



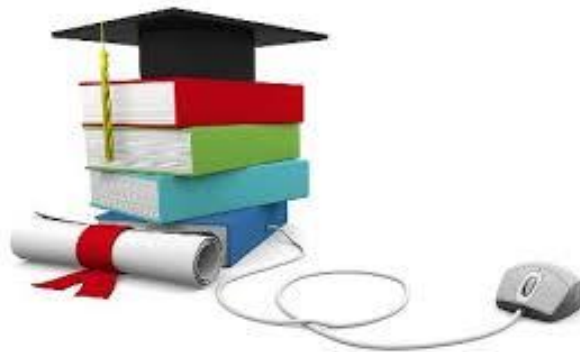
**ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ**

**ΣΧΟΛΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΩΝ ΥΓΕΙΑΣ ΚΑΙ ΠΡΟΝΟΙΑΣ**

**ΤΜΗΜΑ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ**

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**Η ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΟΥΣ ΧΩΡΟΥΣ ΤΗΣ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗΣ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ – ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΕΜΠΛΑΙΣΙΩΣΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΩΝ ΓΙΑ  
ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ ΣΕ ΠΑΙΔΙΑ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ**



**Των φοιτητριών:**

**Χατζηκυριάκου Βασιλική**

**Χολή Ελένη**

**Επιβλέπων καθηγητής:**

**ΒΙΤΟΥΛΗΣ ΜΙΧΑΗΛ,**

**Καθηγητής Ψηφιακής Παιδαγωγικής και Δημιουργικής Σκέψης, Τμήμα Προσχολικής  
Αγωγής, Αλεξάνδρειο Τ.Ε.Ι. Θεσσαλονίκης**

**ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2018**



*“The role of the teacher is to create the conditions for invention, rather than provide ready-made knowledge”*

*Seymour Papert*



## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ</b>	<b>5</b>
<b>ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ ΚΑΙ ΣΥΜΒΟΛΑ</b>	<b>8</b>
<b>ΠΕΡΙΛΗΨΗ</b>	<b>9</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>10</b>
<b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ</b>	<b>11</b>
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1</b>	<b>13</b>
<b>ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ</b>	<b>13</b>
1.1 ΟΡΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΤΠΕ	13
1.2 Η ΑΞΙΑ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ, ΣΤΗΝ ΜΑΘΗΣΗ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ	14
1.3 Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ	15
1.4 ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟΤΕΡΗ ΕΝΤΑΞΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ.	16
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2</b>	<b>18</b>
<b>ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ Ι – ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΤΗΤΑ</b>	<b>18</b>
2.1 Η ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗΣ ΚΑΙ ΤΟΥ ΣΕΒΑΣΜΟΥ ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΣΤΟ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ	18
2.2 ΠΛΑΝΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ	18
2.3 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ - ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ	25
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3</b>	<b>27</b>
<b>ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΙΙ – ΑΤΟΜΑ ΜΕ ΑΝΑΠΗΡΙΑ</b>	<b>27</b>
3.1 Η ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗΣ ΤΩΝ ΑΤΟΜΩΝ ΜΕ ΑΝΑΠΗΡΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ	27
3.2 ΠΛΑΝΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ	27
3.3. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ-ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ	33

---

**ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4** **35**

---

**ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΙΙΙ – ΜΕΣΑ ΜΑΖΙΚΗΣ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ** **35**

- 4.1 Η ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΤΩΝ ΜΕΣΩΝ ΜΑΖΙΚΗΣ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ 35
- 4.2 ΠΛΑΝΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ 35
- 4.3 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ-ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ 40

---

**ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5** **42**

---

**ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΙV – Ο ΚΥΚΛΟΣ ΤΟΥ ΝΕΡΟΥ** **42**

- 5.1 Η ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΤΩΝ «ΦΥΣΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ» ΓΙΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΝΗΣΙΑΚΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ 42
- 5.2 ΠΛΑΝΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ 43
- 5.3 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ-ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ 47

---

**ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6** **48**

---

**ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ VΙ - ΑΝΑΚΥΚΛΩΣΗ** **48**

- 6.1 Η ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΥΙΟΘΕΤΙΣΗΣ ΣΩΣΤΩΝ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΩΝ ΣΥΝΗΘΕΙΩΝ 48
- 6.2 ΠΛΑΝΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ 48
- 6.3 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ-ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ 56

---

**ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7** **58**

---

**ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ VΙΙ – ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ** **58**

- 7.1 Η ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ 58
- 7.2 ΠΛΑΝΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ 58
- 7.3 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ-ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ 64

---

**ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8** **65**

---

**ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ VΙΙΙ – ΧΩΡΙΚΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ** **65**

- 8.1 Η ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΑΝΤΙΛΗΨΗΣ ΧΩΡΙΚΩΝ ΕΝΝΟΙΩΝ ΚΑΙ ΣΧΕΣΕΩΝ 65
- 8.2 ΠΛΑΝΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ 66
- 8.3 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ-ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ 71

<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9</b>	<b>74</b>
<b>ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΙΧ - ΑΓΩΓΗ ΥΓΕΙΑΣ</b>	<b>74</b>
9.1 Η ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΥΙΟΘΕΤΙΣΗΣ ΥΓΙΕΙΝΩΝ ΣΥΝΗΘΕΙΩΝ	74
9.2 ΠΛΑΝΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	74
9.3 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ-ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ	81
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 10</b>	<b>84</b>
<b>ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ Χ – ΔΙΑΤΡΟΦΗ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ</b>	<b>84</b>
10.1 Η ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΥΙΟΘΕΤΙΣΗΣ ΥΓΙΕΙΝΩΝ ΔΙΑΤΡΟΦΙΚΩΝ ΣΥΝΗΘΕΙΩΝ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ	84
10.2 ΠΛΑΝΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ	84
10.3 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ-ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ	90
<b>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ</b>	<b>92</b>
<b>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ ΕΙΚΟΝΩΝ</b>	<b>96</b>

## **ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ ΚΑΙ ΣΥΜΒΟΛΑ**

- Ν.Τ.- Νέες Τεχνολογίες
- Τ.Π.Ε.- Τεχνολογία Πληροφορίας και Επικοινωνίας
- Μ.Μ.Μ.- Μέσα Μαζικής Μεταφοράς
- Δ.Π.- Διαδραστικός Πίνακας
- Η/Υ- Ηλεκτρονικός Υπολογιστής



## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην εν λόγω πτυχιακή εργασία ασχοληθήκαμε με το θέμα την αξιοποίηση των ΤΠΕ στους χώρους της Προσχολικής Εκπαίδευσης και ειδικότερα προτάσεις εμπλαίσωσης λογισμικών για παρέμβαση σε παιδιά προσχολικής ηλικίας.

Αρχικά επιχειρήσαμε μια αναφορά στο θεωρητικό πλαίσιο και αναλύσαμε τον όρο των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ), καθώς και τις σημαντικές αλλαγές που έχει επιφέρει στη δομή και τον προσανατολισμό της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Διατυπώσαμε προτάσεις για την αποτελεσματικότερη ένταξη των Νέων Τεχνολογιών (ΝΤ) στη διδασκαλία και συγκεκριμένα την ενσωμάτωσή και εμπλαίσωσή τους στα ιδρύματα Προσχολικής Εκπαίδευσης.

Πιο συγκεκριμένα, αναλύθηκαν δέκα θεματικές προσεγγίσεις, στις οποίες κεντρικό εργαλείο υπήρξε ο Ηλεκτρονικός Υπολογιστής (Η/Υ), ως μέσο πληροφόρησης, διδασκαλίας και επικοινωνίας. Τα θέματα τα οποία επιλέξαμε ήταν από τα βασικά της ετήσιας θεματολογίας των Εκπαιδευτικών, και αναπροσαρμόστηκαν με τέτοιο τρόπο, ώστε να έχουν ως κεντρικό άξονα τις Νέες Τεχνολογίες.

Η θεματολογία των προσεγγίσεων άγγιζε θέματα ποικίλης ύλης. Αναλυτικότερα, η πτυχιακή μας εργασία ξεκινάει με κοινωνικής φύσεως περιεχόμενα με επίκεντρο τον άνθρωπο, όπως η διαφορετικότητα και τα Άτομα με Ειδικές Ανάγκες, και με επίκεντρο την κοινωνική συμπεριφορά, όπως τα Μέσα Μαζικής Μεταφοράς και η ανακύκλωση. Συνεχίζοντας, εστίασαμε σε περιβαλλοντικά θέματα, τόσο ως Φυσικές επιστήμες, όπως τον κύκλο του νερού, όσο και ως τη γλωρίδα και την πανίδα, όπως και τον τρύγο. Επιπροσθέτως, θεωρώντας την διδασχία των μαθηματικών εννοιών αναγκαία, αφιερώσαμε μια από τις προσεγγίσεις μας στην εκμάθηση της χωροταξίας. Τέλος, θέλοντας να τονίσουμε την αναγκαιότητα της ατομικής υγιεινής, ασχοληθήκαμε με την υγιεινή ζωή και τις διατροφικές συνήθειες.

Λέξεις Κλειδιά: Νέες Τεχνολογίες, Τ.Π.Ε., Ηλεκτρονικός Υπολογιστής, προσχολική ηλικία, εκπαίδευση, διδασκαλία, προσεγγίσεις

## **ABSTRACT**

In this thesis we dealt with the subject the use of ICT in Preschool Education and in particular software embedding suggestions for intervention in preschool children.

Initially, we made a reference to the theoretical context and we have analyzed the term Information and Communication Technologies (ICT), as well as the significant changes it has made to the structure, and the orientation of the educational process. We made proposals for more effective integration of New Technologies (NT) in teaching and in particular, their incorporation and enrichment at in Preschool Education Institutions.

More specifically, ten thematic approaches were analyzed, in which the central tool was the Computer, as a means of information, teaching and communication. The themes we chose were among the essentials of the annual theme of teachers and have been updated in such a way that they have as a central axis New Technologies.

The subjects of the approaches touched on issues of varied content. In more detail, our dissertation begins with social content with a human focus, such a diversity and people with disabilities, and with a focus on social behavior, such a Public Transport and recycling. Continuing, we focused on environmental issues, both as Natural Sciences, such as the water cycle, as well as flora and fauna and vintage. In addition, considering the teaching of mathematical concepts necessary, we have devoted one of our approaches to spatial learning. Finally, wishing to emphasize the necessity of personal hygiene, we dealt with healthy life and eating habits.

Key Words: New Technologies, ICT, Computer, preschool age, education, teaching, approaches

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η ραγδαία ανάπτυξη της ψηφιακής τεχνολογίας τις τελευταίες δεκαετίες, δημιούργησε τις προϋποθέσεις για την ανάπτυξη της Κοινωνίας της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας, και τη διεύρυνση της πληροφορικής σε κάθε έκφανση της κοινωνικο-οικονομικής ζωής του σύγχρονου ανθρώπου, καθιστώντας αναγκαία και την εξοικείωση όλων στη χρήση της. (Rzevski, 2002)

Τα οφέλη που προκύπτουν από την ένταξη των σύγχρονων τεχνολογικών μέσων στην προσχολική εκπαίδευση είναι σημαντικά. Παρατηρείται ενίσχυση της αυτοεκτίμησης των παιδιών (Haugland, 1992), ενώ παράλληλα συντελούν στην ανάπτυξη νοητικών-γνωστικών δεξιοτήτων και στην ενεργό εμπλοκή των παιδιών στη διαδικασία μάθησης. (Αναγνωστόπουλος, 2002)

Η εποχή της πληροφορίας που διάγουμε απαιτεί την ενσωμάτωση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση και μάλιστα με ταχείς ρυθμούς, προκειμένου οι μαθητές να καταστούν ψηφιακά εγγράμματοι, να αξιοποιήσουν συνεργατικά περιβάλλοντα που βελτιώνουν την εκπαιδευτική διαδικασία και να οδηγηθούν προς την πρόοδο. Οι ΤΠΕ αξιοποιούνται κυρίως στην εκπαιδευτική διοίκηση, ως αυτόνομο αντικείμενο, ως μέσο διδασκαλίας άλλων αντικειμένων και ως αυτόνομο μέσο επικοινωνίας. (ΙΤΥΕ 2010: 5-10)

Η εκπαίδευση δε θα μπορούσε και ούτε πρέπει να μείνει ανεπηρέαστη, απαθής και αποστασιοποιημένη από αυτή τη νέα πραγματικότητα για δυο κυρίως λόγους. Πρώτο, επειδή ο χαρακτήρας της εκπαίδευσης πρέπει να αναπροσαρμόζεται στις εκάστοτε απαιτήσεις της κοινωνίας και δεύτερο, επειδή μπορεί κάλλιστα η εκπαίδευση να χρησιμοποιήσει, εντάσσοντας στους μηχανισμούς της, τον ίδιο τον υπολογιστή είτε ως εργαλείο διδασκαλίας, είτε ως επικοινωνιακό μέσο, αναβαθμίζοντας έτσι ποιοτικά τη μαθησιακή διαδικασία. (Ζαρίντας, 2003)

Τέλος, είναι σημαντικό εμείς, ως Παιδαγωγοί, να στηρίξουμε την ένταξη των Νέων Τεχνολογιών στην Εκπαίδευση. Αυτό, γιατί θεωρούμε ότι αν οι νέοι εκπαιδευτικοί επιμορφώνονται και ενημερώνονται για την αξιοποίηση των ΤΠΕ στις αίθουσες διδασκαλίας, θα είναι πιο εύκολο να ενταχθεί ο Η/Υ στις διαδικασίες μάθησης. Αναγνωρίζοντας ότι η Προσχολική Ηλικία είναι καθοριστική για την δόμηση της θεμελιώδους μάθησης, θεωρούμε απαραίτητη την παρουσίαση της θετικής πλευράς των ΝΤ, καθώς και την ορθή ένταξη και αξιοποίησή τους στους χώρους του Παιδικού Σταθμού.



## ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

### 1.1 ΟΡΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΤΠΕ

Οι τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ) αναφέρονται σε κάθε μορφής ψηφιακό μέσο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί, αυτόνομα ή ως στοιχείο ενός τεχνολογικού συστήματος, για την αναζήτηση, την πρόσβαση, την επεξεργασία, την παραγωγή, διαμόρφωση και παρουσίαση, καθώς και την καταχώρηση, τη συλλογή, ανάλυση, αναπαράσταση και βεβαίως τη διακίνηση (μετάδοση, ανταλλαγή) της πληροφορίας. Μιλάμε δηλαδή πρωτίστως για τις υπολογιστικές και δικτυακές τεχνολογίες, που την τελευταία δεκαετία αποσαφήνισαν τον όρο «Νέες Τεχνολογίες» (NT) που προηγήθηκες, ο οποίος με τη σειρά του εμφανίστηκε ως πιο νεωτεριστική, επαναστατική εκδοχή της «Εκπαιδευτικής τεχνολογίας». (Brown, 2000)

Οι νέες τεχνολογίες διαμορφώνουν ένα νέο περιβάλλον εκπαίδευσης το οποίο επιφέρει σημαντικές αλλαγές στους στόχους διδασκαλίας, στις εκπαιδευτικές πρακτικές, στις μαθησιακές συνήθειες και στα χρησιμοποιούμενα εκπαιδευτικά μέσα.

