

ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ

ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΣΤΗ ΧΡΗΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΗΣ: ΡΕΣ ΙΩΑΝΝΗΣ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΗΣ ΕΠΙΜΟΡΦΟΥΜΕΝΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ:

ΜΟΥΤΡΙΚΑ ΜΑΡΙΑ

ΝΗΠΙΑΓΩΓΟΣ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ ΛΙΒΑΔΙΩΝ Ν. ΧΙΟΥ

ΤΙΤΛΟΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

«Οι φίλοι μας, τα ζώα»



1)Τίτλος διδακτικού σεναρίου

«Οι φίλοι μας, τα ζώα»

2)Τάξεις στις οποίες απευθύνεται

Το σενάριο που παρουσιάζεται αναλυτικά παρακάτω απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας

3)Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Το διδακτικό σενάριο που ακολουθεί δίνει έμφαση στη διαθεματικότητα, την ολιστική αντίληψη της γνώσης και την αξιοποίηση του ενδιαφέροντος και των ιδεών των παιδιών στη διαδικασία της μάθησης. Το θέμα του σεναρίου στηρίζεται στο ενδιαφέρον που δείχνουν τα παιδιά για τα ζώα. Οι δραστηριότητες που θα αναπτυχθούν, θα είναι κυρίως συλλογικές, για να ευνοούν την αλληλεπίδραση, την επικοινωνία, τη χρήση της τεχνολογίας, τον προφορικό και το γραπτό λόγο.

Το διδακτικό σενάριο θα εμπλέκει τη Γλώσσα (προφορικός λόγος, ανάγνωση, φωνολογική επίγνωση), τα Μαθηματικά, Παιδί και Περιβάλλον (Φυσικό, Ανθρωπογενές και Αλληλεπίδραση), Παιδί και Δημιουργία- Έκφραση (Εικαστικά, Δραματοποίηση, Μουσική, Φυσική αγωγή), ενώ παράλληλα θα προάγει η αξιοποίηση των ΤΠΕ (παιδί και πληροφορική).

4)Συμβατότητα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Το σενάριο είναι συμβατό με το Αναλυτικό Πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου (ΔΕΠΠΣ 2003), καθώς προάγει την εξοικείωση των παιδιών με απλές βασικές λειτουργίες του υπολογιστή, τον οποίο καθιστά βασικό εποπτικό μέσω, λειτουργεί ως εργαλείο ανακάλυψης, δημιουργίας και έκφρασης, στο πλαίσιο των καθημερινών δραστηριοτήτων των παιδιών.

Τα παιδιά θα ενθαρρυνθούν και ευαισθητοποιηθούν, στο να αναγνωρίζουν τον υπολογιστή ως χρήσιμο εργαλείο για τον άνθρωπο, «παίζοντας» στο ελκυστικό και συναρπαστικό περιβάλλον των εκπαιδευτικών λογισμικών Kidspiration, TuxPaint, φτιάχνοντας τα δικά τους ψηφιακά παραμύθια (Storybird) και δημοσιεύοντας τα δικά τους μηνύματα για την προστασία των ζώων, σε πολυμεσική αφίσα(Edu.glogster).

5) Γνώσεις και πρότερες ιδέες ή αντιλήψεις των μαθητών

Οι μαθητές γνωρίζουν τα μέρη του υπολογιστή, έχουν αναπτύξει από προηγούμενα μαθήματα τις βασικές δεξιότητες χρήσης του ΗΥ, όπως χρήση του ποντικιού, τη δεξιότητα του πάτα ,σύρε και άφησε (drag and drop) . Επιπλέον, τα νήπια έχουν εξοικειωθεί με τις βασικές λειτουργίες των χρησιμοποιούμενων εκπαιδευτικών λογισμικών Kidspiration, Tuxpaint , ενώ έχουν ήδη δημιουργήσει ψηφιακό παραμύθι και ψηφιακή αφίσα, σε προηγούμενες δραστηριότητες.

Ήδη κάποια παιδιά έχουν αναφέρει ότι έχουν ζώα στο σπίτι τους, (όταν συζητήσαμε για την 4^η Οκτωβρίου, παγκόσμια ημέρα προστασίας ζώων), γνωρίζουν ότι και τα ζώα έχουν συναισθήματα, ενώ βλέπουν καθημερινά γάτες και σκύλους στους δρόμους και στις γειτονικές αυλές, του σπιτιού τους και του νηπιαγωγείου. Οι γονείς ενός παιδιού μας κάλεσαν στο αγρόκτημα που έχουν, για να δούμε άλογα, κασίκες, πρόβατα, μοσχάρια και αγελάδες.

Κάποιο παιδάκι ανέφερε ότι ένας σκύλος δάγκωσε το παππού του, άλλο είπε ότι στο δρόμο είδε μια γάτα σκοτωμένη, και έτσι ξεκίνησε ένας προβληματισμός, ο οποίος οδήγησε στην επιλογή των ζώων ως θέμα για το εκπαιδευτικό σενάριο.

6) Σκοπός και στόχοι διδακτικού σεναρίου

Βασικός σκοπός του προτεινόμενου διδακτικού σεναρίου είναι να διευρύνουν οι μαθητές τις γνώσεις τους γύρω από τα ζώα, να αναπτύξουν δεξιότητες (γλωσσικές, γραφικές, μαθηματικές, να εκφραστούν δημιουργικά, να συνεργαστούν και να εξοικειωθούν περισσότερο με την τεχνολογία.

Το σενάριο προσπαθεί να επιτύχει τους εξής γνωστικούς στόχους ως προς:

ΦΥΣΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΚΑΙ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ

-Να γνωρίσουν μέσα από επίσκεψη, από ζώα και εικόνες που θα φέρουν τα παιδιά στο σχολείο, ή ανάλογο εκπαιδευτικό λογισμικό, τις γενικές κατηγορίες ζώων στο περιβάλλον που ζουν και να ανακαλύψουν ομοιότητες και διαφορές τους :

όσον αφορά τον τόπο διαβίωσης (ζώα του αγροκτήματος, ζώα του δάσους, του αέρα, της θάλασσας), τα εξωτερικά χαρακτηριστικά τους (π.χ. ποια έχουν 2 πόδια και ποια 4, ποια καθόλου).

-Να κατονομάσουν ζώα

-Να γνωρίσουν ποια ζώα στην Ελλάδα κινδυνεύουν να εξαφανιστούν, σε ποιο μέρος ζουν και ποιες είναι οι οργανώσεις που ασχολούνται με την προστασία τους.

-Να κατονομάσουν και ζώα στον κόσμο που κινδυνεύουν (π.χ. το πάντα, ο ρινόκερος κ.τ.λ.)

ΓΛΩΣΣΑ

-Να εμπλουτίσουν το προφορικό λόγο, να διηγούνται, να περιγράφουν, να αναγνωρίζουν οικείες λέξεις και γράμματα στο περιβάλλον (π.χ. ονόματα ζώων στον αντίστοιχο πίνακα αναφοράς)

-Να φτιάξουμε το δικό μας ψηφιακό παραμύθι και να το αφηγηθούμε στην ομάδα

-Να γράψουν τα παιδιά, τα δικά τους μηνύματα, για την προστασία των ζώων, με τη βοήθεια του πληκτρολογίου και να τα «ανεβάσουμε» στη ψηφιακή αφίσα

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ

-Να «ερμηνεύουν» γενικά στοιχεία του κόσμου που τα περιβάλλει μέσα από διαδικασίες παρατήρησης και ταξινόμησης, αντιστοίχισης, συμβολικής αναπαράστασης

-Να απαριθμούν ως το 3, να εμπεδώσουν την έννοια του αριθμού 3 και να αναγνωρίζουν τον αριθμό 3 στο οικείο περιβάλλον και τη θέση του στην αριθμογραμμή.

ΦΥΣΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

-Να ασκήσουν την παρατηρητικότητα τους και να ανακαλύψουν με το μεγεθυντικό φακό, ζώα που βρίσκονται μικροσκοπικά σε χαρτί.

ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ

-Να κόβουν, να κολλούν, να «πειραματίζονται», με διάφορα υλικά και χρώματα

-Να σχεδιάσουν και χρωματίσουν το αγαπημένο τους ζώο προς εξαφάνιση

-Να κατασκευάσουμε την χελώνα Καρέτα Καρέτα,

-Να δημιουργήσουμε ομαδικό κολάζ με θέμα την προστασία των ζώων

ΜΟΥΣΙΚΗ

-Να ακούσουν ήχους ζώων και να μαντέψουν ποιο ζώο είναι

-Να μάθουν το τραγούδι «Σώστε τη χελώνα καρέτα-καρέτα»

ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΤΕΧΝΗ-ΦΥΣΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

-Να αναπτύξουν την κινητικότητα τους, να εκφραστούν με τον αυτοσχεδιασμό και τη μίμηση κινήσεων διαφόρων ζώων, μέσα από το παιχνίδι με τις μουσικές καρέκλες ζώων (όποιο παιδάκι δεν βρίσκει καρέκλα λέει ένα ζώο και τα υπόλοιπα το αναπαριστούν με το σώμα τους

Το σενάριο προσπαθεί να επιτύχει την καλλιέργεια των παρακάτω **δεξιοτήτων** ως προς:

Να εξηγούν και να αιτιολογούν τις απόψεις τους, να βρίσκουν λύσεις απέναντι σε προβλήματα κακοποίησης ζώων

Να παίρνουν πληροφορίες από διάφορες πηγές όπως αφίσες, ταινίες

Να "διαβάζουν" απλά σύμβολα, σχεδιαγράμματα και χάρτες

Να ακούν και κατανοούν τις οδηγίες που τους δίδονται

Το σενάριο προσπαθεί να επιτύχει την καλλιέργεια των παρακάτω **παιδαγωγικών στάσεων και αξιών** ως προς:

Να ευαισθητοποιηθούν στο θέμα της κακοποίησης των ζώων και του κινδύνου εξαφάνισης ορισμένων από αυτών

