

# Η διαδραστική αφίσα ως εκπαιδευτικό εργαλείο στην προσχολική εξ αποστάσεως εκπαίδευση

Τζήλου Γεωργία  
Νηπιαγωγός, Med. Προϊσταμένη Νηπιαγωγείου Αρφαρών  
[Tzilou\\_g@yahoo.gr](mailto:Tzilou_g@yahoo.gr)

## Περίληψη

Στην παρούσα εργασία παρουσιάζεται ο σχεδιασμός, η πραγματοποίηση και η αξιολόγηση των αποτελεσμάτων ενός διδακτικού σεναρίου, που εκπονήθηκε κατά το Γ' τρίμηνο την περίοδο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

Η εκπαιδευτική δράση περιλαμβάνει μία σειρά από ψηφιακές δραστηριότητες με στόχο οι μαθητές κατά τη διαδικασία της μάθησης, παράλληλα με την ενδελεχή εξάσκηση τους στη διατύπωση λόγου, να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους αξιοποιώντας μία διαδραστική, πολυμεσική αφίσα που δημιουργήθηκε για τις ανάγκες των εκπαιδευτικών δράσεων.

Σκοπός του σεναρίου ήταν η διαμόρφωση ενός μαθησιακού περιβάλλοντος ανοιχτού και ευέλικτου με εκπαιδευτικές πρακτικές και ιδέες για την επιλογή ή και τον σχεδιασμό υλικού προς αξιοποίηση κατά το δυνατόν στο πλαίσιο της ψηφιακής τάξης. Τα αποτελέσματα από την πραγματοποίηση του εν λόγω προγράμματος ήταν ιδιαίτερα ενθαρρυντικά για μελλοντικές και ανάλογες δράσεις. Προς τούτο αξιοποιήθηκαν στην εκπαιδευτική διαδικασία οι νέες τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας, χρήση πολλών εργαλείων του Web 2.0 στη διαδραστική αφίσα και δυνατότητων που δίνουν οι πλατφόρμες η-τάξη και webex· συνεικονώντας τα συμβατικά διδακτικά μέσα κατέστησαν το ρόλο του μικρού μαθητή βιωματικό και ενεργό και ως εκ τούτου τη μάθηση αποτελεσματική.

**Λέξεις κλειδιά:** Διαδραστική αφίσα, Εξ αποστάσεως προσχολική εκπαίδευση, e-class, webex

## Εισαγωγή

Η εξάπλωση της πανδημίας COVID-19 και το κλείσιμο των σχολείων, όπου η διδασκαλία μεταφέρθηκε από την φυσική τάξη στις ψηφιακές τάξεις και πλατφόρμες, είχε ως αποτέλεσμα την απότομη εισαγωγή των μαθητών της προσχολικής ηλικίας στον ψηφιακό κόσμο και στη διαχείριση των ψηφιακών μέσων. Λαμβάνοντας υπόψη τη νέα αυτή πραγματικότητα, η προσχολική εξ αποστάσεως εκπαίδευση, που συντελείται μέσα από την πλατφόρμα Cisco Webex και η-τάξη, αλλάζει τον τρόπο μάθησης, δύνοντας δυνατότητες επικοινωνίας και ανταλλαγής απόψεων μεταξύ μαθητών αφού συντελείται σε ένα διευρυμένο περιβάλλον το οποίο μεταβάλλεται σε κοινότητα μάθησης (Σπυριδων, 2022).

Μεγάλη σημασία στην προσχολική εξ αποστάσεως εκπαίδευση δίνεται και στην επιλογή του πολυμορφικού εκπαιδευτικού υλικού, δηλαδή τα ψηφιακά εργαλεία, τα οποία πρέπει να αξιοποιηθούν εκ παραλλήλου με τα συμβατικά μέσα διδασκαλίας (Βασάλα, 2005 & Λιοναράκης, 2006). Από τη βιβλιογραφία Τύρου (2019) και Τρακαδά (2014) προκύπτει πως η δυνατότητα αξιοποίησης διαδραστικής, πολυμεσικής αφίσας στην εκπαιδευτική διαδικασία προσφέρει νέες προοπτικές στην ευρύτερη μαθησιακή διεργασία, αφού από ένα απλό εργαλείο παρουσίασης μετατρέπεται σε έναν πυρήνα επικοινωνίας με τους μαθητές κρατώντας ζωντανά το ενδιαφέρον τους, δίνοντας δε τη δυνατότητα να ακολουθήσει τον προσωπικό τους ρυθμό μάθησης, δημιουργώντας προϋποθέσεις, που συμβάλλουν στην ολόπλευρη ψυχοκινητική, γνωστική, και συναισθηματική τους ανάπτυξη.

Στο παρόν άρθρο παρουσιάζεται ένα διδακτικό σενάριο που εφαρμόστηκε σε μαθητές νηπιαγωγείου την περίοδο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης αξιοποιώντας ως εκπαιδευτικό

εργαλείο μία διαδραστική, πολυμεσική αφίσα.

Σκοπός του παρόντος άρθρου είναι η ανάδειξη μίας καλής πρακτικής στην προσχολική εξ αποστάσεως εκπαίδευση και η δομή της εργασίας έχει ως εξής: Μετά την εισαγωγή, επιχειρείται η παρουσίαση της διαδραστικής, πολυμεσικής αφίσας ως εκπαιδευτικό εργαλείο στο πλαίσιο της μαθησιακής διαδικασίας. Έπειτα παρουσιάζεται η ταυτότητα του διδακτικού σεναρίου και στην επόμενη ενότητα αναλύονται οι δραστηριότητες. Το άρθρο ολοκληρώνεται με τα συμπεράσματα.

### **Η διαδραστική πολυμεσική αφίσα ως εκπαιδευτικό εργαλείο**

Η διαδραστική αφίσα ως εφαρμογή στην εκπαίδευση, αντιπροσωπεύει πλήρως τη φιλοσοφία των Τ.Π.Ε. για συμμετοχή και αλληλεπίδραση των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία καθώς αποτελεί μια αρκετά ελκυστική εφαρμογή με ενδιαφέρουσες δυνατότητες, γεγονός που εξηγεί την διαρκώς αυξανόμενη χρήση της στην εκπαίδευση. Σύμφωνα με τη γνωστική θεωρία του Mayer, η μάθηση γίνεται βαθύτερη όταν συνοδεύεται από τον κατάλληλο συνδυασμό λέξεων και εικόνων (Τρακαδά, 2014).

