

Εκπαίδευση Επιμορφωτών Β' επιπέδου Τ.Π.Ε.

Συστάδα 5: Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ - ΕΙΔΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές στο Νηπιαγωγείο

Σενάριο για την Πρωτοβάθμια

Έκδοση 1η

Ιούλιος 2018

Πράξη:	ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ (ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΤΠΕ)
Φορείς Υλοποίησης:	Δικαιούχος φορέας:  ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ & ΕΚΔΟΣΕΩΝ Συμπράττων φορέας:  ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

**Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση**

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ανάπτυξη - εργασία - αλληλεγγύη

1 Εκπαιδευτικό σενάριο 1: Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές στο Νηπιαγωγείο¹

Σχεδίαση εκπαιδευτικού σεναρίου με χρήση λογισμικών:

- Λογισμικό Ανοιχτού τύπου: Αισθητικής Έκφρασης και Ανάπτυξης της δημιουργικότητας, Tux Paint
- Λογισμικό Γενικής Χρήσης: Επεξεργασία κειμένου, MS Word
- Χρήση Ηλεκτρονικού υπολογιστή ως συσκευή (καλώδια - συνδέσεις)
- Εργαλείο Web.2.0: Ιστολόγιο (blog)

ΟΝΟΜΑ/ΤΑ ΦΟΙΤΗΤΩΝ: Λαμπίρη Ελένη, Παρίση Αικατερίνη

A. ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Το συγκεκριμένο σενάριο αφορά τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και την ένταξη τους **στην προσχολική και πρώτη σχολική ηλικία**. Οι υπολογιστές προσφέρουν κίνητρα μάθησης και παρέχουν αναπτυξιακά κατάλληλα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, που δίνουν τη δυνατότητα στα παιδιά να μαθαίνουν μέσα από την πράξη. Γίνεται προσπάθεια μέσα από την παρούσα εργασία, το παιδί να έρθει σε επαφή με τον κόσμο των τεχνολογιών της πληροφορίας και των επικοινωνιών. Δίνεται η δυνατότητα στο μαθητή να εμπλακεί ενεργά και να αλληλεπιδράσει με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, χρησιμοποιώντας τον με παιγνιώδη τρόπο ως μέσο ψυχαγωγίας αλλά και ως γνωστικό εργαλείο (ενισχύοντας και επεκτείνοντας τις γνωστικές του ικανότητες).

A.1 Τίτλος εκπαιδευτικού σεναρίου, Τάξη που απευθύνεται

ΟΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ

Απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας.

A.2 Δημιουργός/οι του εκπαιδευτικού σεναρίου

Λαμπίρη Ελένη, Παρίση Αικατερίνη

A.3 Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Πληροφορική: Σωστή χρήση και λειτουργία υπολογιστή - Ανάπτυξη λεπτής κινητικότητας - Χειρισμός λογισμικών - Χρήση εργαλείων ελεύθερης σχεδίασης-Αλληλεπίδραση & Επικοινωνία.

Δημιουργία & έκφραση: Εικαστικά - Πουαντιγισμός.

Γλώσσα: Ανάγνωση - Γραφή και Γραπτή έκφραση - Εικονόλεξο.

Μαθηματικά: Συνδέσεις / Αντιστοίχιση καλωδίων, Μοτίβα.

Μελέτη περιβάλλοντος: Ανθρωπογενές περιβάλλον: Επικοινωνία/Συνεργασία/Αλληλεπίδραση.

¹ Το εν λόγω σενάριο σχεδιάστηκε στο πλαίσιο του μαθήματος «Παιδαγωγικός Σχεδιασμός με ΤΠΕ για την προσχολική και ην Πρώτη σχολική ηλικία» Ακαδημαϊκό έτος 2016-17. Διδάσκων καθηγητής Κόμης Βασίλης, Υπεύθυνη εργαστηρίου Ανδρομάχη Φιλιππίδη.

A.4 Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών

- Να ξέρουν να ανοίγουν/κλείνουν τον υπολογιστή
- Να γνωρίζουν τις κυριότερες μονάδες (οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, κουτί)
- Να χειρίζονται σωστά το ποντίκι
- Να αναγνωρίζουν γράμματα στο πληκτρολόγιο
- Να ξέρουν να ανοίγουν ένα λογισμικό
- Να γνωρίζουν τη σωστή θέση του σώματός τους μπροστά στον υπολογιστή

A.5 Εκτιμώμενη διάρκεια

30' ανά δραστηριότητα και περίπου μία εβδομάδα για την ολοκλήρωση όλων των δραστηριοτήτων του εκπαιδευτικού σεναρίου

A.6 Συσχετισμός με το Αναλυτικό Πρόγραμμα

Πληροφορική: Η χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή σε ένα οργανωμένο κατάλληλα μαθησιακό περιβάλλον συμβάλλει στην ανάπτυξη ικανότητας επίλυσης προβλημάτων και στην αυτονομία των παιδιών. Ενισχύει τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ των μαθητών και προωθεί την κοινωνικοποίηση τους. Βοηθάει στην καλλιέργεια της δημιουργικότητας και στη ευελιξία της σκέψης.

Τα παιδιά ενθαρρύνονται να παίζουν με ασφάλεια χρησιμοποιώντας τον υπολογιστή σε μεγάλη ποικιλία δραστηριοτήτων, εξελίσσοντας τις γνώσεις, τις δεξιότητες, τις ικανότητες τους που συνδέονται και με άλλες γνωστικές περιοχές. Ενθαρρύνονται, επίσης, να υπαγορεύουν κείμενα στον εκπαιδευτικό που έχουν δημιουργήσει συλλογικά και να μάθουν να χρησιμοποιούν ένα λογισμικό γενικής χρήσης. Να αναγνωρίζουν γράμματα και αριθμούς στο πληκτρολόγιο και να αξιοποιούν τον υπολογιστή στο βαθμό που είναι δυνατό. Να αξιοποιούν την τεχνολογία με τρόπο που να εξυπηρετεί τους σκοπούς και τις ανάγκες τους. Να αντιλαμβάνονται τα όρια τους και να οδηγούνται σε κοινά αποδεκτούς κανόνες, απαραίτητους για την ομαλή συμβίωση. Να αναγνωρίζουν τις κυριότερες μονάδες του υπολογιστή (κεντρική μονάδα, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι κ.α.) και τον υπολογιστή ως ενιαίο σύστημα και να καταλαβαίνουν το ρόλο λειτουργίας τους. Να σχεδιάζουν και να κατασκευάζουν τα μέρη ενός υπολογιστή χρησιμοποιώντας διάφορα υλικά (κουτιά σε διάφορα μεγέθη κ.α.). Να χειρίζονται λογισμικά (ανοιχτού τύπου, γενικής χρήσης) για την επίλυση προβλημάτων και για την μορφοποίηση καρτών, προσκλήσεων. Να αναπτύσσουν τη λεπτή κινητικότητα τους, χρησιμοποιώντας σωστά το ποντίκι, παρακολουθώντας ταυτόχρονα την κίνηση του δείκτη στην οθόνη. Να τοποθετούν το δείκτη του ποντικιού σε συγκεκριμένη θέση και να επιλέγουν μια λέξη ή μια πρόταση. Να τηρούν τη σωστή στάση σώματος (πως πρέπει να κάθονται, πως να στηρίζουν τα χέρια τους). Ακόμη, τα παιδιά μαθαίνουν να "παίζουν" με διάφορα εργαλεία ελεύθερης σχεδίασης (πινέλο, γέμισμα κ.α.) και να γράφουν το όνομά τους και άλλες λέξεις χρησιμοποιώντας πεζά και κεφαλαία γράμματα. Να χρησιμοποιούν ειδικά πλήκτρα όπως το Enter, το Backspace. Να συνεργάζονται και να σέβονται τις απόψεις και την εργασία των άλλων. Να ταυτίζουν τον υπολογιστή με μια μηχανή που βοηθάει τον άνθρωπο στην εργασία του και που μπορεί να τον χρησιμοποιήσει για παιχνίδι και διασκέδαση. Τέλος, τα παιδιά μαθαίνουν να χρησιμοποιούν εργαλεία Web.2.0 (ιστολόγιο) και να επικοινωνούν με μαθητές από άλλα σχολεία.

Δημιουργία και έκφραση - Εικαστικά: Να μάθουν να αναγνωρίζουν ορισμένα είδη τέχνης και κάποια από τα χαρακτηριστικά τους.

Μαθηματικά: Να αντιλαμβάνονται και να αναπαράγουν δεδομένα μοτίβα. Να εμπλέκονται σε καταστάσεις προβληματισμού και να επεξεργάζονται σχέσεις μέσω της διαδικασίας δοκιμής,

επαλήθευσης και ελέγχου. Να διατυπώνουν απορίες (Τι θα συμβεί αν). Να παρατηρούν, να περιγράφουν, να χειρίζονται και να αντιστοιχούν σωστά τον κατάλληλο εξοπλισμό.

Γλώσσα: Να βελτιώνουν τον προφορικό λόγο, απομνημονεύοντας μικρά τραγούδια και να αποκτήσουν φωνολογική επίγνωση. Τα παιδιά ενθαρρύνονται να αναθεωρούν κείμενα και να αναγνωρίζουν οικείες λέξεις. Να έρχονται αβίαστα σε επαφή με διαφορετικές εκδοχές του γραπτού λόγου (στη συγκεκριμένη περίπτωση με τη ψηφιακή μορφή). Να συμμετέχουν σε συζητήσεις και να επιχειρηματολογούν. Να προτείνουν διάφορες ιδέες και να κατανοούν τη σημασία της γραφής ως μέσο επικοινωνίας. Να δημιουργούν δικά τους κείμενα με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού.

Μελέτη περιβάλλοντος (ανθρωπογενές περιβάλλον): Να αναπτύξουν την αυτοεκτίμησή τους και να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες. Να συνεργάζονται και να αλληλεπιδρούν, ανταλλάσσοντας εμπειρίες και ιδέες. Να αναγνωρίζουν και να σέβονται τις απόψεις των άλλων.

A.7 Ανάλυση του περιεχομένου

Μέσα από το εκπαιδευτικό σενάριο θα προσπαθήσουμε να επιτύχουμε τον πληροφορικό αλφαριθμητισμό των παιδιών και να αλλάξουμε τις αρχικές αναπαραστάσεις τους σχετικά με τους υπολογιστές. Θα πρέπει να συνειδητοποιήσουν τις δυνατότητες που τους προσφέρει ο υπολογιστής μέσω της χρήσης λογισμικών. Έτσι, θα εξοικειωθούν με το υπολογιστικό περιβάλλον, επιλύοντας προβλήματα μέσω αυτού.

B. Οι εναλλακτικές αντιλήψεις των μαθητών

Οι αρχικές αναπαραστάσεις των παιδιών σχετικά με τους υπολογιστές στηρίζονται σε αυτό που βλέπουν να υπάρχει εξωτερικά. Τα περισσότερα παιδιά, δηλαδή, πιστεύουν ότι ο υπολογιστής αποτελείται από την οθόνη, το πληκτρολόγιο, το ποντίκι, το κουτί και τα καλώδια. Δε συνειδητοποιούν ότι για να λειτουργήσει ένας υπολογιστής είναι άκρως απαραίτητα (εκτός από αυτά τα βασικά μέρη) κάποια εκτελέσιμα αρχεία/δεδομένα, κεντρική μνήμη, δίσκος, CPU ("Βασικές έννοιες της Διδακτικής & ΤΠΕ", Κόμης). Επιπλέον, τα παιδιά θεωρούν τον υπολογιστή ως μέσο ψυχαγωγίας και διασκέδασης περισσότερο, δηλαδή τον χρησιμοποιούν κατά κύριο λόγο για το παιχνίδι τους (Αλεξόπουλος & Γούτσος, 2004).

Για να ανιχνεύσουμε τις πρότερες γνώσεις των παιδιών, αρχικά, τους κάνουμε ερωτήσεις ανοιχτού τύπου για το θέμα και καταγράφουμε τις απαντήσεις τους σε έναν εννοιολογικό χάρτη. Εναλλακτικά, τους ζητάμε να δώσουν την απάντησή τους με ιχνογράφημα. Με αυτό τον τρόπο, θα εντοπίσουμε τις δυσκολίες των παιδιών, τι δε ξέρουν και τι θέλουν να μάθουν. Αξιολογούμε τις γνώσεις τους και δημιουργούμε δραστηριότητες διδασκαλίας με στόχο να αντιμετωπιστούν οι πιθανές δυσκολίες στη σκέψη τους.

Γ. Σκοπός και Στόχοι του εκπαιδευτικού σεναρίου

Σκοπός του εκπαιδευτικού μας σεναρίου είναι η εξοικείωση των παιδιών με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και ο πληροφορικός αλφαριθμητισμός τους. Οι μαθητές θα έρθουν σε άμεση επαφή με τις διάφορες χρήσεις του Η/Υ ως εποπτικού μέσου διδασκαλίας, ως γνωστικού - διερευνητικού εργαλείου και ως εργαλείου επικοινωνίας και συζήτησης. Θα είναι σε θέση να αναγνωρίζουν τα βασικά του μέρη (κεντρική μονάδα, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι) και κάποιες από τις περιφερειακές του συσκευές (ηχεία, εκτυπωτής). Θα κατανοούν ότι για να λειτουργήσει ο υπολογιστής θα πρέπει να συνδέουν σωστά όλα τα καλώδια στην κεντρική μονάδα και ότι εκτός

από αυτό είναι απαραίτητα και κάποια εκτελέσιμα αρχεία και δεδομένα. Θα μπορούν να επιλύουν προβλήματα αναπτύσσοντας υψηλού επιπέδου ικανότητες (αντίληψη, κριτική σκέψη). Επίσης, θα μάθουν να αξιοποιούν συγκεκριμένα λογισμικά όπως το λογισμικό ανοιχτού τύπου (αισθητικής έκφρασης και ανάπτυξης της δημιουργικότητας) TuxPaint, το λογισμικό γενικής χρήσης (επεξεργαστής κειμένου) MS Word. Τέλος, θα αναπτύξουν ικανότητες συνεργασίας και επικοινωνίας, μαθαίνοντας να χρησιμοποιούν ένα εργαλείο Web.2.0 και ειδικότερα ένα ιστολόγιο.

