



Σχολή Επιστημών Υγείας και Πρόνοιας

Τμήμα Βιοϊατρικών Επιστημών

Σχολή Διοικητικών, Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών

Τμήμα Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική Ηλικία



Παιδαγωγικό τμήμα



Διδρυματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

Επιστήμες της Αγωγής μέσω Καινοτόμων Τεχνολογιών και

Βιοϊατρικών Προσεγγίσεων

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην προσχολική ηλικία,
προτεινόμενα διδακτικά σενάρια και η ανατροφοδότηση
εκ μέρους των εκπαιδευτικών**

POST GRADUATE THESIS

**The distance education in preschool with suggested teaching
scenarios highlighting the experience of teachers**

ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΔΗΜΟΜΕΛΕΤΗ

Κατερίνα Δημομελέτη

Catherine Dimomeleti

ΜΑΡΙΑ ΜΟΥΝΤΡΙΔΟΥ

Μαρία Μουντρίδου

Maria Mountridou

ΑΙΓΑΛΕΩ/ΑΙΓΑΛΕΟ 2023



Faculty of Health and Caring Professions
Department of Biomedical Sciences
Faculty of Administrative, Financial and Social Sciences
Department of Early Childhood Education and Care



Department of Pedagogy



Inter-Institutional Post Graduate Program
Pedagogy through innovative Technologies and Biomedical approaches

POST GRADUATE THESIS

The distance education in preschool with suggested teaching scenarios highlighting the experience of teachers

CATHERINE DIMOMELETI

Mscedt19021

mscedt19021@uniwa.gr (katerdimo@gmail.com)

FIRST SUPERVISOR

MARIA MOUNDRIDOU

SECOND SUPERVISOR

PETROS KARKALOUSOS

AIGALEO 2023

Επιτροπή εξέτασης

Ημερομηνία εξέτασης: 17/2/2023

Ονόματα εξεταστών

Υπογραφή

1^{ος} Εξεταστής Μαρία Μουντρίδου

2^{ος} Εξεταστής Πέτρος Καρκαλούσος

Δήλωση συγγραφέα μεταπτυχιακής εργασίας

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Κατερίνα Δημομελέτη του Κίμωνος, με αριθμό μητρώου 19021 φοιτήτρια του Διιδρυματικού Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών Παιδαγωγική μέσω Καινοτόμων Τεχνολογιών και Βιοϊατρικών Προσεγγίσεων των Τμημάτων Βιοϊατρικών Επιστημών/ Τμήμα Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική Ηλικία/Παιδαγωγική τμήμα των Σχολών Επιστημών Υγείας και Πρόνοιας/Σχολή Διοικητικών, Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής και της Ανώτατης Σχολής Παιδαγωγικής και Τεχνολογικής Εκπαίδευσης, δηλώνω ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της μεταπτυχιακής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος. Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Η Δηλούσα

Κατερίνα Δημομελέτη

Ευχαριστίες

Κλείνοντας τον κύκλο των μεταπτυχιακών μου σπουδών στο Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής ευχαριστώ θερμά όλους του καθηγητές που συμμετείχαν στο Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα «Παιδαγωγική με τη χρήση καινοτόμων τεχνολογιών και βιοϊατρικών εργαλείων μάθησης» για την πολύτιμη καθοδήγηση τους και τις γνώσεις που μου πρόσφεραν. Ολοκληρώνοντας αυτό τον κύκλο σπουδών, έχω μεταμορφωθεί ως εκπαιδευτικός και ως άνθρωπος.

Ευχαριστώ από καρδιάς την επιβλέπουσα καθηγήτρια μου κα Μουντρίδου Μαρία, για την συνεχή επιστημονική της καθοδήγηση της και την αδιάκοπη ενθάρρυνση της. Τον κύριο Καρκαλούσο για τις πολύτιμες οδηγίες και τη βοήθειά του. Ευχαριστώ την οικογένειά μου και το σύζυγό μου για την υπομονή και τη στήριξη που έδειξαν σε αυτό το ευχάριστα δύσκολο ταξίδι. Τέλος, θερμές ευχαριστίες στους συναδέλφους εκπαιδευτικούς που αφιέρωσαν χρόνο, διάβασαν και απάντησαν στην έρευνα αυτής της εργασίας. Η συνεισφορά τους είναι ανεκτίμητη.

Αφιερώσεις

«... οι πιο σαρωτικές αλλαγές στη σχέση μας με το Διαδίκτυο δεν έχουν να κάνουν τόσο πολύ με την δυνατότητά μας να δημοσιεύουμε, όσο με τη δυνατότητα να μοιραζόμαστε, να συνδεόμαστε και να δημιουργούμε με πολλούς, πολλούς άλλους, με παρόμοια σκέψη και παρόμοια ενδιαφέροντα.»

Richardson, W. (2010)

Περίληψη

Εισαγωγή: Μελέτες έχουν επισημάνει τις δυνατότητες των τεχνολογιών και των ψηφιακών περιβαλλόντων στη διδασκαλία και τη μάθηση σε διαφορετικούς γνωστικούς τομείς. Τα ψηφιακά μέσα έχουν τη δυνατότητα να συμβάλλουν στη συνεργατική μάθηση μεταξύ των εκπαιδευομένων και στην αύξηση των κινήτρων τους.

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να προτείνει πιθανά εκπαιδευτικά σενάρια για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση και να διερευνήσει την εμπειρία των εκπαιδευτικών πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης σε αυτή.

Με γνώμονα:

- την ανακαλυπτική- βιωματική μάθηση,
- τις αρχές του εποικοδομισμού,
- τις πρότερες γνώσεις των παιδιών.

Μέθοδος: Το υλικό της παρούσας έρευνας ελέγχθηκε βιβλιογραφικά και παράλληλα διεξήχθη μια ποσοτική έρευνα η οποία στηρίχθηκε στη μέθοδο του ερωτηματολογίου, αναδεικνύοντας τις πολύτιμες εμπειρίες των εκπαιδευτικών πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. Το ερωτηματολόγιο περιλαμβάνει ερωτήσεις ανοικτού τύπου με σύντομη ή μακροσκελή απάντηση και κλειστού τύπου με πολλαπλή επιλογή και απαντήσεις που αξιοποίησαν την κλίμακα Likert (Καθόλου/Κάκιση – Πάρα πολύ/Τέλεια).

Αποτελέσματα: Τόσο από τη βιβλιογραφική έρευνα όσο και από την ποσοτική έρευνα που διεξήχθη, το συμπέρασμα είναι πως τα ψηφιακά εργαλεία/μέσα συμβάλλουν θετικά στην προώθηση της συνεργατικής μάθησης και μάλιστα φαίνεται να υποστηρίζουν τις τεχνολογίες σε μεγαλύτερο βαθμό απ' ό,τι τα εναλλακτικά περιβάλλοντα/ εργαλεία για την προώθηση της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

Συμπεράσματα: Βάσει των απαντήσεων των εκπαιδευτικών, τα προτεινόμενα διδακτικά σενάρια κρίθηκαν επαρκή με δυνατότητες εξέλιξης. Οι επισημάνσεις των συναδέλφων – εκπαιδευτικών ήταν καίριες και πολύ ουσιαστικές. Προέκυψαν συμπεράσματα για την αποτελεσματικότητα των προτεινόμενων σεναρίων, για την αποτελεσματικότητα της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης όπως τη βίωσαν οι ίδιοι, για τα ψηφιακά εργαλεία που κατά τη γνώμη τους συνδράμουν στη διδασκαλία κατά τη διάρκεια της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Τέλος, προέκυψαν συμπεράσματα για το κατά πόσο μετά το πέρας της εξ

αποστάσεως εκπαίδευσης, αξιοποιούν εργαλεία και τεχνικές της στη δια ζώσης διδασκαλία και εάν εφαρμόζουν το μοντέλο της μικτής μάθησης.

Λέξεις- κλειδιά: εξ αποστάσεως εκπαίδευση, νηπιαγωγείο, δυνατότητες, διδακτικά σενάρια, ψηφιακά εργαλεία, εικονικοί κόσμοι, αντιλήψεις, ΤΠΕ.

Abstract

Introduction: Studies have highlighted the potential of technologies and environments in teaching and learning in different cognitive domains. Digital media have the potential to contribute to collaborative learning among learners and to increase their motivation. The purpose of this paper is to propose possible educational scenarios for distance learning and to explore the experience of primary education teachers.

Driven:

- discovery-experiential learning,
- based on the principles of constructivism
- considering the children's prior knowledge.

Method: The material of the present research was checked bibliographically and at the same time a quantitative research was conducted which was based on the questionnaire method highlighting the valuable experiences of primary education teachers. The questionnaire included open-ended questions with a short or long answer and closed-ended questions with multiple choice and responses that utilized the Likert scale (Not at all/Poor – Very much/Perfect).

Results: From both the literature review and the quantitative research conducted, the conclusion is that digital tools/media contribute positively to the promotion of collaborative learning and indeed appear to support the technologies to a greater extent than alternative environments with tools to promote distance education.

Conclusions: Based on the responses of the teachers, the proposed teaching scenarios were considered sufficient with development possibilities. The remarks of the teaching colleagues were crucial and very essential. Conclusions were drawn on the effectiveness of the proposed scenarios, on the effectiveness of distance education as experienced by them, on the digital tools that in their opinion help in teaching in distance education. Finally, conclusions were drawn as to whether, after the end of the distance education, they use its tools and techniques in live teaching and whether they apply the blended learning model.

Keywords: distance education, kindergarten, capabilities, teaching scenarios, digital tools, virtual worlds, perceptions

Περιεχόμενα

Δήλωση συγγραφέα μεταπτυχιακής εργασίας.....	IV
Ευχαριστίες	V
Αφιερώσεις	VI
Περίληψη	VII
Abstract	IX
Συνομογραφίες.....	XII
Πρόλογος.....	1
Κεφάλαιο 1 ^ο : Προσχολική Εκπαίδευση	2
1. 1 Ιστορική αναδρομή	2
1. 2 Η προσχολική αγωγή και η σημασία της	3
1. 3 Η καθιέρωση του θεσμού της προσχολικής αγωγής	3
1. 3. 1 Η αναγκαιότητα του νηπιαγωγείου	3
1. 3. 2 Δομές προσχολικής εκπαίδευσης	4
Κεφάλαιο 2 ^ο : Η Εκπαίδευση σήμερα	4
2. 1 Μορφές εκπαίδευσης	4
2. 1. 1 Δια ζώσης και εξ αποστάσεως εκπαίδευση	4
2. 1. 2 Ομοιότητες και διαφορές.....	8
2. 2 Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην προσχολική ηλικία	9
Κεφάλαιο 3 ^ο : Η Αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων στο νηπιαγωγείο	12
3. 1: Η σημασία και τα οφέλη της ενασχόλησης με τα ψηφιακά μέσα στο νηπιαγωγείο	13
3. 2: Τα ψηφιακά μέσα ως εκπαιδευτικά εργαλεία	14
3. 3 Ενδεικτικά εργαλεία για τη διευκόλυνση της εκπαιδευτικής διαδικασίας.....	16
Κεφάλαιο 4 ^ο : Δημιουργικότητα	19
4. 1: Δημιουργικότητα και εκπαίδευση	19
4. 2: Οι ΤΠΕ κοινωνί της δημιουργικότητας στο νηπιαγωγείο	21
Κεφάλαιο 5 ^ο : Θεωρίες μάθησης και ΤΠΕ.....	22

5. 1: Συμπεριφοριστική θεωρία	22
5. 2: Κοινωνιογνωστική θεωρία	23
5. 3: Εποικοδομιστική θεωρία	23
5. 4: Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία	24
5. 5: Ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού	25
5. 6 Διδακτικές προσεγγίσεις και στρατηγικές των εκπαιδευτικών σεναρίων	25
Κεφάλαιο 6 ^ο : Διδακτικά σενάρια	28
6. 1: «Τους πλανήτες θα γυρίσω και τα πάντα θα γνωρίσω»	28
6. 2: «Ας μάθουμε, διασκεδάζοντας, με τα έργα τέχνης»	35
6. 3: «Αγαπώ τη φύση, αγαπώ τα δέντρα».....	40
6. 4: «Με τους φίλους μου παρέα, ταξιδεύω πιο ωραία»	45
6. 5: «STEAMυθολογώντας»	50
Κεφάλαιο 7 ^ο : Ανατροφοδότηση εκ μέρους των εκπαιδευτικών	60
7. 1 Διαδικασία διεξαγωγής έρευνας	60
7. 2: Ερευνητικά ερωτήματα.....	61
7. 3: Συμμετέχοντες- Ερωτηματολόγιο	61
Κεφάλαιο 7. 4: Συζήτηση	82
Κεφάλαιο 8 ^ο : Συμπεράσματα.....	85
8. 1 Περιορισμοί.....	86
8. 2 Μελλοντικές προοπτικές.....	86
Βιβλιογραφία	88
Παράρτημα	91

Συντομογραφίες

Ελληνική Ορολογία Αγγλική Ορολογία

ΤΠΕ: Τεχνολογίες της Πληροφορίας Information and
και των Επικοινωνιών communications technology

ΔΕΠΠΣ: Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Indisciplinary unified
Προγραμμάτων σπουδών framework of study programs

I. C. T: Τεχνολογίες της Πληροφορίας Communication
και των Επικοινωνιών an information technologies

εξΑΕ: εξ αποστάσεως εκπαίδευση distance learning

Η/Υ: Ηλεκτρονικός Υπολογιστή computer

Πρόλογος

Τα τελευταία χρόνια έχουν διαμορφωθεί πρωτόγνωρες συνθήκες για το εκπαιδευτικό δυναμικό της χώρας ως απόρροια της επιδημίας Covid -19. Το κλείσιμο των σχολείων δημιούργησε νέα δεδομένα και δυσκολίες που έπρεπε να ξεπεραστούν, προκειμένου να συνεχιστεί απρόσκοπτα η εκπαιδευτική δραστηριότητα και η παιδαγωγική διαδικασία.

Σε αυτά τα νέα δεδομένα, η χρήση της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και των ψηφιακών εργαλείων θεωρήθηκε επιβεβλημένη.

Συγκεκριμένα, η προσχολική εκπαίδευση και ειδικότερα το νηπιαγωγείο στο οποίο εργάζομαι, έπρεπε να ανταποκριθεί σε νέες προκλήσεις και δυσκολίες λαμβάνοντας υπόψη την ηλικία των παιδιών (τεσσάρων έως έξι ετών) και την αντικειμενική δυσκολία προσέγγισης των ψηφιακών μορφών εκπαίδευσης τόσο στη σύγχρονη όσο και στην ασύγχρονη μορφή τους.

Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση αποτελεί μια νέα εκπαιδευτική μεθοδολογία που χαρακτηρίζεται από την ελευθερία επιλογών των εκπαιδευόμενων και από τη χρήση προηγμένων τεχνολογιών, δίνοντας μια νέα διάσταση στον τρόπο κατάκτησης της γνώσης και της μάθησης. Η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας έχει δημιουργήσει νέες δυνατότητες πληροφόρησης για την ανάπτυξη συστημάτων εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης παρέχοντας πλέον όλα τα απαραίτητα εφόδια. Σημαντικό ζητούμενο αποτελεί η εξασφάλιση υψηλής ποιότητας αλλά και αποτελεσματικότητας καθώς πολλές φορές τα εμπόδια και οι δυσκολίες που προκύπτουν κατά την πραγματοποίηση της ποικίλουν.

Οι σκοποί αυτής της εργασίας είναι:

- να καταγράψει τις προϋποθέσεις, τις δυνατότητες και τους στόχους της εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης,
- να προτείνει ενδεικτικά διαθεματικά σενάρια για την εξ αποστάσεως διδασκαλίας,
- να παρέχει στα παιδιά κίνητρα και έναυσμα για μάθηση μέσω της εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης,
- να αναδείξει την εμπειρία των εκπαιδευτικών ως προς τις ψηφιακές τεχνολογίες και τις παιδαγωγικές πρακτικές που χρησιμοποίησαν κατά την εξ αποστάσεως εκπαίδευση,

- ο να ανατροφοδοτήσουν οι εκπαιδευτικοί τα προτεινόμενα εκπαιδευτικά σενάρια για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην προσχολική ηλικία.

Όσον αφορά την ελληνική εκπαιδευτική διαδικασία, τα προγράμματα σπουδών και ο τρόπος με τον οποίο τα παιδιά «μαθαίνουν» δεν έχουν αλλάξει ουσιαστικά τα τελευταία σαράντα χρόνια. Σχεδόν όλοι, εκπαιδευτικοί, γονείς, μαθητές και η πολιτεία δε γνώριζαν ποιες είναι οι βασικές γνώσεις και δεξιότητες για να αναπτυχθεί ολικά ο σημερινός μαθητής, ο οποίος θα είναι αυριανός πολίτης.

Οι ΤΠΕ διαδραματίζουν καίριο ρόλο στο «Νέο Σχολείο» το οποίο θέτει το μαθητή στο κέντρο της μαθησιακής διαδικασίας. Μέσω της χρήσης των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία γίνεται προσπάθεια για εξατομικευμένη διδασκαλία, ενίσχυση της καινοτομίας και της δημιουργικότητας.

Ο ίδιος ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να διαθέτει τα απαραίτητα εφόδια, που θα του επιτρέψουν να ανταπεξέλθει στη νέα πραγματικότητα, αξιοποιώντας τα νέα δεδομένα και τις ΤΠΕ για την καλύτερη επίτευξη των μαθησιακών και παιδαγωγικών στόχων.

Κεφάλαιο 1^ο: Προσχολική Εκπαίδευση

1.1 Ιστορική αναδρομή

Η εκπαίδευση χρησιμοποιεί μια ενιαία γλώσσα, περιγράφοντας καταστάσεις αλλά και τρόπους συμπεριφοράς. Πολλοί είναι οι ορισμοί που έχουν αποδοθεί κατά καιρούς στην εκπαίδευση στη διεθνή βιβλιογραφία, αναφερόμενοι μεταξύ άλλων και στους σκοπούς και τα ιδεώδη της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Η παιδαγωγική διαδικασία καθώς και οι στόχοι της μεταβάλλονται σύμφωνα με την εκάστοτε εποχή και πιο συγκεκριμένα, τις διαφορετικές παραδόσεις και κουλτούρες, τα κοινωνικά και πολιτικά της χαρακτηριστικά, καθώς και τις οικονομικές συνθήκες (Πόρποδας,Κ, 2003).

Με τον όρο προσχολική αγωγή νοείται η διαπαιδαγώγηση των παιδιών ηλικίας από 3,5 έως 6 ετών σε κοινωνικό και γνωστικό επίπεδο, καλλιεργώντας τις δεξιότητές τους, αναπτύσσοντας τις νοητικές, συναισθηματικές, ψυχικές και σωματικές ικανότητές τους και δημιουργώντας τις κατάλληλες βάσεις για μια επιτυχημένη 11 πορεία στη

μετέπειτα εκπαίδευσή τους. Η Παιδαγωγική επιστήμη υποστηρίζει ότι τα παιδιά θα πρέπει να λαμβάνουν τα κατάλληλα ερεθίσματα από τα πρώτα χρόνια της ζωής τους, τα οποία θα συμβάλλουν στην κοινωνικοποίησή τους και στη διαμόρφωση της προσωπικότητάς τους. Αυτό μπορεί να πραγματοποιηθεί με την απόκτηση εμπειριών και την καλλιέργεια των δεξιοτήτων τους σε όλους τους τομείς (Ντολιοπούλου, 1999).

1.2 Η προσχολική αγωγή και η σημασία της

Με τον όρο προσχολική αγωγή νοείται η διαπαιδαγώγηση των παιδιών ηλικίας από 3,5 έως 6 ετών σε κοινωνικό και γνωστικό επίπεδο, καλλιεργώντας τις δεξιότητές τους, αναπτύσσοντας τις νοητικές, συναισθηματικές, ψυχικές και σωματικές ικανότητές τους και δημιουργώντας τις κατάλληλες βάσεις για μια επιτυχημένη πορεία στη μετέπειτα εκπαίδευσή τους. Η Παιδαγωγική επιστήμη υποστηρίζει ότι τα παιδιά θα πρέπει να λαμβάνουν τα κατάλληλα ερεθίσματα από τα πρώτα χρόνια της ζωής τους, τα οποία θα συμβάλλουν στην κοινωνικοποίησή τους και στη διαμόρφωση της προσωπικότητάς τους. Αυτό μπορεί να πραγματοποιηθεί με την απόκτηση εμπειριών και την καλλιέργεια των δεξιοτήτων τους σε όλους τους τομείς» (Ντολιοπούλου, 1999). Η προσχολική αγωγή αποτελεί μια πολύ σημαντική διαδικασία κατά την οποία το παιδί εξελίσσεται, αναπτύσσει και βελτιώνει τις σωματικές και 12 πνευματικές του ικανότητες, ενισχύει την αυτονομία και την αυτοεκτίμησή του, δημιουργώντας με αυτό τον τρόπο τις κατάλληλες σχέσεις με το κοινωνικό του περιβάλλον (Ντολιοπούλου, 1999).

1.3 Η καθιέρωση του θεσμού της προσχολικής αγωγής

1.3.1 Η αναγκαιότητα του νηπιαγωγείου

Η Προσχολική εκπαίδευση ήρθε στο προσκήνιο από το 19ο αιώνα και ύστερα καθώς έγινε επιτακτική η ανάγκη δημιουργίας και λειτουργίας μονάδων προσχολικής εκπαίδευσης λόγω κοινωνικοοικονομικών συνθηκών. «Η ανάπτυξη της βιομηχανίας γέννησε την ανάγκη δημιουργίας κατάλληλων δομών φροντίδας και φύλαξης ανήλικων παιδιών κατά τη διάρκεια εργασίας των γονέων και κυρίως της μητέρας» (Δημητριάδη, 2011). Ακόμη ένας λόγος που συνέβαλε ήταν το φαινόμενο της αστικοποίησης,

δημιουργώντας πολλές φορές απόσταση μεταξύ των οικογενειών και του οικογενειακού περιβάλλοντος, με αποτέλεσμα οι συγγενείς να αδυνατούν να φροντίσουν τα μικρότερα παιδιά (Σακκά, 2015).

1.3.2 Δομές προσχολικής εκπαίδευσης

Η προσχολική εκπαίδευση στην Ελλάδα προσφέρεται στις παρακάτω δομές:

1. σε βρεφικούς, βρεφονηπιακούς και παιδικούς σταθμούς(αρμοδιότητας κατά κύριο λόγο των Δήμων),
2. σε αντίστοιχες ιδιωτικές δομές προσχολικής αγωγής και φροντίδας καθώς και μονάδες απασχόλησης βρεφών, παιδιών και βρεφονηπιακούς σταθμούς που λειτουργούν υπό την επίβλεψη του Υπουργείου Εργασίας και Κοινωνικών Υποθέσεων,
3. σε νηπιαγωγεία, δημόσια και ιδιωτικά, αρμοδιότητας του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων. Η υποχρεωτική εκπαίδευση στην Ελλάδα είναι πλέον δίχρονη και ξεκινά από την ηλικία των 4 ετών, με φοίτηση στα νηπιαγωγεία, η οποία είναι δωρεάν.

Κεφάλαιο 2^ο: Η Εκπαίδευση σήμερα

2.1 Μορφές εκπαίδευσης

2.1.1 Δια ζώσης και εξ αποστάσεως εκπαίδευση

Η εκπαίδευση ως διαδικασία μάθησης χωρίζεται σε διάφορες κατηγορίες. Όσον αφορά την απόσταση, η εκπαίδευση χωρίζεται σε δια ζώσης και εξ αποστάσεως, έχοντας η κάθε κατηγορία τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της.

Στη δια ζώσης διδασκαλία οι εκπαιδευτικοί και οι εκπαιδευόμενοι μαθητές είναι απαραίτητο να παρευρίσκονται με φυσική παρουσία στη σχολική μονάδα. Πρόκειται για την τυπική μορφή εκπαίδευσης, έχοντας ταυτιστεί με την έννοια της εκπαίδευσης, η οποία είναι πολυδιάστατη και περιλαμβάνει μεταξύ άλλων την παροχή γνώσεων, τη διαπαιδαγώγηση και την κοινωνικοποίηση των παιδιών Στην κατηγορία αυτή, ο εκπαιδευτικός έχει ενεργό ρόλο και ο ρόλος αυτός είναι πολλαπλός. Πέρα από τη μεταλαμπάδευση της γνώσης, καλείται να «παιδαγωγεί» τα παιδιά, μαθαίνοντάς τους

αξίες, αρχές και τρόπους συμπεριφοράς αποτελώντας ένα πρότυπο μίμησης στο σχολικό περιβάλλον όπου τα παιδιά περνούν ένα μεγάλο χρονικό διάστημα και αποτελεί μια μικρογραφία της κοινωνίας, στην οποία θα μεταφέρουν αυτές τις συμπεριφορές. Επιπλέον, έχει το ρόλο του καθοδηγητή και εμπλέκει τα παιδιά σε διαδικασίες κοινωνικοποίησης αποφεύγοντας την εμφάνιση πιθανών αρνητικών συμπεριφορών στο μέλλον, όπως είναι η εμφάνιση παραβατικών συμπεριφορών ή οι εκδηλώσεις σχολικού εκφοβισμού.

Πέρα, όμως, από τον εκπαιδευτικό δίνονται και στα παιδιά πολλές ευκαιρίες για να ανακαλύψουν, να εξερευνήσουν, να έρθουν σε επαφή με τη φύση καθώς και να αλληλεπιδράσουν με τους συνομηλίκους τους αποκτώντας πολλές εμπειρίες μεγάλης αξίας που θα επηρεάσουν τη διαμόρφωση της προσωπικότητάς τους, των τρόπων συμπεριφορών αλλά και την απόκτηση γνώσεων. Έτσι, για την επίτευξη των στόχων αυτών απαραίτητη προϋπόθεση αποτελεί η φυσική παρουσία δασκάλου και μαθητή στο χώρο του σχολείου.

Συνοπτικά, τα χαρακτηριστικά της δια ζώσης διδασκαλίας είναι τα εξής:

- «παραδοσιακή» μορφή εκπαίδευσης που προσφέρει μεγαλύτερη εξοικείωση στο μαθητή,
- άμεση αλληλεπίδραση μεταξύ μαθητή και δασκάλου και αμφίδρομη επικοινωνία
- δομημένο πρόγραμμα οριοθετημένο τοπικά και χρονικά,
- μοντέλο μεταβίβασης της πληροφορίας,
- ανάπτυξη διαπροσωπικών σχέσεων μεταξύ των μαθητών κοινωνικοποίηση - καλλιέργεια κοινωνικών δεξιοτήτων,
- ανελαστική μορφή εκπαίδευσης,
- η χρήση της τεχνολογίας είναι προαιρετική (Λιοναράκης, 2009).

Από την άλλη, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση, η οποία περιλαμβάνει τη διαδικτυακή διδασκαλία και μάθηση, έχει αρκετές εφαρμογές στο χρόνο μέχρι και σήμερα. «Έχει οριστεί με διάφορους τρόπους, αφού αρκετοί ερευνητές έχουν δώσει τη δική τους εννοιολογική εκδοχή. Οι ορισμοί των Dohmen, Peters, Moore και Holmberg έχουν ως κοινό τόπο δύο παραδοχές, οι οποίες χαρακτηρίζουν την ιδιαιτερότητα της εξΑΕ και τη διαφοροποιούν ταυτόχρονα από τη διά ζώσης: α) την απόσταση διδάσκοντος-διδασκόμενου και β) τη δόμηση του διδακτικού υλικού. Μεταγενέστεροι

ορισμοί, όπως αυτοί των Garisson & Shale και Barker, τονίζουν τις δυνατότητες που προσφέρει η τεχνολογία σε επίπεδο αλληλεπίδρασης και διαδραστικότητας» (Σοφός, 2015).

Σύμφωνα με τον Rowntree «η εξ αποστάσεως μάθηση είναι εκείνη η μάθηση που συντελείται όταν ο διδάσκων και ο εκπαιδευόμενος βρίσκονται σε απόσταση, συνήθως με την υποβοήθηση ειδικών διδακτικών υλικών. Οι εκπαιδευόμενοι είναι διαχωρισμένοι από το διδάσκοντα, στο χώρο και το χρόνο, αλλά εξακολουθούν να καθοδηγούνται από αυτόν» (Τζιμόπουλος, 2021). Έτσι, γίνεται αντιληπτό πως ειδοποιός διαφορά της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης από τα υπόλοιπα είδη είναι η απόσταση, όπως φανερώνει και ο χαρακτηρισμός της, η οποία αφορά το χώρο και το χρόνο (Σουκαλοπούλου, 2022).

Χαρακτηρίζεται και διαμορφώνεται από μια τετραδική σχέση μεταξύ του εκπαιδευτή, του εκπαιδευόμενου, του εκπαιδευτικού υλικού και του μέσου. Σύμφωνα με τους Μανούσου κ. ά. «η εξ αποστάσεως εκπαίδευση είναι μια ολοκληρωμένη μεθοδολογία εκπαίδευσης, η οποία, για να είναι ποιοτική και αποτελεσματική, 22 απαιτεί προσεκτικό σχεδιασμό από το πρώτο ως το τελευταίο βήμα», ενώ «το κατάλληλα διαμορφωμένο για εξ αποστάσεως εκπαίδευση εκπαιδευτικό υλικό αποτελεί βασική προϋπόθεση για την αποτελεσματικότητά της» (Τζιμόπουλος, 2021).

Με κριτήριο το χρόνο πραγματοποίησης, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση χωρίζεται σε δύο κατηγορίες, τη σύγχρονη και την ασύγχρονη εκπαίδευση. Ειδικότερα:

- σύγχρονη: Η διαδικασία της διδασκαλίας και της μάθησης γίνονται ταυτόχρονα. Ο εκπαιδευτικός και ο μαθητής αλληλεπιδρούν σε διαφορετικό χώρο έχοντας, όμως, άμεση επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο. Η κατηγορία αυτή μπορεί να περιλαμβάνει τηλεδιάσκεψη, χρήση δωματίου ζωντανής συζήτησης(live chatroom), συζητήσεις(group, chats).
- ασύγχρονη: Οι συμμετέχοντες δεν έχουν τη δυνατότητα άμεσης επικοινωνίας και αλληλεπιδρούν σε διαφορετικό χώρο και χρόνο. Το εκπαιδευτικό υλικό είναι ψηφιακό και διατίθεται προς μελέτη μέσω εκπαιδευτικής πλατφόρμας τηλεκπαίδευσης, με τη μορφή εισηγήσεων, ηλεκτρονικής αλληλογραφίας ή πίνακα ανακοινώσεων.

Σύμφωνα με τη Βασάλα (Τζιμόπουλος, 2021) η εξ αποστάσεως σχολική εκπαίδευση έχει τρεις βασικές μορφές, οι οποίες είναι:

- 1 η αυτοδύναμη εξ αποστάσεως σχολική εκπαίδευση, η οποία αφορά σε ολοκληρωμένα προγράμματα εκπαίδευσης, τα οποία είναι αναγνωρισμένα και ταυτόσημα με το παραδοσιακό σύστημα εκπαίδευσης,
- 2 η συμπληρωματική εξ αποστάσεως σχολική εκπαίδευση, που λειτουργεί παράλληλα και συμπληρωματικά με το παραδοσιακό σύστημα,
- 3 η συνδυαστική ή μικτή εξ αποστάσεως εκπαίδευση (blended learning) που συνδυάζει την εξ αποστάσεως εκπαίδευση με δια ζώσης συναντήσεις για επικοινωνία μαθητών με τους εκπαιδευτικούς.

Συνοπτικά, τα χαρακτηριστικά της εξ αποστάσεως διδασκαλίας είναι τα εξής:

- ύπαρξη φυσικής απόστασης διδάσκοντα και διδασκόμενου,
- απαιτεί τη χρήση τεχνολογίας,
- απαιτεί βασικές γνώσεις τεχνολογικών μέσων από διδάσκοντα και διδασκόμενο,
- χαρακτηρίζεται από ευέλικτη μορφή εκπαιδύσεως,
- δεν υφίσταται περιορισμός χώρου, τόπου και χρόνου,
- βασίζεται στις αρχές της ανοικτής εκπαίδευσης (ανεξάρτητη από φύλλο, ηλικία κ.ά),
- παρέχει τη δυνατότητα αμφίδρομης επικοινωνίας με άμεσο διάλογο,
- χαρακτηρίζεται από συνεργατική, ενεργητική και εποικοδομητική μάθηση,
- χρησιμοποιούνται συχνά εξατομικευμένες μορφές διδασκαλίας, χωρίς όμως να αποκλείεται η δυνατότητα ομαδο-συνεργατικής μάθησης,
- αποτελεί κομμάτι του μοντέλου επεξεργασίας της πληροφορίας,
- δεν απαιτείται κάποιο χρηματικό κόστος για τη χρήση της (Εξ αποστάσεως εκπαίδευση), (Λιοναράκης, 2009), (Τζιμόπουλος, Προβελέγγιος, & Ιωσηφίδου, 2021).

2.1.2 Ομοιότητες και διαφορές

Τόσο η δια ζώσης όσο και η εξ αποστάσεως εκπαίδευση παρουσιάζουν πολλές ομοιότητες, καθώς χαρακτηρίζονται από κοινούς προσδιοριστικούς παράγοντες.



Εικόνα: 1 Εξ αποστάσεως εκπαίδευση - Πηγή Pinterest

Αρχικά, το κοινωνιολογικό περιεχόμενο και των δύο ειδών εκπαίδευσης είναι κοινό, καθώς σύμφωνα με τον Παρούτσα (2012) «στοχεύουν στην ομαλή ένταξη του ανθρώπου στην κοινωνία και την ανάπτυξη της αιτιώδους σκέψευς, που ερευνά, κρίνει, απορρίπτει, αμφισβητεί και συναποδέχεται, προσπαθώντας να γνωρίζει το «γιατί» και το «πώς αλλιώς».

Ακόμη, και τα δύο είδη έχουν επίδραση στην προσωπική αλλά και συλλογική ανάπτυξη. «Για την οικονομική επιστήμη εξ άλλου, όλες οι μορφές εκπαίδευσης θεωρούνται πηγή πλούτου διότι για κάθε κράτος το ανθρώπινο δυναμικό ως πηγή εργασίας είναι ο μεγαλύτερος πλουτοπαραγωγικός τομέας» (Τζάνη, 1998).

