

Οι ΤΠΕ στο Νηπιαγωγείο: Παράδειγμα Εφαρμογής τους σε Διδακτικό Σενάριο

Δ. Παρταλά

14ο Νηπιαγωγείο Χανίων, despartala@gmail.com

Περίληψη

Το παρόν διδακτικό σενάριο υλοποιήθηκε σε τάξη νηπιαγωγείου με δυναμικό νηπίων-προνηπίων στο πλαίσιο προγράμματος Αγωγής Υγείας με θέμα την διατροφή. Οι δραστηριότητες του είναι απόλυτα συμβατές με το ΔΕΠΠΣ – ΑΠΣ (2003) για το Νηπιαγωγείο και με την ολοκλήρωσή τους επιδιώκεται ο εμπλουτισμός των γνώσεων των παιδιών γύρω από τις κατηγορίες των τροφίμων με απώτερο στόχο την υιοθέτηση υγιεινών διατροφικών συνηθειών. Τα παιδιά εργάστηκαν μέσα σε ένα ευχάριστο και πλούσιο σε ερεθίσματα πλαίσιο και είχαν την ευκαιρία να εξοικειωθούν αβίαστα και ευχάριστα με τις ΤΠΕ στην τάξη προκειμένου να γίνουν ικανά να αναπαριστούν σε ικανοποιητικό βαθμό τις καινούριες γνώσεις τους πολυτροπικά. Καθ' όλη τη διάρκεια του διδακτικού σεναρίου, οι μαθητές συνεργάστηκαν και αλληλεπίδρασαν τόσο μεταξύ τους όσο και με ενήλικες και ανακάλυψαν τις πολύπλευρες όψεις της μάθησης.

Λέξεις κλειδιά: προσχολική αγωγή, ΤΠΕ, διατροφή.

1. Εισαγωγή

Η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας ήταν επόμενο να επηρεάσει τη διδασκαλία και τη μετάδοση και επεξεργασία των γνώσεων στην σύγχρονη προσχολική αγωγή. Το 2003 εισάγεται για πρώτη φορά στο Α.Π.Σ η Πληροφορική με κύριο στόχο «να εξοικειωθούν τα παιδιά με απλές βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και να έλθουν σε μια πρώτη επαφή με διάφορες χρήσεις του», ενώ στο Συμπληρωματικό Πρόγραμμα Σπουδών του 2011 διαπιστώνεται μια περισσότερο ουσιαστική ενσωμάτωση των Νέων Τεχνολογιών στην εκπαιδευτική πρακτική, γεγονός που προβάλλει τον διαμεσολαβητικό τους ρόλο στην δόμηση των νέων γνώσεων. Εκτενής αναφορά σχετικά με το πλαίσιο ένταξης των ΤΠΕ στην προσχολική εκπαίδευση γίνεται στον Οδηγό Νηπιαγωγού (Δαφέρμου, Κουλούρη & Μπασογιάννη, 2006).

Οι Νέες Τεχνολογίες σήμερα παρέχουν στους μαθητές την ευκαιρία να συγκροτήσουν τη γνώση μέσα σε περιβάλλοντα ιδιαίτερα ελκυστικά που εγείρουν το ενδιαφέρον και διατηρούν αμείωτη την προσοχή τους. Αποτελούν κίνητρο για μάθηση και εργαλείο για την υποστήριξη της επικοινωνίας, της συνεργασίας, της έκφρασης της δημιουργικότητας και της ανάπτυξης διάφορων δεξιοτήτων (ιδιαίτερα τις γλωσσικές και την λεπτή κινητικότητα). Η προστιθέμενη αξία τους σε σύγκριση με τα παραδοσιακά μοντέλα διδασκαλίας είναι ότι αποτελούν ισχυρό κίνητρο για την ενεργή συμμετοχή του μαθητή στη μαθησιακή διαδικασία και συμβάλλουν σημαντικά στη διερεύνηση, τον πειραματισμό και την επίλυση προβλημάτων, στην οργανωμένη διαχείριση των πληροφοριών καθώς και στην ανάδειξη του ψηφιακού γραμματισμού.