Ως προς τη χρήση των ΤΠΕ:

- Να χειρίζονται το λογισμικό ανοιχτού τύπου (αισθητικής έκφρασης και ανάπτυξης της δημιουργικότητας) TuxPaint.
- Να χρησιμοποιούν το λογισμικό γενικής χρήσης (επεξεργαστής κειμένου) MS Word.
- Να δουλεύουν με τη χρήση εργαλείου Web.2.0 και συγκεκριμένα με ένα ιστολόγιο (blog).
- Να χρησιμοποιούν την εντολή της αποθήκευσης και της εκτύπωσης.
- Να επιλέγουν μια λέξη με το ποντίκι.
- Να γράφουν το όνομά τους στον κειμενογράφο (χρησιμοποιώντας κεφαλαία και πεζά γράμματα με τη χρήση του πληκτρολογίου).
- Να μορφοποιούν τις λέξεις από ένα συγκεκριμένο τραγούδι (κάνοντας έντονα και πλάγια τα γράμματα, ή βάζοντας χρώμα).
- Να χρησιμοποιούν το πλήκτρο enter για να αλλάζουν γραμμή και το backspace για να πηγαίνουν πίσω.
- Να μπορούν να μεγαλώνουν ή να μικραίνουν μια εικόνα.
- Να ξεχωρίζουν τα βασικά μέρη του υπολογιστή και να κατανοούν ότι χωρίς τα καλώδια δε μπορεί να λειτουργήσει.
- Να κατανοήσουν και να οικοδομήσουν νέες έννοιες που αφορούν τους υπολογιστές, τις συνδέσεις τους και τα μέρη του.
- Να μάθουν να χρησιμοποιούν ένα ιστολόγιο.
- Να χρησιμοποιούν το πληκτρολόγιο για να γράφουν και το ποντίκι για να μετακινούνται στο ιστολόγιο.
- Να περιγράφουν και να προσθέτουν κανόνες για τη σωστή χρήση του υπολογιστή.

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο:

Δημιουργία & Έκφραση - Εικαστικά - Πουαντιγισμός:

- Να συμπληρώνουν έναν πίνακα ζωγραφικής με τη τεχνική του πουαντιγισμού, γεμίζοντας τον με όποιο χρώμα επιθυμούν χρησιμοποιώντας το πινέλο.

Μαθηματικά - Μοτίβα - Συνδέσεις :

- Να μορφοποιούν ένα πάζλ, αναπαράγοντας ένα συγκεκριμένο μοτίβο, χρησιμοποιώντας το εργαλείο του γεμίσματος.
- Να ανακαλύψουν τις συνδέσεις και να αντιστοιχούν σωστά τα καλώδια, ώστε να λειτουργήσει ο υπολογιστής.
- Να οδηγηθούν σε μία λογικο-μαθηματική ανάπτυξη εννοιών αντιστοιχώντας σωστά τα αντικείμενα.

Γλώσσα- Ανάγνωση, Γραφή & Γραπτή έκφραση - Εικονόλεξο / Αλληλεπίδραση :

- Να γράφουν τα παιδιά το όνομά τους χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο.
- Να εξηγούν το νόημα του τραγουδιού, διαβάζοντας το εικονόλεξο.

- Να κάνουν υποθέσεις και να καταλήγουν σε συμπεράσματα.
- Να κάνουν διάφορες προτάσεις και να τις καταγράφουν με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού.

Μελέτη περιβάλλοντος - Ανθρωπογενές περιβάλλον - Αλληλεπίδραση/Συνεργασία:

- Να χρησιμοποιούν ένα blog και να επικοινωνούν μέσω αυτού.
- Να συνεργάζονται με άλλα σχολεία και να αξιοποιούν το περιβάλλον του ιστολογίου, προσθέτοντας και σχολιάζοντας κανόνες για τη γωνιά του υπολογιστή.

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία:

- Να γνωρίζουν το διδακτικό συμβόλαιο και να ακολουθούν τους κανόνες που έχουν οριστεί.
- Να περιμένουν τη σειρά τους για να πιάσουν το ποντίκι.
- Να συνεργάζονται μεταξύ τους.
- Να τηρείται το όριο στη γωνιά του υπολογιστή.
- Να μην προκαλούν ζημιές στον υπολογιστή.

Δ. Διδακτικό υλικό και απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή για το σενάριο

Δ.1 Υλικοτεχνική Υποδομή

Ηλεκτρονικός υπολογιστής, εκτυπωτής, διαδίκτυο

Δ.2 Διδακτικό Υλικό

Λογισμικό Ανοιχτού τύπου - Αισθητικής Έκφρασης και Ανάπτυξης της Δημιουργικότητας, Tux Paint: Επιλέξαμε το συγκεκριμένο λογισμικό για να το συνδέσουμε με το γνωστικό αντικείμενο της δημιουργίας & έκφρασης (εικαστικά), γιατί μέσω αυτού ενθαρρύνεται η έκφραση και καλλιεργείται η δημιουργικότητα των παιδιών. Επίσης, παρέχει πολλές δυνατότητες μορφοποίησης ώστε τα παιδιά να πειραματίζονται με διάφορα υλικά και τεχνικές καθώς επίσης και γρήγορα και εντυπωσιακά άρτια αποτελέσματα.

Λογισμικό Γενικής Χρήσης- Επεξεργασία κειμένου, MS Word: Επιλέξαμε το συγκεκριμένο λογισμικό για να το συνδέσουμε με το γνωστικό αντικείμενο της γλώσσας, γιατί είναι το πλέον χρησιμοποιούμενο σήμερα και πρόκειται για μια ειδική κατηγορία λογισμικού που χρησιμοποιείται για την παραγωγή, τροποποίηση, σελιδοποίηση και επεξεργασίας κειμένων σε ψηφιακή μορφή. Επίσης, είναι ένα ανοιχτό εργαλείο για τη μάθηση της γλώσσας (ανάγνωση, γραφή). Παρέχει τη δυνατότητα σύνθεσης, δόμησης και μορφοποίησης κειμένου.

Χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή (ως συσκευή): Χρησιμοποιούμε τον υπολογιστή για την εκμάθηση και την αντιστοίχιση των καλωδίων. Επιλέξαμε το συγκεκριμένο τρόπο για να συνδέσουμε τη δραστηριότητα με το γνωστικό αντικείμενο των μαθηματικών και για να επιτύχουμε εννοιολογική αλλαγή στις αρχικές αναπαραστάσεις των παιδιών.

Εργαλείο Web.2.0 - Δημιουργία ιστολογίου: Επιλέξαμε το συγκεκριμένο εργαλείο για να το συνδέσουμε με το γνωστικό αντικείμενο της μελέτης του περιβάλλοντος (ανθρωπογενές περιβάλλον), γιατί είναι ανοικτό στην πρόσβαση και ευνοεί την ουσιαστική συμμετοχή των χρηστών. Δημιουργεί νέες διδακτικές καταστάσεις που προϋποθέτουν καινοτόμες διδακτικές

προσεγγίσεις. Επιτρέπει την ανάρτηση ανακοινώσεων και την αναγραφή σχολίων από τους επισκέπτες του ιστολογίου ανά πάσα ώρα και στιγμή.

Ε. Περιγραφή και δραστηριότητες υλοποίησης του σεναρίου

Ε.1 Οργάνωση της Τάξης

Για να μπορέσουν να υλοποιηθούν πιο εύκολα οι δραστηριότητες που έχουμε σχεδιάσει στο σενάριο μας και για να τηρείται το διδακτικό συμβόλαιο θα καλούμε, κατά κύριο λόγο, ανά δύο τα παιδιά στη γωνιά του υπολογιστή αφού πρώτα έχουν ενημερωθεί στη γωνιά συζήτησης για το τι πρόκειται να ακολουθήσει. Σε κάποιες από τις δραστηριότητες μας θα χωρίσουμε τους μαθητές σε μικρότερες ομάδες (των τριών ή πέντε ατόμων) ώστε να μπορέσουν να συμμετέχουν όλοι ενεργά και να συνεργαστούν, ανταλλάσσοντας απόψεις. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού θα είναι συνερευνητικός γιατί θα αφήνει τα παιδιά να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες και καθοδηγητικός στις περιπτώσεις εκείνες που τα παιδιά δυσκολεύονται ή όταν θα πρέπει να παρέχει τις κατάλληλες πληροφορίες.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

1η Δραστηριότητα Διδασκαλίας: Για να είναι εφικτή η υλοποίηση της δραστηριότητας, θα χωρίσουμε τα παιδιά σε μικρότερες ομάδες των δύο ατόμων. Έτσι, θα τηρείται το διδακτικό συμβόλαιο και θα μπορέσουν να συμμετέχουν όλα τα παιδιά.

2η Δραστηριότητα Διδασκαλίας: Θα καλούμε ανά δύο τα παιδιά και θα γράφει πρώτα το ένα και μετά το άλλο με τη σειρά, για να τηρείται το όριο στη γωνιά του υπολογιστή και να συμμετέχουν όλα τα παιδιά. Τα υπόλοιπα θα περιμένουν τη σειρά τους.

3η Δραστηριότητα Διδασκαλίας: Για να είναι πιο εύκολη η υλοποίηση της δραστηριότητας, θα χωρίσουμε τα παιδιά σε ομάδες των 5 ατόμων. Έτσι, θα μπορούν να δοκιμάζουν να αλλάζουν τα καλώδια και να πειραματίζονται πιο εύκολα, ανταλλάσσοντας απόψεις.

4η Δραστηριότητα Διδασκαλίας: Για να υλοποιηθεί η δραστηριότητα, χωρίζουμε τα παιδιά σε μικρότερες ομάδες (3 ατόμων) για να μπορέσουν να συμμετέχουν όλοι και να συνεργαστούν, δίνοντας μια τελική πρόταση.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΕΜΠΕΔΩΣΗΣ

1η Δραστηριότητα εμπέδωσης: Θα καλούμε ανά δύο παιδιά στη γωνιά του υπολογιστή και θα γράφει πρώτα το ένα και μετά το άλλο με τη σειρά. Η διαδικασία θα επαναληφθεί μέχρι να συμμετάσχουν όλα τα παιδιά.

2η Δραστηριότητα εμπέδωσης: Δυάδες για να τηρείται το όριο στη γωνιά του υπολογιστή και να είναι πιο εύκολη η υλοποίηση της δραστηριότητας.

3η Δραστηριότητα εμπέδωσης: Για να είναι πιο εύκολη η υλοποίηση της δραστηριότητας, θα χωρίσουμε τα παιδιά σε ομάδες των 5 ατόμων. Έτσι, θα μπορούν να δοκιμάζουν να αλλάζουν τα καλώδια και να πειραματίζονται πιο εύκολα.

4η Δραστηριότητα εμπέδωσης: Χωρίζουμε τα παιδιά σε ομάδες των τριών ατόμων για να υλοποιηθεί πιο εύκολα η δραστηριότητα, να συμμετέχουν όλοι και να τηρηθεί το διδακτικό συμβόλαιο.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

1η Δραστηριότητα αξιολόγησης: Για να είναι εφικτή η υλοποίηση της δραστηριότητας θα χωρίσουμε τα παιδιά σε ομάδες των τριών ατόμων, όπου κάθε ομάδα θα αναλάβει να φτιάξει ένα συγκεκριμένο μέρος του υπολογιστή.

2η Δραστηριότητα αξιολόγησης: Θα πραγματοποιηθεί ατομικά η συγκεκριμένα η δραστηριότητα για να φτιάξει το κάθε παιδί τη δική του ζωγραφιά, ώστε να μπορέσουμε να τις συγκρίνουμε με την αρχική που είχε αποτυπωθεί στη δραστηριότητα ανίχνευσης.

E.2 Διδακτικές προσεγγίσεις και στρατηγικές

ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Γενικότερα, οι δραστηριότητες που έχουμε σχεδιάσει στο εκπαιδευτικό μας σενάριο βασίζονται σε δύο μεγάλες θεωρίες μάθησης. α) Στον εποικοδομισμό όπου το παιδί ερχόμενο σε επαφή με το υπολογιστικό περιβάλλον χειρίζεται και εναλλάσσει τις διάφορες παραμέτρους, δοκιμάζοντας συνεχώς κι άλλες εναλλακτικές μέχρι να επιτύχει το στόχο του. Με αυτό τον τρόπο οικοδομεί από μόνο του τις νέες γνώσεις. β) Στο συμπεριφορισμό, όπου ο εκπαιδευτικός παρέχει την απαραίτητη θεωρία στα παιδιά και δίνει την κατάλληλη ανατροφοδότηση.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

1η Δραστηριότητα Διδασκαλίας: Ο πιγκουίνος μας χρειάζεται βοήθεια!

Η συγκεκριμένη δραστηριότητα στηρίζεται στη θεωρία μάθησης του εποικοδομισμού γιατί η γνώση οικοδομείται από τον ίδιο το μαθητή. Το παιδί πειραματίζεται και δοκιμάζει πολλαπλές εναλλακτικές μέχρι να επιτύχει το στόχο. Χρειάζεται να χρησιμοποιήσουμε και συμπεριφοριστικού τύπου διδακτική στρατηγική και συγκεκριμένα καθοδήγηση και διδασκαλία για τις εντολές της αποθήκευσης και της εκτύπωσης, γιατί θα είναι δύσκολο για τα παιδιά να τις βρουν από μόνοι τους.