Με τον όρο Νέες Τεχνολογίες (NT) εννοούμε τις τεχνολογίες που βασίζονται στην πληροφορική. Ο όρος πληροφορική καθορίζει ευρύτερα τον τομέα της αυτόματης επεξεργασίας δεδομένων, αναφέρεται επομένως σε συστήματα επικοινωνίας δεδομένων, κυρίαρχο ρόλο στα οποία παίζει ο υπολογιστής, στα συστήματα επικοινωνίας ήχου και εικόνας, στα οπτικά συστήματα καθώς και στα συστήματα παραγωγής γραφημάτων. (Ράπτη & Ράπτης, 2002) Έτσι με τον όρο NT εννοούμε τον Η/Υ, καθώς και ότι σχετίζεται με αυτόν:

- Διάφορα είδη λογισμικών
- Διάφορα είδη πολυμέσων
- Διάφορους αισθητήρες που καταγράφουν φαινόμενα και μετρούν μεγέθη
- Μετατροπείς σήματος (αναλογικό – ψηφιακό)
- Τοπικά δίκτυα υπολογιστών, διαδίκτυο
- Συστήματα επικοινωνίας- επεξεργασίας ήχου εικόνας

Η ανάπτυξη των Ν.Τ. έχει επιφέρει σημαντικές αλλαγές στη δομή και τον προσανατολισμό της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Οι αλλαγές αυτές αφορούν τις εκπαιδευτικές πρακτικές, τους διδακτικούς στόχους, το περιεχόμενο της διδασκαλίας, τις μαθησιακές συνθήκες, τα χρησιμοποιημένα εκπαιδευτικά μέσα και περιβάλλοντα καθώς και την οργάνωση τους. Το παραδοσιακό σχολείο δεν είναι σε θέση να προετοιμάσει τα άτομα για την νέα πραγματικότητα που συνηθίζεται να αποκαλείται « κοινωνία της πληροφορίας και της επικοινωνίας». Η εκπαιδευτική σκέψη εξελίσσεται και ανάγεται σε ένα ευρύτερο πεδίο, το οποίο καθορίζεται από την τεχνολογία και τις επαγόμενες αλλαγές στην κοινωνία. Επομένως ο τρόπος που αναπτύσσεται σήμερα η σχολική γνώση καθορίζεται από παλιές και ενίοτε ξεπερασμένες αντιλήψεις για τους μαθησιακούς στόχους, τη μάθηση και τις διδακτικές στρατηγικές. (Τζιμογιάννης, 2007)

Οι Ν.Τ. έχουν αλλάξει την φύση της γνώσης και τον τρόπο που ο άνθρωπος έχει πρόσβαση, οικοδομεί, διαδίδει και διδάσκει τη νέα γνώση. Για όλα τα παραπάνω συνηγορούν δύο λόγοι:

- Τα σύγχρονα περιβάλλοντα των Ν.Τ. αλλάζουν ριζικά τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι έχουν πρόσβαση, συγκεντρώνουν, αναπαριστούν, μεταφέρουν και αξιοποιούν την πληροφορία.
- Οι Ν.Τ. έχουν αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι προσεγγίζουν και επιλύουν προβλήματα. (Γκορόγια, 2011)

## **1.2 Η ΑΞΙΑ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ, ΣΤΗΝ ΜΑΘΗΣΗ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ**

Οι Τεχνολογίες των Πληροφοριών και των επικοινωνιών (ΤΠΕ)- ο όρος ΤΠΕ καλύπτει ένα ευρύ φάσμα υπηρεσιών, εφαρμογών, τεχνολογιών, εξοπλισμού και λογισμικών, δηλαδή εργαλεία όπως η τηλεφωνία και το Ιντερνέτ, η εξ' αποστάσεως μάθηση, η τηλεόραση, οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές, τα δίκτυα και τα λογισμικά που είναι αναγκαία για τη χρήση των εν λόγω τεχνολογιών,- μπορούν να συνεισφέρουν θετικά όσον αφορά στη διδασκαλία και στη μάθηση. Οι μαθητές συχνά κερδίζουν στα ακόλουθα:

- Αποκτούν κίνητρα

- Παρουσιάζουν καλύτερα εργασίες και υλικό
- Αποκτούν ικανότητες για την απάντηση ερωτήσεων
- Επιλύουν προβλήματα
- Διαχειρίζονται πληροφορίες
- Εξοικειώνονται με τις τεχνικές μοντελοποίησης.

Οι εκπαιδευτικοί διαπιστώνουν συχνά ότι ( ανάμεσα σε άλλα οφέλη) η χρήση των ΤΠΕ οδηγεί σε:

- Αναθεώρηση στρατηγικών για τη διδασκαλία και τη μάθηση
- Περισσότερες ευκαιρίες διαφοροποίησης
- Περισσότερες ευκαιρίες για εξατομικευμένη διδασκαλία και ομαδική εργασία
- Καλύτερη κατανόηση του βαθμού μάθησης και μαθητών.

### **1.3 Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ**

Τα παιδιά καθημερινά έρχονται σε επαφή με την εικόνα του ηλεκτρονικού υπολογιστή στις διάφορες εργασίες, υπηρεσίες, καθώς και στο σπίτι, αποκτώντας έτσι βιώματα, εμπειρίες και γνώσεις που το νηπιαγωγείο οφείλει να αξιοποιεί, να υποστηρίζει και να διερευνά.

Σύμφωνα με τον Οδηγό Νηπιαγωγού η χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή από τα παιδιά προσχολικής ηλικίας συμβάλλει:

- στη κοινωνικοποίηση τους, καθώς σύμφωνα με έρευνες τα παιδιά προτιμούν να εργάζονται στον υπολογιστή σε ομάδες των 2-3 ατόμων παρά ατομικά
- στην ενίσχυση της ευελιξίας της σκέψης και της δημιουργικότητας
- στην ανάπτυξη ικανότητας επίλυσης προβλημάτων
- στην ανάπτυξη προφορικής επικοινωνίας υψηλότερου επιπέδου , απ 'ότι όταν εμπλέκονται σε παραδοσιακές δραστηριότητες
- στην ανάπτυξη αυτονομίας των παιδιών
- στην εξέλιξη γνώσεων, ικανοτήτων και δεξιοτήτων που συνδέονται με άλλες γνωστικές περιοχές
- στην ανάπτυξη της λεπτής κινητικότητας
- στην ενίσχυση της παρατηρητικότητας τους

- στην κατανόηση αιτίου- αποτελέσματος.

Σύμφωνα με αρκετές έρευνες, η χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών διευρύνει τις ευκαιρίες για μάθηση και υποστηρίζει τη συνολική γνωστική και κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών, αρκεί να αξιοποιείται κατάλληλα από τον/την εκπαιδευτικό. (Μπερέτη & Σταυρέλου, 2011)

#### **1.4 ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟΤΕΡΗ ΕΝΤΑΞΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ.**

Προσπαθώντας να διατυπωθούν κάποιες προτάσεις προκειμένου οι νέες τεχνολογίες να ενισχυθούν αποτελεσματικότερα σε όλο το φάσμα της σχολικής πραγματικότητας, εκείνο που προέχει είναι η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών, όχι μόνο όσον αφορά στην κατάρτιση τους στις νέες τεχνολογίες, αλλά και όσον αφορά την επιμόρφωση τους για το πώς μπορούν διδακτικά να αξιοποιηθούν οι νέες τεχνολογίες σε συνδυασμό με τις νεότερες θεωρίες για τη μάθηση. Το πρόβλημα φαίνεται να εντοπίζεται στο γεγονός ότι παράλληλα με τον εξοπλισμό σε υπολογιστική τεχνολογία που δρομολογείται στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, δεν εξελίσσονται εξίσου οι αντιλήψεις και οι γνώσεις της εκπαιδευτικής κοινότητας για το ρόλο που μπορεί να «παίξουν» οι Ν.Τ. στην ποιοτική αναβάθμιση του εκπαιδευτικού συστήματος. Το να αλλάξει η κοινωνία την υλικοτεχνική υποδομή στα σχολεία ή να αλλάξει τα βιβλία, δεν σημαίνει ότι μπορεί να επιτευχθεί η συνεργατική μάθηση, όπου ο μαθητής θα αυτενεργεί μέσα σε ένα παιδαγωγικό κλίμα συνεργασίας με τον καθηγητή. (Βαμβακούσης & Μακρυωνίτης, 2003).

Ένα άλλο στοιχείο που πρέπει να γίνει αντιληπτό από τους εκπαιδευτικούς κατά τη διαδικασία επιμόρφωσης τους, είναι ότι δεν είναι όλα τα εκπαιδευτικά λογισμικά κατάλληλα για όλες τις εκπαιδευτικές πρακτικές. Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να ενημερωθούν για διάφορους τύπους λογισμικών και πως αυτά μπορούν να ενταχθούν στη διδασκαλία, ανάλογα με τη δραστηριότητα στην οποία θα επικεντρωθούν, όπως πχ ανάλυση πληροφοριών, σύνθεση, επίλυση προβλημάτων, δημιουργία τεχνολογικών κατασκευών. Είναι σημαντικό να εκπαιδευτούν οι εκπαιδευτικοί ώστε να μπορούν να επιλέγουν το είδος του λογισμικού που θα χρησιμοποιήσουν για κάποιο συγκεκριμένο εκπαιδευτικό στόχο που θέλουν να επιτύχουν. Απαραίτητο επίσης είναι να σχεδιάσουν



αναλυτικά προγράμματα για τεχνολογικά περιβάλλοντα μάθησης όπου μέσα από τους σκοπούς και στόχους θα καθορίζονται οι αλληλεπιδράσεις ανάμεσα σε μαθητή, δάσκαλο, υλικό (hardware) και λογισμικό (software).

Ο εκπαιδευτικός από την άλλη μεριά, πρέπει να αποκτήσει θετική στάση απέναντι στις νέες τεχνολογίες και να εγκαταλείψει την προκατάληψη που τον διακατέχει απέναντι σε αυτές. Πρέπει να πιστέψει ακόμη στις δυνατότητες που μπορεί να του δώσει το μέσο αυτό ως προς την αναβάθμιση της δουλειάς του. Απαραίτητη προϋπόθεση για τα παραπάνω είναι η σωστή ενημέρωση και επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στην παιδαγωγική και διδακτική χρήση των μέσων αυτών. Σύμφωνα δε με έρευνες, όσο περισσότερη γνώση αποκτούν οι εκπαιδευτικοί για την παιδαγωγική και διδακτική λειτουργία των υπολογιστών, τόσο θετικότερη στάση αποκτούν απέναντι των Ν.Τ. και τόσο περισσότερο τις χρησιμοποιούν στη διδασκαλία τους. ( Ιωαννίδου, 2004)



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

---

### ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ Ι – ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΤΗΤΑ

#### 2.1 Η ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗΣ ΚΑΙ ΤΟΥ ΣΕΒΑΣΜΟΥ ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΣΤΟ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ

Υπάρχουν τόσοι πολλοί διαφορετικοί τύποι ανθρώπων και είναι σημαντικό τα παιδιά να το γνωρίζουν αυτό.

Υπάρχουν άνθρωποι με διαφορετικές θρησκείες, εθνικότητες και πολιτισμικό υπόβαθρο και είναι τόσο σπουδαίο να μαθαίνει κανείς για αυτούς.

Τα παιδιά δεν γεννιούνται με προκαταλήψεις σχετικά με τη διαφορετικότητα. Δημιουργώντας ένα περιβάλλον που δεν αποκλείει τους άλλους, αλλά αγκαλιάζει τις διαφορές τους, είτε πρόκειται για γλώσσα, εθνικότητα, φυλή, θρησκεία ή πολιτιστικές πρακτικές, οι αντιλήψεις κάθε παιδιού διαμορφώνονται.

Υπάρχουν μερικοί τρόποι με τους οποίους μπορεί κάποιος να μεταδώσει ιδέες για την ποικιλομορφία του κόσμου, ώστε να ενισχύσει την ευαισθησία του απέναντι στη διαφορετικότητα στην τάξη, την παιδική χαρά, το δρόμο, το λεωφορείο, παντού. (Beasy, 2018)

#### 2.2 ΠΛΑΝΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

##### 2.2.1.α ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία δραστηριότητας: «Όλοι οι άνθρωποι γελούν στην ίδια γλώσσα»
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: Internet Explorer (YouTube)
- ✓ Ηλικιακό εύρος: 4,5 - 5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Διαφορετικότητα
- ✓ Γνωστικές- Αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Γλωσσική καλλιέργεια
  - \* Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη
  - \* Νέες Τεχνολογίες

- \* Πολιτιστικός τομέας
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός-στόχοι): Αναγνώριση των ΤΠΕ ως εργαλείο ενίσχυσης της μαθησιακής διαδικασίας, Αποδοχή της διαφορετικότητας, Κατανόηση της ποικιλομορφίας της ανθρώπινης κουλτούρας
- ✓ Πιθανή αφόρμηση: Μια υδρόγειος σφαίρα στην τάξη
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Μουσική
  - \* Καλλιέργεια ηθικής
  - \* Διαπροσωπική Ικανότητα
- ✓ Χρονική διάρκεια: 15’
- ✓ Πηγές & υλικά: Η/Υ (Internet Explorer), Ηχεία, Υδρόγειος Σφαίρα
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Ερωταποκρίσεις
  - \* Συζήτηση
  - \* Παρατήρηση
  - \* Παροχή γνώσεων

### **2.2.1.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ – ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ**

Συγκέντρωση των παιδιών στον ανοιχτό χώρο του παιδικού σταθμού. Ο παιδαγωγός φέρνει στην τάξη μια υδρόγειο σφαίρα ως ένα καινούριο στοιχείο προς εξερεύνηση. Ξεκινάει μια συζήτηση γνωριμίας, όπου τα παιδιά εκφράζουν τις απορίες ή διατυπώνουν τις εικασίες τους σχετικά με την χρησιμότητα της υδρογείου. Έπειτα, ο δάσκαλος αποκαλύπτει την ιδιότητα του νέου αυτού αντικειμένου. Ανοίγει, στη συνέχεια, το αρχείο ήχου στον Η/Υ, από την ιστοσελίδα ‘[www.youtube.com](http://www.youtube.com)’ με τίτλο ‘*ΑΝ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΤΗΣ ΓΗΣ (παιδική χορωδία Σπ. Λάμπρου)*’ και ακούνε μια φορά το τραγούδι. Έπειτα, ζητάει από τα παιδιά να κάνουν έναν κύκλο και να πιαστούν χέρι-χέρι και να χορέψουν κυκλικά το τραγούδι ακούγοντάς το από τα ηχεία.