Να αποκτήσουν θετικές στάσεις και συμπεριφορές απέναντι στα ζώα

Να σέβονται το περιβάλλον και να αντιλαμβάνονται τις συνέπειες των ανθρώπινων δραστηριοτήτων (μόλυνση θαλασσών, αποξήλωση δασών κ.τ.λ.) στην ύπαρξη και διαβίωση των ζώων

Να αναπτύξουν ικανότητες συνεργασίας

Να κατανοούν την αξία της ομαδικής εργασίας και της από κοινού ανακάλυψης

Ως προς τους **τεχνολογικούς στόχους**, το σενάριο προσπαθεί να επιτύχει

Να σχεδιάζουν διάφορα είδη γραμμών και περιγραμμάτων και να συνθέτουν σχήματα

Να ταυτίζουν τον υπολογιστή με μια μηχανή που βοηθάει τον άνθρωπο στην εργασία του και χρησιμεύει για παιχνίδι και διασκέδαση

Να εντοπίζουν γράμματα και αριθμούς στο πληκτρολόγιο και να πληκτρολογούν

Να επιλέγουν με το ποντίκι, να σύρουν και να τοποθετούν στην εικόνα που χρειάζονται, στην κατάλληλη θέση

Να εκτυπώνουν

7) Κατηγορία λογισμικού-συνδυασμός κατηγοριών λογισμικού

Οι κατηγορίες λογισμικού τις οποίες θα χρησιμοποιηθούν στο σενάριο είναι ένας συνδυασμός λογισμικών ανοιχτού τύπου, όπως το λογισμικό ανάπτυξης της έκφρασης και δημιουργίας (**TuxPaint**) και το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης (**Kidspiration**), αντίστοιχα. Τα ανοιχτού τύπου λογισμικά είναι σύμφωνα με τις σύγχρονες θεωρίες μάθησης του εποικοδομισμού (γνωστικές και κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες), διότι επιτρέπουν την βιωματική, ενεργητική, ανακαλυπτική, συνεργατική, παιγνιώδη μάθηση. (Σύγχρονες θεωρίες μάθησης, Ι. Ρεζ)

Επίσης θα χρησιμοποιηθούν τα on line εργαλεία Web 2 .0 δημιουργίας ψηφιακού παραμυθιού (**Storybird**) και πολυμεσικής αφίσας(**Edu.glogster**), τα οποία είναι και αυτά ανοιχτά περιβάλλοντα μάθησης, οπτικοποίησης, που επιτρέπουν την «κατασκευή», την επίλυση προβλημάτων, επιτρέπουν στον εκπαιδευτικό να παρέμβει και να τα προσαρμόσει είτε, το σπουδαιότερο, στο μαθητή να παρέμβει ώστε να ελέγξει την πορεία της μαθησιακής διαδικασίας. Όλα τα παραπάνω προγράμματα προσφέρουν πολλαπλές αναπαραστάσεις των εννοιών, και προσφέρονται ως εργαλεία που βοηθούν την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, την πρωτοβουλία, ευνοούν τις συνεργατικές μορφές μάθησης και δόμηση της γνώσης σε ατομικό και συλλογικό επίπεδο.

Το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης **Kidspiration**, ξεφεύγει από τη παραδοσιακή λεκτική διδασκαλία, καθώς επιτρέπει την ταυτόχρονη ανάμειξη γραφικών, εικόνας και ήχου για την προσέγγιση και εμπέδωση ενός θέματος. Δίνει τη δυνατότητα για συνεργασία στο Διαδίκτυο, ενσωματώνει νέες εικόνες, προσφέρει διεπιφάνεια χρήσης, κατάλληλα προσαρμοσμένη στα παιδιά(επιμορφωτικό υλικό τεύχος 2β, ΠΕ 60). Τα νήπια καλούνται να συμπληρώσουν τον εννοιολογικό χάρτη για τα ζώα, τοποθετώντας εικόνες σχετικές σε κάθε υπόθεμα, να ανοίξουν τα link τους, να δουν και να ακούσουν ταυτόχρονα video, τραγούδι, εικόνες για τα ζώα και έτσι να προσεγγίσουν το θέμα ολόπλευρα και ποικιλότροπα. Καλούνται να ταξινομήσουν, αντιστοιχήσουν, μετρήσουν, να μάθουν γενικότερα με τρόπο ενεργητικό, μέσα σε ένα ελκυστικό περιβάλλον μάθησης. Με το παραπάνω λογισμικό θα ανιχνευτούν οι προϋπάρχουσες απόψεις των μαθητών για τα ζώα, το περιβάλλον τους, τα χαρακτηριστικά τους. Είναι εύκολο να χρησιμοποιηθεί από τα νήπια καθώς το μόνο που χρειάζεται να γνωρίζουν είναι η χρήση του ποντικιού και το σύρε και άσε (drag and drop)

Το ανοιχτού τύπου λογισμικό έκφρασης και δημιουργίας **Tux Paint** είναι εύκολο στην κατανόηση και χρήση του από τα παιδιά. Προσφέρει ένα απλό και διαισθητικό περιβάλλον ζωγραφικής, μέσω του οποίου τα παιδιά μπορούν να εκφραστούν καλλιτεχνικά να αναπτύξουν τη φαντασία και δημιουργικότητα τους, παράγοντας τις δικές τους εικόνες ζώων. (καλούνται να ζωγραφίσουν το αγαπημένο τους ζώο προς εξαφάνιση). Προσφέρει κατάλληλα προσαρμοσμένη διεπιφάνεια χρήσης στις ανάγκες των παιδιών.(επιμορφωτικό υλικό τεύχος 2β, ΠΕ 60)Ως εκ τούτου, προωθεί την ενεργητική δράση, καλλιεργεί τη δημιουργική σκέψη των παιδιών.

Το on line εργαλείο Web 2.0 **Storybird** (ψηφιακό παραμύθι), είναι το κατεξοχήν εργαλείο καλλιέργειας και ανάπτυξης προφορικού λόγου. Έχει διαθεματικό και διεπιστημονικό χαρακτήρα, ελκυστικό περιβάλλον, εύκολο στη χρήση από τα παιδιά. Τα νήπια καλούνται να επιλέξουν εικόνες πάνω σε ένα θέμα, να τις σειραθετήσουν και να φτιάξουν το δικό τους ψηφιακό παραμύθι (για τα ζώα). Έτσι τους δίνεται η ευκαιρία να κάνουν τις δικές τους επιλογές, να εκφράζονται δημιουργικά και να αφηγούνται στηριζόμενοι στη φαντασία τους. Ως εκ τούτου καλλιεργεί και εμπλουτίζει τον προφορικό λόγο των παιδιών και παράλληλα στηρίζει τη δημιουργική τους σκέψη.

Το on line εργαλείο Web 2.0 **Edu.glogster** (πολυμεσική αφίσα), συνδυάζει εικόνα, video, ήχο, αποτυπώνει μηνύματα παιδιών για την προστασία των ζώων που κινδυνεύουν να εξαφανιστούν. Αποτυπώνει απόψεις παιδιών για το τι θα κάνουν τα ίδια, για να προστατέψουν τα ζώα και προσφέρει ψηφιακή αποτύπωση της θεματικής ενότητας «Οι φίλοι μας τα ζώα», με τη μορφή ανακεφαλαίωσης, αξιολόγησης, ανατροφοδότησης.

8) Διάρκεια

Η εκτιμώμενη διάρκεια του συνολικού διαθεματικού σεναρίου υπολογίζεται στις 2 εβδομάδες, ενώ η ανάπτυξη των παραπάνω λογισμικών και εργαλείων υπολογίζεται 6 ώρες.

9) Οργάνωση τάξης και απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Οι δραστηριότητες θα διεξαχθούν και μέσα στην τάξη, στη γωνιά του υπολογιστή και έξω (επίσκεψη σε αγρόκτημα), στηριζόμενοι στην αρχή της βιωματικής, ανακαλυπτικής μάθησης.

α)Θα εργαστούμε με το σύνολο της τάξης (συζήτηση, προβολή ταινιών, ταξινομήσεις, δημιουργία ψηφιακού παραμυθιού Storybird και αφίσας Edu.glogster), λαμβάνοντας υπόψη τους διάφορους τύπους νοημοσύνης του Gardner, καθώς οι ΤΠΕ, προσφέρουν, ένα σύνολο ερεθισμάτων, υποστηρίζουν τη θεωρία της πολλαπλής νοημοσύνης και την ολόπλευρη ανάπτυξη της προσωπικότητας των παιδιών.

β)Ατομικές εργασίες (εικαστικά, Tuxpaint)

γ)Εργασία σε 4 ομάδες των 4 παιδιών, οι δύο και 5 παιδιών οι άλλες 2 ομάδες, καθώς είμαστε 18 παιδιά (ομάδες συλλογής πληροφοριών και εικόνων για τα ζώα, Kidspiration), υιοθετώντας ομαδοσυνεργατικές μορφές διδασκαλίας, μέσω της οποίας τα παιδιά επικοινωνούν με άλλους, βοηθούν και δέχονται βοήθεια από άλλους, συνεργάζονται, παράγουν έργο από κοινού, καλλιεργώντας έτσι το ομαδικό πνεύμα και δεξιότητες φιλίας.

δ) Ο ρόλος της εκπαιδευτικού είναι συμμετοχικός, ενθαρρύνει τους πειραματισμούς των παιδιών με τα λογισμικά, βοηθάει στη σωστή χρήση του ποντικιού αν χρειαστεί, συντονίζει τις ομάδες στην συλλογή, παρουσίαση, ταξινόμηση του υλικού και δημιουργίας κολάζ από την ολομέλεια.

ε) Τα παιδιά συμμετέχουν ενεργά στη διαδικασία μάθησης τους. Συζητούν, αποφασίζουν, δημιουργούν μέσα σε κατάλληλα διαμορφωμένο περιβάλλον από τον εκπαιδευτικό.