Επιπλέον, τόσο στη δια ζώσης όσο και στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση εφαρμόζεται κάθε ψυχολογική ή παιδαγωγική θεωρία ακριβώς με τον ίδιο τρόπο, έτσι ώστε η «εξ αποστάσεως» να έχει την ίδια αξία με άλλες μορφές παροχής πληροφόρησης, κατάρτισης ή εξειδίκευσης. Ιδιαίτερα σημαντική θεωρείται η ύπαρξη «εσωτερικών κινήτρων» από το μαθητή ώστε να εξελιχθεί καθώς σύμφωνα με 24 μελέτες κυρίως θεωρητικών του συμπεριφορισμού, «τα κίνητρα βρίσκουν άμεση εφαρμογή σε όλα τα

είδη τόσο της τυπικής όσο και της άτυπης εκπαίδευσης». Το ίδιο ισχύει και για την θεωρητική προσέγγιση του Vygotsky και την ονομαζόμενη «ζώνη επικείμενης ανάπτυξης» κατά την οποία η μάθηση δεν μεταφέρεται από τον δάσκαλο στο μαθητή, αλλά ανακαλύπτεται από τον ίδιο τον ενδιαφερόμενο μέσα από συγκεκριμένες πρακτικές και μεθόδους» (Λιοναράκης, 2009).

Πέρα από το κοινό θεωρητικό και επιστημονικό υπόβαθρο, συναντώνται, επίσης, και στα δύο είδη παρόμοια συστατικά στοιχεία «όπως είναι ο εκπαιδευτικός, ο εκπαιδευόμενος, το διδακτικό υλικό, η διδακτέα ύλη, το εκπαιδευτικό ίδρυμα που αναλαμβάνει τη διαδικασία, το διοικητικό προσωπικό που τη διεκπεραιώνει, ο σχεδιασμός του μαθήματος και του προγράμματος σπουδών, η αξιολόγηση κ. ο. κ. (Λιοναράκης, 2009).

Εκτός από τις ομοιότητες, τα δύο είδη διδασκαλίας παρουσιάζουν και αρκετές διαφορές με την κυριότερη να αποτελεί η απόσταση. Στη δια ζώσης εκπαίδευση ο εκπαιδευτής βρίσκεται στον ίδιο χώρο με τον εκπαιδευόμενο και οι εκπαιδευόμενοι μεταξύ τους. Από την άλλη, στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση ο εκπαιδευτής και οι εκπαιδευόμενοι δεν βρίσκονται στο ίδιο μέρος την ίδια στιγμή και η μάθηση μπορεί να πραγματοποιηθεί και ετεροχρονισμένα. Έτσι, στην περίπτωση αυτή κρίνεται απαραίτητη η χρήση τεχνολογικών μέσων, τα οποία θα μπορούν να μεταδίδουν την πληροφορία και θα δίνεται η δυνατότητα αλληλεπίδρασης των προσώπων, μέσω αυτών, κάτι το οποίο δεν κρίνεται ως αναγκαίο στη δια ζώσης εκπαίδευση όπου υπάρχει η δυνατότητα άμεσης επικοινωνίας και προσωπικής επαφής.

2.2 Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην προσχολική ηλικία

Τα τελευταία χρόνια, με την τεχνολογική εξέλιξη που βιώνουμε, τα παιδιά προσχολικής ηλικίας έρχονται στην καθημερινή τους ζωή σε επαφή με τα τεχνολογικά επιτεύγματα. Είτε πρόκειται για το περιβάλλον του σπιτιού είτε για το εξωτερικό περιβάλλον αποκτούν εμπειρίες οι οποίες περιλαμβάνουν τα επιτεύγματα αυτά και πολλές φορές αλληλεπιδρούν μαζί τους. Μεγάλος αριθμός παιδιών από νεαρή ηλικία είναι σε θέση να χειρίζεται το κινητό τηλέφωνο των γονιών του, το οποίο έχει πρόσβαση στο διαδίκτυο, ενώ σε κάποιες περιπτώσεις αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητάς του.

Εκτός από το κινητό, έρχεται σε επαφή και με άλλα τεχνολογικά μέσα όπως είναι ο ηλεκτρονικός υπολογιστής, το τηλεκοντρόλ της τηλεόρασης, οι οικιακές συσκευές. Ακόμα και στην περίπτωση που τα παιδιά δεν έχουν συχνή επαφή στο σπίτι με την τεχνολογία, δέχονται πλήθος ερεθισμάτων από το εξωτερικό τους περιβάλλον παρατηρώντας το σε περιπτώσεις όπως είναι η βόλτα στο σούπερ μάρκετ με τις τιμές των προϊόντων ή την ώρα του ταμείου, η βόλτα στην τράπεζα με το μηχάνημα των αναλήψεων, αποκτώντας, έτσι, εξοικείωση με συσκευές που έχουν μικροεπεξεργαστές μέσω των εμπειριών τους. Επομένως, η πρώτη επαφή τους με την τεχνολογία έρχεται πολύ πριν το ξεκίνημά τους στο περιβάλλον του σχολείου.

Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας, στο περιβάλλον του νηπιαγωγείου έρχονται σε επαφή με εξ αποστάσεως δράσεις, αλληλεπιδρώντας με παιδιά άλλων σχολείων τα οποία βρίσκονται σε διαφορετικά μέρη της Ελλάδας αλλά και άλλων Ευρωπαϊκών χωρών, μέσω εκπαιδευτικών προγραμμάτων όπως είναι τα Erasmus, Teachers4Europe, e-twinning. «Το νηπιαγωγείο μη αγνοώντας την πραγματικότητα της καθημερινότητας των παιδιών, προσπαθεί να αξιοποιήσει τις εμπειρίες που έχουν βιωματικά αφομοιώσει από το περιβάλλον τους, καθώς και τις δεξιότητες που έχουν ήδη κατακτήσει, προσπαθώντας να εισάγει τα παιδιά σε πολιτισμικές πρακτικές που συνδέονται άμεσα με τις νέες τεχνολογίες» (Μπούρα, 2021). Εφόσον το επιτρέπουν οι εκάστοτε συνθήκες, κάθε τάξη νηπιαγωγείου αλλά και παιδικού σταθμού, πλέον, διαθέτει ηλεκτρονικό υπολογιστή καθώς και άλλες ηλεκτρονικές συσκευές. Τα παιδιά κάνουν χρήση των τεχνολογικών μέσων είτε άμεσα, κυρίως μέσω εκπαιδευτικών παιχνιδιών τα οποία είναι προσαρμοσμένα στην ηλικία τους, είτε έμμεσα, μέσω της αξιοποίησης και χρήσης τους από τη μεριά και με τη βοήθεια των εκπαιδευτικών της τάξης, στις περιπτώσεις παιδιών σε μικρότερη ηλικία.

Όπως αναφέρεται στο (Μπούρα, 2021), με προϋποθέσεις την οργάνωση ενός κατάλληλου μαθησιακού περιβάλλοντος, προσαρμοσμένου στην ηλικιακή ομάδα που απευθύνεται και το καλό γνωστικό επίπεδο, τεχνολογικά, από τη μεριά του εκπαιδευτικού της τάξης, ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής:

- ενθαρρύνει τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ των παιδιών,
- προωθεί την κοινωνικοποίησή τους μέσω της οργάνωσής τους σε ομάδες,
- βοηθά στο να αναπτύξουν ικανότητες επίλυσης των προβλημάτων τους,

- ενισχύει την ευελιξία της σκέψης και της δημιουργικότητας,
- εμπλουτίζει το λεξιλόγιό τους,
- συντελεί στην εξοικείωσή τους με τις ξένες γλώσσες και κυρίως της αγγλικής, με παιγνιώδη και ευχάριστο τρόπο,
- βοηθά στο να αναπτύξουν προφορική επικοινωνία υψηλού επιπέδου.

Ωστόσο, το ερώτημα που τίθεται είναι το αν τα παιδιά προσχολικής ηλικίας είναι σε θέση να καταφέρουν και αν ναι τι, με τη χρήση τεχνολογικών μέσων και τις νέες τεχνολογίες μέσα σε ένα εικονικό περιβάλλον σχολείου κατά την εφαρμογή της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, λαμβάνοντας υπόψη τις ιδιαιτερότητες που προκύπτουν από το νεαρό της ηλικίας τους (Βέργου, Κουτσούμπα, & Μουζάκης, 2016) και το γεγονός πως σύμφωνα με τις Μουρατίδου και Μανούσου «υπάρχουν ελάχιστα ερευνητικά δεδομένα και πληροφορίες σχετικά με την εφαρμογή της εξ αποστάσεως διδασκαλίας στην προσχολική ηλικία» (Μουρατίδου, 2019).

Όπως αναφέρουν οι Καλογιαννάκη και Αμπαρτζάκη, «η προσχολική εκπαίδευση θέτει τις βάσεις για τη μαθησιακή και προσωπική εξέλιξη των παιδιών» και καθώς διανύουμε μια περίοδο με ραγδαίες αλλαγές σε διάφορους τομείς της ζωής και αντιμετωπίζοντας νέες προκλήσεις, δεν μπορεί να παραμείνει αδιάφορη στις εξελίξεις (Καλογιάννης, 2015). Συγκεκριμένα, «το πρόγραμμα του νηπιαγωγείου έχει ευέλικτο χαρακτήρα και ευνοεί τις καινοτόμες παιδαγωγικές και διδακτικές προσεγγίσεις» (Μουρατίδου & Μανούσου, 2020). Έτσι, όπως αναφέρθηκε και πιο πάνω, έχουν αναπτυχθεί τα τελευταία χρόνια εκπαιδευτικά προγράμματα στο χώρο του σχολείου τα οποία εμπλέκουν τις νέες τεχνολογίες και την εξ αποστάσεως διδασκαλία και συμβάλουν στη μαθησιακή εμπειρία των παιδιών. Μέσω της σχολικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά και τους εκπαιδευτικούς να αναπτύξουν εθνικές, τοπικές και διεθνείς συνεργασίες πάνω σε μια πληθώρα θεμάτων. Ειδικότερα, «η εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην προσχολική εκπαίδευση μπορεί να παίξει ένα σημαντικό συμπληρωματικό ρόλο στο πλαίσιο νέων μεθοδολογιών και μοντέλων που προτείνονται στη διεθνή βιβλιογραφία» (Παλαιοδήμου, 2017).

Κεφάλαιο 3^ο: Η Αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων στο νηπιαγωγείο

Στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, ο δάσκαλος έχει κυρίαρχο ρόλο στην εκπαιδευτική διαδικασία. Με αυτό το σκεπτικό, η εφαρμογή και η χρήση των ΤΠΕ αποσκοπεί στην παροχή σύγχρονων μεθόδων και τεχνικών διδασκαλίας που συμπληρώνουν την παραδοσιακή διδασκαλία, αντί να προσθέτουν πολυπλοκότητα στο εκπαιδευτικό έργο. (Bossuet, 1992). Ο στόχος της εισαγωγής της πληροφορικής στα νηπιαγωγεία είναι να εξοικειωθούν οι μαθητές με τις βασικές λειτουργίες των υπολογιστών και τη χρήση κατάλληλου λογισμικού, ιδίως λογισμικού ανοιχτού κώδικα, για διερευνητική μάθηση στις καθημερινές σχολικές δραστηριότητες ως εργαλείο παρακολούθησης της μάθησης ως γνωστικό κι ερευνητικό εργαλείο, ως εργαλείο επικοινωνίας και ανάκτησης πληροφοριών και να αποκτήσουν μια πρώτη εικόνα για τις διάφορες χρήσεις του. (ΔΕΠΠΣ, 2003).

Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές θεωρούνται πλέον αναγνωρισμένο εργαλείο στην προσχολική εκπαίδευση (Haugland, 2000). Οι μελέτες αυτές εξήγησαν και συνεχίζουν να εξηγούν τη χρησιμότητα του ηλεκτρονικού υπολογιστή ως εργαλείου για την ενίσχυση και την καθοδήγηση της εκπαίδευσης και της προόδου των μικρών παιδιών (McCarrick, Buried treasure: The impact of computer use on young children's social, cognitive, language development and motivation., 2007). Οι υπολογιστές είναι εργαλεία και όπως και άλλα εργαλεία που χρειάζονται τα μικρά παιδιά μπορούν να χειριστούν τόσο με σύνεση όσο και με λάθος τρόπο. (Papert, 2020).

Τα μαθησιακά περιβάλλοντα που βασίζονται στις ΤΠΕ έχουν μεγάλη σημασία στην παιδαγωγική πρακτική. Ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη του εκπαιδευτικού περιβάλλοντος του νηπιαγωγείου σχετίζεται άμεσα με το ζήτημα της ενσωμάτωσης των ΤΠΕ στο καθημερινό πρόγραμμα σπουδών με βάση τις ΤΠΕ, το οποίο παρέχει τις δυνατότητες για συζήτηση και διασκέδαση μεταξύ των παιδιών και των νηπιαγωγών (Verhallen, 2006). Οι νηπιαγωγοί θα πρέπει να ενσωματώνουν την πληροφορική στις καθημερινές δραστηριότητες του νηπιαγωγείου για να ενισχύσουν και να εντείνουν την εκπαίδευση των παιδιών και να μη βλέπουν τις ΤΠΕ ως μια αλληλουχία ανεξάρτητων δραστηριοτήτων. Βάσει ερευνητικών εργαλείων διεξήχθη το συμπέρασμα ότι: «η έκταση της χρήσης των ΤΠΕ εξαρτάται από τον τρόπο με τον οποίο η χρήση αυτή ενσωματώνεται σε άλλες δραστηριότητες εντός και εκτός τάξης» (Κόμης.Β, 2004).

3.1: Η σημασία και τα οφέλη της ενασχόλησης με τα ψηφιακά μέσα στο νηπιαγωγείο

Η χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών ως εργαλείο για τη διδασκαλία των παιδιών προσχολικής ηλικίας, έχει συχνά αποτελέσει αντικείμενο εικασιών και έχουν διατυπωθεί αντίθετες απόψεις. Όσοι διαφωνούν με τη χρήση των ΤΠΕ στα νηπιαγωγεία υποστηρίζουν ότι οι υπολογιστές είναι επικίνδυνοι για την υγεία και τη μάθηση, ενώ όσοι συμφωνούν με τη χρήση των ΤΠΕ στα νηπιαγωγεία υποστηρίζουν ότι οι υπολογιστές αποτελούν σημαντικό μέρος της κοινωνικής και συναισθηματικής ανάπτυξης των παιδιών προσχολικής ηλικίας (Plowman, 2005).

Σκέψεις που αναδεικνύουν την εκπαιδευτική αξία των ΤΠΕ είναι πως έχουν τη δυνατότητα να είναι ελκυστικές για τους μαθητές. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι οι ΤΠΕ επιτρέπουν στους μαθητές να είναι ενεργοί και περιπετειώδης στη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές αυξάνουν την ελευθερία των μαθητών και νιώθουν ότι έχουν τον έλεγχο της μάθησης, αυξάνοντας με αυτό τον τρόπο τα εσωτερικά κίνητρα και την αυτοπεποίθησή τους (Clements, 1995). Οι ΤΠΕ παρέχουν ένα νέο εκπαιδευτικό πλαίσιο που επιτρέπει στα παιδιά να θέτουν ερωτήματα, να αμφισβητούν και να επιχειρηματολογούν (Cooper, 2002). Τα ακόλουθα είναι μερικά από τα οφέλη της αλληλεπίδρασης των παιδιών με τις ΤΠΕ είναι τα εξής:

- μέσω των υπολογιστών δημιουργείται μια σχέση μεταξύ του παιδιού και του υπολογιστή, η οποία γίνεται αντιληπτή ως ένα παιχνίδι στο οποίο τα παιδιά μαθαίνουν για το σύμπαν. Ο υπολογιστής είναι ένα «όχημα» με το οποίο τα παιδιά μπορούν να μετακινούνται στη γνώση χωρίς δισταγμό, άγχος ή αρνητικές προδιαθέσεις,
- η περίοδος που οι μαθητές βρίσκονται μπροστά από τον υπολογιστή είναι περιορισμένος. Οι υπολογιστές χρησιμοποιούνται ως εργαλεία για την εκμάθηση σε σύμπραξη με άλλες εκπαιδευτικές τεχνικές,
- όλες οι γωνιές του νηπιαγωγείου είναι σημαντικές. Όπως η γωνιά της μουσικής, η γωνιά των εικαστικών, η γωνιά του κουκλοθεάτρου και των φυσικών επιστημών. Ανάμεσα σε αυτές εξίσου σημαντική είναι και η γωνιά του υπολογιστή,

- τα παιδιά μπορούν εύκολα να εξερευνήσουν και να εξοικειωθούν με τα εξαρτήματα του υπολογιστή και με το πως να τα χρησιμοποιούν,
- με τη βοήθεια των υπολογιστών, η καθορισμένη και η θεωρητική σκέψη μπορούν να συνδυαστούν,
- οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές προωθούν σχέσεις υποστήριξης, αλληλοβοήθειας, συνεργασίας μεταξύ των μαθητών και των εκπαιδευτικών.

3.2: Τα ψηφιακά μέσα ως εκπαιδευτικά εργαλεία

Από τους πρώτους ερευνητές που χρησιμοποίησαν τον όρο «ψηφιακά παιχνίδια» ήταν οι Verenikiwa και Kelvin (2011). Μελέτησαν την αλληλεπίδραση των παιδιών με τις έξυπνες ψηφιακές συσκευές (iPad). Μέσα από την εμπλοκή των παιδιών σε αυτές τις εφαρμογές, μπόρεσαν να θέσουν σε ισχύ τις τρέχουσες θεωρίες για το παιχνίδι και να μελετήσουν σε βάθος το ψηφιακό παιχνίδι (Νικολοπούλου, 2009).

Οι Stephen και Edwards (2018) υποστήριξαν πρόσφατα ότι δεν είναι πλέον δυνατό να διαχωρίσουμε το παραδοσιακό και το ψηφιακό παιδικό παιχνίδι. Μια Αμερικανική ερευνητική ομάδα (Next Generation Forum) συνέλεξε δεδομένα σχετικά με τη χρήση των ΤΠΕ στην εκμάθηση της πρώιμης παιδικής ηλικίας σε παραδοσιακά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα σε όλο τον κόσμο. Υποστήριξαν ότι οι ΤΠΕ πρέπει να παρουσιάζονται στα παιδιά προσχολικής ηλικίας ως «τεχνολογικά παιχνίδια» και «δημιουργικά εργαλεία», καθώς τα παιδιά γίνονται μεταδότες γνώσεων μέσω παιχνιδιών και εργαλείων.

Με την υιοθέτηση και υλοποίηση των παραπάνω, τα τεχνολογικά εργαλεία και παιχνίδια μπορούν να αλλάξουν σημαντικές πτυχές της εκπαίδευσης των παιδιών:

- τα παιδιά θα πρέπει να ενθαρρύνονται να εκφράζονται,
- να τους προτείνονται νέοι τρόποι σχεδιασμού,
- να ενθαρρύνονται αλλαγές στις τρέχουσες στρατηγικές διδασκαλίας
- να προσδιορίζονται νέοι τρόποι κοινωνικής αλληλεπίδρασης
- να δημιουργείται θετικό αντίκτυπο στην επικοινωνία και στη σύνδεση μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικών.

Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές αποτελούν μέρος αυτού που είναι γνωστό ως ΤΠΕ (Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας). Ο όρος αυτός αντικαθιστά τον όρο τεχνολογία της πληροφορίας ο οποίος ορίζεται ως (I. C. T: Information and Communication Technologies): τεχνολογίες που επιτρέπουν την επεξεργασία και τη μετάδοση διαφόρων μορφών αναπαράστασης πληροφοριών (Information and Communication Technologies), τεχνολογίες που επιτρέπουν τη μετάδοση και την επεξεργασία των πληροφοριών και αφετέρου τα μέσα που αποτελούν τους φορείς αυτών των μηνυμάτων (Κόμης,Β, 2004). Τα ψηφιακά μέσα- λογισμικά είναι προγράμματα που υλοποιούνται σε έναν υπολογιστή και είναι υπεύθυνα για το μεγαλύτερο μέρος της λειτουργίας του.

Υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τύποι λογισμικού για παιδιά προσχολικής ηλικίας, όπως παιχνίδια ρόλων, περιβάλλοντα ανάπτυξης και παραγωγής, λογισμικό γενικής χρήσης, περιβάλλοντα προγραμματισμού και περιβάλλοντα υπερμέσων. Κάθε πρόγραμμα πρέπει να αξιολογείται πριν εισαχθεί στην τάξη του Νηπιαγωγείου. Το εκπαιδευτικό λογισμικό έχει τη δυνατότητα να αποτελέσει ένα κατάλληλο εργαλείο μάθησης για τους εκπαιδευτικούς για την υλοποίηση μαθησιακών δραστηριοτήτων με διαφορετικούς στόχους.

Για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας, μπορεί να περιλαμβάνουν τα εξής:

- την αντιστοίχιση των φωνημάτων του προφορικού λόγου με τα γράμματα της αλφαβήτου,
- την ανάπτυξη της οπτικής και ακουστικής αντίληψης των λέξεων(δεξιότητες ακουστικής διάκρισης, φωνολογικής επίγνωσης, κ.τ.λ),
- τη συγκέντρωσή τους ακούγοντας προσεκτικά προκειμένου να κατανοήσουν τι τους ζητείται να υλοποιήσουν,
- τη διεύρυνση των ικανοτήτων της παρατήρησης και της προσοχής,
- τη συσχέτιση εικόνων, λέξεων με ομοιότητες, μήκη, κ.λ.π,
- την αντίληψη σχημάτων, χρωμάτων, συλλαβών, λέξεων και να ταιριάξουν κοινά χαρακτηριστικά,
- τη δημιουργία ακολουθιών ή τη σειραθέτηση με βάση τη λογική,
- την απεικόνιση συμβάντων σύμφωνα με τη χρονική τους σειρά και να χρησιμοποιήσουν εκφράσεις που έχουν χρονική έκφραση. Όστε να τις

χρησιμοποιήσουν στην παράθεση των κύριων μερών μιας ιστορίας στη σωστή σειρά,

- την αντίληψη βασικών χωροχρονικών εννοιών και στη συνέχεια να μελετήσουν την έννοια της μέτρησης του χρόνου,
- το σχηματισμό βασικών ικανοτήτων αλληλεπίδρασης και συναναστροφής, εμπιστοσύνης στον εαυτό τους και ανεξαρτησίας.

3.3 Ενδεικτικά εργαλεία για τη διευκόλυνση της εκπαιδευτικής διαδικασίας

Τα Web 2.0 εργαλεία, που ονομάζονται επίσης Συμμετοχικός (ή Συμμετοχικός) και Κοινωνικός Ιστός, αναφέρεται στον Κόσμο /Ιστότοποι Wide Web που δίνουν έμφαση στο περιεχόμενο που δημιουργείται από τους χρήστες, στη χρησιμότητα (ευκολία χρήσης, ακόμη και από μη ειδικούς), τη συμμετοχική κουλτούρα και τη διαλειτουργικότητα (αυτό σημαίνει ότι ένας ιστότοπος μπορεί να λειτουργήσει καλά με άλλα προϊόντα, συστήματα και συσκευές) για τους τελικούς χρήστες. Ο όρος επινοήθηκε από τον Darcy DiNucci το 1999 και έγινε δημοφιλής αρκετά χρόνια αργότερα από τον Tim O'Reilly και Dale Dougherty στο συνέδριο O'Reilly Media Web 2.0 στα τέλη του 2004 (Wikipedia, the free encyclopedia).



Εικόνα: 2 Web 2.0 εργαλεία - Πηγή: Pinterest

Βασικά χαρακτηριστικά των Web 2.0 εργαλείων είναι:

- διαμοιρασμός και συνεργασία,
- συλλογική νοημοσύνη,
- ανοιχτή πρόσβαση στο περιεχόμενο,
- αυξημένες δυνατότητες επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης,
- ποικίλα εκφραστικά μέσα,
- ο «πανταχού παρών» ιστός (ubiquitous web).

Μια κατηγοριοποίηση των Web 2.0 εργαλείων είναι η εξής (Μουντρίδου, 2017):

1. Διαμοιρασμός μέσων

- youtube,
- flick,
- scribd,
- slideshare,
- vimeo,
- teacher tube,



Εικόνα: 3 Ψηφιακά Εργαλεία - Πηγή εικόνας: <https://fliphtml5.com/>

2. Δημιουργία και επεξεργασία πολυμεσικών αρχείων

- sumo Paint,
- aniary,
- pixlr,
- kizoa,
- animotc,

- AdobeSpark,
- toondoo,
- pixton,

3. Κοινωνική δικτύωση

- facebook,
- google + βικιπαίδεια,
- google groups,
- linkedin,
- edmodo,

4. Κοινωνική σελιδοσήμανση

- livebinders,
- symbaloo,

5. Συνεργατική ανάπτυξη προϊόντων

- weebly,
- wix,
- google,
- tiki-toki,
- timetoat,
- powtoon,
- prezzi,
- taxedo,
- wordart,
- glogster,

6. Ιστολόγια & μικρο-ιστολόγια

- blogger,
- wordpress,
- sch. gr,

7. Wikis

- pbWorks,
- wikidot,

21ST CENTURY TOOLS

One can easily become overwhelmed by the variety of Web 2.0 tools that are available online today. In order to effectively choose the appropriate tool, being aware of your intended instructional outcomes is key. To assist you in this search, educationally relevant Web 2.0 tools have been grouped into categories below, which are reflective of 21st century skills.



Εικόνα 1: Ψηφιακά εργαλεία 21^{ου} αιώνα -Πηγή: <http://newtech.coe.uh.edu/>

Κεφάλαιο 4^ο: Δημιουργικότητα

«Η Δημιουργικότητα είναι το σπουδαιότερο δώρο της ανθρώπινης ευφυΐας. Όσο πιο σύνθετος γίνεται ο κόσμος, τόσο πιο δημιουργικοί πρέπει να είμαστε για να ανταποκριθούμε στις προκλήσεις του. Ωστόσο κάποιοι άνθρωποι αναρωτιούνται αν διαθέτουν ολωσδιόλου δημιουργικές ικανότητες για να προχωρήσουμε στο νέο κόσμο του αύριο χρειαζόμαστε ενθάρρυνση, φαντασία, σύνθεση, συνεργασία, καινοτομία και δημιουργικότητα» (Robinson, 2011).

Έχοντας, πλέον, ο κάθε μαθητής και εκπαιδευτικός οποιαδήποτε πληροφορία αναζητά διαθέσιμη, η απάντηση σε αυτή τη συνθήκη είναι η προαγωγή δεξιοτήτων και ικανοτήτων δημιουργικότητας.

4. 1: Δημιουργικότητα και εκπαίδευση

Ερχόμενοι αντιμέτωποι με μια νέα κοινωνική πραγματικότητα (αμφισβήτηση και έντονες αλλαγές) είναι χρέος του εκπαιδευτικού να συνεισφέρει στην ενσωμάτωση των μαθητών στην κοινωνία δίνοντας έμφαση στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας. Είναι πλέον σαφές ότι η ανάπτυξη της δημιουργικότητας συνεισφέρει στη διατήρηση της δημοκρατίας στην κοινωνία, καθώς η δημιουργικότητα βοηθάει τους ανθρώπους να

διαχειρίζονται τα προβλήματα της καθημερινότητας και να τα επιλύουν. Κι αυτό πραγματοποιείται χρησιμοποιώντας τη φαντασία, την αφαιρετική σκέψη και τη διαφορετική οπτική των καταστάσεων (Αναστασιάδης, 2014).

Οι νέες θεωρίες δημιουργικότητας και εκπαίδευσης προσμετρούν την αξία των διαφορετικών λειτουργιών των ημισφαιρίων (αριστερό LBH και δεξί RBH) του εγκεφάλου στη δημιουργικότητα (Beeman, 2015). Η πλαστικότητα (neuroplasticity) είναι αυτή που μεταμορφώνει διαρκώς τον εγκέφαλό μας σύμφωνα με τα όσα βιώνουμε. Νέες νευρικές οδοί του εγκεφάλου είναι δυνατόν να αναδυθούν βάσει διαφόρων τεχνικών δημιουργικότητας.

Κατά τους Kounios & Beeman (2015), βάσει ευρημάτων ερευνών, δίνουν απάντηση στην ερώτηση αν κάποιος είναι ικανός να ενεργοποιήσει έχοντας πλήρη επίγνωση τη στιγμή Εύρηκα! όταν επιθυμεί ή σε κάποιο ορισμένο χρόνο και τεκμηριώνουν πως κάποιος μπορεί έχοντας πλήρη επίγνωση να ενεργοποιήσει τη στιγμή Εύρηκα!

Η διαδικασία της αντίληψης έχει τη νευρολογική της βάση στις αποκλίσεις που υφίστανται στα δύο ημισφαίρια. Το δεξί ημισφαίριο (RBH) είναι υπεύθυνο για την ενεργοποίηση της διορατικότητας, ενώ το αριστερό ημισφαίριο είναι υπεύθυνο για τη διεξοδική λύση ενός εμποδίου.

Η δημιουργικότητα προκαλεί έμπνευση, βελτιώνει τις πνευματικές ικανότητες και εμπλουτίζει το νου με νεωτεριστικές ιδέες. Για να λάβει χώρα μια τέτοια συνθήκη, θα πρέπει να υφίστανται η διορατικότητα και η συναίσθηση των στοχασμών μας, των συναισθημάτων μας, των αισθήσεων του σώματός μας και η ανταπόκριση και η αναγνώριση των προκλήσεων που μας περιβάλλουν.

Οι πρακτικές δημιουργικότητας διαχωρίζονται σε δύο κατηγορίες: τη συγκλίνουσα και την αποκλίνουσα σκέψη (Kolb, 1984) βάσει των διαφορών που υπάρχουν σε αυτά τα δύο ημισφαίρια του εγκεφάλου.

4.2: Οι ΤΠΕ κοινωνοί της δημιουργικότητας στο νηπιαγωγείο

Οι ΤΠΕ και τα αντίστοιχα λογισμικά και ψηφιακά μέσα ενισχύουν την αναπαράσταση των μη συγκεντρωμένων γνώσεων που προέρχονται από πολλές πηγές και προάγουν τη συγκέντρωση και την ομαδοποίηση μη συσχετιζόμενων μεταξύ τους πληροφοριών. Έτσι αυξάνουν την ικανότητά μας για συγκέντρωση, περίσκεψη, αναστοχασμό και προάγουν τη δημιουργία ιδεών και την αναλογική σκέψη (Beeman, *The Eureka factor: Creative insights and the brain.*, 2015).

Ένα από τα πιο σημαντικά γνωρίσματα της τρίτης χιλιετίας του 21^{ου} αιώνα είναι η ενδυνάμωση της δημιουργικής σκέψης με τη χρήση των ΤΠΕ. Κατά τους Heaston και Bedell (1999), η τεχνολογία θα βοηθήσει τους μαθητές στην ανάπτυξη των ικανοτήτων τους, στους συλλογισμούς τους, στη δημιουργική δράση μέσω του πλήρες περιβάλλοντος των υπολογιστών.

Η ιδανική παραδοχή θα ήταν ότι η δημιουργικότητα κατακλύζει τον εκπαιδευτικό κόσμο (Gibson, 2005). Όμως η πραγματικότητα είναι διαφορετική. Σύμφωνα με τους Robinson(2006) και Malaguzzi(1987) οι εκπαιδευτικοί έχουν μια τάση να ισοπεδώνουν τη δημιουργικότητα. Το κλίμα αυτό μπορεί να αναστραφεί με τη χρήση των ΤΠΕ. Μάλιστα ο Anastasiades(2017) τονίζει πως ένα από τα πιο ισχυρά εργαλεία που διαθέτει ο εκπαιδευτικός για την προώθηση της συνεργατικής δημιουργικότητας είναι η χρήση τεχνολογιών της πληροφορίας.

Όταν ένα παιδί προσχολικής ηλικίας ασχολείται με προγράμματα και δραστηριότητες στον υπολογιστή έχει τη δυνατότητα να ελέγχει αποτελεσματικά τις μαθησιακές του δραστηριότητες και παράλληλα οι επιλογές του είναι πιο δημιουργικές και ο τρόπος έκφρασής του είναι ευφάνταστος.

Μια πρόσφατη μελέτη έδειξε πως τα παιδιά προσχολικής ηλικίας που συμμετέχουν συχνά σε ανοικτή μάθηση μέσω υπολογιστή τείνουν να είναι πιο δημιουργικά, φιλομαθή και περισσότερο ενεργά στη διαδικασία της μάθησης (McCarrick, *Buried treasure: The impact of computer use on young children's social, cognitive, language development and motivation.*). Επιπλέον σύμφωνα με τους Montemayoteral (2004), στα πεδία της μουσικής, του σχεδίου, της ζωγραφικής, της αφήγησης ιστοριών και της ποίησης, τα ψηφιακά μέσα έχουν τη δυνατότητα να διδάξουν δεξιότητες καλλιτεχνικής και πιο δημιουργικής έκφρασης. Κατά την

Ο'Hara(2008) οι νέες τεχνολογίες είναι ικανές να προσφέρουν καινούριες δυνατότητες στα παιδιά ώστε η φαντασία να συνδυαστεί με έναν ορισμένο σκοπό. Στη συνέχεια, επισημαίνει πως συνδυάζοντας τη χρήση των ΤΠΕ και της φαντασίας (εικονικό παιχνίδι) το παιδί μπορεί να επιδείξει ένα εξαιρετικό επίπεδο γνώσης και δημιουργικότητας.

Μία έρευνα που πραγματοποιήθηκε οι Φεσσάκης και Λάμπας (2011) κατέγραψε το πως επιδρά ένα λογισμικό επίλυσης προβλημάτων στη δημιουργικότητα παιδιών προσχολικής ηλικίας. Στην έρευνα συμμετείχαν 10 μαθητές από το Νηπιαγωγείο Ρόδου. Τα πορίσματα που αναδύθηκαν από αυτή τη μελέτη έδειξαν πως αναφορικά με την επίλυση προβλημάτων η χρήση ΤΠΕ συνέβαλε στη βελτίωση του δημιουργικού τρόπου σκέψης. Ειδικότερα, αναπτύχθηκε η ευκολία στην εύρεση λύσεων όπως επίσης και η ενορατική σκέψη. Επιπλέον, αναπτύχθηκε η αποτελεσματικότητα και η δημιουργικότητα των παιδιών κάνοντας χρήση του κατάλληλου λογισμικού.

Κεφάλαιο 5^ο: Θεωρίες μάθησης και ΤΠΕ

Τη μελέτη του τρόπου μάθησης του ανθρώπου προσπαθούν να ερμηνεύσουν και να καταλάβουν οι σύγχρονες θεωρίες μάθησης. Κατά τη διάρκεια του 20^{ου} αιώνα δημιουργήθηκαν οι θεωρίες μάθησης και παρατηρείται πως πολλές φορές η μία υποσκελίζει την άλλη καθώς μελετούν το ίδιο αντικείμενο αλλά με διαφορετική πραγμάτευση η κάθε μία. Σε μια βιβλιογραφική ανασκόπηση οι θεωρίες μάθησης είναι αρκετές, όμως οι επικρατέστερες στη μάθηση με τη χρήση ψηφιακών μέσων είναι οι εξής: η συμπεριφοριστική θεωρία, η κοινωνιογνωστική θεωρία και η εποικοδομιστική θεωρία.

