

Ο Διαδραστικός Χαρακτήρας των Κοινοτήτων Πρακτικής και Μάθησης στο Νηπιαγωγείο

Μ. Κλειδαρά

5ο Νηπιαγωγείο Κιλκίς, marakikle@gmail.com

Περίληψη

Η εισαγωγή των Νέων Τεχνολογιών στο νηπιαγωγείο έχει επιφέρει πολλές αλλαγές τόσο στον τρόπο διδασκαλίας και στις μεθόδους που χρησιμοποιούν οι εκπαιδευτικοί αλλά και στις δυνατότητες που προσφέρονται στους μαθητές για να κατακτήσουν νέα γνώση αλλά και να αναπτυχθούν ολόπλευρα σε κοινωνικοσυναισθηματικό επίπεδο ως άτομα και ως πολίτες του κόσμου. Στην εργασία αυτή αναμένεται να εξεταστεί πρωτίστως σε ποιο βαθμό επηρεάζεται το μαθησιακό πλαίσιο μιας τάξης ενός νηπιαγωγείου από την εμπλοκή του σε εκπαιδευτικά προγράμματα Κοινοτήτων Πρακτικής και Μάθησης και σε ποιο βαθμό είναι δυνατό να αναπτυχθούν συνεργατικές προσεγγίσεις μάθησης μεταξύ νηπίων διαφορετικών σχολικών μονάδων και χωρών. Επίσης θα αναδειχθεί και σε ποιο βαθμό επηρεάζεται μέσω της αξιοποίησης τέτοιου είδους Κοινοτήτων το σχολικό κλίμα του νηπιαγωγείου αλλά και εμπλουτίζεται το πολιτισμικό και επικοινωνιακό προφίλ των μαθητών που συμμετέχουν σε μια τέτοια Κοινότητα.

Λέξεις - κλειδιά: κοινότητες πρακτικής και μάθησης, νηπιαγωγείο, διαδραστική μάθηση

1. Εισαγωγή

Μια μέρα μπήκα στην τάξη και όρμησαν τα νήπια πάνω μου.

- *Κυρία πότε θα ξαναπάμε στο νησί της Καλυψούς;*
- *Διόρθωσες το λάθος που έκανες όταν ανέβασες στον υπολογιστή τον ύμνο μας;*
- *Πότε θα συνομιλήσουμε με τους φίλους μας από Ιταλία, Πορτογαλία;*
- *Τι ανακάλυψαν οι φίλοι μας οι σπηλαιολόγοι.*

Εκείνη την ημέρα συνειδητοποίησα ότι, μετά από 7 μήνες δουλειάς, τα νήπια είχαν μάθει να δουλεύουν και να συνεργάζονται με άλλα νηπιαγωγεία μέσω διαφόρων Κοινοτήτων Πρακτικής και Μάθησης. Ο Σάββας είπε: "Είναι σαν παιχνίδι". Η Μάγια συμπλήρωνε: "Ένα ενδιαφέρον παιχνίδι." Μια μέρα που ήθελαν ανυπόμονα να συμμετέχουν όλα ταυτόχρονα σε μια δράση μιας κοινότητας τους είπα ότι θα σταματήσουμε να μπαίνουμε στη συγκεκριμένη κοινότητα. Η Ελισάβετ είπε: "Μα γιατί, εγώ έτσι μαθαίνω καλύτερα". Οι διάφορες κοινότητες εκπαιδευτικού περιεχομένου διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στη μαθησιακή εξέλιξη των μαθητών καθώς αναπτύσσεται σταδιακά μια διαδραστικότητα μεταξύ σχολείων που συμβάλλει στην κατάκτηση της νέας γνώσης που έρχεται να ολοκληρώσει την πρότερη εμπειρία του μαθητή. Επίσης συνειδητοποίησα και πόσο πολύ οι κοινότητες αυτές διευρύνουν

και εμπλουτίζουν τα ενδιαφέροντα των μαθητών αλλά και τις δεξιότητες τους σε πάρα πολλούς τομείς μεταξύ των οποίων και της ικανότητας χρήσης Ηλεκτρονικού Υπολογιστή.

