

Πρότυπο εκπαιδευτικό λογισμικό για τη διαθεματική προσέγγιση της κατοικίας ανθρώπου και ζώων για παιδιά προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας

Γουρζιώτη Παναγιώτα
Εκπαιδευτικός, Μεταπτ.
Φοιτήτρια ΠΤΔΕ ΕΚΠΑ
ggourzi@primedu.uoa.gr

Θεοδοσιάδου Πηνελόπη
Εκπαιδευτικός, Μεταπτ.
Φοιτήτρια ΠΤΔΕ ΕΚΠΑ
mar-nef@otenet.gr

Κασσή Σπυριδούλα
Εκπαιδευτικός, Μεταπτ.
Φοιτήτρια ΠΤΔΕ ΕΚΠΑ
kassisp@hotmail.com

Μιχοπούλου Γεωργία
Εκπαιδευτικός, Μεταπτ. Φοιτήτρια ΠΤΔΕ
ΕΚΠΑ
gmicho@primedu.uoa.gr

Μπέσης Σπύρος
Εκπαιδευτικός, Μεταπτ. Φοιτητής ΠΤΔΕ
ΕΚΠΑ
bspiros2005@yahoo.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το εκπαιδευτικό λογισμικό «Σπιτάκια και φωλίτσες» είναι μια υπερμεσική εφαρμογή που προσεγγίζει διαθεματικά την έννοια της κατοικίας ανθρώπων και ζώων, μέσα από διαφορετικά γνωστικά αντικείμενα όπως Γλώσσα, Μαθηματικά, Μελέτη Περιβάλλοντος, Ιστορία, Μουσική και Αισθητική Αγωγή, με σκοπό τη νοητική, τη συναισθηματική, την ψυχοκινητική ανάπτυξη και την αισθητική καλλιέργεια των παιδιών. Απευθύνεται σε μαθητές προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας και είναι σχεδιασμένο για να χρησιμοποιείται μέσα στην τάξη με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού. Η γλώσσα προγραμματισμού που χρησιμοποιήθηκε για την υλοποίηση της συγκεκριμένης εφαρμογής είναι η Visual Basic.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: προσχολική και πρώτη σχολική ηλικία, εκπαιδευτικό λογισμικό, διαθεματική προσέγγιση, Visual Basic

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο ρυθμός ανάπτυξης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας, η ταχύτητα εξάπλωσής τους σε όλες σχεδόν τις ανθρώπινες δραστηριότητες έχουν πάρει εντυπωσιακές διαστάσεις στις μέρες μας. Η ενσωμάτωση των ΤΠΕ στο σχολείο του σήμερα, συμβάλλει στον εκσυγχρονισμό και την ποιοτική αναβάθμιση της εκπαιδευτικής πραγματικότητας, κάνοντας τη μάθηση ευκολότερη και πιο φυσική με την απόκτηση νέων δεξιοτήτων και τη δημιουργία μιας προσωπικής αντίληψης για τον κόσμο.

Η εισαγωγή της Πληροφορικής στο Νηπιαγωγείο ανοίγει καινούργιους ερευνητικούς ορίζοντες στον τομέα της χρήσης του υπολογιστή στην προσχολική και πρώτη σχολική ηλικία. Το ενδιαφέρον των παιδιών να γνωρίσουν τον κόσμο είναι το κίνητρο για τη μάθηση.

Μέσα στα πλαίσια αυτά και με δεδομένο ότι είναι απαραίτητο να λαμβάνονται υπόψη η ατομικότητα κάθε παιδιού, τα ενδιαφέροντα και οι ανάγκες του, οι κοινωνικές αξίες και τα προϊόντα του πολιτισμού μας, σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε το εκπαιδευτικό λογισμικό «Σπιτάκια και φωλίτσες», το οποίο αποτελεί μια πρόταση διαθεματικής προσέγγισης της έννοιας της κατοικίας και στηρίζεται στη σύγχρονη τεχνολογία των πολυμέσων.

ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Ο σχεδιασμός του εκπαιδευτικού λογισμικού στηρίζεται στη θεωρία του δομητισμού σύμφωνα με την οποία οι προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών παίζουν καθοριστικό ρόλο στη μάθηση νέων εννοιών (Ausubel, 1960), γιατί σε αυτές στηρίζεται το χτίσιμο της γνώσης. Έτσι η ανίχνευση των πρότερων γνώσεων και εμπειριών των μαθητών, δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό αφενός να διαγνώσει τυχόν παρερμηνείες και με κατάλληλους διδακτικούς χειρισμούς να διαχειριστεί τις γνωστικές συγκρούσεις, αφετέρου να γεφυρώσει το χάσμα μεταξύ των τυπικών και άτυπων γνώσεων, συμπληρώνοντας και αναπροσαρμόζοντας τα γνωστικά μοντέλα των παιδιών.

