήσεις τμημάτων, εισαγωγής εικόνας, κλπ.

Στη νηπιακή ηλικία η χρήση του περιορίζεται σε συγκεκριμένα χαρακτηριστικά, όπως κείμενα για μελέτη (συνοδευόμενα από εικόνα), σύνταξη μικρών κειμένων (ή λέξεων), δηλαδή, δημιουργία κειμένων, αναζήτηση και ενσωμάτωση υπαρχόντων, προσθήκη εικόνων, γραφικών και δημιουργική έκφραση. Επίσης, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για σχεδίαση, δημιουργία πολυτροπικών εγγράφων με εικόνες, ήχους (παιδαγωγική Freinet) (Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη, 2011, τ.2: 82 -84).

2.3.5 Λογισμικό παρουσίασης Power point

Το λογισμικό παρουσίασης επιτρέπει την παραγωγή και παρουσίαση εγγράφων με τη μορφή διαφανειών. Χρησιμοποιείται για επαγγελματικούς και εκπαιδευτικούς σκοπούς. Είναι ένα πολυμεσικό εργαλείο, το οποίο παρέχει τη δυνατότητα εισαγωγής εικόνας, βίντεο και ήχου, αλλά και ένα υπερμεσικό, με δυνατότητες χρήσης κόμβων και υπερσυνδέσμων. Η χρήση του επιτρέπει στο μαθητή να αντλήσει πληροφορίες και να αναπτύξει γνωστικές δομές, ικανότητες και δεξιότητες, όπως διαχείρισης έργου και παρουσίασης. (Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη, 2011, τ.2: 85 -86).

2.3.6 Εφαρμογές σε περιβάλλον Web 2.0: jigsaw planet

Πρόκειται για μια δωρεάν ιστοσελίδα, η οποία παρέχει τη δυνατότητα να ανεβάσει ο χρήστης εικόνες ή να χρησιμοποιήσει εικόνες που εμπεριέχονται στη σελίδα και να δημιουργηθούν σε κομμάτια Παζλ. Η δραστηριότητα αποκτά ενδιαφέρον σε διαδραστικό πίνακα, λόγω του μεγέθους του πίνακα και της δυνατότητας να σύρουν οι μαθητές τα κομμάτια. Ωστόσο, υπάρχει ο περιορισμός του μεγέθους της εικόνας, αφού δεν μπορεί να είναι μεγαλύτερο

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

από 2048 x 2048 pixel και πρέπει να είναι σε μορφή jpeg. Οι δυνατότητες που προσφέρονται αφορούν στην αποθήκευση της εικόνας, στην ανάρτηση σε μια ιστοσελίδα (πχ. της τάξης), στη δημιουργία παζλ από φωτογραφίες, διαγράμματα, χάρτες, οικογενειακά δέντρα, ακολουθίες αριθμών κλπ. Ο δάσκαλος μπορεί να αξιοποιήσει τη σελίδα με τους παρακάτω τρόπους:

- ανοίγοντας μια συζήτηση για την εικόνα
- ως εισαγωγή σε ένα θέμα
- ως εργαλείο για την ανακεφαλαίωση και καθορισμών νέων δράσεων
- ενθαρρύνοντας τους μαθητές να μελετήσουν προσεκτικά τις λεπτομέρειες σε ένα χάρτη
- να ζητήσει από τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν ό, τι γνωρίζουν για μια οικογένεια (π.χ. από την ιστορία, ή από ένα βιβλίο, είτε από ενδείξεις σε ένα πρόβλημα) να αναδημιουργήσουν ένα οικογενειακό δέντρο
- να ζητήσει από τους μαθητές να σκεφτούν τα πρότυπα σε ακολουθίες αριθμών ή διαγράμματα
- να ζητήσει από τους μαθητές να δημιουργήσουν δικά τους παζλ.

2.3.7 Εφαρμογές σε περιβάλλον Web 2.0: wixie

Η επίλυση προβλήματος, η σύνθεση ιδεών, η δημιουργικότητα και καινοτομία και η κριτική σκέψη, αποτελούν ορισμένες από τις δεξιότητες που αναπτύσσονται στο περιβάλλον μάθησης και δημιουργίας Wixie. Βελτιώνει την ικανότητα συνεργασίας και επικοινωνίας, μπορεί να συνδεθεί με δραστηριότητες και στόχους του αναλυτικού προγράμματος και να προσαρμοστεί στις ανάγκες της τάξης. Προσφέρει εργαλεία σχεδίασης, εισαγωγής εικόνας, ήχου από αρχείο ή βιβλιοθήκη, δυνατότητες εκτύπωσης, αποθήκευσης εικόνας, προβολής διαφανειών, σύνδεσης στο διαδίκτυο.

2.3.8 Λογισμικό εννοιολογικής Χαρτογράφησης Kidspiration

Το λογισμικό εννοιολογικών χαρτών αποτελείται από έννοιες (λέξεις, εικόνες, φράσεις), συνδέσμους και στιγμιότυπα. Στην εκπαιδευτική διαδικασία η εννοιολογική χαρτογράφηση, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εποπτικό εργαλείο, ως γνωστικό εργαλείο στην οικοδόμηση εννοιών, ως αξιολογητικό εργαλείο, ως μέσο επικοινωνίας ιδεών, ως μέσο σχεδίασης (Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη, 2011, τ.2: 142 - 143).

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

Το **Kidspiration** είναι λογισμικό σχεδιασμένο για παιδιά από το νηπιαγωγείο ως και την πέμπτη τάξη του Δημοτικού σχολείου. Αποτελεί έναν οπτικό μέσο εξερεύνησης (visual learning) και κατανόησης αριθμών, λέξεων και εννοιών. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να διευκολύνει όλους τους τύπους μάθησης, καλλιεργεί υψηλότερες μορφές σκέψεις, επιτρέπει την οργάνωση και ανάλυση των πληροφοριών. Συμβαδίζει με τις απαιτήσεις του αναλυτικού προγράμματος για βελτίωση της ικανότητας πρόσκτησης μαθησιακών εννοιών, αιτιολόγησης και επίλυσης προβλημάτων. Επιδιώκει την ανάπτυξη της σκέψης, τη βελτίωση δεξιοτήτων γραφής και ανάγνωσης, την ενίσχυση της κατανόησης μαθηματικών εννοιών και επιστημών και την καλλιέργεια κοινωνικών δεξιοτήτων, με διασκεδαστικό τρόπο. Βοηθάει τους μαθητές να μάθουν. Η εννοιολογική κατανόηση πραγματοποιείται με εικόνες, χάρτες και διαγράμματα. Λειτουργεί μέσα από το “picture View” και το Writing View”, με τον απλό τρόπο «επιλέγω και σύρω» (click-and-drag). Διαθέτει μια απλή διεπιφάνεια στην οποία το παιδί μπορεί να εισάγει εικόνες και σύμβολα από τη «βιβλιοθήκη» του λογισμικού, στην οποία μπορεί να προστεθούν νέα σύμβολα και εικόνες βιβλιοθήκης. Μπορεί επίσης να προσθέσει κείμενο και λέξεις.

Αρνητικό σημείο μπορεί να χαρακτηριστεί η ξενόγλωσση συνοδεία των ηχητικών προτροπών.

2.3.9 Λογισμικό δημιουργίας και έκφρασης: Revelation Natural Art

Πρόκειται για ένα γενικής χρήσης λογισμικό, επεξεργασίας γραφικών, το οποίο προσφέρει δυνατότητες διαμόρφωσης, ανάλογα με τις δυνατότητες του χρήστη, από απλά προγράμματα ως και πιο σύνθετα. Ο συνδυασμός υψηλής σχεδιαστικής επιφάνειας, πλούσιων εφέ, βιβλιοθήκης εικόνων, συμμετρικών εργαλείων, εύκολης χρήσης καθιστά το Revelation Natural Art ένα δυναμικό εργαλείο στα χέρια του μαθητή και του δασκάλου.

Το λογισμικό μπορεί να αξιοποιηθεί στην εκπαιδευτική διαδικασία, στα πλαίσια του Α.Π.Σ. σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα, όπως Γλώσσα (δημιουργική γραφή, σύνθεση ιστοριών, ανάπτυξη επιχειρηματολογίας, κλπ), Δημιουργία και Έκφραση (δημιουργία πρωτότυπων σχεδίων, κινουμένων σχεδίων, εισαγωγή εικόνων, κλπ), Μελέτη Περιβάλλοντος, Ιστορίας, κλπ. Απευθύνεται σε παιδιά όλων των ηλικιών και δυνατοτήτων.

Παρέχει τη δυνατότητα ενασχόλησης με εικόνες προερχόμενες από διάφορες πηγές, φωτογραφίες, εικόνες από αρχείο, γραφικά διαδικτύου, ζωγραφική και κινούμενα σχέδια. Μπορεί να αποθηκευτεί το παραγόμενο υλικό, για χρήση στο διαδίκτυο, ως προσωπικό αρχείο, για παρουσίαση ή για αρχείο επεξεργασίας κειμένου.

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

Αποτελεί ένα εργαλείο δημιουργικής έκφρασης, αξιοποιήσιμο στα πλαίσια της συναισθηματικής και οπτικής εκπαίδευσης, το οποίο καλλιεργεί τη δημιουργική σκέψη.

2.3.10 Λογισμικό επεξεργασίας εικόνας: Photoshop

Το Photoshop είναι ένα επαγγελματικό λογισμικό επεξεργασίας εικόνας, το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο από ειδικούς όσο και από αρχάριους. Παρά τις σύνθετες λειτουργίες του είναι εύχρηστο εργαλείο. Ο χώρος εργασίας αποτελείται από μια γραμμή μενού, έναν καμβά στον οποίο μπορεί κανείς να δουλεύει την εικόνα, τη γραμμή επιλογών, το κουτί εργαλείων, τις παλέτες τροποποίησης εικόνας, τις παλέτες οργάνωσης του χώρου εργασίας. Διαθέτει επιλογές ρύθμισης του μεγέθους και της επεξεργασίας της εικόνας και δυνατότητες αποθήκευσης αρχείων τύπου «Gif» και «Jpeg».

2.3.11 Λογισμικό καταγραφής, αναπαραγωγής, οργάνωσης και επεξεργασίας βίντεο Movie Maker

Το «**Movie Maker**» αποτελεί ένα λογισμικό παρουσίασης που επιτρέπει το χρήστη να κατασκευάσει ερασιτεχνικά βίντεο, άλμπουμ φωτογραφιών και επαγγελματικές παρουσιάσεις. Χρησιμοποιείται ευρέως στην εκπαίδευση ως εργαλείο παρουσιάσεων των δρώμενων της τάξης. Παρέχεται η δυνατότητα εισαγωγής εικόνων, βίντεο, ήχων και μουσικής, αφήγησης και τίτλων. Επιτρέπει την αποθήκευση και την προβολή σε άλλους Υπολογιστές ή DVD Player, όπως και την ανάρτηση σε ιστοσελίδες.

2.3.12 Σύστημα Οπτικοποίησης: Google Earth

Το **Google Earth** είναι ένα ελεύθερο, λογισμικό οπτικοποίησης της γης, δωρεάν στην απλή του έκδοση, το οποίο προσφέρει δορυφορικές εικόνες, μεγάλης ευκρίνειας. Επιτρέπει το χρήστη να μεταβεί σε οποιοδήποτε μέρος της Γης επιθυμεί και από οποιοδήποτε ύψος. Έχει τη δυνατότητα ακόμα να συνδυάσει την πλοήγηση με χάρτες, τρισδιάστατα κτίρια, φαράγγια, ωκεανούς και πολλές άλλες πληροφορίες. Επιτρέπει την αποθήκευση των περιοχών της περιήγησης.

3 ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

3.1 Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

3.1.1 Μελέτη Περιβάλλοντος

Ανθρωπογενές περιβάλλον και αλληλεπίδραση

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

Δίνονται ευκαιρίες στα παιδιά :

- να έρθουν σε επαφή με θρησκευτικές παραδόσεις και συνήθειες (εθνικές και διεθνής)
- να διαπιστώσουν ότι το φαγητό και το τραπέζι είναι τόπος συνάντησης και συζήτησης ανθρώπων και γενεών
- να βιώσουν την τροφή ως κομβικό σημείο μεταξύ σώματος, υγείας, συναισθήματος και συμπεριφοράς
- να χρησιμοποιήσουν χάρτες και να τους αναγνωρίσουν ως εργαλεία προσανατολισμού και απεικόνισης του κόσμου (Επικοινωνία, κώδικας, σύμβολο)

3.1.2 Μαθηματικά

- να ταξινομούν με βάση ένα χαρακτηριστικό (έννοια σύστημα – ταξινόμηση)
- να κατανοούν χωροχρονικές σχέσεις
- να αντιλαμβάνονται τη χρονική ακολουθία των γεγονότων

3.1.3 Γλώσσα

Δίνονται ευκαιρίες στα νήπια:

- να διηγούνται προσωπικές εμπειρίες τηρώντας τη διαδοχική σειρά (διαθεματική έννοια της διάσταση του χρόνου)
- να εμπλουτίσουν τον προφορικό τους λόγο (ανάπτυξη επιχειρημάτων και αιτιολόγηση απόψεων, εξήγηση και ερμηνεία)
- να έρθουν σε επαφή με διάφορα είδη κειμένων και τα χαρακτηριστικά τους (επικοινωνιακός στόχος της λογοτεχνίας)
- να συνειδητοποιήσουν τον αναπαραστατικό ρόλο της γλώσσας (γραπτός – προφορικός λόγος – εικόνα).
- να κατανοήσουν τη λειτουργία γλωσσικών δομών
- να εξοικειωθούν με τη μορφολογία γλωσσικών στοιχείων (σύνθετες λέξεις)