2. Θεωρητικό Πλαίσιο

Είναι γεγονός ότι η ένταξη των ΤΠΕ έχει διευρύνει σε σημαντικό βαθμό τις δυνατότητες του εκπαιδευτικού για πιο ελκυστικές διδασκαλίες και διδακτικές μεθόδους. Επίσης είναι γνωστό ότι μέσω των Κοινοτήτων Πρακτικής και Μάθησης έχουν επωφεληθεί τα μέγιστα όσον αφορά τις ποικίλες επιμορφωτικές δυνατότητες που έχουν από διάφορους εκπαιδευτικούς φορείς σε τοπικό, εθνικό και διεθνές επίπεδο αποκτώντας άμεση πρόσβαση και γνώση των εξελίξεων στο χώρο της παιδαγωγικής και των νέων διδακτικών μεθοδολογιών που αξιοποιούνται διεθνώς. Μέσω της δικτύωσης σε εκπαιδευτικές κοινότητες η εμπειρία του ενός γίνεται αυτόματα εμπειρία και όλης της εκπαιδευτικής κοινότητας με αποτέλεσμα να βελτιώνεται και να ενισχύεται το εκπαιδευτικό έργο. Παράλληλα παρατηρείται μεγαλύτερη συνεργασία μεταξύ εκπαιδευτικών με την ανάληψη κοινών εκπαιδευτικών σεναρίων, αδελφοποιήσεων και την υλοποίηση συνεργατικών διαθεματικών δραστηριοτήτων διαμορφώνοντας διαδικτυακές κοινότητες.

Οι Κοινότητες αυτές κατά τον Larachet διαμορφώνουν "αόρατα" σχολεία που εμπλουτίζουν την ακαδημαϊκή και επιστημονική γνώση πέρα από γεωγραφικά και θεματικά όρια δίνοντας τη δυνατότητα σε μαθητές να συνεργάζονται και να αλληλεπιδρούν με άλλους μαθητές με παραπλήσια ενδιαφέροντα αναπτύσσοντας κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και σχέσεις (Larachet, 1994). Όπως τονίζεται και από αρκετούς ειδικούς η λέξη "Κοινότητα" σηματοδοτεί την προσωπική βάση πάνω στην οποία διαμορφώνονται οι σχέσεις. Από την άλλη ο όρος "Πρακτική" υπονοεί τη "γνώση μέσα στη δράση". Σε ένα τέτοιο μαθησιακό πλαίσιο οι Κοινότητες Πρακτικής και Μάθησης που αναπτύσσονται ραγδαία στον παγκόσμιο ιστό και αφορούν και τις βαθμίδες της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, όπως είναι και τα νηπιαγωγεία, στηρίζονται σε μια δυναμική μαθησιακή διαδικασία, μέσω της οποίας οι μαθητές μαθαίνουν να κάνουν τη δουλειά που έχουν αναλάβει εκπληρώνοντας τις δεσμεύσεις που απαιτούν οι ρόλοι που αναλαμβάνουν κάθε φορά που εμπλέκονται σε μια τέτοια κοινότητα, αλληλεπιδρώντας με άλλους μαθητές.

Η γνώση χτίζεται πάνω σε προηγούμενες εμπειρίες των μαθητών με ίδια ενδιαφέροντα και δεν είναι αποτέλεσμα συσσώρευσης απλά πληροφοριών αλλά αποτελεί αντικείμενο διαπραγμάτευσης, αλληλεπίδρασης και συλλογικής διαμόρφωσης εκτός των στενών ορίων μιας σχολικής αίθουσας (Κώστας & Ρουσάκη, 2011). Άλλωστε η γνώση που προκύπτει και είναι προϊόν εργασιών μιας Κοινότητας Μάθησης είναι σύμφωνα με τον Whipple μεγαλύτερη από το επιμέρους άθροισμα των γνώσεων των μελών της, αφού είναι αποτέλεσμα αλληλεπίδρασης και όχι απλής συνάθροισης των γνώσεων και απόψεων όλων όσων συμμετέχουν σε αυτήν. Στην

ουσία οι Κοινότητες Μάθησης και Πρακτικής αποτελούν μαθησιακά περιβάλλοντα στα οποία οι συμμετέχοντες (εκπαιδευτικοί, μαθητές και γονείς) συνευρίσκονται, επικοινωνούν, θέτουν στόχους, συνεργάζονται και τελικά μαθαίνουν. Η ολοένα και περισσότερο διευρυμένη ανάπτυξή τους στον Παγκόσμιο Ιστό και αξιοποίησής τους από εκπαιδευτικούς και μαθητές ως μέρος της καθημερινής εκπαιδευτικής πραγματικότητας στηρίζεται στις σύγχρονες προσεγγίσεις για τη μάθηση, που προέρχονται από το χώρο των γνωστικών θεωριών και των θεωριών της κοινωνικής αλληλεπίδρασης, όπως η Θεωρία της Κατανεμημένης Γνώσης (Distributed Cognition Theory) και η Θεωρία της Δραστηριότητας (Activity Theory).

