

ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ

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

ΚΣΕ ΜΟΥΔΑΝΙΩΝ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΗΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΜΙΣΑΗΛΙΔΗΣ

ΕΠΙΜΟΡΦΟΥΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ: ΤΣΙΡΙΜΠΑΣΗ ΕΛΕΝΗ

1. ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 ΤΙΤΛΟΣ:

«Τρέφομαι σωστά- ζω υγιεινά»

1.2 ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ:

Μελέτη Περιβάλλοντος, Μαθηματικά, Γλώσσα, Δημιουργία Έκφραση, Υπολογιστής

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 ΑΠΠΣ και το ΔΕΠΠΣ του Νηπιαγωγείου καθώς οι δραστηριότητες και τα λογισμικά που χρησιμοποιούνται παρέχουν ευκαιρίες στα παιδιά να έρθουν σε επαφή με θέματα που τα ενδιαφέρουν και είναι προσιτά προκειμένου να μελετήσουν πράγματα και γεγονότα από το οικείο περιβάλλον τους (διατροφή), διότι η μελέτη περιβάλλοντος στο Νηπιαγωγείο είναι πλαίσιο δράσης και αλληλεπίδρασης άρρηκτα συνδεδεμένο με τα βιώματα των παιδιών. Οι δραστηριότητες ξεκινούν από τις ανάγκες των παιδιών, ενεργοποιούν τη δημιουργικότητα, την ανταλλαγή ιδεών και οδηγούν σε νέες γνώσεις. Παράλληλα εμπλουτίζεται η γλώσσα, αναπτύσσεται η επικοινωνία και συνεργασία και αξιοποιείται σε μεγάλο βαθμό η Τεχνολογία.

1.5 ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ

Οι δραστηριότητες θα πραγματοποιηθούν στη γωνιά του υπολογιστή.

- Ένας τουλάχιστον υπολογιστής στην τάξη και θα έχει εγκατεστημένα τα παρακάτω λογισμικά
 - Kidspiration
 - Tux paint
- Ένας εκτυπωτής
- Ένας πλαστικοποιητής

ΛΟΓΟΙ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΩΝ:

- Το λογισμικό kidspiration το επιλέξαμε γιατί με τη δημιουργία του εννοιολογικού χάρτη μπορούμε να ανιχνεύσουμε τις προηγούμενες γνώσεις των παιδιών. Επίσης είναι εύκολο να χρησιμοποιηθεί από τα παιδιά του νηπιαγωγείου γιατί το μόνο που πρέπει να γνωρίζουν καλά τα νήπια είναι η χρήση του ποντικιού και η λειτουργία drag and drop (σύρε και άσε).
- Το πρόγραμμα ζωγραφικής tux paint είναι ένα δωρεάν πρόγραμμα σχεδίου και ζωγραφικής για μικρά παιδιά άνω των 3 ετών. Διαθέτει ένα σύνολο απλών σχεδιαστικών εργαλείων, μεγάλα κουμπιά, μεγάλους δείκτες ποντικιού και βοηθητικά μηνύματα. Πολύ εύχρηστο, με περιβάλλον καθαρά φτιαγμένο για παιδιά και λεζάντες στην ελληνική γλώσσα. Έχει διασκεδαστικά ηχητικά εφέ και μια μασκότ (πιγκουίνο) για να βοηθά και να δίνει οδηγίες στους μικρούς καλλιτέχνες. Στο περιβάλλον εργασίας τα παιδιά μπορούν να εκφραστούν και να δημιουργήσουν τις δικές τους συνθέσεις, να σχεδιάσουν ελεύθερα αλλά και να χρησιμοποιήσουν τις στάμπες. Μέσα από δραστηριότητες ατομικές και ομαδικές αφυπνίζεται και διατηρείται η δημιουργικότητα και καλλιεργείται η έκφραση των παιδιών.

1.6 ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

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

Τα παιδιά θα εργαστούν ατομικά και σε ομάδες των δύο παιδιών στη γωνιά του υπολογιστή.