Από προνήπια και από τη μέχρι τώρα εφαρμογή των ΤΠΕ στη τάξη, υπάρχει πρότερη τεχνολογική κουλτούρα (εξοικείωση με τα μέρη του υπολογιστή και με τα λογισμικά), καθώς έχουν χρησιμοποιηθεί σε προηγούμενες δραστηριότητες

Απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή:

Γωνιά υπολογιστή, ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, εκτυπωτής,

Φυλλομετρητής ιστού (Google Chrome),

Windows 7

Εγκατεστημένα τα λογισμικά Kidspiration, Tuxpaint,

10) Περιγραφή και αξιολόγηση του σεναρίου

Το παρακάτω σενάριο αναπτύσσεται διαθεματικά και διεπιστημονικά, συνδυάζοντας και τα βήματα που ακολουθούμε στη μέθοδο σχεδίου εργασίας. Με αυτό τον τρόπο, στηρίζεται η ισόρροπη και ολόπλευρη μάθηση των παιδιών, μέσω πειραματισμού και ανακάλυψης, μέσα από ατομικές και ομαδικές αναζητήσεις (οδηγός νηπιαγωγού). Από το γενικό πηγαίνουμε στο ειδικό(από τα ζώα και το περιβάλλον τους, πηγαίνουμε στα ζώα προς εξαφάνιση). Χρησιμοποιούμε, αρχικά, το συμβατικό τρόπο διδασκαλίας και μετά τα εκπαιδευτικά λογισμικά και τα web 2.0, η ενσωμάτωση των οποίων στηρίζει τη συμβατική διδασκαλία και τη συμπληρώνει, καθιστώντας τη πιο άμεση, παιγνιώδη, βιωματική, και αποτελεσματική, στην εμπέδωση των εννοιών.

Έγερση ενδιαφέροντος- Αφόρμηση-Προβληματισμού

Από την συζήτηση που είχαμε κάνει την παγκόσμια ημέρα προστασίας των ζώων (4 Οκτωβρίου), γνωρίζαμε ότι η οικογένεια ενός παιδιού είχε αγρόκτημα με πολλά ζώα και αποφασίσαμε να το επισκεφτούμε. Η άμεση επαφή των παιδιών με τα ζώα του αγροκτήματος, ήταν ισχυρό κίνητρο για να ξεκινήσει το σχέδιο εργασία.



Αρχικά τα παιδιά φωτογράφισαν τα ζώα, ανέβηκαν πάνω σε άλογο, είδαν πρόβατα, κατσικάκια στο αγρόκτημα. Στη συνέχεια εμπλουτίσαμε τη γωνιά της παρεούλας με τις φωτογραφίες που τραβήξαμε, τα παιδιά τις περιέγραψαν και διηγήθηκαν τις εμπειρίες τους από την επίσκεψη αυτή. Μετά κάποια παιδιά είπαν ότι είχαν και αυτά ζώα στο σπίτι τους και προσφέρθηκαν να τα φέρουν στο σχολείο.

Στη γωνιά των μαθηματικών υπήρχαν καρτέλες με ζώα μικροσκοπικά και τα παιδιά μπορούσαν να τα δουν μόνο με μεγεθυντικό φακό



Παιδαγωγικές Δραστηριότητες

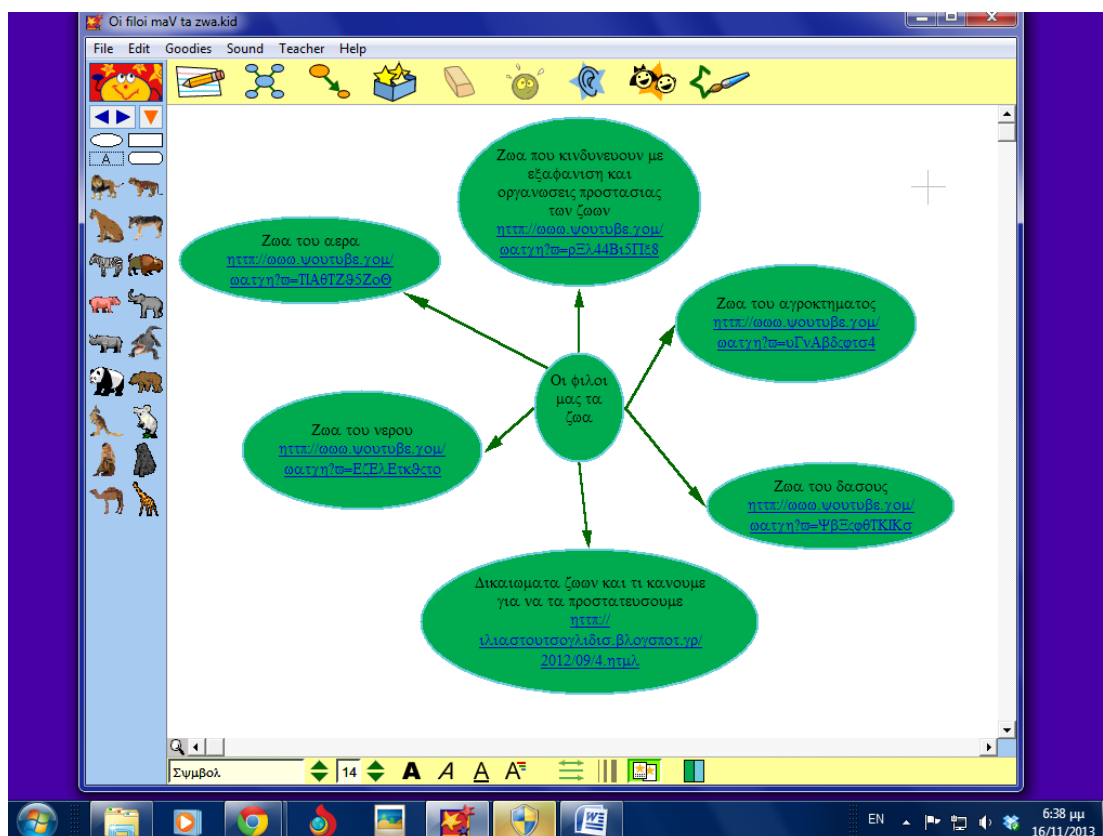
1^η δραστηριότητα (Γλώσσα-Μελέτη περιβάλλοντος)

Παρατήρηση-συζήτηση-καταιγισμός ιδεών

Τα παιδιά παρατηρούν τα ζώα, καταγράφουμε τις ιδέες τους, τις εμπειρίες τους, τους προβληματισμούς και τις γνώσεις τους σχετικά με τα ζώα. (τι γνωρίζουν και τι θέλουν να μάθουν)

Από την καταγραφή φτιάχνουμε τον παρακάτω εννοιολογικό χάρτη στο Kidspiration, με θέματα που ενδιαφέρουν τα παιδιά. Η νηπιαγωγός χωρίζει σε ομάδες τα παιδιά, λαμβάνοντας το ενδιαφέρον των παιδιών για κάποια συγκεκριμένη ομάδα ζώων,

φροντίζοντας να καλυφθούν οι 4 κατηγορίες ζώων, με κριτήριο το περιβάλλον που ζούν και να υπάρχει ίση κατανομή στη δυναμικότητα της κάθε ομάδας: α) Ζώα του αγροκτήματος με την ονομασία ΑΛΟΓΑ β) Ζώα του νερού με την ονομασία ΚΑΡΧΑΡΙΕΣ γ) Ζώα του αέρα με την ονομασία ΠΑΠΙΕΣ δ) Ζώα του δάσους με την ονομασία ΕΛΑΦΙΑ. Η κάθε ομάδα αποφασίζει να φέρει πληροφορίες και εικόνες με τα ζώα. Η νηπιαγωγός παίρνει κάθε ομάδα χωριστά και αναζητάνε στο youtube τραγούδια και βίντεο σχετικά με την ομάδα τους και τα παιδιά επιλέγουν εκείνα που τους αρέσουν. Η νηπιαγωγός ενσωματώνει τα link στον εννοιολογικό χάρτη του Kidspiration, όπως φαίνεται παρακάτω:



ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟ ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ: παιδική εγκυκλοπαίδεια Στρατίκη « Τα ζώα και το περιβάλλον τους», dvd του Nathional Geographic για τα ζώα της στεριά, της θάλασσας και του αέρα , εικόνες ζώων στον ιστότοπο <http://kids.nationalgeographic.com/kids/animals/>, πληροφορίες για τα ζώα που βρίσκονται σε κίνδυνο, στον ιστότοπο <http://www.kidsplanet.org/factsheets/map.html>, φωνές ζώων στο <http://ts.sch.gr/repo/online-packages/dim-mousiki-a-st/d16-web/suburbs/dasos.htm>

Παρακάτω είναι τα link με τραγούδια και video του Kidspiration που άρεσαν στα παιδιά και τα ενσωματώσαμε στο χάρτη

<http://www.youtube.com/watch?v=uGnAbdVjts4> (για τα ζώα του αγροκτήματος)

<http://www.youtube.com/watch?v=YbXVjqTKIKs> (για τα ζώα του δάσους)