Εικόνα 2.2.1 Στιγμιότυπο απο τον ιστότοπο 'www.youtube.com' με θέμα τα παιδιά της Γης

### 2.2.2.α ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

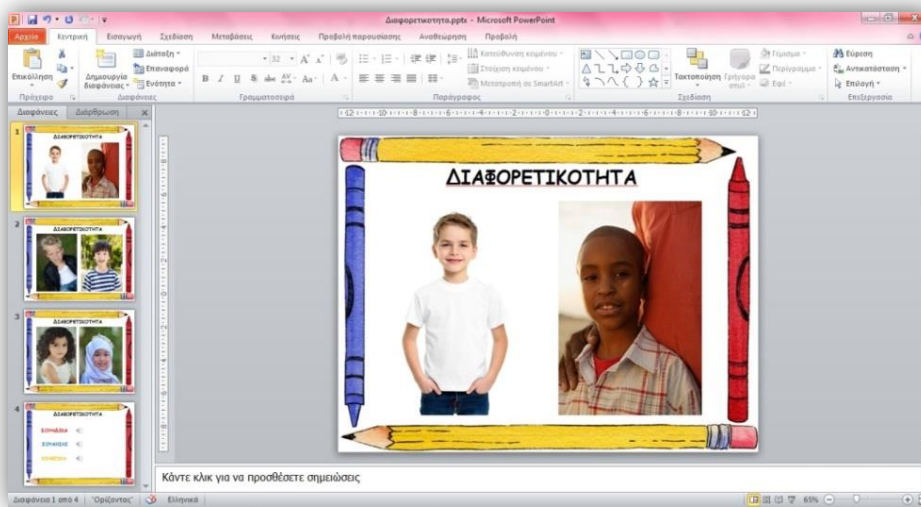
- ✓ Ονομασία της Δραστηριότητας: «Όλοι οι άνθρωποι γελούν στην ίδια γλώσσα»
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: Microsoft PowerPoint
- ✓ Ηλικιακό εύρος: 4,5-5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Διαφορετικότητα
- ✓ Γνωστικές-Αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Γλωσσική καλλιέργεια
  - \* Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη
  - \* Προσωπική και Κοινωνική Συνειδητοποίηση
  - \* Πολιτιστικός τομέας
  - \* Νέες Τεχνολογίες
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός- στόχοι): Αναγνώριση των ΤΠΕ ως εργαλείο ενίσχυσης της μαθησιακής διαδικασίας, Αποδοχή της διαφορετικότητας, Κατανόηση της ποικιλομορφίας της ανθρώπινης κουλτούρας, Εντοπισμός διαφορών και ομοιοτήτων ανάμεσα στους ανθρώπους διαφορετικής εθνικότητας
- ✓ Πιθανή αφορμή: Μια υδρόγειος σφαίρα στην τάξη
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Ήχοι

- \* Διαπροσωπική ικανότητα
- \* Χρώματα
- ✓ Χρονική διάρκεια: 15’
- ✓ Πηγές & υλικά: Η/Υ (Internet Explorer, Microsoft PowerPoint), Ηχεία, Υδρόγειος Σφαίρα
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Επίδειξη
  - \* Συζήτηση
  - \* Ενεργητική ακρόαση
  - \* Παρατήρηση
  - \* Παρουσίαση-Παροχή γνώσεων

### 2.2.2.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ – ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

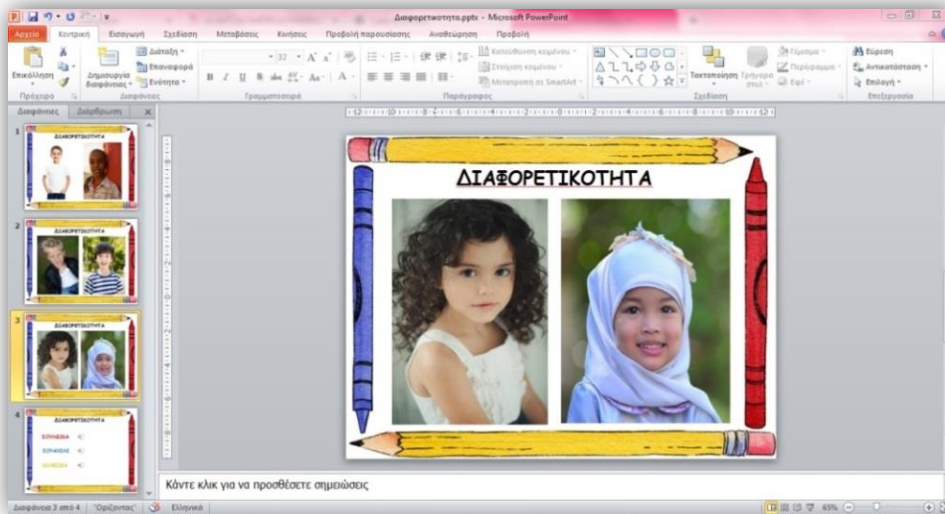
Συγκέντρωση των παιδιών στον ανοιχτό χώρο του παιδικού σταθμού, όπου βρίσκεται ο βιντεοπροβολέας. Εφόσον έχει γίνει η εισαγωγή του θέματος από την παραπάνω δραστηριότητα της προσέγγισης, ο παιδαγωγός δείχνει στο πρόγραμμα ‘Microsoft PowerPoint’ εικόνες από παιδιά διαφορετικών χωρών, αφού πρώτα τις έχει αναζητήσει στο διαδίκτυο, προκειμένου να γίνουν κατανοητές οι διαφορές και οι ομοιότητες των λαών ως προς:

α) Τα φυλετικά χαρακτηριστικά τους



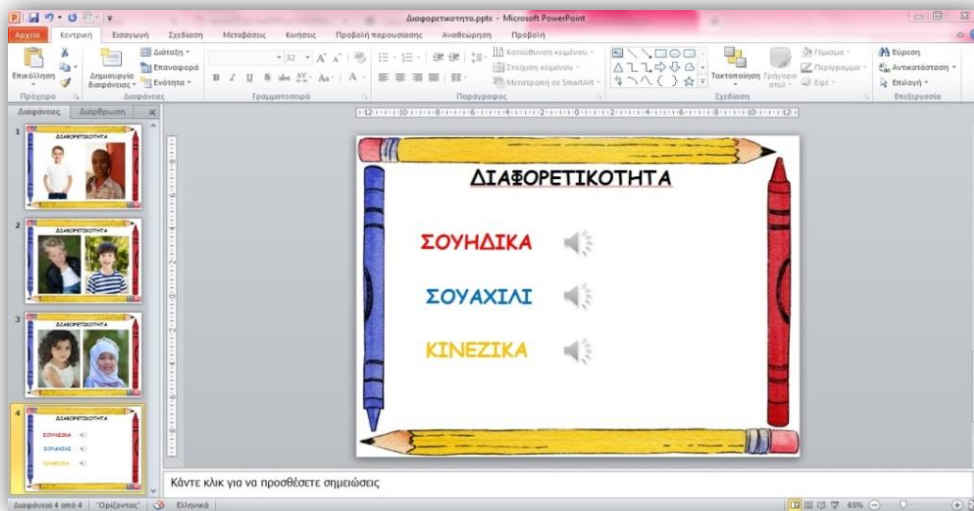
**Εικόνα 2.2.2.1** Ενδεικτική παρουσίαση στο γραφικό περιβάλλον του Microsoft PowerPoint

β) Τις θρησκευτικές τους πεποιθήσεις



Εικόνα 2.2.2.2 Ενδεικτική παρουσίαση στο γραφικό περιβάλλον του Microsoft PowerPoint

γ) Τις γλωσσικές τους διαφοροποιήσεις



Εικόνα 2.2.2.3 Ενδεικτική παρουσίαση στο γραφικό περιβάλλον του Microsoft PowerPoint

Σχετικά με την τελευταία ενδεικτική διαφάνεια, ο εκπαιδευτικός μπορεί να αναζητήσει φωνές ή τραγούδια από διάφορες γλώσσες και να τα προσθέσει ως αρχεία ήχου στην παρουσίασή του (Εισαγωγή> Ήχος> Ήχος από αρχείο). Τέλος, παράλληλα με την όλη παρουσίαση στο πρόγραμμα 'Microsoft PowerPoint', ο δάσκαλος μπορεί να παραπέμπει

στην υδρόγειο σφαίρα, προκειμένου να γίνει πιο σαφής και εμπλουτισμένη η μαθησιακή διαδικασία.

### 2.2.3.α ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία της Δραστηριότητας: «Όλοι οι άνθρωποι γελούν στην ίδια γλώσσα»
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: Skype, Microsoft Research AutoCollage 2008
- ✓ Ηλικιακό εύρος: 4,5 - 5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Διαφορετικότητα
- ✓ Γνωστικές- Αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Κοινωνική Συνειδητοποίηση
  - \* Πολιτιστικός τομέας
  - \* Προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη
  - \* Νέες Τεχνολογίες
  - \* Δημιουργία και Έκφραση (Τέχνη)
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός- στόχοι): Αναγνώριση των ΤΠΕ ως εργαλείο ενίσχυσης της μαθησιακής διαδικασίας, Αποδοχή της διαφορετικότητας, Κατανόηση της ποικιλομορφίας της ανθρώπινης κουλτούρας, Εντοπισμός διαφορών και ομοιοτήτων ανάμεσα στους ανθρώπους διαφορετικής εθνικότητας
- ✓ Πιθανή αφορμή: Μια υδρόγειος σφαίρα στην τάξη
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Ζωγραφική
  - \* Παρατηρητικότητα
  - \* Ήχοι
  - \* Ικανότητα χειρισμού του ποντικιού mouse
  - \* Ικανότητα συντονισμού χεριού- ματιού
- ✓ Χρονική διάρκεια: 25'
- ✓ Πηγές & υλικά: Η/Υ (Internet Explorer, Λογισμικό Skype, Microsoft PowerPoint, Paint, Microsoft Research AutoCollage 2008), Ηχεία, Κάμερα Υπολογιστή, Μικρόφωνο
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Επίδειξη

- \* Συζήτηση
- \* Παρουσίαση-Παροχή γνώσεων
- \* Παρατήρηση

### **2.2.3.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ – ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ**

Στη δραστηριότητα αυτή ο δάσκαλος συγκεντρώνει τα παιδιά στον ανοιχτό χώρο του παιδικού σταθμού, και ανακαλώντας στη μνήμη των παιδιών όλα όσα συζήτησαν για τη διαφορετικότητα, τους ενημερώνει πως θα μάθουν δυο λέξεις σε μια διαφορετική γλώσσα, τα κινέζικα. Ο λόγος είναι πως θα επικοινωνήσουν, μέσω του προγράμματος ‘Skype’, με ένα σχολείο που βρίσκεται στη Λαϊκή Δημοκρατία της Κίνας. Στο σημείο αυτό να σημειωθεί πως επιλέχθηκε από τις συγγραφείς η χώρα αυτή, λαμβάνοντας υπόψη τα παρακάτω κριτήρια: α) οι φυλετικές διαφοροποιήσεις είναι πιο ξεκάθαρες, β) η γλώσσα είναι ιδιαίτερη και διαφορετική από τις Ευρωπαϊκές γλώσσες, γ) η Κίνα είναι μια τεχνολογικά εξελιγμένη χώρα, που μπορεί να διεκπεραιώσει μια τέτοιου είδους επικοινωνία, και τέλος δ) το γεγονός ότι στην Κίνα υπάρχει πληθώρα αγγλόφωνων σχολείων, καθιστά το έργο του Έλληνα παιδαγωγού επικοινωνιακά πιο προσιτό.

Ενδεικτικά αναφέρεται μια λίστα από αγγλόφωνα σχολεία στην πρωτεύουσα της Κίνας, το Πεκίνο:

- \* Beijing BISS International School  
[www.biss.com.cn](http://www.biss.com.cn)
- \* Bell Beijing  
[www.bell-beijing.com](http://www.bell-beijing.com)
- \* Best Learning  
[en.bestlearning.cn](http://en.bestlearning.cn)
- \* Field Education International  
[en.fielddedu.cn/](http://en.fielddedu.cn/)
- \* International Education Group, Beijing Foreign Studies University  
[www.beiwaiguoji.com](http://www.beiwaiguoji.com)
- \* International School of Beijing  
[www.isb.bj.edu.cn](http://www.isb.bj.edu.cn)
- \* Language Link China



Ο παιδαγωγός-συντονιστής στη φάση αυτή μέσω του ‘Google Translate’ βάζει να ακουστεί η λέξη ‘γεια σου’ και ‘ευχαριστώ’ στα κινέζικα, προκειμένου τα παιδιά να τις ακούσουν, να τις επαναλάβουν σωστά και να τις μάθουν. Αυτό γίνεται με σκοπό να τις αξιοποιήσουν στην μετέπειτα επικοινωνία τους με τα παιδιά της άλλης χώρας, ως ένδειξη σεβασμού και αποδοχής της διαφορετικής τους κουλτούρας, αλλά και ως ένδειξη ευχαρίστησης για την διαδικτυακή φιλοξενία τους στο σχολείο όπου φοιτούν. Ολοκληρώνοντας την προετοιμασία, ο δάσκαλος συζητάει και καταγράφει όλα όσα τα παιδιά θα ήθελαν να μάθουν για εκείνο το σχολείο και τη χώρα.

Μετά την ολοκλήρωση της βιντεοσυνομιλίας, τα παιδιά συζητούν τι τους εντυπωσίασε και έπειτα αποτυπώνουν στο πρόγραμμα ‘Paint’ της Υπολογιστικής Ταμπλέτας τους, σκέψεις και συναισθήματα. Ο δάσκαλος θα ενώσει με τη μορφή κολάζ, μέσω του λογισμικού ‘Microsoft Research AutoCollage 2008’, όλες τις ζωγραφιές και θα τις στείλει στο σχολείο ως κίνηση ευχαριστήριας ανταπόδοσης, ενώ επίσης μπορεί να την εκτυπώσει και να την αναρτήσει στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης με τίτλο «*Το ταξίδι της ομάδας στην Κίνα*».



**Εικόνα 2.2.3** Λογότυπο του λογισμικού τηλεφωνίας μέσω Διαδικτύου ‘Skype’

### **2.3 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ - ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ**

Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) αποτελούν, τα τελευταία χρόνια αναπόσπαστο τμήμα της καθημερινής ζωής εκατομμυρίων ατόμων σε όλο τον πλανήτη. Έχουν ήδη επιφέρει πλήθος αλλαγών σε οικονομικό, κοινωνικό και πολιτισμικό επίπεδο και προσφέρουν μια ολοένα αυξανόμενη δυναμική στην σύγχρονη εκπαιδευτική διαδικασία.