3.1.4 Δημιουργία και Έκφραση

Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- να αναπαραστήσουν το φυσικό και ανθρωπογενές περιβάλλον
- να εκφραστούν δημιουργικά συνδέοντας το παραγόμενο υλικό με τη φαντασία τους
- να γνωρίσουν έργα τέχνης, να τα παρατηρήσουν και να τα αποδώσουν εικαστικά
- να βελτιώσουν τις ψυχοκινητικές τους ικανότητες (συντονισμός ματιού – χεριού)

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

3.2 Ως προς τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών

Παρέχονται ευκαιρίες στα παιδιά:

- Να έρθουν σε επαφή με τις διάφορες χρήσεις του ηλεκτρονικού υπολογιστή ως εποπτικό μέσο διδασκαλίας και ως εργαλείο ανακάλυψης, δημιουργίας και έκφρασης
- Να αναπτύξουν δεξιότητες χρήσης και αξιοποίησης φυλλομετρητών και μηχανών αναζήτησης (εικόνες και αναζήτηση πληροφοριών)
- Αν εξοικειωθούν με τη χρήση των εκπαιδευτικών λογισμικών γενικής χρήσης και περιβαλλόντων μάθησης.
- Να αναπτύξουν τις ικανότητές τους στη χρήση διαδραστικού πίνακα και Ηλεκτρονικού Υπολογιστή

3.3 Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

Επιδιώκεται :

- να αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες (συνεργασία, επικοινωνία και αλληλεπίδραση: να κάνουν υποθέσεις, να πάρουν πρωτοβουλίες, να επιχειρηματολογήσουν), να καταλήξουν σε συμπεράσματα από κοινού αναπτύσσοντας υπεύθυνη στάση και συμπεριφορά
- να καλλιεργήσουν τη δημιουργική τους σκέψη και ικανότητα
- να συμμετέχουν ενεργά σε διαδικασίες πειραματισμού, ανακάλυψης και επίλυσης προβλημάτων.
- να νιώσουν απόλαυση και ευχαρίστηση μέσα από την αισθητική ομορφιά

4 ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ

Το σενάριο εκτιμάται ότι θα διαρκέσει περίπου στις 9 – 10 ώρες. Ωστόσο, είναι δυνατόν να μεταβληθεί ανάλογα με το ενδιαφέρον των μαθητών, όπως επίσης και από τον τύπο του σχολείου (ολοήμερό ή κλασσικό) καθώς το ωράριο λειτουργίας σε κάθε τύπο είναι διαφορετικό και οι διδακτικές ώρες στο ολοήμερο είναι περισσότερες. Οι δραστηριότητες υλοποιούνται σε καθημερινή βάση, συμπεριλαμβανομένου και αυτές που δε σχετίζονται με την τεχνολογία. Επίσης, η χρονική διάρκεια της κάθε δραστηριότητας ποικίλει, ανάλογα με το βαθμό δυσκολίας της και της ανταπόκρισης των μαθητών.

5 ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

5.1 ΠΡΟΟΡΓΑΝΩΤΗΣ – ΤΟ ΘΕΜΑ ΠΟΥ ΘΑ ΔΙΕΡΕΥΝΗΘΕΙ

Η Βασική ιδέα του σεναρίου στηρίζεται στην ανάγκη γνωριμίας των παιδιών με τις θρησκευτικές παραδόσεις στα πλαίσια του εορτασμού του Πάσχα. Καθώς το πολιτισμικό

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

περιβάλλον προέλευσης των παιδιών της τάξης ποικίλει, όπως συμβαίνει σε πολλά Νηπιαγωγεία της πατρίδας μας, αποφασίστηκε η διενέργεια ενός πολιτισμικού προγράμματος με βάση τις διατροφικές συνήθειες των παιδιών στις γιορτές σε διάφορες περιοχές του κόσμου, δίνοντας έμφαση στην κοινωνική διάσταση των εορτών. Στο σημείο αυτό αξίζει να αναφερθεί ότι επιδιώκεται η άμεση εμπλοκή των γονέων στο σχολικό γίγνεσθαι. Αποφασίστηκε επίσης, η προσέγγιση του θέματος να πραγματοποιηθεί μέσα από την τέχνη, ώστε να παιδιά να έρθουν σε επαφή με έργα τέχνης Ελλήνων και ξένων ζωγράφων με ένα κοινό θέμα (τον εορτασμό του Πάσχα).

Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, αποφασίστηκε να αναπτυχθεί ο σχεδιασμός δραστηριοτήτων με τη χρήση διαφόρων διδακτικών εργαλείων και μέσων. Στο συγκεκριμένο σενάριο παρουσιάζονται διεξοδικά όσα αφορούν την Τεχνολογία.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού: η διδακτική διαμεσολάβηση του εκπαιδευτικού αφορά τόσο στον προφορικό λόγο (περιγραφή προβλημάτων προς επίλυση, οδηγίες, ερωτήσεις) όσο και στο διδακτικό υλικό που χρησιμοποιεί. Ο δάσκαλος διαμορφώνει ένα πλαίσιο στήριξης (scaffolding), παροχής μοντέλων επίλυσης προβλημάτων, συνεργασίας και καθοδηγούμενης ανακάλυψης (διευκολυντής της μάθησης). Η επιλογή επιπροσθέτως των κατάλληλων πολιτιστικών εργαλείων (π.χ. τα κατάλληλα λογισμικά, φύλλα εργασίας/ υποστηρικτικό διδακτικό υλικό), γνωστικών δραστηριοτήτων και εμπειριών, αποτελεί ένα άλλο τμήμα του ρόλου του εκπαιδευτικού. Επιπλέον, ο εκπαιδευτικός δεν παραμένει αποστασιοποιημένος από τη δράση του μαθητή, αλλά γίνεται συνερευνητής και υποστηρικτής (Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη (2011), τ. 2, Ράπτης – Ράπτη (2003:114 -115).

Ο ρόλος των μαθητών: βασικός ρόλος του μαθητή είναι η μάθηση, κοινωνική (αλληλεπίδραση με άλλους) και γνωστική (απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων σχετική με το περιεχόμενο της διδακτέας ύλης), η οποία βρίσκεται σε συνάρτηση με τη σχέση δασκάλου – μαθητή (Μπίκος, 2004). Τα συνεργατικά περιβάλλοντα διδασκαλίας μέσα στα οποία αναπτύσσονται οι δραστηριότητες, επιτρέπουν την αλληλεπίδραση των μαθητών, την αλληλοβοήθεια, ακόμα και όταν οι δραστηριότητες εξελίσσονται στην ολομέλεια της τάξης.

5.2 Προστιθέμενη αξία:

Η εισαγωγή των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών στο συγκεκριμένο σενάριο αποτελεί ένα μέσο στα χέρια του εκπαιδευτικού, το οποίο εξυπηρετεί:

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

- Την ανάπτυξη εποικοδομητικής επικοινωνίας ανάμεσα στους μικρούς μαθητές. Οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να συνεργαστούν για ένα κοινό στόχο, να συζητήσουν, να συναποφασίσουν, να πειραματιστούν και να παρουσιάσουν ένα αποτέλεσμα.
- Την ανάπτυξη της κριτικής και δημιουργικής ικανότητας. Οι μαθητές καλούνται να σκεφτούν, να δημιουργήσουν, να αναλάβουν πρωτοβουλίες και να αποφασίσουν για τις δράσεις τους.
- Ανάπτυξη διερευνητικών και ανακαλυπτικών τύπων μαθησιακών καταστάσεων.
- Την Αυτορυθμιζόμενη μάθηση. Μπορούν να προσαρμόζουν τη δράση τους ανάλογα με το αντιληπτικό τους επίπεδο και τον προσωπικό τους ρυθμό, να αποθηκεύουν τη μέχρι τώρα εξέλιξη και να τη συνεχίζουν όποτε επιθυμούν.
- Τη δημιουργία ευνοϊκών καταστάσεων επίλυσης προβλημάτων και λήψης απόφασης. Οι μαθητές αναπτύσσουν μεθόδους και στρατηγικές προκειμένου να επιλύσουν προβληματικές καταστάσεις.
- Την άμεση αναζήτηση πληροφοριών
- Έναν κοινό κώδικα επικοινωνίας ανάμεσα σε διαφορετικά πολιτισμικά περιβάλλοντα προέλευσης των νηπίων της τάξης.

Η επιλογή των εκπαιδευτικών λογισμικών που χρησιμοποιούνται στο σενάριο ενισχύει την επικοινωνία ανάμεσα στα μέλη της ομάδας (κοινωνικός εποικοδομησμός), επιτρέπουν μια φιλική διεπαφή με το χρήστη, χαρακτηρίζονται από ευελιξία και μπορούν να χρησιμοποιηθούν για περισσότερες του ενός τρόπου χρήσης. Με την κατάλληλη διδακτική καθοδήγηση, το λάθος αξιοποιείται δημιουργικά και μπορεί να προσαρμοστεί σε διαφορετικούς μαθητές και επίπεδα ικανοτήτων.

Επιπλέον, ανταποκρίνονται στην ηλικία και τις δυνατότητες, τις γνώσεις και τις αντιλήψεις των νηπίων και είναι σύμφωνο με το αναλυτικό πρόγραμμα. Ο κατάλληλος σχεδιασμός των δραστηριοτήτων από πλευράς εκπαιδευτικού επιτρέπει στο λογισμικό να δημιουργήσει συνθήκες διερευνητικής και συνεργατικής μάθησης μέσα από το παιχνίδι και να ενεργοποιήσει τον προβληματισμό με προσωπική εμπλοκή του μαθητή και ενεργοποιώντας το ενδιαφέρον του.

5.3 Λογισμικό επεξεργασίας κειμένου (Microsoft Word)

Η χρήση του λογισμικού επεξεργασίας κειμένου (Microsoft word) φέρνει σε επαφή τα νήπια με τα χαρακτηριστικά ενός συγκεκριμένου είδους κειμένου σε πραγματικές συνθήκες επικοινωνίας (τιμοκατάλογος), διευρύνοντας τις γνώσεις τους αναφορικά με τη δομή της

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

γλώσσας. Επίσης, η χρήση εργαλείων του λογισμικού, όπως η εισαγωγή πίνακα και εικόνας, προσδίδει έναν πολυτροπικό χαρακτήρα στο κείμενο, με αποτέλεσμα το παιδί να εργαστεί για να παράγει υλικό, να το τροποποιήσει και να του δώσει τη μορφή που αυτό επιθυμεί, μέσα από τη συνεργασία με τα άλλα μέλη της ομάδας και χωρίς όμως να ξεφεύγει από τη γενική μορφή του είδους του κειμένου.

5.3.1 Λογισμικό παρουσίασης Power point

Η παρουσίαση των έργων τέχνης μέσω του λογισμικού Power Point αποτελεί τον πυρήνα της διδασκαλίας και στηρίζει τις δραστηριότητες που ακολουθούν. Η δυνατότητα προβολής της εικόνας σε μεγάλο μέγεθος διευκολύνει την προσοχή και ανάγνωση της εικόνας, στοιχείο σημαντικό για τα έργα τέχνης. Ο περιεκτικός λόγος παρέχει σύντομες πληροφορίες για το έργο (το δημιουργό ή / και τον τίτλο), εισάγει στα νήπια το γραπτό λόγο χωρίς να τα κουράζει (μικρό μέγεθος κειμένου), ενώ τα εφέ εισαγωγής του λόγου προκαλούν την προσοχή των νηπίων στο κείμενο. Επιτρέπει στο δάσκαλο να ρυθμίσει το χρόνο που χρειάζεται να σταθεί στην κάθε διαφάνεια και να καθορίσει το ρυθμό εναλλαγής των εικόνων, ανάλογα με την πορεία της διδασκαλίας. Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα χρησιμοποιείται ως παραγωγικό εργαλείο του εκπαιδευτικού και αποτελεί μέσο ανίχνευσης της προϋπάρχουσας γνώσης των νηπίων.

5.3.2 Φυλλομετρητές (Web Browser) και Μηχανές Αναζήτησης (Search Engines)

Η χρήση του προσφέρει τη δυνατότητα πρόσβασης σε διάφορες μορφές πληροφορίας (εικόνας, κειμένου, περιβάλλοντος μάθησης).

5.3.3 Διαδραστικοί Πίνακες (Interactive Whiteboard) και τα Λογισμικά (Teamboard και LMA)

Η εισαγωγή του διαδραστικού πίνακα στην τάξη του νηπιαγωγείου, αποτελεί κίνητρο συμμετοχής στη μαθησιακή διαδικασία, καθώς προσελκύει τα νήπια, και επιτρέπει την ανάπτυξη συνεργατικών αρχών (περιμένει τη σειρά του να επέμβει, εκτελεί ένα κοινό έργο με κοινό στόχο, έχει ενεργό ρόλο στην ομάδα, κλπ). Επιπλέον, προσφέρει ευκαιρίες για τη χρήση κατάλληλων διδακτικών τεχνικών και μεθόδων, όπως η λεκτική επικοινωνία, συζήτηση, ερωτήσεις με τη χρήση πολυμεσικού υλικού (προβολή εικόνων με λογισμικό παρουσίασης, βίντεο), καταιγισμό ιδεών (χρήση εννοιολογικών χαρτών). Τα νήπια αναγνωρίζουν ιδιότητες και καλλιεργούν έννοιες με το χειρισμό αντικειμένων (τεχνική drag and drop), αναπτύσσουν γλωσσικές δεξιότητες γραφής (συνεργατική γραφή).

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

Ενισχύεται η εφαρμογή πρακτικών που στηρίζονται σε εποικοδομητικές θεωρίες (γνωστικός και κοινωνικός εποικοδομισμός), όπως η υποστήριξη από το ίδιο το υλικό, το συμμαθητή ή το δάσκαλο (scaffolding), συνεργατική διδασκαλία με εργασία σε ομάδες ή στην ολομέλεια της τάξης (ομότιμη διδασκαλία, κοινωνική αλληλεπίδραση). Διευκολύνει ακόμα τον αναστοχασμό και την αξιολόγηση μιας δραστηριότητας.