Κύριος στόχος των εργαλείων δημιουργίας ψηφιακής αφίσας είναι η οικοδόμηση της γνώσης μέσα από συνδυασμό πολλών μορφών πληροφορίας ώστε οι μαθητές να έχουν δημιουργική εμπλοκή στη μαθησιακή διαδικασία, καθώς συνεργάζονται και αλληλεπιδρούν (Τύρου, 2019).

Αξιοσημείωτη είναι η εκπαιδευτική εκδοχή του εργαλείου, το Thinglink. Αποτελεί ένα ασφαλές και εύχρηστο περιβάλλον μάθησης τόσο για τους εκπαιδευτικούς όσο και για τους μαθητές όλων των τάξεων αφού ευνοείται η οπτική αναπαράσταση των ιδεών και η καλλιέργεια της δημιουργικής έκφρασης. Προσφέρεται η δυνατότητα, σε όλους τους χρήστες, να προσθέσουν στις φωτογραφίες που επιλέγουν μια ποικιλία από πολυμεσικά στοιχεία: μουσική, κείμενο, βίντεο και συνδέσμους. Υπάρχει ακόμη τρόπος διαμοίρασης αυτών είτε σε πλατφόρμες και κοινωνικά δίκτυα είτε στο ιστολόγιο ή τον σχολικό ιστότοπο (Τύρου, 2019).

Από τη βιβλιογραφική επισκόπηση (Τύρου, 2019· Τρακαδά, 2014· Κακαβά, Κορδάκη & Μάνεση 2017) διαπιστώνεται ότι η χρήση της διαδραστικής, πολυμεσικής αφίσας στο πλαίσιο της διδασκαλίας συμβάλλει θετικά στη μάθηση και δημιουργεί ένα ευχάριστο κλίμα στην τάξη, ένα καινοτόμο μαθησιακό περιβάλλον που προάγει στρατηγικές επίλυσης προβλήματος. Παράλληλα, η εμπλοκή των μαθητών σε διαφορετικά μέσα δράσης και έκφρασης, αποτελεί ισχυρό κίνητρο προκειμένου να αποκτήσουν ή να αναπαράγουν γνώσεις, ανάλογες με τα ενδιαφέροντα τους, ενώ παράλληλα ενθαρρύνονται να διαμοιράζουν τις γνώσεις και τις εμπειρίες τους (Γκόλτσιου, 2016).

Μετά από ενδελεχή έρευνα σχετικά με τα πλεονεκτήματα των μαθητών από τη χρήση μιας ψηφιακής αφίσας στα πλαίσια της εκπαιδευτικής διαδικασίας, η Τύρου (2019) και Τρακαδά (2014) κατέληξαν ότι ανάμεσα σ' αυτά συγκαταλέγονται και τα εξής σημαντικά: η εξάσκηση στην αναζήτηση, συγκέντρωση και σύνθεση πληροφορίας για ένα θέμα, η ουσιαστική κατανόηση γύρω από ένα θέμα και παραγωγή γνώσης, η ανάπτυξη της φαντασίας, της δημιουργικότητας και της αισθητικής, η εξοικείωση με τις νέες τεχνολογίες, τα κίνητρα και η ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος και τέλος η ανάδειξη στην επιφάνεια τυχόν ελλείψεων στην κατανόηση ενός θέματος.

Ενώ για τα οφέλη των εκπαιδευτικών κατέληξαν ότι καταφέρνουν: να διεγείρουν τα ενδιαφέροντα των μαθητών, αφού συνδυάζουν κείμενο, εικόνα, βίντεο, ήχο, δημιουργία σαφών παραστάσεων, ιδίως όταν απεικονίζουν ή αναπαριστούν δύσκολες έννοιες ή διαδικασίες καθώς επίσης συμβάλουν και στην καλύτερη κατανόηση του μαθήματος, αφού ο συνδυασμός διαφορετικών τρόπων παρουσίασης ενός διδακτικού αντικειμένου μπορεί να

λύσει εύκολα και γρήγορα απορίες που ένας συγκεκριμένος τρόπος παρουσίασης (π.χ. λεκτική περιγραφή) δεν μπορεί να κάνει με την ίδια ευκολία. Η βιβλιογραφική επισκόπηση επιβεβαιώνεται και από τα ευρήματα του Gajek, (2015) και Γαρίου, (2015).

### **Ταυτότητα**

Το διδακτικό σενάριο εστιάζει στην κατανόηση της ιστορίας του παραμυθιού «Γλαύκος και Ίρις». Παράλληλα δίνει έμφαση στη δημιουργία διαθεματικών δραστηριοτήτων, βασισμένες στην ιστορία του παραμυθιού, οι οποίες παρουσιάζονται σε διαδραστική, πολυμεσική αφίσα, καλλιεργώντας τη δημιουργική, αναστοχαστική και κριτική σκέψη ενώ είναι βασισμένο σε διδακτικές προσεγγίσεις και τεχνικές της εξ αποστάσεως διδασκαλίας αξιοποιώντας εργαλεία της η-τάξης, της webex και εξωτερικών συνδέσμων.

Τάξη: Νηπιαγωγείο

Χρονικός προσδιορισμός: Υλοποιείται το Γ' τρίμηνο του προγραμματισμού, κατά το οποίο τα παιδιά έχουν μάθει να εργάζονται σε ολιγομελεις ομάδες και στην ολομέλεια. Έχει αναπτυχθεί σε ικανοποιητικό βαθμό, η αυτενέργεια των μαθητών και η καλλιέργεια συνεργασίας με τη δημιουργία ομαδικού συνεργατικού πνεύματος και παρατηρείται διάχυση κλίματος ασφάλειας και αποδοχής. Επιπροσθέτως, έχουν αναπτύξει τις νοητικές τους ικανότητες έχοντας ως σημείο σύγκρισης την αρχή της σχολικής χρονιάς, αντιλαμβάνονται τις χρονικές ακολουθίες στα γεγονότα και έχουν ασκηθεί στο διάλογο με εστιασμένη οπτική στο θέμα χρησιμοποιώντας επιχειρήματα. Τέλος, έχουν αναπτύξει δεξιότητες κριτικής σκέψης και έχουν εκπαιδευτεί στον τρόπο επίλυσης προβλήματος.