Β. Δαγδύλης, Α. Λαδιάς, Κ. Μπίκος, Ε. Ντρενογιάννη, Μ. Τσιτουρίδου (επιμ.), Πρακτικά Εργασιών 4ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία» της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης ΤΠΕ στην Εκπαίδευση (ΕΤΠΕ), Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης & Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη, 30 Οκτωβρίου – 1 Νοεμβρίου 2015

Η αξιοποίηση τους ωστόσο στο νηπιαγωγείο αποτελεί μια συνάρτηση που επηρεάζεται από πολλούς παράγοντες, όπως το Αναλυτικό Πρόγραμμα και όσα αυτό προβλέπει, την αναπτυξιακή καταλληλότητα των εκπαιδευτικών λογισμικών που επιλέγονται και κυρίως την στάση των ίδιων των Νηπιαγωγών απέναντι στην ενσωμάτωση Νέων Τεχνολογιών στο σχεδιασμό των διδακτικών τους δραστηριοτήτων. Απαιτείται δηλαδή η ενεργοποίηση εσωτερικών κινήτρων του εκπαιδευτικού για διαρκή ανανέωση της διδασκαλίας του, επιμόρφωση και επικαιροποίηση των διδακτικών του πρακτικών.

Είναι βέβαιο ότι καμία τεχνολογία δεν μπορεί από μόνη της να επιφέρει την κινητοποίηση ανώτερων γνωστικών λειτουργιών και να συνεισφέρει στην αναβάθμιση της ποιότητας της διδασκαλίας. Η ταχύτατη ανάπτυξη των ΤΠΕ οδηγεί την κοινωνία σε αλλαγές με πολύ γρήγορους ρυθμούς και ο προσχολικός χώρος οφείλει να είναι σε θέση να παρακολουθεί και να προσαρμόζεται στις εξελίξεις αυτές.

2. Διδακτικό σενάριο « Με σωστές συνήθειες εγώ μαθαίνω καλύτερα να ζω»

2.1 Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Μελέτη Περιβάλλοντος, Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών, Γλώσσα, Μαθηματικά, Δημιουργία και Έκφραση

2.2 Γνώσεις και πρότερες ιδέες ή αντιλήψεις των μαθητών

Αν και τα παιδιά δείχνουν να γνωρίζουν αρκετά πράγματα γύρω από τα τρόφιμα και τη διατροφή γενικότερα, οι ιδέες τους αυτές είναι μάλλον ανοργάνωτες και συγκεχυμένες στο μυαλό τους. Τα περισσότερα δυσκολεύονται να κατανοήσουν ότι τα τρόφιμα ανήκουν σε συγκεκριμένες κατηγορίες και περιορίζονται στο να επαναλαμβάνουν ότι κάποιες συγκεκριμένες τροφές (π.χ γαριδάκια, γλυκά) κάνουν κακό στην υγεία μας.

2.3 Σκοπός - στόχοι

2.3.1 Σκοπός

Να εμπλουτίσουν και να συστηματικοποιήσουν τις γνώσεις τους σχετικά με τις κατηγορίες των τροφών ώστε να είναι ικανά να διακρίνουν και να υιοθετήσουν στη διατροφή τους εκείνα που είναι περισσότερο ευεργετικά για την υγεία.

2.3.2 Στόχοι

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο:

- ✓ Να διακρίνουν και να αναφέρουν τις ομάδες τροφίμων
- ✓ Να γνωρίσουν τη θρεπτική αξία των τροφών και τη σημασία τους στη διατροφή.
- ✓ Να κατανοήσουν την αναγκαιότητα της σωστής διατροφής ως προϋπόθεση της καλής σωματικής ανάπτυξης και της διατήρησης της υγείας τους.

Ως προς τη χρήση των ΤΠΕ:

- ✓ Να πειραματιστούν και να εξοικειωθούν με λογισμικά γενικής χρήσης (Ms Word, Ms PowerPoint), εννοιολογικής χαρτογράφησης (Kidspiration) και αισθητικής έκφρασης και ανάπτυξης δημιουργικότητας (TuxPaint, Story Jumper)
- ✓ Να αξιοποιούν το διαδίκτυο με χρήση φυλλομετρητών και μηχανών αναζήτησης (εικόνες και πληροφορίες)
- ✓ Να εξοικειωθούν με την οργάνωση και τη διαχείριση αρχείων και φακέλων (π.χ. άνοιγμα και επιλογή αρχείων, αποθήκευση, εκτύπωση κτλ).