Σύμφωνα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών του νηπιαγωγείου και τον Οδηγό Νηπιαγωγού βασική επιδίωξη της προσχολικής αγωγής είναι η δυναμική εμπλοκή των νηπίων στην όλη μαθησιακή διαδικασία, ενώ ο εκπαιδευτικός αναλαμβάνει ρόλο διαμεσολαβητή στην όλη μαθησιακή διαδικασία και διαμορφώνει τις κατάλληλες προϋποθέσεις για την ολόπλευρη - σωματική, συναισθηματική, νοητική και κοινωνική- ανάπτυξή του μέσω της ύπαρξης ενός τέτοιου μαθησιακού περιβάλλοντος που δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να καλλιεργήσουν δεξιότητες και ικανότητες συμβατές με τις ανάγκες του 21ου αιώνα, όπως την κριτική σκέψη, τη δημιουργικότητα, την αλληλεπίδραση και τη συνεργασία. Παράλληλα καλείται να αναπτύξει τις επικοινωνιακές του δεξιότητες εμβαθύνοντας στη μητρική του γλώσσα και υιοθετώντας νέες μορφές γλωσσικής έκφρασης που προωθεί ο τεχνολογικός γραμματισμός, θέτοντας παράλληλα τις βάσεις των δικών του μαθησιακών επιδιώξεων και στόχων προς μια ιδέα δια βίου μάθησης ώστε να λειτουργεί ως ενεργός πολίτης μιας κοινότητας του κόσμου. Στην ευαίσθητη ηλικία των 5 - 6 χρόνων και ενώ ακόμη η πλειονότητα των νηπίων δεν έχουν κατακτήσει δεξιότητες γραφής αλλά έντονη είναι η διάθεση επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον τους, επόμενο είναι να προσεγγίζουν τις διάφορες ΚΠΜ, ως ένα δυναμικό μέσο επικοινωνίας, μαθαίνοντας παράλληλα να αξιοποιούν τις επικοινωνιακές συμβάσεις του προφορικού λόγου ανάλογα με την περίσταση.

Η μάθηση μέσα σε ένα τέτοιο πλαίσιο σύμφωνα με τις κοινωνιοπολιτισμικές θεωρήσεις για τη μάθηση και τους εκπροσώπους της Vygotsky, Doise and Mugny και Wenger, αποτελεί μια κοινωνική δραστηριότητα, καθώς συντελείται μέσα σε ένα πλέγμα αλληλεπιδράσεων μεταξύ ενηλίκων και νηπίων αλλά και νηπίων μεταξύ τους σύμφωνα με την Αμερικανική Εθνική Ένωση για την Εκπαίδευση των Μικρών Παιδιών. Αυτή η αμοιβαία ανταλλαγή δράσης, ιδεών, κοινών και συνεργατικών δραστηριοτήτων αποτελεί μια διαδραστική διαδικασία μάθησης. Μέχρι σήμερα ο όρος "διαδραστικότητα" περιοριζόταν στη χρήση ενός λογισμικού, μέσω του οποίου ο μαθητής με τη χρήση ποντικιού εισάγει δεδομένα και επηρεάζουν το περιεχόμενο του "διαμεσολαβημένου περιβάλλοντος" (Ρούσσου, 2015). Ωστόσο αναγνωρίζεται ο πολυδιάστατος χαρακτήρας του όρου και στην εργασία αυτή το επίκεντρο του ενδιαφέροντος εστιάζει στη σχέση του μαθητή που αναπτύσσει με τους άλλους μέσω των Κοινοτήτων Πρακτικής και Μάθησης. Όπως άλλωστε υποστηρίζει ο Talin το