2η Δραστηριότητα Διδασκαλίας: Μαθαίνοντας να δουλεύουμε με τον κειμενογράφο.

Για την υλοποίηση της συγκεκριμένης δραστηριότητας θα βασιστούμε στη θεωρία μάθησης του συμπεριφορισμού, γιατί θα παρέχουμε εμείς τις απαραίτητες πληροφορίες ώστε να μάθουν τα παιδιά να μορφοποιούν λέξεις και να εκτελούν κάποιες βασικές εντολές (λ.χ. εκτύπωση, αποθήκευση). Με άλλα λόγια, ο εκπαιδευτικός είναι αυτός που μεταδίδει τη γνώση.

3η Δραστηριότητα Διδασκαλίας: Ο υπολογιστούλης μας μπλέχτηκε με τα καλώδια του.

Η δραστηριότητα μας βασίζεται στη θεωρία μάθησης του εποικοδομισμού, όπου το παιδί έρχεται σε επαφή με τα υλικά (συγκεκριμένα με τα καλώδια) και πειραματίζεται. Έτσι, θα οικοδομήσουν τις νέες γνώσεις από μόνοι τους.

4η Δραστηριότητα Διδασκαλίας: Ας γνωρίσουμε τους κανόνες για τη γωνιά του υπολογιστή!

Θα βασιστούμε στη θεωρία μάθησης του συμπεριφορισμού, γιατί ο ίδιος ο εκπαιδευτικός παρέχει τις απαραίτητες πληροφορίες στα παιδιά σχετικά με τη χρήση του ιστολογίου.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΕΜΠΕΔΩΣΗΣ

1η Δραστηριότητα εμπέδωσης: Η δραστηριότητα μας βασίζεται στη θεωρία μάθησης του εποικοδομισμού, όπου το παιδί έρχεται σε επαφή με το υπολογιστικό περιβάλλον και

πειραματίζεται εναλλάσσοντας συνεχώς τις διάφορες παραμέτρους, κατακτώντας και οικοδομώντας μόνο του τη γνώση.

2η Δραστηριότητα εμπέδωσης: Η δραστηριότητα μας θα βασιστεί στη θεωρία μάθησης του συμπεριφορισμού. Τα παιδιά θα έρθουν σε επαφή με το MS Word και θα πρέπει να μορφοποιήσουν μια πρόσκληση σύμφωνα με αυτά που έχουν διδαχθεί.

3η Δραστηριότητα εμπέδωσης: Η δραστηριότητα μας θα βασιστεί στη θεωρία του συμπεριφορισμού. Τα παιδιά θα αποσυνδέσουν τα καλώδια και θα πρέπει να τα συνδέσουν ξανά για να λειτουργήσει ο υπολογιστής. Με αυτό τον τρόπο θα εξασκηθούν και θα δούμε αν έχουν εμπεδώσει τις συνδέσεις.

4η Δραστηριότητα εμπέδωσης: Η δραστηριότητα μας θα στηριχθεί κατά κύριο λόγο στη θεωρία του συμπεριφορισμού. Τα παιδιά θα αναλάβουν πρωτοβουλίες και θα εντοπίσουν μόνο τους τις διαφορές που υπάρχουν στις εικόνες αλλά θα προσπαθήσουν να καταγράψουν μόνο τους τις απαντήσεις και να χειριστούν κατάλληλα τα διάφορα εργαλεία του ιστολογίου μέσα από την πρακτική και την εξάσκηση. Σε περίπτωση που δυσκολευτούν θα προσφερθεί καθοδηγητικού τύπου βοήθεια από τον εκπαιδευτικό.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

1η Δραστηριότητα αξιολόγησης: Η δραστηριότητα μας θα βασιστεί στη θεωρία μάθησης του εποικοδομισμού γιατί τα παιδιά θα έρθουν σε επαφή με τα διάφορα υλικά, θα αλληλεπιδράσουν και θα τα χρησιμοποιήσουν με όποιον τρόπο θέλουν αυτά, ενισχύοντας και επεκτείνοντας τις γνωστικές τους ικανότητες.

2η Δραστηριότητα αξιολόγησης: Η δραστηριότητα βασίζεται στη θεωρία μάθησης του εποικοδομισμού γιατί τα παιδιά θα αποτυπώσουν τις ιδέες τους, ενισχύοντας και επεκτείνοντας τις αρχικές τους γνωστικές ικανότητες χωρίς την υπόδειξη ή την παροχή κάποιας πληροφορίας από τον εκπαιδευτικό.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Κατά το σχεδιασμό των δραστηριοτήτων του εκπαιδευτικού σεναρίου βασιστήκαμε σε δύο μεγάλες κατηγορίες διδακτικών στρατηγικών. Ειδικότερα πρόκειται για α) εποικοδομιστικού τύπου διδακτικές στρατηγικές και κατά κύριο λόγο επίλυση προβλήματος και πειραματισμό. β) συμπεριφοριστικού τύπου διδακτικές στρατηγικές και συγκεκριμένα καθοδήγηση και διδασκαλία καθώς και πρακτική και εξάσκηση.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

1η Δραστηριότητα Διδασκαλίας: Θα χρησιμοποιήσουμε εποικοδομιστικές διδακτικές στρατηγικές. Θα ζητηθεί από τα παιδιά η επίλυση ενός προβλήματος μέσω της διαδικασίας του πειραματισμού. Τα παιδιά δουλεύουν σε δυάδες και μέσα από το ίδιο το πρόβλημα οδηγούνται στη μάθηση και κατακτούν τη γνώση. Επειδή είναι δύσκολο για τα παιδιά να κατανοήσουν την εντολή της αποθήκευσης και της εκτύπωσης εφαρμόζουμε συμπεριφοριστική διδακτική στρατηγική, καθοδήγησης και διδασκαλίας, όπου παρεμβαίνουμε και παρέχουμε τις απαραίτητες πληροφορίες στα παιδιά.

2η Δραστηριότητα Διδασκαλίας: Θα ακολουθήσουμε συμπεριφοριστική διδακτική στρατηγική, καθοδήγησης και διδασκαλίας, όπου θα παρουσιάσουμε στα παιδιά την απαραίτητη θεωρία και στη συνέχεια θα τους παρέχουμε πρακτική εξάσκηση για να τελειοποιήσουν τις αποκτηθείσες γνώσεις. Χρησιμοποιώντας αυτή τη στρατηγική, μπορούμε να συλλέξουμε πληροφορίες για τον προσωπικό ρυθμό με τον οποίο μαθαίνει το κάθε παιδί και να

αξιολογήσουμε την επίδοσή του. Επίσης, επιτυγχάνεται η ενεργή και διαρκής συμμετοχή του στη διαδικασία της μάθησης.

3η Δραστηριότητα Διδασκαλίας: Θα χρησιμοποιήσουμε εποικοδομιστικές διδακτικές στρατηγικές και συγκεκριμένα επίλυση προβλήματος μέσω πειραματισμού. Αφήνουμε τα παιδιά να πειραματίζονται με τα καλώδια και να κάνουν υποθέσεις, στην προσπάθεια τους να επιλύσουν το πρόβλημα ώστε να λειτουργήσει ο υπολογιστής. Με αυτό τον τρόπο, αναπτύσσουν υψηλού επιπέδου ικανότητες. Επίσης, τα παιδιά βλέπουν τον υπολογιστή ως μια συσκευή που αποτελείται από την οθόνη, το πληκτρολόγιο, το ποντίκι και ένα κουτί. Δε μπορούν να συνειδητοποιήσουν, αρχικά, το ρόλο της κεντρικής μονάδας και ότι όλα τα καλώδια θα πρέπει να συνδεθούν εκεί για να λειτουργήσει ο υπολογιστής. Έτσι, θα δημιουργήσουμε μια γνωστική σύγκρουση με στόχο να αλλάξουν οι αρχικές αναπαραστάσεις των παιδιών και να οικοδομηθούν νέες, ώστε στο τέλος να αντιλαμβάνονται ότι η σύνδεση όλων των καλωδίων στη κεντρική μονάδα, καθώς και η σύνδεση του καλωδίου της κεντρικής μονάδας και της οθόνης με την πρίζα (παροχή ρεύματος) θα οδηγήσει στο άνοιγμα και τη λειτουργία του υπολογιστή.

4η Δραστηριότητα Διδασκαλίας: Θα ακολουθήσουμε συμπεριφοριστική διδακτική στρατηγική, καθοδήγησης και διδασκαλίας. Θα εξηγήσουμε στα παιδιά τι είναι ένα ιστολόγιο και πώς χρησιμοποιείται για επικοινωνία και συνεργασία. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός τους δείχνει πώς να προσθέτουν σχόλια και να απαντούν σε άλλα σχόλια επισκεπτών του ιστολογίου. Παρέχει, δηλαδή, όλες τις πληροφορίες στους μαθητές που είναι απαραίτητες για την κατανόηση των εννοιών προς μάθηση.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΕΜΠΕΔΩΣΗΣ

1η Δραστηριότητα εμπέδωσης: Θα χρησιμοποιήσουμε εποικοδομιστικές στρατηγικές και συγκεκριμένα τον πειραματισμό. Τα παιδιά θα αλληλεπιδράσουν με το λογισμικό, θα δοκιμάσουν και θα πειραματιστούν με τα διάφορα εργαλεία και θα οδηγηθούν στην οικοδόμηση της γνώσης, αναπτύσσοντας υψηλού επιπέδου ικανότητες.

2η Δραστηριότητα εμπέδωσης: Θα χρησιμοποιήσουμε συμπεριφοριστικού τύπου διδακτική στρατηγική. Συγκεκριμένα τα παιδιά θα κληθούν να χρησιμοποιήσουν τον επεξεργαστή κειμένου (MS Word) ως εργαλείο πρακτικής και εξάσκησης για να μορφοποιήσουν την πρόσκληση για τη χριστουγεννιάτικη γιορτή τους.

3η Δραστηριότητα εμπέδωσης: Θα χρησιμοποιήσουμε συμπεριφοριστικού τύπου διδακτική στρατηγική. Τα παιδιά καλούνται να χρησιμοποιήσουν τον υπολογιστή και συγκεκριμένα να αντιστοιχίσουν σωστά τα καλώδια στην κεντρική μονάδα ώστε μέσα από την πρακτική και την εξάσκηση να δούμε αν έχει ξεπεραστεί η γνωστική σύγκρουση.

4η Δραστηριότητα εμπέδωσης: Θα βασιστούμε σε συμπεριφοριστικού τύπου διδακτική στρατηγική. Θα γίνει χρήση του ιστολογίου ως εργαλείο πρακτικής και εξάσκησης για να δούμε αν τα παιδιά έχουν εμπεδώσει όσα έχουν διδαχθεί. Οι μαθητές αλληλεπιδρούν και συνεργάζονται διαδικτυακά με άλλα σχολεία.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

1η Δραστηριότητα αξιολόγησης: Θα χρησιμοποιήσουμε εποικοδομιστικού τύπου διδακτική στρατηγική και συγκεκριμένα τη διερεύνηση. Τα παιδιά αναπτύσσουν υψηλού επιπέδου γνωστικές δεξιότητες, που αφορούν στην επίλυση προβλήματος και τη λήψη αποφάσεων. Τα παιδιά θα προσπαθήσουν να φτιάξουν τα μέρη από τα οποία αποτελείται ο ηλεκτρονικός υπολογιστής αλλά και να τα συνδέσουν όλα με τη κεντρική μονάδα. Θα διερευνήσουν το ρόλο της κεντρικής μονάδας σε σχέση με τις υπόλοιπες βασικές μονάδες.

2η Δραστηριότητα αξιολόγησης: Θα χρησιμοποιήσουμε εποικοδομιστικού τύπου διδακτική στρατηγική και συγκεκριμένα επίλυση προβλήματος.

ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΜΕ ΤΠΕ

Για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων μας χρησιμοποιούμε συγκεκριμένα λογισμικά και εργαλεία τα οποία παρέχουν δυνατότητες ποιοτικά διαφορετικές σε σχέση με τα παραδοσιακά μέσα. Τα λογισμικά που έχουμε εντάξει είναι: α) Λογισμικό ανοιχτού τύπου-Αισθητικής έκφρασης και ανάπτυξης της δημιουργικότητας, TuxPaint β) Λογισμικό γενικής χρήσης-Επεξεργασίας κειμένου, MS Word, γ) Εργαλείο Web.2.0-blog.Η προστιθέμενη αξία τους αναφέρεται αναλυτικά πιο κάτω.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

1η Δραστηριότητα Διδασκαλίας: Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα χρησιμοποιείται λογισμικό ανοιχτού τύπου (TuxPaint), το οποίο ευνοεί τον πειραματισμό και την οικοδόμηση της γνώσης από το ίδιο το παιδί, τοποθετώντας το στο κέντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Ειδικότερα, με τις ΤΠΕ παρέχεται ποιοτικά διαφορετική χρήση από το χαρτί – μολύβι, δίνοντας τη δυνατότητα αποθήκευσης, εκτύπωσης κ.α. Επίσης, το παιδί μέσα από τη χρήση των ΤΠΕ στη συγκεκριμένη δραστηριότητα μαθαίνει να επιλύει προβλήματα, αναπτύσσοντας υψηλού επιπέδου ικανότητες. Συγχρόνως χρησιμοποιεί τον υπολογιστή ως γνωστικό εργαλείο. Ο δάσκαλος μπορεί να συγκεντρώσει πληροφορίες για τον τρόπο σκέψης του παιδιού και να προσαρμόσει ανάλογα τη μέθοδο διδασκαλίας του.