5.3.4 Εφαρμογές σε περιβάλλον Web 2.0: jigsaw planet

Η δημιουργία ενός Παζλ, το οποίο σχετίζεται με ένα έργο τέχνης (εικόνα) που μελετήθηκε διεξοδικά από την τάξη, αποτελεί πλεονέκτημα της χρήσης του διαδικτύου. Μπορεί επίσης, να προσαρμοστεί ο βαθμός δυσκολίας στις δυνατότητες των νηπίων και να αναπτύξει την ομαδικότητα και τη συνεργασία για ένα κοινό στόχο. Αναπτύσσει την παρατηρητικότητα και καλλιεργεί δεξιότητες μαθηματικών εννοιών (αναγνώριση κλειστής – ανοιχτής γραμμής, χωρικές σχέσεις, γειτνίαση και διαδοχή). Το παιδί μπορεί να επέμβει και να διορθώσει το λάθος του (ανατροφοδότηση).

5.3.5 Εφαρμογές σε περιβάλλον Web 2.0: wixie

Το περιβάλλον του wixie αποτελεί μέσο διερεύνησης, οικοδόμησης και ανακάλυψης της μάθησης. Στηρίζεται στις αρχές των εποικοδομιστικών θεωριών, το παιδί λειτουργεί συνεργατικά, το λάθος αποτελεί κίνητρο μάθησης και η νέα γνώση οικοδομείται πάνω στην προϋπάρχουσα γνώση του μαθητή. Τα νήπια ανακαλύπτουν τη μάθηση με βάση τις εμπειρίες τους, ενώ καλούνται να λύσουν ένα πρόβλημα λαμβάνοντας αποφάσεις και αιτιολογώντας τις απόψεις τους (ταξινόμηση τροφών). Επιπροσθέτως, μέσα από την αφαιρετική διαδικασία και την κριτική σκέψη έχουν τη δυνατότητα να αποτυπώσουν εικονιστικά τις σκέψεις τους και να εκφράσουν νοήματα και έννοιες (απεικόνιση ποιήματος). Ο δάσκαλος έχει τη δυνατότητα να θέσει διάφορους στόχους, προσεγγίζοντας το «μάθημα» με έναν ξεχωριστό τρόπο. Παρόλο που εδώ το παραγόμενο υλικό αξιοποιείται ως διακοσμητικό στοιχείο, η απεικόνιση του ποιήματος απαιτεί υψηλές μορφές σκέψης, ανάλυσης της πληροφορίας, καλλιεργεί την δημιουργικότητα και τη φαντασία των παιδιών, αναπτύσσει δεξιότητες σύνθεσης, σύγκρισης, οργάνωσης και γενίκευσης.

5.3.6 Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης : Kidspiration

Η χρήση του λογισμικού στην οργάνωση και ανάλυση των πληροφοριών διευκολύνει τη διαδικασία της μάθησης, ενισχύει την κριτική σκέψη των μαθητών και βελτιώνει την ικανότητα κατανόησης εννοιών και αιτιολόγησης. Παράλληλα, ενισχύει τις κοινωνικές δεξιότητες (συνεργασία σε ομάδα, ανταλλαγή και σύνθεση απόψεων, επικοινωνία). Οι μαθητές μαθαίνουν διασκεδάζοντας, η χρήση των εικόνων και των διαγραμμάτων βοηθά τους μαθητές στην καλύτερη κατανόηση των εννοιών, και είναι εύκολο στη χρήση («επιλέγω και σύρω» click-and-drag).

5.3.7 Λογισμικό επεξεργασίας γραφικών, δημιουργίας και έκφρασης : Revelation Natural Art

Πρόκειται για ένα εποικοδομητικό εργαλείο με δυνατότητες ευρείας χρήσης, ευέλικτο και προσαρμόσιμο στις δυνατότητες του κάθε μαθητή. Μπορεί να αξιοποιηθεί σε δραστηριότητες που αφορούν σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα, από τη Γλώσσα, ως τα Μαθηματικά, τη Μελέτη Περιβάλλοντος, τις Τέχνες και την Ιστορία, μέσα από ποικίλες μεθόδους διδασκαλίας (ατομική ή συνεργατική διδασκαλία, με ή χωρίς τη διαμεσολάβηση του δασκάλου, διαθεματικά. Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα αξιοποιείται στο γνωστικό αντικείμενο Δημιουργία και Έκφραση. Παρέχεται επίσης η επιλογή τρόπου χρήσης του παραγόμενου υλικού (ως διακοσμητικό στοιχείο, ως εικόνα διαδικτύου, ως αποτέλεσμα ενός σχεδίου δράσης). Εδώ αξιοποιείται παρόλο που είναι διακοσμητικός ο ρόλος του παραγόμενου υλικού, δίνει ωστόσο την ευκαιρία στα νήπια να αναπτύξουν την παρατηρητικότητα τους, να αντιληφθούν τεχνικές και τεχνοτροπίες, να σκεφτεί τον τρόπο που μπορεί να αξιοποιήσει το λογισμικό για να αναπαράγει ένα έργο τέχνης, να ψάξει και να ανακαλύψει τα κατάλληλα υλικά. Δίνει ευκαιρίες στους μαθητές να πειραματιστούν με υλικά και τεχνικές να έρθει σε επαφή με τη γλώσσα, τα σύμβολα, τα στοιχεία, το περιεχόμενο, τη δομή και λειτουργία της εικαστικής τέχνης, δίνοντας προσωπικά νοήματα στα σχέδιά του. Αποδίδοντας ιδέες, συναισθήματα και νοήματα το παιδί καταφέρνει να αναγνωρίσει συμβολικά στοιχεία. Συμβάλλει στη γλωσσική καλλιέργεια (προφορικού και γραπτού λόγου) μέσα από σύνθετες αναπαραστάσεις, καθώς ο δάσκαλος ενθαρρύνει το μαθητή να τοποθετηθεί και να περιγράψει τις επιλογές του (στοιχείο μεταγνωστικής ικανότητας).

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

5.3.8 Λογισμικό επεξεργασίας εικόνας: Photoshop

Το λογισμικό επεξεργασίας εικόνας Photoshop, αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο στη διδακτική πρακτική προετοιμασίας και δόμησης φύλλων εργασίας.

5.3.9 Λογισμικό καταγραφής, αναπαραγωγής, οργάνωσης και επεξεργασίας βίντεο Movie Maker

Πρόκειται για ένα εύχρηστο λογισμικό που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από μαθητές και εκπαιδευτικούς, όχι μόνο ως εργαλείο δημιουργίας και παρουσίασης, αλλά και ως εργαλείο έρευνας και διδασκαλίας διδακτικών αντικειμένων (μαθηματικές έννοιες: χρονική ακολουθία).

5.3.10 Σύστημα Οπτικοποίησης: Google Earth

Η δυνατότητα οπτικοποίησης της γης, επιτρέπει την παρουσίαση περιοχών και χαρακτηριστικών αυτών, ανεξάρτητα από το μέγεθος της χωρικής ή χρονικής κλίμακας. Παρέχει τη δυνατότητα δυναμικών οπτικοποιήσεων με άμεσο χειρισμό των δεδομένων και προβολή στοιχείων χωρίς τη χρήση συμβολισμών. Αποτελεί ένα εργαλείο αναζήτησης και έρευνας, προβάλλει δεδομένα και εξυπηρετεί την επίλυση προβλημάτων και την επικοινωνία. Βοηθά τα μικρά παιδιά να κατανοήσουν χάρτες, να αντιληφθούν αποστάσεις και να αντλήσουν πληροφορίες.

5.4 ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Η ανάγκη ψηφιακού εγγραμματισμού, η οποία προέκυψε με την «πληροφοροποίηση της κοινωνίας», οι αλλαγές των εκπαιδευτικών συστημάτων και οι σύγχρονες θεωρίες μάθησης, οδήγησαν στην εισαγωγή των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην εκπαιδευτική διαδικασία (Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη, 2011, τ.1: 17). Ως επακόλουθο, η παραγωγή εκπαιδευτικών λογισμικών και περιβαλλόντων μάθησης συσχετίστηκαν με τις θεωρίες μάθησης και τις διδακτικές επιστήμες. Είναι σημαντικό ωστόσο, οι τεχνολογικές καινοτομίες να σχετίζονται με τις παιδαγωγικές. Για το λόγο αυτό, η ενσωμάτωση και αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών στη σχολική τάξη συνδέεται με την ανάπτυξη από τους μαθητές γνωστικών δεξιοτήτων υψηλού επιπέδου, εφαρμόζοντας ολιστικές μεθόδους διδασκαλίας, όπως είναι η διαθεματική προσέγγιση της γνώσης (Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη, ο.π.: 19 – 20, Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη (2011), τ2:169, Ράπτης – Ράπτη (2003:46 – 48, 54).

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

Σύμφωνα με τις θεωρίες του εποικοδομισμού (costructivism) η γνώση οικοδομείται μέσα από νοητικά σχήματα, τα οποία στηρίζονται στα βιώματα και στις εμπειρίες του ατόμου. Δημιουργείται επομένως η ανάγκη μαθητοκεντρικών μοντέλων διδασκαλίας, στα οποία ο μαθητής αναλαμβάνει ενεργό ρόλο. Παράλληλα, με βάση τη θεωρία του κοινωνικοπολιτισμικού εποικοδομισμού του Vygotsky, αναδεικνύεται η ανάγκη της δημιουργίας ενός ψυχοκοινωνικού πλαισίου μάθησης, η οποία διευκολύνει τη συνεργασία και την κοινωνική αλληλεπίδραση του τριγώνου μαθητή – εκπαιδευτικού – γνώσεων (Ράπτης – Ράπτη, 2003, Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη (2011). Τα μέλη της ομάδας μοιράζονται ρόλους και θέσεις. Οι θέσεις των μελών είναι ιεραρχημένες με βάση το κοινωνικό κύρος, ενώ οι ρόλοι καθορίζουν τη συμπεριφορά του υποκειμένου μέσα από τη θέση που κατέχει. Διακρίνονται ο ρόλος του εκπαιδευτικού και ο ρόλος του μαθητή, οι οποίοι διαμορφώνονται ανάλογα με τη δημοκρατική ή την αυταρχική δομή της τάξης (Γερμανός, 2002, Ματσαγγούρας, 2004). Τόσο ο ρόλος του μαθητή, όσο και ο ρόλος του δασκάλου, αλληλοσυμπληρώνονται μέσα σε μια σχολική τάξη, με το μαθητή να αποτελεί ενεργό μέλος της, που συναποφασίζει με τα άλλα μέλη της ομάδας του ή το σύνολο της τάξης για ό,τι συμβαίνει μέσα στο χώρο στον οποίο δρα.

Η χρήση των Νέων Τεχνολογιών εξυπηρετεί διδακτικές στρατηγικές, όπως η διευρευνητική και ανακαλυπτική μάθηση, η επίλυση προβλημάτων, ο πειραματισμός, η κριτική σκέψη και η λήψη αποφάσεων. Ένας άλλος τύπος στρατηγικής διδασκαλίας αποτελούν οι «στόχοι – εμπόδια», κατά την οποία ο καθορισμός του στόχου αποτελεί εμπόδιο και ο εκπαιδευτικός προσδιορίζει και διευκρινίζει τις διδαχθείσες έννοιες, τις δυσκολίες, τις νοητικές αναπαραστάσεις και τις διδακτικές καταστάσεις αντιμετώπισης των εμποδίων (Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη, ο.π.: 174 - 176).

Τα υπάρχοντα γνωστικά σχήματα των παιδιών, αποτελούν γνωστικά εμπόδια στην οικοδόμηση της νέας γνώσης. Για το λόγο αυτό, κατά το σχεδιασμό των δραστηριοτήτων λαμβάνονται υπόψη οι προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών.

Η αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών στη σχολική τάξη διευκολύνει το σχηματισμό της γνώσης των μαθητών και τη δημιουργία κατάλληλων τεχνικών, όπως αυτή της γνωστικής σύγκρουσης, παρέχοντας σημαντικά πλεονεκτήματα στο διδακτικό έργο. Κατ' αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να αλληλεπιδράσουν, να επικοινωνήσουν μεταξύ τους και να επιλύσουν προβλήματα (λογισμικά ανοιχτού τύπου).

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

Οι συνθήκες χρήσης του υπολογιστή στο νηπιαγωγείο (γωνιά ηλεκτρονικού υπολογιστή ή διαδραστικού πίνακα με μια μόνο μονάδα), εξασφαλίζουν συνθήκες ανάπτυξης συνεργατικών δραστηριοτήτων (καθορισμός ομάδων, κατανομή ρόλων).

Σε ότι αφορά στη διδασκαλία των γνωστικών αντικείμενων, οι Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών, παρέχουν τη δυνατότητα ανάπτυξης δραστηριοτήτων που στηρίζονται στα πρόσφατα επιστημονικά αποτελέσματα. Συγκεκριμένα, στη διδασκαλία της γλώσσας, οι ΤΠΕ προσφέρουν ένα πλαίσιο ανάπτυξης κειμενοκεντρικών, επικοινωνιακών και κριτικών προσεγγίσεων σε πραγματικές συνθήκες επικοινωνίας, σύμφωνα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα του νηπιαγωγείου (ΔΕΠΠΣ, 2003, Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη, ο.π.: 177 - 178). Οι μαθητές του νηπιαγωγείου έχουν τη δυνατότητα να έρθουν σε επαφή με τις διαφορετικές εκδοχές του γραπτού και προφορικού λόγου, να αξιοποιούν πληροφορίες, να αναπτύσσουν φωνολογική επίγνωση και να εκμεταλλεύονται καταστάσεις για επικοινωνία. Η εξοικείωση του παιδιού με το γραπτό και προφορικό λόγο εξελίσσεται μέσα από κατάλληλα λογισμικά (γενικής χρήσης και εκπαιδευτικά).