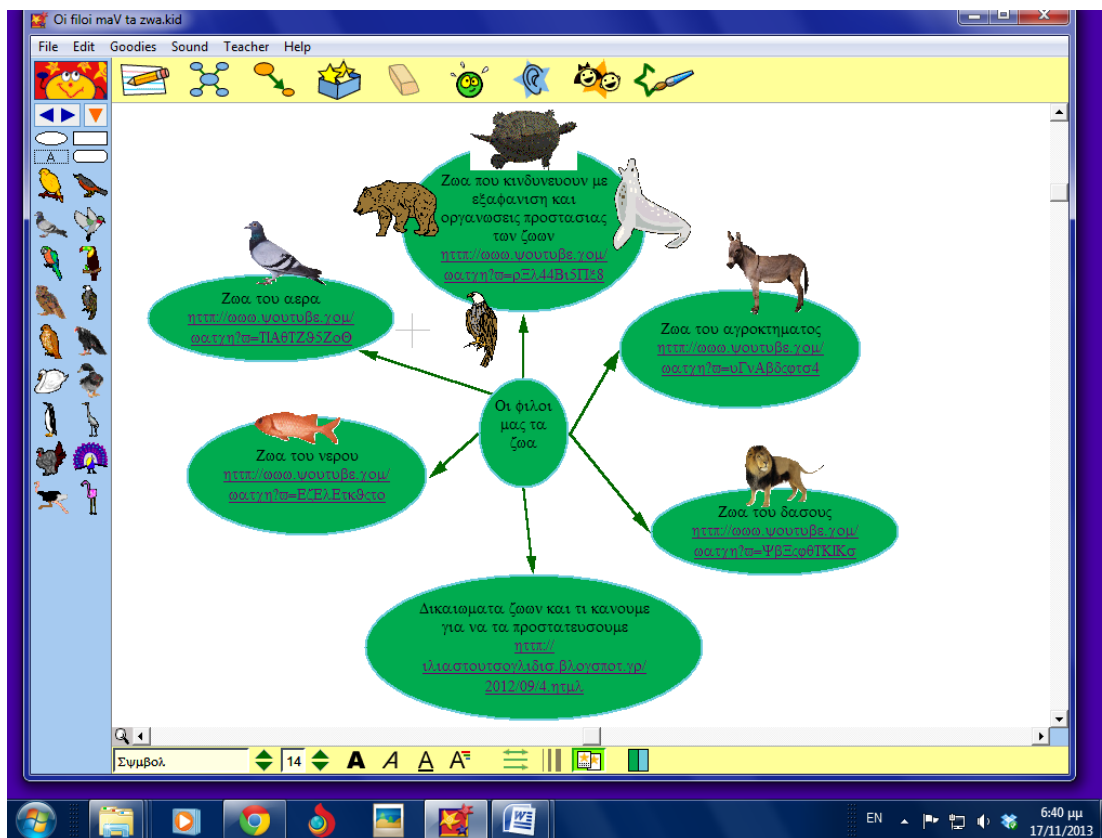
<http://iliastoutsoglidis.blogspot.gr/2012/09/4.html> (για τα δικαιώματα των ζώων από το ιστολόγιο Εμείς οι νηπιαγωγοί)

<http://www.youtube.com/watch?v=EzElEtKJVto> (για τα ζώα του νερού)

<http://www.youtube.com/watch?v=TIAGTZJ5ZoQ> (για τα ζώα του αέρα)

<http://www.youtube.com/watch?v=rXl44Bi5Px8> (για τα ζώα προς εξαφάνιση)

Στη συνέχεια τα παιδιά βάζουν από μια εικόνα σχετική, σε κάθε κατηγορία ζώων με την τεχνική drag and drop



2^η δραστηριότητα (Μαθηματικά)

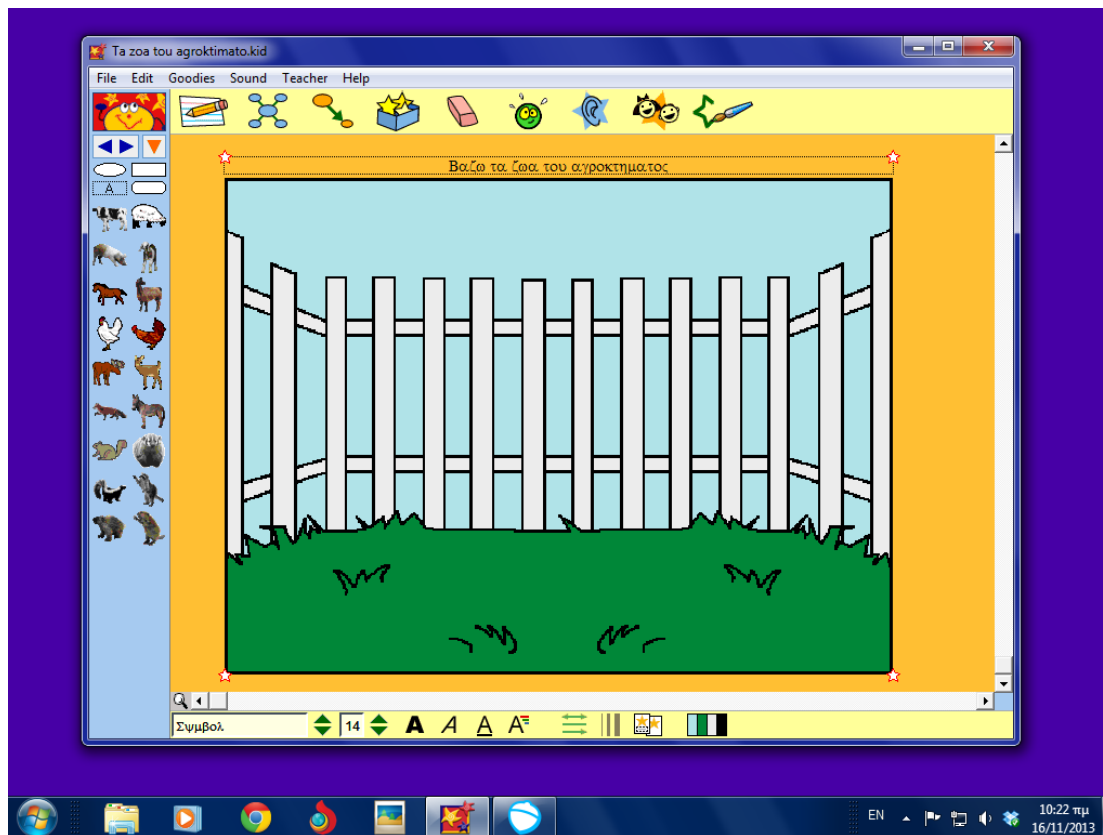
Ταξινόμηση-Ανάλυση-Επεξεργασία Δεδομένων

Με βάση τις πληροφορίες και τις εικόνες που φέρνουν τα παιδιά, φτιάχνουμε με συμβατικό τρόπο (αρχικά), τις κατηγορίες ζώων με βάση το περιβάλλον που ζουν.

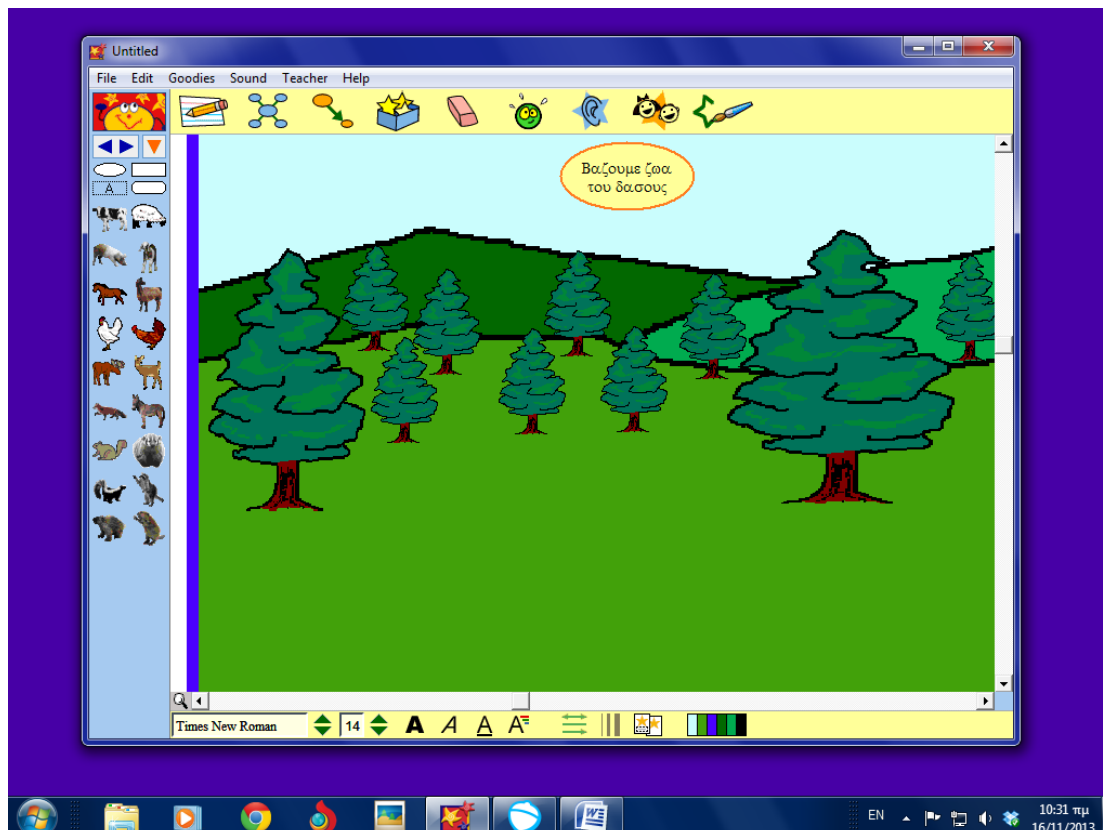


Στη συνέχεια, κάθε ομάδα πρέπει να βάλει τα ζώα της, στο περιβάλλον που ζει, στο λογισμικό Kispiration