2η Δραστηριότητα Διδασκαλίας: Με τη χρήση ΤΠΕ στη συγκεκριμένη δραστηριότητα, δίνεται διαφορετική ποιοτικά χρήση από το μολύβι –χαρτί, καθώς παρέχονται περισσότερες δυνατότητες μέσω του λογισμικού MS Word. Τα παιδιά μπορούν να μορφοποιήσουν το κείμενο τους, να χρησιμοποιήσουν και να προσθέσουν εικόνες, οι οποίες δίνουν ένα πιο εντυπωσιακό αποτέλεσμα. Μπορούν να προσθαφαιρέσουν στοιχεία και να διαμορφώσουν το κείμενο με τον τρόπο που επιθυμούν. Περιλαμβάνει, δηλαδή, δυνατότητες σύνταξης (εισαγωγή, αποκοπή, αντιγραφή, γλωσσάρι κ.α.), δυνατότητες μορφοποίησης και δόμησης κειμένου (μορφή γραμματοσειράς, εισαγωγή εικόνας). Παρουσιάζει, επίσης, μετασυγγραφικές ιδιότητες (επιλογή κειμένου, αποθήκευση, εκτύπωση). Ο δάσκαλος μπορεί να αξιολογήσει τι έχουν μάθει και κατανοήσει (ή όχι) τα παιδιά.

3η Δραστηριότητα Διδασκαλίας: Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα, δε χρησιμοποιούμε κάποιο λογισμικό αλλά τα παιδιά έρχονται σε άμεση επαφή με τον υπολογιστή ως συσκευή. Κατανοούν ότι ο υπολογιστής αποτελείται από κάποια μέρη (πληκτρολόγιο, ποντίκι, οθόνη, κεντρική μονάδα) και αντιλαμβάνονται ότι είναι απαραίτητη η σωστή σύνδεση των καλωδίων για τη λειτουργία του με την κεντρική μονάδα.

4η Δραστηριότητα Διδασκαλίας: Η χρήση των ΤΠΕ στη συγκεκριμένη δραστηριότητα, παρέχει σημαντικές δυνατότητες στους χρήστες. Μπορούν να διαμοιράζονται πληροφορίες και να συνεργάζονται διαδικτυακά. Ανταλλάσσουν απόψεις οποιαδήποτε στιγμή χωρίς να χρειάζονται να βρίσκονται στο ίδιο μέρος ταυτόχρονα. Το ιστολόγιο είναι εύκολο τόσο ως προς τη χρήση αλλά ως και προς την εκμάθησή του.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΕΜΠΕΔΩΣΗΣ

1η Δραστηριότητα εμπέδωσης: Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα χρησιμοποιείται λογισμικό ανοιχτού τύπου (TuxPaint), το οποίο ευνοεί τον πειραματισμό και την οικοδόμηση της γνώσης από το ίδιο το παιδί, τοποθετώντας το στο κέντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Ειδικότερα, με τις ΤΠΕ παρέχεται ποιοτικά διαφορετική χρήση από το χαρτί – μολύβι, δίνοντας τη δυνατότητα

αποθήκευσης, εκτύπωσης κ.α. Επίσης, το παιδί μέσα από τη χρήση των ΤΠΕ στη συγκεκριμένη δραστηριότητα μαθαίνει να επιλύει προβλήματα, αναπτύσσοντας υψηλού επιπέδου ικανότητες. Συγχρόνως χρησιμοποιεί τον υπολογιστή ως γνωστικό εργαλείο. Ο δάσκαλος μπορεί να συγκεντρώσει πληροφορίες για τον τρόπο σκέψης του παιδιού και να προσαρμόσει ανάλογα τη μέθοδο διδασκαλίας του.

2η Δραστηριότητα εμπέδωσης: Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα χρησιμοποιείται λογισμικού γενικής χρήσης (επεξεργαστής κειμένου - MS Word), το οποίο παρουσιάζει ποιοτικές διαφορές σε σχέση με τα παραδοσιακά μέσα (μολύβι, χαρτί). Περιλαμβάνει δυνατότητες σύνταξης (εισαγωγή, αποκοπή, αντιγραφή, γλωσσάρι κ.α.), δυνατότητες μορφοποίησης και δόμησης κειμένου (μορφή γραμματοσειράς, εισαγωγή εικόνας). Παρουσιάζει, επίσης, μετασυγγραφικές ιδιότητες (επιλογή κειμένου, αποθήκευση, εκτύπωση).

3η Δραστηριότητα εμπέδωσης: Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα δε χρησιμοποιείται κάποιο λογισμικό αλλά ο υπολογιστής σαν συσκευή, όπου τα παιδιά θα πρέπει να συνδέσουν τα καλώδια από τα κυριότερα μέρη του (ποντίκι, πληκτρολόγιο, οθόνη, ηχεία) στη κεντρική μονάδα.

4η Δραστηριότητα εμπέδωσης: Το ιστολόγιο είναι εύχρηστο και εύκολο ως προς την εκμάθησή του. Ενισχύει τη συνεργασία μεταξύ των παιδιών και την ανταλλαγή απόψεων οποιαδήποτε στιγμή χωρίς να χρειάζεται να βρίσκονται ταυτόχρονα στο ίδιο μέρος.

Ε.3 Περιγραφή δραστηριοτήτων σεναρίου

α. Δραστηριότητα/ες ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας: αποτίμηση υπάρχουσας γνώσης και ανίχνευση αναπαραστάσεων και γνωστικών δυσκολιών.

1η Δραστηριότητα ανίχνευσης: Πραγματοποιείται με ερωτήσεις ανοιχτού και κλειστού τύπου που καταγράφονται σε έναν εννοιολογικό χάρτη με στόχο να δούμε τι γνωρίζουν και τι θέλουν να μάθουν τα παιδιά για τους υπολογιστές.

2η Δραστηριότητα ανίχνευσης: Τα παιδιά ζωγραφίζουν έναν υπολογιστή και μας περιγράφουν τι ακριβώς φτιάχνουν. Με αυτό τον τρόπο ανιχνεύουμε τις υπάρχουσες γνώσεις των παιδιών.

Ουσιαστικά και με τις δυο δραστηριότητες δημιουργούμε ένα βοηθητικό πλαίσιο για να προσαρμόσουμε τις δραστηριότητες διδασκαλίας.

β. Δραστηριότητα/ες διδασκαλίας του γνωστικού αντικείμενου:

1η Δραστηριότητα διδασκαλίας: Τα παιδιά έρχονται σε επαφή με την τεχνική του Πουαντίγισμου και με τα μοτίβα με τη χρήση του Λογισμικού TuxPaint. Μαθαίνουν την εντολή της αποθήκευσης. Η διαδικασία περιλαμβάνει επίλυση προβλήματος μέσω πειραματισμού.

2η Δραστηριότητα Διδασκαλίας: Παρουσιάζεται στα παιδιά οι απαραίτητες πληροφορίες που σχετίζονται με το λογισμικό γενικής χρήσης (MS Word). Μέσα από πρακτική και εξάσκηση θα μορφοποιήσουν ένα εικονόλεξο.

3η Δραστηριότητα Διδασκαλίας: Τα παιδιά θα πειραματιστούν με τα καλώδια του υπολογιστή και τις συνδέσεις δοκιμάζοντας πιθανές εναλλακτικές. Θα επιλύσουν το πρόβλημα μέσω πειραματισμού.

4η Δραστηριότητα Διδασκαλίας: Τα παιδιά θα μάθουν τι είναι ένα ιστολόγιο και πως χρησιμοποιείται για την επικοινωνία και την συνεργασία.

γ. Δραστηριότητα/ες εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου

1η Δραστηριότητα εμπέδωσης: Τα παιδιά χρησιμοποιούν το λογισμικό του Tuxpaint για να συμπληρώνουν ένα πίνακα ζωγραφικής με την τεχνική του Πουαντιγισμού καθώς και ένα συγκεκριμένο μοτίβο για την διαμόρφωση μίας σκακιάρας. Στο τέλος αποθηκεύουν αυτά που έχουν δημιουργήσει.

2η Δραστηριότητα εμπέδωσης: Τα παιδιά δημιουργούν μια χριστουγεννιάτικη κάρτα με χρήση του MS Word για την γιορτή του σχολείου τους. Αποθηκεύουν και εκτυπώνουν την πρόσκληση.

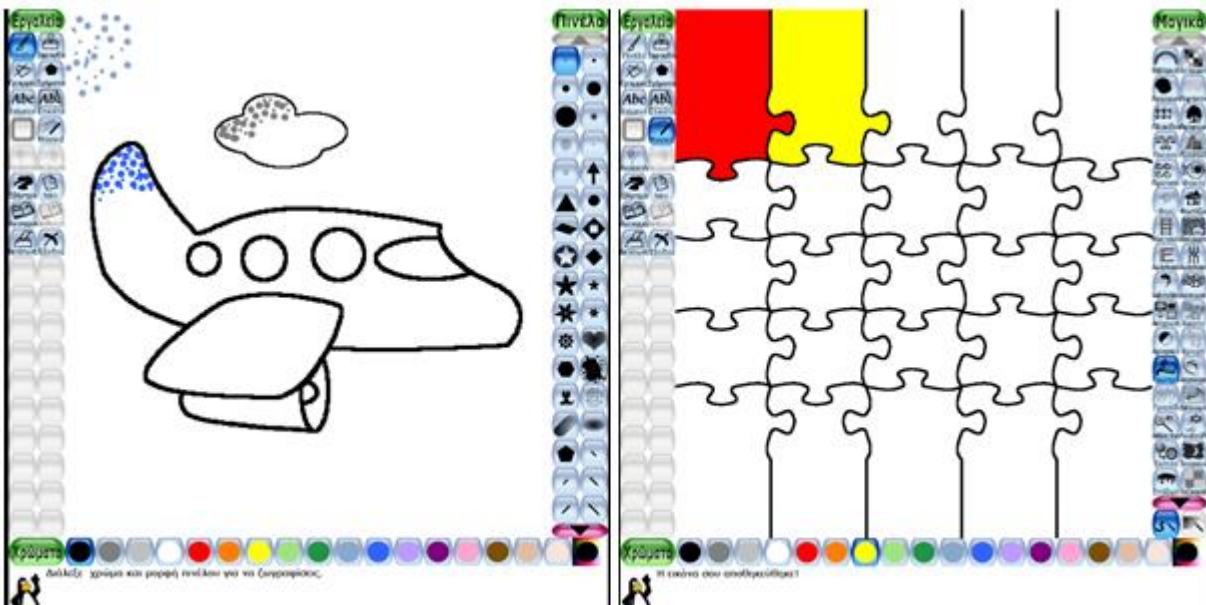
3η Δραστηριότητα εμπέδωσης: Ζητάμε από τα παιδιά να αποσυνδέσουν τα καλώδια του υπολογιστή και να τα συνδέσουν μέχρι ο υπολογιστής να λειτουργήσει ξανά.

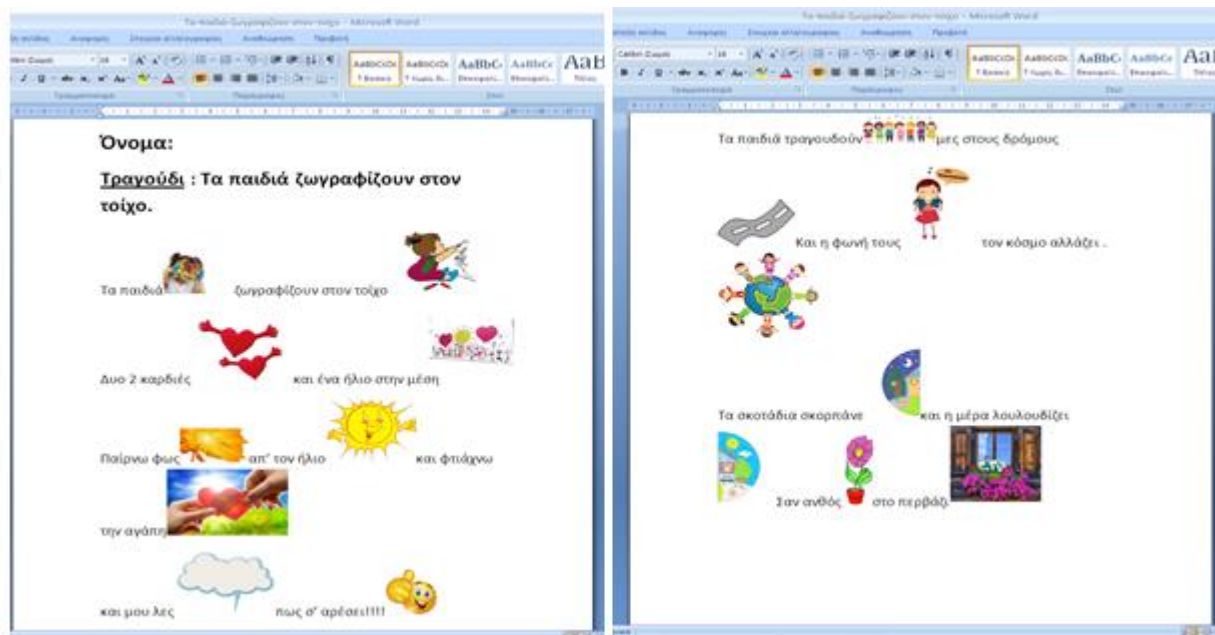
4η Δραστηριότητα εμπέδωσης: Τα παιδιά χρησιμοποιούν το ιστολόγιο για να παρατηρήσουν τις διαφορές στις εικόνες και να τις καταγράψουν στα σχόλια. Στην καταγραφή των σχολίων συμμετέχει και ένα άλλο νηπιαγωγείο.

δ. Δραστηριότητα/ες αξιολόγησης του γνωστικού αντικειμένου

1η Δραστηριότητα αξιολόγησης: Τα παιδιά με διαφορά υλικά που έχουν στην διάθεσή τους, κατασκευάζουν έναν υπολογιστή.

2η Δραστηριότητα αξιολόγησης: Τα παιδιά ζωγραφίζουν έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή στο χαρτί. Συγκρίνουμε όλοι μαζί τις αρχικές ζωγραφιές τους με αυτές που δημιούργησαν με την ολοκλήρωση του εκπαιδευτικού σεναρίου.