ψηφιακό περιβάλλον είναι διαδραστικό όταν προσαρμόζεται περισσότερο στις ενέργειες του χρήστη του και του επιτρέπει διευρυμένα επίπεδα ελευθερίας και μεγαλύτερο έλεγχο σε παράγοντες όπως είναι ο χρόνος, ο χώρος ή η πλοκή μιας εμπειρίας (Talin, 1998). Οι ΚΠΜ είναι ένα διαδικτυακό ψηφιακό περιβάλλον μάθησης που δίνουν τη δυνατότητα στο νήπιο να καλλιεργήσει σχέσεις με συνομήλικους εκτός των ορίων της τάξης του, να δεσμευτεί για την ολοκλήρωση ενός κοινού σκοπού και να συνεργαστεί και να αλληλεπιδράσει με άλλα νήπια προσπαθώντας να ολοκληρώσει έναν στόχο που στο τέλος θα το βοηθήσει να κατακτήσει τη γνώση αβίαστα καλλιεργώντας παράλληλα πολιτισμικές, ηθικές αξίες αλλά και επικοινωνιακές δεξιότητες μέσα από την ανάπτυξη ομαδοσυνεργατικών δραστηριοτήτων. Δίνοντας τη δυνατότητα στα νήπια να εργάζονται μέσα στα πλαίσια μιας Κοινότητας ομαδικά, αυτόματα ενθαρρύνονται να αναπτύξουν συζητήσεις γύρω από την επίλυση ενός προβλήματος, επιτρέποντας τους την αυτόνομη επεξεργασία του υλικού και ενισχύοντας τα να ασκούνται σε ανώτερες μορφές μάθησης και ικανότητας. Κατά συνέπεια σε αυτού του είδους τις Κοινότητες διαμορφώνονται αναγκαστικά συνθήκες "συνεργατικής μάθησης" που αποτυπώνονται στις διαδράσεις μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών και στις διαδράσεις μαθητών μεταξύ τους, όπου απαιτούνται μακρόχρονες και εντατικές διεργασίες συνεργασίας. Οι μαθητές αναλαμβάνουν σταδιακά την ευθύνη για τη μάθηση των άλλων. Αποτέλεσμα των διαπροσωπικών σχέσεων και των κοινωνικών διαδράσεων βραχυπρόθεσμα είναι η ανάπτυξη της προσωπικότητας των μελών της ομάδας και της παράλληλης ενίσχυσης της ταυτότητας αυτών ενώ σε μια μακροχρόνια προοπτική τα νήπια ωθούνται να αντιλαμβάνονται τον εαυτό τους ως προς τις στάσεις, αξίες και ικανότητες που κατέχουν σε πολλές και διαφορετικές περιστάσεις.

3. Περιγραφή των ΚΠΜ του νηπιαγωγείου

Το νηπιαγωγείο μας στα πλαίσια του προγραμματισμού του και έχοντας ως όραμα τη διεύρυνση του σχολείου σε ένα ευρύτερο κοινωνικό σύνολο με σκοπό τη διαμόρφωση σταδιακά ενός σχολείου "χωρίς τοίχους", όπου θα ήταν δυνατό εκπαιδευτικοί, γονείς και μαθητές να συνεργάζονται δημιουργικά συμπεριέλαβε στον ετήσιο προγραμματισμό του τη συμμετοχή του σε online κοινότητες με την ανάληψη και υλοποίηση σχεδίων εργασίας μέσω της συνεργατικής μάθησης και της ομαδοσυνεργατικής προσέγγισης της νέας γνώσης. Κριτήριο για τη συμμετοχή στις συγκεκριμένες online πλατφόρμες ήταν να υπάρχει η δυνατότητα επικοινωνίας χωρίς όρια χρονικά ή γεωγραφικά, δυνατότητα πληροφόρησης, δυνατότητα διαμοίρασης εμπειριών και συνεργατικής επεξεργασίας αυτών και τέλος να εξασφαλίζεται η σχεδίαση και η υλοποίηση ομαδοσυνεργατικών projects. Οι Κοινότητες Πρακτικής και Μάθησης που αξιοποιήθηκαν την προηγούμενη σχολική χρονιά ήταν οι:

3.1 eTwinning

Πρόκειται για μια πλατφόρμα, που δίνει τη δυνατότητα σε εκπαιδευτικούς σε όλη την Ευρώπη από το 2005 να συνεργάζονται, να ανταλλάσσουν ιδέες και απόψεις, να επιμορφώνονται και το κυριότερο να αναπτύσσουν κοινά σχέδια εργασίας δίνοντας "τη δυνατότητα στους μαθητές τους να κατανοήσουν ότι αποτελούν μέρος μιας παγκόσμιας κοινότητας, στην οποία κατέχουν τη θέση και το ρόλο τους..." (Crawley, 2012). Το νηπιαγωγείο μας είχε τη δυνατότητα να συμμετέχει στο σχέδιο εργασίας με τίτλο *The Child in his Element*, το οποίο υλοποιήθηκε κατά το σχολικό έτος 2014 - 15, από τις 28 Οκτωβρίου 2014 έως 30 Απριλίου 2015. Στο πρόγραμμα συμμετείχαν 4 σχολεία από Ελλάδα και τρία από Κροατία, Ρουμανία και Πολωνία. Σκοπός ήταν να κινητοποιηθούν τα νήπια να ανακαλύψουν το περιβάλλον που ζουν μέσα από την οπτική των 4 βασικών στοιχείων που απαρτίζουν τη Γη: νερό, φωτιά, αέρας και χρώμα. Επιπρόσθετα προωθούσε οικολογικές αξίες αναφορικά με την προστασία του περιβάλλοντος, υπενθυμίζοντας σε μικρούς και μεγάλους ότι όλοι είμαστε μέρος της φύσης αλλά και απόκτηση βασικών δεξιοτήτων συνεργασίας, αλληλεπίδρασης και επικοινωνίας μέσω της αξιοποίησης των εργαλείων των Νέων τεχνολογιών. Τα νήπια καθόλη τη διάρκεια του προγράμματος έπρεπε να συνεργαστούν και να ανταλλάξουν εμπειρίες και γνώσεις, να διαμοιραστούν ιδέες αλλά και να συν - δημιουργήσουν μια ψηφιακή ιστορία και αφίσα σχετικά με το θέμα που επεξεργάζονταν. Μια φορά την εβδομάδα λοιπόν έμπαιναν στη συγκεκριμένη πλατφόρμα, ενημερώνονταν για τις νέες αναρτήσεις των συμμαθητών τους εκτός σχολείου, σχολίαζαν όσα έβλεπαν και αποφάσιζαν τις δράσεις που θα αναρτούσαν και τα ίδια προκειμένου να ενημερώσουν και τις άλλες τάξεις για τις προόδους που είχαν κάνει. Η διαδικασία αυτή είχε σαν αποτέλεσμα τα νήπια να εμπλουτίζουν αφενός τις εμπειρίες τους, αφετέρου να ανακαλύψουν πτυχές του θέματος που δεν είχαν προσέξει αρχικά. Το πιο σημαντικό όμως ήταν ότι διαπίστωσαν ομοιότητες ως προς τον τρόπο που δούλευαν πάνω σε ένα θέμα εμπλουτίζοντας τις απόψεις τους με διάφορα πολιτισμικά και πολιτιστικά στοιχεία από διάφορες περιοχές.

3.2 We C.A.R.E.

Το συγκεκριμένο διεθνές πρόγραμμα που εκπονούνταν σε συνεργασία με την ΕΣΟΣΕ (Εταιρεία Σχολικής και Οικογενειακής Συμβουλευτικής Έρευνας) και το ΚΕΕΣΧΟΨΥ (Κέντρο Έρευνας και Εφαρμογών Σχολικής Ψυχολογίας) του Πανεπιστημίου Αθηνών, ήταν ένα εξ αποστάσεως πρόγραμμα κατάρτισης των εκπαιδευτικών σε θέματα παρέμβασης για την προαγωγή θετικού κλίματος και ψυχικής ανθεκτικότητας στη σχολική κοινότητα. Στόχος του προγράμματος ήταν μεταξύ άλλων η ανάπτυξη διεθνούς δικτύου σχολείων ως κοινοτήτων που νοιάζονται και φροντίζουν αλλά και υποστηρίζουν τους μαθητές, εκπαιδευτικούς και γονείς στην αντιμετώπιση δύσκολων συμπεριφορών και στρεσογόνων καταστάσεων. Οι τάξεις που συμμετείχαν χωρίζονταν σε ομάδες των 4 τάξεων από διαφορετικές περιοχές της Ελλάδος ή και χώρες και ταυτόχρονα όλες μαζί μέσω του online διαδραστικού