5.1: Συμπεριφοριστική θεωρία

Ο συμπεριφορισμός (behaviorism) αναγνωρίζει τη διαδικασία μάθησης του ανθρώπου ως μια απόκριση στο ερέθισμα και την αντίδρασή του. Η αντίδραση των ανθρώπων στα εξωτερικά ερεθίσματα διέπεται από μια ορισμένη συμπεριφορά, η οποία συμβαίνει είτε εκ γενετής είτε εκ μαθήσεως (Δημητριάδης 2015). Το ερέθισμα αυτό είναι δυνατόν να

είναι φυσικό ή τεχνητό. Ένας γνωστός συμπεριφοριστής, ο Ivan Pανλον¹, κατάφερε να υποδείξει την ύπαρξη μιας σχέσης ανάμεσα στην προσδοκώμενη συμπεριφορά και στο ερέθισμα. Ένας ομοϊδεάτης του Pανλον, συμπεριφοριστής, ήταν ο Burrhus Frederic Skinner ισχυρίστηκε ότι το κίνητρο που εντείνει τη μάθηση μιας αντίδρασης έπεται του προσδοκώμενου κινήτρου.

Γι' αυτό μετά την προσδοκώμενη αντίδραση, ακολουθεί η αμοιβή ή η τιμωρία (Φραγκάκη, 2008).

5.2: Κοινωνιογνωστική θεωρία

Στον αντίποδα του συμπεριφορισμού υπάρχει η κοινωνιογνωστική θεωρία, η οποία εννοεί τη μάθηση ως μια διαδικασία κατά την οποία ο μαθητής επεξεργάζεται την πληροφορία, μια διαδικασία επίδρασης και αλλαγής μεταξύ της πληροφορίας που παρέχεται από το εξωτερικό περιβάλλον και της εσωτερικής δομής του μαθητή. Έχει ως αντικείμενο μελέτης τον τρόπο που επεξεργάζεται ο μαθητής τις εισερχόμενες πληροφορίες και τις διάφορες δυσκολίες (Gruber-Rotheneder B. , 2019).

Ο Albert Bandura είναι εκφραστής αυτής της θεωρίας κατά τον οποίο ο τρόπος που συμπεριφέρεται ένα άτομο είναι το αποτέλεσμα της αμοιβαίας επίδρασης γνωστικών, συμπεριφορικών και περιβαλλοντικών παραγόντων και όχι το αποτέλεσμα των ενισχύσεων (Φύκαρης, 2021). Ακόμα θεωρεί πως ο άνθρωπος μαθαίνει μιμούμενος συμπεριφορές, ότι δηλαδή μαθαίνει παρακολουθώντας τη συμπεριφορά των άλλων.

Σε αυτή τη θεωρία μάθησης, ο ρόλος του μαθητή είναι πιο ενεργητικός και δραστήριος σε σχέση με αυτή του συμπεριφορισμού.

5.3: Εποικοδομιστική θεωρία

Κυρίαρχη θεωρία μάθησης τόσο στον τομέα της μάθησης με ψηφιακά μέσα όσο και στην εκπαίδευση ενηλίκων και στην παιδαγωγική ψυχολογία είναι η θεωρία του εποικοδομισμού. Η θεωρία αυτή ισχυρίζεται πως ο μαθητής έχοντας ενεργό ρόλο και στην προσπάθειά του να ενσωματώσει την καινούρια πληροφορία στις ήδη υπάρχουσες

¹ Κατά τη διάρκεια του τεχνητού ερεθίσματος (σφύριγμα) στο πείραμα του Pανλον, ο σκύλος παρουσιάζει την προσδοκώμενη συμπεριφορά (σιελόρροια) μετά την εξάρτηση.

γνώσεις, η γνώση δημιουργείται και «χτίζεται» από τον ίδιο το μαθητή. Η γνώση προέρχεται από την επαφή και διάδραση με το περιβάλλον που υπάρχει γύρω από τον μαθητή και όχι από την αλληλεπίδραση με το δάσκαλο.

Ο εποικοδομισμός υποστηρίζει μοντέλα διδασκαλίας που είναι μαθητοκεντρικά όπως η διερευνητική, ανακαλυπτική, αυτόνομη και συνεργατική μάθηση. Ο μαθητής είναι υπεύθυνος για την οικοδόμηση της γνώσης καθώς θα οικοδομεί τη νέα γνώση πάνω σε αυτήν που υπάρχει ήδη, έχοντας ως γνώμονα τις προσωπικές του εμπειρίες (Bernhardt, 2007).

Πρωτεργάτης της θεωρίας αυτής ήταν ο Jean Piaget ο οποίος υποστήριξε ότι η γνώση κατασκευάζεται και δε μεταβιβάζεται, όταν ο μαθητής αναλαμβάνει ενεργό ρόλο και αλληλεπιδρά με το περιβάλλον του (Φραγκάκη, 2008).

Επιπλέον, ο Seymour Papert ήταν ο θεμελιωτής του κονστρουκτιονισμού και έδωσε τη δυνατότητα στα μικρά παιδιά μέσω της γλώσσας προγραμματισμού Logo να μάθουν μέσα από το παιχνίδι με ενεργή συμμετοχή κατά τη διάρκεια των κατασκευών και αναστοχαζόμενα τη διαδικασία.

Ακόμα, ο Lev Vygotsky υποστήριξε πως ο εκπαιδευτικός μπορεί και θα πρέπει να αποτελεί για το μαθητή ένα πλαίσιο στήριξης (μία σκαλωσιά- scaffolding) για να τους βοηθήσει να αναπτυχθούν.

5. 4: Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία

Μία νέα ιδεολογία μάθησης προσπαθούν να προωθήσουν οι ΤΠΕ με την εισαγωγή τους στην εκπαίδευση. Σε αυτήν οι μαθητές δρουν ως υποκείμενα στη διαδικασία της μάθησης και οικοδομούν ως μονάδες ή ως σύνολο τα αποτελέσματά της.

Το απλούστερο ομαδοσυνεργατικό σχήμα αποτελείται από υποομάδα μαθητών των δύο ατόμων. Αυτό το σχήμα (μαθητής- μαθητής) όπου η ιεραρχία είναι ισότιμη ενθαρρύνονται ο διάλογος, η συμφωνία, η διαφωνία, ο αντίλογος και είτε είναι ομοιογενές είτε είναι ανομοιογενές.

Η μέθοδος/διδασκαλία αυτή έχει αρκετά πλεονεκτήματα, όπως:

- η ενεργή συμμετοχή των μαθητών,
- η κοινωνικοποίηση των μαθητών,

- η αύξηση της συνεργασίας,
- η ενεργοποίηση των μαθητών,
- η ανάπτυξη θετικής στάσης απέναντι στο σχολείο,
- η μείωση του ανταγωνισμού,
- η μείωση του άγχους,
- η ενίσχυση της αυτοεκτίμησης,
- η γλωσσική ανάπτυξη,
- η γνωστική ανάπτυξη,
- η αύξηση της επίδοσης των αδύναμων μαθητών,
- η μείωση των διαπροσωπικών εντάσεων και συγκρούσεων.

5.5: Ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού

Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να σχεδιάζει και να οργανώνει δραστηριότητες, οι οποίες θα είναι σε θέση να εξάπτουν το ενδιαφέρον του μαθητή και να τον προκαλούν να συμμετάσχει ενεργά και τελικά να ανακαλύψει τις απαντήσεις. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να λειτουργεί ως βοηθός και σύμβουλος του μαθητή (Cohen, 2008).

Θα πρέπει να επιτρέπει στους μαθητές να μάθουν μόνοι τους, κάνοντας πειραματισμούς. Να παρεμβαίνει όταν του ζητηθεί και να επιτρέπει την κοινωνιογνωστική σύγκρουση μεταξύ των ομάδων. Να επιτρέπει την ελεύθερη έκφραση των μαθητών.

5.6 Διδακτικές προσεγγίσεις και στρατηγικές των εκπαιδευτικών σεναρίων

Στα εκπαιδευτικά σενάρια αξιοποιούνται οι διδακτικές στρατηγικές του κοινωνικού εποικοδομισμού (με απαρχή τον απλό εποικοδομισμό) και της κοινωνικοπολιτισμικής προσέγγισης μιας και όλες οι δραστηριότητες χαρακτηρίζονται από το πνεύμα της ομαδικότητας και της συνεργασίας. Ακόμα και στις περιπτώσεις που οι μαθητές καλούνται να δράσουν ατομικά, διερευνώντας, ανακαλύπτοντας, ξεπερνώντας γνωστικές συγκρούσεις -αντιφάσεις που υπάρχουν ανάμεσα στις ιδέες τους και τον τρόπο που δρουν ταυτόχρονα ανήκουν και σε μια ομάδα της οποίας τα συμφέροντα εξυπηρετούν,

π. χ όταν βρίσκουν πληροφορίες σε μηχανές αναζήτησης, αυτό γίνεται για να παρακινηθούν να συμμετέχουν στην όλη διαδικασία και να συμβάλουν ενεργά, υπεύθυνα και αποτελεσματικά στην αποστολή της ομάδας τους. Τους δίνεται πάντα η δυνατότητα να αποταθούν σε κάποιον άλλον που πιστεύουν ότι είναι περισσότερο ειδήμονας από τους ίδιους σε μια δυσκολία που αντιμετωπίζουν (είτε είναι συμμαθητής είτε δάσκαλος). Αλλά και να ανταλλάσουν απόψεις μαζί τους για το πώς θεωρούν ότι πρέπει να κινηθούν, να διατυπώνουν τις αμφιβολίες τους όταν δε συμφωνούν με κάτι που προτείνεται από την ομάδα τους, να συμβιβάζονται όταν συνειδητοποιούν ότι δεν κατόρθωσαν να πείσουν τους υπόλοιπους με τα επιχειρήματά τους είτε γιατί οι λύσεις που πρότειναν δεν ήταν επιτεύξιμες είτε γιατί δεν τις υποστήριξαν επαρκώς ενώπιον των συμμαθητών τους.

Κατά το σχεδιασμό των σεναρίων δόθηκε ιδιαίτερη βαρύτητα ώστε οι προτεινόμενες δραστηριότητες να θέτουν τα παιδιά ενώπιον πραγματικών καταστάσεων που επιζητούν λύση, ουσιαστικών δηλαδή προβλημάτων που τα συναντάμε συχνά στην καθημερινότητα. Λόγου χάρη η συγκέντρωση, ταξινόμηση και αποθήκευση πληροφοριών σε προγράμματα επεξεργασίας κειμένου είναι κάτι που απαιτείται κατά κόρον και για προσωπική μας χρήση. Το να φτιάξουμε μια παρουσίαση στην οποία θα εκθέτουμε σε κοινό με τρόπο εύληπτο και ευχάριστο χωρίς πολλά λόγια αλλά παρεμβάλλοντας εικόνες, διαγράμματα κ. λ. π το πώς εργαστήκαμε για να φτάσουμε σε κάποιο συμπέρασμα είναι εξίσου χρήσιμο.

Στις προαναφερθείσες περιπτώσεις γίνεται η σύνδεση ανάμεσα στην αρχική και στην τελική κατάσταση, στην κατάσταση-στόχο και η μάθηση λαμβάνει χώρα μέσα από ουσιαστικά και ανοιχτού τύπου προβλήματα, που οδηγούν σε νέες γνώσεις, με τους μαθητές να δουλεύουν σε μικρές ομάδες και τους δασκάλους να έχουν το ρόλο του «διαμεσολαβητή» της μάθησης (Κόμης, 2004).

Από τις κοινωνικοπολιτισμικές διδακτικές στρατηγικές εφαρμόζεται κυρίως τη συνεργατική δραστηριότητα σε ομάδες εργασίας. Και αυτό γιατί οι δραστηριότητες λαμβάνουν χώρα σε ομάδες και απαιτούν ουσιαστική συνεργασία και όχι απλό καταμερισμό εργασιών (Κόμης, 2004).

Τα παιδιά δε βλέπουν τις δράσεις σαν ένα έργο άσχετο με τα δικά τους ενδιαφέροντα και τις ανάγκες που τους το ανέθεσαν οι δάσκαλοι και πρέπει να

διεκπεραιώσουν δουλεύοντας μαζί με τους συμμαθητές τους. Τις αντιμετωπίζουν σαν κάτι που συγκεντρώνει ζητήματα που απασχολούν τους συμμαθητές τους και τους δασκάλους τους τόσο πολύ όσο τους ίδιους. Και από τη στιγμή που με αυτά τα άτομα έχουν κοινές προσλαμβάνουσες λόγω της φοίτησης στο ίδιο σχολείο και των διαπροσωπικών σχέσεων που αναπτύσσονται μεταξύ τους είναι αναμενόμενο με αυτούς να συσπειρωθούν για να βρουν τις απαντήσεις που αναζητούν.

Σαν βασική δραστηριότητα αξιολόγησης οργανώθηκε ένα παιχνίδι ρόλων και ζητείται από τα παιδιά να αναλάβουν την αναπαράσταση ενός επεισοδίου τηλεπαιχνιδιού υποδυόμενα ρόλους που συνδέονται με την προς μελέτη κατάσταση. Δίνεται ελκυστική μορφή στη διαδικασία της αξιολόγησης συμπεριλαμβάνοντας εκτός από τις παραδοσικές ερωτήσεις γνώσεων και δοκιμασίες που μοιάζουν με τα παιχνίδια που αρέσουν πολύ στα παιδιά όπως είναι τα memory cards και τα παζλ, που τα παίζουν στις μέρες μας και διαδικτυακά. Έτσι η αξιολόγηση από μια βαρετή, επίπονη και αγχογόνος διαδικασία, αγχογόνος μιας και συνδέεται στο μυαλό των παιδιών με κάτι που θα κρίνει τις ικανότητές τους άρα εν μέρει και τους ίδιους σαν άτομα, μετατρέπεται σε μια ευχάριστη εμπειρία που τους φέρνει πιο κοντά με τους γύρω τους και τους τονώνει την αυτοπεποίθηση καθώς βλέπουν ότι τα καταφέρνουν σε περισσότερα πράγματα από όσα νομίζουν (Κόμης, 2004).

Θα ήταν ωστόσο παράλειψή να μην προβούμε σε παρουσίαση της απαραίτητης θεωρίας για την κατανόηση των προς μάθηση εννοιών. Τα βίντεο στο youtube τόσο στη δραστηριότητα προετοιμασίας όσο και στη δραστηριότητα διδασκαλίας που προβάλλονται, είναι αντιπροσωπευτικά δείγματα παρουσίασης θεωρίας με λογισμικά πολυμέσων και καθοδήγησης.

Το ίδιο ακριβώς ισχύει και για τη διδακτική στρατηγική της παροχής πληροφοριών. Η διδακτική αυτή στρατηγική υλοποιείται με προφορικές παρεμβάσεις που σπεύδουν να εξηγήσουν τα δύσκολα σημεία στα παιδιά, κυρίως σε ό,τι αφορά το ποιες έννοιες είναι υπερκείμενες και ποιες υποκείμενες, ή απλοποιώντας την ορολογία που συναντούν οι μαθητές σε επιστημονικές πηγές.

Οι μαθητές εκτελούν μια σειρά από προκαθορισμένες ασκήσεις για να προηγούμενες ικανότητες και γνώσεις ή να τελειοποιηθούν σε μια νεοαποκτηθείσα ικανότητα μέσω καταιγισμού ιδεών και με αφετηρία την ομαδοσυνεργατική μάθηση.

Κεφάλαιο 6^ο: Διδακτικά σενάρια

6.1: «Τους πλανήτες θα γυρίσω και τα πάντα θα γνωρίσω»

➤ Συνοπτική παρουσίαση του σεναρίου

Το εκπαιδευτικό σενάριο με τίτλο: «Τους πλανήτες θα γυρίσω και τα πάντα θα γνωρίσω» ασχολείται με τους πλανήτες του ηλιακού μας συστήματος. Θέμα το οποίο, είναι προσφιλές στα παιδιά και κινητοποιεί τη φαντασία τους, ενεργοποιεί τη συμμετοχή τους και εξάπτει το ενδιαφέρον τους.

Θέμα το οποίο, αναδύεται από τα ίδια τα παιδιά, τροφοδοτεί τις προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες τους και ενεργοποιεί τις δεξιότητες τους προυπάρχουσες και αναδύομενες κατά τη διάρκεια του σεναρίου.

➤ Τάξη που απευθύνεται

Απευθύνεται σε παιδιά που φοιτούν στο νηπιαγωγείο, αλλά μπορεί να αξιοποιηθεί και στις πρώτες τάξεις του δημοτικού (α' και β' δημοτικού).

➤ Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Το συγκεκριμένο σενάριο εντάσσεται στη μαθησιακή περιοχή των Φυσικών Επιστημών και πιο συγκεκριμένα στην ενότητα Πλανήτη, Γη και Διάστημα. Ταυτόχρονα επιχειρείται η σύνδεσή του και με άλλες γνωστικές περιοχές, όπως η Γλώσσα, τα Μαθηματικά οι Τέχνες και οι ΤΠΕ (ΔΕΠΠΣ, 2003).

Οι προτεινόμενες δραστηριότητες έχουν ως στόχο να ενισχύσουν τη συναισθηματική, προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών.

➤ Προαπαιτούμενες γνώσεις των παιδιών

Οι προαπαιτούμενες γνώσεις που χρειάζεται να έχουν οι μαθητές είναι να έχουν επίγνωση ότι ζούμε στο πλανήτη Γη, την ύπαρξη των άλλων πλανητών και το γεγονός ότι όλα κινούνται γύρω από τον Ήλιο (ηλιακό σύστημα).

Οι μαθητές θα πρέπει να γνωρίζουν τις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή δηλαδή άνοιγμα και κλείσιμο του υπολογιστή, χρήση του ποντικιού και πληκτρολόγηση των γραμμάτων. Επίσης να μπορούν να συλλέγουν πληροφορίες και εικόνες χρησιμοποιώντας την εφαρμογή Θά ήταν χρήσιμο να υπάρχει μία σχετική εξοικείωση με τα υπολογιστικά περιβάλλοντα Word και PowerPoint.

➤ Εκτιμώμενη διάρκεια

Υπολογίζεται ότι η υλοποίηση του σεναρίου θα έχει διάρκεια 8 με 10 διδακτικές ώρες.

➤ Συσχετισμός με το αναλυτικό πρόγραμμα

Οι διαθεματικές δραστηριότητες και τα φύλλα εργασίας του διδακτικού σεναρίου «Τους πλανήτες θα γυρίσω και τα πάντα θα γνωρίσω» έχουν δημιουργηθεί βάσει του παιδαγωγικού πλαισίου και τις αρχές του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών (ΔΕΠΠΣ).

➤ Ανάλυση του περιεχομένου

Να μάθουν την ορολογία και τις έννοιες από τη μεγαλύτερη στη μικρότερη και ανάποδα. Τα παιδιά να μάθουν ότι: Το σύμπαν είναι έννοια υπερκείμενη.

Το σύμπαν είναι ένας τεράστιος χώρος. Μέσα σε αυτόν υπάρχει το διάστημα που είναι και αυτός πολύ μεγάλος χώρος, αλλά πάντως μικρότερος από το σύμπαν. Μέσα στο σύμπαν υπάρχουν και τα ουράνια σώματα. Τα ουράνια σώματα περιλαμβάνουν τα πλανητικά συστήματα και τους γαλαξίες. Ο δικός μας Γαλαξίας είναι ένας από τους πολλούς. Μέσα στο Γαλαξία μας βρίσκεται το ηλιακό μας σύστημα ήλιος και πλανήτες μας. Μέρος του ηλιακού είναι το πλανητικό. Οι πλανήτες συχνά έχουν φυσικούς δορυφόρους (σαν πλανήτες). Ο μοναδικός δορυφόρος της Γης είναι η Σελήνη. Η Γη κινείται γύρω από εαυτό της και τον Ήλιο.

➤ Οι εναλλακτικές αντιλήψεις των μαθητών

Οι μαθητές πιστεύουν ότι η ΓΗ που ζούμε είναι επίπεδη και όχι στρογγυλή σαν μία μπάλα και ότι ο κόσμος τελειώνει στον Ουρανό δηλαδή δεν υπάρχει τίποτα πιο πέρα. Θεωρούν ότι δεν κινείται ενώ κινούνται μόνο ο Ήλιος και οι πλανήτες. Η πλειοψηφία των παιδιών πιστεύουν ότι δεν υπάρχει οποιαδήποτε μορφή ζωής στους υπόλοιπους πλανήτες. Οι εναλλακτικές αντιλήψεις των παιδιών είναι γνωστές από την επαγγελματική εμπειρία.

➤ Σκοπός και στόχοι του διδακτικού σεναρίου

Κύριος στόχος του διδακτικού σεναρίου είναι η επαφή με τους πλανήτες του ηλιακού μας συστήματος και η συγκέντρωση πληροφοριών σχετικά με την απεικόνιση και τα μορφολογικά χαρακτηριστικά τους.

Επιμέρους στόχοι:

- η αντιστοίχιση της εικόνας του πλανήτη με τη λέξη που του ταιριάζει,

- η διάκριση του ενός πλανήτη απ' τον άλλο βάσει των μοναδικών χαρακτηριστικών που έχει ο καθένας,
- να αξιολογούν τον εαυτό τους ως προς την κατανόηση του εκάστοτε θέματος,
- καλλιέργεια μεταγνωστικών δεξιοτήτων,
- να καλλιεργούν δεξιότητες παρατήρησης,
- βάσει του άξονα συμμετρίας να σχεδιάζουν πλανήτες,
- να κατανοήσουν έννοιες, όπως: ολόκληρο και μισό,
- να υποθέτουν, να εκτιμούν, να αναπτύξουν δεξιότητες αφαιρετικής σκέψης,
- να συνειδητοποιούν τα συναισθήματα τους και των άλλων,
- να περιγράψουν με λόγια μια εικόνα που φανερώνει συναισθήματα,
- να εξασκούν τη δημιουργική τους φαντασία αποδίδοντας με εικαστικό τρόπο πώς φαντάζονται το δικό τους πλανήτη,
- εξάσκηση της παρατηρητικότητάς τους,
- μέσω από ομαδικά παιχνίδια να συνεργαστούν και να διασκεδάσουν,
- να κατανοήσουν έννοιες που άπτονται του υπό μελέτη θέματος,
- να κατανοήσουν τους κανόνες ενός ομαδικού παιχνιδιού.

➤ Υλικοτεχνική Υποδομή

Υπολογιστής, σύνδεση στο διαδίκτυο, εκτυπωτής, χαρτί, μολύβι, μαρκαδόροι ή ξυλομπογιές, εφαρμογή tux paint (εγκατεστημένη στον υπολογιστή).

➤ Διδακτικό Υλικό

Ιστοσελίδα: <https://earth.google.com/web/>, κουίζ για τους πλανήτες του διαστήματος: <https://learningapps.org/display?v=pmvv48a7522>, ιστότοπος: <https://pixabay.com/el/>, παιχνίδι μνήμης: https://puzzel.org/en/memory/play?p=-N77NbUnbyoWi0rrF_hk, διαδραστικό φύλλο εργασίας για τους πλανήτες: <https://www.liveworksheets.com/gx3127273gt>, ιστοσελίδα: https://www.youtube.com/watch?v=u02Mγxy3w_M, εποπτικό υλικό με καρτέλες και έργα τέχνης με θέμα τους πλανήτες.

➤ Περιγραφή και δραστηριότητες υλοποίησης σεναρίου

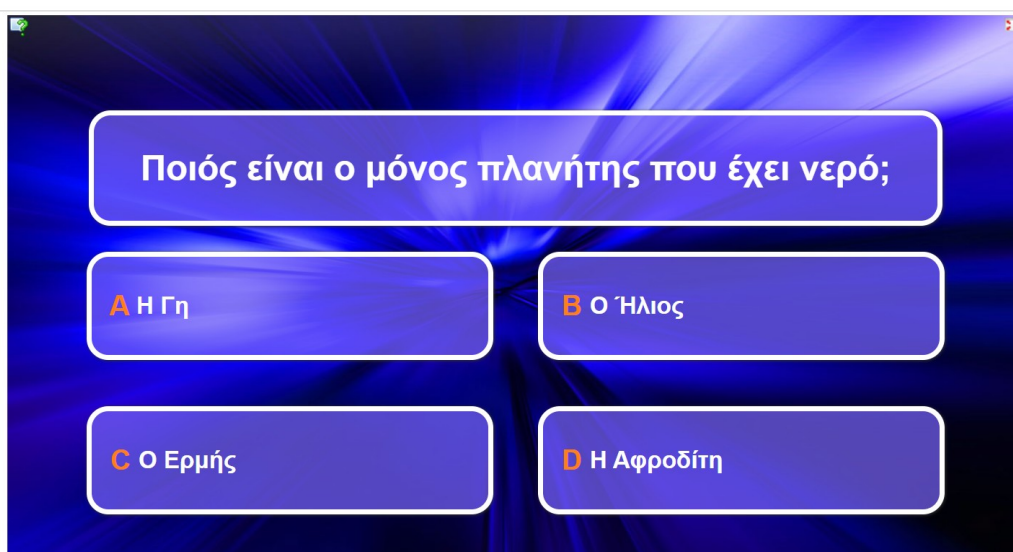
- Ιδιωτικό νηπιαγωγείο,
- 12 μαθητές,
- 1 εκπαιδευτικός,

- οι δραστηριότητες είναι σχεδιασμένες να υλοποιηθούν κατά τη διάρκεια της εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης.

Δραστηριότητες:

A) Δραστηριότητα Ψυχολογικής και Γνωστικής Προετοιμασίας

Κατά τη διάρκεια της εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης στη σύγχρονη μορφή της ο/η εκπαιδευτικός εισέρχεται στην ιστοσελίδα google. earth, διαμοιράζει στην οθόνη του στην πλατφόρμα webex τον παρακάτω σύνδεσμο <https://learningapps.org/display?v=pmvv48a7522> (βλ. Εικ. 5).



Εικόνα: 5 «Ποιός είναι ο πλανήτης που έχει νερό;»

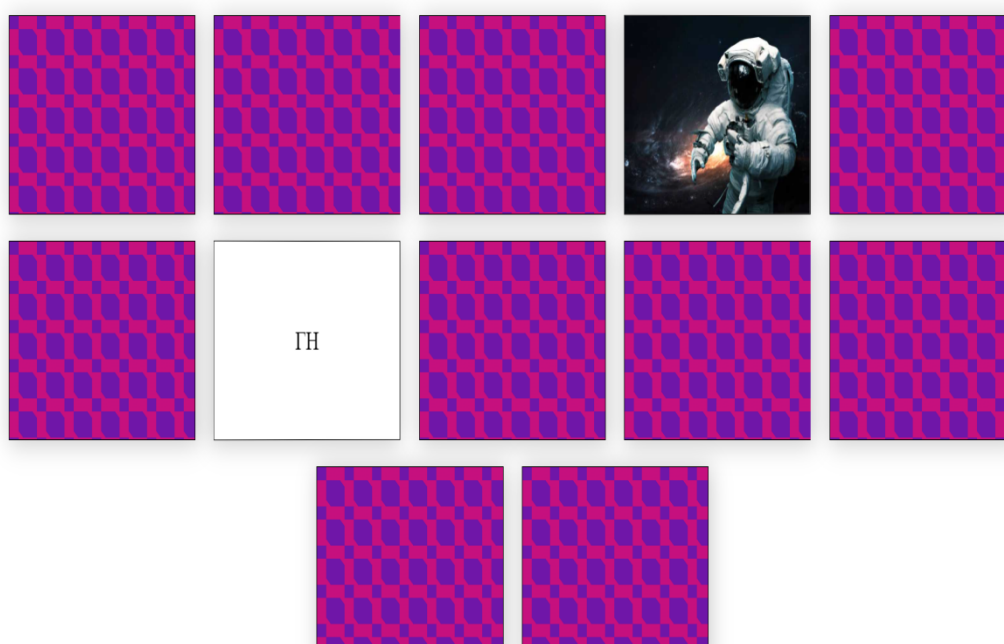
Ο/Η εκπαιδευτικός εξηγεί στην ομάδα σε τι αναφέρεται ο παραπάνω σύνδεσμος. Είναι ένας σύνδεσμος ο οποίος παρουσιάζει ένα κουίζ για τους πλανήτες του ηλιακού μας συστήματος. Τα παιδιά καλούνται να βρουν τις σωστές και να επιλέξουν τις σωστές απαντήσεις με τη βοήθεια του εργαλείου “annonate”. Μέσα από αυτή τη δραστηριότητα, ο/η εκπαιδευτικός εισάγει τα παιδιά στον κόσμο των πλανητών ενώ παράλληλα αναδύονται οι πρότερες γνώσεις των παιδιών βάσει των οποίων ο/η εκπαιδευτικός «σχεδιάζει» τις επόμενες δραστηριότητες.

B) Δραστηριότητες διδασκαλίας του γνωστικού αντικειμένου

Η πρώτη δραστηριότητα απαιτεί τη συνεργασία των γονέων κατά τη διδασκαλία του γνωστικού αντικειμένου. Ζητείται από τα παιδιά(με οδηγίες που στέλνονται στην ασύγχρονη μορφή της εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης) να ψάξουν στον ιστότοπο <https://pixabay.com/el/> και να αναζητήσουν μία εικόνα για κάθε μία λέξη που θα τους

δοθεί και έχει σχέση με το εκπαιδευτικό σενάριο. Για παράδειγμα, πλανήτες, διαστημόπλοιο, πύραυλος, Γη, ήλιος. Και να τις στείλουν με ανάρτηση τους στην εκπαιδευτική πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης, η οποία χρησιμοποιείται στην ασύγχρονη μορφή της εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης(edmodo).

Οι εικόνες αυτές χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία μίας δραστηριότητας διδασκαλίας, αξιοποιώντας ένα παιχνίδι μνήμης. Ο/η εκπαιδευτικός κατά τη διάρκεια της σύγχρονης εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης εισέρχεται στον παρακάτω σύνδεσμο: https://puzzel.org/en/memory/play?p=-N77NbUnbyoWj0rrF_hk (βλ. Εικ. 6).



Εικόνα:6 Παιχνίδι μνήμης

Διαμοιράζει την οθόνη του στους μαθητές και τους ζητά να εντοπίσουν τις όμοιες εικόνες καθώς και τις όμοιες λέξεις(που αντιστοιχούν στις εικόνες). Σκοπός της δραστηριότητας είναι η εννοιολογική διασύνδεση της λέξης και της εικόνας.

Εναλλακτικά η δραστηριότητα θα μπορούσε να δημιουργηθεί μαζί με τα παιδιά αξιοποιώντας τις καρτέλες που έχουν βρεθεί από τα παιδιά και βοηθώντας την ομάδα να λειτουργήσει συνεργατικά σεβόμενη τους κανόνες ενός ομαδικού παιχνιδιού.

Γ) Δραστηριότητα εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου

Δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά να συμπληρώσουν το υπόλοιπο μισό των πλανητών μέσω ενός διαδραστικού φύλλου εργασίας στον παρακάτω σύνδεσμο: <https://www.liveworksheets.com/gx3127273gt> (βλ. Εικ. 7).

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ : ΖΩΓΡΑΦΙΖΩ ΤΟ ΥΠΟΛΟΙΠΟ ΜΙΣΟ ΤΩΝ ΠΛΑΝΗΤΩΝ



Εικόνα:7 Ζωγραφίζω το υπόλοιπο μισό των πλανητών

Με διαμοιρασμό οθόνης από τον/την εκπαιδευτικό και με τη βοήθεια του εργαλείου anpponeate στην πλατφόρμα webex τα παιδιά συμπληρώνουν με εικαστικό τρόπο το υπόλοιπο μισό των πλανητών δίνοντας έμφαση στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του καθενός.

Επιπλέον, τα παιδιά θα μπορούσαν να συμπληρώσουν το όνομα του κάθε πλανήτη ή το αρχικό γράμμα του ονόματός τους(ανάλογα με την ηλικιακή ομάδα).

Δ) Δραστηριότητες αξιολόγησης

Παρουσιάζονται στα παιδιά δύο εικόνες (βλ. Εικ. 3 και Εικ. 4).



Εικόνα 2 Τι νιώθουν οι πλανήτες;



Εικόνα 9 Τι βλέπει ο εξωγήινος;

Ζητείται από τα παιδιά σε ομάδες των δύο να παρουσιάσουν υπό τη μορφή παιχνιδιού ρόλων τις εικόνες που βλέπουν, προσπαθώντας να συνεργαστούν. Τα παιδιά καλούνται να παρατηρήσουν και να αναρωτηθούν ποια είναι τα συναισθήματα των ηρώων των εικόνων και να τα περιγράψουν στην ολομέλεια.

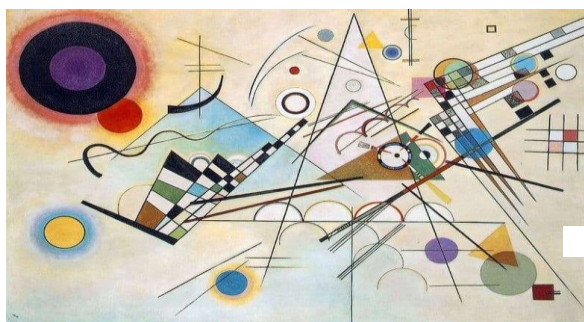
Έπειτα, με στόχο την προαγωγή της δημιουργικής και αφαιρετικής σκέψης τα παιδιά απαντούν σε συγκεκριμένες ερωτήσεις με την τεχνική του καταγισμού ιδεών, όπως:

- τι νομίζετε ότι έχει συμβεί πριν;
- τι νομίζετε ότι νιώθει ο εξωγήινος στη δεύτερη εικόνα; Που πηγαίνει;
- τι νομίζετε ότι συμβαίνει στην πρώτη εικόνα; Πώς νιώθουν οι πλανήτες και γιατί;
- τι νομίζετε ότι συνέβη μετά;

Στη συνέχεια, με τη βοήθεια του ψηφιακού εργαλείου *pixton* τα παιδιά δημιουργούνται δικά τους *avatars* σε σχέση με τις εικόνες που τους δόθηκαν στην αρχή.

E) Μεταγνωστικές δραστηριότητες

Τα παιδιά υπό τη συνοδεία της συγκεκριμένης μουσικής: https://www.youtube.com/watch?v=u02Mγxy3w_M τα παιδιά ζωγραφίζουν σε χαρτί και με όποιο εικαστικό μέσο θέλουν πώς φαντάζονται το δικό τους πλανήτη. Θα μπορούσε να ζητηθεί από τα παιδιά να έχουν εγκαταστήσει στον υπολογιστή τους (με τη βοήθεια των κηδεμόνων) την εφαρμογή *tux paint* και να ζωγραφίσουν σε αυτή το δικό τους πλανήτη.



