

Σχεδιασμός και ανάπτυξη διδακτικού σεναρίου με θέμα: «Γνωρίζω τους τύπους των παραμυθιών»

Κουφού Ευαγγελία
Νηπιαγωγός, ΠΕ 60
evakoufou@gmail.com

Περίληψη

Το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο που αφορά τα παραμύθια (έντυπα και ψηφιακά), διαπραγματεύεται τα γνωστικά αντικείμενα της Γλώσσας και των ΤΠΕ όπως αυτά αναφέρονται στο αναθεωρημένο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο του 2014. Ο σχεδιασμός του στηρίζεται στην άποψη ότι η γνώση και η γλώσσα οικοδομούνται σταδιακά μέσα από επικοινωνιακές σχέσεις υποστηρικτικού χαρακτήρα. Συγκεκριμένα, οι μαθητές καλούνται να καταθέσουν τις απόψεις τους προφορικά και να αναζητήσουν πληροφορίες προκειμένου να προσεγγίσουν το συγκεκριμένο θέμα. Έτσι, δίνεται η ευκαιρία στους μαθητές να εκφράσουν με προφορικό και γραπτό τρόπο όσα επιθυμούν να μάθουν. Το γνωστικό αντικείμενο που κατέχει βασική θέση στο παρόν εκπαιδευτικό σενάριο είναι το Παιδί και Πληροφορική όπου τα παιδιά εξοικειώνονται με απλές βασικές λειτουργίες του Η/Υ και έρχονται σε μια πρώτη επαφή με διάφορες χρήσεις του, ως εποπτικού μέσου διδασκαλίας καθώς και ως εργαλείου ανακάλυψης και έκφρασης στο πλαίσιο των καθημερινών τους δραστηριοτήτων.

Λέξεις κλειδιά: Εκπαιδευτικό σενάριο, ψηφιακά βιβλία, έντυπα βιβλία, νέες τεχνολογίες

Εισαγωγή

Το εκπαιδευτικό σενάριο αυτό, δημιουργήθηκε στο πλαίσιο της επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών στις ΤΠΕ σε επίπεδο Β2, της συστάδας των νηπιαγωγών. Ο σχεδιασμός αλλά και η υλοποίηση έγιναν στην τάξη κατά τη διάρκεια της επιμόρφωσης. Συμμετείχαν 18 μαθητές τεσσάρων έως έξι ετών, ενός τμήματος διθέσιου νηπιαγωγείου και σκοπός του σεναρίου ήταν η γνωριμία των μαθητών με τα ψηφιακά βιβλία και η δημιουργία ενός ψηφιακού βιβλίου. Οι δραστηριότητες που σχεδιάστηκαν και υλοποιήθηκαν πραγματοποιήθηκαν σε μια περίοδο που ήταν γνωστικά έτοιμοι οι μαθητές και ήταν σε θέση να συζητούν, να συνεργάζονται και να χρησιμοποιούν τις ΤΠΕ. Κυρίαρχη μέθοδος υπήρξε η εργασία σε ομάδες και χρησιμοποιήθηκαν τεχνολογικά εργαλεία κατάλληλα για την ηλικία και τις δυνατότητες των μαθητών. Ο χώρος της τάξης διαμορφώθηκε κατάλληλα και οι δραστηριότητες που σχεδιάστηκαν και πραγματοποιήθηκαν ήταν οι εξής πέντε: Δραστηριότητα ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας, δραστηριότητα διδασκαλίας του γνωστικού αντικείμενου, δραστηριότητα εμπέδωσης του γνωστικού αντικείμενου, δραστηριότητα αξιολόγησης του γνωστικού αντικείμενου και τέλος μεταγνωστική δραστηριότητα. Η αξιολόγηση του σεναρίου έγινε από τους μαθητές και την εκπαιδευτικό κατά τη διάρκεια της διεξαγωγής του και από την επιμορφώτρια του προγράμματος κατά τον σχεδιασμό και την αποτίμησή του.

Περιγραφή Εκπαιδευτικού Σεναρίου

Τίτλος διδακτικού σεναρίου:

Γνωρίζω τους τύπους των παραμυθιών

Εκτιμώμενη διάρκεια διδακτικού σεναρίου:

5 διδακτικές ώρες

Ένταξη του διδακτικού σεναρίου στο πρόγραμμα σπουδών/προαπαιτούμενες γνώσεις.

Γνωστικό αντικείμενο. Στο αναθεωρημένο Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου στα περιεχόμενα της μαθησιακής περιοχής Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας και ειδικότερα στην ενότητα Διερευνώ, πειραματίζομαι, ανακαλύπτω και λύνω προβλήματα με τις Τ.Π.Ε., τα νήπια μπορούν να πληροφορούνται με εκπαιδευτικά λογισμικά κλειστού τύπου και εφαρμογές υπερμέσων. Ακόμη στα περιεχόμενα της μαθησιακής περιοχής της Γλώσσας και ειδικότερα στην ενότητα Παραγωγή προφορικών κειμένων, τα νήπια παραγάγουν προφορικά κείμενα σύμφωνα με τις δεσμεύσεις που ισχύουν κάθε φορά. (Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου, 2014).

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών:

Οι μαθητές γνωρίζουν ήδη να ακούν μια αφήγηση, να συζητούν στην ολομέλεια, να προτείνουν και να αποδέχονται την άποψη των άλλων. Ακόμη, ξέρουν να χειριστούν έναν Η/Υ και να αναζητούν πληροφορίες με ασφάλεια στο διαδίκτυο. Επίσης, ξέρουν να δημιουργούν εννοιολογικούς χάρτες είτε στο χαρτί είτε σε λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης και να αναζητούν κατάλληλες εικόνες και βίντεο στο διαδίκτυο. Τέλος είναι σε θέση να χειρίζονται τον Η/Υ, το κατάλληλο λογισμικό και το ποντίκι προκειμένου να δημιουργήσουν ένα ψηφιακό βιβλίο.

Σκοποί και στόχοι του διδακτικού σεναρίου:

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο Παιδί και γλώσσα

- Να συμμετέχουν και να εμπλουτίσουν τον προφορικό τους λόγο συμβάλλοντας στη συζήτηση για τα παραμύθια με αποδέκτες τους συμμαθητές τους.
- Να είναι σε θέση να συνθέσουν ένα προφορικό παραμύθι, να παρατηρούν, ανακαλούν, να ερμηνεύουν και να περιγράφουν γεγονότα, εικόνες, να δίνουν οδηγίες, να εμπλέκονται σε διαφορετικές μορφές αφήγησης και να επεξηγούν και επιχειρηματολογούν.

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο Παιδί και Πληροφορική

- Να χρησιμοποιούν σωστά τον Η/Υ προκειμένου να γράψουν τις λέξεις που τους δίνονται, να βρουν εικόνες στο διαδίκτυο, και να τις αντιστοιχίσουν με τις κατάλληλες λέξεις στο λογισμικό δημιουργίας του εννοιολογικού χάρτη.
- Να χρησιμοποιήσουν τον κειμενογράφο προκειμένου να αποτυπώσουν γραπτώς τις αποφάσεις που πήραν προφορικά για να φτιάξουν τους διαλόγους του παραμυθιού.

Ως προς την χρήση των ΤΠΕ

- Να δημιουργήσουν έναν εννοιολογικό χάρτη
- Να επιλέγουν τα σωστά εργαλεία, να διαβάζουν όσα πληκτρολογούν και να επαληθεύουν όσα έγραψαν προκειμένου να τελειώσουν το έργο που τους ανατίθεται.
- Να χρησιμοποιήσουν το υπολογιστικό φύλλο προκειμένου να ψηφίσουν τους ήρωες του παραμυθιού και να αποτυπώσουν γραπτώς τις αποφάσεις που πήραν.