παιχνιδιού Sailing4Caring πραγματοποιούσαν ένα διαδραστικό διαδικτυακό παιχνίδι σε νησιά - σταθμούς εμπνευσμένα από την Αρχαία Ελλάδα και τη Μυθολογία. Η συγκεκριμένη εφαρμογή απεικόνιζε το ταξίδι με το "Καράβι των Σχολείων" WeC.A.R.E., διευκόλυνε την αποτύπωση της πορείας του ταξιδιού με έργα και υλικό των μαθητών για κάθε θεματική ενότητα του προγράμματος / νησί - σταθμό του ταξιδιού αλλά και τη δυνατότητα δημιουργίας κοινών project μεταξύ των τάξεων - συνταξιδιωτών. Το συγκεκριμένο ταξίδι είχε ένα αυστηρό χρονοδιάγραμμα που έπρεπε να τηρηθεί από όλους τους συμμετέχοντες και διήρκησε από τις 25-11-2014 έως τις 7-5-2015 εμπλέκοντας στην όλη διαδικασία και τους γονείς. Τα νήπια αρχικά δούλευαν πάνω σε συγκεκριμένες προτεινόμενες δραστηριότητες εντός των πλαισίων της τάξης τηρώντας ένα ηλεκτρονικό ημερολόγιο στην online καμπίνα τους όπου βρίσκονταν οι αποσκευές τους, μέσα στις οποίες συγκέντρωναν όλο το υλικό τους. Στο τέλος κάθε θεματικής ενότητας από τις 5 συνολικά τα νήπια εκπονούσαν ένα κοινό project το οποίο βαθμιαία απαιτούσε όλο και περισσότερο συνεργασία για την παραγωγή κοινού υλικού με σκοπό την ενδυνάμωση των σχέσεων τους και την καλλιέργεια ομαδικού πνεύματος εργασίας και αλληλεπίδρασης.

3.3 Edmodo

Στα πλαίσια υλοποίησης προγράμματος Περιβαλλοντικής Αγωγής και της συμμετοχής του νηπιαγωγείου στο Εθνικό Θεματικό Δίκτυο του ΚΠΕ Ελευθερίου Κορδελιού και Βερτίσκου με τίτλο: «Βιώσιμη πόλη: Η πόλη ως πεδίο εκπαίδευσης για την αειφορία» ήταν απαραίτητο να αναπτυχθεί συνεργασία και επικοινωνία μεταξύ των μελών του Δικτύου μέσω της ψηφιακής πλατφόρμας του Edmodo. Στο συγκεκριμένο δίκτυο συμμετείχαν 86 σχολικές μονάδες χωρισμένες σε ομάδες. Το νηπιαγωγείο ανήκε στην ομάδα "Επινοητικοί" και αποτελούνταν από 36 μέλη, ενώ χαρακτηριστικό ήταν ότι οι ομάδες δεν είχαν διαμορφωθεί με ηλικιακά κριτήρια αλλά αποτελούνταν από σχολικές μονάδες όλων των βαθμίδων. Οι συντονιστές του προγράμματος έπρεπε να εγγραφούν στην πλατφόρμα και να κάνει μια ομάδα μόνο με τους μαθητές για τις ανάγκες του προγράμματός σας, μέσα στην ίδια πλατφόρμα. Χρονικά το πρόγραμμα ξεκινούσε από τον Οκτώβριο και έληγε το Μάιο και υποχρέωση όλων των εμπλεκόμενων στο δίκτυο ήταν να αναρτούν μετά το πέρας μίας θεματικής ενότητας μία κοινή δραστηριότητα στην συγκεκριμένη πλατφόρμα. Πιο συγκεκριμένα από την πρώτη θεματική ζητούνταν να φτιαχτεί ένα συννεφόμετρο ανά ομάδα με την αξιοποίηση λογισμικών όπως το www.taxgedo.com, και τα οποία θα αποτελούσαν τη βάση δημιουργίας ενός κοινού συννεφόμετρου της κοινότητας. Επίσης ήταν αναγκαίο να διαβαστούν και να σχολιαστούν και οι αναρτήσεις των άλλων ομάδων προάγοντας την κριτική σκέψη και την επικοινωνία μεταξύ των ομάδων του δικτύου αλλά και της μικρότερης κοινότητας "Επινοητικοί". Στη δεύτερη θεματική έπρεπε το κάθε σχολείο να δημιουργήσει το δικό του περιβαλλοντικό μονοπάτι, ενώ η τρίτη κοινή δράση απαιτούσε να παρουσιάσουν οι μαθητές την πόλη που διαλέγουν να ζήσουν. Τα νήπια αξιοποιώντας την εφαρμογή www.poppet.com δημιούργησαν έναν χάρτη με πόλεις καλώντας και τα υπόλοιπα μέλη της κοινότητας

τους να τον συμπληρώσουν με τις δικές τους πόλεις των ονείρων τους διαμορφώνοντας έτσι ένα σχεδιάγραμμα με τα στοιχεία που επιθυμούν οι νέοι να έχουν οι πόλεις όπου ζουν και μεγαλώνουν. Στο τέλος οι μαθητές της κοινότητας ανέλαβαν δράση παρουσιάζοντας τις ιδέες τους για την αναδιαμόρφωση της πόλης δίνοντας έμφαση να παρουσιάσουμε στις άλλες ομάδες τι κάναμε, γιατί το κάναμε, τι σημασία είχε για εμάς και για τους άλλους, ποιοι μας βοήθησαν να την υλοποιήσουμε και τέλος τι μάθαμε από αυτή την εμπειρία.