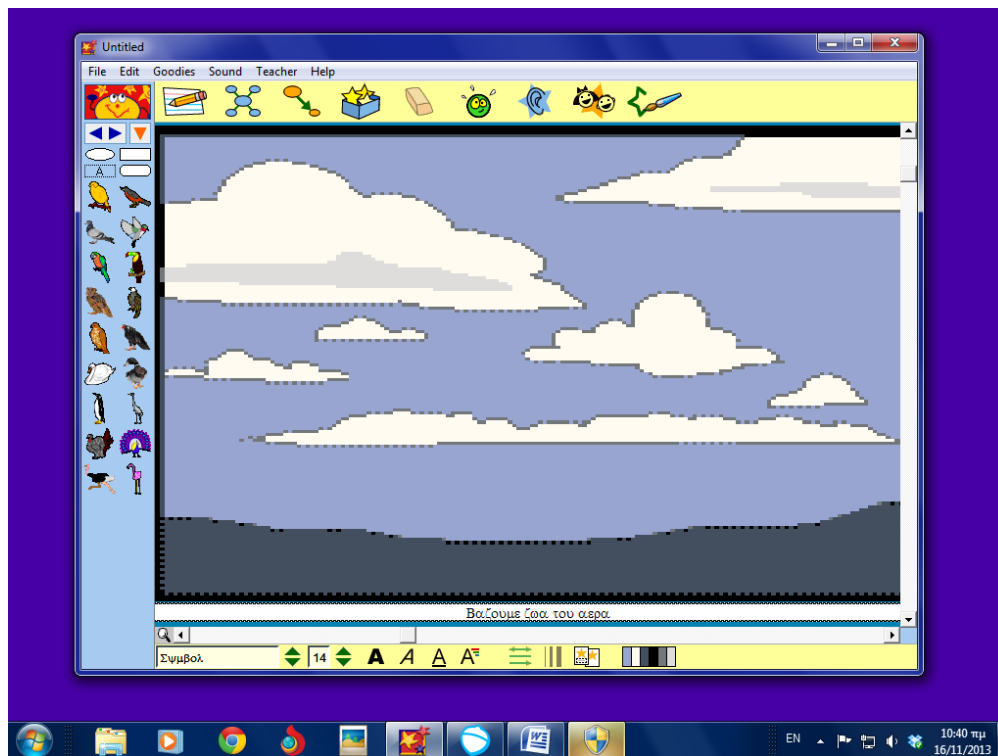
Να βάλουν τα ζώα του αγροκτήματος η ομάδα των αλόγων



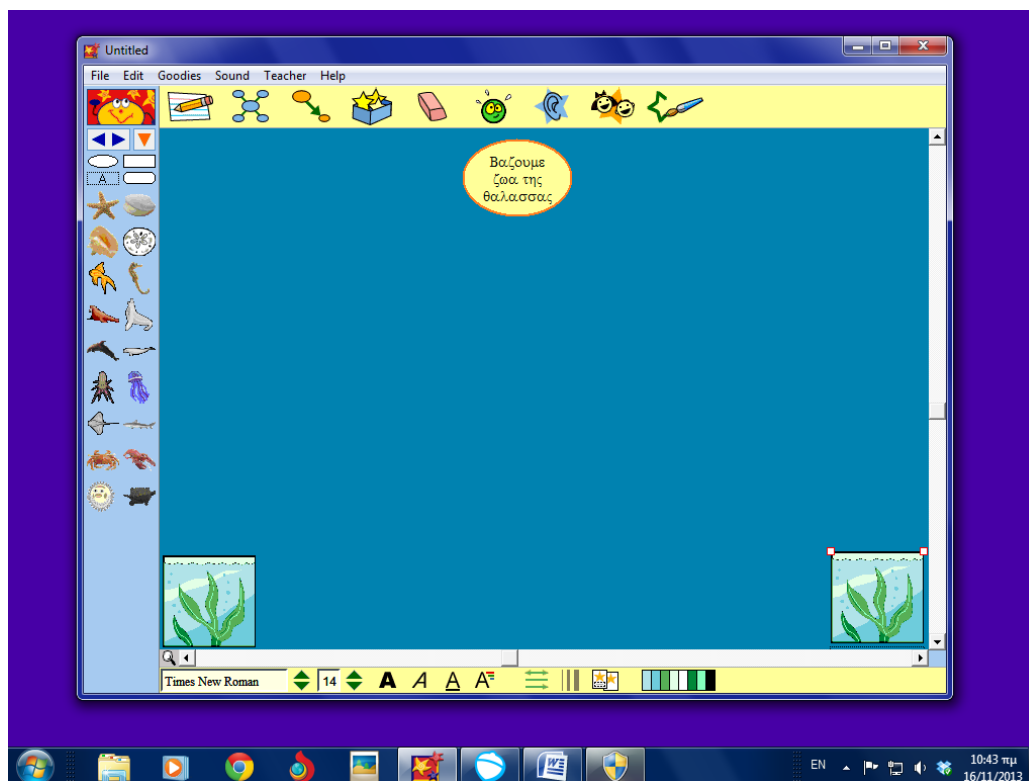
Να βάλουν τα ζώα του δάσους η ομάδα των ελαφιών



Να βάλουν τα ζώα του αέρα η ομάδα με τις πάπιες



Να βάλουν τα ζώα του βυθού οι ομάδα των καρχαριών



Καταγραφή δεδομένων-Παρουσίαση

Η κάθε ομάδα πληκτρολογεί τα ονόματα των ζώων που ανακάλυψε και τα

παρουσιάζει στην ολομέλεια.

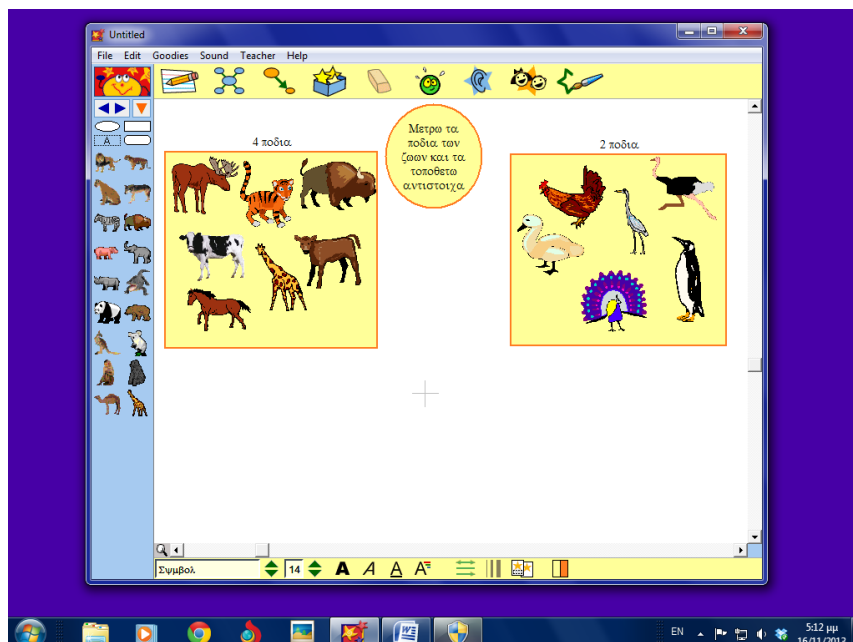
3^η δραστηριότητα (Μαθηματικά)

Κάθε ομάδα καλείται να μετρήσει τα πόδια των ζώων και να τα ταξινομήσει σε δύο ομάδες: αυτά που έχουν δύο πόδια και αυτά που έχουν 4 (ταξινόμηση με ένα κριτήριο)

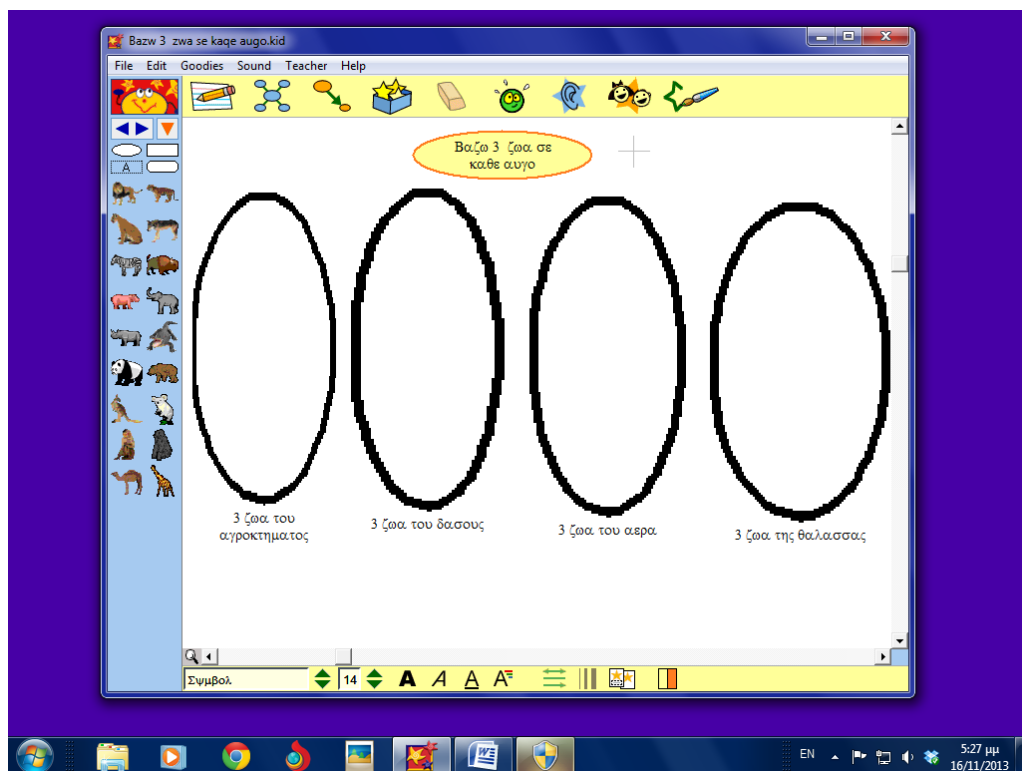
Φύλλο εργασίας όπου ταξινομούν, τα ζώα, με κριτήριο τον αριθμό των ποδιών που έχουν