Αναφορικά με τα Μαθηματικά, οι ΤΠΕ συνδέονται άμεσα με την ανάπτυξη της μαθηματικής σκέψης και δεξιοτήτων μαθηματικών εννοιών. Είναι σημαντικό να επισημανθεί ότι οι μαθηματικές έννοιες αποτελούν δυναμικές κατασκευές, διαδοχικές ανακατασκευές και απαιτούν ειδικές διδακτικές καταστάσεις. Για παράδειγμα, η «γνωστικά καθοδηγούμενη διδασκαλία» (Cognitive Guided Instruction, Carpenter & Fennema, 1999), το «πρόγραμμα Σχολικών Μαθηματικών με Κατανόηση» και η κοινωνικοπολιτισμική προσέγγιση των Cobb, Yackel & Wood, όπως η επίλυση προβλημάτων (Τζεκάκη, 2007). Η διδασκαλία των μαθηματικών απαιτεί τη δημιουργία διδακτικών δραστηριοτήτων που εμπλέκουν τα παιδιά σε καταστάσεις που έχουν νόημα γι' αυτά (Τζεκάκη, 2007). Οι διδακτικές καταστάσεις που δημιουργούνται στη διδασκαλία των μαθηματικών εννοιών ακολουθούν μια πορεία δράσης (βιωματικές, εμπράγματα και αναπαραστατικές καταστάσεις) (Τζεκάκη, 1998). Λαμβάνοντας υπόψη τα ερευνητικά δεδομένα και σύμφωνα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα (ΔΕΠΠΣ, 2003), οι Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών παρέχουν δυνατότητες εφαρμογής οικείων μαθηματικών εννοιών σε νέες καταστάσεις, επεξεργασίας και αξιοποίησης νέων δεδομένων, σύγκριση και μετασχηματισμό απλών σχέσεων και διαδικασιών με τη δοκιμή και τον έλεγχο. Επίσης, το συνεργατικό περιβάλλον δράσης των μαθητών εξυπηρετεί στην αντίληψη των ιδιοτήτων, σχέσεων και συνδυασμών ((ΔΕΠΠΣ, 2003, Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη, ο.π.: 180).

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

Στο σύγχρονα μοντέλα Αναλυτικών Προγραμμάτων, δίνεται έμφαση σε αυθεντικές καταστάσεις επίλυσης προβλημάτων κατά τη Μελέτη Περιβάλλοντος. Οι ΤΠΕ προσφέρουν το πλαίσιο ανάπτυξης δραστηριοτήτων που στηρίζονται σε αυτές τις τάσεις (Λογισμικά Οπτικοποίησης Google Earth). Επιπροσθέτως, η ενασχόληση με τεχνολογικά μέσα καλλιεργεί την ανάπτυξη συναισθημάτων αυτοεκτίμησης, ικανοτήτων συνεργασίας, αλληλεπίδρασης και απόκτησης γνώσεων για το άμεσο ανθρωπογενές και φυσικό περιβάλλον (ΔΕΠΠΣ, 2003).

Τέλος, οι ΤΠΕ συμβάλουν στους στόχους του αναλυτικού προγράμματος για Δημιουργία και Έκφραση. Αναφορικά με την ανάπτυξη ψυχοκινητικών ικανοτήτων η δράση του παιδιού στον υπολογιστή εξυπηρετεί την ανάπτυξη λεπτής κινητικότητας, το συντονισμό ματιού – χεριού και τον προσανατολισμό στο χώρο (ιδιαίτερα η χρήση διαδραστικού πίνακα). Τα λογισμικά γενικής χρήσης και τα περιβάλλοντα μάθησης παρέχουν δυνατότητες ανάπτυξης αισθητικής αγωγής και επαφής με την τέχνη, ενώ παράλληλα, δίνονται ευκαιρίες για διαθεματική ανάπτυξη (π.χ. γλώσσας, μαθηματικών).

5.5 ΤΟ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

5.5.1.1 ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΠΟΡΕΙΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Διδακτική προσέγγιση: Στα πλαίσια ενός project για την κοινωνική διάσταση της διατροφής στις γιορτές, μέσα από την τέχνη (Γευματίζοντας με Καλλιτέχνες) αναπτύσσεται μια θεματική ενότητα, στην οποία η/ο νηπιαγωγός επιλέγει το θέμα, θέτει τους μαθησιακούς στόχους και τα χρονικά όρια. Η χρήση της τεχνολογίας αποτελεί διδακτικό εργαλείο έκφρασης, δημιουργίας και ανακάλυψης.

Το Σενάριο: το σενάριο αποσκοπεί στην επαφή των παιδιών με πολιτιστικές συνήθειες στα πλαίσια του εορτασμού μιας Θρησκευτικής γιορτής (Πάσχα), δίνοντας έμφαση στην κοινωνική διάσταση των εορτών, την γνωριμία με έθιμα και παραδόσεις. Βασικό μέσο προσέγγισης αποτελούν πίνακες ζωγραφικής που σχετίζονται με το θέμα.

Οι δραστηριότητες που παρουσιάζονται στο σενάριο αφορούν μόνο την αξιοποίηση των ΤΠΕ. Σε προηγούμενες αναφορές έχει επισημανθεί ότι προηγήθηκαν ή έπονται δραστηριότητες που δεν σχετίζονται με τις Νέες Τεχνολογίες, κρίνεται όμως απαραίτητο να αναφερθούν περιληπτικά, πριν από κάθε δραστηριότητα, για την καλύτερη κατανόηση του

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

προγράμματος. Επιπλέον, οι δραστηριότητες παρουσιάζονται με χρονική ακολουθία αναφορική με τα θρησκευτικά έθιμα της Μεγάλης Εβδομάδας.

5.5.2 ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ – ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΤΑΞΗΣ – ΕΝΑΡΚΤΗΡΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

5.5.2.1 Προκαταβολικός Οργανωτής - Εναρκτήρια Δραστηριότητα

Η δραστηριότητα αποτελεί το έναυσμα για να αρχίσει ένας προβληματισμός και συζήτηση για τα έθιμα των γιορτών του Πάσχα.

Στόχος: Καλλιεργεί τον προφορικό λόγο των νηπίων και διευκολύνει τη δημιουργία ενός κλίματος εμπιστοσύνης ως προς την έκφραση των απόψεων τους, καθώς στηρίζεται στην αναφορά προσωπικών εμπειριών. Αποτελεί ένα εργαλείο διερεύνησης της προϋπάρχουσας γνώσης των μαθητών.

Οργάνωση της τάξης: Τα παιδιά συγκεντρώνονται στο χώρο συζήτησης (ολομέλεια της τάξης), στον οποίο βρίσκεται ο διαδραστικός πίνακας.

Δράση: Έχει προηγηθεί προβολή ταινίας της ζωής του Χριστού. Πραγματοποιείται προβολή των θρησκευτικών γεγονότων όπως παρουσιάζεται μέσα από έργα τέχνης (πίνακες ζωγραφικής και γλυπτά) ως πίνακες ζωγραφικής με τη χρήση του λογισμικού παρουσίασης διαφανειών Power Point. Κατά τη διάρκεια προβολής γίνονται αναφορές και αναβιώσεις διαφόρων εθίμων, καταθέτονται οι προσωπικές εμπειρίες των παιδιών και γίνονται σχετικές συζητήσεις (Υποστηρικτικό Υλικό 1).

Ο ρόλος του δασκάλου: Ο δάσκαλος έχει προετοιμάσει τις διαφάνειες παρουσίασης. Στην τάξη κατευθύνει τη συζήτηση, θέτοντας προβληματισμούς και ερωτήσεις ανοιχτού τύπου, διερευνώντας τις υπάρχουσες γνώσεις των παιδιών αναφερόμενος σε θρησκευτικά γεγονότα που τα παιδιά γνωρίζουν και παράλληλα καθοδηγεί και διευκολύνει την εξαγωγή συμπερασμάτων.

5.5.2.2 Δραστηριότητες

Δραστηριότητα 1η

Τίτλος δραστηριότητας: «Φτιάχνω το παζλ»

Προηγούμενες δράσεις: έχουν προηγηθεί οι εξής δραστηριότητες:

- «Ήρθε η Κυριακή που τρών τα Ψάρια»: αφορά την Κυριακή των Βαίων. Τα παιδιά παρατηρούν τον πίνακα ζωγραφικής του Ζορζ Μπρακ, Μαύρα Ψάρια (1942) με τη συνοδεία μουσική (Κύματα, Σπανουδάκης). Ακολουθούν δραστηριότητες που

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

στηρίζονται στο συνδυαστικό μοντέλο προσέγγισης έργων τέχνης του Adams και του Rod Taylor.

- Αναπαράσταση του πίνακα μέσα από το θεατρικό παιχνίδι
- Γλωσσικά παιχνίδια ανάπτυξης προφορικού και γραπτού λόγου.
- Παρατήρηση του πίνακα «Το καλάθι της Λαζαρίνας» του Αντώνη Γιάγκου και αναπτύσσονται δραστηριότητες σχετικές με τα έθιμα του Λαζάρου.

Χώρος υλοποίησης – οργάνωση της τάξης: στο χώρο του διαδραστικού πίνακα (χώρος συγκέντρωσης της ολομέλειας της τάξης). Η εργασία πραγματοποιείται από μικρές ομάδες των τριών ατόμων, κατά τη διάρκεια της ελεύθερης απασχόλησης. Κάθε παιδί τοποθετεί ένα κομμάτι στο παζλ με την μέθοδο του drag and drop (σύρω και τοποθετώ). Τα υπόλοιπα παιδιά απασχολούνται ελεύθερα σε χώρους δράσης του νηπιαγωγείου (γωνιές).

Λογισμικό – Περιβάλλον μάθησης: web 2.0 - JIGSAWPLANET (on line παζλ)

Χρόνος: 5 - 7 λεπτά για κάθε ομάδα

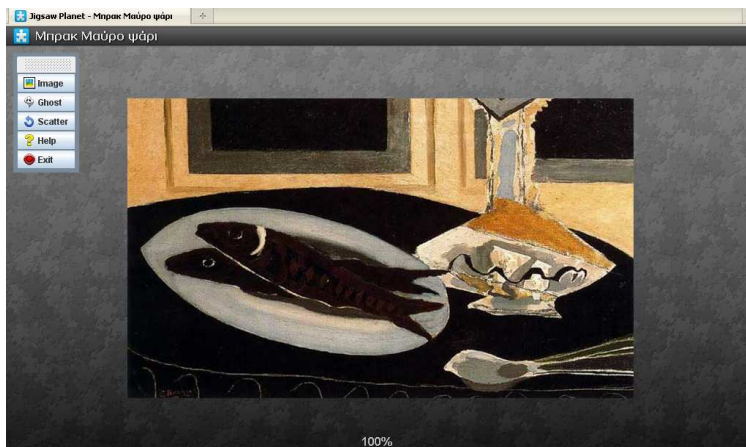
Στόχοι: να προβληματιστούν, σκεφτούν και να ανακατασκευάσουν το παζλ, συνεργαζόμενοι μεταξύ τους. Να αντιληφθούν το περίγραμμα, τη γειννίαση και τη διαδοχή της γραμμής, να διακρίνουν την ανοιχτή και κλειστή γραμμή.

Ρόλος του δασκάλου: ο δάσκαλος έχει εισάγει από πριν την εικόνα του πίνακα στη σελίδα του jigsawplanet και την ανοίγει στην τάξη. Ο ίδιος επιλέγει το βαθμό δυσκολίας, ο οποίος αρχικά δεν είναι μεγάλος, επειδή τα νήπια παίζουν για πρώτη φορά παζλ σε διαδραστικό πίνακα (επιλέγεται το παζλ με 8 κομμάτια).

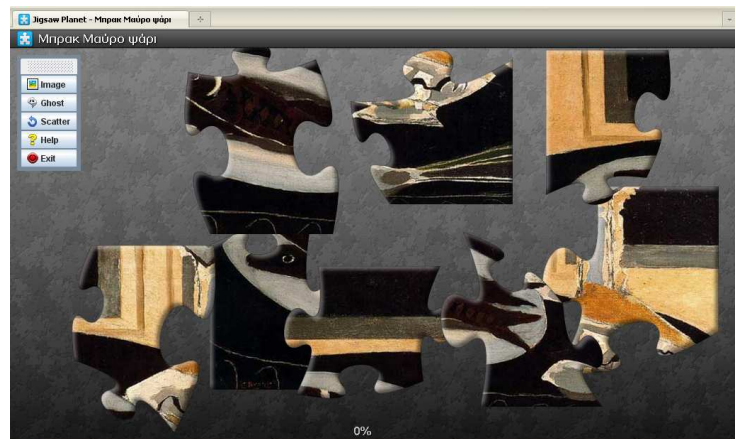
Δράση των παιδιών: τα παιδιά καλούνται να συνθέσουν την εικόνα του παζλ με τη τεχνική drag & drop.

Εικόνα 1

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα



Εικόνα 1.1



Δραστηριότητα 2: «Ζωγραφίζω τον πίνακα»

Οργάνωση της τάξης: εργασία σε μικρές ομάδες (3 παιδιά), κατά τη διάρκεια της ελεύθερης απασχόλησης.