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία:

- ✓ Να αναπτύσσουν ικανότητες συνεργασίας
- ✓ Να διευρύνουν τις εκφραστικές τους δυνατότητες
- ✓ Να κατανοούν την αξία της ομαδικής εργασίας και της διερευνητικής μάθησης.

2.4 Λογισμικά που χρησιμοποιούνται

Τα λογισμικά που θα χρησιμοποιηθούν για την υλοποίηση του σεναρίου είναι τα εξής:

- ✓ Λογισμικό πρόγραμμα γενικής χρήσης παρουσίασης (Ms Powerpoint)
- ✓ Λογισμικά προγράμματα εννοιολογικής χαρτογράφησης CMapTools και Kidspiration
- ✓ Φυλλομετρητής (Google)
- ✓ Μηχανή αναζήτησης (Google Junior)
- ✓ Λογισμικό πρόγραμμα ζωγραφικής Tux Paint
- ✓ Διαδικτυακή εφαρμογή δημιουργίας ψηφιακών βιβλίων Story Jumper
- ✓ Διαδικτυακό προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch.

2.5 Διάρκεια διδακτικού σεναρίου

Το σενάριο πραγματοποιήθηκε από 26/03 μέχρι 30/04 του 2015 . Η συχνότητα εφαρμογής του ήταν 2-3 φορές την εβδομάδα και αυτή είχε σχέση με το ενδιαφέρον των παιδιών και το στάδιο επεξεργασίας του σεναρίου. Η θέση των δραστηριοτήτων στο ωρολόγιο πρόγραμμα εντάχθηκε στην ανάπτυξη διαθεματικών δραστηριοτήτων με διάρκεια τουλάχιστον είκοσι λεπτών για την κάθε μία.

2.6 Οργάνωση της τάξης και απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Η απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή αφορά σε έναν υπολογιστή με σύνδεση στο διαδίκτυο και έναν εκτυπωτή, τα οποία βρίσκονται στην ειδικά διαμορφωμένη γωνιά του Η/Υ της τάξης μας. Τα παιδιά εργάζονται ατομικά ή σε ομάδες των 3 ατόμων στον υπολογιστή, ενώ συγκαλείται ολομέλεια όποτε κριθεί απαραίτητο.

2.7 Διδακτικές προσεγγίσεις και στρατηγικές

Οι δραστηριότητες του διδακτικού σεναρίου στηρίζονται στις αρχές του εποικοδομισμού και τις κοινωνιοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης που υποστηρίζουν ότι στόχος της μάθησης είναι η τροποποίηση των γνώσεων που ήδη υπάρχουν μέσα από δραστηριότητες διερεύνησης, ανακάλυψης και πειραματισμού, καθώς και στο

πλαίσιο της παιδαγωγικής της αλληλεπίδρασης όπου τα παιδιά ενθαρρύνονται να εκφράζουν και να ανταλλάσσουν τις ιδέες τους δουλεύοντας ομαδικά και συνεργατικά σε ένα υποστηρικτικό πλαίσιο βασισμένο στον κοινωνικό εποικοδομισμό, στη διερευνητική μάθηση και την εμπειρική-βιωματική προσέγγιση.

Υποστηρικτικά προς τις στρατηγικές που αναφέρθηκαν λειτούργησαν η παρατήρηση και καταγραφή των δεδομένων με ψηφιακά μέσα, προκειμένου να οπτικοποιηθούν γραπτές πληροφορίες και αναπαραστάσεις, και η παρουσίαση των εργασιών κατά ομάδες, πρακτική που προάγει την επικοινωνία και διάχυση της γνώσης ανάμεσα στα ίδια τα παιδιά και λιγότερο ανάμεσα στα παιδιά και τον εκπαιδευτικό.

2.8 Περιγραφή και αιτιολόγηση του σεναρίου

Το σενάριο περιλαμβάνει μια σειρά δραστηριοτήτων ξεκινώντας από τη δραστηριότητα ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας κατά την οποία επιχειρείται η ανίχνευση των πρότερων γνώσεων και ιδεών των παιδιών. Ακολουθεί μια δέσμη δραστηριοτήτων για τη διδασκαλία του γνωστικού αντικειμένου και την εμπέδωση των σχετικών γνώσεων και δεξιοτήτων και το σενάριο ολοκληρώνεται με την αξιολόγηση των όσων κατέκτησαν τα παιδιά αναφορικά με τους στόχους, καθώς και το μεταγνωστικό στοχασμό όλων για τις διαδικασίες και το περιεχόμενο του διδακτικού σεναρίου.