Μαθησιακή περιοχή: Παιδί και Γλώσσα

Εμπλεκόμενες μαθησιακές περιοχές: Παιδί και Μαθηματικά, Παιδί και Μουσική, Παιδί και Φυσική, Παιδί και Υπολογιστής, Παιδί και Εικαστικά, Ανθρωπογενές και Φυσικό Πειβάλλον.

Στόχοι

- να καλλιεργήσουν τη γλωσσική έκφραση μέσω του διαλόγου
- να ζωντανέψει το περιεχόμενο του μαθήματος με τη χρήση οπτικοακουστικού υλικού
- να δημιουργούν δραστηριότητες γνωστικών αντικειμένων
- να συμμετέχουν σε συνεργατικές δράσεις με γονείς - συμμαθητές
- να σέβονται τις απόψεις και την εργασία των άλλων

Διάρκεια διδακτικού σεναρίου: Για την υλοποίηση του σεναρίου προτείνεται το χρονικό διάστημα της μίας (1) εβδομάδας.

Τεχνική αξιολόγησης: Η νηπιαγωγός σημειώνει σχόλια και παρατηρήσεις σχετικά με την ανταπόκριση των παιδιών και των γονέων στην εκπαιδευτική δράση που πραγματοποιούν εξ αποστάσεως (Επιμορφωτικό υλικό, 2018).

### **Πλαίσιο υλοποίησης**

Το σενάριο υλοποιείται με σύγχρονη μορφή διδασκαλίας μέσω της πλατφόρμας Webex και ασύγχρονες εργασίες οι οποίες ανατίθενται στα παιδιά και εκπονούνται στο σπίτι με την υποστήριξη των γονέων/κηδεμόνων μέσω της πλατφόρμας η-τάξης (e-class).

### **Συμβατότητα με το ισχύον αναλυτικό πρόγραμμα**

Το διδακτικό σενάριο συμβαδίζει με το Δ.Ε.Π.Π.Σ. και το Α.Π.Σ (2003) για το Νηπιαγωγείο. Οι επιμέρους δραστηριότητες του σεναρίου εμπλέκουν διάφορες γνωστικές περιοχές, όπως

Γλώσσα, Μαθηματικά, Εικαστικά, Μουσική, Ανθρωπογενές και Φυσικό Περιβάλλον, Ψυχοκίνηση και Πληροφορική. Το προτεινόμενο διδακτικό σενάριο είναι κατάλληλο για το γνωστικό επίπεδο των παιδιών, καθώς έχει παιγνιώδη χαρακτήρα, ενσωματώνει τις Νέες Τεχνολογίες στη μαθησιακή διαδικασία και προάγει την αυτενέργειά τους κάνοντας σύνδεση της σχολικής ζωής με την καθημερινότητά τους.

Το παραμύθι, προσφιλές λογοτεχνικό είδος της προσχολικής φυσικά αγωγής, επιτρέπει στον εκπαιδευτικό μέσω της διήγησης να μαθαίνει τα παιδιά να κατανοούν γεγονότα, να επιλύουν προβλήματα μέσα από την ταύτισή τους με τους ήρωες και συμφωνώντας ή διαφωνώντας με τις επιλογές τους, να κάνουν υποθέσεις ή ακόμα και να τροποποιούν την εξέλιξη μιας ιστορίας. Γενικότερα, ένα λογοτεχνικό κείμενο στο Νηπιαγωγείο μπορεί να σταθεί το έναυσμα για συζήτηση, προβληματισμό, ανταλλαγή απόψεων, και διδασκαλία οποιουδήποτε θέματος (Μαστορή, Πέζαρου, Κουτλή, & Παρταλιού, 2018).

Στο παρόν διδακτικό σενάριο, μέσα από την οργάνωση και διατύπωση των στόχων παρέχονται κατάλληλες ευκαιρίες στα παιδιά να οικοδομήσουν γνώσεις και να αναπτύξουν στάσεις και δεξιότητες.

### **Προαπαιτούμενες γνώσεις**

Για την υλοποίηση του διδακτικού σεναρίου τα παιδιά και οι γονείς πρέπει να είναι εξοικειωμένα με τις νέες τεχνολογίες.

### **Χρησιμοποιούμενα εργαλεία/μέσα**

Παρουσιάζονται συνοπτικά τα χρησιμοποιούμενα εργαλεία/μέσα και ο ρόλος τους στην υλοποίηση του σεναρίου.

#### **Εργαλεία η-τάξη**

- Ανακοινώσεις: Δημιουργία ανακοινώσεων προς ενημέρωση των γονέων/κηδεμόνων
- Εννοιολογικός χάρτης: Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη
- Ιστολόγιο: Ανάρτηση και δυνατότητα σχολιασμού

#### **Εξωτερικά εργαλεία**

- Διαδραστική αφίσα thinglink
- Διαδραστικά φύλλα εργασίας liveworksheets
- Παιχνίδι μνήμης learningapps
- Τροχός wheelofnames
- Ψηφιακά πάζλ jigsawplanet

#### **Λειτουργίες Webex**

- Διαμοιρασμός οθόνης και αρχείων: Η νηπιαγωγός προβάλλει μαθησιακά αντικείμενα ή αρχεία σχετικά με τη θεματική ενότητα
- Ενεργοποίηση κάμερας: Επιλέγεται η συνεχής ενεργοποίηση ή όταν το κάθε παιδί παρουσιάζει υλικό και κάποια εργασία που έχει εκπονήσει
- Ενεργοποίηση μικροφώνου: Η νηπιαγωγός δίνει τον λόγο ατομικά ή σε ομάδα παιδιών προκειμένου να συμμετέχουν στη συζήτηση
- Σήκωμα χεριού: Το παιδί ζητά τον λόγο για να διατυπώσει μία ερώτηση
- Σχεδιαστικά εργαλεία: Η νηπιαγωγός επιτρέπει τη χρήση εργαλείων ώστε τα παιδιά να κυκλώνουν στοιχεία που προβάλλονται στην οθόνη
- Ομάδες εργασίας: Σε περίπτωση συνδιδασκαλίας αξιοποιείται για την κατανομή των παιδιών σε μικρότερες ομάδες

### Στρατηγικές διατύπωσης ερωτημάτων και εμπλοκής στη συζήτηση

Το σενάριο διατρέχουν τεχνικές στοχαστικών ερωτημάτων (Thinking routines) που προτείνονται από την εκπαιδευτική προσέγγιση Visible Thinking του Οργανισμού Project Zero της Παιδαγωγικής Σχολής του Πανεπιστημίου Harvard (Project Zero, 2006).