Η ενσωμάτωση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία και ιδιαίτερα στη διδασκαλία των ξένων γλωσσών είναι ιδιαίτερης σημασίας δεδομένου ότι επαναπροσδιορίζουν το επάγγελμα του καθηγητή της ξένης γλώσσας, τον ρόλο του, τη στάση του και τέλος τις εκπαιδευτικές πρακτικές που υιοθετεί.. Χάρη στις ΤΠΕ η συνεχής επαφή με τη γλώσσα-στόχο είναι δυνατή, διότι αφενός οι μαθητές έρχονται σε άμεση επαφή με διαφορετικού τύπου πολυτροπικά κείμενα, αφετέρου υπάρχει η δυνατότητα διάδρασης με φυσικούς ομιλητές (π.χ. μέσω Skype). (Αρβανίτης)

Ένα από τα πιο δημοφιλή προϊόντα λογισμικού τηλεφωνίας μέσω Διαδικτύου – η οποία αποκαλείται και τηλεφωνία IP ή VoIP (συντομογραφία του αγγλικού όρου Voice over IP) είναι το ‘Skype’. Χάρη σε αυτό, ο χρήστης μπορεί να πραγματοποιήσει δωρεάν κλήσεις σε οποιοδήποτε μέρος του κόσμου, αρκεί να διαθέτει ένα μικρόφωνο και ένα ηχείο. Το ‘Skype’ συνιστά ένα εργαλείο με γνωστικό δυναμικό εύκολο στη χρήση, το οποίο διευκολύνει την προφορική επικοινωνία, τόσο σε περιβάλλον ανοιχτής και εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, όσο και στο πλαίσιο προγραμμάτων εκπαίδευσης στην τάξη. (Depover, Karsenti, & Κόμης, 2010)



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

---

### ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΙΙ – ΑΤΟΜΑ ΜΕ ΑΝΑΠΗΡΙΑ

#### 3.1 Η ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗΣ ΤΩΝ ΑΤΟΜΩΝ ΜΕ ΑΝΑΠΗΡΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ

Η προσέγγιση του θέματος με τίτλο «Άτομα με Αναπηρία (ΑμεΑ)» είναι πολύ ευαίσθητο και κάποιες φορές δύσκολο να το προσεγγίσουν παιδιά προσχολικής ηλικίας. Είναι όμως και ένα θέμα που αν αντιμετωπιστεί με ευαισθησία από τον εκπαιδευτικό μπορεί να βάλει τα θεμέλια στη σκέψη των μικρών παιδιών για τη διαφορετικότητα και για το σεβασμό απέναντι στα άτομα αυτά. Μπορεί να μην είναι κατάλληλη ηλικία για να κατανοήσουν πλήρως τα παιδιά το νόημα και τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν τα άτομα αυτά είναι όμως η κατάλληλη ηλικία για να δοθούν τα ερεθίσματα να έρθουν τα παιδιά προσχολικής ηλικίας σε επαφή με εικόνες και πληροφορίες που θα τα βοηθήσουν να μην φοβούνται τα άτομα αυτά και να καταλάβουν κάπως καλύτερα τον τρόπο ζωής τους. (Κεφαλίδου)

#### 3.2 ΠΛΑΝΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

##### 3.2.1.α ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία δραστηριότητας: «Άτομα με Αναπηρία» (ΑμεΑ)
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: YouTube
- ✓ Ηλικιακό εύρος: 3,5-4,5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Άτομα με Αναπηρία (ΑμεΑ) – Κινητικά προβλήματα
- ✓ Γνωστικές – Αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Γλωσσική καλλιέργεια
  - \* Προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη
  - \* Νέες Τεχνολογίες
  - \* Συναισθηματική ανάπτυξη
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός-στόχοι): Αναγνώριση και κατανόηση θεμάτων υγείας, Καλλιέργεια σεβασμού ως προς το διαφορετικό
- ✓ Πιθανή αφορμή: Οι Παραολυμπιακοί Αγώνες

- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Καλλιέργεια ηθικής
  - \* Ήχοι
  - \* Επιλύει προβληματικές καταστάσεις
- ✓ Χρονική διάρκεια: 30΄
- ✓ Πηγές & υλικά: Η/Υ (Internet Explorer), Ηχεία, Βιντεοπροβολέας
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Επίδειξη
  - \* Παρουσίαση-Παροχή γνώσεων
  - \* Αφήγηση
  - \* Παρατήρηση

### **3.2.1.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ**

Συγκέντρωση των παιδιών στον ανοιχτό χώρο του παιδικού σταθμού, όπου μπορούμε να εγκαταστήσουμε τον βιντεοπροβολέα. Με αφορμή τους Παραολυμπιακούς αγώνες που διεξάγονται το διάστημα αυτό, ο παιδαγωγός ξεκινάει μια συζήτηση με ερωτήσεις σχετικές με το εάν τα παιδιά τους παρακολούθησαν στην τηλεόραση, ποιο άθλημα τους άρεσε περισσότερο, τι τους κίνησε το ενδιαφέρον κλπ. Ο δάσκαλος καθ'όλη τη συζήτηση καταγράφει τις πληροφορίες που ειπώνονται για μετερχόμενο διάλογο. Ξεκινάει στο στάδιο αυτό μια αναφορά στα Άτομα με Αναπηρία και στα είδη της αναπηρίας, τα οποία είναι τα παρακάτω:

- Κινητική Αναπηρία
- Αισθητηριακή Αναπηρία
- Ψυχική Αναπηρία
- Νοητική Αναπηρία
- Άλλες αναπηρίες

Έχοντας λάβει γνώση τα παραπάνω, ο παιδαγωγός προβάλλει στον βιντεοπροβολέα το οπτικοακουστικό υλικό με τίτλο *“Άρθουρ παιδικό Το αναπηρικό καροτσάκι”*, από την ιστοσελίδα [www.youtube.com](http://www.youtube.com). Παρακολουθώντας την ταινία, ο δάσκαλος έχει την

δυνατότητα να πατάει παύσεις, προκειμένου να δώσει τροφή για σχόλια και συζήτηση, καθώς και να κατευθύνει την παρατηρητικότητα των παιδιών.



Εικόνα 3.2.1 Στιγμιότυπο της ταινίας «Άρθουρ: Το αναπηρικό καροτσάκι»

### 3.2.2.α ΣΧΕΛΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία δραστηριότητας: « Άτομα με Αναπηρία (ΑμεΑ)
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: YouTube
- ✓ Ηλικιακό εύρος: 3,5-4,5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Άτομα με Αναπηρία (ΑμεΑ) – Κινητικά προβλήματα
- ✓ Γνωστικές – Αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Γλωσσική καλλιέργεια
  - \* Προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη
  - \* Νέες Τεχνολογίες
  - \* Συναισθηματική ανάπτυξη
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός-στόχοι): Αναγνώριση και κατανόηση της αναπηρίας, Καλλιέργεια σεβασμού ως προς το διαφορετικό
- ✓ Πιθανή αφόρμηση: Οι Παραολυμπιακοί Αγώνες
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Καλλιέργεια ηθικής
  - \* Ήχοι

- \* Επιλύει προβληματικές καταστάσεις
- ✓ Χρονική διάρκεια: 20'
- ✓ Πηγές & υλικά: Η/Υ (Internet Explorer, Windows Media Player), Ηχεία, Βιντεοπροβολέας
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Αναγνώριση- επιβράβευση
  - \* Ενθάρρυνση
  - \* Παρουσίαση-Παροχή γνώσεων
  - \* Υποβοήθηση

### 3.2.2.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Συγκέντρωση των παιδιών στα τραπεζάκια εργασιών του παιδικού σταθμού. Οι μαθητές καλούνται να μπουν στη θέση των ατόμων με προβλήματα ακοής. Ο παιδαγωγός τους ζητάει να κλείσουν ερμητικά τα αφτιά τους και ο ίδιος, αρχικά, ξεκινάει να λέει λέξεις όντας ο ίδιος ακίνητος. Έπειτα βάζει στο λογισμικό του Η/Υ κάποιο μουσικό κομμάτι, και ζητάει από τα παιδιά να το ακούσουν. Γίνεται στη φάση αυτή αντιληπτό, ότι η κατανόηση του συνομιλητή, μέσω της ομιλίας, από τα άτομα με προβλήματα ακοής, είναι ανέφικτη. Με αυτό τον τρόπο δίνει το έναυσμα για την ανεύρεση άλλου τρόπου επικοινωνίας, την νοηματική γλώσσα. Παρακολουθούν σε αυτή τη φάση το οπτικό υλικό στην ιστοσελίδα 'www.youtube.com' με τίτλο «*Λέξεις στην νοηματική Γλώσσα Νο1*» ([https://www.youtube.com/watch?v=Z5mxd8cI\\_2s](https://www.youtube.com/watch?v=Z5mxd8cI_2s)). Στο συγκεκριμένο υλικό παρέχεται εκμάθηση ορισμένων καθημερινών λέξεων στη νοηματική γλώσσα. Στη δραστηριότητα που ακολουθεί, θα αξιοποιηθούν τέσσερις από αυτές τις έννοιες: *φως (0:20)*, *περπατώ (0:14)*, *πηγαίνω (0:16)*, *σχολείο (0:52)*. Ο παιδαγωγός ξεκινάει δείχνοντας στον βιντεοπροβολέα τα σημεία αυτά του υλικού, και παρακινεί τα παιδιά να κάνουν με τα χέρια τους την αντίστοιχη λέξη που αντιστοιχεί με τις παραπάνω έννοιες. Ολοκληρώνοντας τη δραστηριότητα, τραγουδούν όλοι μαζί το τραγούδι «*Φεγγαράκι μου λαμπρό*», και πλέον στα σημεία που υπάρχουν οι τέσσερις παραπάνω έννοιες, κάνουν τις αντίστοιχες κινήσεις με τα χέρια τους. Σε μεταγενέστερο στάδιο ή αν το επιτρέπει η ηλικία των παιδιών, η ομάδα μπορεί να κάνει παύση φωνής στα συγκεκριμένα σημεία και να δείχνει τη λέξη μόνο στην νοηματική γλώσσα με τις αντίστοιχες κινήσεις των χεριών που έχει διδαχθεί από την παρούσα δραστηριότητα.

### 3.2.3.α ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία δραστηριότητας: «Άτομα με Αναπηρία» (ΑμεΑ)
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: GCompris
- ✓ Ηλικιακό εύρος: 4-4,5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Άτομα με Αναπηρία (ΑμεΑ) – Κινητικά προβλήματα
- ✓ Γνωστικές – Αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Γλωσσική καλλιέργεια
  - \* Προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη
  - \* Νέες Τεχνολογίες
  - \* Συναισθηματική ανάπτυξη
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός-στόχοι): Αναγνώριση και κατανόηση της αναπηρίας, Καλλιέργεια σεβασμού ως προς το διαφορετικό
- ✓ Πιθανή αφορμή: Οι Παραολυμπιακοί Αγώνες
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Καλλιέργεια ηθικής
  - \* Επιλύει προβληματικές καταστάσεις
  - \* Ικανότητα χειρισμού του ποντικιού mouse
  - \* Υπολογισμοί κινητικότητας- δεξιότητες
- ✓ Χρονική διάρκεια: 20΄
- ✓ Πηγές & υλικά: Η/Υ (Internet Explorer, GCompris), Ηχεία, Διαδραστικός Πίνακας (Smart Board), Βιβλίο γραμμένο σε σύστημα μπράιγ, Κουτί ασπιρίνης
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Ενθάρρυνση
  - \* Επίδειξη
  - \* Παρουσίαση-Παροχή γνώσεων
  - \* Υποβοήθηση
  - \* Καθοδήγηση

### 3.2.3.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Συγκέντρωση των παιδιών στον ανοιχτό χώρο του παιδικού σταθμού. Αρχικά, ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη την ιστορία του Louis Braille, του εφευρέτη δηλαδή

του συστήματος γραφής και ανάγνωσης των τυφλών *braille*. Το υλικό παρουσίασης βρίσκεται στο λογισμικό 'GCompris' και συγκεκριμένα *Δραστηριότητες ανακάλυψης> Ανακαλύψτε το σύστημα Μπράιγ> Η ιστορία του Λούις Μπράιγ*. Εκεί ο δάσκαλος μπορεί να αξιοποιήσει τις εικόνες καθώς και να κάνει ανάγνωση των πληροφοριών που υπάρχουν αναγραμμένες, σχετικά με τη ζωή του εφευρέτη του ιδιαίτερου αυτού συστήματος. Στο επόμενο στάδιο, ο συντονιστής της ομάδας ενισχύει την μόλις κατακτηθείσα γνώση με χειροπιαστά αντικείμενα, παρέχοντας στα παιδιά ένα βιβλίο γραμμένο σε σύστημα μπράιγ καθώς και ένα άδειο κουτί ασπρίνης, ώστε να ανακαλύψουν μέσω της αφής τον τρόπο ανάγνωσης των ατόμων με προβλήματα όρασης. Ολοκληρώνεται η προσέγγιση με σχετικό παιχνίδι στο εκπαιδευτικό λογισμικό 'GCompris' στον διαδραστικό πίνακα της τάξης, και πιο συγκεκριμένα *Δραστηριότητες ανακάλυψης> Ανακαλύψτε το σύστημα Μπράιγ> Ανακαλύψτε το σύστημα Μπράιγ*. Τα παιδιά καλούνται ένα-ένα να σηκώνονται και να λύνουν ένα επίπεδο του παιχνιδιού, που έχει ως στόχο της την ενίσχυση της παρατηρητικότητας, καθώς και την μετέπειτα εκμάθηση της αλφαβήτα στο σύστημα μπράιγ.



Εικόνα 3.2.3 Γραφικό περιβάλλον του λογισμικού «GCompris»



### 3.3. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ-ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ

Η ραγδαία ανάπτυξη της ψηφιακής τεχνολογίας τις τελευταίες δεκαετίες, δημιούργησε τις προϋποθέσεις για την ανάπτυξη της Κοινωνίας της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας και τη διεύρυνση της πληροφορικής σε κάθε έκφανση της κοινωνικο-οικονομικής ζωής του σύγχρονου ανθρώπου, καθιστώντας αναγκαία και την εξοικείωση όλων στη χρήση της. (Rzevski 2002).

Ο διαδραστικός πίνακας (ΔΠ στο εξής) έρχεται ως συνέχεια παλιότερων μέσων κεντρικής προβολής (π.χ. προβολέας διαφανειών και slides, βιντεοπροβολέας, τηλεοράσεις και βίντεο), προσφέροντας, ωστόσο, νέες δυνατότητες. Το κύριο χαρακτηριστικό του είναι η διαδραστικότητα, καθώς πρόκειται για μια αλληλεπιδραστική επιφάνεια εργασίας (αφής ή/και ειδικής γραφίδας), που παρέχει τη δυνατότητα αμφίδρομης επικοινωνίας (διάδρασης) και άμεσου χειρισμού του περιβάλλοντος. Κατά βάθος όμως πρόκειται για μια υβριδική συσκευή που συνδυάζει κλασικά χαρακτηριστικά μαυροπίνακα με δυνατότητες των ΤΠΕ, αφού ουσιαστικά ένας ΔΠ μπορεί να δείξει ό,τι και ο υπολογιστής με τον οποίο είναι συνδεδεμένος, αλλά έχει και δικά του χαρακτηριστικά που προσδιορίζονται από το είδος του πίνακα και το λογισμικό που τον συνοδεύει. (Κουτσογιάννης , Αντωνοπούλου, & Ακριτίδου, 2014)

Η αναπηρία σύμφωνα με την ιατρική επιστήμη αναφέρεται στην ύπαρξη λειτουργικής βλάβης συγγενούς ή επίκτητης, αποτέλεσμα ή κατάλοιπο συνήθως κάποιας αρρώστιας ή ατυχήματος (Πολυχρονοπούλου, 2003). Οδεύοντας προς μια κοινωνία της ένταξης των ατόμων με διαφορετικότητα, η παιδεία παίζει τον πρωταρχικό ρόλο, όσον αφορά την αλλαγή της νοοτροπίας της απόρριψης ή ενσωμάτωσης του διαφορετικού. Ο εκπαιδευτικός της κοινωνίας αυτής θα πρέπει να έχει ολοκληρώσει κατ' αρχήν την προσωπική αναζήτηση, ενώ παράλληλα θα πρέπει να κατέχει και να μπορεί να εφαρμόζει τους βασικούς κανόνες διάγνωσης, αξιολόγησης και αντιμετώπισης του διαφορετικού, σε όποια μορφή και αν το συναντήσει.. Ο εκπαιδευτικός πρέπει να είναι κάτι περισσότερο από δάσκαλος και κάτι περισσότερο από σύμβουλος, είναι δάσκαλος – σύμβουλος. Η γνώση του δασκάλου πρέπει να είναι ευρεία και να περιλαμβάνει τεχνικές για κινητοποίηση, ειδικές ικανότητες θεραπείας προβλημάτων μάθησης, μεθόδους άσκησης της αντιληπτικότητας, δραστηριότητες ενίσχυσης της προσωπικότητας, μεθόδους ομαδικής ανάπτυξης, μεταδοτικότητα στη διδασκαλία και μεθόδους και τεχνικές για προσαρμογή της προσωπικότητας. [Περιοδικό « Ισοτιμία » Νοέμβριος – Δεκέμβριος 2003 σ .30 – 31 ].