Εικόνα 3 Kandinsky

Πρότερα ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στα παιδιά έργα τέχνης (βλ. Εικ. 10) τα οποία παρουσιάζουν «μοναδικούς» και «ξεχωριστούς» πλανήτες. Με έναυσμα αυτές τις

εικόνες και με στόχο την ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης, υπενθυμίζεται πως ο πλανήτης μπορεί να έχει οποιοδήποτε σχήμα ή χρώμα.

Τέλος, τα έργα τέχνης των παιδιών παρουσιάζονται στην ολομέλεια. Θα μπορούσε, ακόμα, να δοθεί ένα όνομα στον πλανήτη τους.

ΣΤ) Δραστηριότητα Επέκτασης

Ως δραστηριότητα επέκτασης θα μπορούσε να είναι η συγγραφή ενός ηλεκτρονικού βιβλίου με αφορμή τις απαντήσεις και τα σχόλια των παιδιών κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας αξιολόγησης στο ψηφιακό μέσο story jumper. Επίσης, θα μπορούσε να εικονογραφηθεί το βιβλίο αυτό από τα παιδιά και να στείλουν τις δημιουργίες τους στην εκπαιδευτική πλατφόρμα που χρησιμοποιείται για την ασύγχρονη εξ' αποστάσεως εκπαίδευση (edmodo).

6.2: «Ας μάθουμε, διασκεδάζοντας, με τα έργα τέχνης»

➤ Συνοπτική παρουσίαση του σεναρίου

Το εκπαιδευτικό σενάριο με τίτλο: «Ας μάθουμε διασκεδάζοντας με τα έργα τέχνης» ασχολείται με το θέμα των καλών τεχνών και συγκεκριμένα της ζωγραφικής μέσα από έργα διάσημων ζωγράφων. Κριτήριο επιλογής του συγκεκριμένου θέματος ήταν το συγκινησιακό φορτίο που μπορεί να προκαλέσει.

Ο Πλάτωνας είχε πει: «Η τέχνη είναι πνευματική ηδονή». Όπως και ο Φούλερ αναφέρει: «Δεν υπάρχει μεγάλη τέχνη, αλλά μόνο μεγάλοι τεχνίτες». Το σενάριο αυτό έχει ως σκοπό να ανακαλύψει την καλλιτεχνική δυναμική των «μικρών» τεχνιτών.

➤ Τάξη που απευθύνεται

Απευθύνεται σε παιδιά που φοιτούν στο νηπιαγωγείο, αλλά μπορεί να αξιοποιηθεί και στις πρώτες τάξεις του δημοτικού (α' και β' δημοτικού).

➤ Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Το συγκεκριμένο σενάριο εντάσσεται στη μαθησιακή περιοχή των Τεχνών (Παιδί - Δημιουργία και Έκφραση) και πιο συγκεκριμένα στην ενότητα Εικαστικά Ταυτόχρονα επιχειρείται η σύνδεσή του και με άλλες γνωστικές περιοχές, όπως η Γλώσσα, τα Μαθηματικά και οι ΤΠΕ. Οι προτεινόμενες δραστηριότητες έχουν ως στόχο να ενισχύσουν τη συναισθηματική, προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών.

➤ Προαπαιτούμενες γνώσεις των παιδιών

Οι μαθητές θα πρέπει να γνωρίζουν τις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή δηλαδή άνοιγμα και κλείσιμο του υπολογιστή, χρήση του ποντικιού και πληκτρολόγηση των γραμμάτων. Επίσης να μπορούν να συλλέγουν πληροφορίες και εικόνες χρησιμοποιώντας την εφαρμογή Θα ήταν χρήσιμο να υπάρχει μία σχετική εξοικείωση με τα υπολογιστικά περιβάλλοντα Word και PowerPoint.

➤ Εκτιμώμενη διάρκεια

Υπολογίζεται ότι η υλοποίηση του σεναρίου θα έχει διάρκεια 8 με 10 διδακτικές ώρες.

➤ Συσχετισμός με το αναλυτικό πρόγραμμα

Οι διαθεματικές δραστηριότητες και τα φύλλα εργασίας του διδακτικού σεναρίου «Ας μάθουμε διασκεδάζοντας με τα έργα τέχνης» έχουν δημιουργηθεί βάσει του παιδαγωγικού πλαισίου και τις αρχές του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών (ΔΕΠΠΣ).

➤ Ανάλυση του περιεχομένου

Οι πρώτες δραστηριότητες στόχο έχουν σα στόχο την ανίχνευση των πρότερων γνώσεων των παιδιών. Στη συνέχεια, οι επόμενες δραστηριότητες έχουν σα στόχο τη διδασκαλία και την εμπέδωση της νέας γνώσης. Και οι τελευταίες έχουν διπλό σκοπό: την εμπέδωση της γνώσης και την παροχή στοιχείων για την αξιολόγηση.

Η επαφή των παιδιών με έργα τέχνης τους δίνει πλούσια ερεθίσματα για τη διαμόρφωση της προσωπικότητας και την υποστήριξη της μαθησιακής τους προσπάθειας.

Γιατί όμως παίζοντας; Ο Jamieson Pond τονίζει πως σήμερα τα παιδιά είναι ικανά να θυμηθούν μεγαλύτερο ποσοστό πληροφοριών, όταν λαμβάνουν τη γνώση με τη μορφή παιχνιδιού. Ακόμα αυξάνει το βαθμό εμπλοκής των μαθητών, το βαθμό δημιουργικότητας και καλλιεργείται μια πληθώρα δεξιοτήτων ανά γνωστικό αντικείμενο.

Το παιχνίδι θεωρείται το κέντρο της παιδικής ηλικίας. Η λέξη παιχνίδι εμπεριέχει «την έννοια της ξεγνοιασιάς, της ευθυμίας και της χαράς» (Huizinga, 1989).

➤ Οι εναλλακτικές αντιλήψεις των μαθητών

Η μη ολοκληρωμένη γνώση των Καλών Τεχνών.

➤ Σκοπός και στόχοι του διδακτικού σεναρίου

- η ανάδειξη του συναισθηματικού κόσμου όχι μόνο του καλλιτέχνη, αλλά και του αναγνώστη,
- η επαφή των παιδιών με διάσημα έργα τέχνης και η εκτίμηση της τέχνης,
- η ενίσχυση της ικανότητας συλλογής και επεξεργασίας πληροφοριών,
- η ενεργοποίηση της φαντασίας και της δημιουργικής σκέψης,
- Η δημιουργία κλίματος συνεργασίας και ομαδικότητας,
- η συμμετοχή των παιδιών,
- η καλλιτεχνική έκφραση,
- η αναγνώριση έργων τέχνης,
- η παρατήρηση και σύγκριση έργων τέχνης,
- η αναζήτηση λύσεων,
- η δημιουργία μιας ιστορίας έχοντας ως επιρροή τα έργα τέχνης,
- η εξοικείωση με ουσιώδης αρχές σχεδίου,
- η έκφραση των συναισθημάτων μετά τη θέαση ενός έργου τέχνης,
- η επίτευξη του αναδυόμενου γραμματισμού.

➤ Υλικοτεχνική Υποδομή

Υπολογιστής, σύνδεση στο διαδίκτυο, εκτυπωτής, χαρτί, μολύβι, μαρκαδόροι ή ξυλομπογιές, εφαρμογή tux paint (εγκατεστημένη στον υπολογιστή).

➤ Διδακτικό Υλικό

Εικονική περιήγηση στο μουσείο Βαν Γκογκ <https://artsandculture.google.com/partner/van-gogh-museum?hl=en>, μηχανή αναζήτησης www.google.gr, ψηφιακό μέσο tux paint, ψηφιακό μέσο kidspiration, ψηφιακό εργαλείο: https://www.canva.com/el_gr/, ψηφιακό εργαλείο photcollage.

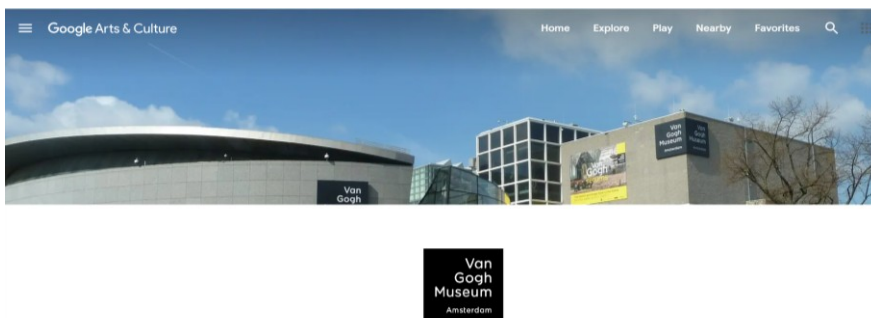
➤ Περιγραφή και δραστηριότητες υλοποίησης σεναρίου

- ιδιωτικό νηπιαγωγείο,
- 12 μαθητές,
- 1 εκπαιδευτικός,
- οι δραστηριότητες είναι σχεδιασμένες να υλοποιηθούν κατά τη διάρκεια της εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης.

Δραστηριότητες:

A) Δραστηριότητα Ψυχολογικής και Γνωστικής Προετοιμασίας

Με σκοπό την ανίχνευση των πρότερων γνώσεων των παιδιών, λαμβάνει χώρα μια εικονική περιήγηση στο μουσείο Βαν Γκογκ <https://artsandculture.google.com/partner/van-gogh-museum?hl=en> (βλ. Εικ. 11).



Εικόνα: 11 Μουσείο Βαν Γκογκ

Έπειτα, μέσω καταιγισμού ιδεών καταγράφονται από τον/την εκπαιδευτικό οι απόψεις των παιδιών για τα όσα βλέπουν.

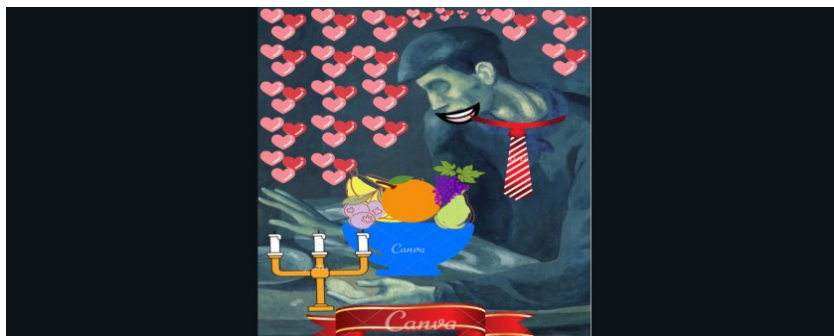
B) Δραστηριότητες διδασκαλίας του γνωστικού αντικειμένου

Ας γνωρίσουμε και κάποιους άλλους καλλιτέχνες, όπως τον Κλεέ με το έργο «Η Γάτα και το Ποντίκι» και τον Κλιμντ με το έργο «Το δέντρο της ζωής». Η τάξη χωρίζεται σε δύο ομάδες. Η μία ομάδα αναζητά στο διαδίκτυο τον πρώτο πίνακα και η δεύτερη τον άλλο, μέσω της μηχανής αναζήτησης google. gr.

Στη συνέχεια, τα παιδιά ανοίγουν την εφαρμογή tux paint όπου τα παιδιά ζωγραφίζουν μια δική τους αναπαράσταση του πίνακα που αναζήτησαν. Τα παιδιά είναι ομαδοποιημένα αναλογικά με την προηγούμενη δραστηριότητα.

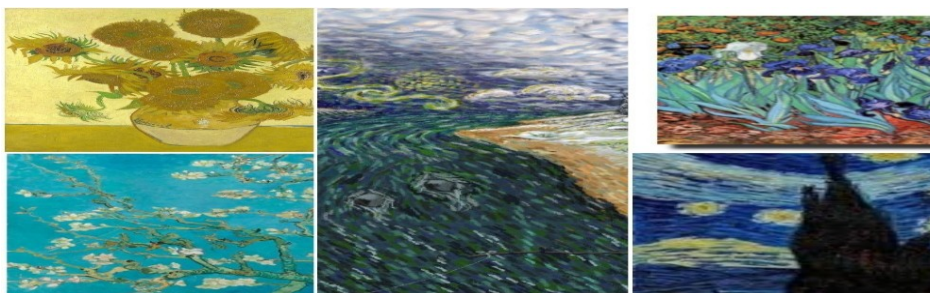
Γ) Δραστηριότητα εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου

Επόμενη στάση τα έργα του Πικάσο και συγκεκριμένα της γαλάζιας και της ροζ περιόδου. Αναλύονται οι πίνακες και συσχετίζεται το όνομα με το συναίσθημα. Μέσω του ψηφιακού μέσου canvas https://www.canva.com/el_gr/ (βλ. Εικ. 12), μετατρέπουν ένα έργο της γαλάζιας περιόδου σε «πιο χαρούμενο».



Εικόνα:12 Μετατροπή έργων τέχνης του Βαν Γκογκ

Επίσης, οι μαθητές έρχονται σε επαφή με τα έργα του διάσημου ζωγράφου Βαν Γκογκ μέσω παρουσιάσής τους. Κατά τη διάρκεια αυτής, μέσω καταιγισμού ιδεών, επιλέγονται από τους μαθητές εκείνα που τους «ελκύουν» περισσότερο. Στη συνέχεια, με τη βοήθεια των μαθητών δημιουργείται ένα κολλάζ. Σε αυτή τη διαδικασία συνδράμει το ψηφιακό εργαλείο photocollage (βλ. Εικ. 13). Οι μαθητές επιλέγουν ποιες εικόνες θα χρησιμοποιηθούν στο ομαδικό κολλάζ και για ποιο λόγο.



Εικόνα: 13 Κολλάζ με έργα τέχνης του Βαν Γκογκ

Δ) Δραστηριότητες αξιολόγησης

Κατά τη δραστηριότητα αξιολόγησης δημιουργείται, με τη βοήθεια των μαθητών, ένας εννοιολογικός χάρτης ο οποίος αναπτύσσει την έννοια των Καλών Τεχνών. Σε αυτή τη



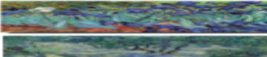




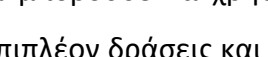
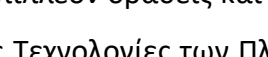
Εικόνα 14 Εννοιολογικός χάρτης με το θέμα των Καλών Τεχνών

διαδικασία είναι μεγάλη η συνεισφορά του εργαλείου kidspiration (βλ. Εικ. 14).

Ε) Μεταγνωστικές δραστηριότητες

Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι μαθητές καλούνται ν' απαντήσουν σωστά σ' ένα αριθμητάρι με έργα του ζωγράφου Βαν Γκογκ (βλ. Εικ. 15). Οι μαθητές καλούνται να αντιστοιχίσουν με μία γραμμή τα έργα του Βαν Γκογκ με τη σωστή ποσότητα πραγμάτων που εμπεριέχουν. Καθώς επίσης συνεισφέρουν στη γραφή των τίτλων των έργων τέχνης. Στη διαδικασία αυτή αρωγός είναι η συνεργασία μεταξύ των μαθητών και η σωστή χρήση του εργαλείου anphonate κατά τη διάρκεια του διαμοιρασμού οθόνης από τον εκπαιδευτικό.

**ΑΡΙΘΜΗΤΑΡΙ ΜΕ ΤΟΥΣ ΠΙΝΑΚΕΣ
ΤΟΥ ΒΑΝ ΓΚΟΓΚ**

1 αγρότισσα... Αλλά ποια αγρότισσα;	
2 αγρότισσες... Αλλά ποιες αγρότισσες;	
3 εργάτες... Αλλά ποιοι εργάτες;	
4 Ψαρόβαρκες... Στην αμμονδιά	
5 άνθρωποι γιορτάζουν	
6 ηλιοτρόπια... Μα ποια ηλιοτρόπια;	
7 σφέρα... Μα ποια;	
8 κορίτσια... Αλλά ποια;	
9 δέντρα; Αλλά που είναι;	
10 ήριδες; Μα ποια;	

Εικόνα:15 Αριθμητάρι με πίνακες ζωγραφικής

Δραστηριότητα Επέκτασης:

Το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί σε μια ανοιχτή ημέρα προς τους γονείς (Open Day) με επιπλέον δράσεις και ειδικά αφιερωμένη στην ανακάλυψη των έργων τέχνης μέσα από τις Τεχνολογίες των Πληροφοριών και της Επικοινωνίας. Όπως και σαν αφετηρία για ένα σχέδιο δράσης για τα συναισθήματα ή την προστασία του περιβάλλοντος.

6.3: «Αγαπώ τη φύση, αγαπώ τα δέντρα»

Συνοπτική παρουσίαση του σεναρίου

Το εκπαιδευτικό σενάριο με τίτλο: «Αγαπώ τη φύση, αγαπώ τα δέντρα» έχει ως σκοπό την εύρεση των γηραιότερων δέντρων στην Ευρώπη και στον κόσμο, την προβολή τους ως στοιχεία του πολιτισμού και την επιβεβλημένη ανάγκη για προστασία τους.

➤ Τάξη που απευθύνεται

Απευθύνεται σε παιδιά που φοιτούν στο νηπιαγωγείο, αλλά μπορεί να αξιοποιηθεί και στις πρώτες τάξεις του δημοτικού (α' και β' δημοτικού).

➤ Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Το συγκεκριμένο σενάριο εντάσσεται στη μαθησιακή περιοχή Παιδί και Περιβάλλον και πιο συγκεκριμένα στην ενότητα Φυσικό Περιβάλλον και αλληλεπίδραση. Ταυτόχρονα επιχειρείται η σύνδεσή του και με άλλες γνωστικές περιοχές, όπως η Γλώσσα, τα Μαθηματικά και οι ΤΠΕ. Συγκεκριμένα όσον αφορά τις ΤΠΕ, εντάσσεται στην ενότητα «Διερευνώ, πειραματίζομαι, ανακαλύπτω και λύνω προβλήματα με τις ΤΠΕ» Οι προτεινόμενες δραστηριότητες έχουν ως στόχο να ενισχύσουν τη συναισθηματική, προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών.

➤ Προαπαιτούμενες γνώσεις των παιδιών

Οι μαθητές θα πρέπει να γνωρίζουν τις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή δηλαδή άνοιγμα και κλείσιμο του υπολογιστή, χρήση του ποντικιού και πληκτρολόγηση των γραμμάτων. Επίσης να μπορούν να συλλέγουν πληροφορίες και εικόνες χρησιμοποιώντας την εφαρμογή Θά ήταν χρήσιμο να υπάρχει μία σχετική εξοικείωση με τα υπολογιστικά περιβάλλοντα Word και PowerPoint.

➤ Εκτιμώμενη διάρκεια

Υπολογίζεται ότι η υλοποίηση του σεναρίου θα έχει διάρκεια 10 με 12 διδακτικές ώρες.

➤ Συσχετισμός με το αναλυτικό πρόγραμμα

Οι διαθεματικές δραστηριότητες και τα φύλλα εργασίας του διδακτικού σεναρίου «Αγαπώ τη φύση, αγαπώ τα δέντρα» έχουν δημιουργηθεί βάσει του παιδαγωγικού πλαισίου και τις αρχές του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών (ΔΕΠΠΣ).

➤ Ανάλυση του περιεχομένου

Το διδακτικό σενάριο «Αγαπώ τη φύση, αγαπώ τα δέντρα» περιστρέφεται γύρω από την ιστορία των δέντρων, την επιβεβλημένη προστασία τους, την ανάγκη να μάθουμε το παρελθόν του πλανήτη μας για να σώσουμε το μέλλον του. Δείχνει πόσο «νέοι» είμαστε σε αυτό τον πλανήτη και πόσο πρέπει να τον σεβόμαστε και να τον διαφυλάσσουμε.

➤ Οι εναλλακτικές αντιλήψεις των μαθητών

Τα δέντρα δεν πονάνε, η φύση δε χρειάζεται προστασία, οι άνθρωποι με τις πράξεις τους δεν επηρεάζουν τον πλανήτη.

➤ Σκοπός και στόχοι του διδακτικού σεναρίου

- εμπλουτισμός γνώσεων σε σχέση με τα δέντρα πολιτιστικής κληρονομιάς και όσα αυτά αντιπροσωπεύουν,
- να συνειδητοποιήσουν τη μεγάλη αξία της προστασίας του περιβάλλοντος και της συμβολής τους στην προστασία του,
- να εξοικειωθούν με έννοιες όπως: το δάσος, τα δέντρα, τα φυτά,
- να μάθουν για τη χλωρίδα του τόπου που ζουν,
- η περιβαλλοντική αγωγή να συσχετιστεί με εργαλεία STEM και με τις ΤΠΕ,
- η διατύπωση υποθέσεων, ο έλεγχος και η εξαγωγή συμπερασμάτων,
- ανάδυση της φωνολογικής ενημερότητας.

➤ Υλικοτεχνική Υποδομή

Υπολογιστής, σύνδεση στο διαδίκτυο, εκτυπωτής, χαρτί, μολύβι, μαρκαδόροι ή ξυλομπογιές, εφαρμογή tux paint (εγκατεστημένη στον υπολογιστή), χαρτί, μολύβι, κόλλα.

➤ Διδακτικό Υλικό

Power point, χάρτης στο padlet: <https://padlet.com/katerdimio/8w4n7o5ucfbpgcv2>

Παραμύθι για το γηραιότερο δέντρο στο ψηφιακό μέσο storyjumper:

<https://www.storyjumper.com/book/read/134926562/-----e-tree-hungers-2022>,

μία χρονογραμμή: <https://padlet.com/katerdimio/k34zudwgkjp6nav>

➤ Περιγραφή και δραστηριότητες υλοποίησης σεναρίου

- ιδιωτικό Νηπιαγωγείο,
- 12 μαθητές,
- 1 εκπαιδευτικός,
- οι δραστηριότητες είναι σχεδιασμένες να υλοποιηθούν κατά τη διάρκεια της εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης.

Δραστηριότητες:

A) Δραστηριότητα Ψυχολογικής και Γνωστικής Προετοιμασίας

Σαν αρχική δραστηριότητα προτείνεται η προβολή εικόνων στους μαθητές, οι οποίες προβάλλουν κάποια από τα γηραιότερα δέντρα στον κόσμο. Ακολουθεί συζήτηση μέσω της τεχνικής καταιγισμού ιδεών - brainstorming για το αν είναι γνωστά, ποια άλλα γνωρίζουν και τι τους έκανε εντύπωση.

B) Δραστηριότητα διδασκαλίας του γνωστικού αντικείμενου

Σε συνεργασία με τους μαθητές δημιουργείται ένα padlet (βλ. Εικ. 16) στο οποίο εντοπίζονται και τοποθετούνται στο χάρτη οι τοποθεσίες των γηραιότερων δέντρων. Κρίσιμη είναι η συνεργασία και η συμμετοχή των παιδιών και σε αυτό βοηθάει πολύ η εφαρμογή του χάρτη στο padlet.

<https://padlet.com/katerdimio/8w4n7o5ucfbpgcv2> (βλ. Εικ. 16).

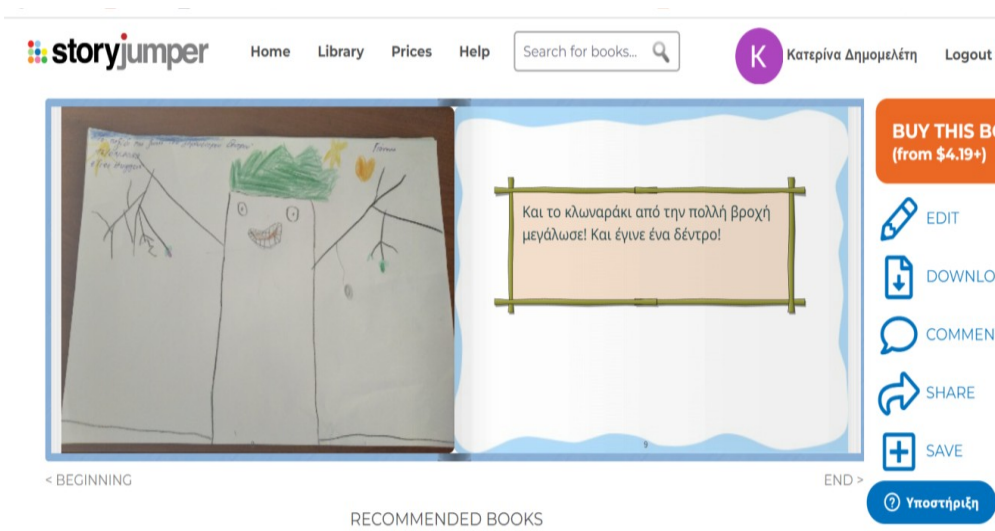


Εικόνα: 16 Χάρτης e-tree huggers

Γ) Δραστηριότητα εμπέδωσης του γνωστικού αντικείμενου

Βάσει όσων είπαν τα παιδιά στην πρώτη δραστηριότητα, προτείνεται η δημιουργία ενός ηλεκτρονικού βιβλίου με θέμα: «Το ταξίδι του γηραιότερου δέντρου». Με τη συμβολή του συνεργατικού εργαλείου δημιουργίας ψηφιακών εικονογραφημένων ιστοριών - story jumper.

<https://www.storyjumper.com/book/read/134926562/-----e-tree-hungers-2022> (βλ. Εικ. 17).



Εικόνα: 17 Βιβλίο για το γηραιότερο δέντρο

Το βιβλίο είναι δυνατόν να εικονογραφηθεί από τα παιδιά και να τα εντάξει σε αυτό ο/η εκπαιδευτικός. Πολύ σημαντική είναι η συνεργασία και ο αμοιβαίος σεβασμός κατά τη διάρκεια της δημιουργίας του ηλεκτρονικού παραμυθιού. Οι μαθητές μπορούν να συνεισφέρουν στη γραφή των λέξεων.

Δ) Δραστηριότητες αξιολόγησης

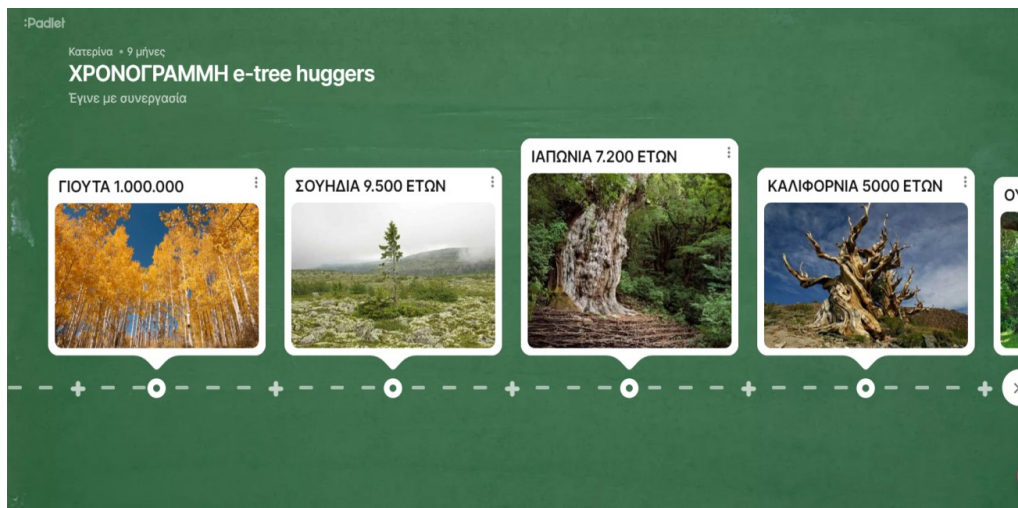
Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και αναλαμβάνουν μια αποστολή. Να συλλέξουν από τη γειτονιά τους χαρακτηριστικά δείγματα της τοπικής χλωρίδας. Ζητείται να τα φωτογραφίσουν και να τα στείλουν στον τρόπο εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης (edmodo).

Στο επόμενο διαδικτυακό μάθημα/συνάντηση ζητείται από τα παιδιά να έχουν μαζί τους ένα φύλλο χαρτί, όσα συνέλεξαν, κόλλα και μολύβι. Σκοπός είναι να δημιουργηθεί ένα φυτολόγιο. Τα παιδιά κολλούν, γράφουν και παρουσιάζουν το φυτολόγιό τους. Για τη γραφή των ονομάτων των φυτών, ο/η εκπαιδευτικός τις γράφει στην εφαρμογή whiteboard. Διαφορετικά συλλαβίζει τις λέξεις στους μαθητές.

Ε) Μεταγνωστικές δραστηριότητες

Οι μαθητές με τη βοήθεια του ψηφιακού μέσου padlet δημιουργούν μαζί με τον εκπαιδευτικό ένα συνεργατικό χρονολόγιο, μία χρονογραμμή.

<https://padlet.com/katerdim0/k34zudwgkijp6nav> (βλ. Εικ. 18).



Εικόνα:18 Χρονογραμμή e-tree huggers

Όπου καταγράφονται και ταξινομούνται τα γηραιότερα δέντρα του κόσμου, από το περισσότερο γηραιό στο λιγότερο.

ΣΤ) Δραστηριότητα Επέκτασης:

Σα δραστηριότητα επέκτασης θα μπορούσε να υλοποιηθεί ένας διαγωνισμός δέντρων στον οποίο οι γονείς, οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί ψηφίζουν το δικό τους γηραιότερο δέντρο. Το δέντρο που θα αποσπάσει τις περισσότερες ψήφους θα βραβευτεί σε μια τιμητική γιορτή.

6.4: «Με τους φίλους μου παρέα, ταξιδεύω πιο ωραία»

➤ Συνοπτική παρουσίαση του σεναρίου

Το εκπαιδευτικό σενάριο με τίτλο: «Με τους φίλους μου παρέα ταξιδεύω πιο ωραία» έχει αφετηρία την ανάγκη για επικοινωνία και την ανάγκη για συναισθηματική σύνδεση μέσω των εμπειριών(ταξιδιών). Ειδικά την εποχή του covid.

Με έναυσμα διάφορες γνωστές στους μαθητές ιστορίες, όπως: τα ταξίδια του Γκιούλιβερ και με τη χρήση ψηφιακού υλικού και ψηφιακών μέσων, η περιπέτεια αρχίζει.

➤ Τάξη που απευθύνεται

Απευθύνεται σε παιδιά που φοιτούν στο νηπιαγωγείο, αλλά μπορεί να αξιοποιηθεί και στις πρώτες τάξεις του δημοτικού (α' και β' δημοτικού).

➤ Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Το συγκεκριμένο σενάριο εντάσσεται στη μαθησιακή περιοχή της Τέχνης(εικαστικά, ποίηση, λογοτεχνία) όσο και με τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας με τη χρήση ελεύθερου λογισμικού για εικαστική δημιουργία, όσο και την ψηφιακή συγγραφή βιβλίου.

Οι προτεινόμενες δραστηριότητες έχουν ως στόχο να ενισχύσουν τη συναισθηματική, προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών.

➤ Προαπαιτούμενες γνώσεις των παιδιών

Οι μαθητές θα πρέπει να γνωρίζουν τις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή δηλαδή άνοιγμα και κλείσιμο του υπολογιστή, χρήση του ποντικιού και πληκτρολόγηση των γραμμάτων. Επίσης να μπορούν να συλλέγουν πληροφορίες και εικόνες χρησιμοποιώντας την εφαρμογή Θά ήταν χρήσιμο να υπάρχει μία σχετική εξοικείωση με τα υπολογιστικά περιβάλλοντα Word και PowerPoint. Να γνωρίζουν την ιστορία «Τα ταξίδια του Γκιούλιβερ».

➤ Εκτιμώμενη διάρκεια

Υπολογίζεται ότι η υλοποίηση του σεναρίου θα έχει διάρκεια 10 με 12 διδακτικές ώρες.

➤ Συσχετισμός με το αναλυτικό πρόγραμμα

Οι διαθεματικές δραστηριότητες και τα φύλλα εργασίας του διδακτικού σεναρίου «Με τους φίλους μου παρέα, ταξιδεύω πιο ωραία» έχουν δημιουργηθεί βάσει του παιδαγωγικού πλαισίου και τις αρχές του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών (ΔΕΠΠΣ).

➤ Ανάλυση του περιεχομένου

Το διδακτικό σενάριο «Με τους φίλους μου παρέα, ταξιδεύω πιο ωραία», προσπαθεί να αναδείξει την αξία των ταξιδιών, ειδικά σε μια εποχή που μας έχουν λείψει πολύ. Τα ταξίδια έχουν τη δυνατότητα να αναπτύξουν ικανότητες, να διαμορφώσουν στάσεις. Να δώσουν τη δυνατότητα για απόκτηση κινήτρων και την προστιθέμενη αξία της απόκτησης εμπειριών μέσω των ταξιδιών.

➤ Οι εναλλακτικές αντιλήψεις των μαθητών

Οι διαφορετικοί τρόποι ταξιδιού.

➤ Σκοπός και στόχοι του διδακτικού σεναρίου

- οι ιδέες των μαθητών να εκφράζονται ελεύθερα,

- οι μαθητές να συνεργάζονται μεταξύ τους αποτελεσματικά,
- οι δεξιότητες κοινωνικής παιδείας να καλλιεργηθούν,
- να αντιληφθούν πόσο σημαντική είναι η ομαδική εργασία και διαδικασία της λήψης αποφάσεων ως ομάδα,
- μέσω ανταλλαγής ιδεών και προτάσεων να επιλύονται προβλήματα,
- η ενεργοποίηση της φαντασία, της δημιουργικής σκέψης καθώς και της κριτικής ικανότητας.

➤ Υλικοτεχνική Υποδομή

Υπολογιστής, σύνδεση στο διαδίκτυο, εκτυπωτής, χαρτί, μολύβι, μαρκαδόροι ή ξυλομπογιές, εφαρμογή tux paint (εγκατεστημένη στον υπολογιστή), χαρτί, μολύβι, κόλλα.

➤ Διδακτικό Υλικό

Λογισμικό drawing for children, ψηφιακό βιβλίο στην εφαρμογή storybird: <https://storybird.com/picturebook-editor?id=36543093>, ιστοσελίδα για την ιστορία του Γκιούλιβερ: <https://www.youtube.com/watch?v=NW0ILCziwdo>, ποίημα «Πέντε ποντικοί μουτζούροι», Πίνακες ζωγραφικής «Οι βαλίτσες» του Αλέξη.

Περιγραφή και δραστηριότητες υλοποίησης σεναρίου

- ιδιωτικό νηπιαγωγείο,
- 12 μαθητές,
- 1 εκπαιδευτικός,
- οι δραστηριότητες είναι σχεδιασμένες να υλοποιηθούν κατά τη διάρκεια της εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης.

