

ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β ΕΠΙΠΕΔΟΥ

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

ΚΣΕ Ν.ΜΟΥΔΑΝΙΩΝ ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΜΙΣΑΗΛΙΔΗΣ

ΕΠΙΜΟΡΦΟΥΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ: ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΑΡΓΥΡΟΠΟΥΛΟΥ

ΝΗΠΙΑΓΩΓΟΣ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ Ν. ΠΟΤΙΔΑΙΑΣ Ν. ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ

ΤΙΤΛΟΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

<<Δημιουργία πίνακα αναφοράς >>

1. ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 ΤΙΤΛΟΣ

<<Δημιουργία πίνακα αναφοράς >>

1.2 ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ

Γλώσσα, Εικαστικά, ΤΠΕ

1.3 ΤΑΞΕΙΣ ΣΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ

Το σενάριο απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας.

1.4 ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ ΜΕ ΤΟ Α.Π.Σ.

Το θέμα είναι απολύτως συμβατό με το Α.Π.Σ. και το Δ.Ε.Π.Π.Σ, καθώς οι δραστηριότητες και το λογισμικό που χρησιμοποιούνται δίνουν ευκαιρίες στα παιδιά, ομαδικά και ατομικά, να αναπτύσσουν νοητικές ικανότητες όπως να συσχετίζουν αντικείμενα με λέξεις, να αντιλαμβάνονται κάποιες ιδιότητες και σχέσεις. Συμβάλλει σε μια προοπτική καλύτερης προετοιμασίας των παιδιών για την ένταξη τους σε μια κοινωνία γραπτής επικοινωνίας, διαμορφώνοντας ένα υποστηρικτικό περιβάλλον για την προσέγγιση του γραπτού λόγου.

1.5 ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ

1. Ένας τουλάχιστον υπολογιστής στην τάξη.
2. Ο υπολογιστής θα πρέπει να έχει εγκατεστημένο το λογισμικό ελεύθερης σχεδίασης tux paint.
3. Έναν εκτυπωτή.

ΛΟΓΟΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Το πρόγραμμα ζωγραφικής tux paint προσφέρει στα παιδιά ένα πολύ ενδιαφέρον περιβάλλον εργασίας όπου μπορούν να εκφραστούν και να δημιουργήσουν τις δικές τους συνθέσεις, να αναπτύξουν την φαντασία τους. Αναπτύσσουν την δημιουργικότητα τους μέσα από την δημιουργία εικόνων και την προσθήκη κειμένου.

1.6 ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Ως μοντέλο διδασκαλίας επιλέγεται η «συνεργατική καθοδηγούμενη ανακάλυψη», στα πλαίσια της οποίας οι μαθητές με συγκεκριμένες δραστηριότητες και φύλλα εργασίας διερευνούν το διδακτικό υλικό, οικοδομούν συνεργατικά τη νέα γνώση και εκφράζονται δημιουργικά.

Οι μαθητές θα δουλέψουν σε ομάδες των δύο ατόμων και ατομικά ανάλογα με τη δραστηριότητα.

ΣΚΟΠΟΣ

Διαμόρφωση ενός περιβάλλοντος μάθησης που παρέχει στα παιδιά ευκαιρίες να βιώσουν λειτουργικές εμπειρίες γραφής και λειτουργικής ανάγνωσης.

1.6 ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

- Να αντιγράφουν λέξεις που εξυπηρετούν λειτουργικές ανάγκες
- Να παίρνουν πληροφορίες από διάφορες πηγές στις οποίες συνυπάρχουν γραπτός λόγος και εικόνα.
- Να ταυτίσουν τον υπολογιστή με μια μηχανή που βοηθάει τον άνθρωπο στην εργασία του και μπορεί να τον χρησιμοποιεί και για διασκέδαση
- Καλλιτεχνική έκφραση και δημιουργία με τη χρήση της τεχνολογίας
- Να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργατική μάθησης.

1.7 ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ

Υπολογίζεται ότι θα χρειαστούν τρεις διδακτικές ώρες.

1.8 ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Οι μαθητές έχουν αναπτύξει από προηγούμενα μαθήματα τις βασικές δεξιότητες χρήσης του Η/Υ (χρήση του ποντικιού και πληκτρολογίου) και εξοικειωθεί με τις βασικές λειτουργίες του χρησιμοποιούμενου λογισμικού tuxpaint κατά την διάρκεια των ελεύθερων δραστηριοτήτων του ημερήσιου προγράμματος του νηπιαγωγείου.

2. ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2.1 ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Η αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία ευνοεί την αλλαγή του παραδοσιακού διδακτικού μοντέλου και τη χρήση σύγχρονων διδακτικών προσεγγίσεων. Επιτρέπει τη μετάβαση από το δασκαλοκεντρικό μοντέλο διδασκαλίας στο μαθητοκεντρικό μοντέλο της διερευνητικής μάθησης μέσα από την αναζήτηση της γνώσης στις πηγές.

Ο ρόλος της νηπιαγωγού όσο τα νήπια θα δουλεύουν σε ομάδες θα είναι υποστηρικτικός –καθοδηγητικός, θα δίνει σαφείς οδηγίες όπου κι αν χρειαστούν

2.2 ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΠΟΡΕΙΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Αφού διαβάσαμε το παραμύθι με ένα μπαλόνι που αλλάζει χρώματα, αποφασίζουμε να φτιάξουμε ένα πίνακα όπου θα υπάρχουν ζωγραφισμένα τα μπαλόνια της ιστορίας και θα γράφει δίπλα το χρώμα του, δημιουργώντας έτσι έναν πίνακα αναφοράς χρωμάτων ,που θα στολίζει την τάξη μας αλλά και θα μπορούμε να τον χρησιμοποιήσουμε σε άλλες δραστηριότητες .Για τη δημιουργία του πίνακα σκεφτήκαμε να χρησιμοποιήσουμε ένα διαφορετικό περιβάλλον εργασίας όπως είναι ο υπολογιστής

Δραστηριότητα 1

Τα παιδιά κάθονται ανά δύο στον υπολογιστή της τάξης και ζωγραφίζουν στο περιβάλλον εργασίας του tux paint το μπαλόνι που θέλουν και έχοντας κοντά τους το παραμύθι που διαβάσαμε βρίσκουν τη λέξη που αντιστοιχεί στο χρώμα του μπαλονιού τους και την πληκτρολογούν.

Εκτυπώνουμε τις ζωγραφιές και τις τοποθετούμε στον τοίχο δημιουργώντας ένα πίνακα αναφοράς για τα χρώματα.

Δραστηριότητα 2

Τα παιδιά κάθονται ανά δύο στον υπολογιστή της τάξης αλλά θα εργαστούν ατομικά . Στο περιβάλλον εργασίας του λογισμικού tux paint θα σχεδιάσουν μία ζωγραφιά διαλέγοντας ένα μόνο χρώμα. Μετά ανατρέχοντας στον πίνακα αναφοράς χρωμάτων που δημιουργήσαμε στη

προηγούμενη δραστηριότητα θα γράψουν το χρώμα που χρησιμοποίησαν. Στο τέλος θα εκτυπώσουμε όλες τις ζωγραφιές δημιουργώντας έτσι ένα άλλο πίνακα αναφοράς χρωμάτων με τις δικές τους ζωγραφιές.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Η συζήτηση κατά την διάρκεια των δραστηριοτήτων, ατομικά και ομαδικά μέσα στην τάξη καθώς επίσης και η δραστηριότητα 3 θα δείξουν σε τι βαθμό υλοποιήθηκαν οι στόχοι του σεναρίου.

Δραστηριότητα 3

Τα παιδιά θα φτιάξουν έναν πίνακα αναφοράς με τους τίτλους των βιβλίων της δανειστικής βιβλιοθήκης.

Κάθονται ανά δύο στον υπολογιστή της τάξης και δουλεύουν στο περιβάλλον του λογισμικού tux paint .Διαλέγουν ένα βιβλίο από την δανειστική βιβλιοθήκη ,βρίσκουν τον τίτλο και τον πληκτρολογούν.

Αφού γραφτούν όλοι οι τίτλοι των βιβλίων εκτυπώνονται από την νηπιαγωγό και τους τοποθετούμε στην βιβλιοθήκη κάτω από την εικόνα του βιβλίου.

Επέκταση του σεναρίου

- Δημιουργία παρουσίασης με τις εικόνες του παραμυθιού όπου τα παιδιά θα γίνουν οι αφηγητές του παραμυθιού.
- Δημιουργία παρουσίασης με τις ζωγραφιές των παιδιών.
- Με παρόμοιο τρόπο μπορούμε να δημιουργήσουμε και άλλους πίνακες αναφοράς, όπως πίνακα εποχών, ημερών, σχημάτων.

Βιβλιογραφία

- Διαθεματικό ενιαίο πλαίσιο σπουδών, προγραμμάτων σπουδών και αναλυτικά προγράμματα σπουδών για το νηπιαγωγείο.
- Οδηγός της Νηπιαγωγού: Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί- δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης, Αθήνα. ΥΠΕΠΘ, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2006)