Λογισμικό: λογισμικό έκφρασης και δημιουργίας Revelation Natural Art

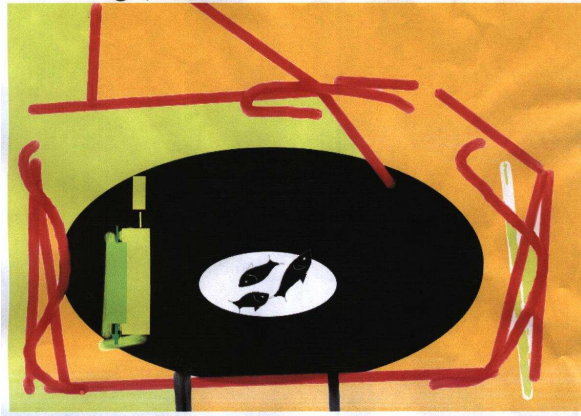
Στόχοι: να αναπτύξουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους, να αναπτύξουν δεξιότητες χειρισμού του λογισμικού και να αναπτύξει κινητικές δεξιότητες συντονισμού ματιού – χεριού. Να πειραματιστούν με τα υλικά και τις τεχνικές και να έρθουν σε επαφή με τη γλώσσα, τα σύμβολα, τα στοιχεία, το περιεχόμενο, τη δομή και λειτουργία της εικαστικής τέχνης. Να περιγράψει, να αιτιολογήσει και να ανακαλέσει στη μνήμη του τις ενέργειές του (στοιχεία μεταγνωστικής ικανότητας).

Δράση: Τα παιδιά σε μικρές ομάδες δημιουργούν τον πίνακα με το πρόγραμμα του revelation natural art. Οι εργασίες τους αποθηκεύονται στους προσωπικούς φακέλους των νηπίων. Στη

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

συνέχεια, η κάθε ομάδα παρουσιάζει στην ολομέλεια το έργο της, εξηγεί τις επιλογές της, περιγράφει τη δράσης, τις τεχνικές, τα χρώματα και τα υλικά που χρησιμοποίησε.

Εικόνα 2



Δραστηριότητα 3: Ποίημα «Η Λαμπρή»

Οργάνωση της τάξης – προηγηθείσες δραστηριότητες: η ανάλυση ενός λογοτεχνικού κειμένου στηρίζεται στα χαρακτηριστικά του (λειτουργία, περιεχόμενο, μορφή, μορφολογία, διαδικασίες ανάγνωσης). Συγκεκριμένα, η ποίηση ακολουθεί το πλάνο: επιλογή, απαγγελία και απομνημόνευση, ανάγνωση / ερμηνεία από τους μαθητές, γραφή κειμένου (Curto, Morillo, Teixidó, 1998), χωρίς ωστόσο να θεωρείται αναγκαία η πιστή ακολουθία αυτής. Κατ' αυτόν τον τρόπο το ποίημα διδάχτηκε σε τρεις φάσεις:

α) εσωκειμενική ανάλυση και ερμηνεία του ποιήματος (δραματοποίηση). Χρησιμοποιείται το λογισμικό του διαδραστικού πίνακα LMA για την προβολή του κειμένου σε συνδυασμό με εικόνες του ποιήματος και τη συνοδεία ενός μουσικού βίντεο με μουσική του Μπαχ «τα κατά Ματθαίον πάθη», το οποίο έχει εισαχθεί στο φύλλο διδασκαλίας του πίνακα από την υπηρεσία

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

YouTube του διαδικτύου Web 2.0. (βλ. υποστηρικτικό υλικό). Το φύλλο έχει δημιουργηθεί από τον εκπαιδευτικό αποτελεί εποπτικό μέσο διδασκαλίας. Για το λόγο αυτό δε λαμβάνεται ως δράση των παιδιών σχετική με την τεχνολογία.

β) γλωσσική ανάλυση (μορφολογική ανάλυση - απαγγελία)

γ) εικαστική απεικόνιση. Στη φάση αυτή του ποιήματος η οργανωμένη δραστηριότητα σχετίζεται με την τεχνολογία. Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες των τριών ατόμων σύμφωνα με τον πίνακα αναφοράς, ο οποίος καθορίζει την επιλογή περιοχής δράσης των νηπίων στο νηπιαγωγείο.

Η δραστηριότητα πραγματοποιείται την ώρα των αυθόρμητων δραστηριοτήτων και έχει χρονική διάρκεια περίπου 15' έως 20' λεπτά της ώρας.

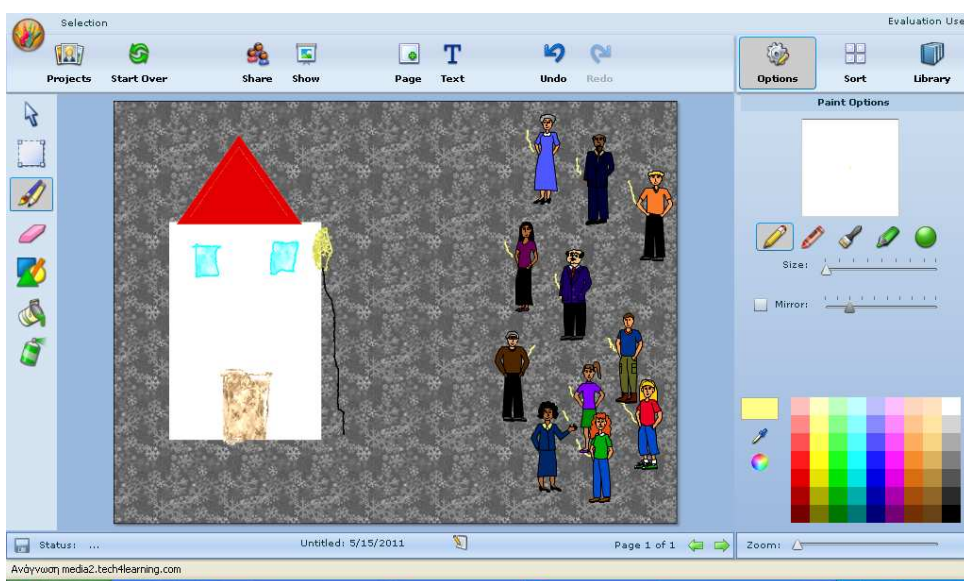
Λογισμικό: Web 2.0, ανοιχτό περιβάλλον μάθησης Wixie

Στόχοι: να εξοικειωθούν με τη χρήση ανοιχτού λογισμικού γενικής χρήσης αναπτύσσοντας νοητικές δεξιότητες, όπως δημιουργικότητα, ανάλυση ποιήματος και σύνθεση σε εικόνα, συνδέοντας τη φαντασία και την αισθητική ομορφιά (επικοινωνιακός ρόλος της λογοτεχνίας).

Ρόλος του δασκάλου: να καθοδηγεί τα νήπια χωρίς να επεμβαίνει στο έργο τους, να ενισχύει και να ενθαρρύνει τις ιδέες και προτάσεις τους, να παρέχει την πρόσβαση στο ανοιχτό περιβάλλον του Wixie (ανοίγει το περιβάλλον ο εκπαιδευτικός), να προσφέρει τη βοήθειά του όταν τη χρειάζονται οι μαθητές.

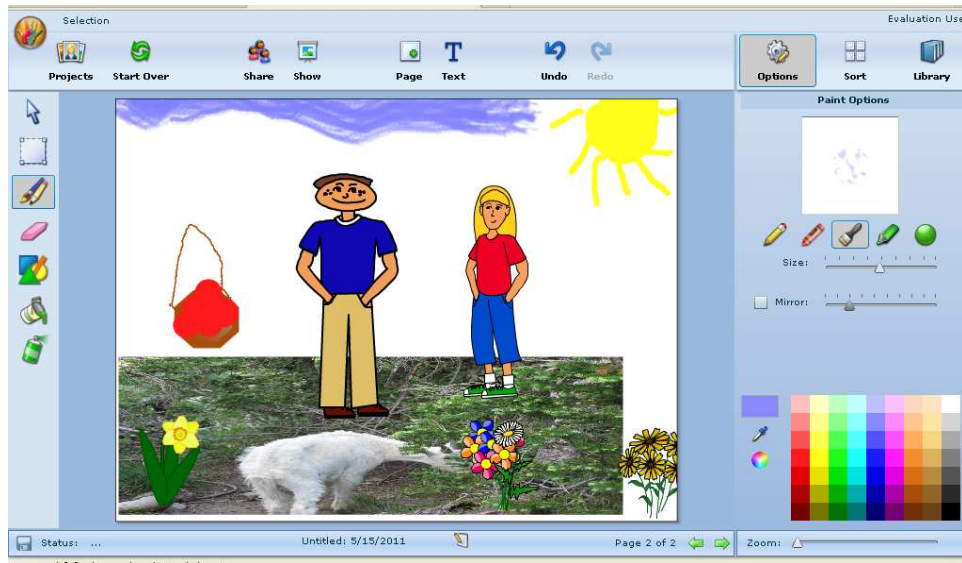
Δράση: η κάθε ομάδα παιδιών επιλέγει μια στροφή του ποιήματος και σχεδιάζει, εισάγει εικόνες (stickers), φόντο, κλπ., προσπαθώντας να αποτυπώσει εικονικά το ποίημα.

Εικόνα 3.1



Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

Εικόνα 3.2



Δραστηριότητα 4: «Ποιος είναι Ποιος;»

Οργάνωση της τάξης – προηγηθείσες δραστηριότητες: στην ολομέλεια της τάξης πραγματοποιείται παρατήρηση στο λογισμικό παρουσιάσεων Power Point, έργων τέχνης, τα οποία αναφέρονται στο «**Μυστικό Δείπνο**» (Duccio, Λεονάρντο Ντα Βίντσι, Ελ Γκρέκο και Jacopo Bassano, Μονής Βατοπεδίου, Ιταλικής σχολής, κλπ.). Επιδιώκεται σύνδεση των θρησκευτικών γεγονότων, όπως αυτά παρουσιάζονται στη σχετική ταινία DVD που τα παιδιά παρακολούθησαν, με τις αντίστοιχες εικόνες. Δίνεται έμφαση στις συνήθειες του δείπνου, στα φαγητά που υπάρχουν στο τραπέζι, στη διάταξη και στον αριθμό των καθήμενων, στις συνήθειες που τηρούνται κατά τη διάρκεια των γευμάτων και δημιουργείται κατάλογος με τα είδη γευμάτων. Τα παιδιά εκφράζουν τις προσωπικές εμπειρίες με βάση τα βιώματά τους. Πραγματοποιείται ανάλυση του κάθε έργου με βάση το συνδυαστικό μοντέλο του Rod Taylor - Adams. Επισημαίνονται από τους μαθητές οι διαφορές και οι ομοιότητες των διαφόρων έργων τέχνης στο συγκεκριμένο θέμα.

Στη συνέχεια, στην ολομέλεια της τάξης ο /η νηπιαγωγός παρουσιάζει στο πρόγραμμα του διαδραστικού πίνακα LMA την τοιχογραφία του ζωγράφου Leonardo Da Vinci «Ο Μειστικός Δείπνος», σύμφωνα με τις αλλαγές που έχει προκαλέσει ο εκπαιδευτικός. Το κάθε παιδί και όλοι μαζί καλούνται να παρατηρήσουν προσεκτικά και να απαντήσουν στα ερωτήματα του δασκάλου. Τα παιδιά ενεργούν με τη σειρά, ενώ οι υπόλοιποι βοηθούν λεκτικά ή και με ποιο

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

ενεργό τρόπο (βοηθούν τους μαθητές που δυσκολεύονται να σύρουν την εικόνα). Η διάρκεια της δραστηριότητας είναι μισή ώρα περίπου.

Τα νήπια έχουν ήδη διδαχτεί μαθηματικές έννοιες τοπολογίας και τοπολογικών σχέσεων.

Λογισμικό: λογισμικό παρουσίασης διαφανειών Power Point, Λογισμικό εννοιολογικών Χαρτών Kidspiration, λογισμικό επεξεργασίας εικόνας Photoshop και διαδραστικός πίνακας.

Στόχοι: να παρατηρήσουν, να κάνουν υποθέσεις και να πειραματιστούν με τη μέθοδο της δοκιμής και του λάθους. Να προσδιορίσουν την ακριβή θέση στο χώρο με βάση τα στοιχεία που τους παρέχονται.

Ρόλος του δασκάλου: η / ο νηπιαγωγός δομεί το φύλλο εργασίας με τη χρήση του λογισμικού επεξεργασίας εικόνων photo shop και στη συνέχεια εισάγει τα επεξεργασμένα στοιχεία στο πρόγραμμα του διαδραστικού πίνακα LMA. Συγκεκριμένα, εισάγει στο λογισμικό επεξεργασίας εικόνων photo shop τον πίνακα ζωγραφικής και με τη χρήση κατάλληλων εργαλείων (μαγνητικό λάσο), αποκόπτει ορισμένα πρόσωπα του πίνακα, τα οποία τα αποθηκεύει ως χωριστές εικόνες. Στη συνέχεια, εισάγει όλες τις εικόνες στο πρόγραμμα του διαδραστικού πίνακα LMA. Η δραστηριότητα παρουσιάζεται ως ένα παιχνίδι, στην οποία ο δάσκαλος παρέχει τις πληροφορίες με τη μέθοδο των επισημάνσεων και ο μαθητής καλείται να βρει την αντίστοιχη εικόνα με τη μέθοδο της δοκιμής και του λάθους.