Δραστηριότητες

A) Δραστηριότητα Ψυχολογικής και Γνωστικής Προετοιμασίας

Στην αρχή της δραστηριότητας, τα παιδιά παρακολουθούν το πολύ γνωστό παραμύθι «Τα ταξίδια του Γκιούλιβερ» του Τζόνναθαν Σουίφτ στην παρακάτω διεύθυνση: <https://www.youtube.com/watch?v=NW0ILCziwdo>. Στην ιστορία αυτή, ο πρωταγωνιστής θα βιώσει περιπέτειες σε πολλές πολιτείες πλασμένες με τη βοήθεια της μυθοπλασίας. Ο ήρωας του παραμυθιού ονομάζεται Γκιούλιβερ.

Ο Γκιούλιβερ συνάντησε τους κατοίκους της Λίλιπουτ που λέγονταν Λιλιπούτειοι και τους κατοίκους της χώρας των Γιγάντων που λέγονταν Γίγαντες. Ζητείται από τα παιδιά να φανταστούν και να περιγράψουν κι άλλες φανταστικές χώρες και τους κατοίκους της. Για παράδειγμα: Αν οι κάτοικοι μιας χώρας ήταν παιχνίδια, πώς θα τους ονόμαζες; Αν ήταν λουλούδια; Αν ήταν ζουζούνια, αντίστοιχα.

Β) Δραστηριότητες διδασκαλίας του γνωστικού αντικειμένου

Με αφορμή το ποίημα «Πέντε ποντικοί μουτζούροι», οι μαθητές καλούνται να μεταφέρουν με δικά τους λόγια την ιστορία που παρακολούθησαν. Συγκεκριμένα να αναφερθούν στον αριθμό των ποντικών, για πόσους ξέρουμε τι έκαναν και για πόσους όχι, τι συνέβη στον καθένα και στο τέλος που έφτασαν.

Στη συνέχεια, κάνοντας διαμοιρασμό οθόνης έναν χάρτη της Ελλάδος, οι μαθητές βουτώντας στο προσωπικό βαλιτσάκι των αναμνήσεών τους, ζητούνται να εντοπίσουν νησιά στο χάρτη και να συζητήσουν για τα γεωγραφικά τους χαρακτηριστικά χρησιμοποιώντας την τεχνική του καταιγισμού ιδεών- brainstorming.

Γ) Δραστηριότητα εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου



Εικόνα: 19 Πίνακες ζωγραφικής «Βαλίτσες» του Αλέξη Κριθαράκη

Οι μαθητές έρχονται σε επαφή με τα έργα του Αλέξη Ακριθάκη (βλ. Εικ. 19) με τις ιδέες και τις σκέψεις τους. Εκφράζουν τον ψυχικό τους κόσμο. Όπως επίσης, συζητούν, προβληματίζονται, θέτουν ερωτήματα κι επιζητούν λύσεις με τίτλο «Βαλίτσες» και μέσα από την παρατήρησή τους, εκφράζουν τις απόψεις.

Οι μαθητές μέσα από ένα φύλλο εργασίας, ενθαρρύνονται να αποτυπώσουν τις σκέψεις και τα βιώματά τους και να ζωγραφίσουν τι θα έβαζαν μέσα στη δική τους

βαλίτσα. Στο τέλος, τα έργα τέχνης τους παρουσιάζονται στην ολομέλεια. (βλ. Παράρτημα).

Δ) Δραστηριότητες αξιολόγησης

Απ' όλες τις απόψεις των μαθητών γεννήθηκε η ιδέα να δημιουργηθεί ένα ψηφιακό βιβλίο. Για το σκοπό αυτό επιλέχθηκε ένα συνεργατικό εκπαιδευτικό εργαλείο μάθησης, η ιστοσελίδα του storybird.

Οι μαθητές μπορούν να αναλογιστούν τη δική τους ιστορία και να εικονογραφήσουν το δικό τους βιβλίο, να γίνουν συγγραφείς. Ο εκπαιδευτικός έχει το ρόλο παρατηρητή. Στο συγκεκριμένο εργαλείο μπορούμε να επιλέξουμε θεματική για το βιβλίο. Για τις ανάγκες αυτού του σεναρίου επιλέγεται η θεματική "Ταξίδια-trips". Στην αρχή, δημιουργείται το εξώφυλλο κι έπειτα προσθέτουμε σελίδες με το σύμβολο +. <https://storybird.com/picturebook-editor?id=36543093>.

Ε) Μεταγνωστικές δραστηριότητες

Σε αυτές τις δραστηριότητες τα παιδιά κάνουν ένα νοερό ταξίδι μέχρι έναν αγαπημένο προορισμό και το απεικονίζουν εικαστικά μέσω του λογισμικού drawing for children (βλ. Εικ. 20), λογισμικό το οποίο είναι εύχρηστο και ελεύθερο, οπότε μπορεί να είναι ήδη εγκατεστημένο στον υπολογιστή των μαθητών. Στο λογισμικό αυτό υπάρχει πληθώρα εικόνων που απεικονίζουν μεταφορικά μέσα.



Εικόνα: 20 Πώς θα πάω στον προορισμό μου;

ΣΤ) Δραστηριότητα Επέκτασης:

Σαν δραστηριότητα επέκτασης προτείνεται η σύνδεση του σεναρίου με το πεδίο των Μαθηματικών, όπου τα παιδιά χρησιμοποιώντας τα κατάλληλα εργαλεία του εκπαιδευτικού προγράμματος σχεδίασης drawing for children, έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν όμοιες ομάδες από μέσα μεταφοράς. Να τα μετρήσουν και να συγκρίνουν τις ποσότητές τους.

Τέλος, σε μία δραστηριότητα ενίσχυσης των δεσμών ανάμεσα στην οικογένεια και στο σχολείο, προτείνεται η συλλογή και παρουσίαση φωτογραφικού υλικού από διάφορα ταξίδια με την οικογένειά τους.

6.5: «STEAMυθολογώντας»

➤ Συνοπτική παρουσίαση του σεναρίου

Το εκπαιδευτικό σενάριο με τίτλο: «STEAMυθολογώντας» έχει ως σκοπό την επαφή με τη Μυθολογία, την περιήγηση σε αυτό το μαγικό κόσμο, αλλά και τη σύνδεση του με την εκπαιδευτική προσέγγιση STEAM: Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics. ούτως ώστε να συμμετέχουν ενεργά και να αποκομίσουν τα οφέλη της εκπαίδευσης STEAM.

➤ Τάξη που απευθύνεται

Απευθύνεται σε παιδιά που φοιτούν στο νηπιαγωγείο, αλλά μπορεί να αξιοποιηθεί και στις πρώτες τάξεις του δημοτικού (α' και β' δημοτικού).

➤ Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Το συγκεκριμένο σενάριο εντάσσεται στη μαθησιακή περιοχή Παιδί και Ανθρωπογενές Περιβάλλον και πιο συγκεκριμένα στην ενότητα Κοινωνικές Επιστήμες (άνθρωποι και πολιτισμός). Ταυτόχρονα επιχειρείται η σύνδεσή του και με άλλες γνωστικές περιοχές, όπως η Γλώσσα, τα Μαθηματικά και οι ΤΠΕ.

Συγκεκριμένα όσον αφορά τις ΤΠΕ, εντάσσεται στην ενότητα «Διερευνώ, πειραματίζομαι, ανακαλύπτω και λύνω προβλήματα με τις ΤΠΕ» Οι προτεινόμενες δραστηριότητες έχουν ως στόχο να ενισχύσουν τη συναισθηματική, προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών.

➤ Προαπαιτούμενες γνώσεις των παιδιών

Οι μαθητές θα πρέπει να γνωρίζουν τις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή δηλαδή άνοιγμα και κλείσιμο του υπολογιστή, χρήση του ποντικιού και πληκτρολόγηση των γραμμάτων.

Επίσης να μπορούν να συλλέγουν πληροφορίες και εικόνες χρησιμοποιώντας την εφαρμογή Θα ήταν χρήσιμο να υπάρχει μία σχετική εξοικείωση με τα υπολογιστικά περιβάλλοντα Word και PowerPoint.

➤ Εκτιμώμενη διάρκεια

Υπολογίζεται ότι η υλοποίηση του σεναρίου θα έχει διάρκεια 10 με 12 διδακτικές ώρες.

➤ Συσχετισμός με το αναλυτικό πρόγραμμα

Οι διαθεματικές δραστηριότητες και τα φύλλα εργασίας του διδακτικού σεναρίου «STEAMυθολογώντας» έχουν δημιουργηθεί βάσει του παιδαγωγικού πλαισίου και των αρχών του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών (ΔΕΠΠΣ).

➤ Ανάλυση του περιεχομένου

Το διδακτικό σενάριο «STEAMυθολογώντας» περιστρέφεται γύρω από γνωστούς μύθους που αναλύονται περισσότερο και κινητοποιούν το ενδιαφέρον και τη συμμετοχή των παιδιών. Σε συνάρτηση με τη μέθοδο STEAM δίνεται η δυνατότητα σε εκπαιδευτικούς και μαθητές να προσεγγίσουν ένα θέμα βάσει και των πέντε πεδίων (φυσικές επιστήμες, τεχνολογία, επιστήμες των μηχανικών, τέχνες, μαθηματικά). Σε αυτό το πλαίσιο συμμετέχουν όλοι οι μαθητές και αναπτύσσονται πολλές ικανότητες και δεξιότητες.

➤ Οι εναλλακτικές αντιλήψεις των μαθητών

Τι είναι άραγε η προσέγγιση STEAM;

➤ Σκοπός και στόχοι του διδακτικού σεναρίου

- η ανάπτυξη της παρατήρησης των μαθητών, των προβλέψεων, της εξαγωγής συμπερασμάτων,
- η μάθηση να συμβαίνει μέσω της ανακάλυψης,
- η διατύπωση υποθέσεων, ο έλεγχος και η εξαγωγή συμπερασμάτων,
- η ανάπτυξη της επινοητικότητας και της εφευρετικότητας,
- η εικαστική προσέγγιση των θεμάτων,
- η μάθηση να επέρχεται μέσω του προβληματισμού,

- ο να εμπλέκονται σε παιγνιώδεις δραστηριότητες όπου κυρίαρχο ρόλο έχει ο μαθητής,
- ο η αναζήτηση λύσεων,
- ο η επαφή και η ανακάλυψη της ελληνικής μυθολογίας.

➤ Υλικοτεχνική Υποδομή

Υπολογιστής, σύνδεση στο διαδίκτυο, εκτυπωτής, χαρτί, μολύβι, μαρκαδόροι ή ξυλομπογιές, εφαρμογή tux paint (εγκατεστημένη στον υπολογιστή), χαρτί, μολύβι, κόλλα.

➤ Διδακτικό Υλικό

Εποπτικό υλικό ανά δραστηριότητα, Παρουσίαση του κυρίου STEAM: <https://blabberize.com/view/id/2120868>, Διαδραστικές διαδικτυακές ασκήσεις: <https://learningapps.org/view25602393>, <https://learningapps.org/view25605663>, <https://learningapps.org/view25605845>, <https://learningapps.org/view25527131>, <https://learningapps.org/view25604638> βίντεο για το βουνό των θεών (<https://www.youtube.com/watch?v=BI9BhAv0oaQ>), παζλ για τα ορυχεία χρυσού: <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3406ff3e7b36>. Ενοσιολογικός χάρτης: <http://go.bubbl.us/cb025e/f41f?/AN-ΗΣΟΥΝ-Ο-ΜΙΔΑΣ>

Συννεφόμετρο: <https://wordart.com/gprzx1e5wuph/%CF%83%CF%85%CE%BD%CE%B1%CE%B9%CF%83%CE%B8%CE%B7%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B1>. Αφίσσα: https://www.canva.com/design/DAFBbldvPy0/rkIK6tepW3mJuCu3mBNasg/view?utm_content=DAFBbldvPy0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink Ψηφιακά βιβλία: <https://www.storyjumper.com/book/read/135296852>. <https://www.storyjumper.com/book/read/135297952>

➤ Περιγραφή και δραστηριότητες υλοποίησης σεναρίου

- ο ιδιωτικό Νηπιαγωγείο,
- ο 12 μαθητές,
- ο 1 εκπαιδευτικός,
- ο οι δραστηριότητες είναι σχεδιασμένες να υλοποιηθούν κατά τη διάρκεια της εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης.

Δραστηριότητες

Α) Δραστηριότητα Ψυχολογικής και Γνωστικής Προετοιμασίας

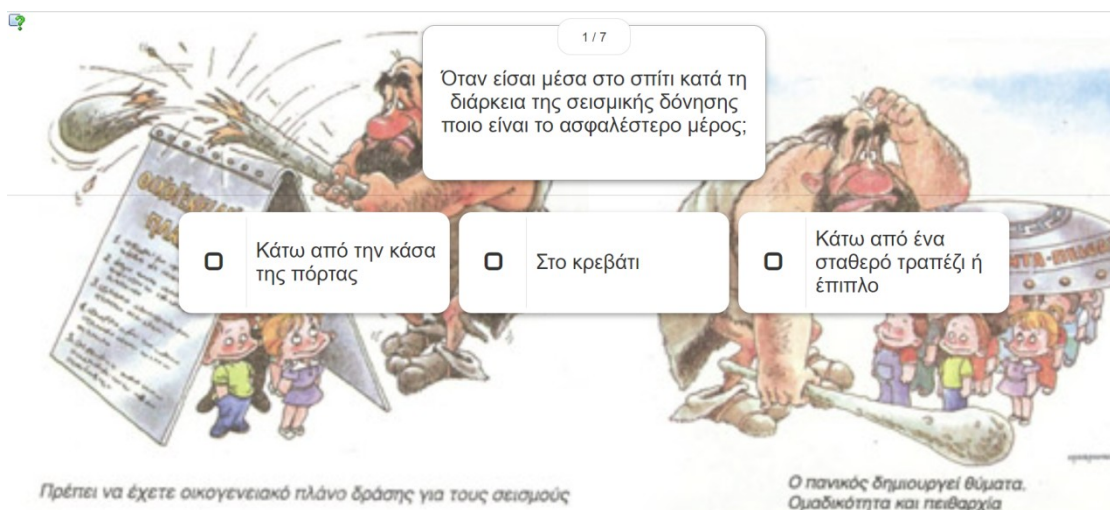
Σαν εισαγωγική δραστηριότητα όπου προετοιμάζει τους μαθητές για όσα θα ακολουθήσουν παρουσιάζεται στους μαθητές ο κύριος STEAM, ο οποίος τους «μιλάει» μέσω του ψηφιακού εργαλείου blabberize.

<https://blabberize.com/view/id/2120868> (βλ. Εικ. 21).



Εικόνα: 21 Ο κύριος Stem

Πολύτιμος βοηθός σε αυτή τη φάση του σεναρίου καθώς κινητοποίησε το ενδιαφέρον των μαθητών για τη συνέχεια και τους εισήγαγε με ομαλό τρόπο στο θέμα. Στη συνέχεια, διερευνώνται οι πρότερες γνώσεις των παιδιών μέσω του παρακάτω διαδραστικού διαδικτυακού κουίζ στην ιστοσελίδα learning apps: <https://learningapps.org/view25602393> (βλ. Εικ. 22).



Εικόνα: 22 Άσκηση για το Εγκέλαδο

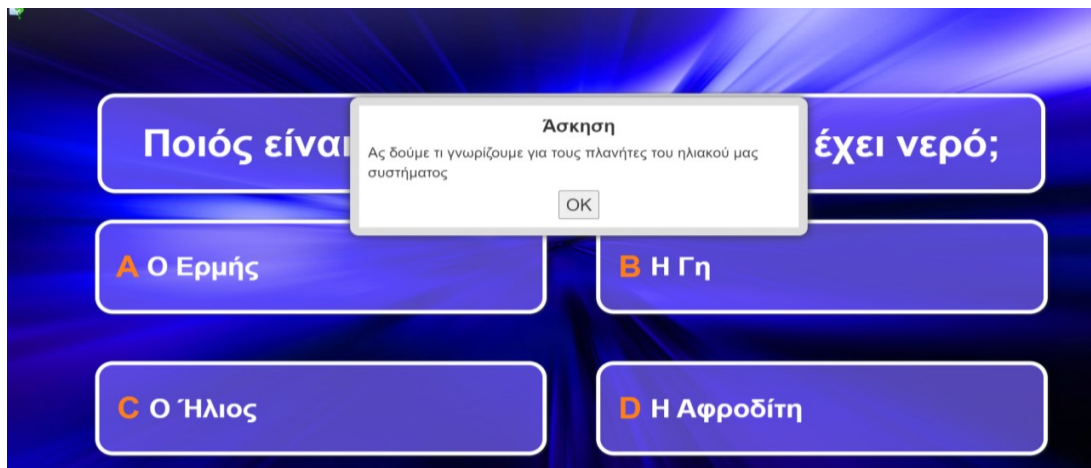
Β) Δραστηριότητες διδασκαλίας του γνωστικού αντικειμένου

Στη συνέχεια, αναλύθηκε ο μύθος των «12 θεών του Ολύμπου». Ανανεώθηκαν οι γνώσεις των μαθητών μέσα από δύο δραστηριότητες στις παρακάτω διαδραστικές ασκήσεις: <https://learningapps.org/view25605663>, <https://learningapps.org/view25605845> (βλ. Εικ. 23).



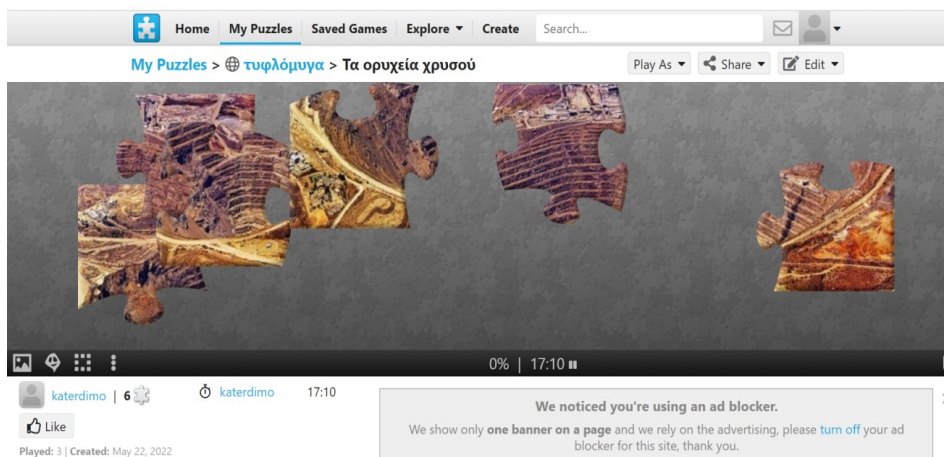
Εικόνα:23 Άσκηση για τους θεούς του Ολύμπου

Εύλογη απορία των μαθητών, η οποία αναδύθηκε, ήταν που ζουν οι Θεοί του Ολύμπου; Μέσα από εικόνες και βίντεο (<https://www.youtube.com/watch?v=BI9BhAv0oaQ>) και με την τεχνική του καταιγισμού ιδεών δόθηκαν περισσότερες πληροφορίες για το βουνό των Θεών. Στη συνέχεια, μέσα από ένα παιχνίδι κώδικα βοηθήσαμε το Δία να φτάσει στον Όλυμπο. Καθώς οι πλανήτες του ηλιακού συστήματος έχουν τα ονόματα των 12 θεών του Ολύμπου μιλήσαμε για τους πλανήτες και για το ηλιακό μας σύστημα. Πραγματοποιήθηκε αντίστοιχη κατασκευή. Και αναζητήθηκαν πληροφορίες για αυτούς στη μηχανή αναζήτησης www.google.gr. Στον παρακάτω σύνδεσμο δίνεται ένα κουίζ για τους πλανήτες του ηλιακού μας συστήματος: <https://learningapps.org/view25527131> (βλ. Εικ. 24).



Εικόνα: 24 Κουίζ για τους πλανήτες

Με βοήθo τον κύριο STEAM πραγματοποιείται μια εικονική περιήγηση στο μουσείο της Ακρόπολης. Επηρεασμένοι από αυτή την περιήγηση ακολουθεί κατασκευή αγαλμάτων από πηλό ή πλαστελίνη. Τα έργα των παιδιών παρουσιάζονται στην ολομέλεια. Φυσική κι εύλογη απορία που προέκυψε ήταν που βρίσκουμε χρυσό; Για το λόγο αυτό, προσεγγίστηκε η θεματική των ορυχείων χρυσού και επιλύθηκε ένα αντίστοιχο παζλ στον παρακάτω σύνδεσμο: <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3406ff3e7b36>. (βλ. Εικ. 25).



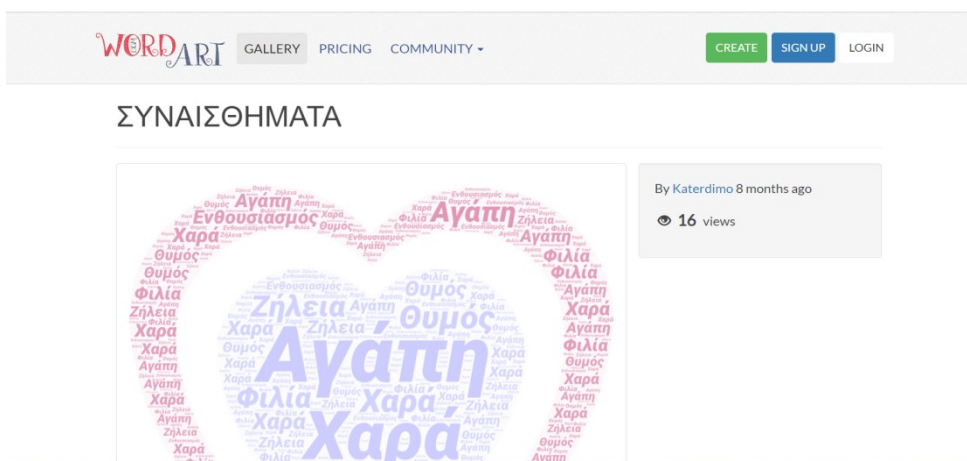
Εικόνα: 25 Παζλ για τα ορυχεία του χρυσού

Δραστηριότητα η οποία διασκέδασε και ομαδοποίησε την τάξη καθώς επιλύθηκε ανά τέσσερα άτομα.

Γ) Δραστηριότητα εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου

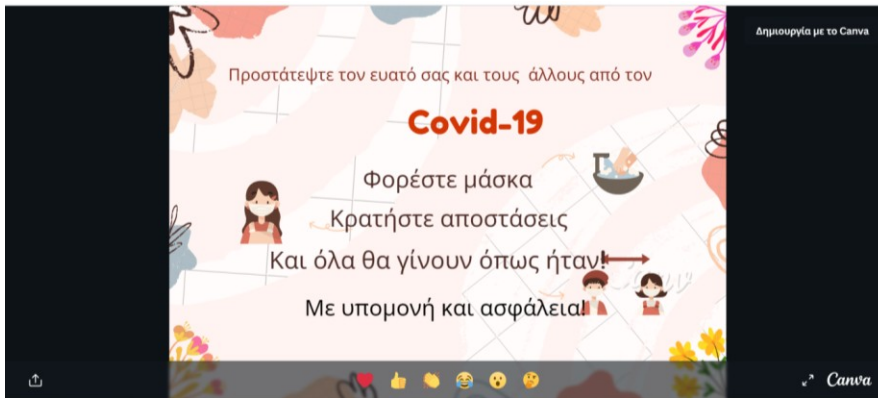
Ακολουθως οι ερωτήσεις των μαθητών κινήθηκαν στα αρνητικά συναισθήματα που δημιουργεί ο χρυσός. Με αυτό το σκεπτικό αναλύθηκε ο μύθος για το κουτί της Πανδώρας. Δόθηκαν περισσότερες πληροφορίες για το μύθο και οι μαθητές έλεγξαν τις γνώσεις τους στο κρυπτόλεξο στον ακόλουθο σύνδεσμο. <https://learningapps.org/view25604546>.

Η περιέργεια οδήγησε την Πανδώρα να ανοίξει το κουτί. Όλα τα κακά ελευθερώθηκαν. Μαζί μ' αυτά ο φόβος, η ζήλια κτλ. Για το λόγο αυτό και για να μοιραστούμε αλλά και να διαχειριστούμε τα συναισθήματά δημιουργήθηκε συνεργατικά ένα συννεφόλεξο συναισθημάτων στην παρακάτω εφαρμογή: <https://wordart.com/gprzx1e5wuph/%CF%83%CF%85%CE%BD%CE%B1%CE%B9%CF%83%CE%B8%CE%B7%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B1>. (βλ. Εικ. 26).



Εικόνα:26 Συννεφόλεξο

Ένα από τα κακά που ελευθέρωσε η Πανδώρα ήταν οι αρρώστιες. Αυτή τη στιγμή ο πλανήτης πλήττεται από τον COVID-19. Με συνεργασία, δημιουργείται μια αφίσα με ένα μήνυμα για να εμπυχώσουμε τους συνανθρώπους μας στον ακόλουθο σύνδεσμο: https://www.canva.com/design/DAFBbldvPy0/rkIK6tepW3mJuCu3mBNasg/view?utm_content=DAFBbldvPy0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publshsharelink (βλ. Εικ. 27).



Εικόνα 27: Αφίσα για την εμπύχωση των συνανθρώπων μας

«Χτίζουμε» μέσα από ένα φύλλο εργασίας το δικό μας κουτί Τι θα βάζαμε μέσα και γιατί; Η φωτιά ήταν το σημαντικότερο δώρο που δόθηκε στους ανθρώπους. Αλλά τι θα γινόταν αν έπαιρναν τη φωτιά από τον άνθρωπό; Δημιουργούμε τη δική μας απάντηση.

Δ) Δραστηριότητες αξιολόγησης

Βάσει ενός φύλλου εργασίας, οι μαθητές δημιουργούν το δικό τους κουτί των «δώρων» Τι θα έβαζαν μέσα και γιατί; Σύμφωνα με τα όσα γνωρίζουμε η φωτιά ήταν το σημαντικότερο δώρο που δόθηκε στους ανθρώπους. Αλλά τι θα γινόταν αν έπαιρναν τη φωτιά από τον άνθρωπό; Τα παιδιά δημιουργούμε τις δικές τους εκδοχές.

Τέλος, μέσω ενός εννοιολογικού χάρτη [http://go. bubbl. us/cb025e/f41f/?/AN ΗΣΟΥΝ-Ο-ΜΙΔΑΣ](http://go.bubbl.us/cb025e/f41f/?/AN ΗΣΟΥΝ-Ο-ΜΙΔΑΣ)(βλ. Εικ. 28).

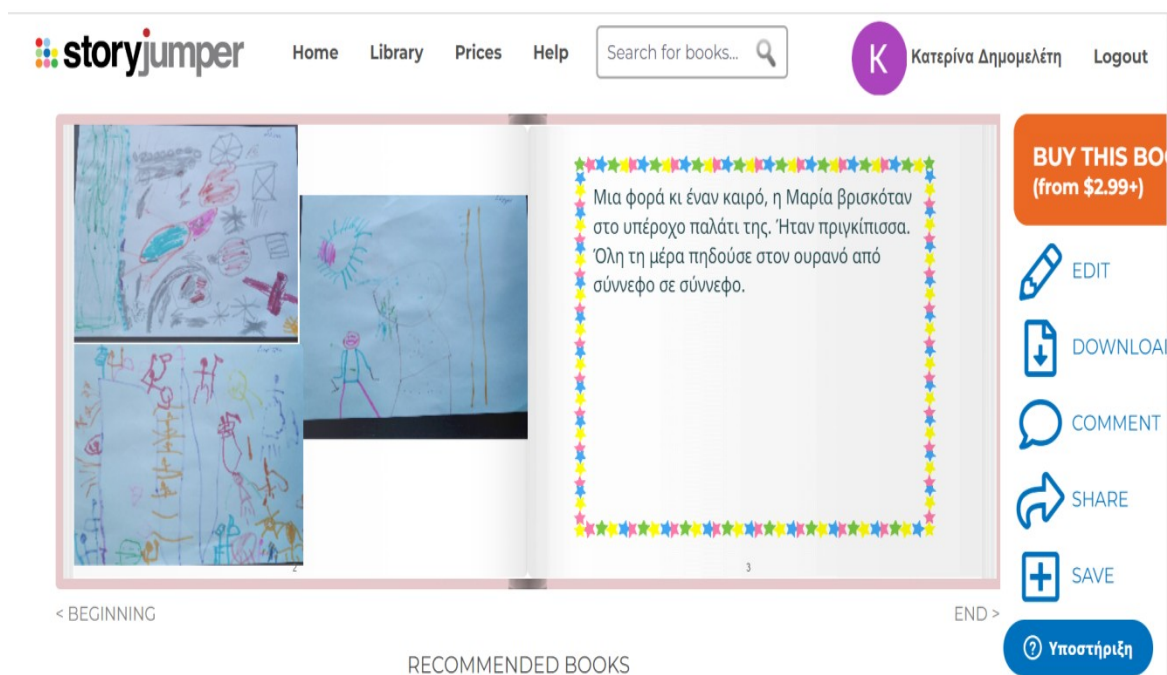


Εικόνα:28 Εννοιολογικός χάρτης

Απαντήθηκε η ερώτηση: «Τι θα έκανες αν ήσουν ο βασιλιάς Μίδα;». Οι απαντήσεις που δόθηκαν πολλές κι ενδιαφέρουσες. Οι μαθητές κατάφεραν να δώσουν λύση σε ένα πολύ σημαντικό ερώτημα. Η γραφή των λέξεων έγινε σε συνεργασία με τον εκπαιδευτικό και με τα παιδιά.

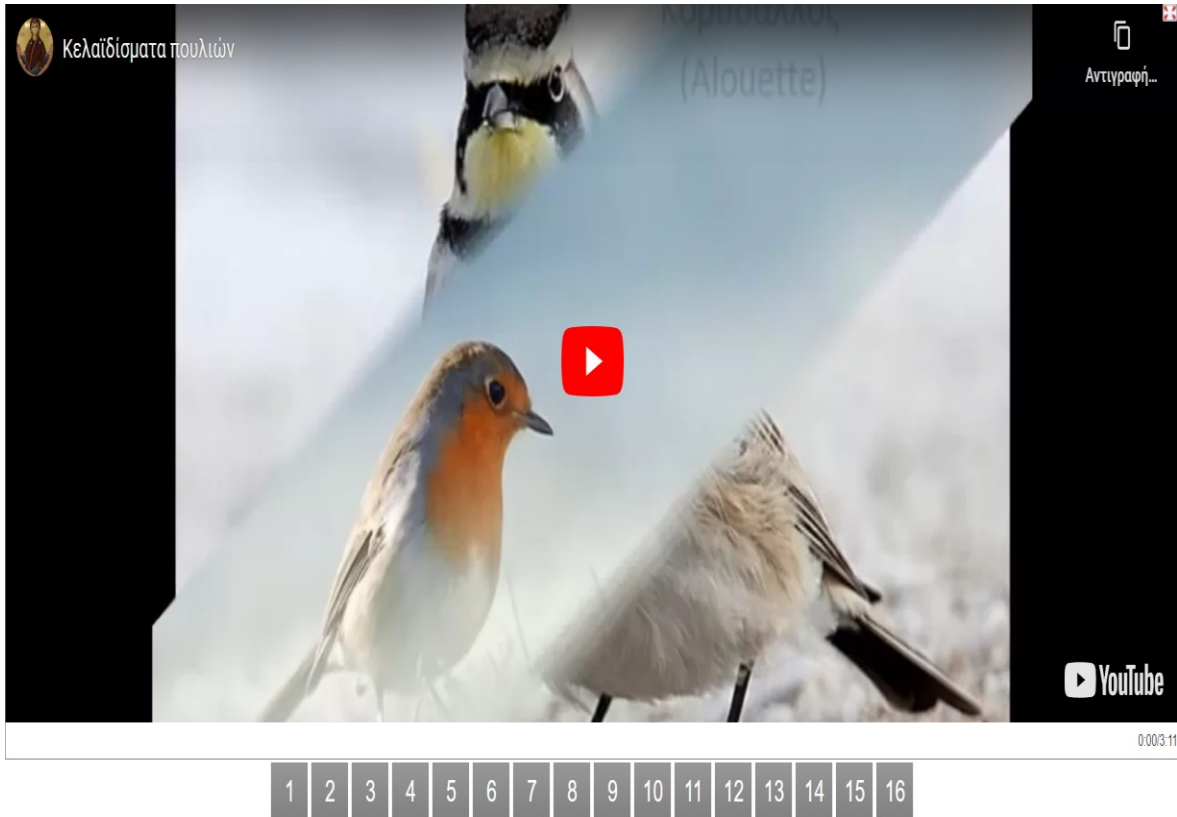
Ε) Μεταγνωστικές δραστηριότητες

Στη συνέχεια γίνεται αναφορά στο μύθο της Αλκυόνης και του Κήκυκα. Η απεικόνιση του μύθου της Αλκυόνης μέσα από διάφορα έργα τέχνης μας δίνει την ευκαιρία να γνωρίσουμε την ιστορία αγάπης του Κήκυκα και της Αλκυόνης και να δημιουργήσουμε συνεργατικά ένα e-book τη δική μας ιστορία αγάπης στο ψηφιακό εργαλείο story jumper: <https://www.storyjumper.com/book/read/135296852> (βλ. Εικ. 29).



Εικόνα: 29 Βιβλίο «Ιστορία αγάπης»

Έγινε αναφορά στα πουλιά που ζουν κοντά σε νερό όπως θάλασσες, ποτάμια και λίμνες. Στη συνέχεια, μέσω μιας διαδραστικής διαδικτυακής άσκησης ελέγχθηκαν οι γνώσεις των παιδιών, αντιστοιχίζοντας τους ήχους των πτηνών με την μορφή τους: <https://learningapps.org/view25604638> (βλ. Εικ. 30).