3.4 Εταιρεία Μικρών Σπηλαιολόγων

Η συγκεκριμένη Κοινότητα Πρακτικής και Μάθησης ήταν μια διαδικτυακή εκπαιδευτική πλατφόρμα - ιστοσελίδα με σκοπό οι μαθητές - ιδρυτές του 8ου νηπιαγωγείου Κιλκίς να εκπαιδεύσουν νήπια και μαθητές από νηπιαγωγεία και δημοτικά για τα σπήλαια. Η ιστοσελίδα είχε τίτλο "σπηλαιο-εξερευνηήσεις" και ήταν η εξής: <http://speleowebquests.wix.com/speleo-webquests>. Πριν ξεκινήσουν τα διαδικτυακά μαθήματα δημιουργήθηκαν κάποιες σύντομες δραστηριότητες, που σκοπό είχαν να παρακινήσουν τα νήπια να ενδιαφερθούν για το συγκεκριμένο θέμα και να γνωριστούν μεταξύ τους. Τα νήπια περιηγήθηκαν στην ιστοσελίδα και ενημερώθηκαν για όσα είχαν κάνει τα νήπια - εκπαιδευτές, ενώ ταυτόχρονα κοινοποιήθηκε και στους γονείς των νηπίων προς ενημέρωσή τους αλλά και συμμετοχής σε αυτήν. Σκοπός της ήταν με τη βοήθεια της τεχνολογίας και συγκεκριμένα μέσω τηλεκπαίδευσης να ευαισθητοποιηθούν οι μαθητές σε θέματα περιβάλλοντος, αειφορίας, προστασίας και διατήρησης σημαντικών οικοσυστημάτων του τόπου και μνημείων της φύσης, όπως είναι το Σπήλαιο. Στο συγκεκριμένο πρόγραμμα συμμετείχαν 5 νηπιαγωγεία, 89 μαθητές, 9 εκπαιδευτικοί και 150 γονείς. Το 1ο Διαδικτυακό μάθημα οργανώθηκε την 1η Απριλίου 2015, στις 11:00 π.μ. διάρκειας 25 λεπτών μέσω Skype. Αφού γνωρίστηκαν οι μαθητές μεταξύ τους και διαζώσης, οι εκπαιδευτές - νήπια παρουσίασαν στις ομάδες των εκπαιδευόμενων το σύνθημά τους και τους τραγούδησαν το τραγούδι "Μικροί Σπηλαιολόγοι" της Γωγώς Αγγελουπούλου δραματοποιώντας ανάλογα. Ακολούθησαν άλλες τέσσερις τέτοιου τύπου διαδικτυακές συναντήσεις, όπου εκπαιδευτές και εκπαιδευόμενοι αντάλλαζαν εμπειρίες και μοιράστηκαν την αγάπη τους για τα σπήλαια.

4. Συμπεράσματα

Τα νήπια πριν την έναρξη κάθε προγράμματος καλούνταν να μοιραστούν τις προσδοκίες τους με τη νηπιαγωγό, τι περίμεναν δηλαδή από το πρόγραμμα. Η πλειονότητα των νηπίων απαντούσε ότι θα έκανε νέους φίλους, θα έκανε παρέα με περισσότερα παιδιά, θα έκαναν από κοινού ζωγραφιές, θα μάθαιναν νέα πράγματα. Μετά το πέρας των προγραμμάτων τα νήπια απαντούσαν πώς ένιωθαν που συμμετείχαν στο συγκεκριμένο πρόγραμμα. Από τα 20 νήπια τα 17 απάντησαν ότι ένιωθαν χαρά και ευχαρίστηση γιατί συνάντησαν νέους φίλους, ανακάλυψαν νέους τρόπους επικοινωνίας, γιατί συνεργάζονταν και με άλλα παιδιά, γιατί είχαν τα ίδια