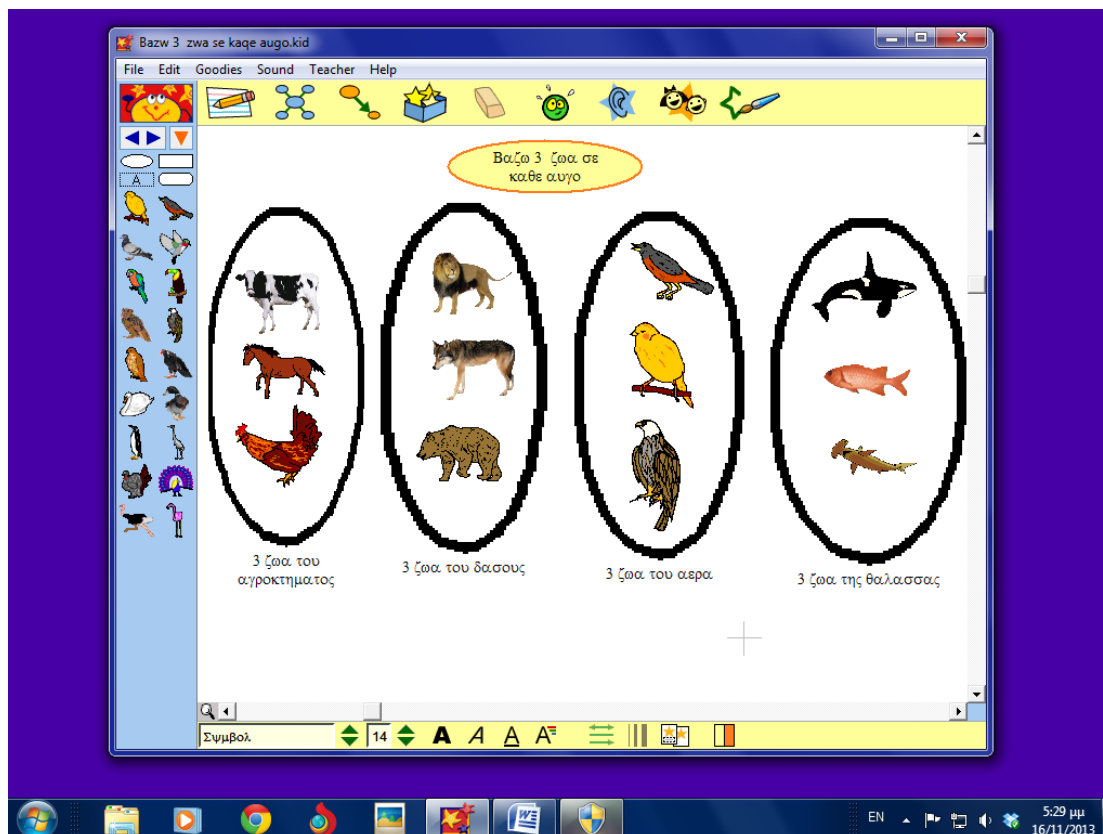
Αυτό θα είναι τα τελικό αποτέλεσμα



Σε άλλο φύλλο εργασίας πρέπει να βάλουν τρία ζώα του αγροκτήματος στο πρώτο αυγό, τρία ζώα του δάσους στο δεύτερο αυγό, τρία ζώα του αέρα στο τρίτο αυγό και τρία ζώα της θάλασσας στο τελευταίο αυγό. (Ταξινόμηση με δύο κριτήρια και εμπέδωση του αριθμού 3)



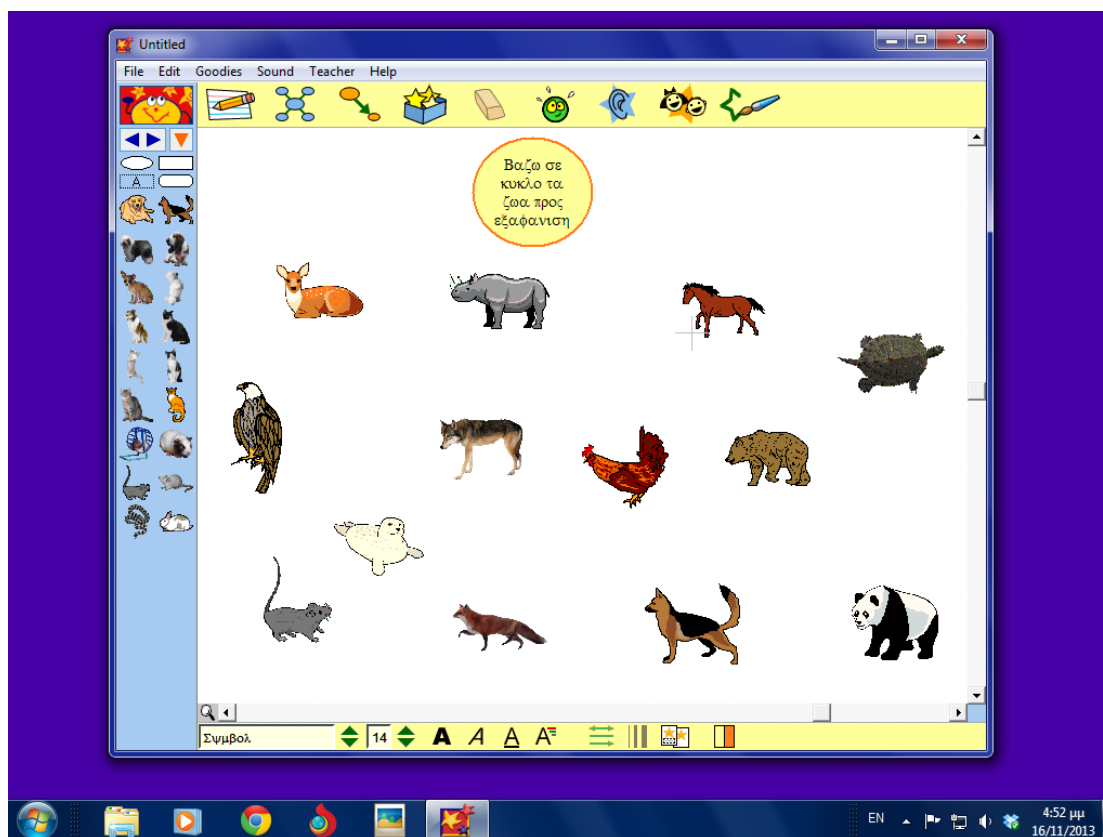
Αυτό θα είναι το τελικό αποτέλεσμα



4^η δραστηριότητα (Μελέτη περιβάλλοντος-Μαθηματικά-Γλώσσα)

Βλέποντας το βίντεο, από τον εννοιολογικό χάρτη, για τα ζώα που κινδυνεύουν να εξαφανιστούν και τις οργανώσεις που τα προστατεύουν στην Ελλάδα, τα παιδιά βάζουν στο χάρτη της Ελλάδος, τα ζώα και το όνομα τους(ο χάρτης της Ελλάδος λειτουργεί και ως πίνακας αναφοράς). Παίζουμε παιχνίδι αντιστοίχησης ζώου και ονόματος και στη συνέχεια περνάμε στο παρακάτω φύλλο εργασίας του Kidspiration.

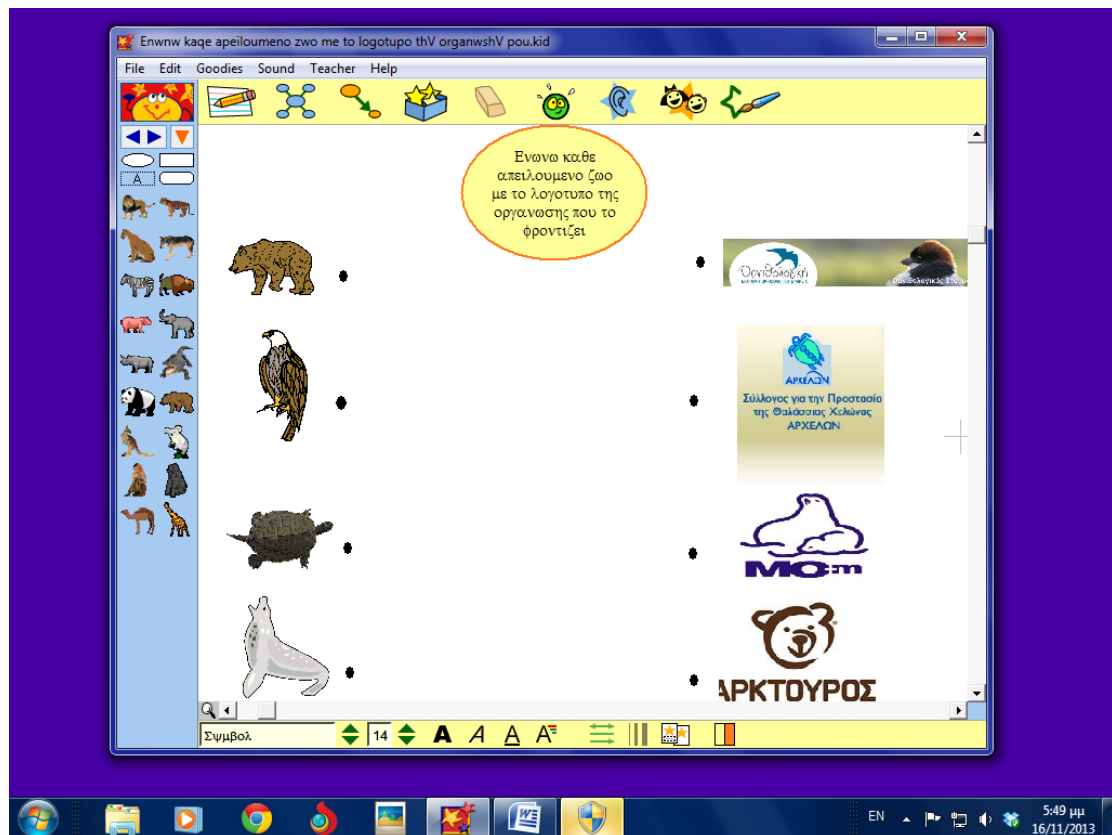
Εδώ πρέπει να βάλει, η κάθε ομάδα, σε κύκλο τα ζώα που κινδυνεύουν να εξαφανιστούν