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

---

### ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΙΙΙ – ΜΕΣΑ ΜΑΖΙΚΗΣ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ

#### 4.1 Η ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΤΩΝ ΜΕΣΩΝ ΜΑΖΙΚΗΣ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ

Τα ΜΜΜ έχουν βοηθήσει σε πολλά πράγματα στη ζωή των ανθρώπων. Χρησιμεύουν στην ανάπτυξη της οικονομίας, στη μεταφορά στον πόλεμο, στην μετακίνηση μεγάλων αποστάσεων, στη μετακίνηση στον αέρα. Μέσω της τεχνολογίας, τα ΜΜΜ εξελίσσονται.<sup>1</sup>

Στόχος του θέματος είναι τα παιδιά να μάθουν να αναγνωρίζουν και να ξεχωρίζουν τα μεταφορικά μέσα που τα περιβάλλει με το μοντέλο της διαθεματικής προσέγγισης έτσι ώστε να γίνει αντιληπτό το θέμα όσο το δυνατόν περισσότερο.<sup>2</sup>

#### 4.2 ΠΛΑΝΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

##### 4.2.1.α ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία της Δραστηριότητας: «Τα Μέσα Μαζικής Μεταφοράς»
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: Microsoft PowerPoint, Internet Explorer ([www.mikrapaidia.gr](http://www.mikrapaidia.gr))
- ✓ Ηλικία παιδιών: 3,5 – 4,5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Μέσα Μαζικής Μεταφοράς
- ✓ Πιθανή αφορμή: Η εκδρομή που πραγματοποιήθηκε σε εξωσχολικούς χώρους
- ✓ Γνωστικές-αναπτυξιακές περιοχές:

---

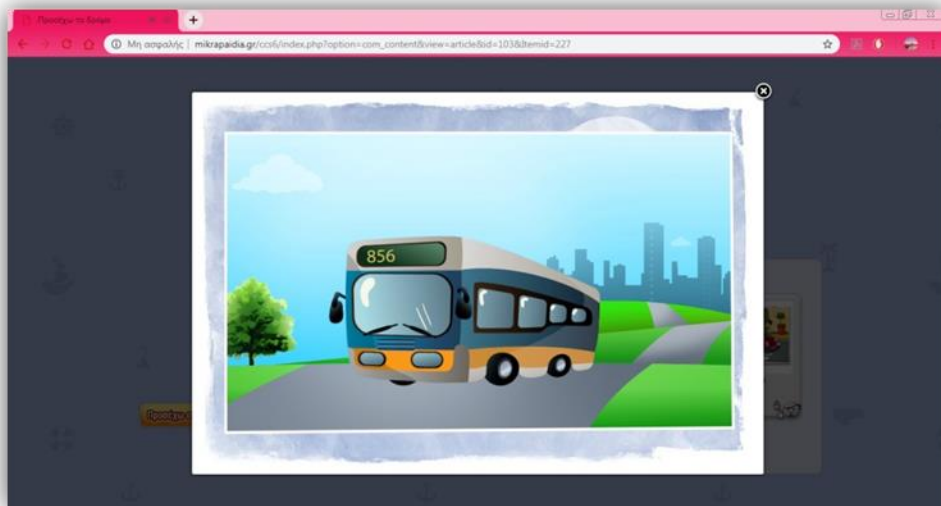
<sup>1</sup> <http://1epal-galats.att.sch.gr/attach/project/mmet.pdf>

<sup>2</sup> <http://www.mikrosmaestros.gr/%CE%BD%CE%AD%CE%B1-%CE%B1%CE%BD%CE%B1%CE%BA%CE%BF%CE%B9%CE%BD%CF%8E%CF%83%CE%B5%CE%B9%CF%82/%CE%9C%CE%B1%CE%B8%CE%B1%CE%AF%CE%BD%CE%BF%CF%85%CE%BC%CE%B5-%CF%84%CE%B1-%CE%BC%CE%AD%CF%83%CE%B1-%CE%BC%CE%B5%CF%84%CE%B1%CF%86%CE%BF%CF%81%CE%AC%CF%82-%CF%83%CF%84%CE%BF%CE%BD-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CE%BA%CF%8C-%CF%83%CF%84%CE%B1%CE%B8%CE%BC%CF%8C-%CE%98%CE%B5%CF%83%CF%83%CE%B1%CE%BB%CE%BF%CE%BD%CE%AF%CE%BA%CE%B7%CF%82,-%CE%9F-%CE%9C%CE%B9%CE%BA%CF%81%CF%8C%CF%82-%CE%9C%CE%B1%CE%AD%CF%83%CF%84%CF%81%CE%BF%CF%82-?fbclid=IwAR22FJx2zVMKea4C9goP90i1Wz8-hz69DaXJRgBfnRtRi0-OCL7IIM8XoOY>

- \* Γλωσσική καλλιέργεια
- \* Προσωπική και Κοινωνική Συνειδητοποίηση
- \* Νέες Τεχνολογίες
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός-στόχοι): Αναγνώριση μέσων μεταφοράς, Κατανόηση της χρήσης των Μέσων Μαζικής Μεταφοράς
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Παρατηρητικότητα
  - \* Θέματα εξυπηρέτησης στην καθημερινότητα
- ✓ Χρονική διάρκεια: 10'
- ✓ Πηγές & υλικά: Η/Υ (Internet Explorer, λογισμικό Microsoft PowerPoint), Βιντεοπροβολέας, Ηχεία
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Ενθάρρυνση
  - \* Ερωταποκρίσεις
  - \* Συζήτηση
  - \* Παρατήρηση
  - \* Ενεργητική ακρόαση

#### **4.2.1.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ**

Συγκέντρωση των παιδιών στον ανοιχτό χώρο του παιδικού σταθμού, όπου μπορούμε να εγκαταστήσουμε τον βιντεοπροβολέα. Ο παιδαγωγός ανακαλεί στη μνήμη των παιδιών, μέσω συζήτησης, την εκδρομή που πραγματοποιήθηκε σε χώρο εκτός της τάξης, όπου η μετακίνηση των παιδιών και των εκπαιδευτικών έγινε με λεωφορείο τύπου πούλμαν. Για περισσότερη ευκρίνεια των εικόνων της μνήμης, ο δάσκαλος παρουσιάζει, μέσω του προγράμματος 'Microsoft PowerPoint', φωτογραφικό υλικό από την εκδρομή και συγκεκριμένα από τα στιγμιότυπα που ελήφθησαν από το λεωφορείο. Αφότου ολοκληρωθεί η συζήτηση αυτή, παρουσιάζει το εκπαιδευτικό οπτικοακουστικό υλικό στο βιντεοπροβολέα με θέμα τα Μέσα Μαζικής Μεταφοράς, από την ιστοσελίδα '[www.mikrapaidia.gr](http://www.mikrapaidia.gr)', και συγκεκριμένα στην κατηγορία «Ανακαλύπτω τον κόσμο» > «Προσέχω στο δρόμο»> Επίπεδο 1> «Τα οχήματα». Στο υλικό αυτό μιλούν τα οχήματα και παρουσιάζουν τη χρησιμότητά τους (λεωφορείο, τρόλεϊ, ταξί, αυτοκίνητο, ποδήλατο, μηχανή, τρένο, φορτηγό, ασθενοφόρο, πυροσβεστικό).



Εικόνα 4.2.1 Στιγμιότυπο από το παιχνίδι «Τα οχήματα»

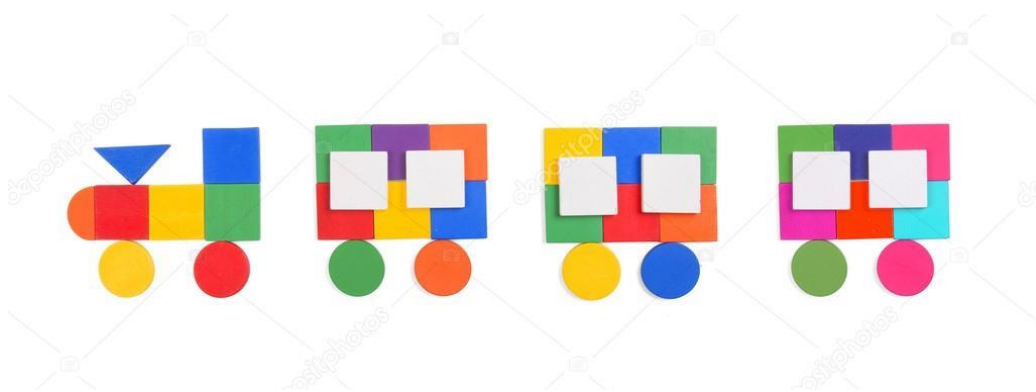
#### 4.2.2.α ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία της Δραστηριότητας: «Τα Μέσα Μαζικής Μεταφοράς»
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: Microsoft PowerPoint
- ✓ Ηλικία παιδιών: 3,5 – 4,5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Μέσα Μαζικής Μεταφοράς
- ✓ Πιθανή αφορμή: Η εκδρομή που πραγματοποιήθηκε σε εξωσχολικούς χώρους
- ✓ Γνωστικές - Αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Προ-μαθηματικές έννοιες - Λογικομαθηματική καλλιέργεια
  - \* Δημιουργία και Έκφραση – Εικαστικά
  - \* Νέες Τεχνολογίες
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός-στόχοι):
  - \* Δημιουργία βάση προτύπου
  - \* Ανταπόκριση σε οπτικό ερέθισμα
  - \* Αναγνώριση του Η/Υ ως εργαλείο ενίσχυσης της μάθησης
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Ζωγραφική
  - \* Γεωμετρικές έννοιες – Σχήματα
  - \* Χρώματα

- \* Υπολογισμοί κινητικότητας – δεξιοτεχνία
- \* Λεπτή κινητικότητα
- ✓ Χρονική διάρκεια: 10’
- ✓ Πηγές & υλικά: Η/Υ (λογισμικό Microsoft PowerPoint), Βιντεοπροβολέας, Φύλλα A4, Κόλλες στιγμής, Χαρτί πολύχρωμο τύπου Γλασσέ, Ψαλίδι
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Παρατήρηση
  - \* Υποβοήθηση
  - \* Καθοδήγηση
  - \* Επίδειξη

#### 4.2.2.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Τα παιδιά κάθονται στα τραπεζάκια εργασίας και ο παιδαγωγός τους παρουσιάζει την παρακάτω εικόνα που απεικονίζει ένα τρένο, όπου τα παιδιά καλούνται να κάνουν κολάζ με τα κομμάτια γλασσέ που τους έχει ετοιμάσει προηγουμένως ο εκπαιδευτικός. Βλέποντας οι μαθητές την εικόνα στον βιντεοπροβολέα θα πρέπει να τοποθετήσουν στη σωστή θέση τα κομμάτια γλασσέ, ώστε να δημιουργήσουν το πρότυπο πάζλ. Με τον τρόπο αυτό τα παιδιά μαθαίνουν να συντονίζουν χέρι-μάτι, ενώ ταυτόχρονα εξασκούνται στις κινήσεις της λεπτής κινητικότητας, καθώς με τα άνω άκρα τους διαχειρίζονται τα κομμάτια του χαρτιού και την κόλλα.



Εικόνα 4.2.2 Τρένο με γεωμετρικά σχήματα

#### 4.2.3.α ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία της Δραστηριότητας: «Μέσα Μαζικής Μεταφοράς»
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: Internet Explorer ([www.mikrapaidia.gr](http://www.mikrapaidia.gr))
- ✓ Ηλικία παιδιών: 3,5 – 4,5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Μέσα Μαζικής Μεταφοράς
- ✓ Πιθανή αφόρμηση: Η εκδρομή που πραγματοποιήθηκε σε εξωσχολικούς χώρους
- ✓ Γνωστικές - Αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Προ-μαθηματικές έννοιες - Λογικομαθηματική καλλιέργεια
  - \* Νέες Τεχνολογίες
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός-στόχοι): Αξιοποίηση Η/Υ ως εργαλείο μάθησης, Κατανόηση απλών εντολών, Βελτίωση μαθηματικών δεξιοτήτων
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Λογικομαθηματικές έννοιες
  - \* Ικανότητα χειρισμού του ποντικιού mouse
  - \* Επιλύει προβληματικές καταστάσεις (στρατηγική)
  - \* Γεωμετρικές έννοιες, Σχήματα
- ✓ Χρονική διάρκεια: 15’
- ✓ Πηγές & υλικά: Η/Υ (Internet Explorer), Βιντεοπροβολέας
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Αναγνώριση-επιβράβευση
  - \* Ενθάρρυνση
  - \* Επίδειξη
  - \* Πρόκληση-υποκίνηση
  - \* Παρατήρηση
  - \* Ομάδες

#### 4.2.3.β. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Τα παιδιά συγκεντρώνονται στο ανοιχτό χώρο του παιδικού σταθμού και με σειρά κάθονται ένα-ένα στον Η/Υ, ο οποίος είναι συνδεδεμένος με τον βιντεοπροβολέα. Καλούνται να ολοκληρώσουν το πάζλ που βρίσκεται στην ιστοσελίδα [www.mikrapaidia.gr](http://www.mikrapaidia.gr), και συγκεκριμένα στην κατηγορία «Σχήματα» > Επίπεδο 3>

«Φτιάχνω εικόνες με σχήματα». Η δουλειά ουσιαστικά είναι ατομική, αλλά λόγω της ταυτόχρονης προβολής της οθόνης και στα υπόλοιπα παιδιά της τάξης, δίνεται η δυνατότητα της ομαδικής προσπάθειας, με ενθαρρύνσεις, προτροπές, αποτροπές και συμβουλές από τους συμμαθητές του. Τέλος και το ίδιο το λογισμικό διαθέτει ανατροφοδότηση, η οποία χαρακτηρίζεται από έναν σχετικά βαθύφωνο ήχο σε περίπτωση λάθους, και από έναν λεπτόφωνο σε περίπτωση σωστής επιλογής.



Εικόνα 4.2.3 Γραφικό περιβάλλον από το διαδικτυακό παιχνίδι με θέμα τα Μέσα Μαζικής Μεταφοράς

#### 4.3 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ-ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ

Η ένταξη των ΤΠΕ στη διδασκαλία και τη μάθηση αποσκοπεί στη δημιουργία νέων περιβαλλόντων μάθησης όπου, μέσω κατάλληλων δραστηριοτήτων, θα δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές να βελτιώνουν ή και να αποκτούν γνώσεις, αλληλεπιδρώντας με το τεχνολογικό μέσο στο εργαστήριο των υπολογιστών τόσο σε ατομικό επίπεδο όσο και σε συνεργασία με τους άλλους μαθητές σε μικρές ομάδες. Για την επιτυχία αυτού του σκοπού θα πρέπει να γίνουν αλλαγές στις υπάρχουσες διδακτικές μεθόδους, τις μαθησιακές διαδικασίες, στο ρόλο του εκπαιδευτικού και του μαθητή, το περιεχόμενο του αναλυτικού προγράμματος. Στόχος αυτών των αλλαγών στις εκπαιδευτικές διαδικασίες είναι η ανάπτυξη κριτικής και δημιουργικής σκέψης με την επίλυση αυθεντικών προβλημάτων



σύμφωνα με το μοντέλο της μάθησης εποικοδομητικής/αποκαλυπτικής και διερευνητικής μάθησης.[ΠΙ 2007].