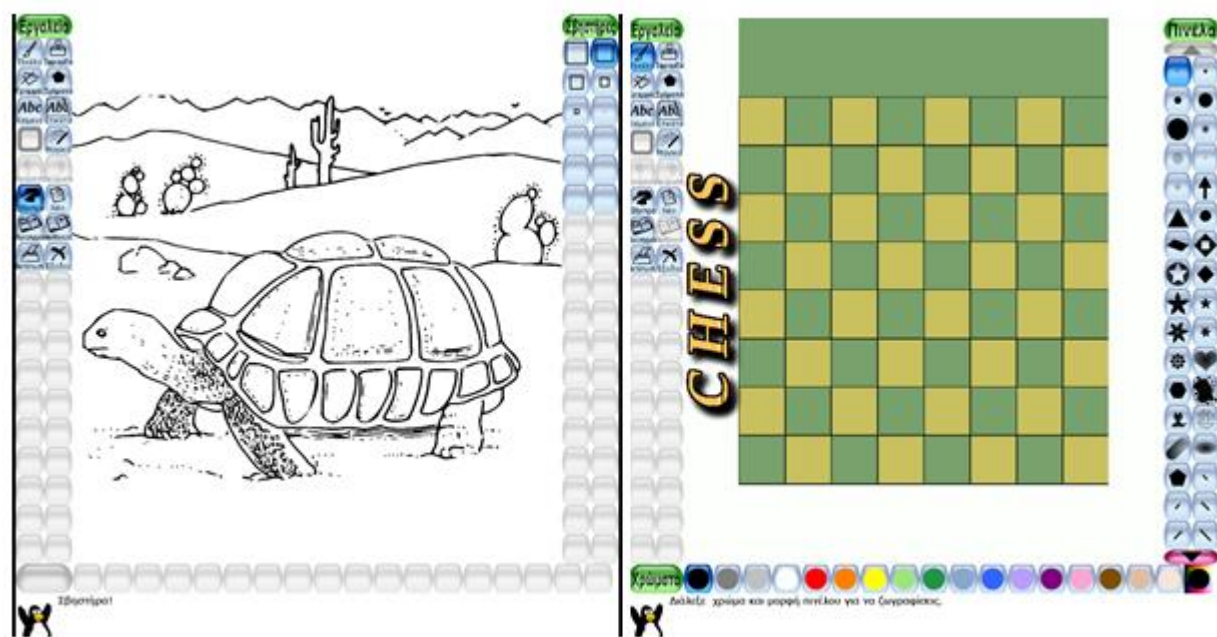
Ε.4 ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ**1η δραστηριότητα διδασκαλίας****2η Δραστηριότητα διδασκαλίας**



4η Δραστηριότητα διδασκαλίας



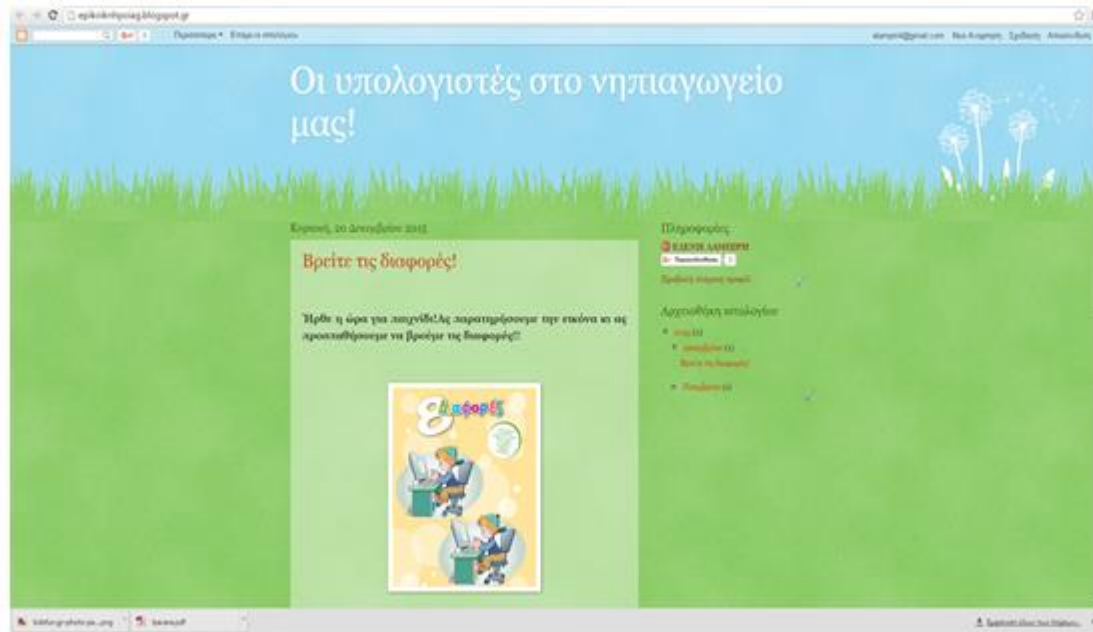
1η Δραστηριότητα εμπέδωσης



2η δραστηριότητα εμπέδωσης



4η Δραστηριότητα εμπέδωσης



Ε.5 Δραστηριότητες υλοποίησης του εκπαιδευτικού σεναρίου στην τάξη

α. Δραστηριότητα/ες ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας: αποτίμηση υπάρχουσας γνώσης και ανίχνευση αναπαραστάσεων και γνωστικών δυσκολιών.

Αρχικά, θα προσπαθήσουμε να διαμορφώσουμε το κατάλληλο κλίμα στην τάξη και να κινητοποιήσουμε το ενδιαφέρον των μαθητών για το διδακτικό μας αντικείμενο. Θα δείξουμε στα παιδιά τον ηλεκτρονικό υπολογιστή που υπάρχει στην αίθουσα (σε περίπτωση που δεν υπάρχει θα χρησιμοποιήσουμε laptop) και θα τα ρωτήσουμε αν ξέρουν να τον χρησιμοποιούν. Θα ακούσουμε τις απαντήσεις των παιδιών και στη συνέχεια θα τους πούμε ότι θα μάθουμε να δημιουργούμε πολύ ωραία πράγματα χρησιμοποιώντας τον Η/Υ, π.χ. ότι θα ζωγραφίσουμε, θα μάθουμε να γράφουμε το όνομα μας κ.α. και ότι στο τέλος θα μπορούν να τον χρησιμοποιούν και μόνο τους.

Δραστηριότητες ανίχνευσης

1η Δραστηριότητα ανίχνευσης: Τι γνωρίζουμε για τους υπολογιστές;

Στόχος: Να ανιχνεύσουμε τις αρχικές ιδέες των παιδιών σχετικά με τους υπολογιστές και να εντοπίσουμε πιθανές δυσκολίες.

Οργάνωση τάξης: Ατομικά για να μπορέσουμε να καταγράψουμε τις ιδέες όλες των παιδιών και να ακουστούν όλες οι απόψεις.

Ρόλος εκπαιδευτικού: Συνερευνητικός. Ο εκπαιδευτικός θα κάνει ερωτήσεις στα παιδιά και θα καταγράφει τις απαντήσεις τους.

Περιγραφή:

Μαζεύουμε τα παιδιά στη γωνιά της συζήτησης και τους κάνουμε ερωτήσεις για να δούμε τι γνωρίζουν, τι δε ξέρουν και τι θέλουν να μάθουν για τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Καταγράφουμε τις απαντήσεις τους σε έναν εννοιολογικό χάρτη. Αυτό θα βοηθήσει τον εκπαιδευτικό να σχεδιάσει δραστηριότητες που να σχετίζονται με αυτά που πρέπει και θέλουν να

μάθουν τα παιδιά. Κάποιες ερωτήσεις από αυτές που θα κάνουμε στα παιδιά είναι: "Τί νομίζετε ότι είναι ο υπολογιστής; Έχετε ξαναδεί; Αν ναι πού; Τί φαντάζεστε ότι κάνει; Από ποια μέρη αποτελείται;".

Διδακτικές βοήθειες: Θα κάνουμε ερωτήσεις κλειστού και ανοιχτού τύπου στα παιδιά για να μπορέσουμε να αντιληφθούμε τι ξέρουν ήδη, τι τα δυσκολεύει και τι θα ήθελαν να μάθουν σχετικά με το θέμα μας.

2η Δραστηριότητα ανίχνευσης: Ας ζωγραφίσουμε έναν υπολογιστή!

Στόχος: Να ανιχνεύσουμε τις πρότερες γνώσεις των παιδιών σχετικά με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, να εντοπίσουμε πιθανές δυσκολίες και να σχεδιάσουμε κατάλληλες δραστηριότητες για την αντιμετώπισή τους.

Οργάνωση τάξης: Ατομικά για να δούμε τι γνωρίζει το κάθε παιδί για το θέμα.

Ρόλος εκπαιδευτικού: Συνερευνητικός γιατί θα αφήσουμε τα παιδιά να αποτυπώσουν στο χαρτί έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή χωρίς να τους παρέχουμε εμείς κάποια πληροφορία.

Περιγραφή:

Αρχικά, βρισκόμαστε στην παρεούλα και ξεκινάμε μια συζήτηση με τα παιδιά για τον υπολογιστή που υπάρχει στην τάξη μας. Στη συνέχεια, μεταφερόμαστε στα τραπέζια και ζητάμε από τα παιδιά να χρησιμοποιήσουν μαρκαδόρους ή ξυλομπογιές και να ζωγραφίσουν έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή σε μια κόλλα Α4.

Διδακτικές βοήθειες: Κάνουμε κάποιες ερωτήσεις στα παιδιά αν χρειαστεί ή αν δυσκολεύονται.

β. Δραστηριότητα/ες διδασκαλίας του γνωστικού αντικείμενου:

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

1η Δραστηριότητα Διδασκαλίας: Ο πιγκουίνος μας χρειάζεται βοήθεια!

Στόχοι:

- Να μάθουν να συμπληρώνουν έναν πίνακα ζωγραφικής με τη τεχνική του πουαντιγισμού, γεμίζοντας τον με όποιο χρώμα επιθυμούν, χρησιμοποιώντας το πινέλο.
- Να μορφοποιούν ένα πάζλ,
- αναπαράγοντας ένα συγκεκριμένο μοτίβο, χρησιμοποιώντας το εργαλείο του γεμίσματος.
- Να μάθουν να χρησιμοποιούν την εντολή της αποθήκευσης και της εκτύπωσης.

Οργάνωση τάξης: Δυάδες για να τηρείται το όριο στη γωνιά του υπολογιστή και να είναι πιο εύκολη η υλοποίηση της δραστηριότητας.

Ρόλος εκπαιδευτικού :

- καθοδηγητικός
- συνερευνητικός

Ο εκπαιδευτικός ίσως χρειαστεί να κατευθύνει και να καθοδηγήσει το παιδί ώστε να μπορέσει να κάνει τους απαραίτητους χειρισμούς για να επιλύσει το πρόβλημα, λ.χ. ορισμένα παιδιά μπορεί να μην είναι εξοικειωμένα με τη χρήση του ποντικιού. Επίσης, θα πρέπει να τους παρέχει βοήθεια όταν του ζητηθεί.

Περιγραφή δραστηριότητας :

Αρχικά, μαζευόμαστε στη γωνιά της συζήτησης και ξεκινάμε την αφήγηση μιας ιστορίας στα παιδιά. Ο Νούλης ο Πιγκουινούλης ήθελε να φτιάξει ζωγραφιές για τους φίλους του στον υπολογιστή. Έκανε όμως μια μεγάλη γκάφα και οι ζωγραφιές του παρέμειναν μισές. Απογοητεύτηκε και στεναχωρήθηκε πολύ γι' αυτό! Μήπως θα μπορούσαμε να τον βοηθήσουμε εμείς; Μπορούμε να συνεχίσουμε το παζλ και το αεροπλάνο που έχει ξεκινήσει; Πώς μπορεί να γίνει αυτό; Επειδή ο Νούλης ο Πιγκουινούλης είναι πολύ αφηρημένος κάτι πρέπει να κάνουμε για να μη μπερδευτεί ξανά! Θα μπορούσαμε να φυλάξουμε στον υπολογιστή τις ζωγραφιές του για να μη τις χάσει; Με ποιο τρόπο μπορεί να γίνει αυτό; Ο πιγκουίνος μας, όμως, θέλει να χαρίσει τις ζωγραφιές στους φίλους του σε χαρτί για να τις κολλήσουν στο δωμάτιο τους. Τι μπορούμε να κάνουμε γι' αυτό; Βιαστείτε να προλάβουμε πριν έρθουν οι φίλοι του! Αφού τελειώσει η ιστορία μας, χωρίζουμε τα παιδιά σε δυάδες και μεταφερόμαστε στη γωνιά του υπολογιστή, όπου το κάθε παιδί με τη σειρά προσπαθεί να βρει λύση στο πρόβλημα και συμπληρώνει και τα δύο φύλλα εργασίας. Όσον αφορά την εντολή της αποθήκευσης και της εκτύπωσης, αφήνουμε τα παιδιά να προσπαθήσουν λίγο και τους παρέχουμε εμείς την πληροφορία.

Διδακτικές βοήθειες: Κάνουμε ερωτήσεις ανοιχτού τύπου στα παιδιά για να μπορέσουμε να ενεργοποιήσουμε τη σκέψη τους και παρέχουμε και καθοδηγητικού τύπου βοήθεια όσον αφορά τις εντολές της αποθήκευσης και της εκτύπωσης.

Λογισμικό: Με το συγκεκριμένο λογισμικό παρέχεται ποιοτικά διαφορετική χρήση από το χαρτί – μολύβι, δίνοντας τη δυνατότητα αποθήκευσης, εκτύπωσης κ.α. Επίσης, το παιδί μαθαίνει να επιλύει προβλήματα, αναπτύσσοντας υψηλού επιπέδου ικανότητες.