Οι εκπαιδευόμενοι δεν μεταφέρουν γνώση από έναν εξωτερικό κόσμο στη μνήμη τους, αλλά δημιουργούν ερμηνείες του κόσμου βασιζόμενοι στις προηγούμενες εμπειρίες και αλληλεπιδράσεις τους με το φυσικό και κοινωνικό περιβάλλον. Συμμετέχουν στη διαδικασία της μάθησης και στον τρόπο που οι ίδιοι δομούν το νοητικό ή μαθησιακό τους χάρτη με τον οποίο αντιλαμβάνονται, επεξεργάζονται και κατανοούν τη μαθησιακή διαδικασία και την κοινωνική πραγματικότητα (Μακράκης, 2001).

Η διαθεματική προσέγγιση, δηλαδή η ολιστική κατάκτηση της γνώσης, δίνει τη δυνατότητα στο μαθητή να συγκροτήσει ένα ενιαίο σύνολο γνώσεων και δεξιοτήτων που θα του επιτρέψει να αναπτύσσει προσωπική άποψη για θέματα που σχετίζονται μεταξύ τους με ζητήματα της καθημερινής ζωής (Αλαχιώτης, 2002δ). Δίνει έμφαση στην κριτική και στοχαστική σκέψη, στη συμμετοχική και συνεργατική μάθηση και στη διεπιστημονική προσέγγιση της γνώσης και εστιάζει στις κοινωνικές, ηθικές και πολιτισμικές διαστάσεις της εκπαίδευσης (Μακράκης, 2000, Ράπτης & Ράπτη, 2002). Προκαλεί το ενδιαφέρον και ταυτόχρονα ανταποκρίνεται στην πολύπλευρη κοινωνική πραγματικότητα, στις συμπεριφορές και τις εμπειρίες του μαθητή (CIDREE, 1999, Frey, 1998). Οι μαθητές αρχίζουν να κατανοούν συγκεκριμένα θέματα όχι ως ένα σύνολο γεγονότων προς απομνημόνευση αλλά ως αντιπροσωπευτικά δείγματα μιας μεγαλύτερης και πιο αφηρημένης ιδέας. (Erickson, 1998).

Η παρούσα εκπαιδευτική εφαρμογή «Σπιτάκια και φωλίτσες» προσεγγίζει διαθεματικά την έννοια της κατοικίας μέσα από διαφορετικά γνωστικά αντικείμενα όπως τη Γλώσσα, τα Μαθηματικά, τη Μελέτη Περιβάλλοντος, την Ιστορία, τη Μουσική και την Αισθητική Αγωγή. Ειδικότερα, οι στόχοι της συγκεκριμένης εκπαιδευτικής εφαρμογής είναι οι μαθητές:

- να αντιληφθούν την αναγκαιότητα της κατοικίας για ανθρώπους και ζώα
- να αναγνωρίζουν βασικά χαρακτηριστικά είδη κατοικίας του δυτικού πολιτισμού καθώς και άλλων φυλών στον κόσμο
- να ονομάζουν τους εσωτερικούς χώρους ενός σπιτιού και να αναγνωρίζουν τους επαγγελματίες που συμβάλλουν στο χτίσμό του
- να έρθουν σε επαφή με την ιστορία της εξέλιξης των σπιτιών
- να ξεχωρίζουν τις κατοικίες χαρακτηριστικών ζώων και πουλιών
- να ομαδοποιήσουν τα ζώα με βάση τον τρόπο κατασκευής της κατοικίας τους (από τον άνθρωπο ή όχι)
- να ξεχωρίζουν βασικά γεωμετρικά σχήματα
- να συγκρίνουν, να ταξινομούν και να διατάσσουν εικόνες σπιτιών ως προς το μέγεθος
- να μετρούν και να γράφουν την πρώτη αριθμητική πεντάδα
- να αντιστοιχίζουν αντικείμενα με λέξεις που σχετίζονται με την έννοια της κατοικίας
- να αντιληφθούν την έννοια του παγκόσμιου χάρτη, συνδέοντας φυλές με κατοικίες
- να αναπτύξουν την αισθητική τους μέσα από διάφορες εικαστικές δημιουργίες Ελλήνων και ξένων ζωγράφων και να εκφραστούν ελεύθερα δημιουργώντας τα δικά τους έργα
- να εξοικειωθούν με τα βασικά σύμβολα της μουσικής
- να οξύνουν την ακουστική τους αντίληψη, να εξασκηθούν στη διάκριση των ήχων και να εκφραστούν ψυχοκινητικά μέσω της μουσικής