Ως προς την μαθησιακή διαδικασία

- Να αποδέχονται τις συμβάσεις μιας συζήτησης, να διερωτώνται και να μοιράζονται απόψεις και εμπειρίες.
- Να υιοθετούν τις συμβάσεις του γραπτού λόγου προκειμένου να εφαρμόσουν τις αποφάσεις που έλαβαν προφορικά σχετικά με την ιστορία του παραμυθιού.

Το εκπαιδευτικό σενάριο σενάριο

1. Δραστηριότητα ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας με τίτλο «Βιβλίο, μα πως είναι το βιβλίο».

Οι μαθητές με την εκπαιδευτικό στην ολομέλεια στη γωνιά της παρεούλας συζητούν για τα παραμύθια και ποια παραμύθια έχουν δει ή έχουν ακούσει. Οι μαθητές εκφράζουν τις εμπειρίες τους πάνω στα παραμύθια, τι παραμύθια έχουν διαβάσει, που και ποιος τους τα διάβασε. Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία της συζήτησης η νηπιαγωγός τους παροτρύνει να φέρουν μερικά παραμύθια από την βιβλιοθήκη για να τα δουν και να εντοπίσουν τα βασικά στοιχεία των παραμυθιών και κατόπιν κάνουν συζήτηση για το ποιες διαφορές φαντάζονται ότι θα υπάρχουν με τα ψηφιακά βιβλία και τι θα ήθελαν να δουν και να μάθουν για τα ψηφιακά βιβλία. Η εκπαιδευτικός δείχνει στον Η/Υ ένα ψηφιακό παραμύθι και μετά καταγράφει τις προτάσεις των μαθητών σε χαρτί και τέλος χωρίζει τα παιδιά σε 3 ομάδες. Η πρώτη ομάδα γράφει σε χαρτί τις λέξεις που έχει γράψει η εκπαιδευτικός στον εννοιολογικό χάρτη και τις δίνει στην τρίτη ομάδα η οποία τις περνάει στο λογισμικό χαρτογράφησης, η δεύτερη ομάδα μαζί με την εκπαιδευτικό διαλέγει εικόνες από το διαδίκτυο στον άλλο Η/Υ και τις περνάει στον εννοιολογικό χάρτη που ετοιμάζει η ομάδα 3. Όταν τελειώσει ο εννοιολογικός χάρτης ανά ζεύγη τα παιδιά αντιστοιχίζουν τις εικόνες με τις σωστές λέξεις στον εννοιολογικό χάρτη, ο οποίος εκτυπώνεται και αναρτάται στην τάξη.

2. Δραστηριότητα διδασκαλίας του γνωστικού αντικείμενου με τίτλο «Βλέπουμε τα ψηφιακά παραμύθια και φτιάχνουμε το σενάριο για το δικό μας παραμύθι.»

Οι μαθητές παρακολουθούν από το YouTube και στην ιστοσελίδα ψηφιακής αφήγησης με τη χρήση του προβολέα μερικά ψηφιακά παραμύθια. Όταν θεωρήσουν ότι έλαβαν τις πληροφορίες που χρειαζόταν για τη δημιουργία του δικού τους παραμυθιού σταματάει η προβολή. Η εκπαιδευτικός έχει ετοιμάσει χαρτάκια με λέξεις όπως: ο κακός ήρωας, ο καλός ήρωας, το μέρος, τι κάνουν 3 ήρωες, αρχή παραμυθιού, τέλος παραμυθιού και τα έχει βάλει σε φουσκωμένα μπαλόνια. Οι μαθητές συζητούν μεταξύ τους και με την καθοδήγηση της νηπιαγωγού φτιάχνουν 6 ομάδες των τριών ατόμων. Αφού γίνουν οι ομάδες η νηπιαγωγός τους εξηγεί ότι υπάρχουν 6 μπαλόνια τα οποία θα σκορπίσει στον χώρο και η κάθε ομάδα όταν ξεκινήσει μουσική θα πρέπει να προσπαθήσει να σπάσει ένα από αυτά και να βρει αυτό που βρίσκεται μέσα στο μπαλόνι. Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία και σκάσει η κάθε ομάδα το μπαλόνι της επιστρέφουν όλοι στην παρεούλα προκειμένου να βρουν τι πρέπει να κάνει η κάθε ομάδα και να διαλέξουν που θα εργαστούν προκειμένου να γράψουν αυτό που ζητήθηκε από το χαρτάκι.

Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία η εκπαιδευτικός με τους μαθητές στην ολομέλεια συνθέτουν την ιστορία. Κάθε ομάδα παρουσιάζει τις ιδέες της μέσω ενός εκπροσώπου. Εάν θελήσει βέβαια κάποιο μέλος της ομάδας ή κάποιος μαθητής από άλλη ομάδα να προσθέσει κάτι ή να κάνει κάποια διευκρίνιση μπορεί να μιλήσει, αρκεί να σηκώσει το χέρι του και να περιμένει τη σειρά του. Τα λεγόμενα των μαθητών καταγράφει η εκπαιδευτικός. Μετά το τέλος της διήγησης της κάθε ομάδας η νηπιαγωγός διαβάζει όσα ειπώθηκαν σε περίπτωση που οι μαθητές θέλουν να προσθέσουν κάτι. Όταν όλες οι ομάδες πουν αυτά που αποφάσισαν και η νηπιαγωγός τα έχει καταγράψει και διαβάσει όλα, τότε διαβάζει συνολικά όλη την ιστορία. Γίνονται οι αλλαγές όπου και εάν χρειάζεται και αν η ολομέλεια καταλήξει ότι η ιστορία είναι όπως θέλουν προχωρούμε στην επόμενη δάση.

Η κάθε ομάδα (των τριών μαθητών) αναλαμβάνει να γράψει στον Η/Υ, στον κειμενογράφο τις προτάσεις που σκέφτηκε. Κάθε μαθητής θα γράφει και μια πρόταση ενώ τα άλλα 2 θα βλέπουν εάν υπάρχει κάποιο λάθος για να το διορθώσουν. Η νηπιαγωγός θα παράσχει βοήθεια σε περίπτωση που κάποιος την χρειαστεί ενώ

παράλληλα θα αναθέσει στα υπόλοιπα παιδιά της τάξης που είναι στην παρεούλα να σκεφτούν ποιους ήρωες έχουν συναντήσει στα παραμύθια που έχουν διαβάσει. Όποια ομάδα τελειώνει τη συγγραφή στον κειμενογράφο επιστρέφει στην παρεούλα και πάει η επόμενη. Όταν όλες οι ομάδες τελειώσουν τη συγγραφή η τελευταία ομάδα εκτυπώνει το φύλλο και αναρτάται από τη νηπιαγωγό στην παρεούλα προκειμένου να δουν όλα οι μαθητές το αποτέλεσμα της συνεργασίας μεταξύ τους.

3. Δραστηριότητα εμπέδωσης του γνωστικού αντικείμενου με τίτλο «Διαλέγουμε τους ήρωες της ιστορίας μας».