Ο συντονισμός ματιού-χεριού μπορεί να οριστεί ως η ικανότητα που επιτρέπει στον άνθρωπο να πραγματοποιεί δραστηριότητες στις οποίες χρησιμοποιεί ταυτόχρονα τα μάτια και τα χέρια. Χρησιμοποιεί τα μάτια για να κατευθύνει την προσοχή του και τα χέρια για να εκτελέσει μια συγκεκριμένη λειτουργία. Ο συντονισμός ματιού-χεριού είναι μια σύνθετη διανοητική ικανότητα, αφού κατευθύνει τις κινήσεις του χεριού μας σύμφωνα με τα οπτικά ερεθίσματα. Η ανάπτυξη του συντονισμού ματιού-χεριού είναι ιδιαίτερα σημαντική για την κανονική εξέλιξη του παιδιού και για την σχολική εκμάθηση.

- Χρησιμοποιεί τα μάτια για να κατευθύνει την προσοχή του και να βοηθήσει να καταλάβει ο εγκέφαλός του που βρίσκεται το σώμα του στον χώρο (ιδιοαντίληψη).
- Θα χρησιμοποιήσει τα χέρια του για να εκτελέσει μια συγκεκριμένη εργασία ταυτόχρονα και συντονισμένα, με βάση την οπτική πληροφορία.<sup>3</sup>

Όταν ένα παιδί περιστρέφει, αφαιρεί, τοποθετεί κ.α. κομμάτια του πάζλ, μαθαίνει τη σύνδεση που υπάρχει μεταξύ των χεριών και των ματιών του. Τα μάτια βλέπουν το πάζλ, ενώ ο εγκέφαλος μετέπειτα προγραμματίζει πως θα πρέπει να είναι το πάζλ και ποια κομμάτια χρειάζεται να εντοπίζει ώστε να τα τοποθετήσει στην κατάλληλη θέση. Στη συνέχεια, ο εγκέφαλος, τα μάτια και τα χέρια συνεργάζονται ώστε να βρεθεί το κομμάτι, να επεξεργαστεί αναλόγως και να τοποθετηθεί στο πάζλ με ακρίβεια. (Φραγκοπούλου, 2014)



---

<sup>3</sup> <https://www.cognifit.com/el/science/cognitive-skills/eye-hand-coordination>

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

---

### ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ IV – Ο ΚΥΚΛΟΣ ΤΟΥ ΝΕΡΟΥ

#### 5.1 Η ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΤΩΝ «ΦΥΣΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ» ΓΙΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΝΗΠΙΑΚΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ

Ο φυσικός και βιολογικός κόσμος αποτελεί μαζί με το κοινωνικό περιβάλλον, πρωταρχική πηγή εμπειριών για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας.<sup>4</sup>

Τα μικρά παιδιά διαμορφώνουν πολύ νωρίς τις πρώτες ιδέες, ερμηνείες, θεωρίες για έννοιες και φαινόμενα του φυσικού κόσμου, γεγονός που αποδεικνύει ότι είναι σε θέση να προσεγγίσουν σε ένα πρώτο επίπεδο σχετικά ζητήματα. Η οργάνωση ανάλογων εκπαιδευτικών παρεμβάσεων στο χώρο του Νηπιαγωγείου είναι συνεπώς αναγκαία. (Καλούπη & Ρες, 2014)

Η ενασχόληση των παιδιών προσχολικής ηλικίας με τις Φυσικές Επιστήμες συμβάλλει α) στη αξιοποίηση της περιέργειας και του εσωτερικού κινήτρου που έχουν τα μικρά παιδιά για τη διερεύνηση του κόσμου που τα περιβάλλει (Κατσάλας, Κατσάλα, & Μοσχοβάκη, 2015), β) στην ανάπτυξη θετικής στάσης απέναντι στην επιστήμη, στην οργάνωση των εμπειριών με συστηματικό τρόπο και στη συνειδητοποίηση ότι η επιστήμη αποτελεί πολιτισμικό προϊόν σε διαρκή εξέλιξη<sup>5</sup>.

Με στόχο την μύηση των παιδιών στον κόσμο των Φυσικών Επιστημών, η συγκεκριμένη μαθησιακή περιοχή περιλαμβάνει επιλεγμένες ενότητες διδακτικών αντικειμένων από τους επιστημονικούς κλάδους της Βιολογίας (μελέτη των ζωντανών οργανισμών στο περιβάλλον τους), της Φυσικής (ιδιότητες της ύλης και διάφορα απλά φυσικά φαινόμενα), της Μετεωρολογίας (καιρικά φαινόμενα), της Γεωγραφίας (γεωφυσικά χαρακτηριστικά) και τις Αστρονομίας (πλανήτης Γη και το ηλιακό σύστημα). Οι ενότητες αυτές αναδεικνύουν μια αντιπροσωπευτική ποικιλία των θεμάτων που εξετάζονται στα πλαίσια των Φυσικών Επιστημών (ΠΣ Νηπιαγωγείου, 2011, σελ. 83).

---

<sup>4</sup> <https://www.slideshare.net/MARYPAPADOMA/ss-38092622>

<sup>5</sup> <https://www.lilipoupolilamia.gr/paidikos-stathmos/protypo-nipiagogeio-lamia.html>

## 5.2 ΠΛΑΝΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

### 5.2.1.α ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία της Δραστηριότητας: «Έπιασε βροχή και μπόρα»
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: Internet Explorer (YouTube)
- ✓ Ηλικιακό εύρος: 3,5 – 4,5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Ο κύκλος του νερού
- ✓ Γνωστικές – Αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Γλωσσική καλλιέργεια
  - \* Μελέτης Περιβάλλοντος - Φυσικές Επιστήμες
  - \* Νέες Τεχνολογίες
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός-στόχοι): Αναγνώριση του Η/Υ ως εργαλείο μάθησης, Αξιοποίηση του διαδικτύου στη μαθησιακή διαδικασία, Κατανόηση φυσικών φαινομένων
- ✓ Πιθανή αφόρμηση: Ο βροχερός καιρός του φθινοπώρου
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Μύηση σε στοιχεία Φυσικών Επιστημών
  - \* Ήχοι
- ✓ Χρονική διάρκεια: 30΄
- ✓ Πηγές & υλικά: Η/Υ (Internet Explorer, Windows Live Movie Maker), Βιντεοπροβολέας, Ηχεία, Κινητή συσκευή
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Επίδειξη
  - \* Πρόκληση-υποκίνηση
  - \* Ερωταποκρίσεις
  - \* Παρουσίαση-Παροχή γνώσεων
  - \* Συζήτηση
  - \* Καθοδήγηση
  - \* Παρατήρηση
  - \* Ενεργητική ακρόαση

### 5.2.1.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Συγκέντρωση των παιδιών στον ανοιχτό χώρο του παιδικού σταθμού, όπου μπορεί να εγκατασταθεί ο βιντεοπροβολέας. Τα παιδιά με παρακίνηση του εκπαιδευτικού παρακολουθούν από το παράθυρο της τάξης τον βροχερό καιρό και συζητούν, με συντονιστή τον δάσκαλο, τα πιθανά αίτια δημιουργίας της βροχής. Έπειτα παρακολουθούν μέσω του βιντεοπροβολέα το οπτικοακουστικό υλικό που βρίσκεται στην ιστοσελίδα ‘Youtube’, και συγκεκριμένα στη διεύθυνση [https://www.youtube.com/watch?v=V2cY\\_I1JAYg](https://www.youtube.com/watch?v=V2cY_I1JAYg), με τίτλο ‘Ο κύκλος του νερού’. Εν συνεχεία, συζητούν εκ νέου για τα πιθανά αίτια βροχής και συγκρίνουν, με συντονιστή πάλι τον εκπαιδευτικό, τις αρχικές και τις τελικές απαντήσεις των παιδιών. Αφότου γίνει κατανόηση του οπτικοακουστικού υλικού, τα παιδιά ακούν το τραγούδι «Καλό μου συννεφάκι - Τραγούδια για παιδιά» από την ιστοσελίδα ‘Youtube’ ([https://www.youtube.com/watch?v=Wrm\\_oIXh-U](https://www.youtube.com/watch?v=Wrm_oIXh-U)) με σκοπό την εκμάθηση του. Μόλις αυτό επιτευχθεί, γίνεται καταγραφή των φωνών των παιδιών, μέσω μιας απλής κινητής συσκευής. Με ένα καλώδιο USB το αρχείο αυτό του ήχου μεταφέρεται στον Η/Υ όπου με το λογισμικό ‘Windows Live Movie Maker’ γίνεται η δημιουργία οπτικοακουστικού υλικού στο οποίο ο ήχος προέρχεται από τα παιδιά και οι εικόνες προέρχονται από μια απλή αναζήτηση στην ιστοσελίδα ‘Google’ με το λήμμα «σύννεφο» ή «cloud», για μεγαλύτερο εύρος αναζήτησης στον παγκόσμιο ιστό. Με τον τρόπο αυτό δημιουργείται ένα οπτικοακουστικό υλικό, το οποίο μπορεί να αξιοποιηθεί ανα πάσα στιγμή μέσα στην τάξη, ακόμα και την ώρα της χαλάρωσης.



**Εικόνα 5.2.1** Στιγμιότυπο από το διαδικτυακό οπτικοακουστικό υλικό με τίτλο “Ο κύκλος του νερού”

### 5.2.2.α ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία της δραστηριότητας: «Έπιασε βροχή και μπόρα»
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: Internet Explorer
- ✓ Ηλικιακό εύρος: 3,5 – 4,5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Ο κύκλος του νερού
- ✓ Γνωστικές - Αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Φυσικές επιστήμες
  - \* Νέες Τεχνολογίες
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός-στόχοι): Αναγνώριση του Η/Υ ως εργαλείο μάθησης, Αξιοποίηση του διαδικτύου στη μαθησιακή διαδικασία, Κατανόηση φυσικών φαινομένων
- ✓ Πιθανή αφορμή: Ο βροχερός καιρός του φθινοπώρου
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Μύηση σε στοιχεία Φυσικών Επιστημών
- ✓ Χρονική διάρκεια: 10΄
- ✓ Πηγές & υλικά: Η/Υ (Internet Explorer), Ηχεία, Κατσαρόλα, Νερό, Γκαζάκι, Σπίρτα, Καθρέπτης, Λεκάνη
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Παρατήρηση
  - \* Πείραμα-δοκιμής
  - \* Συζήτηση
  - \* Παρουσίαση-Παροχή γνώσεων
  - \* Ομάδες

### 5.2.2.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Με αφορμή το οπτικοακουστικό υλικό που παρακολουθήθηκε στην παραπάνω δραστηριότητα, συγκεντρώνονται τα παιδιά στην τραπεζαρία και ο εκπαιδευτικός θέτει σε εφαρμογή το πείραμα της εξάτμισης. Ανάβει το γκαζάκι και τοποθετεί την κατσαρόλα με τα νερό και βάζει δίπλα την κενή λεκάνη. Όταν εκείνο φτάσει σε σημείο βρασμού, τοποθετεί τον καθρέπτη πάνω από το νερό που βράζει και παρατηρεί με τα παιδιά τον ατμό που υγροποιείται πάνω σε αυτόν. Ολοκληρώνοντας το πείραμα, ο εκπαιδευτικός

εναποθέτει τον καθρέπτη με τους υδρατμούς πάνω από την λεκάνη και η ομάδα δίνει προσοχή στις σταγόνες που καταλήγουν από τον καθρέπτη μέσα σε αυτή. Παρατηρώντας πως η, αρχικά κενή, λεκάνη έχει γεμίσει με νερό, ξεκινάει η συζήτηση για την εξήγηση του φαινομένου.

### 5.2.3.α. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία της Δραστηριότητας: «Έπιασε βροχή και μπόρα»
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: Internet Explorer
- ✓ Ηλικιακό εύρος: 3,5 – 4,5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Ο κύκλος του νερού
- ✓ Γνωστικές – Αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Κινητικός τομέας - Φυσική Αγωγή
  - \* Δημιουργίας και Έκφρασης – Μουσική
  - \* Νέες Τεχνολογίες
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός-στόχοι): Κατανόηση φυσικών φαινομένων, Ανταπόκριση σε ερεθίσματα
- ✓ Πιθανή αφορμή: Ο βροχερός καιρός του φθινοπώρου
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Ήχοι
  - \* Μουσική
  - \* Σωματική-Κινησθητική Ικανότητα
  - \* Μύηση σε στοιχεία Φυσικών Επιστημών
- ✓ Χρονική διάρκεια: 10'
- ✓ Πηγές & υλικά: Η/Υ (Internet Explorer), Ηχεία, Μαράκα
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Επίδειξη
  - \* Πρόκληση-υποκίνηση
  - \* Καθοδήγηση

### 5.2.3.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Έχοντας συζητήσει και κατανοήσει το φαινόμενο της βροχής στην παραπάνω δραστηριότητα, τα παιδιά συγκεντρώνονται στον ανοιχτό χώρο του παιδικού σταθμού και ο εκπαιδευτικός εξηγεί στα παιδιά τη δραστηριότητα, ότι τα παιδιά αναπαριστούν τα συννεφάκια του φθινοπώρου και κινούνται μελωδικά ελεύθερα στο χώρο. Όταν ο παιδαγωγός χτυπήσει ήρεμα τη μαράκα, τα παιδιά χτυπούν ήρεμα παλαμάκια, αναπαριστώντας την σιγανή βροχή. Όταν ο παιδαγωγός χτυπήσει δυνατά τη μαράκα, τα παιδιά χτυπούν δυνατά παλαμάκια, αναπαριστώντας την δυνατή βροχή. Έπειτα βάζει σε αναπαραγωγή τη μουσική που έχει προηγουμένως αναζητήσει στην ιστοσελίδα 'Youtube' με τίτλο «Autumn - Vivaldi» (<https://www.youtube.com/watch?v=8Q8ez-hGsuU>) και ξεκινάει η δραστηριότητα.

### 5.3 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ-ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ

Η εισαγωγή του υπολογιστή στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι μια πραγματικότητα και μια από τις σημαντικότερες καινοτομίες στον χώρο της Προσχολικής Αγωγής. Σκοπός της εισαγωγής του στον Παιδικό Σταθμό (γενικότερα της πληροφορικής) είναι να εξοικειωθούν τα παιδιά με απλές βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και να έλθουν σε μια πρώτη επαφή με διάφορες χρήσεις του, ως εποπτικού μέσου διδασκαλίας καθώς και ως εργαλείου ανακάλυψης, δημιουργίας και έκφρασης στο πλαίσιο των καθημερινών τους δραστηριοτήτων (Anthony, 2003).

Σκοπός της παρούσας παρέμβασης είναι το παιδί να κατανοήσει τα φυσικά φαινόμενα, και πιο συγκεκριμένα το φαινόμενο της βροχής, μέσα από την αξιοποίηση των ΤΠΕ σε συνδυασμό με τη βιωματική μάθηση. Τα παιδιά παρακολουθώντας το οπτικοακουστικό υλικό, ενημερώνονται για τις νέες αυτές πληροφορίες, και κατανοούν σαφέστερα το φαινόμενο αυτό μέσα από μουσικοκινητικές και πειραματικές δραστηριότητες.