Στρατηγική	Ενέργεια
3-2-1 Γέφυρα	Ενεργοποίηση πρότερων γνώσεων, Διατύπωση ερωτημάτων, δημιουργία συνδέσεων πρότερων και νέων γνώσεων
Τι σε κάνει να το λες αυτό;	Αιτιολόγηση βάση στοιχείων
Βλέπω - Σκέφτομαι - Αναρωτιέμαι	Περιγραφή, ερμηνεία με βάση τις νεοαποκτηθείσες γνώσεις. Αντιπαραβολή πρότερων - νέων γνώσεων.

Πίνακας 1 «Στρατηγικές διατύπωσης ερωτημάτων»

### Οδηγίες στους γονείς

Η νηπιαγωγός κάνει μια ανακοίνωση στην η-τάξη. Στην ανακοίνωση αυτή ενημερώνει τους γονείς/κηδεμόνες τους στόχους της μαθησιακής ενότητας και το πρόγραμμα των μαθημάτων-ηλεκτρονικών. Με αυτό τον τρόπο γνωστοποιούνται οι στόχοι και προετοιμάζονται (έμμεσα) οι γονείς/κηδεμόνες για τον υποστηρικτικό τους ρόλο. Άλλωστε, η βοήθειά τους είναι απαραίτητη στις ασύγχρονες δραστηριότητες, οπότε είναι σημαντικό να έχουν αντιληφθεί από νωρίς τη μαθησιακή τους αξία (Επιμορφωτικό υλικό, 2018).

### Παρουσιάζονται οι διαθεματικές δραστηριότητες της διαδραστικής πολυμεσικής αφίσας που αξιοποιήθηκαν στο διδακτικό σενάριο

#### 1η δραστηριότητα

Ασύγχρονη συνεδρία - πλατφόρμα η-τάξη. Διάρκεια ελεύθερη.

Η Νηπιαγωγός προκειμένου να ενεργοποιήσει το ενδιαφέρον των παιδιών και να παρουσιάσει το παραμύθι με τίτλο «Γλαύκος και Ίρις» κάνει ανάρτηση της [ψηφιακής ιστορίας](#) σε μορφή βίντεο στην πλατφόρμα η-τάξη και ζητά από τους γονείς, για να διαπιστωθεί ότι οι μαθητές αφομοίωσαν τον μύθο κατανοώντας τους θεματικούς άξονες, αφού ακούσουν το παραμύθι να απαντήσουν στα ερωτήματα:

- Πού γνώρισε η Ίρις τον Γλαύκο;
- Πού πήγε ταξίδι ο Γλαύκος;
- Πόσες μέρες περίμενε η Ίρις να επιστρέψει ο Γλαύκος;
- Ποιό ήταν το όνομα της νονάς του Γλαύκου;
- Ποιό ήταν το όνομα της νονάς της Ίριδας;
- Σε ποιά νησί πήγαν γαμήλιο ταξίδι;
- Πόσα είδη πουλιών υπάρχουν στο παραμύθι;
- Πόσα είδη λουλουδιών υπάρχουν στο παραμύθι;

Σύγχρονη συνεδρία - πλατφόρμα webex. Διάρκεια 2 διδακτικές ώρες.

Τα παιδιά μοιράζονται τις σκέψεις τους στην ολομέλεια της ψηφιακής τάξης σχετικά με την ιστορία του παραμυθιού, απαντούν σε ερωτήσεις, ενώ παράλληλα η νηπιαγωγός δείχνει σε [Power point](#) το παραμύθι. Έπειτα κατά τη διάρκεια της σύγχρονης συνεδρίας, κάνει ερωτήσεις για να διερευνήσει τις πρότερες γνώσεις των παιδιών αλλά και να ανιχνεύσει τις γνωστικές δυσκολίες στους θεματικούς άξονες του παραμυθιού. Προτρέπει τα παιδιά, βασιζόμενοι στο παραμύθι, να διατυπώσουν τις ιδέες τους σχετικά με τη δημιουργία δραστηριοτήτων για όλα τα διδασκόμενα και όχι μόνο γνωστικά αντικείμενα.

Στην ολομέλεια η Νηπιαγωγός διατυπώνει ερωτήσεις, προκειμένου να διευκολύνει τη συζήτηση:

- Πείτε μου 2 ιδέες που σας έρχονται στο μυαλό ακούγοντας τις λέξεις «Ίρις» και «Γλαύκος» ώστε να δημιουργήσουμε δραστηριότητες στο γνωστικό αντικείμενο της γλώσσας.
- Έχετε πάει ταξίδι στη Ρόδο; Πού να βρίσκεται στο χάρτη;
- Τι νομίζετε ότι ισχύει για τα αστέρια που αναφέρονται στο παραμύθι; Έχετε δει αστέρια; Πού;
- Από όσα έχετε ακούσει έως τώρα από την ιστορία του παραμυθιού αναφορικά με τον ποταμό έβρο τι έχετε να πείτε; Ξέρετε τι είναι ποτάμι; Έχετε ταξιδέψει στον Έβρο; Πού βρίσκεται στο χάρτη;

Η Νηπιαγωγός καταγράφει τις απαντήσεις των παιδιών, αξιοποιώντας την τεχνική του καταγισμού ιδεών στο εργαλείο "Εννοιολογικός Χάρτης" της η-τάξης.