Η νηπιαγωγός σε ένα μεγάλο χαρτί κάνσον γράφει κάθετα τις λέξεις: Καλός, Κακός, Ήρωας1, Ήρωας2, Ήρωας3. Ζητάει λοιπόν από τους μαθητές να προτείνουν τι θα ήθελαν να είναι ο κάθε ήρωας. Οι μαθητές προτείνουν και η νηπιαγωγός σημειώνει στο χαρτί. Αφού λοιπόν όλοι κάνουν τις προτάσεις τους σχετικά με τους ήρωες τους και έχει γίνει καταγραφή από την εκπαιδευτικό στο χαρτί θα ανακοινωθεί το αποτέλεσμα της διαδικασίας και εάν συμφωνούν όλοι θα συνεχίσουν στην επόμενη φάση εάν όχι θα γίνουν οι απαραίτητες αλλαγές. Κατόπιν η εκπαιδευτικός θα δημιουργήσει στο υπολογιστικό φύλλο πέντε φύλλα και θα τα ονομάσει, Κακός, Ήρωας1, Ήρωας2, Ήρωας3. Σε κάθε φύλλο θα ετοιμάσει έναν πίνακα όπου κάθετα θα υπάρχει μια στήλη με εικόνες και λέξεις από τους χαρακτήρες που πρότειναν οι μαθητές και οριζόντια θα υπάρχουν 19 στήλες όσες και ο αριθμός των μαθητών συν μια στήλη στην οποία θα προστεθεί αργότερα το πλήθος των ψήφων και δίπλα από τον πίνακα θα έχει ετοιμάσει τις ίδιες λέξεις σε έναν άλλο βοηθητικό πίνακα.

Οι μαθητές θα πρέπει ένα-ένα να πάνε στον Η/Υ να ανοίξουν το κάθε φύλλο, να βρουν τον ήρωα που επιθυμούν να κάνουν αντιγραφή τη λέξη από τον βοηθητικό πίνακα και να την επικολλήσουν στη σωστή θέση (η οποία θα είναι δίπλα στην ίδια λέξη που έχει ήδη γράψει στον πίνακα η νηπιαγωγός με άλλο χρώμα γραμματοσειράς και εικόνα) έτσι ώστε να ψηφίσουν τον χαρακτήρα που επιθυμούν. Αυτό θα πρέπει να το κάνουν για όλα τα φύλλα του αρχείου έτσι ώστε να επιλέξουν έναν χαρακτήρα για κάθε ήρωα του παραμυθιού μας.

Όταν ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία ο τελευταίος μαθητής εκτυπώνει τα υπολογιστικά φύλλα και τα φέρνει στην ολομέλεια όπου γίνεται καταμέτρηση των επιλογών τους, και η νηπιαγωγός γράφει στην κενή στήλη το πλήθος των ψήφων κάθε χαρακτήρα. Μετά από την καταμέτρηση του κάθε φύλλου γίνεται συζήτηση για το ποιος χαρακτήρας έχει τις περισσότερες ψήφους, ποιος τις λιγότερες, ποιοι και εάν ισοψήφησαν και τελικά ποιος είναι ο χαρακτήρας που θα προστεθεί στο παραμύθι μας. Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία για όλα τα φύλλα η νηπιαγωγός θα τα καταγράψει και τα αναρτήσει στον πίνακα προκειμένου να τα συμβουλευτούν στην επόμενη φάση που θα είναι η δημιουργία του ψηφιακού βιβλίου.

4. Δραστηριότητα αξιολόγησης του γνωστικού αντικείμενου με τίτλο «Δημιουργία ψηφιακού βιβλίου»

Οι μαθητές χωρίζονται στις ομάδες που είχαν στις προηγούμενες δραστηριότητες και ζωγραφίζουν όσα είχαν αποφασίσει όταν έγραφαν το σενάριο. Η νηπιαγωγός έχει υπενθυμίσει ήδη σε κάθε ομάδα τι ήταν αυτό που είχαν γράψει στο σενάριο και βοηθάει όπου χρειαστεί για το τι θα μπορούσαν να ζωγραφίσουν. Όταν όλες οι ομάδες ολοκληρώσουν τις ζωγραφιές τους η κάθε ομάδα φωτογραφίζει τη ζωγραφιά και η νηπιαγωγός τις περνάει στον Η/Υ. Από τον Η/Υ η κάθε ομάδα θα μεταφέρει από αρχείο κειμενογράφου του Φωτόδεντρου που έχει ήδη δημιουργηθεί σε προηγούμενη δραστηριότητα με την τεχνική σύρε και άφησε στην κάθε σελίδα τα λόγια και τις εικόνες στο εργαλείο δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης Storybird. Όταν όλες οι ομάδες ολοκληρώσουν τις εργασίες τους και ολοκληρωθεί το ψηφιακό βιβλίο θα γίνει η παρουσίασή του στην ολομέλεια με τη χρήση του προβολικού μηχανήματος.

5. Μεταγνωστική δραστηριότητα με τίτλο «Το ψηφιακό μας μουσείο».

Οι μαθητές μαζί με τη βοήθεια της νηπιαγωγού θα δημιουργήσουν ένα ψηφιακό μουσείο με το εργαλείο emaze, με φωτογραφίες από την πορεία των εργασιών τους, από έργα που προέκυψαν σε κάθε φάση και από το τελικό αποτέλεσμα που θα είναι το ψηφιακό βιβλίο. Η κάθε ομάδα μαθητών θα ανεβάσει με τη βοήθεια της νηπιαγωγού στην ψηφιακή πινακοθήκη τα έργα που δημιούργησε από την αρχή του σεναρίου μέχρι το τέλος του.

Υλικοτεχνική υποδομή/Ψηφιακά μέσα:

Έντυπα βιβλία, Η/Υ, Projector, εκτυπωτής, χαρτιά λευκά, μαρκαδόροι.
Διδακτικό υλικό: Έντυπο υλικό που δημιούργησαν τα παιδιά σε προηγούμενες δραστηριότητες, διαδικτυακό εργαλείο ψηφιακής αφήγησης <https://www.storyjumper.com/>, διαδικτυακό εργαλείο <https://www.emaze.com/>, λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης CmapTools <https://cmap.ihmc.us/>, υπολογιστικό φύλλο excel.

Αξιολόγηση

Αξιολόγηση των μαθητών. Για την τελική αξιολόγηση οργανώθηκε και σχεδιάστηκε η μεταγνωστική δραστηριότητα με την οποία θα αποτιμηθεί ο βαθμός επίτευξης των στόχων που τέθηκαν.

Φύλλα Εργασίας

Οι οδηγίες που δόθηκαν ήταν προφορικές και δεν θα χρησιμοποιήθηκαν τυποποιημένα φύλλα εργασίας.

Συμπεράσματα

Συμπερασματικά λοιπόν πρέπει να αναφερθεί ότι σημαντικό είναι ο/η εκπαιδευτικός να φροντίσει με ποικίλους τρόπους την γνωστική και κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών. Μέθοδοι, που διαπραγματεύονται ζητήματα που απασχολούν τον μικρόκοσμο της τάξης αλλά και της ευρύτερης κοινωνίας με τρόπο ευχάριστο και κατανοητό χωρίς να επιβαρύνουν συναισθηματικά τα παιδιά, αποτελούν βασικό εργαλείο του εκπαιδευτικού.

Η ενασχόληση με τα βιβλία και η ανάγνωση αυτών αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της ζωής όλων των ανθρώπων από πολύ μικρή ηλικία. Όπως όλα τα αντικείμενα αλλάζουν μορφή έτσι και το βιβλίο έπρεπε να εξελιχθεί και να μεταμορφωθεί ώστε να ανταποκρίνεται στις ανάγκες της συνεχώς μεταβαλλόμενης εποχής. Η έκφραση «Ο νέος είναι ωραίος, αλλά ο παλιός είναι αλλιώς» καταδεικνύει τη σημαντικότητα όλων των μορφών που μπορεί να πάρει μια ιστορία και ένα βιβλίο. Οι μαθητές πρέπει να αναγνωρίζουν την αξία σε κάθε μορφή του ίδιου αντικειμένου και να είναι έτοιμοι να το αξιοποιήσουν σωστά. Έτσι έκαναν και οι μαθητές που συμμετείχαν στη συγκεκριμένη εκπαιδευτική παρέμβαση. Αναζήτησαν, οργάνωσαν, έμαθαν και δημιούργησαν κάτι που μέχρι πρότινος αγνοούσαν.