α) Η δραστηριότητα ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας, έχει στόχο την αποτίμηση της υπάρχουσας γνώσης και την ανίχνευση των γνωστικών δυσκολιών και αναπαραστάσεων σχετικά με τις ομάδες των τροφίμων. Η προσέγγιση των ιδεών των παιδιών πραγματοποιήθηκε αρχικά μέσα από φωτογραφίες και έντυπο υλικό, ενώ η αποτύπωση τους έγινε από τη νηπιαγωγό με τη μορφή νοητικού χάρτη που δημιουργήθηκε με το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης CMapTools. Στη συνέχεια πραγματοποιήθηκε επαλήθευση των ιδεών τους με τη βοήθεια της μηχανής αναζήτησης Google Junior.

β) Οι δραστηριότητες διδασκαλίας του γνωστικού αντικειμένου συνοψίζονται στην παρουσίαση και γνωριμία των παιδιών με τις κατηγορίες των τροφών, την επίσκεψη διατροφολόγου στην τάξη και την οργάνωση σε εννοιολογικό χάρτη των νέων γνώσεων που αποκόμισαν τα παιδιά από αυτή, καθώς και τη δημιουργία ενός ενδεικτικού ημερήσιου οδηγού υγιεινής διατροφής. Αναλυτικότερα:

1^η Δραστηριότητα : Προβολή παρουσίασης στην ολομέλεια με χρήση λογισμικού γενικής χρήσης παρουσίασης (MsPowerpoint) η οποία αναφέρεται στις 5 βασικές κατηγορίες τροφίμων (Φρούτα, λαχανικά/ Όσπρια, δημητριακά/Κρέας, ψάρι, πουλερικά/ Γαλακτοκομικά/ Λίπη, έλαια) και περιλαμβάνει πληροφορίες για τα θρεπτικά συστατικά που προσφέρουν τα τρόφιμα της κάθε κατηγορίας στον οργανισμό. Ακολουθεί συζήτηση και ανταλλαγή πληροφοριών ανάμεσα στην ολομέλεια και τα παιδιά χωρισμένα σε 5 ομάδες, μία για την κάθε ομάδα τροφών, και δημιουργούν αντίστοιχα κολάζ από

φυλλάδια σούπερ μάρκετ και εικόνες περιοδικών την οποία παρουσιάζει στην ολομέλεια.

2^η Δραστηριότητα: Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη με το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration. Η νηπιαγωγός ζητάει από τα πιο έμπειρα νήπια να εισάγουν από την εφαρμογή Super Grouper του λογισμικού στο κάτω μέρος της καρτέλας 5 καρτόνια και στο επάνω μέρος διάφορα τρόφιμα από τη βιβλιοθήκη εικόνων του προγράμματος και από φάκελο με αποθηκευμένες εικόνες στην επιφάνεια εργασίας του Η/Υ. Τα παιδιά χωρίζονται σε 5 ομάδες των 3-4 ατόμων ανάλογα με την κατηγορία των τροφών και καλούνται να βάλουν στο δικό τους καρτόνι μόνο τα τρόφιμα εκείνα που ανήκουν στην ομάδα τους.

3^η Δραστηριότητα: Δημιουργία ενδεικτικού ημερήσιου οδηγού διατροφής με τη χρήση της διαδικτυακής εφαρμογής δημιουργίας ψηφιακών βιβλίων και παρουσιάσεων Story Jumper. Μετά από την επίσκεψη διατροφολόγου στην τάξη μας και την αναφορά στα θρεπτικά στοιχεία των τροφίμων και τον τρόπο με τον οποίο βοηθούν το σώμα μας να είναι γερό και δυνατό, τα παιδιά με την υποστήριξη της νηπιαγωγού επιχειρούν να δημιουργήσουν έναν δικό τους οδηγό διατροφής, βασισμένο στα υγιεινά πρότυπα που συζητήθηκαν. Παράλληλα, οι υπόλοιπες ομάδες φτιάχνουν έναν συμβατικό διατροφικό οδηγό ο οποίος συρράπτεται και μπαίνει στην βιβλιοθήκη της τάξης μας.