### **2η δραστηριότητα**

Ασύγχρονη συνεδρία - πλατφόρμα η-τάξη. Διάρκεια ελεύθερη.

Η νηπιαγωγός έχει κάνει ανάρτηση τη διαδραστική αφίσα, που έχει δημιουργήσει και εμπεριέχει τις δραστηριότητες των μαθητών, στην πλατφόρμα η-τάξη και ζητά από τους γονείς να απαντήσουν οι μαθητές τα δύο φύλλα εργασίας για το γνωστικό αντικείμενο της γλώσσας:

- [1<sup>ο</sup> Διαδραστικό φύλλο εργασίας στη γλώσσα](#)
- [2<sup>ο</sup> Διαδραστικό φύλλο εργασίας στη γλώσσα](#)

Σύγχρονη συνεδρία - πλατφόρμα webex. Διάρκεια 1 διδακτική ώρα.

Η Νηπιαγωγός κατά τη διάρκεια της σύγχρονης συνεδρίας βάζει το ορχηστρικό [«Το Πέταγμα του Γλάρου»](#) Βαγγέλης Πιτσιλάδης, και ζητά από τους μαθητές να κινούνται στο ρυθμό της μουσικής μιμούμενοι το πέταγμα του γλάρου. Με την ενθάρρυνση και καθοδήγηση της δίνει το ρόλο του Γλαύκου σε κάθε μαθητή εναλλάξ δίνοντας κάθε φορά διαφορετική μιμητική κίνηση π.χ. Ο γλάρος αγναντεύει, ο γλάρος χορεύει.

Έπειτα υπό τον ήχο του μουσικού έργου, το οποίο η εκπαιδευτικός φροντίζει να ακούγεται για 15' συνεχόμενα, οι μαθητές ζωγραφίζουν είτε με ελεύθερο θέμα είτε με θέμα το γλάρο.

### **3η δραστηριότητα**

Ασύγχρονη συνεδρία - πλατφόρμα η-τάξη. Διάρκεια ελεύθερη.

Η νηπιαγωγός από τη διαδραστική αφίσα που έχει κάνει ανάρτηση στην πλατφόρμα η-τάξη, ζητά από τους γονείς να απαντήσουν οι μαθητές στο ένα διαδραστικό φύλλο εργασίας για το γνωστικό αντικείμενο των μαθηματικών και στη συνέχεια να παίξουν το παιχνίδι μνήμης με τους ήρωες του παραμυθιού.

- [1<sup>ο</sup> διαδραστικό φύλλο εργασίας στα μαθηματικά](#)
- [Παιχνίδι μνήμης](#)

Σύγχρονη συνεδρία - πλατφόρμα webex. Διάρκεια 1 διδακτική ώρα.

Η Νηπιαγωγός κατά τη διάρκεια της σύγχρονης συνεδρίας κάνει διαμοιρασμό της οθόνης και απαντούν στην ολομέλεια το [2<sup>ο</sup> διαδραστικό φύλλο εργασίας στα μαθηματικά](#). Έπειτα καλεί τα παιδιά να δημιουργήσουν με την καθοδήγησή της νέες πράξεις πρόσθεσης και να απαντήσουν σε αυτές.

Βοηθητικές ερωτήσεις προς τα παιδιά από τη νηπιαγωγό:

- Αν στα τρία πούπουλα που έχω προσθέσω ακόμα δύο. Πόσα πούπουλα θα έχω;
- Αν στα τέσσερα πούπουλα που έχω προσθέσω ακόμα τρία, πόσα πούπουλα θα έχω;
- Μπορείτε να σχεδιάσετε στο χαρτί την πράξη;

- Μπορείτε να μου δείξετε με τα χέρια σας την ποσότητα;

#### **4η δραστηριότητα**

Ασύγχρονη συνεδρία - πλατφόρμα η-τάξη. Διάρκεια ελεύθερη.

Η νηπιαγωγός από τη διαδραστική αφίσα που έχει κάνει ανάρτηση στην πλατφόρμα η-τάξη, ζητά από τους γονείς να απαντήσουν οι μαθητές στην πρώτη δραστηριότητα από το γνωστικό αντικείμενο της [γεωγραφίας](#):

- Εντοπίζουμε στο χάρτη τις περιοχές, οι οποίες αναφέρονται στο παραμύθι: Πειραιάς, Έβρος, Ρόδος.

Σύγχρονη συνεδρία - πλατφόρμα webex. Διάρκεια 1 διδακτική ώρα.

Η Νηπιαγωγός κατά τη διάρκεια της σύγχρονης συνεδρίας κάνει διαμοiraσμό της οθόνης, παρουσιάζει το χάρτη, και ρωτά τα παιδιά αν έχουν ταξιδέψει σε αυτά τα μέρη. Έπειτα τα βοηθά να κατανοήσουν τις γεωγραφικές έννοιες «θάλασσα» και «ποτάμι» παρουσιάζοντας φωτογραφίες και βίντεο.

- [Ποταμός Έβρος](#)
- [Βόλτα στην Πειραϊκή](#)

Λίγο πριν ολοκληρωθεί η διαδικτυακή σύνδεση οι μαθητές παίζουν [ψυχοκινητικό παιχνίδι](#) και κάθε μαθητής υπακούει στην εντολή, που του τυχαίνει.

#### **5η δραστηριότητα**

Ασύγχρονη συνεδρία - πλατφόρμα η-τάξη. Διάρκεια ελεύθερη.

Η νηπιαγωγός από τη διαδραστική αφίσα που έχει κάνει ανάρτηση στην πλατφόρμα η-τάξη, ζητά από τους γονείς να παίξουν τα παιδιά [ψηφιακά πιάζλ](#) με στόχο την ανάπτυξη της παρατηρητικότητάς τους.

Επιπλέον, χρειάζεται να ανατρέξουν στον πίνακα ανακοινώσεων στην πλατφόρμα η-τάξη για να διαβάσουν τι υλικά χρειάζεται να έχουν οι μαθητές για τη δραστηριότητα της επόμενης σύγχρονης συνεδρίας (καραμέλλες χρωματιστές, πιάτο, ζεστό νερό).