2η Δραστηριότητα Διδασκαλίας: Μαθαίνοντας να δουλεύουμε με τον κειμενογράφο.

Στόχοι :

- Να κατανοούν το νόημα του τραγουδιού, διαβάζοντας το εικονόλεξο.
- Να μάθουν να γράφουν το όνομά τους στον κειμενογράφο (χρησιμοποιώντας κεφαλαία και πεζά γράμματα, με την χρήση του πληκτρολογίου).
- Να επιλέγουν μια λέξη με το ποντίκι.
- Να μορφοποιούν τις λέξεις από ένα συγκεκριμένο τραγούδι (κάνοντας έντονα και πλάγια τα γράμματα, ή βάζοντας χρώμα).
- Να μάθουν, επίσης, το πλήκτρο enter για να αλλάζουν γραμμή και το backspace για να πηγαίνουν πίσω και να μπορούν.
- Να μεγαλώνουν ή να μικραίνουν την εικόνα.
- Να μάθουν την εντολή της αποθήκευσης και της εκτύπωσης.

Οργάνωση τάξης: Θα καλούμε ανά δύο παιδιά στη γωνιά του υπολογιστή και θα γράφει πρώτα το ένα και μετά το άλλο με τη σειρά. Η διαδικασία θα επαναληφθεί μέχρι να συμμετάσχουν όλα τα παιδιά.

Ρόλος εκπαιδευτικού :

- καθοδηγητικός

Ο ρόλος μας θα είναι καθοδηγητικός γιατί κάποια παιδιά μπορεί να μην είναι τόσο εξοικειωμένα με τη χρήση του ποντικιού και του πληκτρολογίου και γιατί θα παρέχουμε εμείς τις πληροφορίες που είναι απαραίτητες στα παιδιά για να μάθουν να γράφουν και να μορφοποιούν στον κειμενογράφο. Μετά την παροχή της πληροφορίας, θα αφήσουμε τα παιδιά να γράψουν και να μορφοποιήσουν τις λέξεις για να εξασκηθούν.

Περιγραφή:

Μαζευόμαστε με τα παιδιά στη γωνιά συζήτησης και τα ρωτάμε αν ξέρουν ένα τραγούδι που λέγεται «Τα παιδιά ζωγραφίζουν στον τοίχο». Τα ενημερώνουμε ότι υπάρχει γραμμένο αυτό το τραγούδι στον υπολογιστή κι ότι πρέπει να μας βοηθήσουν να το φτιάξουμε καλύτερα και να προσπαθήσουμε να το διαβάσουμε σύμφωνα με τις εικόνες. Καλούμε ανά δύο τα παιδιά στη γωνιά του υπολογιστή, όπου υπάρχει ανοιχτό το λογισμικό MS Word με το τραγούδι. Το κάθε παιδί θα πρέπει να γράφει το όνομά του (τους δείχνουμε ποιο πλήκτρο πρέπει να πατήσουμε για να είναι τα γράμματά μας κεφαλαία). Στη συνέχεια, πρέπει να τους εξηγήσουμε και να τους δείξουμε πώς να επιλέγουν τη λέξη που θέλουν με το ποντίκι. Αφού μάθουν αυτό, τα καθοδηγούμε δείχνοντας τους τα πλήκτρα με τα οποία γίνονται τα γράμματα έντονα ή πλάγια και πως αλλάζει το χρώμα. Επίσης, τα μαθαίνουμε να αλλάζουν γραμμή πατώντας το πλήκτρο enter ή να πηγαίνουν πίσω χρησιμοποιώντας το backspace και να πατάνε πάνω στην εικόνα ώστε να μπορούν τη μεγαλώνουν ή να τη μικραίνουν με τη βοήθεια του ποντικιού. Τέλος, τους δείχνουμε το κουμπί της αποθήκευσης και της εκτύπωσης. Αφού τους τα δείξουμε, αφήνουμε τα παιδιά να εξασκηθούν και τα βοηθάμε όπου χρειαστεί. Συνεχίζεται η διαδικασία μέχρι να εμπλακούν όλα τα παιδιά.

Διδακτικές βοήθειες: Παρέχουμε καθοδηγητικού τύπου βοήθεια στα παιδιά και τους δείχνουμε πως να χρησιμοποιούν τα εργαλεία του κειμενογράφου.

Λογισμικό: Δίνεται διαφορετική ποιοτική χρήση από το μολύβι –χαρτί, καθώς παρέχονται περισσότερες δυνατότητες μέσω του λογισμικού MS Word (όπως, αποθήκευση, εκτύπωση). Τα παιδιά μπορούν να μορφοποιήσουν το κείμενο τους, να χρησιμοποιήσουν και να προσθέσουν εικόνες, οι οποίες δίνουν ένα πιο εντυπωσιακό αποτέλεσμα. Μπορούν να προσθαφαιρέσουν στοιχεία και να διαμορφώσουν το κείμενο με τον τρόπο που επιθυμούν.

3η Δραστηριότητα διδασκαλίας : Ο υπολογιστούλης μας μπλέχτηκε με τα καλώδια του.**Στόχοι :**

- Να ανακαλύψουν τις συνδέσεις και να αντιστοιχούν σωστά τα καλώδια, ώστε να λειτουργήσει ο υπολογιστής.
- Να κάνουν υποθέσεις και να καταλήγουν σε συμπεράσματα.
- Να οδηγηθούν σε μία λογικό-μαθηματική ανάπτυξη εννοιών αντιστοιχώντας σωστά τα αντικείμενα.
- Να ξεχωρίζουν τα βασικά μέρη του υπολογιστή και να κατανοούν ότι χωρίς τα καλώδια δε μπορεί να λειτουργήσει ο υπολογιστής.
- Να κατανοήσουν και να οικοδομήσουν νέες έννοιες που αφορούν τους υπολογιστές, τις συνδέσεις τους και τα μέρη του.

Οργάνωση τάξης: Για να είναι πιο εύκολη η υλοποίηση της δραστηριότητας, θα χωρίσουμε τα παιδιά σε ομάδες των 5 ατόμων. Έτσι, θα μπορούν να δοκιμάζουν να αλλάζουν τα καλώδια και να πειραματίζονται πιο εύκολα.

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο ρόλος μας θα είναι συνερευνητικός: Αφήνουμε τα παιδιά να πειραματιστούν με τα καλώδια και τα μέρη του υπολογιστή και τους παρέχουμε βοήθεια αν μας το ζητήσουν.

Περιγραφή:

Μαζευόμαστε στη γωνιά της συζήτησης και λέμε στα παιδιά ότι σήμερα το πρωί έγινε κάτι πολύ παράξενο. Βρήκαμε τον υπολογιστούλη μας με όλα τα καλώδια του μπερδεμένα σα κουβάρι και

βγαλμένα. Έτσι, ο υπολογιστούλης μας δε λειτουργεί και χρειάζεται τη βοήθεια μας για να ανοίξει ξανά. Μπορείτε να σκεφτείτε τρόπους για να ξεμπλέξουμε το κουβάρι; Τι πρέπει να κάνουμε για να λειτουργήσει ο υπολογιστής; Πώς και πού πρέπει να συνδεθούν τα καλώδια για να ανοίξει; Υπάρχει κάποιο μέρος του υπολογιστή που συνδέονται όλα τα καλώδια; Ποιο είναι αυτό; Χωρίζουμε τα παιδιά σε ομάδες των πέντε ατόμων και τα αφήνουμε να πειραματιστούν. Καλούμε την πρώτη ομάδα να προσπαθήσει να βρει λύση και παράλληλα οι υπόλοιπες ομάδες προτείνουν ιδέες για τους τρόπους σύνδεσης των καλωδίων μέχρι να έρθει η σειρά τους. Τα παιδιά, όμως, είναι πολύ πιθανό να μην ξέρουν ότι όλα τα καλώδια πρέπει να συνδεθούν στη κεντρική μονάδα. Μπορεί να προσπαθούν λ.χ. να συνδέσουν όλα τα καλώδια στην οθόνη. Παρεμβαίνουμε κάνοντάς τους βοηθητικές ερωτήσεις του τύπου: Μήπως η οθόνη δεν έχει τόσες πολλές θέσεις για να δεχτεί τόσα καλώδια; Για μετρήστε τις θέσεις που έχει η οθόνη και τα καλώδια που έχουμε. Μήπως τελικά υπάρχει ένα μέρος του υπολογιστή που έχει περισσότερες θέσεις για να δεχτεί τα καλώδια; Όταν τελικά τα παιδιά καταλήξουν ότι το κουτί, δηλαδή η κεντρική μονάδα έχει τις περισσότερες θέσεις, τα προτρέπουμε να δοκιμάσουν. Αν δούμε ότι δυσκολεύονται τους κάνουμε διευκολυντικές ερωτήσεις, όπως «Ποιες συσκευές πρέπει να συνδέσουμε οπωσδήποτε για να λειτουργήσει ο υπολογιστής μας; Τα παιδιά πρέπει να καταλήξουν στο συμπέρασμα ότι για να δουλέψει ο υπολογιστής πρέπει να συνδέσουν οπωσδήποτε την οθόνη, το πληκτρολόγιο και το ποντίκι στις σωστές θέσεις της κεντρικής μονάδας. Συμπληρωματικά θα πρέπει να συνδέσουν και τα ηχεία του υπολογιστή.

Διδακτικές βοήθειες : Σε περίπτωση που χρειαστεί παρέχουμε καθοδηγητικού τύπου διδακτική βοήθεια. Επίσης, θέτουμε ανοιχτού τύπου ερωτήσεις και προβληματισμούς, βοηθώντας τον μαθητή να αναπτύξει ολοκληρωμένα τη σκέψη του.

Δε χρησιμοποιήθηκε κάποιο λογισμικό στη συγκεκριμένη δραστηριότητα διδασκαλίας.

4η Δραστηριότητα Διδασκαλίας: Ας γνωρίσουμε τους κανόνες για τη γωνιά του υπολογιστή!

Στόχοι:

- Να μάθουν να χρησιμοποιούν ένα blog και να επικοινωνούν μέσω αυτού.
- Να μάθουν να συνεργάζονται με άλλα σχολεία και να αξιοποιούν το περιβάλλον του ιστολογίου.
- Να προσθέτουν και να σχολιάζουν κανόνες για τη γωνιά του υπολογιστή, χρησιμοποιώντας το εργαλείο επεξεργασίας.
- Να κάνουν διάφορες προτάσεις και να τις καταγράφουν με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού.
- Να χρησιμοποιούν το πληκτρολόγιο για να γράφουν και το ποντίκι για να μετακινούνται στο ιστολόγιο.
- Να μάθουν να προσθέτουν εικόνες στο ιστολόγιο.
- Να μάθουν τους κανόνες της σωστής χρήσης του υπολογιστή.

Οργάνωση τάξης: Για να υλοποιηθεί η δραστηριότητα, χωρίζουμε τα παιδιά σε μικρότερες ομάδες (3 ατόμων) για να μπορέσουν να συμμετέχουν όλοι και να συνεργαστούν, δίνοντας μια τελική πρόταση.

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι καθοδηγητικός γιατί παρέχει τις απαραίτητες οδηγίες και πληροφορίες στα παιδιά, ώστε να κατανοήσουν τη χρήση του ιστολογίου και να μπορέσουν να συνεργαστούν σ' ένα διαδικτυακό περιβάλλον.

Περιγραφή:

Αρχικά, μαζευόμαστε στη παρεούλα και ρωτάμε τα παιδιά αν μπορούν να μας πουν τον τρόπο με τον οποίο μπορούμε να επικοινωνήσουμε με κάποιο άλλο νηπιαγωγείο μέσω υπολογιστή. Στη συνέχεια, τους παρουσιάζουμε το ιστολόγιο που έχουμε δημιουργήσει και τους εξηγούμε τι είναι και πως μπορούμε να το χρησιμοποιήσουμε για να ανταλλάξουμε απόψεις με παιδιά από άλλα νηπιαγωγεία. Συγκεκριμένα, τους λέμε ότι θα πρέπει να μάθουμε τους κανόνες χρήσης της γωνιάς του υπολογιστή. Τους δείχνουμε κάποιους κανόνες που υπάρχουν ήδη γραμμένοι στο blog. Ζητάμε από τα παιδιά να προτείνουν κι άλλους κανόνες για να προσθέσουμε στη σελίδα μας, γι' αυτό το λόγο τα χωρίζουμε σε μικρότερες ομάδες. Τους δείχνουμε τα βήματα που πρέπει να κάνουμε για να μπορέσουμε να προσθέσουμε και άλλα στοιχεία. Συγκεκριμένα, μαθαίνουν να πατάνε στο εργαλείο της επεξεργασίας για να προσθέσουν τις πληροφορίες που θέλουν. Τα προτρέπουμε να γράψουν μια ερώτηση που να απευθύνεται στα παιδιά του άλλου νηπιαγωγείου στα σχόλια, ζητώντας να τους πούνε τους δικούς τους κανόνες σχετικά με τη γωνιά του υπολογιστή της τάξης τους. Τα παιδιά του νηπιαγωγείου που ρωτήθηκαν απαντούν με τη σειρά τους και δημιουργείται μια επικοινωνία και συνεργασία μεταξύ των δύο νηπιαγωγείων. Αν κάποια παιδιά ξέρουν να γράφουν, τα αφήνουμε να προσπαθήσουν και να στείλουν την πληροφορία, αλλιώς τα υπαγορεύουν σε εμάς. Τέλος, προτείνουμε στα παιδιά να βάλουμε στο ιστολόγιο μια φωτογραφία από τη γωνιά του υπολογιστή μας (τους δείχνουμε το αντίστοιχο εικονίδιο που πρέπει να πατήσουν κι τη διαδρομή για να βρουν την εικόνα).