Ο συνδυασμός των νέων τεχνολογιών με τα παραμύθια προωθεί τον ψηφιακό γραμματισμό. Προγράμματα και εφαρμογές σε μέσα νέων τεχνολογιών βοηθούν τα παιδιά να αποτυπώσουν το αποτέλεσμα της διερεύνησης που συντελέστηκε. Το αποτέλεσμα αυτό μπορεί να αποτυπωθεί σε ψηφιακή αφίσα, σε ψηφιακή αφήγηση, προγραμματιστικό παιχνίδι και να αναρτηθεί στο διαδίκτυο.

Αναφορές

Κορομπίλη, Σ., Τόγια, Α. (2015). *Θεωρίες Μάθησης*. [Κεφάλαιο Συγγράμματος]. Στο Κορομπίλη, Σ., Τόγια, Α. 2015. *Πληροφοριακός γραμματισμός*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. κεφ 4. Ανακτήθηκε στις 8-5-2020 από: <http://hdl.handle.net/11419/2704>

- Δημητριάδης, Σ. (2015). Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτικό λογισμικό. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Ανακτήθηκε στις 8-5-2020 από: <http://hdl.handle.net/11419/3397>
- Ξηρουχάκη, Φ. *Εναλλακτικές ιδέες των μαθητών*. Υπό εκπόνηση πτυχιακή εργασία στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Κρήτης. Ανακτήθηκε στις 5-5-2020 από: <http://www.clab.edc.uoc.gr/aestit/pdfs/209-2.pdf>
- Π.Σ.Ν. (2014). Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου-Αναθεωρημένη έκδοση . Ανακτήθηκε στις 8-5-2020 από: http://repository.edulll.gr/edulll/retrieve/7058/1947_1%CE%BF%20%CE%BC%CE%AD%CF%81%CE%BF%CF%82%20%CE%A0%CE%A0%CE%A3%20%CE%BD%CE%B7%CF%80%CE%B9%CE%B1%CE%B3%CF%89%CE%B3%CE%B5%CE%AF%CE%BF%CF%85.pdf

Παράρτημα

Τίτλος διδακτικού σεναρίου:

Γνωρίζω τους τύπους των παραμυθιών

Εκτιμώμενη διάρκεια διδακτικού σεναρίου

5 διδακτικές ώρες

Ένταξη του διδακτικού σεναρίου στο πρόγραμμα σπουδών/προαπαιτούμενες γνώσεις

Γνωστικό Αντικείμενο:

Στο αναθεωρημένο Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου στα περιεχόμενα της μαθησιακής περιοχής Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας και ειδικότερα στην ενότητα Διερευνώ, πειραματίζομαι, ανακαλύπτω και λύνω προβλήματα με τις Τ.Π.Ε.. τα νήπια μπορούν να πληροφορούνται με εκπαιδευτικά λογισμικά κλειστού τύπου και εφαρμογές υπερμέσων. Στα περιεχόμενα της μαθησιακής περιοχής των Μαθηματικών και ειδικότερα στην ενότητα Κανονικότητες: Αναγνώριση, συμπλήρωση, περιγραφή/ εξήγηση κανονικότητας τα νήπια αναγνωρίζουν, να περιγράφουν και να συμπληρώνουν κανονικότητες με χειραπτικό ή εικονιστικό υλικό. Τέλος στα περιεχόμενα της μαθησιακής περιοχής της Γλώσσας και ειδικότερα στην ενότητα Παραγωγή προφορικών κειμένων, τα νήπια παραγάγουν προφορικά κείμενα σύμφωνα με τις δεσμεύσεις που ισχύουν κάθε φορά. (Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου, 2014).

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών:

Οι μαθητές γνωρίζουν ήδη να ακούν μια αφήγηση, να συζητούν στην ολομέλεια, να προτείνουν και να αποδέχονται την άποψη των άλλων. Ακόμη, ξέρουν να χειριστούν έναν Η/Υ και να αναζητούν πληροφορίες με ασφάλεια στο διαδίκτυο. Επίσης, ξέρουν να δημιουργούν εννοιολογικούς χάρτες είτε στο χαρτί είτε σε λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης και να αναζητούν κατάλληλες εικόνες και βίντεο στο διαδίκτυο. Τέλος είναι σε θέση να χειρίζονται τον Η/Υ και το ποντίκι προκειμένου να παίξουν απλά εκπαιδευτικά παιχνίδια. Οι προαπαιτούμενες γνώσεις των παιδιών λήφθηκαν υπόψη στον σχεδιασμό των δραστηριοτήτων, στην επιλογή του λογισμικού εννοιολογικής

χαρτογράφησης, στην επιλογή των βίντεο, των παραμυθιών, των λογισμικών δημιουργίας ψηφιακού βιβλίου και ψηφιακού μουσείου και σχεδιάστηκαν οι κατάλληλες δραστηριότητες. Οι δραστηριότητες είναι κατάλληλες για το επίπεδο γνώσεων των παιδιών καθώς θα πραγματοποιηθούν σε μια χρονική περίοδο κατά την οποία η εκπαιδευτικός γνωρίζει καλά τους μαθητές και τις δυνατότητες και ανάγκες τους.

Σκοποί και στόχοι του διδακτικού σεναρίου

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο Παιδί και γλώσσα

- Να συμμετέχουν και να εμπλουτίσουν τον προφορικό τους λόγο συμβάλλοντας στη συζήτηση για τα παραμύθια με αποδέκτες τους συμμαθητές τους.
- Να είναι σε θέση να συνθέσουν ένα προφορικό παραμύθι, να παρατηρούν, ανακαλούν, να ερμηνεύουν και να περιγράφουν γεγονότα, εικόνες, να δίνουν οδηγίες, να εμπλέκονται σε διαφορετικές μορφές αφήγησης και να επεξηγούν και επιχειρηματολογούν.
- Να γράφουν ή να αντιγράφουν αυτά τα οποία έχουν αποφασίσει στον προφορικό λόγο
- Να επιλέγουν, να περιγράφουν και να κατονομάζουν τους ήρωες που θεωρούν καταλληλότερους για το παραμύθι και να επιχειρηματολογούν για να στηρίξουν την άποψή τους.

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο Παιδί και Πληροφορική

- Να χρησιμοποιούν σωστά τον Η/Υ προκειμένου να γράψουν τις λέξεις που τους δίνονται, να βρουν εικόνες στο διαδίκτυο, και να τις αντιστοιχίσουν με τις κατάλληλες λέξεις στο λογισμικό δημιουργίας του εννοιολογικού χάρτη.
- Να χρησιμοποιήσουν τον κειμενογράφο προκειμένου να αποτυπώσουν γραπτώς τις αποφάσεις που πήραν προφορικά για να φτιάξουν τους διαλόγους του παραμυθιού.
- Να επιλέγουν μέσα από έναν αριθμό προτεινόμενων επιλογών και μέσα από καταστάσεις προβληματισμού να μετρούν, να ομαδοποιούν και να ερμηνεύουν τα αποτελέσματα που προκύπτουν.
- Να επιλέγουν και να τοποθετούν στην σωστή σελίδα τα κείμενα που έχουν ήδη γράψει.