Δράση: τα νήπια καλούνται να βρουν τους Αποστόλους – μαθητές του Χριστού που λείπουν στηριζόμενοι σε στοιχεία που τους παρουσιάζονται από το δάσκαλο σύροντας το εικονίδιο στη σωστή θέση ή σε ορισμένες περιπτώσεις δείχνοντας μόνο το στοιχείο που ζητείται. Επιλέγεται κάποια στοιχεία να παραμένουν στον πίνακα, ώστε να αποτελέσουν σημείο προσδιορισμού. Οι πληροφορίες έχουν ως εξής:

- Ο χριστός κάθεται στο κέντρο. Ποιος νομίζεις ότι είναι;
- Ο Φίλιππος έχει σηκωμένο το αριστερό του χέρι και δίπλα του ο Ιωάννης έχει τα χέρια του ανοιγμένα.
- Δεξιά από τον Ιησού (δηλαδή αριστερά μας) στέκεται όρθιος ο Ανδρέας.
- Μπροστά του ακριβώς είναι ο αδερφός του Πέτρος καθισμένος.
- Ο Βαρθολομαίος έχει κόκκινα μαλλιά.
- Ο Ιωάννης κοιτάζει προς την αντίθετη κατεύθυνση από τον αδερφό του Ιάκωβο, ο οποίος δείχνει με το δάχτυλό του.
- Ο Θαδδαίος έχει ενωμένα τα χέρια του, αλλά δε βρίσκεται δίπλα στον Ιωάννη.
- Ο Ιούδας κρατά ένα σακουλάκι με τα 20 αργύρια – μπορείς να τον αναγνωρίσεις;

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

Εικόνα 4



Δραστηριότητα 5: «Τα είδη γευμάτων»

Οργάνωση της τάξης : η δραστηριότητα αποτελεί συνέχεια της προηγούμενης και στηρίζεται σε όσα έχουν ήδη αναφερθεί. Τα νήπια δρουν σε μικρές ομάδες των τριών παιδιών, η δομή των οποίων σχηματίζεται με τον τρόπο που έχει ήδη αναφερθεί (πίνακας αναφοράς στην επιλογή ενασχόλησης κατά τη διάρκεια των αυθόρμητων απασχολήσεων). Τα υπόλοιπα παιδιά απασχολούνται σε άλλες δραστηριότητες της επιλογής τους. Με τον τρόπο αυτό επιδιώκεται η εκ περιτροπής συμμετοχή και όλων των μαθητών, αλλά και η συνεργασία μεταξύ των μελών που απαρτίζουν την ομάδα εργασίας. Ο χρόνος διάρκειας της δραστηριότητας είναι περίπου 10΄ έως 15΄ λεπτά της ώρας.

Λογισμικό: εννοιολογικής χαρτογράφησης kidspiration

Στόχοι: να εξηγούν και να ερμηνεύουν, να επιχειρηματολογούν και να αιτιολογούν τις απόψεις τους. Να ταξινομούν με βάση ένα χαρακτηριστικό.

Ρόλος του δασκάλου: δημιουργεί ένα ημιδομημένο φύλλο, εισάγοντας εικόνες από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού, αλλά και από αρχείο, προκειμένου να καλύψει ανάγκες για τροφές που λείπουν. Κάποιες από τις τροφές επαναλαμβάνονται καθώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε περισσότερα από ένα γεύμα. Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας ανοίγει το λογισμικό και τα

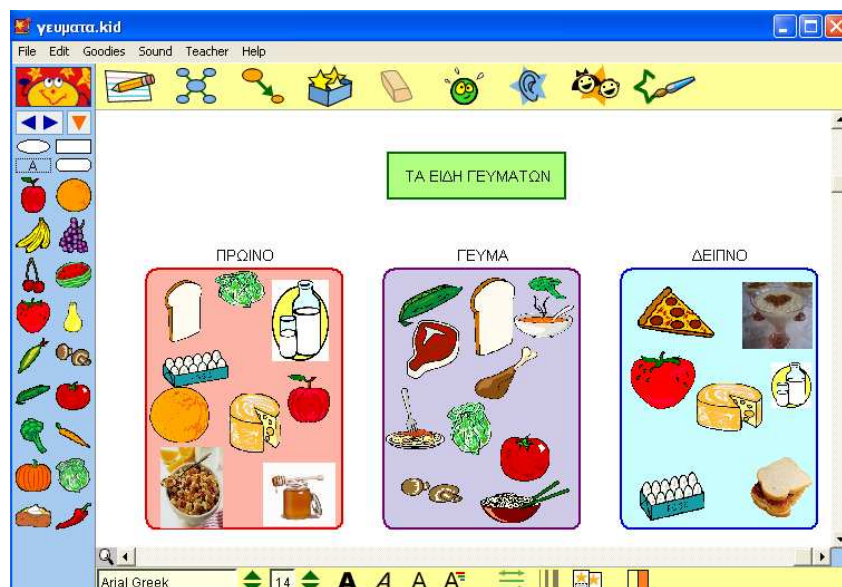
Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

παιδιά καλούνται να δράσουν. Ο εκπαιδευτικός συντονίζει τη δράση της ομάδας, διευκολύνει ή βοηθά στην περίπτωση που αυτό καταστεί απαραίτητο και κατευθύνει τη δράση.

Δράση: τα νήπια καλούνται να ταξινομήσουν τις εικόνες με βάση το χαρακτηριστικό που του δίνεται: « ό,τι τρώμε για πρωινό, για γεύμα και για δείπνο».

Συνθέτουμε στο πρόγραμμα Kidspiration, τα γεύματα: Πρωινό – γεύμα- δείπνο. Τα παιδιά με τη σειρά επιλέγουν τροφές που μπορεί να αποτελούν ένα πρωινό, ένα μεσημεριανό και ένα βραδινό φαγητό. Η εργασία μπορεί να πραγματοποιηθεί και ατομικά κατά τη διάρκεια των αυθόρμητων απασχολήσεων, κατά τις οποίες το κάθε παιδί ξεχωριστά συνθέτει τα τρία είδη γευμάτων (βλ. παράρτημα, υποστηρικτικό υλικό - γεύματα). Τα φύλλα εργασίας των ομάδων εκτυπώνονται και ακολουθεί συζήτηση για τα αποτελέσματα, κατά την οποία η κάθε ομάδα επιχειρηματολογεί για τις επιλογές της.

Εικόνα 5



Δραστηριότητα 6: «Φτιάχνω το τραπέζι»

Οργάνωση της τάξης - προηγηθείσες δραστηριότητες: η δραστηριότητα αποτελεί συνέχεια των προηγούμενων δραστηριοτήτων. Τα παιδιά δουλεύουν στην ολομέλεια της τάξης σε διαδραστικό πίνακα ή σε μικρές ομάδες στην περιοχή του υπολογιστή. Η οργάνωση των ομάδων

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

γίνεται με το γνωστό τρόπο, όπως περιγράφεται παραπάνω. Η διάρκεια της δραστηριότητας είναι μισή ώρα όταν πραγματοποιείται στην ολομέλεια και 15΄ ως 20΄λεπτά σε μικρές ομάδες.

Λογισμικό: Web 2.0, ανοιχτό περιβάλλον Wixie

Στόχοι: να εξηγούν και να ερμηνεύουν, να επιχειρηματολογούν και να αιτιολογούν τις απόψεις τους. Να ταξινομούν με βάση ένα χαρακτηριστικό. Να επιλύουν προβλήματα.

Ρόλος του δασκάλου: ο δάσκαλος παρουσιάζει τη δραστηριότητα με τη μορφή προβλήματος προς επίλυση. Χρησιμοποιείται η αφήγηση μιας μικρής ιστορίας με ρίμα, ώστε να προκαλέσει το ενδιαφέρον των μικρών μαθητών. Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός διευκολύνει την πρόσβαση των νηπίων στο ανοιχτό περιβάλλον του Web 2.0, εισάγοντας στον καμβά του Wixie δυο ορθογώνια σχήματα, ύστερα από απόφαση των παιδιών, τα οποία αποτελούν τα ράφια ενός ντουλαπιού. Ο ρόλος του είναι συντονιστικός, επικουρικός και καθοδηγητικός. Ενθαρρύνει τη δράση των νηπίων και επεμβαίνει μόνο όταν κληθεί.

Δράση: Παρουσιάζεται στην ομάδα η φανταστική ιστορία της κυρίας Περσεφόνης και τα παιδιά καλούνται να τη βοηθήσουν να λύσει το πρόβλημα που προέκυψε, να σκεφτούν έναν τρόπο (ταξινόμηση των τροφίμων (εικόνων) σε ράφια), να επινοήσουν ένα τρόπο ταξινόμησης και να αιτιολογήσουν τις απόψεις τους(φαγητό για τη Μεγάλη Εβδομάδα - Νησιτίσιμα και για την ημέρα του Πάσχα - Αρτύσιμα). Το κάθε παιδί λέει την άποψή του αιτιολογώντας τη σκέψη του και την παρουσιάζει στην ομάδα, η οποία παρακολουθεί και όταν χρειάζεται επεμβαίνει και διορθώνει.

Στην περίπτωση που η δραστηριότητα πραγματοποιηθεί σε μικρές ομάδες, η κάθε ομάδα παρουσιάζει τα αποτελέσματα στην ολομέλεια της τάξης αιτιολογώντας τις επιλογές της. Ακολουθεί διόρθωση από την ολομέλεια της τάξης.

Το πρόβλημα έχει ως εξής:

Φέτος το Πάσχα η κυρία Περσεφόνη

δε θα το περάσει μόνη.

Δυο καλοί της φίλοι θα έρθουν να την επισκεφτούν.

Αποφάσισε και αυτή το τραπέζι να τους κάνει.

Τη λίστα συμπληρώνει και στην αγορά σιμώνει.

Όταν όμως σπίτι πάει, περιέργεια μεγάλη

πιάνει τον μικρό της γιο Κωστάκη.

Τις σακούλες ψαχουλεύει

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

και τα πράγματα μπερδεύει.

Τι θα κάνει ο Κωστάκης η μαμά να μη θυμώσει

και στο κλάμα βαλαντώσει;

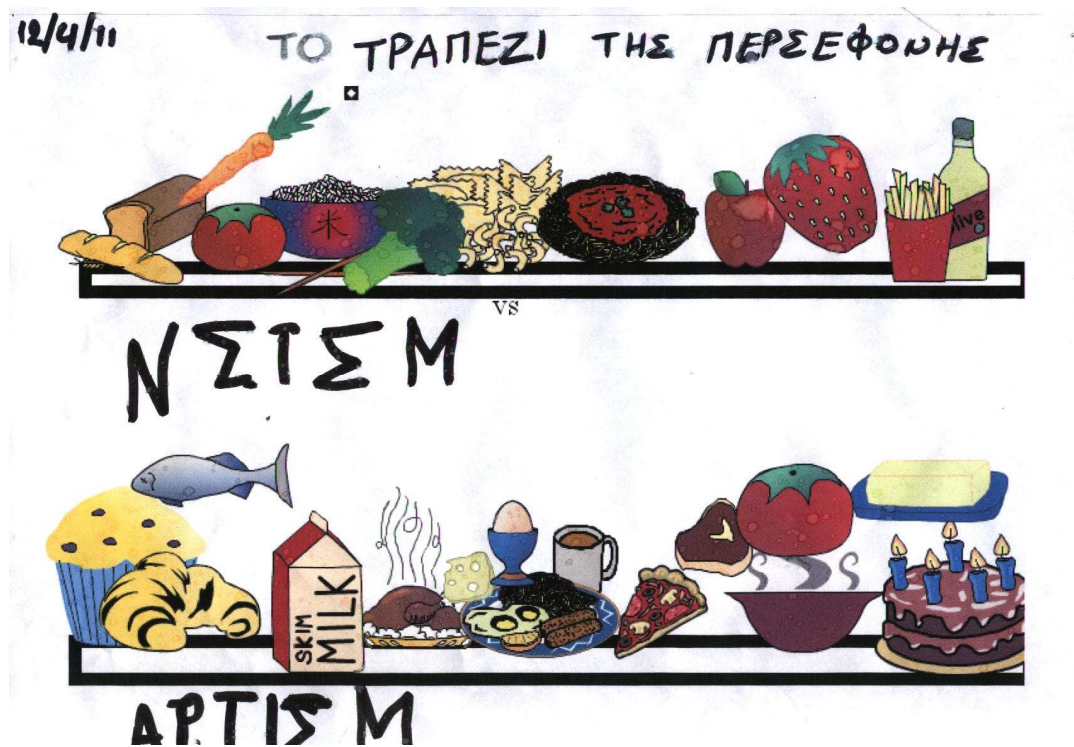
Πιάνει λοιπόν και τα τακτοποιεί

Πριν καλά – καλά τον δει.

Βοηθήστε τον εσείς και θα πολύ θα το χαρεί.

Τα παιδιά καλούνται να τακτοποιήσουν σε ένα ράφι τα τρόφιμα με τα οποία θα μαγειρέψει η κυρία Περσεφόνη τη Μεγάλη Εβδομάδα και σε ένα άλλο τα τρόφιμα της Ανάστασης, διαχωρίζοντας με αυτόν τον τρόπο νηστίσιμες και αρτύσιμες τροφές.

Εικόνα 6



Δραστηριότητα 7 : «Το φαγοπότι»

Οργάνωση της τάξης - προηγηθείσες δραστηριότητες: προηγούνται δραστηριότητες που σχετίζονται με τα έθιμα και τα θρησκευτικά γεγονότα των υπόλοιπων ημερών της Μεγάλης

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

Βδομάδας, η παρουσίαση των οποίων γίνεται με το λογισμικό προβολής διαφανειών power point. Στο συγκεκριμένο θέμα της Ανάστασης, έχει προηγηθεί παρουσίαση και συζήτηση των διαφανειών, αλλά η δραστηριότητα αποτελεί *προοργανωτής*, ώστε να αρχίσει η συζήτηση για το τραπέζι της Ανάστασης και τα σχετικά έθιμα. Ακολουθεί η ανάλυση του πίνακα του Macovski «Το τραπέζι της Ανάστασης», με την προσέγγιση που ήδη έχει αναφερθεί. Τα παιδιά εργάζονται σε μικρές ομάδες των τριών παιδιών κατά τη διάρκεια των ελεύθερων απασχολήσεων, στο διαδραστικό πίνακα. Η διαδικασία επιλογής των ομάδων είναι ίδια με προηγούμενες δραστηριότητες. Η χρονική διάρκεια δράσης υπολογίζεται περίπου στα 10' λεπτά.

Λογισμικά: λογισμικό επεξεργασίας εικόνας photoshop, λογισμικό διαδραστικού πίνακα LMA.