Διδακτικές βοήθειες: Παρέχουμε καθοδηγητικού τύπου διδακτική βοήθεια στα παιδιά και τους δείχνουμε πως λειτουργεί ένα ιστολόγιο. Επίσης, κάνουμε κάποιες ερωτήσεις στα παιδιά σχετικές με το θέμα.

Χρήση εργαλείου Web.2: Μπορούν να διαμοιράζονται πληροφορίες και να συνεργάζονται διαδικτυακά. Ανταλλάσσουν απόψεις οποιαδήποτε στιγμή χωρίς να χρειάζονται να βρίσκονται στο ίδιο μέρος την ίδια στιγμή. Το ιστολόγιο είναι εύκολο τόσο ως προς τη χρήση αλλά ως και προς την εκμάθησή του.

γ. Δραστηριότητα/ες εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΕΜΠΕΔΩΣΗΣ

1η Δραστηριότητα εμπέδωσης : Ας θυμηθούμε πως ζωγράφισε ο πιγκουίνος μας!

Στόχοι :

- Να συμπληρώσουν έναν πίνακα ζωγραφικής με τη τεχνική του πουαντιγισμού, γεμίζοντας τον με όποιο χρώμα επιθυμούν , χρησιμοποιώντας το πινέλο.
- Να μορφοποιήσουν τη σκακιέρα, αναπαράγοντας ένα συγκεκριμένο μοτίβο, χρησιμοποιώντας το εργαλείο του γεμίσματος.
- Να αποθηκεύσουν τις εικόνες.

Οργάνωση τάξης: Δυάδες για να τηρείται το όριο στη γωνιά του υπολογιστή και να είναι πιο εύκολη η υλοποίηση της δραστηριότητας.

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο ρόλος μας θα είναι συνερευνητικός γιατί θα αφήσουμε τα παιδιά να αναλάβουν πρωτοβουλίες και να πειραματιστούν και θα τα βοηθήσουμε όπου μας ζητηθεί.

Περιγραφή:

Αρχικά, βρισκόμαστε στη γωνιά συζήτησης και ξεκινάμε μια κουβέντα με τα παιδιά για το αν θυμούνται τις ζωγραφιές που είχαμε φτιάξει για να βοηθήσουμε το φίλο μας το Νούλη το πιγκουινούλη. Κάνουμε ερωτήσεις στα παιδιά και περιμένουμε να μας πουν τις απαντήσεις τους σχετικά με το αεροπλανάκι και το παζλ που είχαμε δημιουργήσει την προηγούμενη φορά, με

σκοπό να δούμε αν θυμούνται πράγματα. Κάποιες από τις ερωτήσεις που θα θέσουμε είναι: "Θυμάστε το Νούλη το πιγκουινούλη; Τι μεγάλη γκάφα είχε κάνει; Με ποιο τρόπο ζωγράφιζε το αεροπλανάκι του; Με ποιο τρόπο το παζλ; Πώς τον βοηθήσαμε; Καταφέραμε να φυλάξουμε τις ζωγραφιές του;" Θα μπορούσαμε να φτιάξουμε παρόμοιες ζωγραφιές ώστε να τις χαρίσουμε στον πιγκουινούλη μας και να δει ότι μάθαμε τον τρόπο που ζωγραφίζει; Με αφορμή την τελευταία ερώτηση καλούμε τα παιδιά να ζωγραφίσουν, χρησιμοποιώντας το λογισμικό, δύο νέα φύλλα εργασίας ώστε να δούμε αν έχουν εμπεδώσει τα εργαλεία και τις τεχνικές που έχουν διδαχθεί. Στην πρώτη περίπτωση, τους δίνουμε ένα τοπίο με μια χελώνα και πρέπει να τα παιδιά να εφαρμόσουν τη τεχνική του πουαντιγισμού με τη χρήση του πινέλου, ενώ στη δεύτερη περίπτωση τους δίνεται μια σκακιέρα, όπου θα πρέπει να αλλάξουν τα χρώματα της χρησιμοποιώντας ένα νέο μοτίβο συνδυασμού μαύρου - άσπρου. Καλούμε τα παιδιά ανά δύο στη γωνιά του υπολογιστή και τα αφήνουμε να ζωγραφίσουν τα φύλλα εργασίας.

Διδακτικές βοήθειες: Κάνουμε ερωτήσεις ανοιχτού τύπου στα παιδιά για να μπορέσουμε να τα εντάξουμε στο θέμα μας και για να μας προτείνουν τους τρόπους με τους οποίους μπορούμε να δουλέψουμε. Όπου χρειαστεί θα παρέχουμε καθοδηγητικού τύπου βοήθεια (κυρίως για τη χρήση του ποντικιού).

Λογισμικό: Με το συγκεκριμένο λογισμικό παρέχεται παρέχεται ποιοτικά διαφορετική χρήση από το χαρτί – μολύβι, δίνοντας τη δυνατότητα αποθήκευσης κ.α. Επίσης, το παιδί μαθαίνει να επιλύει προβλήματα, αναπτύσσοντας υψηλού επιπέδου ικανότητες.

2η Δραστηριότητα εμπέδωσης : Φτιάχνοντας μια πρόσκληση για τη γιορτή των Χριστουγέννων.

Στόχοι :

- Να γράψουν το επώνυμο στη πρόσκληση.
- Να μορφοποιήσουν τις λέξεις στη πρόσκληση, κάνοντας έντονα και πλάγια τα γράμματα ή βάζοντας χρώμα.
- Να αλλάζουν γραμμή πατώντας το πλήκτρο enter και να πηγαίνουν πίσω με το backspace.
- Να μεγαλώνουν ή να μικραίνουν την εικόνα.
- Να χρησιμοποιήσουν την εντολή της αποθήκευσης και της εκτύπωσης.

Οργάνωση τάξης: Θα καλούμε ανά δύο παιδιά στη γωνιά του υπολογιστή και θα γράφει πρώτα το ένα και μετά το άλλο με τη σειρά. Η διαδικασία θα επαναληφθεί μέχρι να συμμετάσχουν όλα τα παιδιά.

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο ρόλος του εκπαιδευτικού θα είναι συνερευνητικός. Θα αφήσουμε τα παιδιά να αναλάβουν πρωτοβουλίες και να μορφοποιήσουν την πρόσκληση όπως επιθυμούν, σύμφωνα με αυτά που έχουν διδαχθεί. Όπου μας ζητηθεί θα βοηθήσουμε τα παιδιά.

Περιγραφή:

Αρχικά, μαζευόμαστε στην παρεούλα και ξεκινάμε μια συζήτηση με τα παιδιά για τα Χριστούγεννα. Τα ρωτάμε αν τους αρέσουν και γιατί. Στη συνέχεια, μιλάμε για τη γιορτή μας και για τα ποιήματα που θα πουν και σε εκείνο το σημείο ξαφνικά συνειδητοποιούμε ότι δεν έχουμε ολοκληρώσει ακόμα τις προσκλήσεις για τη γιορτή. Ζητάμε από τα παιδιά να διαμορφώσουν και να μορφοποιήσουν τις κάρτες - προσκλήσεις που βρίσκονται ήδη στον κειμενογράφο. Τα αφήνουμε να πάρουν πρωτοβουλία και να γράψουν στη κάθε κάρτα το επώνυμο τους, ώστε να τη δώσουν στους γονείς τους. Καλούμε τα παιδιά δύο δύο στη γωνιά του υπολογιστή για να τροποποιήσουν την πρόσκληση, αλλάζοντας τα γράμματα (έντονα, πλάγια, χρώμα) και

μεγαλώνοντας ή μικραίνοντας την εικόνα. Επίσης, τα παιδιά θα πρέπει να επεξεργαστούν το κείμενο χρησιμοποιώντας το enter για να αλλάξουν γραμμή και το backspace για να γυρίσουν πίσω αν θέλουν. Τέλος, θα πρέπει να αποθηκεύσουν και να εκτυπώσουν την πρόσκληση για να τη δώσουν στους γονείς τους.

Διδακτικές βοήθειες: Σε περίπτωση που κάποια παιδιά δυσκολεύονται θα τους κάνουμε ερωτήσεις για να τα διευκολύνουμε. Επίσης, θα τους παρέχουμε καθοδηγητικού τύπου βοήθεια γιατί ορισμένα παιδιά μπορεί να μη ξέρουν να γράφουν το όνομα και ίσως να δυσκολεύονται με τη χρήση του ποντικιού.

Λογισμικό: Σε σχέση με τα παραδοσιακά μέσα, δίνεται διαφορετική ποιοτική χρήση από το μολύβι –χαρτί, καθώς παρέχονται περισσότερες δυνατότητες μέσω του λογισμικού MS Word (αποθήκευση, εκτύπωση). Τα παιδιά μπορούν να μορφοποιήσουν το κείμενο τους, να χρησιμοποιήσουν και να προσθέσουν εικόνες, οι οποίες δίνουν ένα πιο εντυπωσιακό αποτέλεσμα. Μπορούν να προσθαφαιρέσουν στοιχεία και να διαμορφώσουν το κείμενο με τον τρόπο που επιθυμούν.

3η Δραστηριότητα εμπέδωσης: Σύνδεση των συσκευών του υπολογιστή.

Στόχοι :

- Να συνδέσουν τη κεντρική μονάδα με τις περιφερειακές συσκευές.
- Να κάνουν τη σωστή αντιστοίχιση.
- Να εμπεδώσουν από τι αποτελείται ο υπολογιστής και που συνδέονται όλα τα καλώδια για να λειτουργήσει.

Οργάνωση τάξης: Για να είναι πιο εύκολη η υλοποίηση της δραστηριότητας, θα χωρίσουμε τα παιδιά σε ομάδες των 5 ατόμων. Έτσι, θα μπορούν να δοκιμάζουν να αλλάζουν τα καλώδια και να πειραματίζονται πιο εύκολα.

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο ρόλος μας θα είναι συνερευνητικός. Θα αφήσουμε τα παιδιά να αποσυνδέσουν τα καλώδια και να τα συνδέσουν ξανά μέχρι να λειτουργήσει σωστά ο υπολογιστής.

Περιγραφή:

Βρισκόμαστε στη γωνιά του υπολογιστή και αφού έχει υλοποιηθεί ήδη η δραστηριότητα διδασκαλίας με τις συνδέσεις, ζητάμε από τα παιδιά να αποσυνδέσουν όλα τα καλώδια από τον υπολογιστή. Στη συνέχεια, θα πρέπει να τα συνδέσουν ξανά με το σωστό τρόπο ώστε να λειτουργήσει και πάλι ο υπολογιστής. Πραγματοποιούμε διάφορες ερωτήσεις στους μαθητές, όπως "Μπορείτε να βάλετε στην κατάλληλη θέση τα μέρη του υπολογιστή για να τον συνδέσουμε;". Τα παιδιά θα έρχονται σε ομάδες των πέντε ατόμων και θα προσπαθούν να συνδέσουν τουλάχιστον ένα καλώδιο επιτυχημένα.

Διδακτικές βοήθειες: Κάνουμε ερωτήσεις στα παιδιά σε περίπτωση που δυσκολεύονται για να τα ενθαρρύνουμε να δοκιμάσουν κι άλλες εναλλακτικές.

4η Δραστηριότητα Εμπέδωσης: Βρείτε τις διαφορές!

Στόχοι :

- Να χρησιμοποιήσουν το blog και να επικοινωνήσουν μέσω αυτού.
- Να συνεργαστούν με άλλα σχολεία και να αξιοποιήσουν το περιβάλλον του ιστολογίου.
- Να προσθέσουν τις διαφορές που βλέπουν στην εικόνα, χρησιμοποιώντας το εργαλείο της επεξεργασίας.

- Να κάνουν διάφορες προτάσεις και να τις καταγράφουν με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού στα σχόλια.
- Να χρησιμοποιήσουν το πληκτρολόγιο για να γράψουν και το ποντίκι για να μετακινηθούν στο ιστολόγιο.

Οργάνωση τάξης: Χωρίζουμε τα παιδιά σε ομάδες των τριών ατόμων για να υλοποιηθεί πιο εύκολα η δραστηριότητα, να συμμετέχουν όλοι και να τηρηθεί το διδακτικό συμβόλαιο.

Ρόλος εκπαιδευτικού:

- καθοδηγητικός
- συνερευνητικός

Θα αφήσουμε τα παιδιά να ψάξουν μόνο τους και να βρουν τις διαφορές στην εικόνα. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός θα βοηθήσει τα παιδιά γράφοντας σε σχόλιο τις προτάσεις που του υπαγορεύουν.

Περιγραφή:

Βρισκόμαστε στην παρεούλα και υπενθυμίζουμε στα παιδιά το blog που έχουμε δημιουργήσει. Τους προτείνουμε να επισκεφθούμε και πάλι τη σελίδα και να δούμε αν υπάρχει τίποτα καινούριο εκεί. Τους εξηγούμε ότι για να γίνει αυτό θα πρέπει να τηρήσουμε τους κανόνες για τη γωνιά του υπολογιστή. Ανοίγουμε το blog και τα παιδιά έρχονται τρία τρία όπως είχε οριστεί αρχικά. Η πρώτη ομάδα παρατηρεί ότι υπάρχει μια νέα φωτογραφία στη σελίδα μας και ενημερώνει και τα υπόλοιπα παιδιά γι' αυτό που βλέπει. Ζητάνε από τον εκπαιδευτικό να τους διαβάσει τι λέει πάνω από την εικόνα. Ο εκπαιδευτικός εξηγεί στα παιδιά ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι, όπου θα πρέπει να εντοπίσουν τις διαφορές ανάμεσα στις δύο εικόνες. Αφού βρουν τις διαφορές θα πρέπει να τις καταγράψουν. Για να γίνει αυτό θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν σωστά το εργαλείο της επεξεργασίας, το πληκτρολόγιο και το ποντίκι, που ήδη έχουν διδαχθεί. Τα παιδιά επιλέγουν την επεξεργασία με τη χρήση του ποντικιού και στη συνέχεια αρχίζουν να γράφουν τις απαντήσεις τους, εντοπίζοντας τα γράμματα στο πληκτρολόγιο. Σε περίπτωση που δυσκολεύονται τις υπαγορεύουν στον εκπαιδευτικό. Η ίδια διαδικασία επαναλαμβάνεται και από ένα άλλο νηπιαγωγείο και τα παιδιά συγκρίνουν τις απαντήσεις τους. Μπορούν να κάνουν σχόλια μεταξύ τους και να ανταλλάσσουν απόψεις, παραπέμποντας σε συγκεκριμένα σημεία της εικόνας.