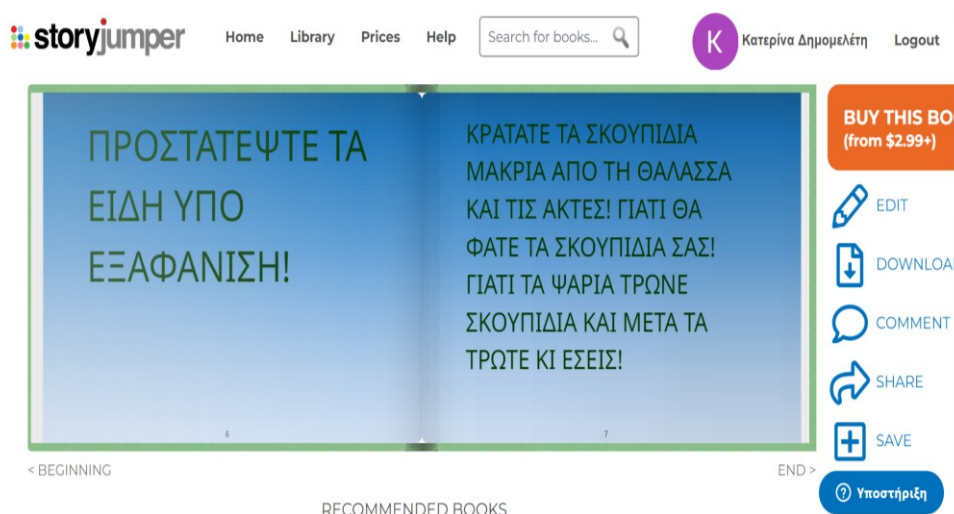
Εικόνα:30 Διαδραστική άσκηση για τον έλεγχο της γνώσεων των παιδιών

Τέλος, λόγω του ότι βυθίστηκε το πλοίο του Κήκηκα στον μύθο, πραγματοποιήσαμε ένα πείραμα βύθισης και πλεύσης με υλικά που υπάρχουν σε κάθε σπίτι: όπως ποτήρια, νερό, γόμα, φύλλο, χαρτί, ξύστρα, μολύβι, κ. α.

ΣΤ) Δραστηριότητα Επέκτασης:

Το σενάριο STEAMυθολογώντας, θα μπορούσε να επεκταθεί συνδέοντάς το με τους Ολυμπιακούς αγώνες. Να γνωρίσουμε τους Ολυμπιακούς αγώνες και την Αρχαία Ελλάδα. Η Αθήνα πήρε το όνομά της από την θεά Αθηνά. Αν ζούσες στην αρχαία Ελλάδα πως θα επέλεγες να ονομάσεις την πόλη σου; Μέσα από φύλλο εργασίας. Να χτίσουμε την πόλη μας με υλικά που υπάρχουν στο δωμάτιό μας. Τέλος, να δημιουργήσουμε ένα e-book με συνθήματα για την προστασία του περιβάλλοντος.

<https://www.storyjumper.com/book/read/135297952>(βλ. Εικ. 31).



Εικόνα:31 Βιβλίο για την προστασία του περιβάλλοντος

Κεφάλαιο 7^ο: Ανατροφοδότηση εκ μέρους των εκπαιδευτικών

7.1 Διαδικασία διεξαγωγής έρευνας

Στην παρούσα έρευνα σχεδιάστηκαν πέντε προτεινόμενα εκπαιδευτικά σενάρια για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση σε μαθητές νηπιαγωγείου. Από αυτά επιλέχθηκαν δύο (τα πιο αντιπροσωπευτικά) τα οποία μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (gmail) στάλθηκαν στους συναδέλφους –εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. Στόχος ήταν μέσω ερωτηματολογίου να διερευνηθεί, βάσει της εμπειρίας των εκπαιδευτικών, κατά πόσο η συνεισφορά των ψηφιακών εργαλείων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση βοηθά στην προώθηση της ομαδοσυνεργατικής μάθησης, στην επίτευξη των μαθησιακών στόχων, στην προώθηση της συνεργασίας των μαθητών, στην αύξηση της συμμετοχής τους και κατά πόσο όλα τα παραπάνω πληρούνται από τα προτεινόμενα εκπαιδευτικά σενάρια. Το ερωτηματολόγιο έμεινε ανοιχτό για απαντήσεις το Σεπτέμβριο του 2022.

7. 2: Ερευνητικά ερωτήματα

Ως εκ τούτου, διατυπώθηκαν τα ακόλουθα δύο ερευνητικά ερωτήματα, προκειμένου να εξεταστούν όλες οι παράμετροι που καθορίζουν το βαθμό συνεισφοράς των ψηφιακών εργαλείων στην εκπαιδευτική πράξη:

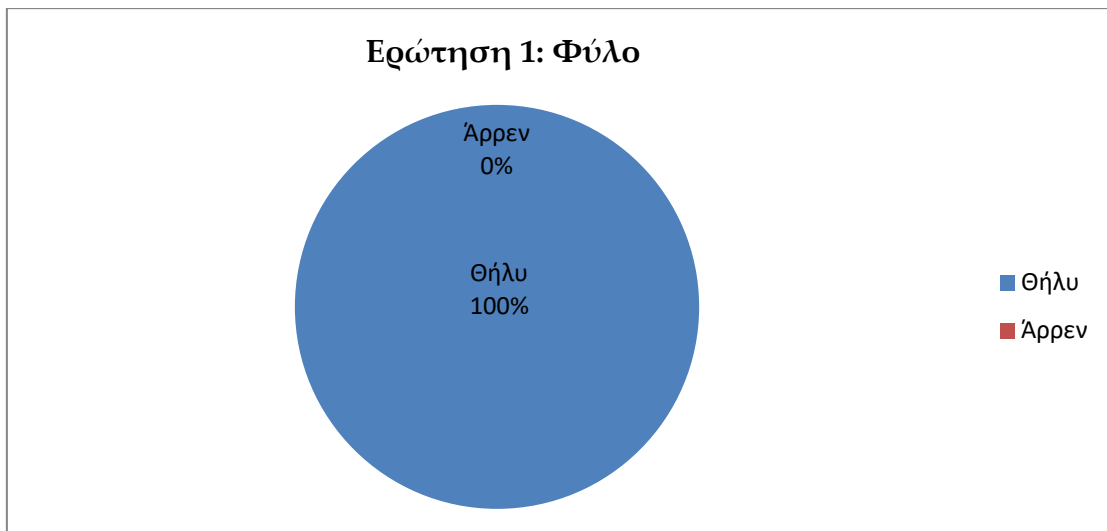
- Ποια είναι η εμπειρία/γνώμη των εκπαιδευτικών σχετικά με τις ψηφιακές τεχνολογίες και τις παιδαγωγικές πρακτικές που αξιοποιούνται στο εκπαιδευτικό σενάριο για την εξ' αποστάσεως εκπαίδευση στην προσχολική ηλικία με τίτλο: «Τους πλανήτες θα γυρίσω και τα πάντα θα γνωρίσω»;
- Ποια είναι η εμπειρία/γνώμη των εκπαιδευτικών σχετικά με τις ψηφιακές τεχνολογίες και τις παιδαγωγικές πρακτικές που αξιοποιούνται στο εκπαιδευτικό σενάριο για την εξ' αποστάσεως εκπαίδευση στην προσχολική ηλικία με τίτλο: «STEAMυθολογώντας»;

7.3: Συμμετέχοντες- Ερωτηματολόγιο

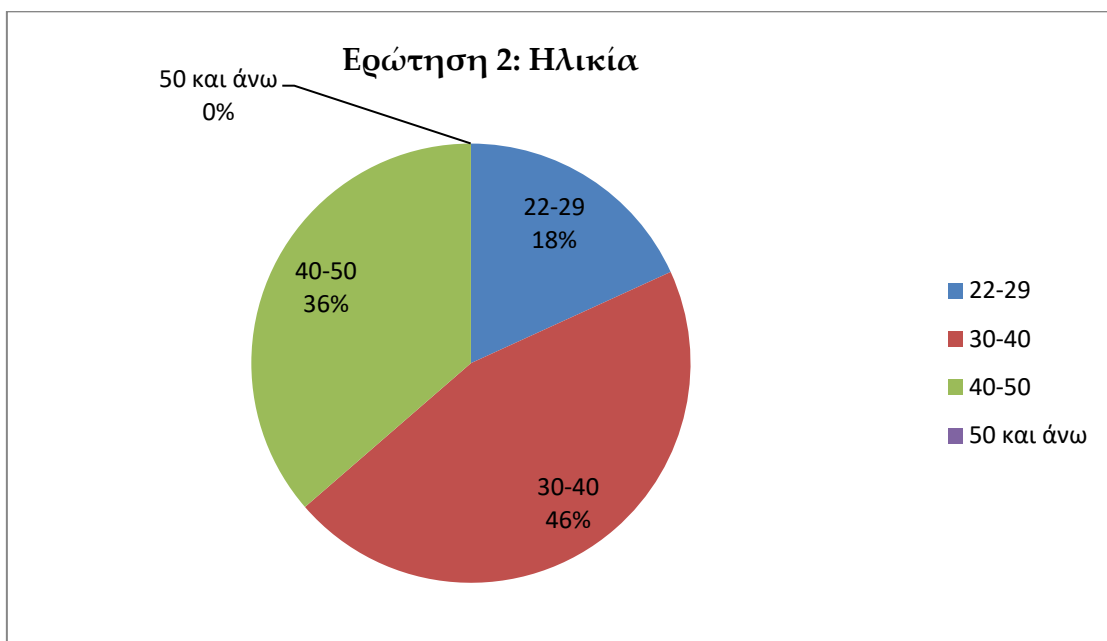
Στην έρευνα έλαβαν μέρος συνολικά έντεκα εκπαιδευτικοί στους οποίους δόθηκε ερωτηματολόγιο σε Google Forms που είχε σκοπό την ανατροφοδότηση εκ μέρους τους σχετικά με τις ψηφιακές τεχνολογίες και τις παιδαγωγικές πρακτικές που αξιοποιούνται στα δύο παραπάνω εκπαιδευτικά σενάρια για την εξ' αποστάσεως εκπαίδευση στην προσχολική ηλικία με τίτλο: «Τους πλανήτες θα γυρίσω και τα πάντα θα γνωρίσω» αλλά και στο εκπαιδευτικό σενάριο για την εξ' αποστάσεως εκπαίδευση στην προσχολική ηλικία με τίτλο: «STEAMυθολογώντας».

Το ερωτηματολόγιο περιλάμβανε ερωτήσεις ανοικτού τύπου με σύντομη ή μακροσκελή απάντηση και κλειστού τύπου με πολλαπλή επιλογή και απαντήσεις που αξιοποίησαν την κλίμακα Likert (Καθόλου/Κάκιση – Πάρα πολύ/Τέλεια).

Στην έρευνα συμμετείχαν 11 γυναίκες εκπαιδευτικοί και οι περισσότερες ανήκουν στην ηλικιακή ομάδα «30-40 ετών». Πιο συγκεκριμένα το 18% των εκπαιδευτικών ανήκει στην ηλικιακή ομάδα «22-29 ετών», το 46% των εκπαιδευτικών ανήκει στην ηλικιακή ομάδα «30-40 ετών», το 36% των εκπαιδευτικών ανήκει στην ηλικιακή ομάδα «40-50 ετών» και καμία εκπαιδευτικός δεν ανήκει στην ηλικιακή ομάδα «50 ετών και άνω».



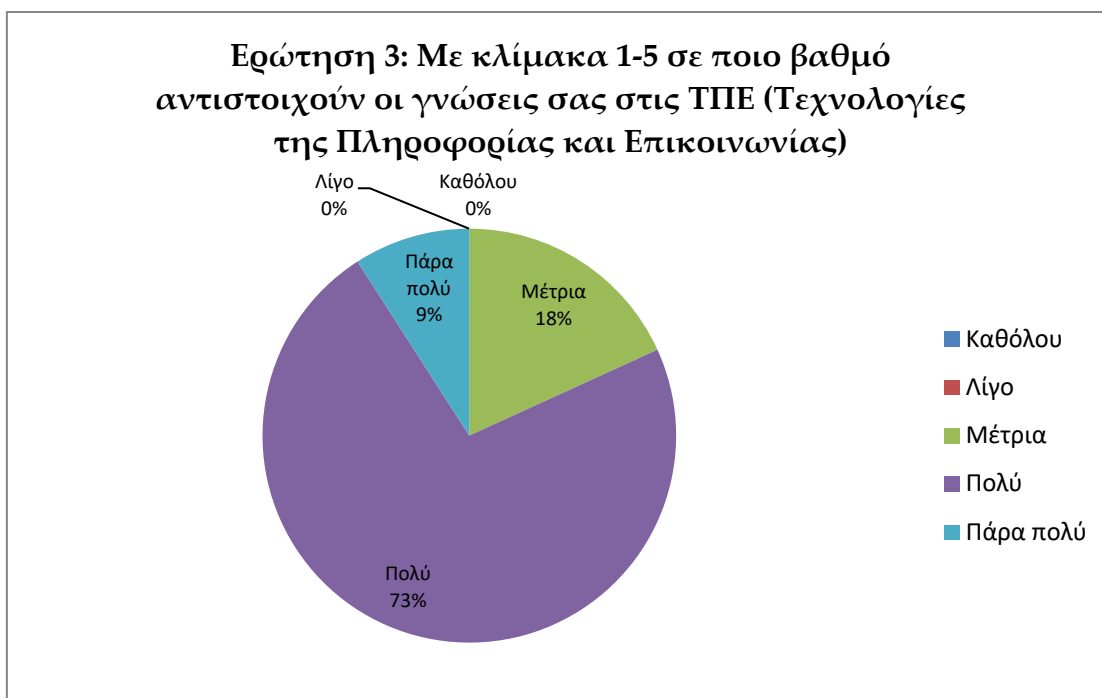
Σχήμα 1: Φύλο



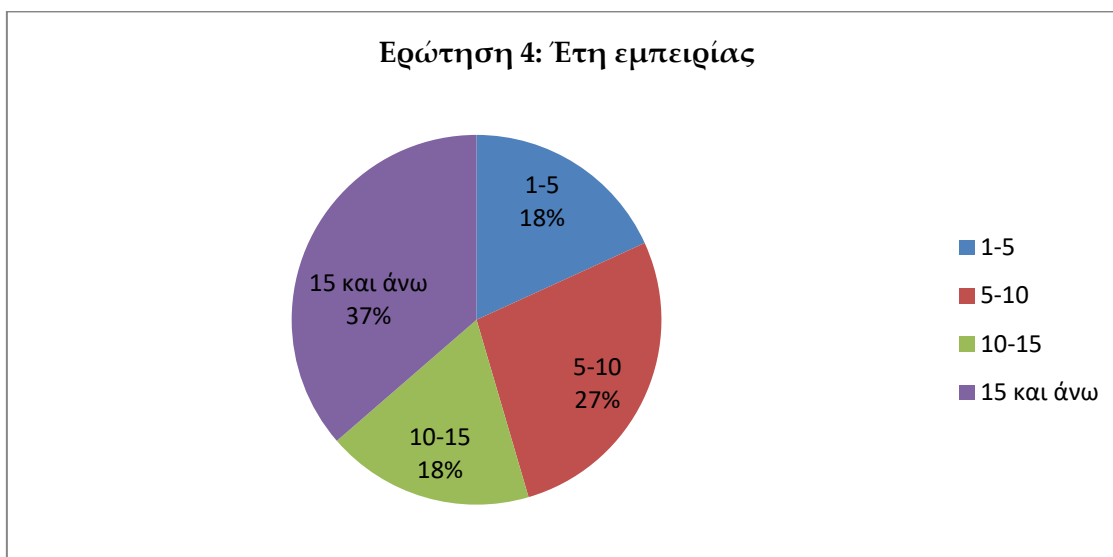
Σχήμα 2: Ηλικία

Όλοι οι εκπαιδευτικοί απάντησαν πως διαθέτουν γνώσεις στις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) και πιο συγκεκριμένα το 18% μέτρια, το 73% πολύ και το 9% πάρα πολύ. Ακόμη, το 18% των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών στην έρευνα διαθέτει «1-5 έτη εμπειρίας», το 27% διαθέτει «5-10 έτη εμπειρίας», το 18% διαθέτει «10-15 έτη εμπειρίας» και το 37% διαθέτει «15 και άνω έτη εμπειρίας». Αναφορικά με το

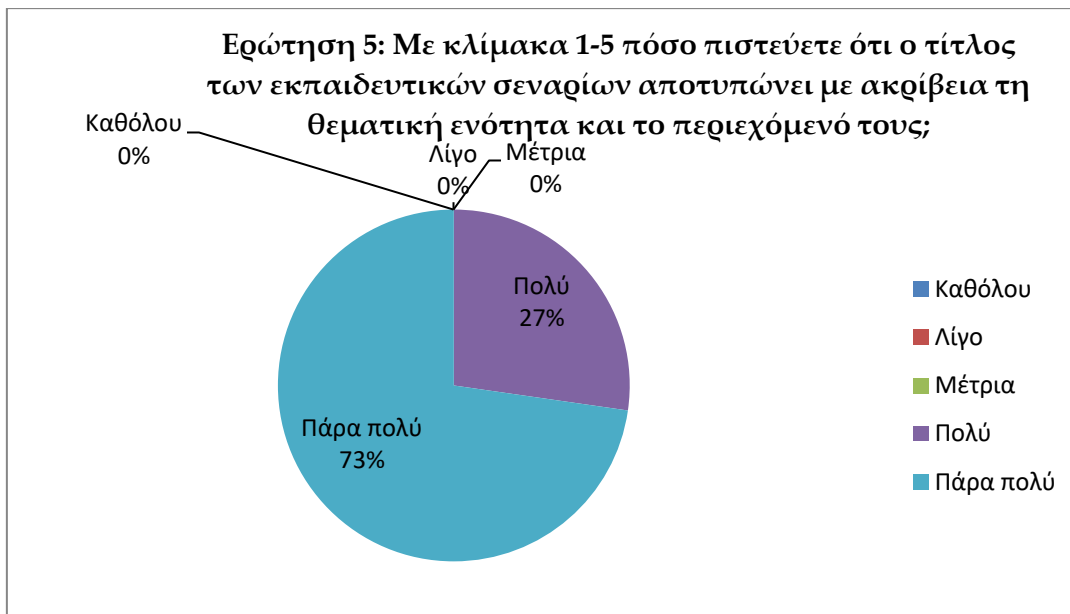
πόσο πιστεύουν ότι ο τίτλος των εκπαιδευτικών σεναρίων αποτυπώνει με ακρίβεια τη θεματική ενότητα και το περιεχόμενό τους, το 27% των εκπαιδευτικών απάντησε «πολύ» και το 73% των εκπαιδευτικών απάντησε «πάρα πολύ».



Σχήμα 3: Γνώσεις στις ΤΠΕ (Τεχνολογίες της Πληροφορίας και Επικοινωνίας)

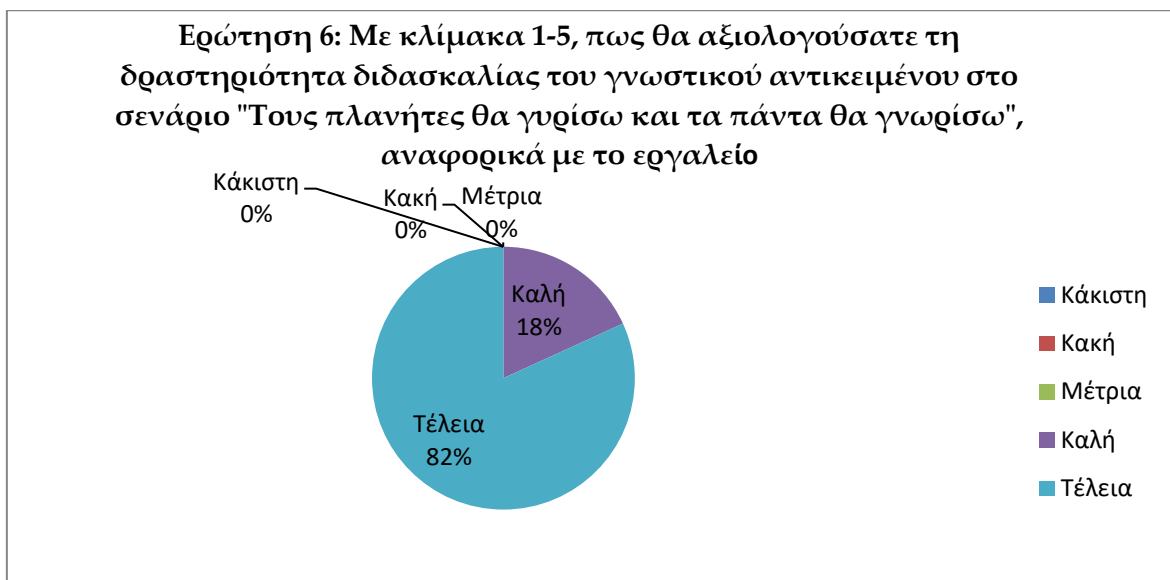


Σχήμα 4: Έτη εμπειρίας



Σχήμα 5: Αξιολόγηση του τίτλου των εκπαιδευτικών σεναρίων ως προς την ακρίβεια της θεματικής ενότητας και του περιεχομένου τους

Η πλειοψηφία των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών (82%) αξιολογεί τέλεια τη δραστηριότητα διδασκαλίας του γνωστικού αντικειμένου στο σενάριο «Τους πλανήτες θα γυρίσω και τα πάντα θα γνωρίσω», αναφορικά με το εργαλείο και το 18% την αξιολογεί καλή.



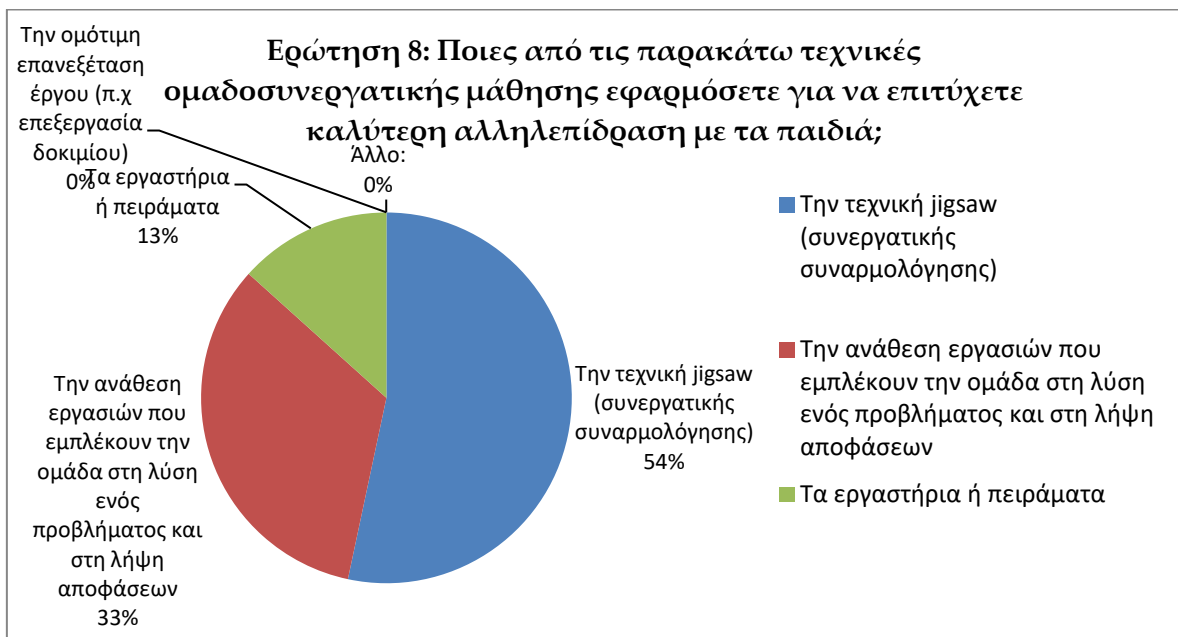
Σχήμα 6: Αξιολόγηση της δραστηριότητας διδασκαλίας του γνωστικού αντικειμένου στο σενάριο "Τους πλανήτες θα γυρίσω και τα πάντα θα γνωρίσω", αναφορικά με το εργαλείο.

Από τα σχόλια των εκπαιδευτικών παρατηρήθηκε ότι το εργαλείο συνεργατικής συναρμολόγησης που έχει επιλεγθεί να χρησιμοποιηθεί περισσότερο είναι το jigsaw (45%). Ακόμη, τα άλλα εργαλεία συνεργατικής συναρμολόγησης που έχουν επιλεγθεί να χρησιμοποιηθούν είναι το puzzle, padlet, bubbl. us, e me content: memory game, storyjumper και liveworksheets.

Πίνακας 1: Εργαλεία συνεργατικής συναρμολόγησης που έχουν επιλεγθεί να χρησιμοποιηθούν αλλά και το πόσο βοήθησαν

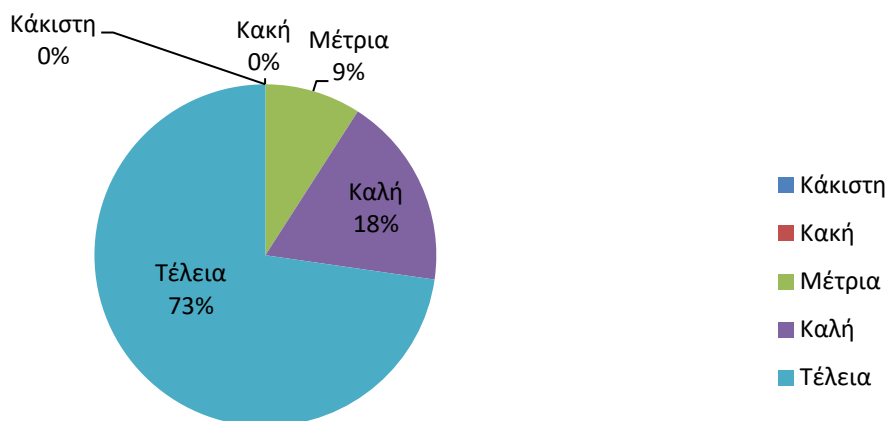
Σχόλια για τα εργαλεία συνεργατικής συναρμολόγησης που οι εκπαιδευτικοί είχαν επιλέξει να χρησιμοποιήσουν και κατά πόσο τους βοήθησαν
Το puzzle είναι ένα πολύ βοηθητικό εργαλείο για τον εκπαιδευτικό καθώς βοηθά τη μνήμη αλλά και την κατανόηση των παιδιών, κρατώντας αμείωτο το ενδιαφέρον τους.
padlet & bubbl. us - βοήθησαν στην ευκολότερη ανταλλαγή γνώσεων και βιωματικών εμπειριών μεταξύ των μαθητών
Jigsaw, με βοήθησε αρκετά
Το jigsaw! Τα παιδιά δείχνουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τις δραστηριότητες και καλλιεργείται η συνεργασία και η ενσυναίσθηση.
puzzle
e me content: memory game
Χρησιμοποίησα δραστηριότητες που βρήκα στο διαδίκτυο. Δε δημιούργησα κάποια δική μου.
e me content: memory game
Jigsaw, storyjumper, liveworksheets
Jigsaw

Σχετικά με τις τεχνικές ομαδοσυνεργατικής μάθησης που εφάρμοσαν οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί στην έρευνα για να πετύχουν καλύτερη αλληλεπίδραση με τα παιδιά παρατηρήθηκε ότι κατά 54% η τεχνική jigsaw (συνεργατικής συναρμολόγησης) εφαρμόστηκε από τους εκπαιδευτικούς, κατά 33% εφαρμόστηκε η ανάθεση εργασιών που εμπλέκουν την ομάδα στη λύση ενός προβλήματος και στη λήψη αποφάσεων και κατά 13% εφαρμόστηκαν τα εργαστήρια ή πειράματα. Όσον αφορά την αξιολόγηση της δραστηριότητας αξιολόγησης του γνωστικού αντικειμένου στο σενάριο «STEAMυθολογώντας» αναφορικά με το εργαλείο δημιουργίας εννοιολογικού χάρτη, παρατηρείται ότι το μεγαλύτερο ποσοστό (73%) την αξιολογεί ως «τέλεια», το 18 ως «καλή» και μόλις το 9 ως «μέτρια».



Σχήμα 7: Εφαρμογή τεχνικών ομαδοσυνεργατικής μάθησης με σκοπό την καλύτερη αλληλεπίδραση με τα παιδιά.

Ερώτηση 9: Με κλίμακα 1-5, πως θα αξιολογούσατε τη δραστηριότητα αξιολόγησης του γνωστικού αντικειμένου στο σενάριο " STEAMυθολογώντας", αναφορικά με το εργαλείο δημιουργίας εννοιολογικού χάρτη



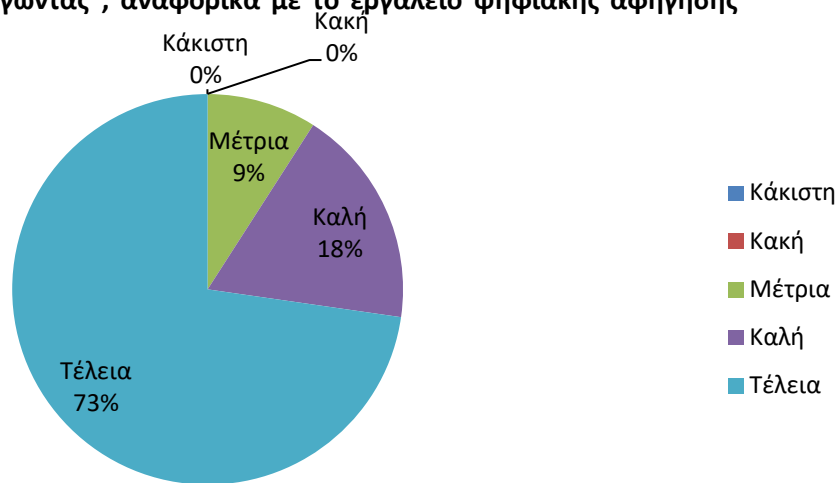
Σχήμα 8:Αξιολόγηση δραστηριότητας αξιολόγησης του γνωστικού αντικειμένου στο σενάριο "STEAMυθολογώντας", αναφορικά με το εργαλείο δημιουργίας εννοιολογικού χάρτη.

Τα εργαλεία που θα χρησιμοποιούσαν οι εκπαιδευτικοί για την οπτικοποίηση των εννοιών και το σχηματισμό της γνώσης παρατηρήθηκε ότι είναι κατά κύριο λόγο το bubbl us και το tagul cloud και το coggle it. Η μεταγνωστική δραστηριότητα του γνωστικού αντικειμένου στο σενάριο "STEAMυθολογώντας", αναφορικά με το εργαλείο ψηφιακής αφήγησης story jumper αξιολογήθηκε από την πλειοψηφία (73%) των εκπαιδευτικών ως «τέλεια», από το 18% ως «καλή» και μόλις από το 9% ως «μέτρια».

Πίνακας 2: Εργαλεία που θα χρησιμοποιούσαν οι εκπαιδευτικοί για την οπτικοποίηση των εννοιών και το σχηματισμό της γνώσης και με ποιό κριτήριο

Σχόλια για τα Εργαλεία που θα χρησιμοποιούσαν οι εκπαιδευτικοί για την οπτικοποίηση των εννοιών και το σχηματισμό της γνώσης και με ποιό κριτήριο
Θα χρησιμοποιούσα το Youtube, καθώς προσφέρει ταυτόχρονα ήχο και εικόνα, δίνοντας στον εκπαιδευτικό την ευκολία της εναλλαγής.
bubbl us & genially
Έχω χρησιμοποιήσει το autocollage της Google, γιατί βάσει της μικρής ηλικίας του τμήματος προτίμησα περισσότερο οπτικό υλικό
Το bubbl. us. Εξαρτάται από το ενδιαφέρον που θα έδειχναν οι μαθητές για το συγκεκριμένο εργαλείο.
δημιουργία εικόνων
Το tagul cloud με καταιγισμό ιδεών.
Θα χρησιμοποιούσα το coggle. it, γιατί το θεωρώ αρκετά εύχρηστο και το αποτέλεσμα του είναι ευχάριστο για τα παιδιά.
Θα χρησιμοποιούσα το tagul cloud με καταιγισμό ιδεών.
Ppt, bubbl. us, word wall
smaptools
ανάρτηση εργασιών σε padlet, δημιουργία εννοιολ. χαρτη coggle it.

Ερώτηση 11: Με κλίμακα 1-5, πως θα αξιολογούσατε τη μεταγνωστική δραστηριότητα του γνωστικού αντικειμένου στο σενάριο "STEAMυθολογώντας", αναφορικά με το εργαλείο ψηφιακής αφήγησης story jumper;



Σχήμα 10: Αξιολόγηση της μεταγνωστικής δραστηριότητας του γνωστικού αντικειμένου στο σενάριο "STEAMυθολογώντας", αναφορικά με το εργαλείο ψηφιακής αφήγησης story jumper.

Πίνακας 3: Χρήση ψηφιακών εργαλείων στην εξ' αποστάσεως εκπαίδευση και κατά πόσο ευνοεί την επικοινωνία και τη συνεργασία των μαθητών μεταξύ τους

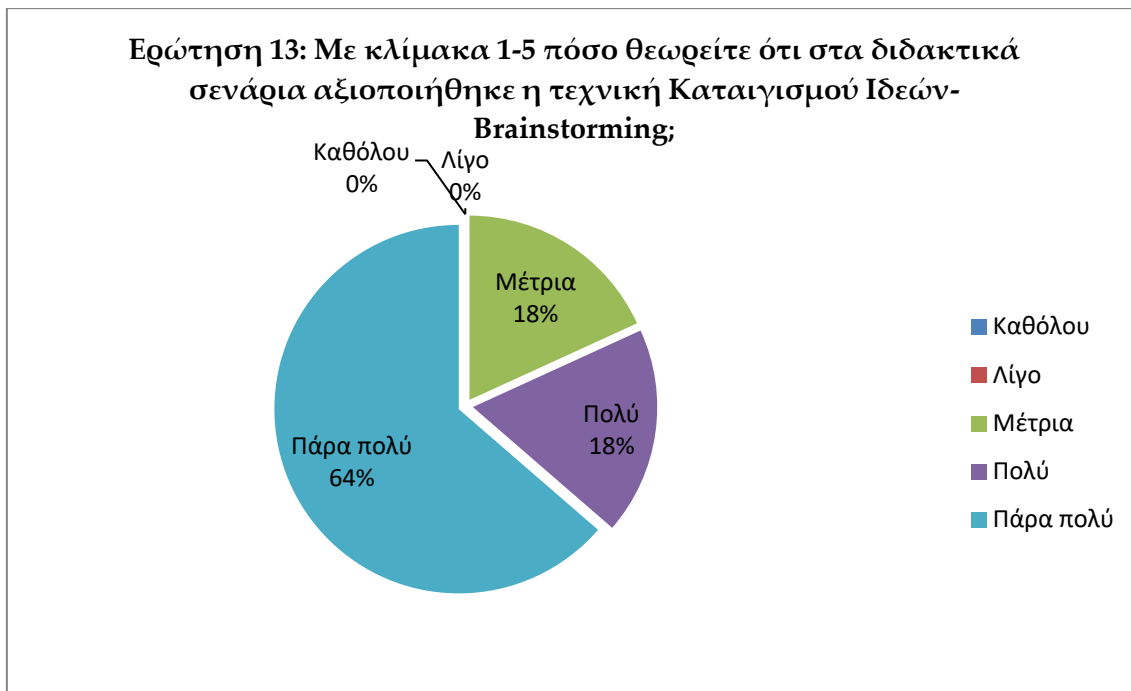
Σχόλια για το αν πιστεύουν οι εκπαιδευτικοί ότι η χρήση ψηφιακών εργαλείων στην εξ' αποστάσεως εκπαίδευση ευνοεί την επικοινωνία και τη συνεργασία των μαθητών μεταξύ τους

Πιστεύω πως η χρήση ψηφιακών εργαλείων στην εξ' αποστάσεως εκπαίδευση ευνοεί την επικοινωνία και τη συνεργασία των μαθητών μεταξύ τους, διότι τα παιδιά μαθαίνουν να συνεργάζονται με ένα ενδιαφέρον και καινούργιο -για αυτά- ηλεκτρονικό τρόπο που κρατά αμείωτο το ενδιαφέρον και την επικοινωνία τους καθ' όλη τη διάρκεια.