Ως προς την χρήση των ΤΠΕ

- Να δημιουργήσουν έναν εννοιολογικό χάρτη
- Να επιλέγουν τα σωστά εργαλεία, να διαβάζουν όσα πληκτρολογούν και να επαληθεύουν όσα έγραψαν προκειμένου να τελειώσουν το έργο που τους ανατίθεται.
- Να χρησιμοποιήσουν το υπολογιστικό φύλλο προκειμένου ψηφίσουν τους ήρωες του παραμυθιού και να αποτυπώσουν γραπτώς τις αποφάσεις που πήραν.
- Να επιλέγουν τα σωστά εργαλεία, να εφαρμόζουν την τεχνική copy-paste, να διαβάζουν όσα πληκτρολογούν και να επαληθεύουν όσα επέλεξαν προκειμένου να τελειώσουν το έργο που τους ανατίθεται.

Ως προς την μαθησιακή διαδικασία

- Να αποδέχονται τις συμβάσεις μιας συζήτησης, να διερωτώνται και να μοιράζονται απόψεις και εμπειρίες.
- Να υιοθετούν τις συμβάσεις του γραπτού λόγου προκειμένου να εφαρμόσουν τις αποφάσεις που έλαβαν προφορικά σχετικά με την ιστορία του παραμυθιού.

Περιγραφή του διδακτικού σεναρίου

Δραστηριότητα ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας με τίτλο «Βιβλίο, μα πως είναι το βιβλίο».

Τα παιδιά με τη νηπιαγωγό στην ολομέλεια στη γωνιά της παρεούλας συζητούν για τα παραμύθια και ποια παραμύθια έχουν δει ή έχουν ακούσει. Τα παιδιά εκφράζουν τις εμπειρίες τους πάνω στα παραμύθια, τι παραμύθια έχουν διαβάσει, που και ποιος τους τα διάβασε.

Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία της συζήτησης η νηπιαγωγός παροτρύνει τα παιδιά να φέρουν μερικά παραμύθια από τη βιβλιοθήκη για να τα δουν και να εντοπίσουν τα βασικά στοιχεία των παραμυθιών και κάνουν μια συζήτηση για το ποιες διαφορές φαντάζονται ότι θα υπάρχουν με τα ψηφιακά βιβλία και τι θα θέλανε να δουν και να μάθουν για τα ψηφιακά βιβλία. Η εκπαιδευτικός δείχνει στον Η/Υ ένα ψηφιακό παραμύθι και κατόπιν καταγράφει τις προτάσεις των παιδιών σε χαρτί και κατόπιν χωρίζει τα παιδιά σε 3 ομάδες. Η πρώτη ομάδα γράφει σε χαρτί τις λέξεις που έχει γράψει η εκπαιδευτικός στον εννοιολογικό χάρτη και τις δίνει στην τρίτη ομάδα η οποία τις περνάει στο λογισμικό χαρτογράφησης, η δεύτερη ομάδα μαζί με την εκπαιδευτικό διαλέγει εικόνες από το διαδίκτυο στον άλλο Η/Υ και τις περνάει στον εννοιολογικό χάρτη που ετοιμάζει η ομάδα 3. Όταν τελειώσει ο εννοιολογικός χάρτης ανά ζεύγη τα παιδιά αντιστοιχίζουν τις εικόνες με τις σωστές λέξεις στον εννοιολογικό χάρτη, ο οποίος εκτυπώνεται και αναρτάται στην τάξη.

Συμμετοχή σε ομάδα :Συμμετοχή σε συζήτηση στην ολομέλεια και εργασία σε ομάδες και ανά ζεύγη.

Δραστηριότητα διδασκαλίας του γνωστικού αντικειμένου με τίτλο «Βλέπουμε τα ψηφιακά παραμύθια και φτιάχνουμε το σενάριο για το δικό μας παραμύθι.»

Αφού έχουμε ανιχνεύσει στην προηγούμενη δραστηριότητα τις γνώσεις των παιδιών και τι αυτά γνωρίζουν και τι όχι, στην ολομέλεια στη γωνιά της παρεούλας και αφού έχουν δει τα βασικά στοιχεία των έντυπων παραμυθιών και έχουν αποφασίσει για το τι θέλουν να μάθουν και να δουν σχετικά με τα ψηφιακά παραμύθια, παρακολουθούν από το YouTube και στην ιστοσελίδα ψηφιακής αφήγησης με τη χρήση του προβολέα μερικά ψηφιακά παραμύθια. Αφού θεωρήσουν ότι έλαβαν τις πληροφορίες που χρειαζόταν για τη δημιουργία του δικού τους παραμυθιού σταματάει η προβολή. Η εκπαιδευτικός έχει ετοιμάσει χαρτάκια με λέξεις όπως: ο κακός ήρωας, ο καλός ήρωας, το μέρος, τι κάνουν 3 ήρωες, αρχή παραμυθιού, τέλος παραμυθιού και τα έχει βάλει σε φουσκωμένα μπαλόνια. Τα παιδιά συζητούν μεταξύ τους και με την καθοδήγηση της νηπιαγωγού φτιάχνουν 6 ομάδες των τριών ατόμων. Αφού γίνουν οι ομάδες η νηπιαγωγός εξηγεί στα παιδιά ότι υπάρχουν 6 μπαλόνια τα οποία θα σκορπίσει στον χώρο και η κάθε ομάδα όταν ξεκινήσει μουσική θα πρέπει να προσπαθήσει να σπάσει ένα από αυτά και να βρει αυτό που βρίσκεται μέσα στο μπαλόνι. Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία και σκάσει η κάθε ομάδα το μπαλόνι της επιστρέφουν όλοι στην παρεούλα προκειμένου να βρουν τι πρέπει να κάνει η κάθε ομάδα και να διαλέξουν που θα εργαστούν προκειμένου να γράψουν αυτό που ζητήθηκε από το χαρτάκι.

Μόλις ολοκληρωθεί η διαδικασία η εκπαιδευτικός με τα παιδιά στην ολομέλεια συνθέτουν την ιστορία. Κάθε ομάδα παρουσιάζει τις ιδέες της μέσο ενός εκπροσώπου. Εάν θελήσει βέβαια κάποιο μέλος της ομάδας ή κάποιο παιδί από άλλη ομάδα να προσθέσει κάτι ή να κάνει κάποια διευκρίνιση μπορεί να μιλήσει αρκεί να σηκώσει το χέρι του και να περιμένει τη σειρά του. Τα λεγόμενα των παιδιών καταγράφει η εκπαιδευτικός. Μετά το τέλος της διήγησης της κάθε ομάδας η νηπιαγωγός διαβάζει όσα ειπώθηκαν σε περίπτωση που τα παιδιά θέλουν να προσθέσουν κάτι. Όταν όλες οι ομάδες πουν αυτά που αποφάσισαν και η νηπιαγωγός τα έχει καταγράψει και διαβάσει όλα τότε διαβάζει συνολικά όλη την ιστορία. Γίνονται οι αλλαγές όπου και εάν χρειάζεται και αν η ολομέλεια καταλήξει ότι η ιστορία είναι όπως θέλουν προχωρούμε στην επόμενη δάση.

Η κάθε ομάδα (των τριών παιδιών) αναλαμβάνει να γράψει στον Η/Υ , στον κειμενογράφο τις προτάσεις που σκέφτηκε. Κάθε παιδί θα γράφει και μια πρόταση ενώ

τα άλλα 2 θα βλέπουν εάν υπάρχει κάποιο λάθος για να το διορθώσουν. Η νηπιαγωγός θα παράσχει βοήθεια σε περίπτωση που κάποιο παιδί την χρειαστεί ενώ παράλληλα θα αναθέσει στα υπόλοιπα παιδιά της τάξης που είναι στην παρεούλα να σκεφτούν ποιους ήρωες έχουν συναντήσει στα παραμύθια που έχουν διαβάσει. Όποια ομάδα τελειώνει τη συγγραφή στον κειμενογράφο επιστρέφει στην παρεούλα και πάει η επόμενη. Όταν όλες οι ομάδες τελειώσουν τη συγγραφή η τελευταία ομάδα εκτυπώνει το φύλλο και αναρτάται από τη νηπιαγωγός στην παρεούλα προκειμένου να δουν όλα τα παιδιά το αποτέλεσμα της συνεργασίας μεταξύ τους.