ΣΚΟΠΟΣ

Να υιοθετήσουν στάσεις και κανόνες υγιεινής διατροφής.

1.7 ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

- Να συμμετέχουν σε συζητήσεις χρησιμοποιώντας στοιχειώδη επιχειρηματολογία και μέσα από αυτό να εμπλουτίζουν τον προφορικό τους λόγο και με λέξεις που συνδέονται με τη διατροφή.
- Να αντιληφθούν τη σημασία της υγιεινής διατροφής για την προαγωγή της υγείας.
- Να αναγνωρίζουν υγιεινές και βλαβερές τροφές και να τις ταξινομήσουν με βάση την καταλληλότητα για την υγεία μας.
- Χρησιμοποιώντας εργαλεία σχεδίασης ενός λογισμικού ζωγραφικής να καλλιεργούν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους και να εκφράζονται μέσα από τα έργα που παράγουν.
- Να συνεργάζονται και να επικοινωνούν σε κάθε δραστηριότητα με επιτυχία.
- Να ταυτίσουν τον υπολογιστή με μια μηχανή που βοηθάει τον άνθρωπο στην εργασία του και μπορεί να τον χρησιμοποιήσει για παιχνίδι και διασκέδαση.

1.7 ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ

Το σενάριο θα πραγματοποιηθεί σε 4 διδακτικές ώρες. Ωστόσο η χρονική του διάρκεια μπορεί να αυξηθεί ή να μειωθεί, ανάλογα με το ενδιαφέρον που θα δείξουν τα παιδιά κατά τη συμμετοχή τους στο θέμα.

1.8 ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Οι μαθητές έχουν αναπτύξει από προηγούμενα μαθήματα τις βασικές δεξιότητες χρήσης του Η/Υ (χρήση του ποντικιού). Επιπλέον, στα πλαίσια των ελεύθερων δραστηριοτήτων, τα νήπια έχουν εξοικειωθεί με τις βασικές λειτουργίες των λογισμικών *touch paint*, *kidspiration*.

2. ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Αξιοποιώντας τις ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία ευνοούμε την αλλαγή του παραδοσιακού διδακτικού μοντέλου και τη χρήση σύγχρονων διδακτικών προσεγγίσεων. Με τη χρήση λογισμικών και κατάλληλων φύλλων εργασίας αναδεικνύεται το μαθητοκεντρικό μοντέλο της διερευνητικής μάθησης.

Τα λογισμικά που επιλέξαμε με τα φύλλα εργασίας ενισχύουν τη συνεργατική μάθηση και την αλληλεπίδραση των μαθητών στη διαδικασία της μάθησης, αναδεικνύοντας τελικά τα οφέλη της τεχνολογίας στη σχολική τάξη.

Στην ουσία των πραγμάτων η διδασκαλία με τη χρήση υπολογιστή περνά ένα βήμα πιο πέρα από τον παραδοσιακό τρόπο και η ίδια δουλειά του δασκάλου οργανώνεται και υλοποιείται με νέα μέσα και τρόπους.

Ο ρόλος του δασκάλου είναι υποστηρικτικός, δίδοντας οδηγίες όπου και αν χρειαστεί αλλά και εμπυχωτικός.

2.1 ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΠΟΡΕΙΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Το σενάριο μπορούμε να το χωρίσουμε σε τρία μέρη:

Α) σχεδιασμός: σχεδιάζουμε τα φύλλα εργασίας με βάση τους στόχους που θέσαμε. Οι στόχοι επιλέχθηκαν με γνώμονα του τι θέλουμε να μάθουν τα παιδιά τη δεδομένη στιγμή.

Β) εφαρμογή: υλοποιούμε με βάση τα φύλλα εργασίας που σχεδιάσαμε.

Γ) αξιολόγηση: αξιολογούμε αν επιτεύχθηκαν οι στόχοι.


ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:

1^ο φύλλο εργασίας- 1^η δραστηριότητα:

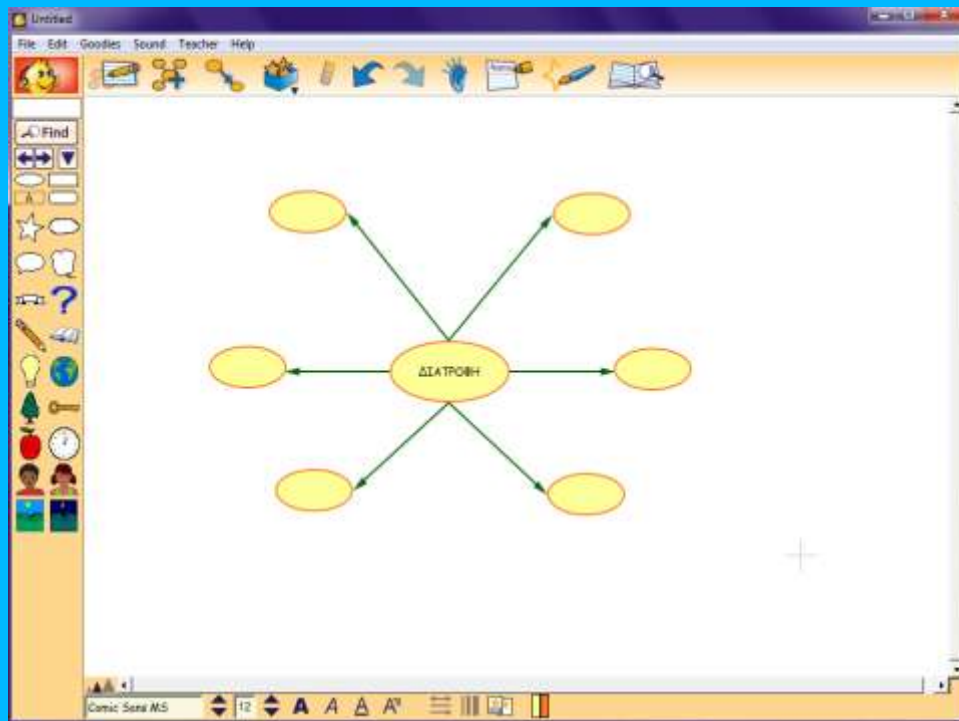
Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη προκειμένου να ανιχνεύσουμε τις πρότερες γνώσεις των παιδιών για την διατροφή.

Με αφορμή το παραμύθι που διαβάσαμε «Ο Μάκης Ενζυμάκης και η μάχη με το στομάχι» κάνουμε μια συζήτηση για τις τροφές, τις συνήθειες μας την ώρα του φαγητού, την ποσότητα, τα είδη της διατροφής μας, τα αγαπημένα μας φαγητά, την υγιεινή διατροφή. Η συζήτηση επεκτείνεται και οδηγείται για τις υγιεινές και βλαβερές τροφές. Ανιχνεύουμε έτσι τις γνώσεις των παιδιών σχετικά με τη διατροφή.

Στη συνέχεια, στο περιβάλλον εργασίας του λογισμικού Kidspiration, επιλέγο-

ντας το εικονίδιο  για τη δημιουργία εννοιολογικού χάρτη, καταγράφουμε όλες οι ιδέες των παιδιών.

Η νηπιαγωγός θα γράψει σε αυτόν τις προϋπάρχουσες γνώσεις και ιδέες των παιδιών για την διατροφή και έτσι δομείται ο εννοιολογικός χάρτης.



2^ο φύλλο εργασίας- 2^η δραστηριότητα:

Ομαδοποίηση τροφών ως προς την καταλληλότητα για την υγεία μας.