Ναι, διότι αποτελεί μία γρήγορη μέθοδος που προκαλεί το ενδιαφέρον των παιδιών και παρακάμπτει τις όποιες δυσκολίες συμμετοχής τους π. χ. χαμηλό προφίλ μαθητών που δυσκολεύονται να εκφραστούν δια ζώσης

<p>Ναι, πιστεύω ότι ευνοείται η επικοινωνία και η συνεργασία μεταξύ τους γιατί μπαίνουν στη διαδικασία να δοκιμάσουν κάτι καινούριο αλλά ταυτόχρονα οικείο τους, εφόσον όλα τα παιδιά πια έχουν επαφή με την τεχνολογία από πολύ νωρίς. Παίζουν και μαθαίνουν ταυτόχρονα. Γνωρίζουν καινούριους τρόπους επικοινωνίας και συνεργασίας.</p>
<p>Ναι καθώς μέσω των συγκεκριμένων εργαλείων μαθαίνουν να συνεργάζονται, να οδηγούνται ομαδικά στη λύση του προβλήματος και να ανταλλάσσουν ιδέες.</p>
<p>Αρκετα.</p>
<p>Ναι, καθώς κάνει το εξ αποστάσεως μάθημα πιο ενδιαφέρον και πιο βιωματικό.</p>
<p>Ναι, γιατί με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων το ενδιαφέρον των παιδιών προσελκύεται και όλα θέλουν να εργαστούν για να επιτύχουν τον σκοπό που έχει τεθεί.</p>
<p>Πιστεύω ότι η χρήση ψηφιακών εργαλείων στην εξ' αποστάσεως εκπαίδευση είναι ευεργετική τόσο για τη μάθηση όσο και για τη συνεργασία και επικοινωνία μεταξύ των μαθητών. Εμπλέκει με έναν παιγνιώδη τρόπο όλους τους μαθητές ανεξαρτήτως το γνωστικό τους επίπεδο.</p>
<p>Ναι, γιατί γίνεται καλύτερη εμπέδωση της γνώσης και κατ' επέκταση προωθείται η επικοινωνία και η συνεργατικότητα μεταξύ των μαθητών.</p>
<p>Ναι, σε σημαντικό βαθμό!</p>
<p>Ναι, τα ελκυστικά περιβάλλοντα των ψηφιακών εργαλείων τραβούν το ενδιαφέρον.</p>

Σχετικά με την τεχνική Καταιγισμού Ιδεών-Brainstorming στα διδακτικά σενάρια, το 64% των εκπαιδευτικών απάντησε πως αξιοποιήθηκε «πάρα πολύ», το 18% «πολύ» και το 18% «μέτρια». Ακόμη, για την επίτευξη καλύτερων αποτελεσμάτων οι περισσότεροι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί θα πρότειναν την ομαδοσυνεργατική τεχνική καταιγισμός ιδεών Brainstorming, την τεχνική παιχνίδι ρόλων αλλά και την ομαδική συγγραφή (wiki).



Σχήμα 11: Αξιοποίηση της τεχνικής Καταιγισμού Ιδεών-Brainstorming στα διδακτικά σενάρια.

Πίνακας 4: Ομαδοσυνεργατικές τεχνικές για την επίτευξη καλύτερων αποτελεσμάτων

Σχόλια για τις ομαδοσυνεργατικές τεχνικές που προτείνουν οι εκπαιδευτικοί για την επίτευξη καλύτερων αποτελεσμάτων
Το liveworksheets θεωρώ πως είναι μια πολύ επικοινωνιακή τεχνική συνεργασίας, καθώς τα παιδιά μοιράζονται τις γνώσεις τους και συνεργάζονται προκειμένου να ανταπεξέλθουν στις απαιτήσεις του κάθε φυλλαδίου.
Τη μέθοδο καταιγισμού ιδεών Brainstorming, γιατί ταιριάζει στο ηλικιακό τους επίπεδο και ευνοεί τη διαφοροποιημένη και εξατομικευμένη διδασκαλία.
Νομίζω ότι αυτές οι τεχνικές που προτάθηκαν είναι πολύ αποτελεσματικές.
Το jigsawplanet.
Brainstorming.
Θα πρότεινα την τεχνική παιχνίδι ρόλων, προκειμένου οι μαθητές μέσα από βιωματικές δραστηριότητες να κατακτήσουν καλύτερα το γνωστικό αντικείμενο.

Επίσης, θα πρότεινα την ομαδική συγγραφή (wiki), κατά την οποία οι μαθητές μαθαίνουν να συνεργάζονται για την επίτευξη κοινού σκοπού.

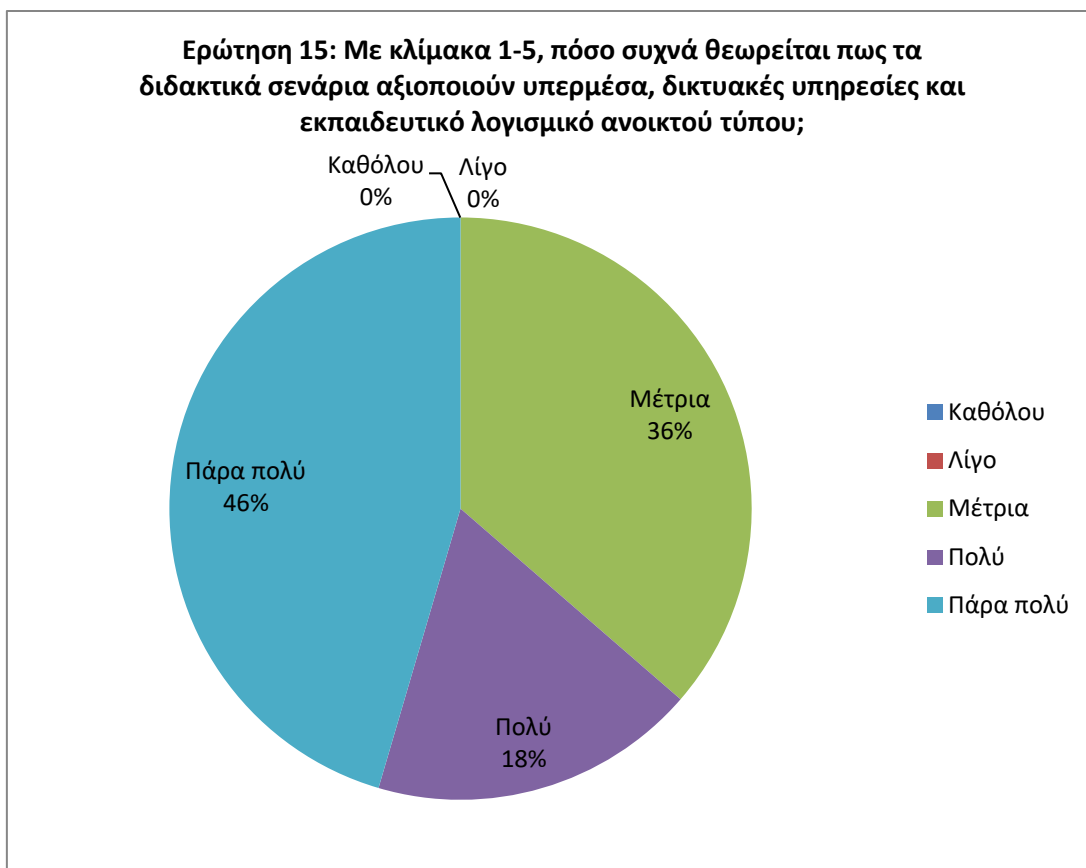
Μια ακόμη τεχνική θα μπορούσε να είναι η δημιουργία ενός κόμικ όπου το ένα παιδί θα συνεχίζει του προηγούμενου την ιστορία γράφοντας μια σκηνή.

Θα πρότεινα την τεχνική παιχνιδι ρόλων, ώστε οι μαθητές να κατακτήσουν καλύτερα το εκάστοτε γνωστικό αντικείμενο αφού θα γινόταν μέσα από βιωματικές δραστηριότητες. Ακόμα θα πρότεινα την ομαδική συγγραφή (wiki) που συντελεί στη συνεργασία των μαθητών για έναν κοινό στόχο.

Καταιγισμός ιδεών.

Καταιγισμός ιδεών, παιχνίδι ρόλων.

Συνδυασμός σύγχρονων και ασύγχρονων μέσων.



Σχήμα 12: Διδακτικά σενάρια και υπερμέσα, δικτυακές υπηρεσίες και εκπαιδευτικό λογισμικό ανοικτού τύπου.

Πίνακας 5: ψηφιακά εργαλεία/ λογισμικά/ εφαρμογές για τη δημιουργία ή και αξιοποίηση εκπαιδευτικού υλικού κατά την εξ αποστάσεως εκπαίδευση.

Εσείς ποια ψηφιακά εργαλεία/ λογισμικά/ εφαρμογές χρησιμοποιείτε για τη δημιουργία ή και αξιοποίηση εκπαιδευτικού υλικού κατά την εξ αποστάσεως εκπαίδευση;

Σχόλια για τα ψηφιακά εργαλεία/ λογισμικά/ εφαρμογές που χρησιμοποίησαν οι εκπαιδευτικοί για τη δημιουργία ή και αξιοποίηση εκπαιδευτικού υλικού κατά την εξ αποστάσεως εκπαίδευση.
Learningapps
Powerpoint
Google maps, tuxpaint, kidspiration, bubbl. us, YouTube
Jigsawplanet
Padlet
tagul cloud, cartoon story maker, jigsaw planet, learningapps, wordwall, padlet,
Powerpoint
Επιλογή 2
Google maps, Storyjumper, Powerpoint, Whiteboard, Liveworksheets, Jigsawplanet, Kahoot, TuxPaint, Bubbl. us
Google maps, Bookcreator, Padlet, Genially, Powerpoint, Whiteboard, Liveworksheets, Jigsawplanet, Wordwall, Learningapps, TuxPaint, Kidspiration, Scratch
Google maps, Storyjumper, Padlet, Genially, Powerpoint, Liveworksheets, Jigsawplanet, Kidspiration, Scratch

Ερώτηση 17: Περιγράψτε πως τα ψηφιακά εργαλεία/ λογισμικά/ εφαρμογές σας βοήθησαν στο εκπαιδευτικό σας έργο:

Οι απαντήσεις των εκπαιδευτικών ήταν οι εξής:

- ✓ το **learningapps** είναι ένα από τα πιο χρήσιμα, κατά τη γνώμη μου, ψηφιακά λογισμικά, καθώς συνδυάζει τον εκπαιδευτικό χαρακτήρα με το παιχνιδιάρικο ύφος. Ένας απαραίτητος και αποτελεσματικός συνδυασμός μάθησης όσων αφορά μαθητές μικρών ηλικιών,
- ✓ καλύτερη παρουσίαση θεματικής και εισαγωγής νέων γνωστικών εννοιών. Καλύτερη αξιολόγηση πρότερης και κεκτημένης γνώσης,
- ✓ οι μαθητές έδειξαν ιδιαίτερο ενδιαφέρον και τα αποτελέσματα ήταν πολύ ικανοποιητικά. Η επικοινωνία και η ανοχή καλλιεργήθηκε καθώς και η επιμονή τους για τη λύση του προβλήματος. ήταν πιο εύκολο για τα παιδιά να το επεξεργαστούν,
- ✓ ενίσχυσαν το ενδιαφέρον των μαθητών και συνέβαλαν στην ενεργό συμμετοχή τους,
- ✓ τα ψηφιακά εργαλεία ήταν αρκετά χρήσιμα, καθώς μου επέτρεπαν να δομήσω το μάθημα με τρόπο που να εξυπηρετεί τους μαθησιακούς σκοπούς.
- ✓ ενίσχυσαν το ενδιαφέρον των μαθητών και βοήθησαν στην ενεργό συμμετοχή τους,
- ✓ βοήθησαν στην οπτικοποίηση του διδακτικού υλικού και στην περαιτέρω εμπέδωση και κατανόηση εννοιών από τους μαθητές και τις μαθήτριες,
- ✓ με βοήθησαν ώστε να γίνει πιο δημιουργική η μαθησιακή διαδικασία!
- ✓ Ικανοποιητικά.

Ερώτηση 18. Θεωρείτε ότι η χρήση των εργαλείων ΤΠΕ στην εξ' αποστάσεως εκπαίδευση συνεισφέρει στην ενεργό δράση των μαθητών και στην ανακαλυπτική μάθηση;

Οι απαντήσεις των εκπαιδευτικών ήταν οι εξής:

- ✓ θεωρώ πως η χρήση των εργαλείων ΤΠΕ στην εξ' αποστάσεως εκπαίδευση συνεισφέρει στην ενεργό δράση των μαθητών και στην ανακαλυπτική μάθηση, διότι τους προσφέρει ένα άμεσο, πολυδιάστατο και ποικιλόμορφο τρόπο να ανακαλύψουν και να αποκτήσουν καινούργιες γνώσεις,
- ✓ ναι, διότι αποτελούν εργαλεία που προωθούν τη συνεργατική μάθηση και ευνοούν τον πειραματισμό, την παραγωγή και την εφαρμογή πρωτότυπων ιδεών. Τα παιδιά μπορούν να ανταπεξέλθουν με εύκολο τρόπο στα πλαίσια παιγνιώδους μάθησης,
- ✓ φυσικά, πιστεύω ότι διεγείρεται το ενδιαφέρον των μαθητών και τα ερεθίσματα που τους δίνονται κρατούν αμείωτο το ενδιαφέρον τους,
- ✓ ναι καθώς οι μαθητές μαθαίνουν να ερευνούν, να αναζητούν και να οδηγούνται στην επίλυση του προβλήματος,
- ✓ αρκετά,
- ✓ βέβαια, καθώς τα ψηφιακά εργαλεία δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές να γίνουν οι ίδιοι πρωταγωνιστές της γνώσης και να αναλάβουν δράση,
- ✓ ναι, γιατί προσελκύει το ενδιαφέρον των παιδιών και συνεπώς αυξάνει τη συμμετοχή τους,
- ✓ φυσικά, αφού οι μαθητές αξιοποιώντας κάποιο- κάποια από τα πληθώρα εργαλεία ΤΠΕ μπορούν να εμπλέκονται στη διαδικασία μάθησης και όχι να λαμβάνουν στείρα γνώση. Επίσης, δίνεται η δυνατότητα να κατανοήσουν πως η τεχνολογία μπορεί να αξιοποιηθεί εκτός από το παιχνίδι και για μάθηση!
- ✓ ναι, γιατί λόγω της οπτικοποίησης του διδακτικού υλικού, είναι πιο εύκολο για τους μαθητές να προβούν στην κατανόηση των εκάστοτε εννοιών που διδάσκονται και μέσα από πολλαπλά παραδείγματα να επιτευχθούν οι μαθησιακοί στόχοι που έχουν τεθεί,

- ✓ χρειάζεται αρκετή εξάσκηση ώστε να μπορέσουν να εμπλακούν όλοι κι όλες στη μαθησιακή διαδικασία αλλά σίγουρα επιφέρει ουσιαστικά αποτελέσματα η σωστή χρήση εργαλείων ΤΠΕ,
- ✓ ναι.

Στην ερώτηση 19: Με κλίμακα 1-5 θεωρείται ότι τα εργαλεία που αξιοποιήθηκαν στα διδακτικά σενάρια ανέπτυξαν το βαθμό ελευθερίας των μαθητών;

Οι απαντήσεις των εκπαιδευτικών ήταν οι εξής: Το 66,7% επέλεξε το 5, το 25% επέλεξε 4 και το 8,3% επέλεξε 3. Σε μεγάλο βαθμό, η άποψη των εκπαιδευτικών ήταν πως επετεύχθησαν οι στόχοι αλλά όχι πλήρως.

Στην ερώτηση 20 σχετικά με ποιες τεχνικές ή εργαλεία αξιοποίησαν για να καλλιεργήσουν το βαθμό ελευθερίας των μαθητών;

Οι απαντήσεις ήταν οι εξής:

- ✓ το ψηφιακό εργαλείο Tuxpaint είναι ένα από τα ιδανικότερα για την δημιουργική έκφραση των παιδιών,
- ✓ storyjumber,
- ✓ ίσως θα ρωτούσα τα ίδια ποιο θα επέλεγαν και θα άφηνα εκείνα να επιλέξουν,
- ✓ το jigsawplanet,
- ✓ brainstorming,
- ✓ το chat, το ed. tech για τη δημιουργία αφίσας, το blog,
- ✓ χρησιμοποίησα τον καταγισμό ιδεών και την παραγωγή λόγου σε ομαδικό επίπεδο,
- ✓ το ψηφιακό εργαλείο rixton αφού προωθεί την ελευθερία των μαθητών,
- ✓ kahoot, tuxpaint,
- ✓ liveworksheets, learningapps,
- ✓ τα παραπάνω,
- ✓ θα προτιμούσα τη μέθοδο Jigsaw γιατί είναι μια συνεργατική μάθηση με επίκεντρο το συναίσθημα το οποίο ενεργεί θετικά προς τα παιδιά.

Στις ερωτήσεις 21,22,23,24, οι εκπαιδευτικοί πρότειναν αλλαγές για να επιτευχθούν οι κύριοι στόχοι του κάθε σεναρίου.

Δηλαδή, στο σενάριο: «Τους πλανήτες θα γυρίσω και τα πάντα θα γνωρίσω» αν επιτεύχθηκε η επαφή των παιδιών με τους πλανήτες του ηλιακού συστήματος και με τα μορφολογικά τους χαρακτηριστικά; Και αν στο σενάριο «STEAMυθολογώντας» αν επιτεύχθηκε η ενεργοποίηση της μάθησης μέσω της ανακάλυψης;

Στο 1^ο σενάριο κατά 91,7% θεωρούν πως επιτεύχθηκε, όμως θα πρότειναν να προβληθεί και κάποια ανάλογη παρουσίαση πριν την υλοποίηση των άλλων δραστηριοτήτων, στο 2^ο σενάριο θα πρότεινα να κατασκευάσουν στο σπίτι τους με τη βοήθεια των γονιών μια κατασκευή σύμφωνα με όσα παρακολούθησαν,

Στην ερώτηση 25 οι εκπαιδευτικοί ρωτήθηκαν αν με κλίμακα 1-5 θεωρούν ότι το εκπαιδευτικό υλικό και τα φύλλα εργασίας που χρησιμοποιούνται στο σενάριο είναι κατάλληλα και διευκολύνουν την κινητοποίηση των μαθητών και την ενεργή μάθηση;

Και η απαντήσεις τους ήταν πως κατά 88,3% απάντησαν 5 (σε κλίμακα 1-5) και 16,7% απάντησαν 4 (σε κλίμακα 1-5).

Στην ερώτηση 26 αν χρησιμοποίησαν περισσότερο(εκπαιδευτικό υλικό, φύλλα εργασίας ή και τα δύο) κατά την εξ αποστάσεως εκπαίδευση, οι απαντήσεις των εκπαιδευτικών ήταν οι εξής:

- ✓ επέλεξα την ασύγχρονη μάθηση για να προσφέρω στους μαθητές μου περισσότερες μαθησιακές πληροφορίες με αμεσότερο τρόπο,
- ✓ και τις δύο, για καλύτερη εμπλοκή των μαθητών στην εκπαιδευτική διαδικασία και ουσιαστική εμπέδωση της γνώσης,
- ✓ θα χρησιμοποιούσα και τις δύο μορφές. Πιστεύω ότι θα είχε ενδιαφέρον να αποτυπώσουν με τον «παλιό» τρόπο τα παιδιά, το νέο, τη γνώση, αυτό που κατακτήθηκε από το καθένα,
- ✓ την σύγχρονη εξ αποστάσεως εκπαίδευση καθώς περιλαμβάνει την επικοινωνία με τους μαθητές, τους διαλόγους σε πραγματικό χρόνο, τις συζητήσεις πάνω στο γνωστικό αντικείμενο και τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών,

- ✓ σύγχρονη,
- ✓ σύγχρονη και ασύγχρονη εξ αποστάσεως διδασκαλία, καθώς κατά τη διάρκεια της σύγχρονης γινόταν η εισαγωγή της νέας έννοιας και εξάσκηση με στόχο την κατάκτηση αυτής, ενώ κατά τη διάρκεια της ασύγχρονης δινόταν η ευκαιρία στους μαθητές να την εμπεδώσουν (ασκήσεις αντιστοίχισης, συμπλήρωσης κενού, σωστό-λάθος),
- ✓ χρησιμοποίησα και τις δύο μορφές εκπαίδευσης. Τη σύγχρονη, γιατί θεωρώ πως τα παιδιά πρέπει να διατηρούν επαφή με τον εκπαιδευτικό και να μπορούν να απευθυνθούν άμεσα σε αυτόν για πιθανές απορίες και την ασύγχρονη διότι αυτή παρέχει τη δυνατότητα στα παιδιά να ασχοληθούν με τα προς μελέτη ζητήματα και σε ατομικό επίπεδο, γεγονός που προωθεί τη βαθύτερη κατανόηση,
- ✓ χρησιμοποίησα έναν συνδυασμό αυτών ώστε με την ασύγχρονη εκπαίδευση να μπορούν οι μαθητές στο σπίτι (και όποια ώρα το επιθυμούν) να ασχοληθούν με το εκάστοτε διδακτικό αντικείμενο ενώ με τη σύγχρονη εκπαίδευση να υπάρχει επικοινωνία των μαθητών με τους συμμαθητές τους σε πραγματικό χρόνο (μία «διαδικτυακή» τάξη),
- ✓ χρησιμοποιήθηκε σύγχρονη και ασύγχρονη για καλύτερη εμπέδωση των διδακτικών εννοιών,
- ✓ και οι δύο μορφές χρησιμοποιήθηκαν,
- ✓ και τις δυο.

Στην ερώτηση 28 σχετικά με το ποιο από τα προτεινόμενα διδακτικά σενάρια θα χρησιμοποιούσατε για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση ; Και γιατί; Οι απαντήσεις των εκπαιδευτικών ήταν οι εξής:

- ✓ θα χρησιμοποιούσα το 1ο διδακτικό σενάριο, καθώς θεωρώ πως θα μπορούσα να χρησιμοποιήσω περισσότερες τεχνικές συγκριτικά με το 2ο σενάριο,
- ✓ το δεύτερο σενάριο «STEAMυθολογώντας» διότι αποτελεί μία ολοκληρωμένη διδακτική πρόταση που είναι εφικτό να εφαρμοστεί σε αυθεντικές συνθήκες μίας τάξης νηπιαγωγείου,

- ✓ τους πλανήτες θα γυρίσω και τα πάντα θα γνωρίσω! Μου φάνηκε πιο οικείο για τις ηλικίες που ασχολούμαι αλλά και για τον τρόπο που μπορώ να το υποστηρίξω κι εγώ η ίδια!
- ✓ τους πλανήτες θα γυρίσω και τα πάντα θα γνωρίσω. Τα παιδιά μέσα από τις δραστηριότητες θα καλλιεργήσουν το συνεργατικό τους πνεύμα, την φαντασία τους, την παρατηρητικότητα τους και άλλα,
- ✓ STEAMYΘΟΛΟΓΩΝΤΑΣ,
- ✓ το 1ο με τους πλανήτες, γιατί περιείχε μια μεγάλη ποικιλία ψηφιακών εργαλείων. Ίσως όχι το δεύτερο γιατί εισήγαγε τους μαθητές σε αρκετούς μύθους και μπορεί για μικρότερες τάξεις να ήταν λίγο δύσκολο,
- ✓ και τα δύο σενάρια ήταν αρκετά ενδιαφέροντα. Ωστόσο, εάν έπρεπε να διαλέξω μόνο ένα θα προτιμούσα το «STEAMυθολογώντας», γιατί θεωρώ ότι προσεγγίζει ολόπλευρα το προς μελέτη ζήτημα και με πληθώρα χρήσιμων δραστηριοτήτων,
- ✓ θα χρησιμοποιούσα το πρώτο διδακτικό σενάριο «Τους πλανήτες θα γυρίσω και τα πάντα θα γνωρίσω» διότι θεωρώ πως προσεγγίζει το θέμα σφαιρικά και με μοναδικό τρόπο που σίγουρα θα τραβήξει το ενδιαφέρον των μαθητών!
- ✓ και τα 2 γιατί είναι πλήρη και ουσιαστικά, με ξεκάθαρος στόχους και ποικιλία δραστηριοτήτων,
- ✓ το δεύτερο λόγω της θεματολογίας!
- ✓ stem και μυθολογία γιατί θεωρώ ότι είναι πιο ενδιαφέρον για τα παιδιά.

Στην ερώτηση 29 Θεωρείτε βάσει της εμπειρίας σας ότι η εξ αποστάσεως εκπαίδευση μπορεί να είναι το ίδιο ή και περισσότερο αποτελεσματική από τη δια ζώσης εκπαίδευση;

Οι απαντήσεις των εκπαιδευτικών ήταν οι εξής:

- ✓ θα μπορούσε να είναι το ίδιο αποτελεσματική με την δια ζώσης διότι προσφέρεται με το διαμοιρασμό οθόνης και την οπτική- ηχητική επαφή σχεδόν το ίδιο αποτέλεσμα, με αυτό της σχολικής τάξης,
- ✓ μπορεί να είναι το ίδιο αλλά σε καμία περίπτωση περισσότερο αποτελεσματική διότι τα παιδαγωγικά οφέλη της δια ζώσης εκπαίδευσης είναι πιο ουσιαστικά,

- ✓ μπορεί να είναι το ίδιο και περισσότερο αποτελεσματική, εφόσον ο εκπαιδευτικός είναι ο ίδιος αποτελεσματικός, καινοτόμος, υποστηρικτικός σε καινοτόμες ιδέες, ενθουσιώδης ανά πάσα στιγμή,
- ✓ θεωρώ ότι η εξ αποστάσεως εκπαίδευση δεν είναι το ίδιο αποτελεσματική με την δια ζώσης καθώς η επαφή με τους μαθητές συμβάλλει καθοριστικά στην αφομοίωση της διδακτέας ύλης,
- ✓ όχι, η δια ζώσης εκπαίδευση είναι πολύ πιο αποτελεσματική από την εξ αποστάσεως,
- ✓ η δια ζώσης εκπαίδευση είναι αναντικατάστατη. Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση είναι συμπληρωματική. Δεν μπορεί κανένας εκπαιδευτικός να αφουγκραστεί τα συναισθήματα των μαθητών του μέσα από μια οθόνη υπολογιστή ούτε δύνανται να αναπτυχθούν στο έπακρο οι κοινωνικές δεξιότητες των μαθητών,
- ✓ η δια ζώσης εκπαίδευση είναι αναντικατάστατη, καθώς η ανθρώπινη επαφή μεταξύ εκπαιδευτικού και παιδιών και των συμμαθητών μεταξύ τους επιδρά περισσότερο θετικά στον ψυχισμό των παιδιών. Σαφώς πολλά από τα εργαλεία της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης είναι χρήσιμα και καλό θα ήταν να αξιοποιούνται στο πλαίσιο της σχολικής τάξης. Για να επιτευχθεί αυτό, θα ήταν απαραίτητη η ύπαρξη όλων των τεχνολογικών μέσων στις σχολικές τάξεις. Σημαντικό είναι να αναφερθεί ακόμη ότι η εξ αποστάσεως εκπαίδευση δεν είναι εξίσου προσβάσιμη από όλα τα παιδιά, ενώ στις μικρές ηλικίες ακόμη και τα παιδιά που διαθέτουν τα κατάλληλα μέσα συχνά χρειάζονται τη βοήθεια κάποιου ενήλικα, γεγονός όμως που δεν είναι πάντα εφικτό όταν οι γονείς εργάζονται,
- ✓ πιστεύω πως η δια ζώσης εκπαίδευση πάντα θα υπερτερεί αφού τίποτα δεν μπορεί να συγκριθεί με το κλίμα «οικογένειας» που προσπαθεί να πετύχει ο δάσκαλος στην τάξη του. Εξάλλου θεωρώ πως όλα τα διδακτικά σενάρια, με την κατάλληλη προετοιμασία, μπορούν να πραγματοποιηθούν στην τάξη,
- ✓ όχι, καθώς η δια ζώσης εκπαίδευση δεν αντικαθίσταται, δεδομένου ότι μόνο από κοντά μπορείς να εντοπίσεις τις δυσκολίες και τις αδυναμίες των μαθητών (μεμονωμένα) και να εστιάσεις και στη συναισθηματική τους εξέλιξη,

- ✓ θεωρώ ότι δεν μπορεί να έχει τα ίδια αποτελέσματα με τη δια ζώσης, αλλά πλησιάζει σε μεγάλο βαθμό, αν αξιοποιηθεί σωστά!
- ✓ όχι. Η δια ζώσης ενδείκνυται για νηπιαγωγείο.

Στην τελευταία ερώτηση 30^η, ερωτήθηκαν οι εκπαιδευτικοί αν μετά το πέρας της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης χρησιμοποιείτε εργαλεία και τεχνικές της στη δια ζώσης διδασκαλία; Αν εφαρμόζουν το μοντέλο της μικτής μάθησης;

Οι απαντήσεις τους ήταν οι εξής:

- ✓ εφαρμόζω το μοντέλο της μικτής μάθησης για να προσφέρω στους μαθητές μου μεγαλύτερη ποικιλία και επαφή με το εκάστοτε εκπαιδευτικό αντικείμενο μάθησης,
- ✓ ναι χρησιμοποιώ τα εργαλεία και τις τεχνικές, τα οποία προσαρμόζω στις συνθήκες της δια ζώσης διδασκαλίας προκειμένου να εμπλουτίσω περισσότερο το διδακτικό μου έργο,
- ✓ ναι θεωρώ ότι είναι απαραίτητη η μικτή μάθηση από την προσχολική ηλικία. Η τεχνολογία έχει εισβάλει στη ζωή μας και οφείλουμε να τη χρησιμοποιήσουμε προς όφελος των παιδιών, και επιλέγοντας μόνο τα οφέλη της ως προς αυτό,
- ✓ ναι δεδομένου ότι η τεχνολογία είναι αναπόσπαστο μέρος της, καθημερινότητας των παιδιών. Με τις ΤΠΕ τα παιδιά μπορούν να μάθουν ένα γνωστικό αντικείμενο με ενδιαφέρον τρόπο. Το μοντέλο της μικτής μάθησης είναι αποδοτικό,
- ✓ όχι,
- ✓ ναι, χρησιμοποιώ το μοντέλο της μικτής μάθησης και της ανεστραμμένης τάξης ως έναυσμα για το μάθημα που θα ακολουθήσει στην τάξη, προκειμένου να ενισχυθεί το ενδιαφέρον των μαθητών,
- ✓ προσπαθώ να εφαρμόζω το συγκεκριμένο μοντέλο όσο μπορώ, αλλά το κάνω κυρίως στα πλαίσια της τάξης και όχι σε εργασίες για το σπίτι, γιατί δεν έχουν όλα τα παιδιά πρόσβαση στο διαδίκτυο και δυνατότητα υποστήριξης από κάποιον ενήλικα,

- ✓ λόγω του αρκετά μεγάλου διαστήματος που πραγματοποιήθηκε η εξ' αποστάσεως μάθηση, κάποια από τα εργαλεία μπορέσαμε να τα εισάγουμε στη δια ζώσης διδασκαλία,
- ✓ ορισμένες φορές, όταν υπάρχει η δυνατότητα χρησιμοποιούνται κάποιες τεχνικές και κάποια εργαλεία για περαιτέρω εμπέδωση της γνώσης,
- ✓ γίνεται σημαντική προσπάθεια να χρησιμοποιούνται διάφορες τεχνικές και να διατηρείται η επαφή με τα εργαλεία της εξ αποστάσεως!
- ✓ ναι συμπληρωματικά με τη διδασκαλία στην τάξη.

Κεφάλαιο 7.4: Συζήτηση

Η συνεισφορά των εκπαιδευτικών ήταν πολύτιμη για τα αποτελέσματα της έρευνας. Οι έντεκα εκπαιδευτικοί ήταν γυναίκες, με μέσο όρο ηλικίας 35-45, κατά 66,7% με πολύ καλές γνώσεις ΤΠΕ ΚΑΙ 41,7% με 15 και άνω έτη εμπειρίας. Κατά 75% θεωρούν ότι οι τίτλοι των διδακτικών σεναρίων αντιπροσωπεύουν τη θεματική ενότητά και το περιεχόμενό τους. Αναφορικά με τα εργαλεία συνεργατικής συναρμολόγησης, το εργαλείο jigsaw ήταν αυτό που χρησιμοποίησαν περισσότερο κατά 66,7%. Θεωρούν πως η χρήση ψηφιακών εργαλείων ευνοεί την επικοινωνία και τη συνεργασία των μαθητών *«Πιστεύω ότι η χρήση ψηφιακών εργαλείων στην εξ' αποστάσεως εκπαίδευση είναι ευεργετική τόσο για τη μάθηση όσο και για τη συνεργασία και επικοινωνία μεταξύ των μαθητών. Εμπλέκει με έναν παιγνιώδη τρόπο όλους τους μαθητές ανεξαρτήτως το γνωστικό τους επίπεδο»*. Όσον αφορά τις ομαδοσυνεργατικές τεχνικές, χρησιμοποιούνται περισσότερο απ' τους εκπαιδευτικούς το παιχνίδι ρόλων και ο καταγισμός ιδεών.

Κατά 41,7% θεωρούν πως τα διδακτικά σενάρια αξιοποιούν υπερμέσα, δικτυακές υπηρεσίες και εκπαιδευτικό λογισμικό ανοικτού τύπου. Οι ίδιες χρησιμοποιούν περισσότερο Power Point και Jigsaw Planet για τη δημιουργία ή και αξιοποίηση εκπαιδευτικού υλικού κατά την εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Τα ψηφιακά εργαλεία/ λογισμικά/ εφαρμογές βοήθησαν πολύ τους εκπαιδευτικούς στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση και ειδικότερα: *«Καλύτερη παρουσίαση θεματικής και εισαγωγής νέων γνωστικών εννοιών. Καλύτερη αξιολόγηση πρότερης και κερκτημένης*

γνώσης. Τα ψηφιακά εργαλεία ήταν αρκετά χρήσιμα, καθώς μου επέτρεπαν να δομήσω το μάθημα με τρόπο που να εξυπηρετεί τους μαθησιακούς σκοπούς.»