Σύγχρονη συνεδρία - πλατφόρμα webex. Διάρκεια 1 διδακτική ώρα.

Η Νηπιαγωγός κατά τη διάρκεια της σύγχρονης συνεδρίας ζητά από τα παιδιά να τοποθετήσουν τις καραμέλλες στο πιάτο. Ακολουθώς ρίχνουν μέσα ζεστό νερό. Οι καραμέλλες αρχίζουν να λιώνουν και να επιπλέουν τα χρώματα. Χρωματιστοί κυματισμοί στα χρώματα της ίριδας σχηματίζονται.

Στους μαθητές δεν αποκαλύπτεται εξ αρχής το αποτέλεσμα. Μετά την τοποθέτηση των υλικών, γίνεται η ερώτηση: «Τι μαγικό θα συμβεί!». Είναι ένας ευχάριστος τρόπος να δοκιμάσει ο μαθητής τη δυνατότητα των υλικών και να γνωρίσει τις ιδιότητές του.

#### **6η δραστηριότητα**

Ασύγχρονη συνεδρία - πλατφόρμα η-τάξη. Διάρκεια ελεύθερη.

Η νηπιαγωγός ζητά να ανατρέξουν στον πίνακα ανακοινώσεων στην πλατφόρμα η-τάξη και να ακολουθήσουν τις οδηγίες με τίτλο «Κηπουρική».

Οδηγίες νηπιαγωγού: *«Με αφορμή την ποικιλία των ανθέων που αναφέρονται στο παραμύθι, προμηθευτείτε βολβούς τις επιλογής των παιδιών, τους οποίους μπορούν να φυτέψουν είτε σε γλάστρα είτε σε κήπο. Έτσι ευχαρύνουμε κάθε μαθητή να αναλάβει τη φροντίδα, και φυσικά την παρατήρηση, της δικής του μικρής γλάστρας με ίριδα ή πανσέ, ώστε να ενστερνισθεί την ανάληψη ευθύνης ως μέλημα και καθήκον».*

Σύγχρονη συνεδρία - πλατφόρμα webex. Διάρκεια 1 διδακτική ώρα.

Η Νηπιαγωγός κατά τη διάρκεια της σύγχρονης συνεδρίας καλεί τα παιδιά να παρατηρήσουν τον πίνακα του Βίνσεντ Βαν Κογκ με τίτλο [«Iris»](#), που είναι θέμα του

παραμυθιού. Με αφορμή αυτό το έργο παρουσιάζονται και άλλα έργα του ζωγράφου, στα οποία αποτυπώνει το άνθος και φέρνουμε τα παιδιά σε επαφή με την τεχντροποία του. Έτσι γίνεται μια γνωριμία με τον μεγάλο ζωγράφο.

Τέλος, ενθαρρύνονται τα παιδιά να αποδώσουν και αυτά εικαστικά ίριδες δοκιμάζοντας την τεχντροποία του.

### **7η δραστηριότητα**

Ασύγχρονη συνεδρία - πλατφόρμα η-τάξη. Διάρκεια ελεύθερη.

Η νηπιαγωγός από τη διαδραστική αφίσα που έχει κάνει ανάρτηση στην πλατφόρμα η-τάξη, ζητά από τους γονείς, με αφορμή το παραμύθι «Γλαύκος και Ίρις», στο οποίο γίνεται αναφορά στον έναστρο ουρανό και στους [αστερισμούς](#) να κάνουν τα παιδιά μία πρώτη γνωριμία με τη Μικρή και τη Μεγάλη Άρκτο.

Σύγχρονη συνεδρία - πλατφόρμα webex. Διάρκεια 2 διδακτικές ώρες.

Τα παιδιά μοιράζονται τις σκέψεις τους στην ολομέλεια της ψηφιακής τάξης σχετικά με τους αστερισμούς, απαντούν σε ερωτήσεις, ενώ παράλληλα η νηπιαγωγός δείχνει τους αστερισμούς στην διαμοιρασμένη οθόνη του υπολογιστή. Παράλληλα επισημαίνεται στους μαθητές πως δίνονται συνήθως ονόματα ζώων στους αστερισμούς και να ενθαρρύνονται να σχεδιάσουν εικαστικά αστερισμό με το σχήμα του Γλαύκου ή ελεύθερα όποιο σχήμα θέλουν. Ολοκληρώνοντας προτείνεται στους μαθητές να επιλέξουν μία φράση που μπορεί να γίνει κοινωνικό μήνυμα για να δημιουργήσουν ένα:

- ηχητικό ραδιοφωνικό μήνυμα, το οποίο θα αναρτηθεί στο ιστολόγιο της η-τάξης. Μήνυμα «*Η αγάπη ενώνει τη διαφορά*».

### Αξιολόγηση

Αξιοποίηση του εργαλείου «Εννοιολογικός χάρτης» της η-τάξη και διαμοιρασμού του μέσω σύγχρονης συνεδρίας στην πλατφόρμα Webex.

Η νηπιαγωγός διερευνά τις νέες γνώσεις των παιδιών σχετικά με τις υπό συζήτηση θεματικές δραστηριότητες αλλά και των διαφοροποιήσεων που προέκυψαν σχετικά με τις αρχικές τους ιδέες.

### **Συμπεράσματα**

Από το ημερολόγιο παρατήρησης της νηπιαγωγού αποδείχτηκε ότι το παιδαγωγικό όφελος από τη χρήση της διαδραστικής αφίσας ως μέσου διδασκαλίας στην προσχολική εκπαίδευση αποτελεί μια καλή πρακτική διότι τόσο στο οικείο περιβάλλον της κατοικίας τους όσο και στο ψηφιακό περιβάλλον της Webex και της η-τάξης οι μαθητές ήταν ελεύθεροι να καλλιεργήσουν και ν' αναπτύξουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους, συμμετέχοντας ενεργά σε όλες τις φάσεις εκπόνησης των δραστηριοτήτων. Δόθηκε έμφαση στη συνολική αντίληψη της γνώσης και στην αξιοποίηση του ενδιαφέροντος, των ιδεών και των βιωμένων εμπειριών των παιδιών ενισχύοντας παράλληλα την αυτοπεποίθησή των μαθητών και την ψυχοκινητική τους ανάπτυξη για να συμμετέχουν με χαρά και ενθουσιασμό στην εκπόνηση της δράσης.