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6

---

### ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ VI - ΑΝΑΚΥΚΛΩΣΗ

#### 6.1 Η ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΥΙΟΘΕΤΙΣΗΣ ΣΩΣΤΩΝ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΩΝ ΣΥΝΗΘΕΙΩΝ

Τα οφέλη της ανακύκλωσης, ή ευρύτερα, εναλλακτικής διαχείρισης, των αποβλήτων είναι γνωστά και πλήρως τεκμηριωμένα. Η ανακύκλωση συμβάλλει στη βιώσιμη ανάπτυξη από την οικονομική, περιβαλλοντική και κοινωνική πλευρά της. Αποτελεί την πιο ολοκληρωμένη προσέγγιση για τη διαχείριση των αποβλήτων διότι επιτυγχάνει οικονομικά οφέλη, συμβάλλει στην αντιμετώπιση των περιβαλλοντικών προβλημάτων και διασφαλίζει κοινωνική ισότητα και θέσεις εργασίας.<sup>6</sup>

Η διεθνής κοινότητα αναγνωρίζει ότι η εκπαίδευση για τη βιωσιμότητα μπορεί να επιτευχθεί μέσω της σχολικής εκπαίδευσης, η οποία μπορεί να λειτουργήσει ως ένα ενεργό όχημα για την υποστήριξη της προσωπικής ενδυνάμωσης των παιδιών με απώτερο στόχο να νιώθουν ικανά να παρέμβουν ενεργά στο σχολικό και κοινωνικό γίγνεσθαι (Fien, 2004; Elliott & Davis, 2009; Stuhmcke, 2012). Η εκπαίδευση που δίνει έμφαση στην επίλυση προβλημάτων, την λήψη αποφάσεων και τη δράση έχει περισσότερες πιθανότητες να γαλουχήσει παιδιά και άρα, πολίτες, που θα αποτελέσουν παράγοντες αλλαγής προς ένα βιώσιμο μέλλον, περιλαμβανομένων των περιβαλλοντικών, κοινωνικών, οικονομικών, και πολιτικών συστημάτων (Fien, 2004).

#### 6.2 ΠΛΑΝΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

##### 6.2.1.α ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία της Δραστηριότητας: «Γιατί υπάρχουν τόσοι διαφορετικοί κάδοι;»
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: Microsoft Research AutoCollage 2008
- ✓ Ηλικία παιδιών: 3,5 – 4,5 ετών

---

<sup>6</sup> <https://www.free-recycle.gr/blog-%CE%B1%CF%81%CE%B8%CF%81%CE%B1-%CE%B1%CE%BD%CE%B1%CE%BA%CF%85%CE%BA%CE%BB%CF%89%CF%83%CE%B7%CF%82/20-ofelh-anakykloshs.html>

---



- ✓ Θεματική προσέγγιση: Ανακύκλωση
- ✓ Πιθανή αφόρμηση: Η παρατήρηση από το παράθυρο της τάξης ότι στον εξωτερικό χώρο υπάρχουν διαφορετικού χρώματος κάδοι
- ✓ Γνωστικές-αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Γλωσσική καλλιέργεια
  - \* Νέες Τεχνολογίες
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός-στόχοι): Να καλλιεργηθεί η περιβαλλοντική συνείδηση, Να μάθουν να σέβονται το φυσικό περιβάλλον στο οποίο ζουν, Να μην πετούν τα αντικείμενα που ανακυκλώνονται στον κοινό κάδο. Να αναπτύξουν δεξιότητες αξιοποίησης των νέων τεχνολογιών, ως εργαλείων για τις διερευνήσεις, αναζητήσεις και τις παραγωγές τους.
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Ζωγραφική
  - \* Δημιουργικότητα (Εξυπνες λύσεις - κατασκευές)
  - \* Παρατηρητικότητα
  - \* Επίλυει προβληματικές καταστάσεις (στρατηγική)
  - \* Χρώματα
- ✓ Χρονική διάρκεια: 15'
- ✓ Υλικό που θα χρειαστεί: Η/Υ (Internet Explorer, λογισμικό Microsoft Research AutoCollage 2008), Βιντεοπροβολέας, Εκτυπωτής, Το καλάθι απορριμμάτων της αίθουσας
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Πρόκληση-υποκίνηση
  - \* Ερωταποκρίσεις
  - \* Συζήτηση
  - \* Υποβοήθηση
  - \* Καθοδήγηση
  - \* Παρουσίαση-Παροχή γνώσεων
  - \* Παρατήρηση
  - \* Επίλυση προβλημάτων
  - \* Ενεργητική ακρόαση

### 6.2.1.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Συγκέντρωση των παιδιών στον ανοιχτό χώρο του παιδικού σταθμού, όπου βρίσκεται ο βιντεοπροβολέας. Ο δάσκαλος παρακινεί τα παιδιά να παρατηρήσουν από το παράθυρο, ότι στο δρόμο υπάρχουν διαφορετικού χρώματος, ή και σχήματος, κάδοι εναπόθεσης σκουπιδιών. Κάνει μια συζήτηση προκειμένου να κινήσει τη σκέψη αλλά και την περιέργεια των παιδιών, σχετικά με το που εξυπηρετεί αυτή η διαφοροποίηση. Στη συνέχεια, παίρνει τον κάδο της τάξης και αναλύει, μέσω ενεργητικού διαλόγου, το είδος, την προέλευση και την ιδιότητα του αντικειμένου, όσον αφορά την δυνατότητα ανακύκλωσης του ή μη. Εφόσον γίνει κατανοητή η διάκριση ‘ανακυκλώσιμα υλικά’ και ‘μη ανακυκλώσιμα υλικά’, ο εκπαιδευτικός – συντονιστής συζητάει για διάφορα αντικείμενα καθημερινής χρήσης και αναζητεί την αντίστοιχη εικόνα στην ιστοσελίδα ‘www.google.gr’. Έπειτα αποθηκεύει έναν ικανοποιητικό αριθμό εικόνων στον Η/Υ του, και ξεκινάει μια εκ νέου συζήτηση για τα μη ανακυκλώσιμα υλικά, πραγματοποιώντας ξανά την αντίστοιχη διαδικασία αναζήτησης και αποθήκευσης. Στο στάδιο αυτό, παρακολουθώντας τα παιδιά από την οθόνη τις ενέργειες του δασκάλου, ο δεύτερος εκκινεί το λογισμικό ‘Microsoft Research AutoCollage 2008’ και δημιουργεί δύο διαφορετικά κολάζ, που εμπεριέχουν τις εικόνες που επέλεξαν, μέσω της παραπάνω αναζήτησης, οι μαθητές. Τα κολάζ αυτά τα εκτυπώνει ο εκπαιδευτικός και τα αναρτά στον πίνακα θεματολογίας της αίθουσας.

### 6.2.2.α ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία της Δραστηριότητας: Ανακύκλωση
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: Internet Explorer «Αερόστατο: Διαδικτυακή Εκπαιδευτική Πύλη Ψυχαγωγίας και Μάθησης για μικρά παιδιά»
- ✓ Ηλικία παιδιών: 3,5 – 4,5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Ανακύκλωση
- ✓ Πιθανή αφορμή: Η παρατήρηση από το παράθυρο της τάξης ότι στον εξωτερικό χώρο υπάρχουν διαφορετικού χρώματος κάδοι
- ✓ Γνωστικές-αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη

- \* Μελέτης Περιβάλλοντος
  - \* Νέες Τεχνολογίες
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός-στόχοι): Να καλλιεργηθεί η περιβαλλοντική συνείδηση, Να μάθουν να σέβονται το φυσικό περιβάλλον στο οποίο ζουν, Να μην πετούν τα αντικείμενα που ανακυκλώνονται στον κοινό κάδο. Να εξοικειωθούν με τη λειτουργία drag and drop (σύρε και άσε). Να αναπτύξουν τη λεπτή κινητικότητα και τον οπτικοκινητικό συντονισμό (τη ταυτόχρονη αγωγή του χεριού και του ματιού, το συντονισμό δηλαδή της οπτικής αντίληψης με τις λεπτές κινήσεις του χεριού).
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
- \* Ήχοι
  - \* Παρατηρητικότητα
  - \* Χρώματα
  - \* Ικανότητα χειρισμού του ποντικιού mouse
  - \* Ικανότητα συντονισμού χεριού-ματιού
- ✓ Χρονική διάρκεια: 15'
- ✓ Υλικό που θα χρειαστεί: Η/Υ (Internet Explorer), Βιντεοπροβολέας, Εκτυπωτής, Το καλάθι απορριμμάτων της αίθουσας, Υπολογιστής Ταμπλέτα (Internet Explorer «Αερόστατο: Διαδικτυακή Εκπαιδευτική Πύλη Ψυχαγωγίας και Μάθησης για μικρά παιδιά»)
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
- \* Αναγνώριση-επιβράβευση
  - \* Ενθάρρυνση
  - \* Ανατροφοδότηση (συγκεκριμένη)
  - \* Πρόκληση-υποκίνηση
  - \* Υποβοήθηση
  - \* Καθοδήγηση
  - \* Παρουσίαση-Παροχή γνώσεων
  - \* Παρατήρηση
  - \* Πείραμα-δοκιμής

### 6.2.2.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Συγκέντρωση των παιδιών στον ανοιχτό χώρο του παιδικού σταθμού, όπου βρίσκεται ο βιντεοπροβολέας. Εφόσον γίνει κατανοητός ο διαχωρισμός ‘ανακυκλώσιμα υλικά’ και ‘μη ανακυκλώσιμα υλικά’, από την παραπάνω δραστηριότητα, ο εκπαιδευτικός – συντονιστής μαζί με την τάξη – ομάδα ασχολούνται με το σχετικό παιχνίδι, που βρίσκεται στην ιστοσελίδα ‘<http://www.mikrapaidia.gr/ccsintro/>’ > Ανακαλύπτω τον κόσμο > Επίπεδο 1 : Ανακύκλωση – Εξοικονόμηση Ενέργειας > Ανακύκλωση Τώρα!. Στο διαδικτυακό αυτό λογισμικό, ο γάτος – βοηθός ζητάει να βάλει η ομάδα τα απορρίμματα που είναι κατασκευασμένα από το συγκεκριμένο υλικό που λέει (π.χ. γυαλί), μέσα στον κάδο ανακύκλωσης. Μέσω της παράλληλης βιντεοπροβολής του παιχνιδιού στην τάξη, ο εκπαιδευτικός και η ομάδα, μέσω διαλόγου, αποφασίζουν ποια υλικά τους ζητείται κάθε φορά να εναποθέσουν στο καλάθι ανακυκλώσιμων υλικών και γιατί.



Εικόνα 6.2.2 Στιγμιότυπο από το διαδικτυακό παιχνίδι «Ανακύκλωση Τώρα!»

Έπειτα από την ολοκλήρωση της δραστηριότητας εμπέδωσης του θέματος, τα παιδιά μετακινούνται στην αίθουσα εκπαιδευτικής ψυχαγωγίας, όπου βρίσκονται οι υπολογιστές ταμπλέτες. Εκεί το κάθε παιδί έχει τη δυνατότητα να δραστηριοποιηθεί εξατομικευμένα, με τον δάσκαλο – συντονιστή να είναι δίπλα του για τυχόν βοήθεια ή απορίες. Ο δάσκαλος, στο στάδιο αυτό, εκκινεί το εκπαιδευτικό λογισμικό με θέμα την ανακύκλωση, που βρίσκεται στη διαδικτυακή πλατφόρμα ‘[www.mikrapaidia.gr](http://www.mikrapaidia.gr)’ > Ανακαλύπτω τον κόσμο > Επίπεδο 1 > Ανακύκλωση – Εξοικονόμηση Ενέργειας > Ανακύκλωσε κι εσύ. Εκεί

ζητείται από κάθε παιδί να μαζέψει από το πάρκο όλα τα αντικείμενα που βρίσκονται σκορπισμένα και να τα τοποθετήσει στον σωστό κάδο ανακύκλωσης. Το συγκεκριμένο λογισμικό, όπως και τα περισσότερα λογισμικά, έχουν το σημαντικό μοντεσοριανό χαρακτηριστικό της *Αυτοδιόρθωσης*, περικλείει δηλαδή τον έλεγχο του λάθους και επιτρέπει την αυτό – διόρθωση, χωρίς την επέμβαση του ενήλικα, χωρίς αυτό να σημαίνει πως δεν υπάρχει πάντα η αντίστοιχη εποπτεία.



Εικόνα 6.2.2.2 Στιγμιότυπο από το διαδικτυακό παιχνίδι «Ανακύκλωσε κι εσύ»

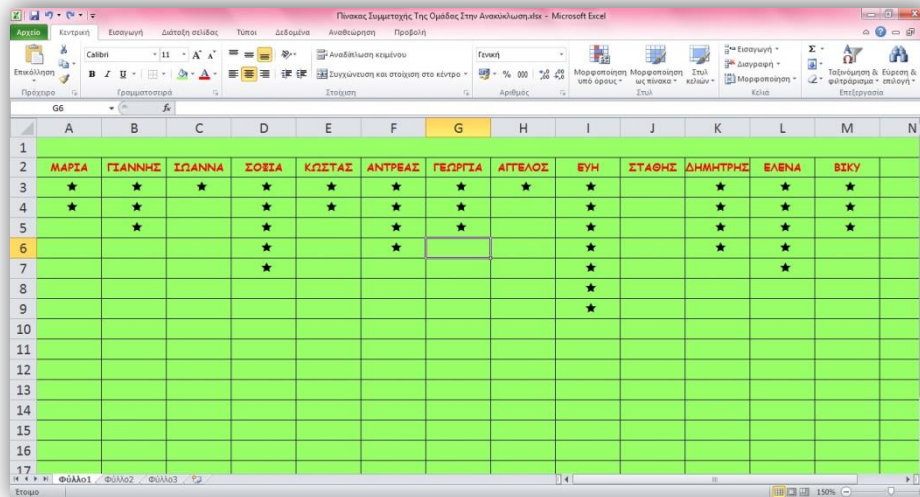
### 6.2.3.α. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία της Δραστηριότητας: Η τάξη ανακυκλώνει
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: Λογισμικό Tux Paint, Microsoft Excel
- ✓ Ηλικία παιδιών: 3,5 – 4,5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Ανακύκλωση
- ✓ Γνωστικές-αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη
  - \* Μελέτης Περιβάλλοντος - φυσικές επιστήμες
  - \* Προσωπική και Κοινωνική Συνειδητοποίηση
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός-στόχοι): Να καλλιεργηθεί η περιβαλλοντική συνείδηση, Να μάθουν να σέβονται το φυσικό περιβάλλον στο οποίο ζουν, Να μην πετούν τα αντικείμενα που ανακυκλώνονται στον κοινό κάδο

- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Παρατηρητικότητα
  - \* Θέματα προσωπικής φροντίδας στην καθημερινότητα
- ✓ Χρονική διάρκεια: 10' (ημερησίως)
- ✓ Υλικό που θα χρειαστεί: Η/Υ (Microsoft Excel, Tux Paint), Ανακυκλώσιμα απορρίμματα
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Αναγνώριση-επιβράβευση
  - \* Ενθάρρυνση
  - \* Ανατροφοδότηση (συγκεκριμένη)
  - \* Μοντελοποίηση
  - \* Επίδειξη
  - \* Πρόκληση-υποκίνηση
  - \* Ερωταποκρίσεις
  - \* Επίλυση προβλημάτων