Θεωρούν ότι η χρήση των εργαλείων ΤΠΕ στην εξ' αποστάσεως εκπαίδευση συνεισφέρει στην ενεργό δράση των μαθητών και στην ανακαλυπτική μάθηση. Και ειδικότερα: «Φυσικά, αφού οι μαθητές αξιοποιώντας κάποιο- κάποια από τα πληθώρα εργαλεία ΤΠΕ μπορούν να εμπλέκονται στη διαδικασία μάθησης και όχι να λαμβάνουν στείρα γνώση. Επίσης, δίνεται η δυνατότητα να κατανοήσουν πως η τεχνολογία μπορεί να αξιοποιηθεί εκτός από το παιχνίδι και για μάθηση!»

Κατά 66,7% θεωρούν πως τα εργαλεία που αξιοποιήθηκαν στα διδακτικά σενάρια ανέπτυξαν το βαθμό ελευθερίας των μαθητών. Οι ίδιοι χρησιμοποίησαν περισσότερο το εργαλείο Tuxpaint και ειδικότερα: «Το ψηφιακό εργαλείο Tuxpaint είναι ένα από τα ιδανικότερα για την δημιουργική έκφραση των παιδιών.

Οι εκπαιδευτικοί πρότειναν αλλαγές για να επιτευχθούν οι κύριοι στόχοι του κάθε σεναρίου. Δηλαδή, στο σενάριο: «Τους πλανήτες θα γυρίσω και τα πάντα θα γνωρίσω» αν επιτεύχθηκε η επαφή των παιδιών με τους πλανήτες του ηλιακού συστήματος και με τα μορφολογικά τους χαρακτηριστικά. Και στο σενάριο «STEAMυθολογώντας» αν επιτεύχθηκε η ενεργοποίηση της μάθησης μέσω της ανακάλυψης.

Στο 1^ο σενάριο κατά 91,7% θεωρούν πως επιτεύχθηκε, όμως θα πρότειναν να προβληθεί και κάποια ανάλογη παρουσίαση πριν την υλοποίηση των άλλων δραστηριοτήτων.

Στο 2^ο σενάριο θα πρότεινα να κατασκευάσουν στο σπίτι τους με τη βοήθεια των γονιών μια κατασκευή σύμφωνα με όσα παρακολούθησαν.

Κατά την εξ αποστάσεως εκπαίδευση οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποίησαν αμφότερα φύλλα εργασίας και εκπαιδευτικό υλικό κατά τη διάρκεια της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Κι αυτό γιατί: «Και τα δύο, καθώς τα φύλλα εργασίας είναι απαραίτητα αλλά ίσως λιγότερο ενδιαφέροντα για τα παιδιά. Οπότε καλό είναι να εναλλάσσονται με ενδιαφέρον εκπαιδευτικό υλικό. Χρησιμοποίησα εκπαιδευτικό υλικό για την εισαγωγή των μαθητών στη νέα γνώση και τα φύλλα εργασίας για την καλύτερη εμπέδωση του υλικού και την αξιολόγηση των γνώσεών τους.» Οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποίησαν και τις δύο μορφές εξ αποστάσεως εκπαίδευσης

(σύγχρονη και ασύγχρονη). Και ειδικότερα: «Σύγχρονη και ασύγχρονη εξ αποστάσεως διδασκαλία, καθώς κατά τη διάρκεια της σύγχρονης γινόταν η εισαγωγή της νέας έννοιας και εξάσκηση με στόχο την κατάκτηση αυτής, ενώ κατά τη διάρκεια της ασύγχρονης δινόταν η ευκαιρία στους μαθητές να την εμπεδώσουν (ασκήσεις αντιστοίχισης, συμπλήρωσης κενού, σωστό-λάθος)».

Κατά τη διάρκεια τη εξ αποστάσεως εκπαίδευσης θα χρησιμοποιούσαν οι περισσότεροι το σενάριο «Steamυθολογώντας». Κι αυτό γιατί: «Και τα δύο σενάρια ήταν αρκετά ενδιαφέροντα. Ωστόσο, εάν έπρεπε να διαλέξω μόνο ένα θα προτιμούσα το «STEAMυθολογώντας», γιατί θεωρώ ότι προσεγγίζει ολόπλευρα το προς μελέτη ζήτημα και με πληθώρα χρήσιμων δραστηριοτήτων».

Δε θεωρούν ότι η εξ αποστάσεως εκπαίδευση μπορεί να είναι το ίδιο ή και περισσότερο αποτελεσματική από τη δια ζώσης εκπαίδευση. Και ειδικότερα: «Η δια ζώσης εκπαίδευση είναι αναντικατάστατη, καθώς η ανθρώπινη επαφή μεταξύ εκπαιδευτικού και παιδιών και των συμμαθητών μεταξύ τους επιδρά περισσότερο θετικά στον ψυχισμό των παιδιών. Σαφώς πολλά από τα εργαλεία της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης είναι χρήσιμα και καλό θα ήταν να αξιοποιούνται στο πλαίσιο της σχολικής τάξης. Για να επιτευχθεί αυτό, θα ήταν απαραίτητη η ύπαρξη όλων των τεχνολογικών μέσων στις σχολικές τάξεις. Σημαντικό είναι να αναφερθεί ακόμη ότι η εξ αποστάσεως εκπαίδευση δεν είναι εξίσου προσβάσιμη από όλα τα παιδιά, ενώ στις μικρές ηλικίες ακόμη και τα παιδιά που διαθέτουν τα κατάλληλα μέσα συχνά χρειάζονται τη βοήθεια κάποιου ενήλικα, γεγονός όμως που δεν είναι πάντα εφικτό όταν οι γονείς εργάζονται».

Παρόλα αυτά εφαρμόζουν το μοντέλο μικτής μάθησης και μετά το πέρας της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Συγκεκριμένα: «Ναι, χρησιμοποιώ το μοντέλο της μικτής μάθησης και της ανεστραμμένης τάξης ως έναυσμα για το μάθημα που θα ακολουθήσει στην τάξη, προκειμένου να ενισχυθεί το ενδιαφέρον των μαθητών».

Κεφάλαιο 8^ο: Συμπεράσματα

Στο σύγχρονο ψηφιακό κόσμο, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν αυθεντικά μαθησιακά περιβάλλοντα στα οποία μπορεί να εφαρμοστεί ένα εύρος δραστηριοτήτων και μεθόδων διδασκαλίας. Οι δυνατότητες, τα χαρακτηριστικά και ο βαθμός ελευθερίας που προσφέρεται στους εκπαιδευτικούς και μαθητές καθιστούν τα μαθησιακά περιβάλλοντα έναν διαδικτυακό χώρο όπου οι χρήστες μπορούν να αλληλεπιδράσουν, να αναπτύξουν μια σειρά δεξιοτήτων και να αποκτήσουν γνώσεις μέσω της συνεργασίας.

Στην παρούσα εργασία προτείνονται πέντε εκπαιδευτικά σενάρια διαφορετικής θεματολογίας, με κύριο στόχο την αξιοποίησή τους στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Από αυτά, επιλέχθηκαν δύο, (Τους πλανήτες θα γυρίσω και τα πάντα θα γνωρίσω, STEAMυθολογώντας) τα οποία δόθηκαν (μέσω gmail) προς μελέτη σε 11 συναδέλφους-εκπαιδευτικούς και απαντήθηκαν σε μορφή ερωτηματολογίου (Google forms).

Οι κύριοι στόχοι των παρεμβάσεων ήταν η ανάδειξη της εμπειρίας των εκπαιδευτικών ως προς τις ψηφιακές τεχνολογίες και τις παιδαγωγικές πρακτικές που χρησιμοποίησαν κατά την εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Επιπλέον ζητήθηκε η ανατροφοδότησή τους σχετικά με τα προτεινόμενα εκπαιδευτικά σενάρια στην εξ αποστάσεως στην προσχολική ηλικία. Σημαντικό ζητούμενο αποτέλεσε και η διερεύνηση της συνεισφοράς των ψηφιακών εργαλείων στην προώθηση παιδαγωγικών πρακτικών, στην επίτευξη των μαθησιακών στόχων, στην προώθηση της συνεργασίας των μαθητών και στην αύξηση της κινητοποίησης, της εμπλοκής και της ικανοποίησής τους.

Έπειτα από την ανάλυση των δεδομένων αναδείχθηκε πως:

Τα προτεινόμενα εκπαιδευτικά σενάρια κρίθηκαν επαρκή – σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό- στην πλειοψηφία των δραστηριοτήτων, ως προς την επίτευξη των μαθησιακών στόχων, την προώθηση της συνεργασίας των μαθητών και την αύξηση της κινητοποίησης, της εμπλοκής και της ικανοποίησής τους, οδηγώντας στο συμπέρασμα πως τα ψηφιακά μέσα και οι ΤΠΕ μπορούν να συμβάλλουν αποτελεσματικά στην προώθηση των παιδαγωγικών στόχων.

Παρότι οι τεχνολογίες της πληροφορίας υφίστανται στο πρόγραμμα του νηπιαγωγείου (ΔΕΠΠΣ, 2003), η εξ αποστάσεως εκπαίδευση ήταν αυτή που έκανε επιτακτική τη χρήση τους αλλά και την εξοικείωση των εκπαιδευτικών με αυτές. Οι απαντήσεις των εκπαιδευτικών αποτυπώνουν πως είναι γνώστες της εξ αποστάσεως

διδασκαλίας και έκριναν με αυστηρότητα τα προτεινόμενα διδακτικά σενάρια. Η πλειοψηφία αυτών παρουσιάζει μια μεγαλύτερη προτίμηση στη δια ζώσης διδασκαλία εξαιτίας της αμεσότητας, της διάδρασης και της αποτελεσματικότητας που αυτή παρέχει. Επιπλέον, πολύ σημαντικό εύρημα είναι το γεγονός πως οι ΤΠΕ πλέον κατέχουν αποτελούν βασικό εργαλείο μάθησης. Το μεγαλύτερο ποσοστό των εκπαιδευτικών απάντησε πως χρησιμοποιεί εργαλεία και τεχνικές της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στη δια ζώσης διδασκαλία, εφαρμόζοντας το μοντέλο της μικτής μάθησης. Καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών ενισχύεται η ποικιλομορφία στο εκάστοτε γνωστικό αντικείμενο, εμπλουτίζεται το εκπαιδευτικό έργο, εμπεδώνεται η γνώση και διατηρείται αμείωτο το ενδιαφέρον των μαθητών.

8.1 Περιορισμοί

Η παρούσα εργασία συνοδεύεται από ορισμένους περιορισμούς, οι οποίοι δεν επιτρέπουν τη γενίκευση των αποτελεσμάτων της. Πρώτον, αποτελεί μία έρευνα που πραγματοποιήθηκε με τη συμμετοχή μικρού αριθμού συμμετεχόντων - εκπαιδευτικών, στο σύνολο έντεκα. Δεύτερον, οι εκπαιδευτικοί συμμετείχαν οικειοθελώς στην έρευνα, αφού γνώριζαν το αντικείμενο μελέτης. Ενδεχομένως, λοιπόν, έλαβαν μέρος στην έρευνα εκπαιδευτικοί που ενδιαφέρονται για τις ψηφιακές τεχνολογίες και γι' αυτό το λόγο δεν αποτελούν αντιπροσωπευτικό δείγμα. Τρίτον, η έρευνα δε μπορεί να εξάγει βέβαια συμπεράσματα, καθώς τα εκπαιδευτικά σενάρια είναι προτεινόμενα και δεν έχουν υλοποιηθεί.

Επομένως, λαμβάνοντας υπόψη τους παραπάνω περιορισμούς, η εν λόγω έρευνα δε δύναται να εξάγει γενικευμένα συμπεράσματα, αλλά να δώσει ένα ελπιδοφόρο έναυσμα για πιο ολοκληρωμένες μελλοντικές έρευνες.

8.2 Μελλοντικές προοπτικές

Με την εξέλιξη των δυνατοτήτων, των χαρακτηριστικών και της ποιότητας της τεχνολογίας και συνεπακόλουθα, των ψηφιακών μέσων, οι προοπτικές για την αξιοποίηση τους στην εκπαιδευτική πράξη πληθύνονται.

Λαμβάνοντας υπόψη την εν λόγω έρευνα, δύναται να σχεδιαστεί μια παρόμοια έρευνα, η οποία θα εξετάζει τα ίδια ερευνητικά ερωτήματα, αλλά θα έχει μεγαλύτερη χρονική διάρκεια και θα αξιοποιηθεί στο πλαίσιο της σχολικής τάξης.

Επιπλέον, εκτός από την ενασχόλησή τους με τα προαναφερθέντα ψηφιακά εργαλεία, μπορεί να ενθαρρυνθεί η συνεργατική τροποποίηση του εικονικού περιβάλλοντος από τους ίδιους τους μαθητές και να τους δοθεί η ευκαιρία να φτιάξουν, για παράδειγμα, το δικό τους μουσείο ή την αναπαράσταση ενός ιστορικού χώρου, προκειμένου να εξοικειωθούν περισσότερο με το εικονικό περιβάλλον

Βιβλιογραφία

- Beeman, K. &. (2015). *The Eureka factor: Creative insights and the brain*. Random House.
- Bernhardt, T. &. (2007). *E-Learning 2. 0 im Einsatz*. Du bist der Autor.
- Bossuet. (1992).
- Clements, D. H. (1995). Technology and school change new lamps for old? *Childhood Education*, σσ. 275-281.
- Cohen, L. (2008). *Μεθοδολογία εκπαιδευτικής έρευνας*. Μεταίχμιο.
- Cooper, B. &. (2002). Designing for interaction: creating and evaluating an empathic ambience in computer integrated learning environments. *Socially Intelligent Agents: Creating Relationships with Computers and Robots*, σσ. 189-196.
- Desmond Keegan. (2001). *Οι βασικές αρχές της Ανοικτής και Εξ αποστάσεως Εκπαίδευσης*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Gibson, R. S. (2005). *Principles of nutritional assessment*. Oxford university press, USA.
- Gruber-Rotheneder, B. (2019). Community Education. Claus G. Buhren [Rezension]. *Magazin erwachsenenbildung. at*, σ. 19.
- Gruber-Rotheneder, B. (n. d.). Lernen mit digitalen Medien: Ein Handbuch für Erwachsenenbildung und Regionalentwicklung (B. für LF Österreich, Hrsg.). *Abgerufen von https://www.oieb.at/upload/4570_Handbuch_Digitale_Medien.pdf*.
- Haugland, S. W. (2000). Young children and technology: A world of discovery. *IL: ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education*.
- Kysela-Schiemer, G. (n. d.). Trends in den Informations-und Kommunikationstechnologien (IKT) und zum Einsatz digitaler Medien: Herausforderungen für Schule und Didaktik in den kommenden Jahren in Österreich. *SWS-Rundschau*,, σσ. 6-25..
- McCarrick, K. &. (2007). Buried treasure: The impact of computer use on young children's social, cognitive, language development and motivation. *AACE Review (Formerly AACE Journal)*, σσ. 73-95.
- Papert, S. A. (2020). *Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas*. Basic books.
- Plowman, L. &. (2005). Children, play, and computers in pre-school education. *British journal of educational technology*, σσ. 145-157.
- Robinson, S. K. (2011).
- Verhallen, M. J. (2006). The promise of multimedia stories for kindergarten children at risk. *Journal of educational psychology*, σ. 410.

Wikipedia, the free encyclopedia. (n. d.). Ανάκτηση 2023, από Web 2. 0: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Web_2.0&oldid=864296996

Βασίλης, Κ. (2004).

Βασίλης, Κ. (2004). Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των τεχνολογιών και της επικοινωνίας. Στο Κ. Βασίλης, *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των τεχνολογιών και της επικοινωνίας*.

ΔΕΠΠΣ. (2003). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων*. ΥΠΕΠΘ-Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Δημητριάδη. (2011).

Ε, Ν. (1999). *Σύγχρονες τάσεις της προσχολικής αγωγής*. Αθήνα: Τυπωθήτω-Γιώργος Δαρδανός.

Ι. Κόμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών*. Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.

Καλογιάννης. (2015).

Κλεοπάτρα, Ν. (2018). Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στην προσχολική εκπαίδευση. Ένταξη, χρήση και αξιοποίηση. Στο Ν. Κλεοπάτρα, *Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στην προσχολική εκπαίδευση. Ένταξη, χρήση και αξιοποίηση* (σσ. 80-84). Πατάκης.

Λιοναράκης, Α. (2009). Η εκπόνηση Μεθοδολογικής Προσέγγισης (Διδακτική) των Προγραμμάτων δια βίου εκπαίδευσης από απόσταση. Υπουργείο Παιδείας, Δια βίου Μάθησης & Θρησκευμάτων, Γενική Γραμματεία Δια βίου Μάθησης, Ινστιτούτο Διαρκούς Εκπαίδευσης Ενηλίκων.

Μαρία, Μ. (2008). Ανάκτηση Φεβρουάριος 2023, από Εκπαιδευτική τεχνολογία - Πολυμέσα: <http://repository.edulll.gr/edulll/handle/10795/1101>

Μουντρίδου. Μ. (2008). *Ψηφιακή Βιβλιοθήκη*. Ανάκτηση Φεβρουάριος 2023, από <http://repository.edulll.gr/edulll/handle/10795/1101>

Μουρατίδου, Ό. Ο. (n. d.). Εξ αποστάσεως μουσειακή εκπαίδευση στην προσχολική αγωγή. Έρευνα Δράσης: Η δημιουργία ενός εικονικού μουσείου στο νηπιαγωγείο; Distance Museum Education in pre-school education. Action Research: The creation of a virtual museum in pre-school. *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, σσ. 89-109.

Μπούρα. (2021).

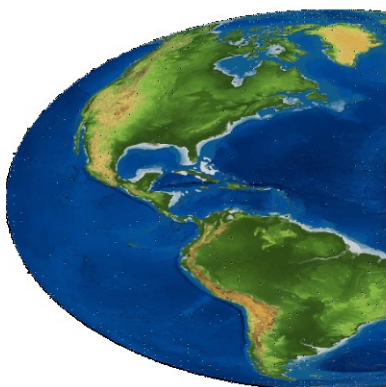
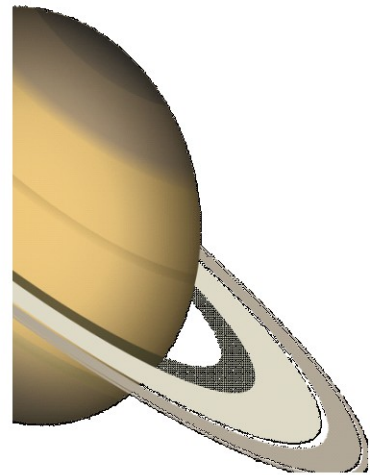
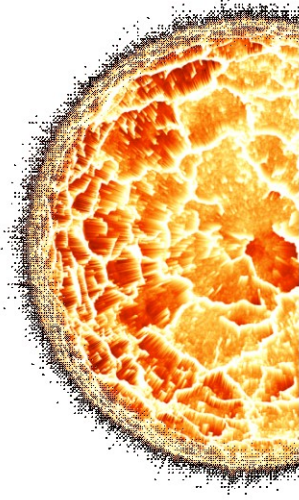
Νικόλαος, Μ. Α. (2015). Αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων στα εκπαιδευτικά σενάρια, ανάλυση και αξιολόγηση διδακτικών σεναρίων.

Νικολοπούλου, Κ. (2009). *Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στην Προσχολική Εκπαίδευση: Ένταξη, χρήση και αξιοποίηση*. Πατάκης.

- Ντολιοπούλου. (1999). *Σύγχρονες τάσεις της παιδαγωγικής επιστήμης*. Αθήνα: Τυπωθήτω-Γιώργος Δαρδανός.
- Παλαιοδήμου. (2017). Συμπληρωματική εξ αποστάσεως σχολική εκπαίδευση. Η περίπτωση του e-twinning στο Νηπιαγωγείο. . Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση.
- Πόρποδας. Κ. (2003). *Η Μάθηση και οι δυσκολίες της*. Γνωστική Προσέγγιση.
- Σακκά, Α. Α. (2015). Η προσχολική εκπαίδευση στην Ελλάδα και η προετοιμασία συνύπαρξης με μη προνομοιούχες κοινωνικές ομάδες.
- Σουκαλοπούλου. (2022). *Εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην προσχολική ηλικία*.
- Σοφός, Α. Κ. (2015). *Εξ αποστάσεως εκπαίδευση*.
- Τζάνη. (1998). *Το Ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα*. Αθήνα: Ιδιωτική Έκδοση.
- Τζιμόπουλος, Π. &. (2021).
- Φραγκάκη. (2008).
- Φραγκάκη, Μ. Ρ. Εκπαιδευτικοί ως φορείς διδακτικής και κοινωνικής αλλαγής: Κριτικο-Αναστοχαστική ΈρευναΔ ράσης μιας Ηλεκτρονικής Κοινότητας Μάθησης για την Παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ. ΣτοΔ απόντες κ. α'. *Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στηΔ ιδακτική Πράξη*, (σσ. 606-616).
- Φύκαρης, Ι. (2021). Η εξ αποστάσεως διδασκαλία στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια εκπαίδευση: Μια διδακτική δυνατότητα ή ένα εκπαιδευτικο-κοινωνικό δίλημμα. *Παιδαγωγική επιθεώρηση*, σ. 71.
- Φώτη, Π. (2020). Research in distance learning in Greek Kindergarden schools during the pandemic of Covid 19: Possibilities, dilemmas, limitations. *European journal of Open Education and E-learning studies*.
- Ψηφιακή Βιβλιοθήκη*. (2008). Ανάκτηση Φεβρουάριος 2023, από <http://repository.edulll.gr/edulll/handle/10795/1101>

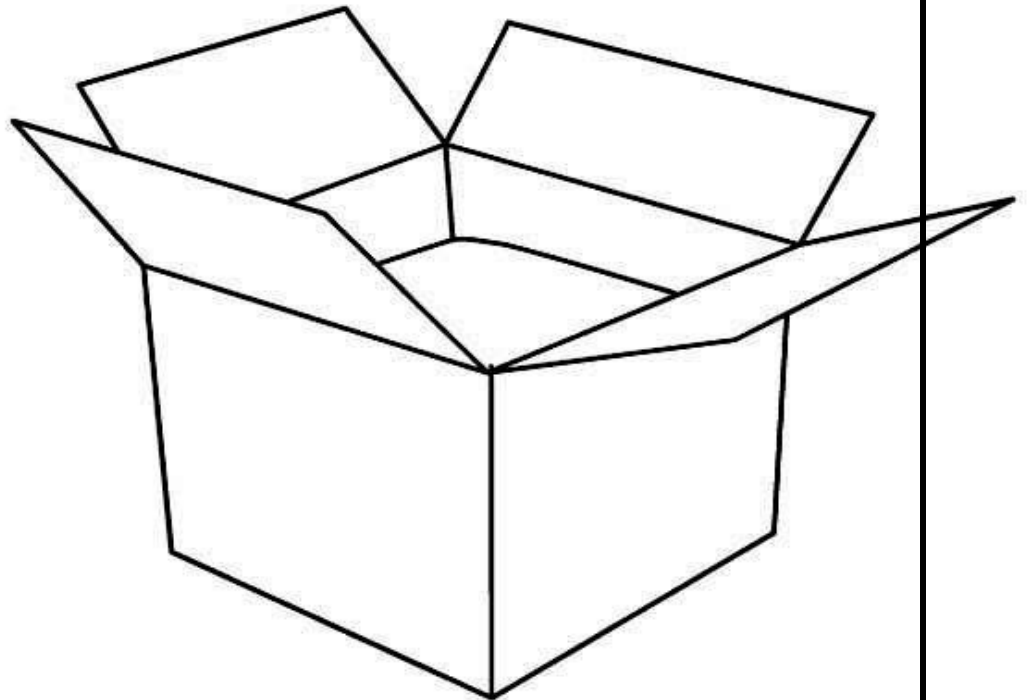
Παράρτημα

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ : ΖΩΓΡΑΦΙΖΩ ΤΟ ΥΠΟΛΟΙΠΟ ΜΙΣΟ ΤΩΝ ΠΛΑΝΗΤΩΝ



STEAM ΚΑΙ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ

Τι θα έβαζες μέσα στο δικό σου κουτί της
ινδώρας και γιατί;



Ανάδειξη της εμπειρίας των εκπαιδευτικών ως προς τις ψηφιακές τεχνολογίες και τις παιδαγωγικές πρακτικές που χρησιμοποίησαν κατά την εξ αποστάσεως εκπαίδευση και ανατροφοδότηση εκ μέρους τους σε προτεινόμενα εκπαιδευτικά σενάρια για την εξ αποστάσεως στην προσχολική ηλικία

Το παρόν ερωτηματολόγιο αποτελεί μέρος της διπλωματικής εργασίας με τίτλο: "Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην προσχολική ηλικία, προτεινόμενα διδακτικά σενάρια και η ανάδειξη της εμπειρίας των εκπαιδευτικών" και υλοποιείται στο πλαίσιο του Διιδρυματικού μεταπτυχιακού προγράμματος Σπουδών "Παιδαγωγική με τη χρήση καινοτόμων τεχνολογιών και βιοϊατρικών εργαλείων μάθησης". Σκοπός του συγκεκριμένου ερωτηματολογίου είναι η ανατροφοδότηση εκ μέρους των εκπαιδευτικών σχετικά με τις ψηφιακές τεχνολογίες και τις παιδαγωγικές πρακτικές που αξιοποιούνται σε δύο προτεινόμενα εκπαιδευτικά σενάρια για την εξ'αποστάσεως εκπαίδευση στην προσχολική ηλικία με τίτλο: "Τους πλανήτες θα γυρίσω και τα πάντα θα γνωρίσω", "STEAMυθολογώντας". Καθώς και έχει πραγματοποιηθεί συλλογή δεδομένων σχετικά με την εμπειρία τους κατά τη διάρκεια της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για την προώθηση της ομαδοσυνεργατικής μάθησης. Το ερωτηματολόγιο θα απαντηθεί από τους συμμετέχοντες-εκπαιδευτικούς της έρευνας, των οποίων θα διατηρηθεί η ανωνυμία.

1. Φύλο *

- Άρρεν
- Θήλυ

2. Ηλικία *

- 22-29
- 30-40
- 40-50
- 50 και άνω

3. Με κλίμακα 1-5 σε ποιό βαθμό αντιστοιχούν οι γνώσεις σας στις ΤΠΕ(Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας) *

1 2 3 4 5

4. Έτη εμπειρίας *

- 1-5
- 5-10
- 10-15
- 15 και άνω

⋮

5. Με κλίμακα 1-5 πόσο πιστεύετε ότι ο τίτλος των εκπαιδευτικών σεναρίων αποτυπώνει με ακρίβεια τη θεματική ενότητα και το περιεχόμενό τους; *

6. Με κλίμακα 1-5 , πως θα αξιολογούσατε τη δραστηριότητα διδασκαλίας του γνωστικού αντικειμένου στο σενάριο "Τους πλανήτες θα γυρίσω και τα πάντα θα γνωρίσω" , αναφορικά με το εργαλείο Συνεργατικής Συναρμολόγησης-ruzzle.org;

	1	2	3	4	5	
Κάκιση	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Τέλεια

⋮

7.Εσείς ποιο ή ποιά εργαλεία συνεργατικής συναρμολόγησης έχετε επιλέξει να χρησιμοποιήσετε και πόσο σας βοήθησε/αν;

*

Κείμενο μακροσκελούς απάντησης

8.Ποιές από τις παρακάτω τεχνικές ομαδοσυνεργατικής μάθησης εφαρμόσατε για να επιτύχετε καλύτερη αλληλεπίδραση με τα παιδιά;

*

- Την τεχνική jigsaw (συνεργατικής συναρμολόγησης)
- Την ανάθεση εργασιών που εμπλέκουν την ομάδα στη λύση ενός προβλήματος και στη λήψη αποφάσε...
- Τα εργαστήρια ή πειράματα
- Την ομότιμη επανεξέταση έργου (π.χ επεξεργασία δοκιμίου)
- Άλλο...

9.Με κλίμακα 1-5 , πως θα αξιολογούσατε τη δραστηριότητα αξιολόγησης του γνωστικού αντικειμένου στο σενάριο «STEAMυθολογώντας» , αναφορικά με το εργαλείο δημιουργίας εννοιολογικού χάρτη- bubbl.us:

*



10. Εσείς ποιο/α εργαλείο/α θα χρησιμοποιούσατε για την οπτικοποίηση των εννοιών και το σχηματισμό της γνώσης και με ποιο κριτήριο; *

Κείμενο μακροσκελούς απάντησης



11. Με κλίμακα 1-5, πως θα αξιολογούσατε τη μεταγνωστική δραστηριότητα του γνωστικού αντικειμένου στο σενάριο «STEAMυθολογώντας», αναφορικά με το εργαλείο ψηφιακής αφήγησης story jumper;

	1	2	3	4	5	
Κάκιση	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Τέλεια

12. Πιστεύετε ότι χρήση ψηφιακών εργαλείων στην εξ' αποστάσεως εκπαίδευση ευνοεί την επικοινωνία και τη συνεργασία των μαθητών μεταξύ τους; Αιτιολογήστε την απάντησή σας.

Κείμενο μακροσκελούς απάντησης



13. Με κλίμακα 1-5 πόσο θεωρείτε ότι στα διδακτικά σενάρια αξιοποιήθηκε η τεχνική Καταιγισμού Ιδεών –Brainstorming? *

	1	2	3	4	5	
Λίγο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Πάρα πολυ

14. Εσείς ποια ή ποιές ομαδοσυνεργατικές τεχνικές θα προτείνετε για την επίτευξη καλύτερων *
αποτελεσμάτων και γιατί?

Κείμενο μακροσκελούς απάντησης



15. Με κλίμακα 1-5 πόσο συχνά θεωρείται πως τα διδακτικά σενάρια αξιοποιούν υπερμέσα, *
δικτυακές υπηρεσίες και εκπαιδευτικό λογισμικό ανοικτού τύπου;

	1	2	3	4	5	
Λίγο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Πάρα πολυ



16. Εσείς ποια ψηφιακά εργαλεία/ λογισμικά/ εφαρμογές χρησιμοποιείτε για τη δημιουργία ή και *
αξιοποίηση εκπαιδευτικού υλικού κατά την εξ αποστάσεως εκπαίδευση;

- Google maps
- Επιλογή 2
- Storyjumper
- Bookcreator
- Padlet
- Genially
- Artsteps

- Powerpoint
- Whiteboard
- Liveworksheets
- Jigsawplanet
- Wordwall
- Learningapps
- Kahoot
- Revelation natural art
- TuxPaint
- Kidspiration

- Drawingforchildren
- Pixton
- Preceden
- MapHub
- Bubbl.us
- Scratch
- Άλλο...

17. Περιγράψτε πως σας βοήθησαν στο εκπαιδευτικό σας έργο; *

Κείμενο μακροσκελούς απάντησης

18. Θεωρείτε ότι η χρήση των εργαλείων ΤΠΕ στην εξ' αποστάσεως εκπαίδευση συνεισφέρει * στην ενεργό δράση των μαθητών και στην ανακαλυπτική μάθηση; Αιτιολογήστε την απάντησή σας.

Κείμενο μακροσκελούς απάντησης

19. Με κλίμακα 1-5 θεωρείται ότι τα εργαλεία που αξιοποιήθηκαν στα διδακτικά σενάρια * ανέπτυξαν το βαθμό ελευθερίας των μαθητών;

20. Εσείς ποιες τεχνικές ή εργαλεία αξιοποιήσατε για να καλλιεργήσετε το βαθμό ελευθερίας * των μαθητών;

Κείμενο μακροσκελούς απάντησης

21. Θεωρείτε πως ο κύριος στόχος του διδακτικού σεναρίου «Τους πλανήτες θα γυρίσω και τα πάντα θα γνωρίσω» επιτεύχθηκε, δηλαδή η επαφή των παιδιών με τους πλανήτες του ηλιακού συστήματος και με τα μορφολογικά τους χαρακτηριστικά; *

Ναι

Όχι

22. Αν όχι , τι θα προτείνατε για την επίτευξή του; Αιτιολογήστε την απάντησή σας

Κείμενο μακροσκελούς απάντησης

23. Με κλίμακα 1-5 θεωρείτε πως ο κύριος στόχος του διδακτικού σεναρίου «STEAMυθολογώντας» επιτεύχθηκε δηλαδή η ενεργοποίηση της μάθησης μέσω της ανακάλυψης; *

Ναι

Όχι

24. Αν όχι , τι θα προτείνατε για την επίτευξή του; Αιτιολογήστε την απάντησή σας

25. Με κλίμακα 1-5 θεωρείτε ότι το εκπαιδευτικό υλικό και τα φύλλα εργασίας που χρησιμοποιούνται στο σενάριο είναι κατάλληλα και διευκολύνουν την κινητοποίηση των μαθητών και την ενεργή μάθηση; *

	1	2	3	4	5	
Λίγο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Πάρα πολύ

26. Εσείς τι χρησιμοποιήσατε περισσότερο(εκπαιδευτικό υλικό, φύλλα εργασίας ή και τα δύο) κατά την εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Αιτιολογήστε την απάντησή σας. *

Κείμενο μακροσκελούς απάντησης

27. Στα προτεινόμενα διδακτικά σενάρια χρησιμοποιείται τόσο η σύγχρονη όσο και η ασύγχρονη μορφή εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Εσείς τι είδους διδασκαλία χρησιμοποιήσατε και γιατί; *

Κείμενο μακροσκελούς απάντησης

28. Ποιο από τα προτεινόμενα διδακτικά σενάρια θα χρησιμοποιούσατε για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση ; Και γιατί; *

Κείμενο μακροσκελούς απάντησης

29. Θεωρείτε βάσει της εμπειρίας σας ότι η εξ αποστάσεως εκπαίδευση μπορεί να είναι το ίδιο ή και περισσότερο αποτελεσματική από τη δια ζώσης εκπαίδευση; Αιτιολογήστε την απάντησή σας *

Κείμενο μακροσκελούς απάντησης

30. Μετά το πέρας της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης χρησιμοποιείτε εργαλεία και τεχνικές της στη δια ζώσης διδασκαλία; Εφαρμόζετε το μοντέλο της μικτής μάθησης; Αιτιολογήστε την απάντησή σας. *

Κείμενο μακροσκελούς απάντησης