Τονίζεται ιδιαίτερος ο ρόλος του εκπαιδευτικού ως εμπνευστή και συντονιστή των μαθησιακών δραστηριοτήτων. Βασική του προτεραιότητα η δημιουργία, η ρύθμιση και η εξασφάλιση εκείνου του κοινωνικού περιβάλλοντος, ώστε να μπορεί να διαπαιδαγωγήσει αποτελεσματικά και ταυτοχρόνως ευχάριστα τους μαθητές. Γί αυτό μετά από ενδελεχή έρευνα επέλεγε τα κατάλληλα, σύμφωνα με τις δυνατότητες των μαθητών και του προσφερόμενου χρόνου και περιβάλλοντος, ψηφιακά εργαλεία.

Αξιοσημείωτο γεγονός θεωρείται η δυνατότητα συνεργασίας με τους γονείς/κηδεμόνες



για τους οποίους αυτή η νέα συνθήκη ήταν μια νέα πραγματικότητα. Πολλοί γονείς/κηδεμόνες κλήθηκαν στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση να στηρίξουν τα παιδιά τους αλλά παράλληλα χρειάστηκαν και οι ίδιοι καθοδήγηση. Από την πορεία των εκπαιδευτικών δράσεων φάνηκε ότι ήταν ήδη εξοικειωμένοι με τα οπτικοακουστικά μέσα, οπότε κατά συνέπεια συμμετείχαν ενεργά σε όλες τις φάσεις της εκπαιδευτικής δράσης και ενθάρρυναν τα νήπια για την ενεργό συμμετοχή τους. Σε αυτό συνέβαλε θετικά η πλατφόρμα ασύγχρονης επικοινωνίας η-τάξη, η οποία αξιοποιήθηκε για τη συνεργασία με την οικογένεια και η δημιουργία διαδραστικής αφίσας που εκεί αναρτήθηκε υλικό που ήταν απαραίτητο για την εμπύχωση των παιδιών κερδίζοντας παράλληλα χρόνο μιας και βοηθούσαν την εκπαιδευτικό να οργανώσει καλύτερα τη διδασκαλία.

Η επικοινωνία στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση ήταν κυρίως γραπτή. Ήταν ιδιαίτερα σημαντικό ότι η συνεργασία και η επικοινωνία με την οικογένεια ήταν ομαλή, αποτελεσματική και χωρίς προβλήματα μιας και οι οδηγίες ήταν σαφείς, με μικρές σύντομες προτάσεις.

Η νηπιαγωγός ενημέρωνε τους γονείς/κηδεμόνες σε σταθερή και συστηματική βάση για όλες τις εξελίξεις μέσω της η-τάξη, ή της ιστοσελίδας του σχολείου ή μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mail). Σε κάθε μια από τις επτά δραστηριότητες ζητήθηκε η βοήθεια των γονέων/κηδεμόνων: α) για την είσοδο/έξοδο στις πλατφόρμες και για την αλληλεπίδραση των παιδιών με το ψηφιακό υλικό στο πλαίσιο των ασύγχρονων δραστηριοτήτων.

Το αποτέλεσμα ήταν η οργάνωση αυτή να αποδώσει και να δημιουργηθούν τελικά με επιτυχία οι ψηφιακές δραστηριότητες που περιελάμβαναν: ζωγραφιές, πειράματα, ψηφιακά πάζλ, αστερισμούς, διαδραστικά φύλλα εργασίας, μουσικοκινητικά, παιχνίδια μνήμης που οι συμμετέχοντες μαθητές εκπονούσαν από κοινού τόσο στη σύγχρονη όσο και στην ασύγχρονη τηλεκπαίδευση. Οι μαθητές ενεργοποιήθηκαν δημιουργικά και ανέπτυξαν δεξιότητες ψηφιακές αλλά και δεξιότητες ζωής μέσα από μία πληθώρα δραστηριοτήτων και ευκαιριών διερεύνησης και αναστοχασμού. Τα ψηφιακά εργαλεία Web.2 που χρησιμοποιήθηκαν στη διαδραστική, πολυμεσική αφίσα επέτρεψαν την άμεση επικοινωνία, μέσω εικόνας και ήχου, την αλληλεπίδραση και την υιοθέτηση σύγχρονων διδακτικών προσεγγίσεων καλλιεργώντας στους μαθητές την κριτική τους σκέψη, τη συνεργασία και την επικοινωνία. Αποτέλεσαν εργαλεία συλλογικής δημιουργικής έκφρασης, ενθάρρυνσης, ανατροφοδότησης και παρουσίασης των παραγόμενων αποτελεσμάτων, αυξάνοντας το κίνητρο, την ενεργή συμμετοχή και την αυτοπεποίθηση του κάθε μαθητή.

Εξεχόντως, πρέπει να ληφθεί υπ' όψιν ότι το σχολείο μας προωθώντας μια τέτοια καινοτόμο δράση ουσιαστικά απέδειξε αφ' ενός ότι είναι πράγματι ένας χώρος προαγωγής της κριτικής σκέψης, ενδυνάμωσης σε επίπεδο γνώσεων, δεξιοτήτων (δεξιότητες ζωής, ήπιες δεξιότητες και δεξιότητες ψηφιακού εγγραμμτισμού), στάσεων και αξιών που προωθούνται με τρόπο βιωματικό σε αυθεντικό πλαίσιο μάθησης, καλλιέργειας της δημιουργικότητας, ανάπτυξης της υπευθυνότητας και αφ' ετέρου διαμόρφωσε νέες πολιτιστικές νόρμες πλέον ανοιχτές στην εξέλιξη και στην καινοτομία.