Στόχοι: ανάπτυξη παρατηρητικότητας και τοπολογικών εννοιών (μαθηματικά)

Ρόλος του δασκάλου: ο εκπαιδευτικός επεξεργάζεται τον πίνακα με το πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας photo shop αποκόποντας ορισμένα τμήματα του πίνακα. Στη συνέχεια εισάγει τη μορφοποιημένη εικόνα στο λογισμικό του διαδραστικού πίνακα. Στην ίδια σελίδα εισάγει τον πίνακα χωρίς αλλαγές και τα τμήματα των κομματιών που έχουν αφαιρεθεί (εικόνα 7). Παρουσιάζει στα νήπια το ημιδομημένο φύλλο μέσω ενός ποιήματος, ώστε να προκληθεί το ενδιαφέρον των νηπίων και ζητείται από τα παιδιά να βοηθήσουν τους δυο πρωταγωνιστές να λύσουν το πρόβλημα. Τα νήπια συνεργάζονται μεταξύ τους για να βρουν τη σωστή θέση των φαγητών.

Δράση: παρουσιάζεται το πρόβλημα με τη μορφή του παρακάτω ποιήματος, προβάλλοντας ταυτόχρονα το ημιδομημένο φύλλο στο διαδραστικό πίνακα:

Το τραπέζι της γιορτής στρώθηκε από νωρίς.

Ο Γιωργάκης και η Μαίρη δεν βαστούνε

και αμέσως στο γλυκό ορμούνε.

Όμως η μαμά Τασία, κάτι βλέπει στη γωνία.

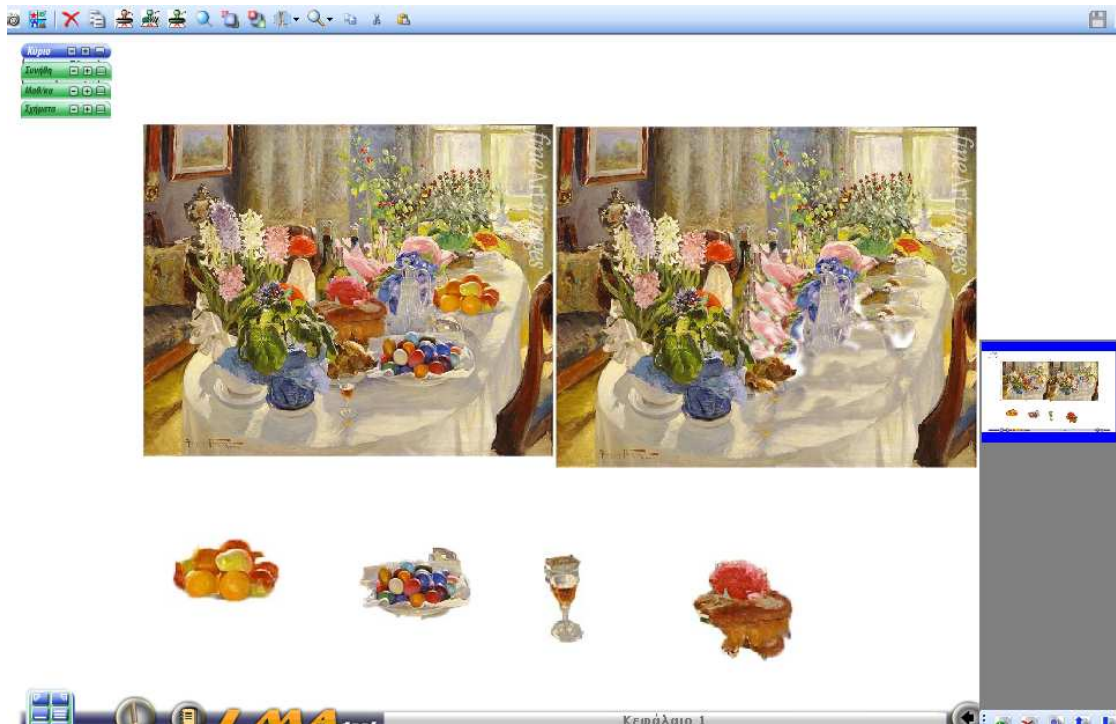
«αν σας ξαναδώ εδώ δεν θα φάτε φαγητό»!

Τότε κρυφά τα δυο παιδιά, κρύβουν κάποια φαγητά.

Βρείτε τα πριν η μαμά, τα αφήσει νηστικά.

Ενεργοποιώντας το πλήκτρο «παρουσίασης – απόκρυψης περιεχομένων», επιλέγεται η σκίαση του μη μορφοποιημένου πίνακα. Οι μαθητές, αφού παρατηρήσουν προσεκτικά τον αρχικό πίνακα, προσπαθούν να θυμηθούν την ακριβή θέση των στοιχείων που λείπουν. Μπορούν να συμβουλευονται τον κλειστό πίνακα ως πίνακα αναφοράς, κάθε φορά που τοποθετούν ένα αντικείμενο, ελέγχοντας την ορθότητα της επιλογής τους.

Εικόνα 7



Δραστηριότητα 8: « Ιστορία σε συνέχειες»

Οργάνωση της τάξης - προηγηθείσες δραστηριότητες: τα νήπια έχουν ζωγραφίσει εικόνες από τη Μεγάλη Εβδομάδα και τα έθιμά της. Μια ομάδα παιδιών αναλαμβάνει να σαρώσει τα ζωγραφικά έργα στο υλικό του υπολογιστή (Hardware: scanner) και να τα αποθηκεύσει σε αρχείο του υπολογιστή. Στη συνέχεια, στην ολομέλεια της τάξης τοποθετούνται οι ζωγραφιές των παιδιών σε χρονική σειρά.

Στη συνέχεια οι μαθητές εργάζονται σε πέντε ομάδες των τεσσάρων ατόμων, κατά τη διάρκεια των αυθόρμητων δραστηριοτήτων. Ο χωρισμός των ομάδων γίνεται με το γνωστό τρόπο. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει και ένα έργο. Η πρώτη, βάζει σε χρονική σειρά τις εικόνες με βάση την κατάταξη που έχει γίνει στα έργα τους. Η δεύτερη ομάδα, αναλαμβάνει να επιλέξει τη μουσική, η τρίτη να γράψει τους τίτλους και η τέταρτη να εισάγει τα εφέ της προβολής. Η κάθε ομάδα εργάζεται διαφορετικό χρόνο ανάλογα με το βαθμό δυσκολίας του έργου της και πραγματοποιείται σε διαφορετικές ώρες, κατά τις αυθόρμητες δραστηριότητες των παιδιών.

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

Εκτιμάται ότι η εργασία της πρώτης ομάδας διαρκεί 30' λεπτά, της δεύτερης 20' λεπτά, της τρίτης περίπου 40' λεπτά και της τέταρτης 15' λεπτά. Στη συνέχεια, παρουσιάζεται το αποτέλεσμα στην ολομέλεια της τάξης, ενώ ακολουθεί διαδικασία διόρθωσης στο γραπτό κείμενο (Curto, Morillo, Teixidó, 1998).

Αξίζει επίσης να αναφερθεί ότι κατά τη διάρκεια όλης της χρονιάς τα νήπια έρχονται σε επαφή με έννοιες του χρόνου και της χρονικής ακολουθίας. Ο χρόνος δεν αποτελεί μεμονωμένα μια έννοια μαθηματική, αλλά η μέτρησή του είναι μια δραστηριότητα που συνδυάζεται με άλλες μαθηματικές έννοιες, όπως η σύγκριση και η διάταξη (Τζεκάκη, 1998).

Λογισμικά: λογισμικό δημιουργίας βίντεο movie maker

Στόχοι: να κατανοήσουν τη χρονική ακολουθία των γεγονότων (μαθηματικά), να συνεργαστούν και να αντιληφθούν το αποτέλεσμα της συνεργασίας τους για ένα κοινό σκοπό, να συνειδητοποιήσουν τις φάσεις δημιουργίας μιας κινούμενης εικόνας με τη χρήση της τεχνολογίας (δυνατότητες τεχνολογίας), να αναπτύξουν αισθητικό κριτήριο.

Ρόλος του δασκάλου: ο δάσκαλος συντονίζει τη δράση των ομάδων, οι οποίες όμως δε δουλεύουν ταυτόχρονα, λόγω έλλειψης περισσότερων υπολογιστών. Ο δάσκαλος παρέχει υποστήριξη στην ομάδα, ενθαρρύνει το έργο της, διευκολύνει τη διαδικασία και καθοδηγεί. Φροντίζει να εισάγει τις εικόνες στο λογισμικό δημιουργίας βίντεο, να παρέχει δυνατότητες πολλαπλών μουσικών επιλογών και να χειρίζεται τις γενικές χρήσεις του λογισμικού (εισαγωγή τίτλων πριν από το κείμενο, εφέ, κλπ.)

Δράση: ο εκπαιδευτικός ανοίγει το πρόγραμμα δημιουργίας βίντεο «movie maker» και εισάγει τις ζωγραφιές των παιδιών. Η πρώτη ομάδα καλείται να τις τοποθετήσει τις ζωγραφιές σύμφωνα με τη χρονική διαδοχή των Θρησκευτικών γεγονότων και Εθίμων της Μεγάλης Εβδομάδας. Η επόμενη ομάδα αναλαμβάνει να επιλέξει την κατάλληλη μουσική μέσα από μια γκάμα μουσικών επιλογών. Η επόμενη ομάδα επιλέγει τα εφέ με την καθοδήγηση της νηπιαγωγού και η τελευταία γράφει τους τίτλους εισαγωγής. Η ταινία αποθηκεύεται και προβάλλεται (παράρτημα, υποστηρικτικό υλικό).

Εικόνα 8.1

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα



Εικόνα 8.2



Δραστηριότητα 9: «Πασχαλινό εστιατόριο»

Οργάνωση της τάξης - προηγηθείσες δραστηριότητες: Με αφορμή το έργο «Το τραπέζι της Ανάστασης» του Macovski και το ποίημα «Η Λαμπρή» του Καλαπανίδα, στο οποίο αναφέρονται οι σύνθετες λέξεις **ηλιολούουδα** - **αυγοκούλουρο**, πραγματοποιείται μια συζήτηση για το Πασχαλινό τραπέζι (προκαταβολικός οργανωτής). Αποφασίζεται να δημιουργηθεί ένας κατάλογος εστιατορίου με σύνθετες λέξεις. Το θέμα τίθεται με την επίσκεψη

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

μιας δακτυλόκουκλας, η οποία επισκέπτεται το σχολείο και ζητά τη βοήθεια των παιδιών. Συνολικός χρόνος ενασχόλησης μία διδακτική ώρα.

Λογισμικά: φυλλομετρητής, διαδραστικός πίνακας

Στόχοι: Κατανόηση της λειτουργίας γλωσσικών δομών, Εξοικείωση με τη μορφολογία γλωσσικών στοιχείων (σύνθετες λέξεις), να διαπιστώσουν τον τρόπο αναζήτησης εικόνων στο Διαδίκτυο, να έρθουν σε επαφή με τη χρήση του διαδικτύου ως εργαλείο ανακάλυψης.

Ρόλος του δασκάλου: καθοδηγεί με ερωτήσεις, θέτει προβληματισμούς, βοηθά όταν χρειάζεται (συνεπικοινωνικός, καθοδηγητικός και κατευθυντικός ρόλος)

Δράση: Γίνεται λόγος για τη χρησιμότητα και τη χρήση του καταλόγου εστιατορίου και τη δομή του κειμένου. Στο φυλλομετρητή και σε μια μηχανή αναζήτησης παργματοποιείται λήψη εικόνων καταλόγου (το χειρίζεται η νηπιαγωγός). Τα παιδιά εισάγουν τη λέξη κλειδί και επιλέγουν μια εικόνα καταλόγου για προβολή. Ακολουθεί σχετική συζήτηση.

Δραστηριότητα 10: «Ο κατάλογος»

Οργάνωση της τάξης - προηγηθείσες δραστηριότητες: τα νήπια στην ολομέλεια της τάξης σχηματίζουν σύνθετες λέξεις, με βάση τα δυο συνθετικά, τις οποίες γράφει η νηπιαγωγός σε έγγραφο του λογισμικού επεξεργασίας κειμένου (word). Κατά την επόμενη φάση τα παιδιά δουλεύουν σε μικρές ομάδες (τρία παιδιά, τα οποία επιλέγονται με το γνωστό τρόπο). Πραγματοποιείται επίσης, συζήτηση για την εξωτερική μορφή του καταλόγου. Ο χρόνος δραστηριότητας ποικίλει ανάλογα με το ρόλο της ομάδας. Η δραστηριότητα επιλογής τιμών έχει χρονική διάρκεια περίπου 7' - 10' λεπτά για κάθε ομάδα, ενώ η δραστηριότητα επιλογής εικόνας εξώφυλλου διαρκεί 5' - 7' λεπτά. Συνολικός χρόνος ενασχόλησης περίπου 50' - 55' λεπτά.

Λογισμικά: επεξεργαστής κειμένου (word), φυλλομετρητής, μηχανή αναζήτησης, διαδραστικός πίνακας.

Στόχοι: Εξοικείωση με τη γραφή και το γραπτό λόγο, παραγωγή προφορικού λόγου σε πραγματικές συνθήκες επικοινωνίας, γνωριμία με τα κειμενικά χαρακτηριστικά του τιμοκαταλόγου (συνδυασμός γραμμάτων – αριθμών), αναγνώριση συμβόλων (αριθμών) στο πληκτρολόγιο.