Δραστηριότητα εμπέδωσης του γνωστικού αντικείμενου με τίτλο «Διαλέγουμε τους ήρωες της ιστορίας μας».

Στην προηγούμενη δραστηριότητα έγινε μια συζήτηση και ζητήθηκε από την εκπαιδευτικό να σκεφτούν τα παιδιά ποιοι θα ήθελαν να είναι οι ήρωες του παραμυθιού τους. Η νηπιαγωγός σε ένα μεγάλο χαρτί κάνσον γράφει κάθετα τις λέξεις: Καλός, Κακός, Ήρωας1, Ήρωας2, Ήρωας3. Ζητάει λοιπόν από τα παιδιά να προτείνουν τι θα ήθελαν να είναι ο κάθε ήρωας. Τα παιδιά προτείνουν και η νηπιαγωγός σημειώνει στο χαρτί. Αφού λοιπόν τα παιδιά κάνουν τις προτάσεις τους σχετικά με τους ήρωες τους και έχει γίνει καταγραφή από την εκπαιδευτικό στο χαρτί θα ανακοινωθεί το αποτέλεσμα της διαδικασίας και εάν συμφωνούν τα παιδιά θα συνεχίσουν στην επόμενη φάση εάν όχι θα γίνουν οι απαραίτητες αλλαγές. Κατόπιν η εκπαιδευτικός θα δημιουργήσει στο υπολογιστικό φύλλο πέντε φύλλα και θα τα ονομάσει, Καλός, Κακός, Ήρωας1, Ήρωας2, Ήρωας3. Σε κάθε φύλλο θα ετοιμάσει έναν πίνακα όπου κάθετα θα υπάρχει μια στήλη με εικόνες και λέξεις από τους χαρακτήρες που πρότειναν τα παιδιά και οριζόντια θα υπάρχουν 19 στήλες όσες και ο αριθμός των παιδιών συν μια στήλη στην οποία θα προστεθεί αργότερα το πλήθος των ψήφων και δίπλα από τον πίνακα θα έχει ετοιμάσει τις ίδιες λέξεις σε έναν άλλο βοηθητικό πίνακα.

Τα παιδιά θα πρέπει ένα-ένα να πάνε στον Η/Υ να ανοίξουν το κάθε φύλλο, να βρουν τον ήρωα που επιθυμούν να κάνουν αντιγραφή τη λέξη από τον βοηθητικό πίνακα και να την επικολλήσουν στη σωστή θέση (η οποία θα είναι δίπλα στην ίδια λέξη που έχει ήδη γράψει στον πίνακα η νηπιαγωγός με άλλο χρώμα γραμματοσειράς και εικόνα) έτσι ώστε να ψηφίσουν τον χαρακτήρα που επιθυμούν. Αυτό θα πρέπει να το κάνουν για όλα τα φύλλα του αρχείου έτσι ώστε να επιλέξουν έναν χαρακτήρα για κάθε ήρωα του παραμυθιού μας.

Όταν ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία το τελευταίο παιδί εκτυπώνει τα υπολογιστικά φύλλα και τα φέρνει στην ολομέλεια όπου γίνεται καταμέτρηση των επιλογών τους, και η νηπιαγωγός γράφει στην κενή στήλη το πλήθος των ψήφων κάθε χαρακτήρα. Μετά από την καταμέτρηση του κάθε φύλλου γίνεται συζήτηση για το ποιος χαρακτήρας έχει τις περισσότερες ψήφους, ποιος τις λιγότερες, ποιοι και εάν ισοψήφησαν και τελικά ποιος είναι ο χαρακτήρας που θα προστεθεί στο παραμύθι μας. Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία για όλα τα φύλλα η νηπιαγωγός θα τα καταγράψει και τα αναρτήσει στον πίνακα προκειμένου να τα συμβουλευτούν στην επόμενη φάση που θα είναι η δημιουργία του ψηφιακού βιβλίου.

Δραστηριότητα αξιολόγησης του γνωστικού αντικείμενου με τίτλο «Δημιουργία ψηφιακού βιβλίου».

Τα παιδιά στις προηγούμενες δραστηριότητες έχουν ήδη συζητήσει για τα παραμύθια έντυπα και ψηφιακά, έχουν δει και αντιληφθεί ότι χρειάζεται για τη δημιουργία ενός βιβλίου, έγραψαν το σενάριο αποφάσισαν ποιοι θα είναι οι ήρωες τους και τώρα θα δημιουργήσουν το ψηφιακό βιβλίο τους. Τα παιδιά χωρίζονται στις ομάδες που είχαν στις προηγούμενες δραστηριότητες και ζωγραφίζουν όσα είχαν αποφασίσει όταν έγραψαν το σενάριο. Η νηπιαγωγός έχει υπενθυμίσει ήδη σε κάθε ομάδα τι ήταν αυτό που είχαν γράψει στο σενάριο και βοηθάει όπου χρειαστεί για το τι θα μπορούσαν να ζωγραφίσουν. Όταν όλες οι ομάδες ολοκληρώσουν τις ζωγραφιές

τους η κάθε ομάδα φωτογραφίζει τη ζωγραφιά και η νηπιαγωγός τις περνάει στον Η/Υ. Από τον Η/Υ η κάθε ομάδα θα μεταφέρει από αρχείο κειμενογράφου του Φωτόδεντρου που έχει ήδη δημιουργηθεί σε προηγούμενη δραστηριότητα με την τεχνική σύρε και άφησε στην κάθε σελίδα τα λόγια και τις εικόνες στο εργαλείο δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης Storybird. Όταν όλες οι ομάδες ολοκληρώσουν τις εργασίες τους και ολοκληρωθεί το ψηφιακό βιβλίο θα γίνει η παρουσίασή του στην ολομέλεια με τη χρήση του προβολικού μηχανήματος.

Μεταγνωστική δραστηριότητα με τίτλο «Το ψηφιακό μας μουσείο».

Τα παιδιά μαζί με τη βοήθεια της νηπιαγωγού θα δημιουργήσουν ένα ψηφιακό μουσείο με το εργαλείο emaze, με φωτογραφίες από την πορεία των εργασιών τους, από έργα που προέκυψαν σε κάθε φάση και από το τελικό αποτέλεσμα που θα είναι το ψηφιακό βιβλίο. Η κάθε ομάδα παιδιών θα ανεβάσει με τη βοήθεια της νηπιαγωγού στην ψηφιακή πινακοθήκη τα έργα που δημιούργησε από την αρχή του σεναρίου μέχρι το τέλος του.