γ) Η δραστηριότητα εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου περιείχε μεγαλύτερο βαθμό δυσκολίας για τα ίδια θέματα που διαπραγματεύτηκε η ενότητα διδασκαλίας. Τα παιδιά στη δραστηριότητα αυτή, χωρισμένα σε 5 ομάδες, αλληλεπίδρασαν μεταξύ τους και με τη χρήση του λογισμικού έκφρασης και δημιουργικότητας Tux Paint, αναπαράστησαν εικαστικά τις ομάδες των τροφών. Με την λειτουργία της προβολής σε παρουσίαση, παρουσίασαν την εργασία τους στις υπόλοιπες ομάδες αναφέροντας την κατηγορία των τροφών, τα ονόματα των τροφίμων που σχεδίασαν και τα οφέλη τους για τον οργανισμό. Στη συνέχεια, εκτύπωσαν τη δουλειά τους η οποία αναρτήθηκε στον πίνακα αναφοράς της τάξης.

δ) Η δραστηριότητα αξιολόγησης του γνωστικού αντικειμένου έγινε με τη μορφή παιχνιδιού στο λογισμικό πρόγραμμα προγραμματισμού Scratch που δημιούργησε η Νηπιαγωγός. Με την έναρξη του παιχνιδιού, τα παιδιά καλούνται να πάρουν από το ράφι ενός καταστήματος τα τρόφιμα εκείνα που είναι ωφέλιμα για την υγεία μας και να τα τοποθετήσουν στο καλάθι αγορών που εμφανίζεται στην πλατφόρμα του παιχνιδιού.

ε) Η μεταγνωστική δραστηριότητα στηρίχτηκε στον αναστοχασμό όσων πραγματευτήκαμε κατά τη διάρκεια υλοποίησης του διδακτικού σεναρίου. Θυμηθήκαμε τον νοητικό χάρτη που φτιάξαμε κατά την ανίχνευση των πρώτων ιδεών των παιδιών και τον αντιπαραθέσαμε με φωτογραφίες ενδεικτικές των διαφορών δραστηριοτήτων, καθώς και με εκτυπώσεις από την εργασία τους με τα διάφορα λογισμικά. Με την υποστήριξη της νηπιαγωγού, οι φωτογραφίες ενσωματώθηκαν σε

καινούρια παρουσίαση, η οποία αξιοποιήθηκε για την παρουσίαση της δουλειάς μας στα παιδιά της Α' τάξης του Δημοτικού Σχολείου με το οποίο συστεγαζόμαστε.

2.9 Αξιολόγηση σεναρίου-Συμπεράσματα

Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής είναι αναμφισβήτητα ένα εργαλείο που στον χώρο της εκπαίδευσης διευρύνει τις ευκαιρίες των μικρών παιδιών, προσδίδοντας νέα διάσταση στις αναπτυσσόμενες δραστηριότητες και τροφοδοτώντας την έμφυτη ανάγκη τους για διερεύνηση. Υποστηρίζουν τη συνολική γνωστική και κοινωνική τους ανάπτυξη και όταν χρησιμοποιηθούν με αναπτυξιακά κατάλληλους τρόπους από ενημερωμένους εκπαιδευτικούς μπορούν να διευκολύνουν τα μικρά παιδιά να βιώσουν θετικές εμπειρίες μάθησης. Σε έρευνα που διεξήχθη σε νηπιαγωγεία του Ν. Χανίων διαπιστώθηκε ότι κάτω από συγκεκριμένες προϋποθέσεις οι ΤΠΕ στο νηπιαγωγείο μπορεί να συμβάλλουν στη δημιουργία ενός παιδαγωγικού κλίματος συνεργασίας, προώθησης αυθεντικού διαλόγου και ενσυναίσθησης. Οι προϋποθέσεις δε αυτές έχουν να κάνουν με τον παιδαγωγικό σχεδιασμό, τις αντιλήψεις που διατηρούν οι εκπαιδευτικοί για τη χρήση των ΤΠΕ γενικότερα, και στην προσχολική εκπαίδευση ειδικά (Κασσωτάκης & Δόβρος, 2011).