Ρόλος του δασκάλου: καθοδηγεί με ερωτήσεις, θέτει προβληματισμούς, βοηθά όταν χρειάζεται (συνεπικοινωνικός, καθοδηγητικός, διαμεσολαβητικός και κατευθυντικός ρόλος)

Δράση: Οι μαθητές σε μικρές ομάδες επιλέγουν και βάζουν τιμές στον κατάλογο. Στη συνέχεια, η ομάδα που έχει αναλάβει την εύρεση εικόνας, ανοίγει το φυλλομετρητή και με τις

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

κατευθυντήριες οδηγίες της δασκάλας, επιλέγει μια εικόνα για εξώφυλλο. Η εικόνα αποθηκεύεται με τη βοήθεια της νηπιαγωγού και στη συνέχεια εισάγεται στο λογισμικό επεξεργασίας κειμένου. Επιλέγεται το περίγραμμα και η υπεύθυνη ομάδα διαλέγει την ονομασία και συνθέτει γραπτώς, μέρος του εξώφυλλου (βλ. παράρτημα - υποστηρικτικό υλικό)

Δραστηριότητα 11: «Έθιμα άλλων χωρών»

Οργάνωση της τάξης - προηγηθείσες δραστηριότητες: με αφορμή την επίσκεψη μιας μητέρας στο σχολείο, η οποία παρουσιάζει τα έθιμα του Πάσχα στη Ρωσία (τόπος καταγωγής), αποφασίζεται η γνωριμία με έθιμα του Πάσχα σε άλλες χώρες. Η νηπιαγωγός έχει κάνει αναζήτηση και έχει συλλέξει πληροφορίες για σχετικά έθιμα σε Σουηδία, Μεξικό, Γερμανία και Ρουμανία (χρήση διαδικτύου ως εργαλείου αναζήτησης πληροφοριών). Η εργασία πραγματοποιείται στην ολομέλεια της τάξης. Χρόνος απασχόλησης 30' λεπτά.

Λογισμικά: Φυλλομετρητής (διαδίκτυο), λογισμικό οπτικοποίησης Google Earth (το πρόγραμμα γραφικής απεικόνισης της Γης)

Στόχοι: να αντιληφθούν ότι οι λαοί μεταξύ τους έχουν κοινές γιορτές και παραδόσεις, να δουν τις χώρες στο χάρτη και να αναπτύξουν τις πρώτες ιδέες τους γύρω από τα σύμβολα και τους χάρτες.

Ρόλος του δασκάλου: επεμβαίνει και βοηθά όταν υπάρχει ανάγκη, κατευθύνει και χειρίζεται το λογισμικό (ανοίγει το πρόγραμμα, πληκτρολογεί το όνομα της χώρας).

Δράση: η νηπιαγωγός ανοίγει το λογισμικό οπτικοποίησης Google Earth και κάθε φορά που αφηγείται τα έθιμα μιας χώρας, πραγματοποιείται αναζήτηση της χώρας.

Επέκταση της δράσης: θεατρικό παιχνίδι – αναπαράσταση εθίμων.

6 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Θεωρείται απαραίτητο κατά την έναρξη της σχολικής χρονιάς και πριν από την εισαγωγή των λογισμικών στο ημερήσιο πρόγραμμα της τάξης, να πραγματοποιούνται δραστηριότητες εξοικείωσης και χρήσης του υπολογιστικού περιβάλλοντος στην τάξη (υπολογιστής, λογισμικά, περιβάλλοντα μάθησης). Σε διαφορετική περίπτωση, οι μαθητές δυσκολεύονται να γνωρίσουν και να αξιοποιήσουν τις δυνατότητες του κάθε λογισμικού ή περιβάλλοντος. Οι δραστηριότητες μπορεί να έχουν παιγνιώδη μορφή, να παρουσιάζονται με τη μορφή επίλυσης προβλήματος ή ακόμα και με τη μορφή ενός εννοιολογικού διαγράμματος ροής.

Η απουσία περισσότερων του ενός υπολογιστή στην τάξη, δημιουργεί την ανάγκη λειτουργίας της ολομέλειας της τάξης και δυσκολεύει την εργασία σε ομάδες, καθώς σε ορισμένες περιπτώσεις ο χρόνος είναι περιορισμένος. Επίσης, η εργασία σε ομάδες γίνεται εκ περιτροπής και επιλέγεται ο χρόνος των αυθόρμητων δραστηριοτήτων, ώστε τα υπόλοιπα νήπια να είναι απασχολημένα στις περιοχές δράσης. Η παράλληλη εργασία σε ομάδες με τη χρήση της τεχνολογίας είναι αδύνατη και δημιουργεί την ανάγκη εισαγωγής στα νηπιαγωγεία ενός μικρού εργαστηρίου υπολογιστών.

Ωστόσο, αξίζει να επισημανθεί το έντονο ενδιαφέρον των νηπίων για την εφαρμογή του προγράμματος με τη χρήση του Υπολογιστή. Η διαδικασία που ακολουθήθηκε και η εργασία σε ομάδες, βοήθησε στην ουσιαστική επικοινωνία ανάμεσα στα μέλη της ομάδας και οδήγησε στην καλλιέργεια κοινωνικών δεξιοτήτων, οι οποίες δύσκολα επιτυγχάνονταν στη λειτουργία ομάδας σε άλλες δραστηριότητες χωρίς την εμπλοκή των ΤΠΕ. Οι μαθητές έμαθαν να ακούν τους άλλους και να λαμβάνουν υπόψη τη γνώμη τους, συνεχίζοντας τη δράση και επεκτείνοντάς τη ένα επίπεδο πιο πάνω. Δούλεψαν για ένα κοινό στόχο, πειραματίστηκαν και παρουσίασαν το αποτέλεσμα αναπτύσσοντας τις απόψεις τους.

Ανέπτυξαν τη δημιουργική τους ικανότητα και την κριτική τους σκέψη, εκφράζοντας τις σκέψεις τους, αναλαμβάνοντας πρωτοβουλίες και αποφασίζοντας για τη δράση τους.

Σε πολλές περιπτώσεις πειραματίστηκαν με το παρεχόμενο υλικό, ενώ μπόρεσαν να λειτουργήσουν προσαρμόζοντάς του στις προσωπικές τους ανάγκες και το αντιληπτικό τους επίπεδο.

Στις δραστηριότητες που απαιτούσαν ανάπτυξη στρατηγικών για την επίλυση προβλήματος, ανταποκρίθηκαν με επιτυχία.

Βίωσαν συναισθήματα απόλαυσης και χαράς, ικανοποιώντας την περιέργειά τους μέσα από την περιπλάνησή τους στον κόσμο (αναζήτηση πληροφοριών).

7 ΕΠΕΚΤΑΣΗ – ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ (προαιρετικό)

Το σενάριο αφορά τις εορταστικές συνήθειες του Πάσχα μέσα από έργα τέχνης που αφορούν τη διατροφή. Κατά τον ίδιο τρόπο, προτείνεται το ίδιο πλαίσιο για το σχεδιασμό και την προσέγγιση και άλλων εορταστικών συνηθειών και παραδόσεων (Χριστούγεννα – Απόκριες).

Επεκτάσεις ή παραλλαγές μπορούν να πραγματοποιηθούν επίσης στις δραστηριότητες. Συγκεκριμένα:

Επέκταση 3^{ης} Δραστηριότητας «Ζωγραφίζω το ποίημα»: η δραστηριότητα πραγματοποιείται στο περιβάλλον του Wixie. Αποθηκεύονται όλα τα έργα των παιδιών και γίνεται εισαγωγή ήχου. Ακολουθεί προβολή διαφανειών με ηχητική συνοδεία.. Εναλλακτικά θα μπορούσαν να αναρτηθούν στο διαδίκτυο.

Επέκταση 8^{ης} δραστηριότητας «Ιστορία σε συνέχειες»: τα παιδιά αφηγούνται τα έθιμα και τις συνήθειες που έχουν απεικονίσει ζωγραφικά. Η αφήγηση ηχογραφείται με το λογισμικό επεξεργασίας ήχου **Audacity** και εισάγεται στο βίντεο.

Επέκταση 7^{ης} δραστηριότητας «Το φαγοπότι»: το τραπέζι της Ανάστασης είναι άδειο. Τα νήπια καλούνται να το γεμίσουν με τα αντικείμενα και τα φαγητά, όπως φαίνεται στον πίνακα. Χωρίζονται σε μικρές ομάδες και η κάθε μια αναλαμβάνει να σχεδιάσει στο διαδραστικό πίνακα, σε μια δεύτερη σελίδα, ένα από τα αντικείμενα που βρίσκονται στο τραπέζι της Ανάστασης. Τα παιδιά της υπόλοιπης ομάδας προσπαθούν να καταλάβουν τι είναι και σε ποιο σημείο βρίσκεται και να το τοποθετήσει πάνω στο τραπέζι. Μπορεί να έχει τη μορφή ενός παιχνιδιού μαντέματος, τα παιδιά της ομάδας να δίνουν οδηγίες κατευθυντήριες απαντώντας σε ερωτήσεις της ολομέλειας. Οι ρόλοι εναλλάσσονται και όλες οι ομάδες απεικονίζουν ένα από τα αντικείμενα.. Ο διαδραστικός πίνακας προσφέρει τη δυνατότητα προβολής της σελίδας με τον αρχικό πίνακα, ώστε το παιχνίδι να έχει αυτοέλεγχο. Επίσης, κάθε ομάδα που το αναγνωρίζει και το τοποθετεί σωστά μπορεί να επιβραβεύεται με πόντους.

Επέκταση 11^{ης} δραστηριότητας «Έθιμα άλλων χωρών»: τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες των τριών ατόμων. Στο λογισμικό δημιουργίας και έκφρασης Tux Paint η κάθε ομάδα επιλέγει ένα έθιμο – δρώμενο μιας χώρας και το απεικονίζει ζωγραφικά. Ακολουθεί παρουσίαση από την ομάδα του στην ολομέλεια της τάξης εθίμου που απεικόνισε και θεατρική αναπαράσταση .

8 ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ - ΔΙΚΤΥΟΓΡΑΦΙΑ

8.1 ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Γερμανός Δ. (2002). *Οι Τοίχοι της Γνώσης*, Gutenberg, Αθήνα

Curto, Morillo, Teixidó, 1998. *Γραφή και Ανάγνωση, Επιστημονική ευθύνη και συντονισμός Βαρνάβα – Σκούρα*, τ. 3, Οργανισμός Εκδόσεως Διδακτικών Βιβλίων, Αθήνα

Grabe M., Grabe C. (1997). *Integrating Technology for Meaningful Learning*, Houghton Mifflin Companh, New York [σε] Χατζηγεωργίου Γ. (2004)

Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη (2011), Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών, τ. 1 και 2: Γενικό και Ειδικό Μέρος

Κυνηγός Χ. (1995). *Η Ευκαιρία Που Δεν Πρέπει να Χαθεί: Η Υπολογιστική Τεχνολογία ως Εργαλείο Έκφρασης και Διερεύνησης στη Γενική Παιδεία*, [σε] Καζαμίας και Κασσωτάκης (Επ.), *Ελληνική Εκπαίδευση: Προοπτικές Ανασυγκρότησης και Εκσυγχρονισμού*, Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα.

Μακρή Αι., Αράπογλου Αρ., Φράγκου Ο., Κυνηγός Χρ. (2006). *Πρακτικά 5^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου Οι Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, Θεσσαλονίκη, 10 – 17.

Ματσαγγούρας, Η. (2004). *Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία και Μάθηση*. Αθήνα: Γρηγόρη.

Μπίκος, Κ. (2004). *Αλληλεπίδραση και Κοινωνικές Σχέσεις στη Σχολική Τάξη*, Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα

Ράπτης Α, Ράπτη Α. (2003). *Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της Πληροφορίας*, Αριστοτέλης Ράπτης, Αθήνα.

Τέχνη για Παιδιά (2001). *Φαγητό για τα Μάτια*, Νήσος, Αθήνα.

Réghaire Vincent, *Παίζουμε με την Τέχνη, Έκπληξη*

Σύγχρονοι Έλληνες Ζωγράφοι (2007). Μιγάδης Γιάννης, Πινακοθήκη του Νέου Ελληνισμού, Αδάμ, Αθήνα

Τζεκάκη, Μ. (2007). *Μικρά παιδιά μεγάλα μαθηματικά νοήματα*, Gutenberg, Αθήνα.

Τζεκάκη, Μ. (1998). *Μαθηματικές Δραστηριότητες για την Προσχολική Ηλικία*, Gutenberg, Αθήνα.

Χατζηγεωργίου Γ. (2004). *Γνώθι το Curriculum*, Ατραπός, Αθήνα.

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

8.2 ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ

<http://www.artvibrations.com/georgebraque/htm%202full/index2.htm>

<http://www.Wixie.com/wixie>

<http://www.jigsawplanet.com>

<http://7lyk-kallith.att.sch.gr/modules.php?name=News&file=article&sid=193>

<http://3odimotikoneapolis.pblogs.gr/2009/04/ethimo-twn-kokkinwn-abgwn.html>

<http://translate.google.gr/translate?hl=el&langpair=en|el&u=http://www.morethanmaths.com/the-link/2009/10/10/jigsaw-planet/>

www.schools.ac.cy/klimakio/Themata/Texni/word-docs/erga-diadiktio.doc

http://www.ehow.com/facts_5010055_what-is-kidspiration.html

http://www.ehow.com/how_7568877_use-kidspiration-classroom.html

White M.(1987). What Curriculum for the Information Age? Hillsdale, NJQ Lawrence Erlbaum
[σε]

http://scholar.google.gr/scholar?q=White,+1987+what+curriculum+for+the+information+age%3F&hl=el&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar

<http://www.tuxpaint.org/>

<http://revelation-natural-art.software.informer.com/>

http://presentationsoft.about.com/od/powerpointfaqs/f/what_is_wmm.htm

8.3 ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ

Kidepedia

Revelation Natural Art

Word

Power Point

Wixie

LMA & Teamboard

Movie Maker

Photoshop

Τσουρέκια, Βάψιμο αυγών και Μαγειρίτσα, έρχεται η Πασχαλίτσα

Google Earth