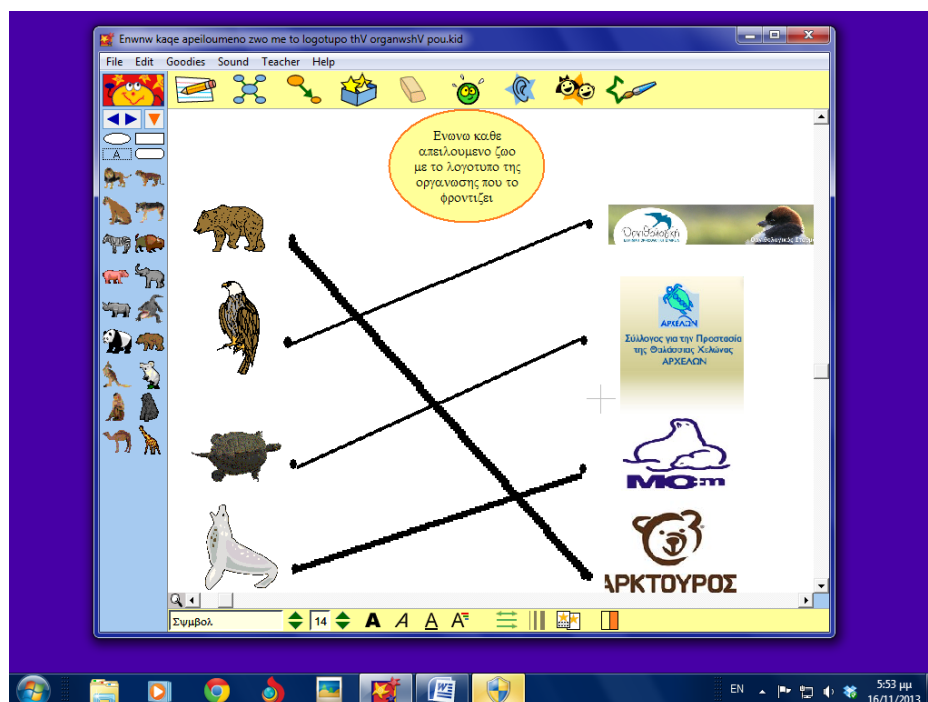
Αυτό θα είναι το τελικό αποτέλεσμα



Σε άλλο φύλλο εργασίας, η κάθε ομάδα πρέπει να ενώσει κάθε ζώο με την οργάνωση που το προστατεύει



Αυτό θα είναι το τελικό αποτέλεσμα



5^η δραστηριότητα(Γλώσσα-Έκφραση και δημιουργία)

Αφού δούμε τα δικαιώματα των ζώων από τον εννοιολογικό χάρτη του Kidspiration, τα παιδιά καλούνται να πουν τα ίδια τι θα κάνουν για να προστατεύσουν τα ζώα που κινδυνεύουν. Η νηπιαγωγός καταγράφει τις απαντήσεις τους. Στη συνέχεια τα παιδιά καλούνται να ζωγραφίσουν το αγαπημένο τους ζώο προς εξαφάνιση, να πληκτρολογήσουν το όνομα του και να το παρουσιάσουν, ως υπερασπιστές του ζώου, μέσα από το λογισμικό **Tuxpaint**

Ενδεικτικές εικόνες από τις δημιουργίες των παιδιών



Εργαλεία

ζωγραφίζω το αγαπημένο μου ζώο προς εξαφάνιση

αρκουδα

Πινέλα

Χρώματα

Διάλεξε χρώμα και μορφή πινέλου για να ζωγραφίσεις.

Εργαλεία

ζωγραφίζω το αγαπημένο μου ζώο προς εξαφάνιση

δελφινι

Γράμματα

Χρώματα

Διάλεξε στυλ κειμένου. Κάνε κλικ στη ζωγραφιά σου και άρχισε να γράφεις.

6^η δραστηριότητα (Γλώσσα-Έκφραση και δημιουργία)

Στην επόμενη δραστηριότητα τα παιδιά ακούνε το on line παραμύθι: «Που πας χελωνάκι;» της Κάλλιω Καστρησίου, το οποίο βρίσκεται στον παρακάτω ιστότοπο: <http://www.mikrosanagnostis.gr/library/pageflip34/Default.html> ως υποστηρικτικό υλικό για τη δημιουργία του δικού μας παραμυθιού με το on line εργαλείο **Storybird**.

7^η δραστηριότητα (Έκφραση και δημιουργία)

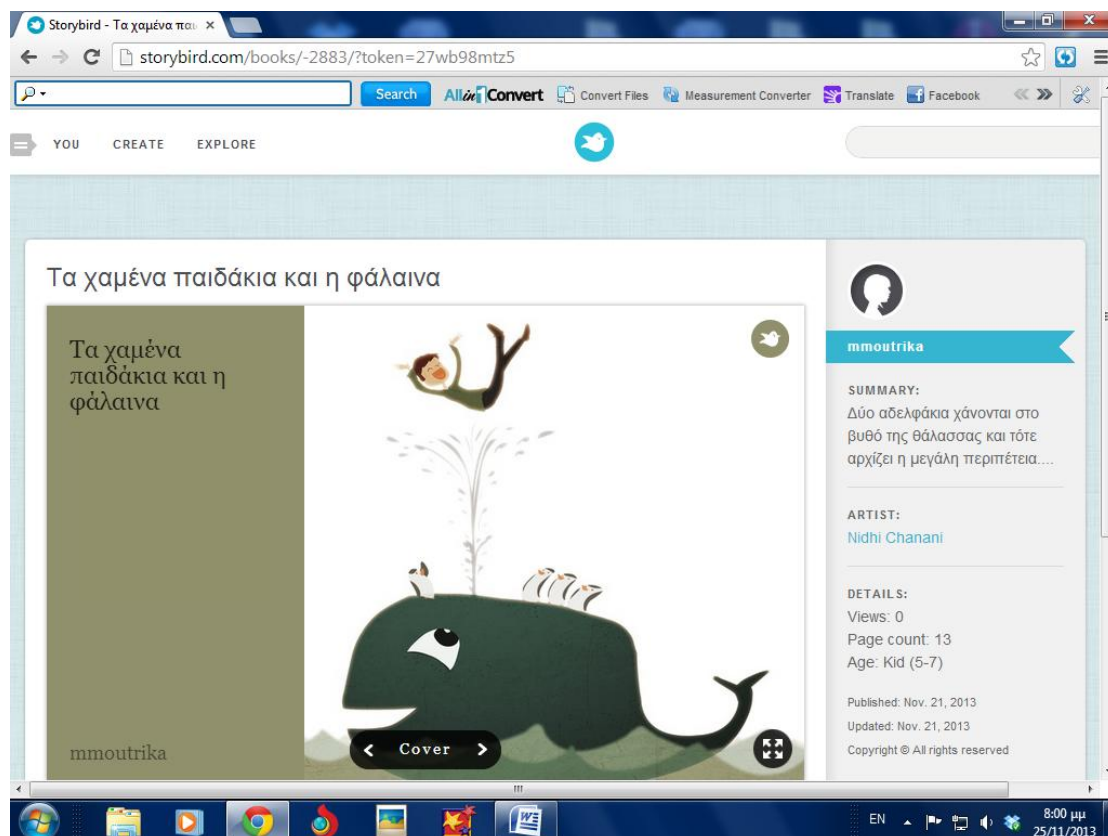
Ως επέκταση της παραπάνω δραστηριότητας, κατασκευάζουμε τη χελώνα Καρέτα-Καρέτα με χάρτινο πιάτο και μακαρόνια. Ακούμε από το youtube το τραγούδι το Ζουγανέλη "Σώστε τη χελώνα Καρέτα-Καρέτα" και το μαθαίνουμε

8^η δραστηριότητα (Γλώσσα-Έκφραση και δημιουργία)

Η εκπαιδευτικός ρωτάει τα παιδιά αν θέλουν να φτιάξουν το δικό τους παραμύθι, θυμίζοντας τους το παραπάνω παραμύθι. Μπαίνει στον ιστότοπο του **Storybird**, τα παιδιά διαλέγουν εικόνες σχετικές με ζώα του βυθού και αρχίζουν να τις περιγράφουν. Μετά τα παιδιά διαλέγουν ποια εικόνα να είναι πρώτη στο παραμύθι τους και σιγά-σιγά με την υποβοήθηση της εκπαιδευτικού, τις βάζουν σε μια σειρά, δημιουργώντας ένα παραμύθι. Αποφασίζουν ποιο θα είναι το εξώφυλλο και ποιος ο τίτλος. Το δικό μας ψηφιακό παραμύθι έχει τίτλο:

"Τα χαμένα παιδάκια και η φάλαινα" και βρίσκεται στον παρακάτω ιστότοπο:

<http://storybird.com/books/-2883/?token=27wb98mtz5>



9^η δραστηριότητα (Γλώσσα-Έκφραση και δημιουργία)

Ανατροφοδότηση-Σύνθεση Γνώσεων

Τα παιδιά εκτυπώνουν και κόβουν εικόνες με ζώα από το λογισμικό kidspiration. Τις κολλάνε σε χαρτόνι, γύρω από τη γη, που έχουν ζωγραφίσει, βουτώντας μπατονέτα σε δαχτυλομπογιά. Ανάμεσα στα ζώα ζωγραφίζουν παιδάκια που αγκαλιάζουν τα ζώα από χαρτί και καταγράφουν τα μηνύματά τους για την προστασία των ζώων. Φτιάχνουν έτσι μια αφίσα για τα ζώα, με συμβατικό τρόπο.