Η υλοποίηση του παρόντος διδακτικού σεναρίου εκτιμάται ότι έδωσε την ευκαιρία στα παιδιά να αλληλεπιδράσουν και να χρησιμοποιήσουν τις ΤΠΕ προκειμένου να εξυπηρετήσουν αυθεντικές μαθησιακές τους ανάγκες. Τα παιδιά είχαν την ευκαιρία να εξοικειωθούν φυσικά και αβίαστα με τη χρήση του υπολογιστή και παράλληλα να διευρύνουν τις γνώσεις και τις δεξιότητες τους για τους τρόπους και τα μέσα με τα οποία μπορούν να αναπαριστούν τις ιδέες και τα συναισθήματά τους. Οι νέες αλληλεπιδραστικές τεχνολογίες διευκολύνουν τη δημιουργία περιβαλλόντων ενεργητικής μάθησης και οι πολυμεσικές τεχνολογίες βοηθούν το παιδί να οπτικοποιήσει δυσνόητες έννοιες. Τα παραπάνω χαρακτηριστικά καθιστούν τις νέες τεχνολογίες αναπτυξιακά κατάλληλες για τους μικρούς μαθητές μας και διευκολύνουν τη δημιουργικότητα, τον πειραματισμό και την ανακάλυψη (Κυρίδης, Δρόσος & Ντίνας, 2003).

Η προστιθέμενη αξία της υλοποίησης του διδακτικού σεναρίου με τη χρήση των ΤΠΕ είναι ότι ευνοείται το μαθητοκεντρικό μοντέλο της διερευνητικής διαδικασίας και προσφέρεται στους μαθητές η δυνατότητα πολλαπλών ισχυρών αναπαραστάσεων (οπτικές, εικονικές, λεκτικές). Οι ΤΠΕ λειτούργησαν ως γνωστικό εργαλείο, ευνόησαν δραστηριότητες επίλυσης προβλήματος και λήψης αποφάσεων, υποστήριξαν δραστηριότητες συμβολικής έκφρασης, επικοινωνίας, δημιουργίας και διάχυσης των πληροφοριών. Σε αντίθεση με το παραδοσιακό λογοκεντρικό σύστημα διδασκαλίας, προσφέρουν άμεση πρόσβαση στις αντιλήψεις και τις αναπαραστάσεις τους σχετικά με το θέμα και ευνοούν την μείωση ανεπιθύμητων συμπεριφορών κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας και τη διαμόρφωση θετικής στάσης απέναντι στο αντικείμενο της. Παρέχουν στους μαθητές την δυνατότητα να χειρίζονται αυτόνομα και δυναμικά τις νέες γνώσεις που αποκτούν μέσα από διαδικασίες πειραματισμού

και αυτοελέγχου αλλά και να καλλιεργούν την αισθητική τους έκφραση και καλαισθησία.

Ευχαριστίες

Ιδιαίτερες ευχαριστίες απευθύνονται προς την Σχολική Σύμβουλο Π.Α.Ν. Χανίων κα Πόπη Κασσωτάκη-Ψαρουδάκη για την καθοδήγηση και στήριξη της κατά τη διάρκεια της επιμόρφωσης μου για το Β' επίπεδο των ΤΠΕ.

Παραπομπές και Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Δαφέρμου, Χ., Κουλούρη, Π. & Μπασαγιάννη, Ε. (2006). *Οδηγός Νηπιαγωγού: Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί – δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης* (σ.350). Αθήνα: ΟΕΔΒ.
- Κασσωτάκη, Π. & Δόβρος, Ν. (2011). Διερεύνηση των επιπέδων ανησυχίας νηπιαγωγών, σχετικά με την αξιοποίηση των ΤΠΕ στην τάξη. *Πρακτικά Εργασιών 6^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου Σύρου στις ΤΠΕ: Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη* (σσ. 1-6). Σύρος, 6-8 Μαΐου 2011.
- Κυρίδης, Α., Δρόσος, Β. & Ντίνας, Κ. (2003). *Η πληροφοριακή – επικοινωνιακή τεχνολογία στην προσχολική και πρωτοσχολική εκπαίδευση: Το παράδειγμα της γλώσσας* (σσ.138-139,185-186,192). Αθήνα: εκδ. Τυπωθήτω.
- ΥΠΕΠΘ-ΠΙ. (2003). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο*. Αθήνα: ΥΠΕΠΘ-ΠΙ, Φ.Ε.Κ.303Β/13-03-2003.