Στη δεύτερη δραστηριότητα θα δημιουργήσουμε ένα περιβάλλον εργασίας στο λογισμικό kidspiration, στο οποίο θα πρέπει τα παιδιά χρησιμοποιώντας τη λειτουργία Drag&drop να σύρουν τροφές, που βρίσκονται στο κάτω μέρος της επιφάνειας εργασίας και να τις ομαδοποιήσουν με κριτήριο «είναι υγιεινές και τρώω συχνά» «είναι βλαβερές και δεν τρώω συχνά». Το περιβάλλον εργασίας είναι χωρισμένο με μια γραμμή και από τη μία πλευρά θα σύρουν τα παιδιά τροφές υγιεινές ενώ από την άλλη τροφές βλαβερές. Για να γίνει κατανοητό αυτό στην κάθε μία πλευρά θα υπάρχει, δίπλα στην κάθε πρόταση, και ένα αντίστοιχο σημάδι. Π.χ. ένα 🤢 και ένα 😊



3^ο φύλλο εργασίας- 3^η δραστηριότητα:

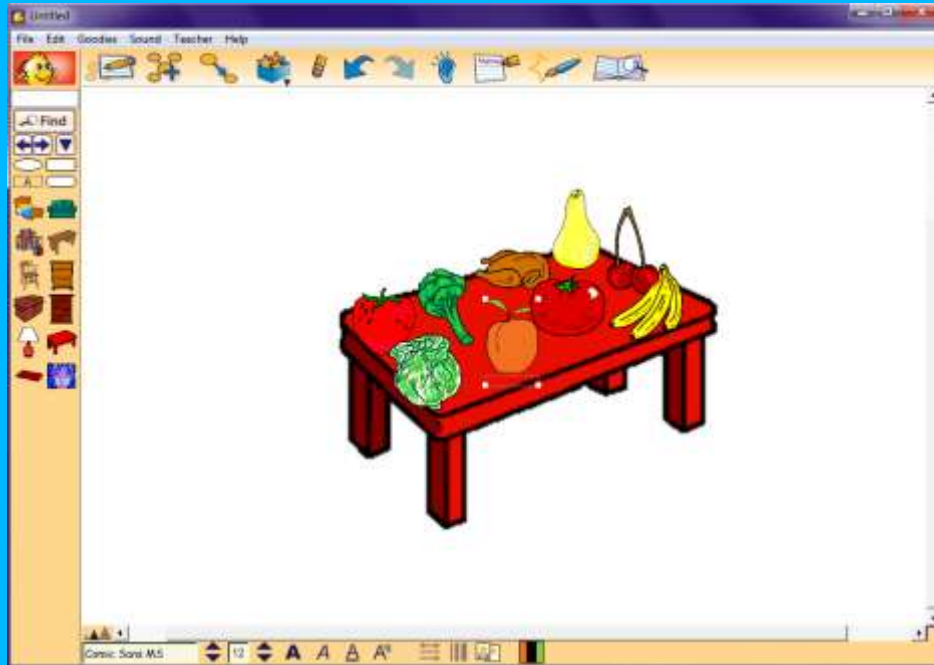
Ψωνίζουμε με το καλάθι της υγιεινής διατροφής ή φτιάχνουμε το τραπέζι της υγιεινής διατροφής.

Σε αυτή τη δραστηριότητα τα παιδιά θα πρέπει να βρουν από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού kidspiration ένα καλάθι ή τραπέζι και να το εισάγουν στην επιφάνεια εργασίας (το μεγεθύνουν). Έπειτα, χρησιμοποιώντας και πάλι τη βιβλιοθήκη τα παιδιά θα πρέπει να «ψωνίσουν» (να βρουν) τροφές υγιεινές και να τις τοποθετήσουν στο καλάθι/τραπέζι τους.

Αναμένουμε το εξής αποτέλεσμα:



ή



ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

4^η φύλλο εργασίας- 4^η δραστηριότητα:

Φτιάχνουμε ατομικά σουπλά με θέμα την υγιεινή διατροφή

Τα παιδιά σε αυτή τη δραστηριότητα θα δουλέψουν ατομικά στο λογισμικό tux paint και θα ζωγραφίσουν ελεύθερα χρησιμοποιώντας είτε τα σχεδιαστικά εργαλεία είτε τις στάμπες με θέμα τις υγιεινές τροφές. Θα αποθηκεύσουμε τη ζωγραφιά κάθε παιδιού και θα τη εκτυπώσουμε. Στο τέλος με μια πλαστικοποίηση θα έχει το κάθε ένα το δικό του σουπλά.