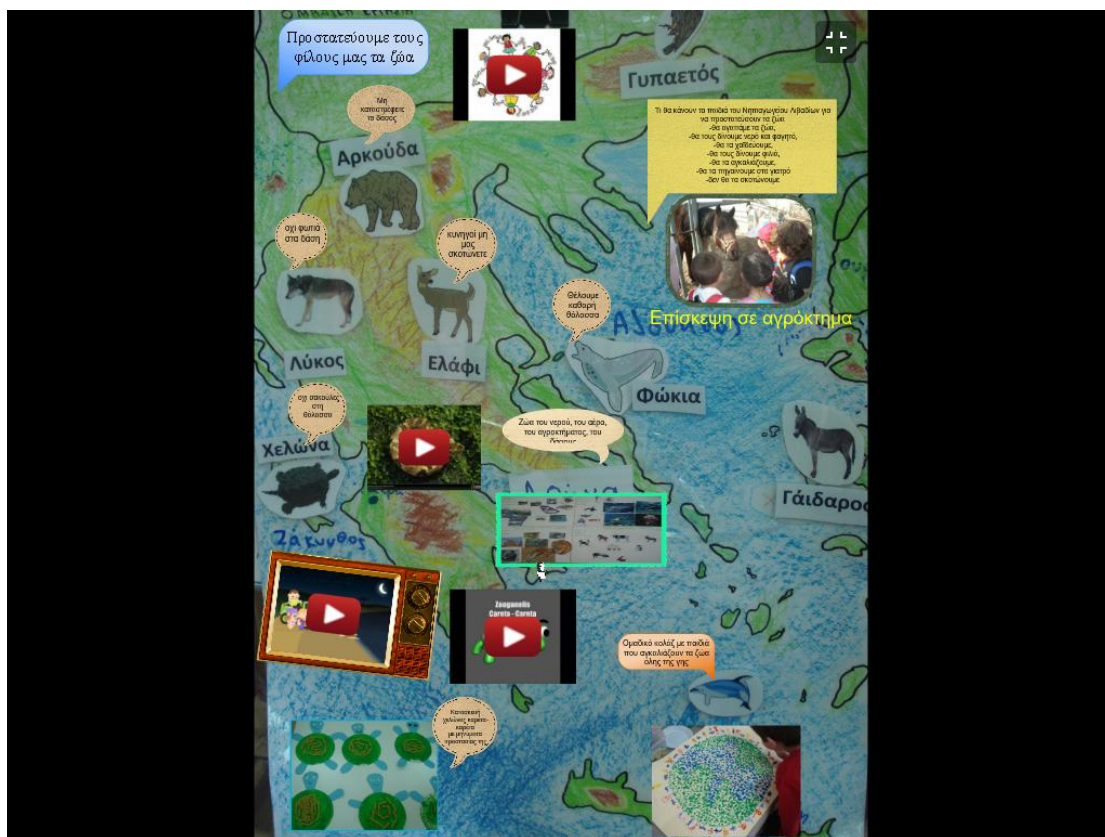
10^η δραστηριότητα (Γλώσσα- Έκφραση και δημιουργία)

Η νηπιαγωγός ρωτάει τα παιδιά αν θέλουν να στείλουν και να κάνουν γνωστά, στους συγγενείς και στους φίλους τους, τα δικά τους μηνύματα για την προστασία των ζώων (τα οποία είχε καταγράψει η εκπαιδευτικός σε προηγούμενη δραστηριότητα). Έτσι ξεκινάει η δημιουργία πολυμεσικής αφίσας με το εργαλείο **Edu.glogster**.

Η εκπαιδευτικός έχει φωτογραφίσει και αποθηκεύσει, στον υπολογιστή της τάξης, τη κατασκευή της χελώνας Καρέτα-Καρέτα, το κείμενο με τα μηνύματα των παιδιών, το χάρτη της Ελλάδος με τα ζώα προς εξαφάνιση τοποθετημένα στην

περιοχή που ζουν, τη φωτογραφία της αφίσας με τη γη, τα ζώα και τα παιδιά, τη συμβατική ταξινόμηση των ζώων. Έχει προσθέσει επίσης προσθέσει τα video που άρεσαν στα παιδιά. Τα ανεβάζει στη ψηφιακή αφίσα του Edu.glogster.

Τα παιδιά καλούνται να θυμηθούν τα μηνύματα, να κατονομάσουν ζώα και οργανώσεις προστασίας τους, και ό,τι δραστηριότητα κάναμε σχετική. Μεταβαίνουμε στον ιστότοπο του Edu.glogster και τα παιδιά πατάνε και βλέπουν τα video με τραγούδια, ήχους, ταινία για τα ζώα. Βλέπουν τις εικόνες των ζώων και φαντάζονται τι μπορεί να λένε τα ζώα. Η εκπαιδευτικός καταγράφει στην αφίσα, αυτά που λένε τα παιδιά και τα μηνύματα τους. Ένα παιδί κλείνει τα μάτια και προσπαθεί να μαντέψει το ζώο που ακούγεται από το σχετικό video. Η ψηφιακή μας αφίσα έχει τίτλο «Οι φίλοι μας τα ζώα» και βρίσκεται στον παρακάτω ιστότοπο: <http://mmoutrika.edu.glogster.com/oifiloimastazoa-2940/>



Ενημερώνουμε τους γονείς για τις ιστοσελίδες στις οποίες βρίσκονται το ψηφιακό παραμύθι και η πολυμεσική αφίσα, ώστε να γίνει διαμοιρασμός της γνώσης.

11^η δραστηριότητα(Δραματική τέχνη –Φυσική αγωγή)

Παίζουμε τις μουσικές καρέκλες των ζώων, όπου όταν ένα παιδί δεν βρει καρέκλα, πρέπει να αναπαραστήσει ένα ζώο και οι υπόλοιποι να το μιμηθούν

Αξιολόγηση του σεναρίου

Η 9^η δραστηριότητα έχει τη μορφή αξιολόγησης-ανατροφοδότησης, διότι τα παιδιά καλούνται να κατονομάσουν ζώα, οργανώσεις, να καταθέσουν τρόπους προστασίας των ζώων, ενώ τα λόγια των ζώων είναι ουσιαστικά ενδείξεις για το τι κατανόησαν και έμαθαν τα παιδιά γύρω από το ποιοι είναι οι κίνδυνοι που διατρέχουν τα ζώα. Από αυτή τη δραστηριότητα θα φανεί τι δεν έγινε αντιληπτό σε σχέση με τα ζώα, το περιβάλλον τους, τους κινδύνους που διατρέχουν, ώστε να σχεδιαστούν επόμενες δραστηριότητες εμπέδωσης.

Μπορούμε να αξιολογήσουμε τη συνεισφορά των ΤΠΕ, στη διδασκαλία μας με κριτήριο αν:

- Βοήθησε τα παιδιά να επεκτείνουν τις γνώσεις τους με ευχάριστο και δημιουργικό τρόπο;
- Βοήθησε τα παιδιά να εμπεδώσουν κάποιες πρότερες γνώσεις τους;
- Διατύπωσαν την επιθυμία τους να παίξουν με τα λογισμικά, στις ελεύθερες δραστηριότητες, πράγμα που αποδεικνύει ότι εντυπωσιάστηκαν και τους άρεσε η χρήση τους;
- Κατονόμασαν ζώα προς εξαφάνιση και οργανώσεις προστασίας τους;
- Κατονόμασαν ζώα του νερού, του αέρα, του αγροκτήματος, του δάσους;
- Εμπέδωσαν την έννοια του αριθμού 3;
- Συνεργάστηκαν στις ομαδικές εργασίες για την επίτευξη ενός κοινού στόχου;
- Μεταβλήθηκε η στάση των παιδιών απέναντι στα ζώα; Κατανόησαν την έννοια του σεβασμού, της φροντίδας και αγάπης προς τα ζώα;

11. Προστιθέμενη αξία

Ενσωματώνοντας τα παραπάνω λογισμικά και εργαλεία web2.0 στο σενάριο, η εκπαιδευτική διαδικασία γίνεται πιο ευχάριστη, λόγω του ελκυστικού περιβάλλοντος, ολόπλευρη, λόγω της πολυμεσικότητας, διεγείρουν το ενδιαφέρον των παιδιών και κινητοποιούν εσωτερικά κίνητρα μάθησης, λόγω των ποικίλων ερεθισμάτων. Στηρίζουν την ενεργητική, ανακαλυπτική, βιωματική μάθηση. Είναι εύχρηστα τόσο από τον εκπαιδευτικό όσο και από τα παιδιά. Στηρίζουν και επεκτείνουν τη συμβατική διδασκαλία. Προσφέρουν τη δυνατότητα διαμοιρασμού της γνώσης προς τους γονείς και προς τους υπόλοιπους συναδέλφους.

12. Φύλλα εργασίας

Στο νηπιαγωγείο δεν έχουμε τα φύλλα εργασίας με την έννοια που έχουν στο δημοτικό(αξιολόγηση). Εδώ χρησιμεύουν ως υποστηρικτικό υλικό για την εμπέδωση εννοιών, τα οποία έχει διαμορφώσει η εκπαιδευτικός στο λογισμικό και τα οποία μπορεί να εκτυπώσει και τα παιδιά να συμπληρώσουν με συμβατικό τρόπο. Τα λεγόμενα "φύλλα εργασίας" του παραπάνω σεναρίου, έχουν προστεθεί στις αντίστοιχες δραστηριότητες που αναπτύχθηκαν. Στη τέταρτη δραστηριότητα, το φύλλο εργασίας ,αντιστοίχισης ζώων προ εξαφάνιση και των οργανώσεων που τα προστατεύουν, εκτυπώθηκε και τα παιδιά το έφτιαξαν με συμβατικό τρόπο.

13.Πρόσθετες πληροφορίες

Ως επέκταση του παραπάνω σεναρίου, μπορεί να είναι η επίσκεψη στην τάξη μας ενός κτηνιάτρου και δημιουργία γωνιάς Κτηνιατρείου . Το συμβολικό παιχνίδι στη γωνιά του κτηνιατρείου, θα προβάλλει τις στάσεις και συμπεριφορές των παιδιών απέναντι στα λούτρινα ζώακια και μπορεί να είναι και αυτό μέρος της αξιολόγησης του σεναρίου, δηλ. κατά πόσο το σενάριο βοήθησε στη μεταβολή της συμπεριφοράς των παιδιών απέναντι στα ζώα.

Βιβλιογραφία

- Αναλυτικό πρόγραμμα του νηπιαγωγείου (ΔΕΠΣΣ, 2003)
- Ματσαγγούρας, Η. (2000). *Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση*. Αθήνα, Γρηγόρης
- Ντολιοπούλου (1999), *Σύγχρονες τάσεις της προσχολικής αγωγής*, Αθήνα, Τυπωθήτω –Γιώργος Δάρδανος.
- Οδηγός σπουδών νηπιαγωγού(2006)
- Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών Τεύχος 2β Κλάδος Πε 60 2011