Επιστημολογική προσέγγιση και εννοιολογική ανάλυση – θέματα θεωρίας του διδακτικού σεναρίου

Οι δραστηριότητες βασίζονται στη συμπεριφοριστική, κοινωνικο-εποικοδομιστική και την κοινωνικοπολιτισμική θεωρία με έμφαση στην παρουσίαση πληροφορίας, την ανακάλυψη και την ομαδοσυνεργατική εργασία. Η γλώσσα έχει κυρίαρχο ρόλο στη μάθηση καθώς είναι καθοριστική για την οικοδόμηση της γνώσης, τη διαμόρφωση της ταυτότητας και τη νοηματοδότηση του κόσμου από το παιδί. Στις δραστηριότητες αξιοποιείται η συμπεριφοριστική τεχνική της πρακτικής και εξάσκησης στον Η/Υ αλλά και της παρουσίασης της πληροφορίας μέσα από βίντεο, εικόνες, παιχνίδια και παραμύθι. Μέσα από τη στρατηγική της συνεργασίας σε ομάδες της κοινωνικο-εποικοδομιστικής θεωρίας οι μαθητές θα συνεργαστούν προκειμένου να δημιουργήσουν εννοιολογικούς χάρτες, να παρακολουθήσουν μια προσομοίωση και να παίξουν παιχνίδια.

Για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων συμφωνείται μεταξύ της εκπαιδευτικού και των παιδιών το διδακτικό συμβόλαιο, το οποίο περιλαμβάνει τους κανόνες χρήσης των υλικών, του Η/Υ, των παιχνιδιών, προσομοιώσεων και της εφαρμογής προβολής βίντεο από τα μέλη της ομάδας. Επίσης, σε αυτό αναφέρονται και οι κανόνες για τη σωστή επικοινωνία και συνεργασία μεταξύ των παιδιών και μεταξύ της εκπαιδευτικού και των παιδιών. Στη διαμόρφωση ενός οργανωμένου και δημιουργικού περιβάλλοντος μάθησης συμβάλει η συμβατότητα του θέματος με το Αναθεωρημένο Πρόγραμμα Σπουδών του 2014 και το ενδιαφέρον των παιδιών.

Χρήση Η.Υ., ΤΠΕ, καθώς και άλλων μέσων για το διδακτικό σενάριο

Υλικοτεχνική υποδομή/Ψηφιακά μέσα: Έντυπα βιβλία, Η/Υ, Projector, εκτυπωτής, χαρτιά λευκά, μαρκαδόροι.

Διδακτικό υλικό: Έντυπο υλικό που δημιούργησαν τα παιδιά σε προηγούμενες δραστηριότητες, διαδικτυακό εργαλείο ψηφιακής αφήγησης <https://www.storyjumper.com/>, διαδικτυακό εργαλείο <https://www.emaze.com/>, λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης CmapTools <https://cmap.ihmc.us/>, υπολογιστικό φύλλο excel.

Αναπαραστάσεις των μαθητών/πρόβλεψη δυσκολιών στο διδακτικό σενάριο

Τα παιδιά γνωρίζουν τα βιβλία καθώς από πολύ μικρή ηλικία έρχονται σε επαφή με αυτά. Έτσι λοιπόν έχουν άποψη για το περιεχόμενο, τη μορφή αλλά και τα βασικά χαρακτηριστικά τους. Δεν είναι ξεκάθαρο βέβαια σε όλα τα παιδιά τι είναι ο εικονογράφος τι ο συγγραφέας και δεν ξεχωρίζουν όλα τα παιδιά τα είδη της λογοτεχνίας. Έτσι λοιπόν αναμένεται να υπάρχουν απορίες και θα πρέπει η

εκπαιδευτικός να είναι έτοιμη προκυμμένου να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις που θα προκύψουν.

Διδακτικό συμβόλαιο

Προκειμένου οι δραστηριότητες του σεναρίου, που έχουν σχεδιαστεί, να υλοποιηθούν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο για τα παιδιά και για να τηρείται το διδακτικό συμβόλαιο θα ενημερωθούν τα παιδιά στην ολομέλεια για το που και με ποιον τρόπο θα δουλέψουν στη συνέχεια.

Υποκείμενη θεωρία μάθησης

Η οργάνωση της διδασκαλίας έγινε σύμφωνα με την Κοινωνικοπολιτισμική θεωρία που ανέπτυξαν οι Vygotsky (1978), Michael Mahoney (1979), D. Meichenbaum (1979) και F.H. Kanfer (1977) σύμφωνα με την οποία η προσωπική σκέψη οικοδομείται με βάση την κοινωνική αλληλοεπικοινωνία και ειδικότερα τον Κοινωνικό Εποικοδομισμό καθώς τα παιδιά δρουν σε συνεργασία για την επίλυση ενός προβλήματος. Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες που οργανώνει η νηπιαγωγός και με ανάλογα μέσα που βασίζονται στον εποικοδομισμό υλοποιούν τη δραστηριότητα.

Οργάνωση της τάξης – εφικτότητα σχεδίασης

Η δομή της τάξης θα είναι ομαδοσυνεργατική και για τις δραστηριότητες της αναζήτησης εικόνων, δημιουργίας εννοιολογικού χάρτη και αναζήτησης βίντεο και ψηφιακών παραμυθιών οι μαθητές θα πηγαίνουν σε ζευγάρια στον Η/Υ. Η εκπαιδευτικός θα δημιουργήσει τις κατάλληλες συνθήκες ώστε μέσα σε ένα ελκυστικό, ασφαλές, φιλικό και πλούσιο σε ερεθίσματα περιβάλλον να εξασφαλίζονται κίνητρα και προϋποθέσεις μάθησης για όλα τα παιδιά που τους ζητάει το κάθε παιχνίδι.

Θα οργανώνει ελκυστικές μαθησιακές εμπειρίες που θα έχουν νόημα και ενδιαφέρον για τα ίδια τα παιδιά μέσα σε πνεύμα συνεργασίας, ενθάρρυνσης, εμπιστοσύνης, αποδοχής, αγάπης και επιμερισμού της εργασίας και των ρόλων. Θα υποστηρίζει την προσέγγιση της γνώσης μέσα από το παιχνίδι, τη διερεύνηση, την αξιοποίηση διαφόρων πηγών πληροφόρησης, τη συζήτηση, την ανταλλαγή απόψεων, τη δημιουργία και την παρουσίαση ιδεών. Θα αξιοποιεί τις προϋπάρχουσες γνώσεις, τα βιώματα και τις εμπειρίες των παιδιών ως σημείο εκκίνησης, επιδιώκοντας συγχρόνως τη διεύρυνση και τον εμπλουτισμό τους.

Ο ρόλος της εκπαιδευτικού θα είναι καθοριστικός καθώς θα βοηθά, θα συνεργάζεται, θα διαμεσολαβεί και θα διευκολύνει την όλη μαθησιακή διαδικασία.

Αξιολόγηση

Στ. 1 Αξιολόγηση των μαθητών

Η αξιολόγηση των μαθητών περιλαμβάνει τρεις φάσεις. Στην αρχική φάση αξιολογείται ο χειρισμός των λογισμικών, όπου αναμένεται να μην υπάρχουν σημαντικές δυσκολίες καθώς τα παιδιά γνωρίζουν ήδη τον χειρισμό από προηγούμενες δραστηριότητες. Επίσης, ο ρόλος της εκπαιδευτικού στο σενάριο της επιτρέπει να προσφέρει τη βοήθειά της, όταν χρειαστεί. Σε δεύτερη φάση αξιολογούνται τα παιδιά στις ομάδες καθώς εργάζονται μέσω της παρατήρησης. Όταν είναι απαραίτητο η εκπαιδευτικός διευκολύνει την εργασία τους. Τέλος, για την τελική αξιολόγηση οργανώθηκε και σχεδιάστηκε η μεταγνωστική δραστηριότητα με την οποία θα αποτιμηθεί ο βαθμός επίτευξης των στόχων που τέθηκαν.