- να βελτιώσουν και να εμπλουτίσουν τον προφορικό τους λόγο
- να αντιληφθούν και να εκτιμήσουν, μέσω του παραμυθιού, αξίες όπως η συνεργασία, η ομαδικότητα, η αλληλοβοήθεια, η δημοκρατία, ο σεβασμός και η ανιδιοτελής αγάπη

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Το εκπαιδευτικό λογισμικό «Σπιτάκια και φωλίτσες», μέσα από εικόνες, μουσικές και παραμύθια ενεργοποιεί το ενδιαφέρον των παιδιών, διεγείροντας τη φαντασία τους, και δημιουργεί κίνητρα και προϋποθέσεις μάθησης, καλλιεργώντας δεξιότητες δημιουργικής και κριτικής σκέψης. Μέσα από ένα κεντρικό μενού η εκπαιδευτική εφαρμογή επιμερίζεται σε έξι θεματικές ενότητες. Παρέχεται έτσι η δυνατότητα μιας μη γραμμικής πλοήγησης προσαρμοσμένης στις ανάγκες και στις συνθήκες της τάξης κάθε φορά.

Η πλοήγηση -την πρώτη τουλάχιστον φορά- προτείνεται να ξεκινά από την ενότητα «Το παραμύθι της Πουπουλένιας», δίνοντας την αφορμή για τη μελέτη της συγκεκριμένης θεματικής ενότητας. Στο παραμύθι υπάρχουν σημεία (θερμές λέξεις) που συνδέονται με την ενότητα «Μαθαίνω για το σπίτι», η οποία περιλαμβάνει πληροφορίες σχετικές με τις κατοικίες των ανθρώπων και των ζώων. Με τις δραστηριότητες από την ενότητα «Ελα να παίξουμε» δίνεται η ευκαιρία να αξιολογηθούν τόσο οι προϋπάρχουσες ιδέες των παιδιών, όσο και οι νέες που θα δομηθούν. Στο κομμάτι της εκπαιδευτικής εφαρμογής «Σπίτια μεγάλων ζωγράφων» τα παιδιά έρχονται σε επαφή με τα έργα μεγάλων ζωγράφων με θέμα το σπίτι. Έτσι μπορούν να εμπνευστούν ώστε στη συνέχεια να δημιουργήσουν τα δικά τους έργα στην ενότητα «Ελα να ζωγραφίσουμε». Καταλήγοντας, η δυναμική χρήση του εκπαιδευτικού λογισμικού στη Μουσική Αγωγή προσεγγίζεται με «Το σπιτάκι της κυρίας Μουσικής και τα τραγούδια της» σε δύο άξονες: την παρουσίαση των βασικότερων στοιχείων της Θεωρίας της Μουσικής και το άκουσμα παιδικών τραγουδιών με θέμα το σπίτι.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ-ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ

Η παρούσα εκπαιδευτική εφαρμογή μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό ως διδακτικό υλικό στα πλαίσια της Ευέλικτης Ζώνης ή του μαθήματος «Μελέτη Περιβάλλοντος» στο Δημοτικό ή εντάσσοντάς το στο Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών του Νηπιαγωγείου. Κατά τη διάρκεια της προγραμματιστικής υλοποίησής του εκπαιδευτικού λογισμικού λήφθηκαν υπόψη τα αποτελέσματα της διαμορφωτικής αξιολόγησης που πραγματοποιήθηκε σε βολικό δείγμα. Η τελική αξιολόγηση σε συνθήκες πραγματικής τάξης είναι αυτή που θα οδηγήσει στην καλύτερη δυνατή αξιοποίηση και αποτελεσματικότητά του.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Ausubel, D. P. (1960), The use of advance organizers in the learning and retention of meaningful verbal material, *Journal of Educational Psychology*, 51, 267-272
- CIDREE (Σύνδεσμος Παιδαγωγικών Ινστιτούτων της Ευρώπης) (1999), *Across the Great Divides*, μτφ. Ηλιάδης, Ν., Γαλανοπούλου, Α. : *Διεπιστημονική Διδασκαλία και Μάθηση στο Σχολείο της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης*, Αθήνα, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο
- Erickson, L. H. (1998), *Concept based curriculum and instruction: Teaching beyond the facts*, USA: Cowen Press
- Frey, K. (1998), *Η μέθοδος Project*, μτφ. Μάλλιου, Κλ., Θεσσαλονίκη: Α/φοι Κυριακίδη
- Αλαχιώτης, Σ. (2002), Για ένα σύγχρονο εκπαιδευτικό σύστημα, *Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών θεμάτων*, 7, 7-18, Αθήνα, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο
- Μακράκης, Β. (2000), *Υπερμέσα στην Εκπαίδευση. Μια κοινωνικο-επικοινωνιακή προσέγγιση*, Αθήνα: εκδ. Μεταίχμιο
- Ράπτης, Α., Ράπη, Α. (2002), *Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας: Ολική προσέγγιση*, Αθήνα.