Έννοείται βεβαίως ότι χωρίς διαδίκτυο υψηλής ταχύτητας, τον επαρκή αριθμό ηλεκτρονικών υπολογιστών (όχι μόνο σταθερών αλλά φορητών και tablet) αλλά και πολυμορφικά (ανοιχτού τύπου) εργαλεία η εξ αποστάσεως εκπαίδευση δεν μπορεί να είναι αποτελεσματική και κάποιες φορές δυστυχώς δεν είναι καν πραγματοποιήσιμη. Πρωτίστως, όμως ο εκπαιδευτικός πρέπει να κατανοήσει τη διαφορά ανάμεσα στη δια ζώσης διδασκαλία και την εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Αυτό επιτυγχάνεται επιλέγοντας το κατάλληλο εκπαιδευτικό υλικό που προσελκύει, προκαλεί το ενδιαφέρον, κινητοποιεί τη δημιουργικότητα με τη γρήγορη εναλλαγή θεματικής και εικόνων συμφώνων προς τα ενδιαφέροντα και τις κλίσεις τους αλλά και νέων προτεινομένων, που θα ανοίγουν τον

γνωστικό τους ορίζοντα και θα εμπλουτίζουν τις ήδη υπάρχουσες γνώσεις τους.

Εν κατακλείδι, η ψηφιακή τάξη μας, διαμορφώνοντας ένα ελκυστικό, φιλικό, πλούσιο σε ερεθίσματα και κίνητρα μαθησιακό περιβάλλον, που μπορούσε να παρακινεί το κάθε παιδί να συμμετέχει στο σχεδιασμό της μαθησιακής διαδικασίας, να αντλεί ευχαρίστηση από τη συμμετοχή του στις δραστηριότητες που εκπονούνταν, να αντιμετωπίζει και να επιλύει αυτόβουλα τα όποια προβλήματα ετίθεντο, ωφελήθηκαν από την υλοποίηση των εκπαιδευτικών δράσεων γιατί, ανοίγοντας τα σύνορά τους στη γνώση και στην καινοτομία, ανέπτυξαν σχέσεις φιλίας και συνεργασίας.

## Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Βασάλα, Π., (2005). Ανοικτή και εξ αποστάσεως εκπαίδευση: Παιδαγωγικές και τεχνολογικές εφαρμογές. Στο Α Λιοναράκης (επιμ.), *Ανοικτή και εξ αποστάσεως εκπαίδευση Θεωρίες και λειτουργίες*, (σελ. 53-80). Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.
- Gajek, E. (2015). Implications from the Use of ICT by Language Teachers –Participants of International Projects. *Universal Journal of Educational Research*, Vol 3 (N 1), 1-7, doi: 10.13189/ujer.2015.030101
- Γκόλτσιου, Α. (2016). *Η εφαρμογή του project στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Το παράδειγμα των υλικών γραφής με χρήση Web 2.0*. Δημοσίευτη διπλωματική εργασία. Χαροκόπειο Πανεπιστήμιο. Αθήνα.
- ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ (2003). *Διαθεματικό ενιαίο πλαίσιο προγραμμάτων σπουδών και αναλυτικά προγράμματα σπουδών υποχρεωτικής εκπαίδευσης*. Αθήνα: ΥΠΕΠΘ-ΠΙ, ΦΕΚ 304Β/13-03-2003. Ανακτήθηκε από <http://www.pischools.gr/programs/depps/>
- Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων (2018). *Επιμορφωτικό Υλικό*. Πράξη «Επιμόρφωση εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ψηφιακών τεχνολογιών στη διδακτική πράξη».
- Κακαβά, Κ., Κορδάκη, Μ. & Μάνεσης, Ν., (2017). Κατασκευή ψηφιακής αφίσας σε περιβάλλον συνεργατικής μάθησης. Στο Κ. Παπανικολάου, Α. Γόγουλου, Δ. Ζυμπίδης, Α. Λαδιάς, Ι.Τζωρτζάκης, Θ. Μπράτισης, Χ. Παναγιωτακόπουλος (επιμ.), *5ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»*, (σσ. 80-90). Ανακτήθηκε από <http://www.etpe.gr/custom/pdf/etpe2491.pdf>
- Λιοναράκης Α., (2006). Η θεωρία της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και η πολυπλοκότητα της πολυμορφικής της διάστασης. Στο Α. Λιοναράκης (Επιμ.) *Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση – Στοιχεία Θεωρίας και Πράξης*, (σσ.7 – 41). Αθήνα: Προπομπός.
- Μαστορή, Μ., Πέζαρου, Π., Κουτλή, Π., & Παρταλιού, Τ., (2018). Η Αξιοποίηση του Παραμυθιού, ως Πλαίσιο Ανάπτυξης Δραστηριοτήτων ΣΤΕ(Α)Μ στην Προσχολική Ηλικία. Στο Φ. Γούσου (Επιμ.), *5ο Συνέδριο Νέος Παιδαγωγός «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνίας»*, 23-25 Νοεμβρίου, (σσ.255-260). Ανακτήθηκε από <http://www.etwinning.gr/images/conf2018/PRAKTIKA-5oConf-FINAL.pdf>
- Project Zero (2006). Harvard. Διαθέσιμο: <http://www.pz.harvard.edu/>
- Σπυρίδων, Α. (2022). *Ατοπες Διαδιδρακτικές Κοινότητες Μάθησης και η Συμβολή τους στην Επαγγελματική Ανάπτυξη Εκπαιδευτικών Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης κατά την Περίοδο της Πανδημίας COVID-19*. Δημοσίευτη διπλωματική εργασία. Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου. Κόρινθος.
- Τρακαδιά, Α., (2014). *Σχεδίαση και ανάπτυξη διαδικτυακής εφαρμογής δημιουργίας ψηφιακής αφίσας*. Δημοσίευτη μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία. Πανεπιστήμιο Παιραϊά, Αθήνα.
- Τύρου, Ι., (2019). Αξιοποίηση πολυτροπικών κειμένων με εργαλεία Web 2.0\_Διαδραστική αφίσα(Glog). Ανακτήθηκε από [https://www.researchgate.net/publication/342211114\\_Axiopoiiese\\_polytropikon\\_keimenon\\_me\\_ergaleia\\_Web\\_20\\_Diadrastike\\_aphisaGlog](https://www.researchgate.net/publication/342211114_Axiopoiiese_polytropikon_keimenon_me_ergaleia_Web_20_Diadrastike_aphisaGlog)