τον έλεγχο των αποφάσεων. Επίσης ένιωθαν ικανοποίηση και περηφάνια γιατί μπορούσαν να χρησιμοποιούν τον υπολογιστή για να επικοινωνούν αλλά και να φτιάχνουν νέα πράγματα. Εντύπωση έκανε η άποψη των νηπίων που είπαν ότι μάθαιναν πιο εύκολα με αυτόν τον τρόπο, ήταν πιο διασκεδαστικό και διέφερε πολύ με τον τρόπο που γίνεται το "μάθημα", όταν είναι μόνοι τους. Νιώθουμε ότι ανήκουμε σε μια μεγάλη παρέα που όλοι μαθαίνουν το ίδιο πράγμα. Ιδιαίτερα όταν εκπαιδευτές ήταν οι μαθητές τα νήπια είπαν ότι μάθαιναν ευκολότερα και καταλάβαιναν καλύτερα γιατί δάσκαλοι τους ήταν παιδιά μικρά σαν και αυτούς και όχι οι δασκάλες. Παρατηρήθηκε επίσης ότι νήπια που αρνούνταν να συμμετέχουν στις ομαδικές δραστηριότητες της τάξης έδειξαν μεγαλύτερο ενδιαφέρον όταν οι δραστηριότητες γίνονταν σε συνεργασία με τις διάφορες Κοινότητες που ανήκε το νηπιαγωγείο. Τα νήπια παρακινούμενα από τους συμμετέχοντες στις ΚΠΜ λειτουργούσαν περισσότερο συνεργατικά ως ομάδα μεταξύ τους και ανέπτυσαν περισσότερους μηχανισμούς δημιουργικής έκφρασης μέσω των κοινών σχεδίων εργασίας προκειμένου να ολοκληρώσουν μία δραστηριότητα π.χ. να φτιάξουν μία ψηφιακή ιστορία, η οποία απαιτούσε την ενεργή συμμετοχή όλων ή να δημιουργήσουν από κοινού ένα φίλτρο ή έναν ύμνο. Μέσω της ανατροφοδότησης που δέχονταν από τις άλλες ομάδες ενεργοποιούνταν αισθήματα αυτοπεποίθησης ως προς το τι μπορούν να καταφέρουν αλλά παράλληλα δρώντας τα ίδια τα νήπια ως κριτές στα έργα άλλων καλλιεργούνταν η κριτική σκέψη. Ενθουσιασμό έδειξαν και οι γονείς, οι οποίοι είπαν ότι τους άρεζε πολύ να βλέπουν όσα έκαναν τα παιδιά και επίσης αφιέρωναν περισσότερο χρόνο με το παιδί τους συζητώντας για όσα έκανε στο σχολείο. Τέλος ωφελήθηκαν και οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί, καθώς αντάλλαξαν εμπειρίες αλλά και βελτίωσαν τις δεξιότητές τους σχετικά με τα εργαλεία των νέων τεχνολογιών.

Βιβλιογραφία

- Crawley, C. (2012). *Ένα ταξίδι μέσα στο eTwinning*. Βέλγιο: European Schoolnet.
Ανάκτηση από http://files.eun.org/etwinning/books2013/eTwinning_book_EN.pdf.
- Κομνηνού, Ι. & Πατεράκη, Ε. (2011). *Κοινότητα eTwinning: Δημιουργική τάξη*.
www.e-diktyo.eu.
- Κώστας, Α. & Ρουσάκη, Φ. (2011). *Οι Κοινότητες Πρακτικής ως Υποστηρικτικό Εργαλείο στη Βασική Εκπαίδευση των εκπαιδευτικών. Μια Διερευνητική Προσέγγιση του Κοινωνικού Λογισμικού*. 6ο Διεθνές Συνέδριο στην Ανοιχτή και Εξ αποστάσεως Εκπαίδευση, Λουτράκι, Ελλάδα, σ. 502 - 515.
- Lapachet, J., A., H. (1994). *Virtual communities in education: taking the learning out of the classroom*. Ανάκτηση από http://www.sils.umich.edu/impact/students/jaye/jaye_final.html

- Lesser, E. & Prusak, L. (1999). *Communities of practice, social capital and organizational knowledge*. IBM Institute. Ανάκτηση από <http://www.clab.edc.uoc.gr/hy302/papers./communities%20of%20practice.pdf>.
- Ρούσσου, Μ. (2015). *Ο Ρόλος της Διαδραστικότητας στη Διαμόρφωση της Άτυπης Εκπαιδευτικής Εμπειρίας*. Ανάκτηση από http://www.makebelieve.gr/mr/research/papers/Museology/mroussou_museology04_final.pdf.
- Talin. (1998). Real Interactivity in Interactive Entertainment. In C. Dodsworth Jr. (Ed.), *Digital illusion: Entertaining the Future with High Technology* (pp. 151-159). Addison-Wesley.
- Whipple, W., R. (1987). Collaborative learning: recognizing it when we see it. *Bulletin of the American Association for Higher education*, 40(2), 3-7.