Στ. 2 Αξιολόγηση εκπαιδευτικού σεναρίου

Η αξιολόγηση του εκπαιδευτικού σεναρίου θα πραγματοποιηθεί μέσα από συζήτηση με τα νήπια για το τι τους άρεσε, τι τους δυσκόλεψε, τι δεν τους άρεσε. Επίσης, από την παρατήρηση τις επόμενες μέρες την ώρα των ελεύθερων δραστηριοτήτων κατά πόσο τα νήπια αξιοποιούν στο παιχνίδι τους τις γνώσεις που

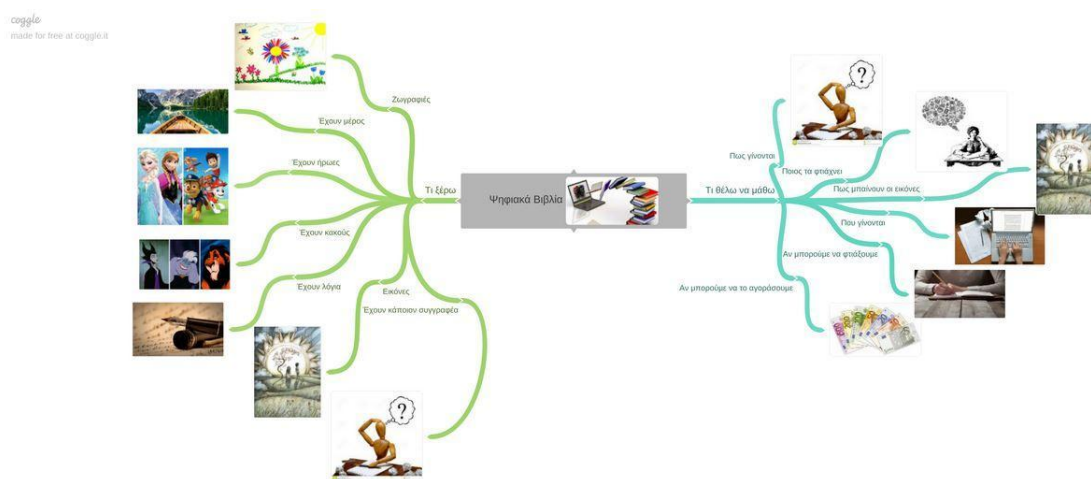
απέκτησαν πχ αν στη γωνιά της βιβλιοθήκης αναζητούν βιβλία αναφορικά με το θέμα, αν φέρνουν υλικό σχετικό από το σπίτι τους.

Φύλλα Εργασίας

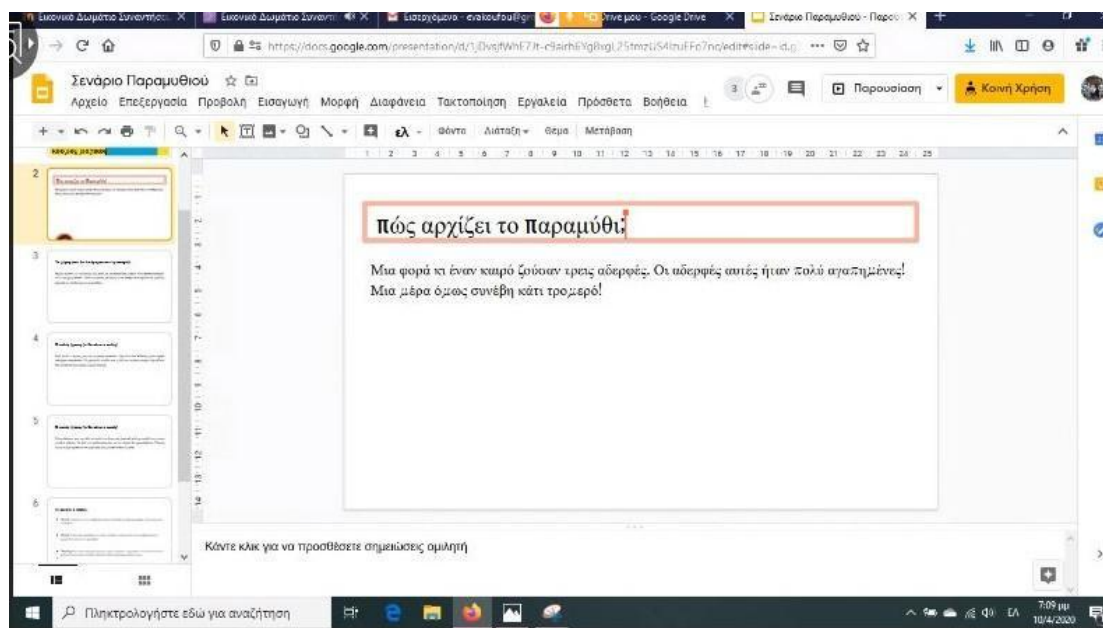
Οι οδηγίες που θα δοθούν θα είναι προφορικές και δεν θα χρησιμοποιηθούν τυποποιημένα φύλλα εργασίας. Το μόνο φύλλο που θα χρησιμοποιηθεί είναι οι εκτυπωμένοι εννοιολογικοί χάρτες που δημιουργήθηκαν από τα παιδιά.

Εικόνες με το αποτέλεσμα των δραστηριοτήτων

Ο εννοιολογικός χάρτης



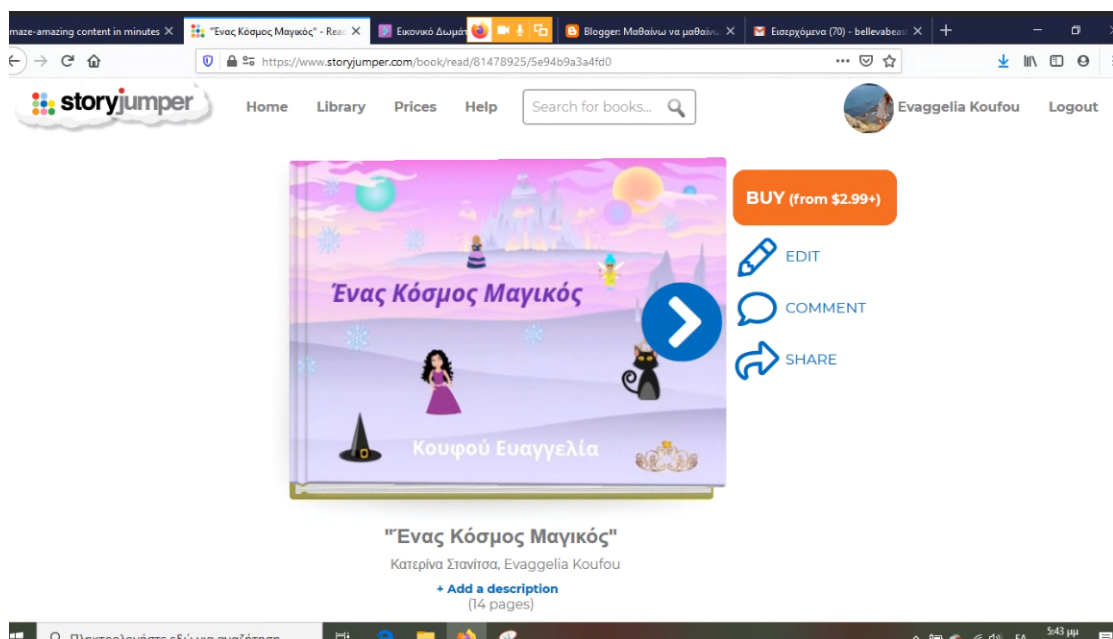
Δημιουργία της ιστορίας



Επιλέγουμε ήρωες



Δημιουργούμε το παραμύθι



Ο σύνδεσμος του ψηφιακού μας παραμυθιού

<https://www.storyjumper.com/book/read/81478925>