Διδακτικές βοήθειες: Παρέχουμε καθοδηγητικού τύπου βοήθεια όπου χρειαστεί γιατί τα παιδιά μπορεί να μη ξέρουν να γράφουν ή να χρησιμοποιούν καλά το ποντίκι. Επίσης, κάνουμε διάφορες ερωτήσεις στα παιδιά για να τα διευκολύνουμε σε περίπτωση που δυσκολεύονται κάπου.

Εργαλείο Web.2: Μπορούν να διαμοιράζονται πληροφορίες και να συνεργάζονται διαδικτυακά. Ανταλλάσσουν απόψεις οποιαδήποτε στιγμή χωρίς να χρειάζονται να βρίσκονται στο ίδιο μέρος την ίδια στιγμή. Το ιστολόγιο είναι εύκολο τόσο ως προς τη χρήση αλλά ως και προς την εκμάθησή του.

δ. Δραστηριότητα/ες αξιολόγησης του γνωστικού αντικείμενου

1η Δραστηριότητα Αξιολόγησης: Ας δούμε τι μάθαμε.

Στόχος: Να ανιχνεύσουμε τις τελικές αναπαραστάσεις των παιδιών για τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές.

Οργάνωση τάξης: Χωρίζουμε τα παιδιά σε ομάδες των τριών ατόμων για να υλοποιηθεί η δραστηριότητα πιο εύκολα και να αναλάβει η κάθε ομάδα δικές της πρωτοβουλίες.

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο ρόλος του εκπαιδευτικού θα είναι συνερευνητικός γιατί θα αφήσει τα παιδιά να χρησιμοποιήσουν τα υλικά με όποιο τρόπο θέλουν και να κατασκευάσουν αυτό που σκέφτονται.

Περιγραφή:

Μαζευόμαστε στην παρεούλα και παρουσιάζουμε στα παιδιά διάφορα υλικά που έχουμε φέρει (κουτιά σε διάφορα σχήματα, νήμα, κουμπιά, χρώματα). Ζητάμε από τα παιδιά να τα χρησιμοποιήσουν κατάλληλα ώστε να κατασκευάσουν έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή. Χωρίζουμε τα παιδιά σε ομάδες των τριών ατόμων και αφού έχουμε αφήσει στο κέντρο της παρεούλας όλα τα υλικά, κάθε ομάδα επιλέγει το αντικείμενο που θέλει να χρησιμοποιήσει. Στη συνέχεια, ορίζουν τι θα φτιάξουν. Με αυτό τον τρόπο θα δούμε αν μπορούν να φτιάξουν σωστά τα βασικά μέρη του υπολογιστή και αν θα χρησιμοποιήσουν το νήμα για να συνδέσουν όλες τις συσκευές που έχουν φτιάξει με τη κεντρική μονάδα.

Διδακτικές βοήθειες: Θα κάνουμε ερωτήσεις στα παιδιά αν χρειαστεί για να τα παροτρύνουμε να σκεφτούν και να τα διευκολύνουμε.

Για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα δε θα χρησιμοποιήσουμε κάποιο λογισμικό.

2η Δραστηριότητα αξιολόγησης: Ας ζωγραφίσουμε ξανά έναν υπολογιστή!

Στόχος: Να φτιάξουν τα παιδιά σε ζωγραφιά έναν υπολογιστή και να τη συγκρίνουμε με αυτή που είχαν φτιάξει αρχικά.

Οργάνωση τάξης: Ατομικά για να μπορέσουμε να δούμε και να συγκρίνουμε τις διαφορές μεταξύ της αρχικής και της τελικής ζωγραφιάς που έχει φτιάξει κάθε παιδί.

Ρόλος εκπαιδευτικού: Συνερευνητικός γιατί θα αφήσουμε τα παιδιά να ζωγραφίσουν έναν υπολογιστή χωρίς να τους παρέχουμε κάποια πληροφορία ή καθοδήγηση.

Περιγραφή:

Αφού έχουν ολοκληρωθεί όλες οι δραστηριότητες διδασκαλίας και εμπέδωσης, ζητάμε από τα παιδιά να μεταφερθούν στα τραπέζια και να φτιάξουν σε χαρτί χρησιμοποιώντας μαρκαδόρους ή ξυλομπογιές έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή. Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία πηγαίνουμε στην παρεούλα και φέρνουμε τις ζωγραφιές που είχαν φτιάξει τα παιδιά στην αρχή με στόχο να τις δούμε και να τις συγκρίνουμε με τις τελικές όλοι μαζί (εκπαιδευτικός & παιδιά).

Διδακτικές βοήθειες: Κάνουμε κάποιες ερωτήσεις στα παιδιά, όπως έγινε και στη δραστηριότητα ανίχνευσης και συγκρίνουμε τις απαντήσεις. Τι γνωρίζετε για τον ηλεκτρονικό υπολογιστή; Τι νομίζετε ότι κάνει;

Δε χρησιμοποιούμε κάποιο λογισμικό στη συγκεκριμένη δραστηριότητα.

ΣΤ. Αξιολόγηση

ΣΤ.1. Αξιολόγηση των μαθητών

Υλοποιείται από τον εκπαιδευτικό: αφορά στην αξιολόγηση σχετικά με την επίτευξη των μαθησιακών στόχων που έχουν τεθεί, τις αντιδράσεις και τη συμπεριφορά των παιδιών, ώστε να διαπιστώσει την γνωστική εξέλιξη των μαθητών

Μετά την ολοκλήρωση όλων των δραστηριοτήτων (διδασκαλίας και εμπέδωσης) του σεναρίου μας, πραγματοποιούμε δύο δραστηριότητες αξιολόγησης για να ανιχνεύσουμε τις τελικές

αναπαραστάσεις των παιδιών για τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και να τις συγκρίνουμε με τις αρχικές, τις οποίες έχουμε εντοπίσει με τις δραστηριότητες ανίχνευσης. Με αυτό τον τρόπο θα δούμε αν ξεπεράστηκαν οι δυσκολίες που υπήρχαν στη σκέψη των παιδιών και πως αντιμετωπίζουν το θέμα των Η/Υ γενικότερα μετά τη συστηματική τους ενασχόληση με αυτό. Θα δούμε, επίσης, αν έχουν επιτευχθεί οι στόχοι μας.

Υλοποιείται από τα ίδια τα παιδιά: λειτουργεί ως διαδικασία αναστοχασμού αφενός για τη μαθησιακή τους διαδικασία κατά τη διάρκεια εξέλιξης του εκπαιδευτικού σεναρίου και αφετέρου για το περιεχόμενο του εκπαιδευτικού σεναρίου

Θα πρέπει να αναφέρουμε ότι στη διαδικασία της αξιολόγησης, εκτός από τον εκπαιδευτικό συμμετέχουν και τα ίδια τα παιδιά. Εκφράζουν τις απόψεις τους για τις δραστηριότητες, στις οποίες συμμετέχουν και κάνουν διάφορες προτάσεις σχετικά με αυτές. Όλα αυτά που προτείνουν τα παιδιά λαμβάνονται υπόψη από τον εκπαιδευτικό κατά τον αναστοχασμό του.

ΣΤ.2 Αξιολόγηση του σεναρίου

Υλοποιείται από τον εκπαιδευτικό και περιλαμβάνει τους παρακάτω άξονες:

- αξιολόγηση σχετικά με την καταλληλότητα των διδακτικών επιλογών (διδακτικές προσεγγίσεις και στρατηγικές, διδακτικό υλικό...) για τον εντοπισμό δυσκολιών και την πρόταση τροποποιήσεων και βελτιώσεων.

Σύμφωνα με την επισκόπηση της βιβλιογραφίας, υπάρχουν τρεις φάσεις κατά τις οποίες πραγματοποιείται η αξιολόγηση. Πρόκειται για τις :

α) Αρχική, όπου προσπαθούμε να ανιχνεύσουμε τις πρότερες γνώσεις των παιδιών σχετικά με το θέμα που θα επεξεργαστούμε και να εντοπίσουμε πιθανές δυσκολίες. Αυτό θα μας βοηθήσει να εστιάσουμε σε συγκεκριμένα στοιχεία και να σχεδιάσουμε κατάλληλες δραστηριότητες διδασκαλίας και εμπέδωσης που να ανταποκρίνονται στις ικανότητες των μαθητών.

β) Σταδιακή - διαμορφωτική, όπου κατά τη διάρκεια υλοποίησης των δραστηριοτήτων παρατηρούμε την εξέλιξη τους και πραγματοποιούμε τις απαραίτητες τροποποιήσεις στον αρχικό σχεδιασμό μας, σε περίπτωση που βλέπουμε να μην ανταποκρίνονται τα παιδιά. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να είναι σε θέση να προτείνει διάφορες εναλλακτικές κατά την υλοποίηση ώστε να ολοκληρωθούν οι δραστηριότητες.

γ) Τελική - συνολική, όπου γίνεται ανατροφοδότηση της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Σε αυτή τη φάση γίνεται συνολική προσπάθεια αξιολόγησης, ώστε να δούμε αν έχουν επιτευχθεί οι στόχοι μας, αν έχουν λειτουργήσει οι δραστηριότητες σε όλα τα επίπεδα και ποιες αλλαγές θα πρέπει να γίνουν στον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου μας με απώτερο στόχο τη βελτίωση του.

- αξιολόγηση σχετικά με το ρόλο του εκπαιδευτικού

Είναι απαραίτητο να αναφερθούμε και στο ρόλο του εκπαιδευτικού γιατί είναι καθοριστικός. Στο σενάριο μας, σε κάποιες από τις δραστηριότητες διδασκαλίας ο ρόλος του εκπαιδευτικού θα είναι καθοδηγητικός και σε άλλες συνερευνητικός. Στις δραστηριότητες εμπέδωσης και αξιολόγησης ο ρόλος μας θα είναι συνερευνητικός. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να έχει το ρόλο διευκολυντή, να διαμεσολαβεί και να αφήνει τα παιδιά να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες, βοηθώντας τα όπου χρειαστεί. Ωστόσο σε κάποιες από τις δραστηριότητες μας μπορεί να χρειαστεί να καθοδηγήσει και να κάνει υποδείξεις στα παιδιά, καθώς δε θα είναι όλα εξοικειωμένα με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και κάποια από αυτά μπορεί να δυσκολεύονται ιδιαίτερα με τη χρήση του ποντικιού και του πληκτρολογίου

Z. Πρόσθετες πληροφορίες (Οδηγίες/Παρατηρήσεις), Βιβλιογραφία – Δικτυογραφία

Z1. Πρόσθετες πληροφορίες

--

Z2. Βιβλιογραφία – Δικτυογραφία

Βιβλιογραφία

- 1) Αλεξόπουλος, Χ. & Γούτσος, Χ. & Σκαλτσάς, Α. & Τάσιος, Δ.(2004). Διερεύνηση των στάσεων και των αντιλήψεων των εκπαιδευτικών και των μαθητών της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης για τους Ηλεκτρονικούς Υπολογιστές. Πανεπιστήμιο Πατρών, Πάτρα
- 2) ΔΕΠΠΣ (Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο)
- 3) Depover, D.& Karsenti, T. & Κόμης Β. (2007). Διδασκαλία με τη χρήση της τεχνολογίας. Εκδόσεις Κλειδάριθμος.
- 4) Elliott, S. & Kratochwill, T. & Littlefield-Cook, J. & Travers, J. (2008). Εκπαιδευτική ψυχολογία. Αποτελεσματική διδασκαλία, αποτελεσματική μάθηση. Εκδόσεις Gutenberg
- 5) Κόμης, Β.(2004). Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των τεχνολογιών πληροφορίας και των επικοινωνιών. Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών

Δικτυογραφία

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

Το παρόν σενάριο περιλαμβάνεται στο επιμορφωτικό υλικό της εκπαίδευσης επιμορφωτών Β' επιπέδου ΤΠΕ στα ΠΑΚΕ (Συστάδα 5: Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση), όπως αναπτύχθηκε/προσαρμόστηκε και αξιοποιήθηκε στο πλαίσιο της Πράξης «Επιμόρφωση εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ψηφιακών τεχνολογιών στη διδακτική πράξη (Επιμόρφωση Β' επιπέδου ΤΠΕ)», <http://e-pimorfosi.cti.gr>, του Ε.Π. «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού – Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση», ΕΣΠΑ 2014-2020, με τελικό δικαιούχο το ΙΤΥΕ «Διόφαντος».

Το επιμορφωτικό υλικό αποτελεί ιδιοκτησία του ΥΠΑΙΘ και καλύπτεται από την ισχύουσα νομοθεσία για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων των δημιουργών. Διατέθηκε μέσω της ειδικής πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης της παραπάνω Πράξης (moodle), ενώ την ευθύνη ανάπτυξής του είχε συγγραφική ομάδα εξειδικευμένων εκπαιδευτικών, με επιστημονικό υπεύθυνο τον κ. Βασίλειο Κόμη, Καθηγητή του Πανεπιστημίου Πατρών, Τμήμα Επιστημών της Εκπαίδευσης και της Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία (ΤΕΕΑΠΗ).



Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