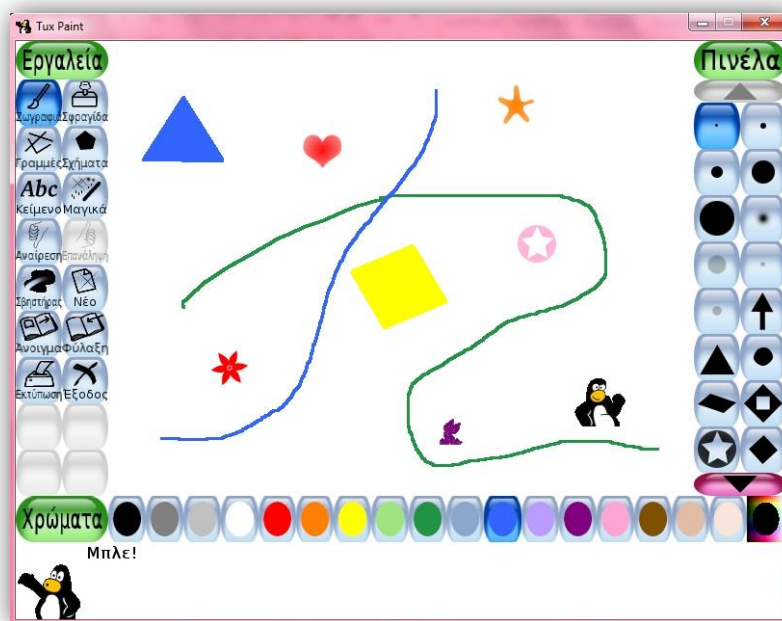
### **6.2.3.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ**

Ο εκπαιδευτικός ζητάει από τα παιδιά να φέρνουν, μέχρι το πέρας της σχολικής χρονιάς, ανακυκλώσιμα υλικά, με σκοπό τον διαχωρισμό τους στους ανάλογους κάδους του σχολείου. Στον Η/Υ δημιουργεί ένα πίνακα διπλής εισόδου, όπου στη μία στήλη θα υπάρχουν τα ονόματα των παιδιών, και στην άλλη αριθμοί, και κάθε φορά που ένα παιδί θα φέρνει για ανακύκλωση ένα υλικό, ο δάσκαλος θα ανοίγει στον ΔΠ το Πρόγραμμα 'Microsoft Excel', και θα προσθέτει στη στήλη του παιδιού ένα αστεράκι, ή όποιο άλλο σύμβολο επιλέξει η ομάδα, από τον πίνακα συμβόλων, που βρίσκεται στην μπάρα εργαλείων, και συγκεκριμένα στην κατηγορία 'Εισαγωγή'.



Εικόνα 6.2.3.1 Γραφικό περιβάλλον από το πρόγραμμα ‘Microsoft Excel’

Στο τέλος κάθε εβδομάδας, ο παιδαγωγός θα ελέγχει ποιο παιδί έχει συλλέξει τα περισσότερα σύμβολα, και θα του δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσει μια ζωγραφιά στο λογισμικό ‘Tux Paint’, το οποίο αρχείο θα ορίσει ως εικόνα ‘Επιφάνειας Εργασίας’ για όλη την εβδομάδα, μέχρι την ανάδειξη του επόμενου νικητή.



Εικόνα 6.2.3.2 Γραφικό περιβάλλον από το πρόγραμμα ‘Tux Paint’

### 6.3 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ-ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ

Οι ΤΠΕ μπορούν να συμβάλουν αποτελεσματικά στην εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς διαθέτουν σημαντικά χαρακτηριστικά που ευνοούν τη μάθηση (Βοσνιάδου, 2006: 39, Lin, Wang, Lin, 2012:97 & Van de Walle, 2005: 641). Μέσω αυτών, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα αναζήτησης πληθώρας πληροφοριών και ενημέρωσης, με αποτέλεσμα να αποκτούν κριτική σκέψη και έπειτα πρόσβαση στη νέα γνώση (Δημητρακοπούλου, 2004:27-28).

Ο σκοπός του μαθήματος είναι πολλαπλός. Αφενός οι μαθητές να εξοικειωθούν με την έννοια της «ΑΝΑΚΥΚΛΩΣΗΣ», αφετέρου να εξοικειωθούν με τη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών. Ειδικότερα:

- Να προσεγγίσουν τις διαφορετικές ομάδες των υλικών και να τις κατονομάζουν.
- Να αναγνωρίζουν τις λέξεις που αντιστοιχούν σε κάθε ομάδα απορριμμάτων.
- Να εντοπίζουν τις διαφορές που υπάρχουν στα διαφορετικά υλικά.
- Να κατανοήσουν την έννοια της αντιστοίχισης.
- Να κατανοήσουν την έννοια της ομαδοποίησης.
- Να αναπτύξουν την χρονική αλληλουχία των γεγονότων.
- Να αναγνωρίζουν τη χρήση των υλικών και τις ιδιότητές τους.
- Να μάθουν τη διαδικασία ανακύκλωσης των διαφορετικών υλικών και τις επιπτώσεις στο περιβάλλον.
- Να αναπτύξουν στάσεις σεβασμού προς το περιβάλλον.
- Να αναπτύξουν τη λεπτή κινητικότητα και τον οπτικοκινητικό συντονισμό (τη ταυτόχρονη αγωγή του χεριού και του ματιού, το συντονισμό δηλαδή της οπτικής αντίληψης με τις λεπτές κινήσεις του χεριού).
- Να μάθουν να συνεργάζονται με τα μέλη της ομάδας.
- Να ανταλλάσσουν ιδέες και προτάσεις.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες αξιοποίησης των νέων τεχνολογιών, ως εργαλείων για τις διερευνήσεις, αναζητήσεις και τις παραγωγές τους.
- Να εξοικειωθούν με τρόπο εισαγωγής στο Διαδίκτυο.
- Να εξοικειωθούν με την αναζήτηση εικόνων στο Διαδίκτυο.
- Να μάθουν τη διαδικασία αποθήκευσης των εικόνων.
- Να εξοικειωθούν με τη λειτουργία drag and drop (σύρε και άσε).<sup>7</sup>

<sup>7</sup> <http://epri.korinthos.uop.gr/BlogsPortal/mps2017/2017/05/13/%CF%84-%CF%80-%CE%B5-%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD->





---

[%CE%B5%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%AF%CE%B4%CE%B5%CF%85%CF%83%CE%B7-%E2%80%93-%CF%80%CE%B1%CF%81%CE%AC%CE%B4%CE%B5%CE%B9%CE%B3%CE%BC%CE%B1-%CF%87%CF%81%CE%AE/](#)

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7

---

### ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ VII – ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

#### 7.1 Η ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Ως περιβάλλον ορίζεται το σύνολο των φυσικών και ανθρωπογενών παραγόντων και στοιχείων που βρίσκονται σε αλληλεπίδραση και επηρεάζουν την οικολογική ισορροπία, την ποιότητα ζωής, την ιστορική και πολιτιστική παράδοση και τις αισθητικές αξίες (Ν.1650/86, ΦΕΚ 160 Α/18-10-86, άρθρο 2, για την προστασία του περιβάλλοντος). Η περιβαλλοντική εκπαίδευση όχι μόνο μπορεί να δώσει στο σχολείο αυτό που του λείπει, αλλά είναι και μια αναγκαιότητα στο βαθμό που περιβαλλοντικά προβλήματα συνθέτουν οικολογική κρίση.

Οι στόχοι, η θεματολογία αλλά κυρίως η μεθοδολογία της ανταποκρίνονται στις σημερινές ανάγκες του σχολείου και της κοινωνίας. Πρωταρχικός στόχος της που ανταποκρίνεται στις ανάγκες του παρόντος, είναι η δημιουργία ενεργών πολιτών που θα αγαπήσουν το περιβάλλον (φυσικό- κοινωνικό- πολιτιστικό), ώστε να οραματιστούν μια κοινωνία τέτοια που θα κάνει πράξη ένα βιώσιμο μέλλον για τον πλανήτη. Στοχεύει, να μπορούν οι πολίτες αυτοί να ενεργούν με αυτοπεποίθηση, σεβασμό προς τον εαυτό τους και τους άλλους, φαντασία, δημιουργικότητα, κριτική σκέψη, ομαδικότητα και με αναγκαίες γνώσεις της δομής και της λειτουργίας του περιβάλλοντος.<sup>8</sup>

#### 7.2 ΠΛΑΝΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

##### 7.2.1.α ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία της Δραστηριότητας: « Από το σταφύλι στο κρασί»
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: Skype
- ✓ Ηλικιακό εύρος: 4 – 5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Περιβαλλοντική Αγωγή – Ο τρύγος του σταφυλιού

---

<sup>8</sup> [http://kpe-kastor.kas.sch.gr/kpe/yliko/sppe1/oral/PDFs/735-741\\_oral.pdf](http://kpe-kastor.kas.sch.gr/kpe/yliko/sppe1/oral/PDFs/735-741_oral.pdf)

- ✓ Γνωστικές – Αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Γλωσσική καλλιέργεια
  - \* Μελέτης Περιβάλλοντος - Φυσικές Επιστήμες
  - \* Νέες Τεχνολογίες
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός- στόχοι) : Αναγνώριση των ΤΠΕ ως εργαλείο ενίσχυσης της μαθησιακής διαδικασίας, Εκμάθηση του πώς ένα φρούτο μετατρέπεται στα παράγωγά του
- ✓ Πιθανή αφόρμηση: Η περίοδος του τρύγου
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Μύηση σε στοιχεία Φυσικών Επιστημών
  - \* Ήχοι
  - \* Παρατηρητικότητα
- ✓ Χρονική διάρκεια: 30’
- ✓ Πηγές & υλικά: Η/Υ (Λογισμικό Skype), Βιντεοπροβολέας, Ηχεία, Μικρόφωνο, Σταφύλι, Κρασί
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Επίδειξη
  - \* Ερωταποκρίσεις
  - \* Συζήτηση
  - \* Καθοδήγηση
  - \* Παρατήρηση

### **7.2.1.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ**

Συγκέντρωση των παιδιών στον ανοιχτό χώρο του παιδικού σταθμού, όπου μπορεί να εγκατασταθεί ο βιντεοπροβολέας. Ο παιδαγωγός φέρνει στην τάξη ένα τσαμπί σταφύλι, ως στοιχείο εξερεύνησης από τα παιδιά, προκειμένου να τους κινήσει το ενδιαφέρον, και να τους εισάγει ομαλά στο θέμα της εβδομάδας. Ξεκινάει, δίνοντας ερεθίσματα στην αίσθηση της γεύσης, μοιράζοντας στα παιδιά λίγες ρώγες κόκκινου και λευκού σταφυλιού. Στη συνέχεια, ο δάσκαλος παρουσίασε και ένα νέο αντικείμενο, το κρασί, εξηγώντας πως αυτό γίνεται από τον χυμό του σταφυλιού. Τα παιδιά μύρισαν το κρασί και το δοκίμασαν με μια σταγόνα στο δαχτυλάκι τους. Έπειτα από την ολοκλήρωση της πρώτης αυτής επαφής, ο εκπαιδευτικός-συντονιστής, ξεκινάει μια συζήτηση σχετική με τη δημιουργία του

κρασιού, ενώ παράλληλα καταγράφει όλες τις απορίες που προκύπτουν από τα παιδιά, με σκοπό την επίλυσή τους από τον οινοπαραγωγό, με τον οποίον θα έρθουν σε βιντεοσυνομιλία μέσω Skype. Μερικές από τις ερωτήσεις που μπορούν να διατυπωθούν στην διαδικτυακή συνέντευξη είναι οι εξής:

- \* Ποια είναι η διαδικασία και τα στάδια του τρύγου;
- \* Πόσους τρύγους μπορούμε να έχουμε σε ένα χρόνο;
- \* Πόσο κρασί παράγει ένα αμπέλι;
- \* Πόσα χωράφια με αμπέλια διαθέτει το οινοποιείο σας;
- \* Τι άλλο μπορεί να μας προσφέρει το σταφύλι;



Εικόνα 7.2.1 Οι NT ως εργαλείο ενίσχυσης της μάθησης

### 7.2.2.α ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία της Δραστηριότητας: « Από το σταφύλι στο κρασί»
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: Internet Explorer
- ✓ Ηλικιακό εύρος: 4 – 5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Περιβαλλοντική Αγωγή – Ο τρύγος του σταφυλιού
- ✓ Γνωστικές – Αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Γλωσσική καλλιέργεια
  - \* Μελέτης Περιβάλλοντος - Φυσικές Επιστήμες
  - \* Προ-μαθηματικές έννοιες, λογικό-μαθηματική καλλιέργεια
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός-στόχοι): Αναγνώριση των ΤΠΕ ως εργαλείο ενίσχυσης της μαθησιακής διαδικασίας, Εκμάθηση του πώς ένα φρούτο μετατρέπεται στα παράγωγά του, Κατανόηση χρονικής αλληλουχίας

- ✓ Πιθανή αφόρμηση: Η περίοδος του τρύγου
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Προ-μαθηματικές έννοιες, λογικό-μαθηματική καλλιέργεια
  - \* Παρατηρητικότητα
- ✓ Χρονική διάρκεια: 15'
- ✓ Πηγές & υλικά: Η/Υ (Internet Explorer), Εκτυπωτής
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Ενθάρρυνση
  - \* Πρόκληση- υποκίνηση
  - \* Παρατήρηση
  - \* Παροχή γνώσεων

### 7.2.2.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Μετά την ολοκλήρωση της διαδικτυακής συνέντευξης, με τον οينوποιό που πραγματοποιήθηκε στην παραπάνω δραστηριότητα, και την αποσαφήνιση των αποριών πάνω στη διαδικασία του τρύγου, ο Παιδαγωγός μαζεύει τα παιδιά στην 'παρεούλα', και ξεκινάει τη νέα δραστηριότητα, με σκοπό την εμπέδωση των πληροφοριών. Παρουσιάζει, σε πρώτη φάση, τις εικόνες, και ζητάει από τα παιδιά να ανακαλέσουν στη μνήμη τους, τι γίνεται σε κάθε στάδιο. Έπειτα, σηκώνεται στο κέντρο της τάξης ένα ένα παιδί, και βάζει τις εικόνες στη σωστή χρονική ακολουθία.



**Εικόνα 7.2.2** Εικόνες από τη διαδικασία του τρύγου

### 7.2.3.α ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία της Δραστηριότητας: « Από το σταφύλι στο κρασί»
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: YouTube
- ✓ Ηλικιακό εύρος: 4 – 5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Περιβαλλοντική Αγωγή – Ο τρύγος του σταφυλιού
- ✓ Γνωστικές – Αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Δημιουργία και Έκφραση (Τέχνη)
  - \* Γλωσσική καλλιέργεια
  - \* Νέες Τεχνολογίες
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός-στόχοι): Αναγνώριση των ΤΠΕ ως εργαλείο ενίσχυσης της μαθησιακής διαδικασίας, Εκμάθηση του πώς ένα φρούτο μετατρέπεται στα παράγωγά του, Έκφραση δημιουργικότητας μέσα από τη ζαχαροπλαστική με βάση υλικά από τη φύση, Καλλιέργεια λεπτής κινητικότητας
- ✓ Πιθανή αφόρμηση: Η περίοδος του τρύγου
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Μουσική
  - \* Δημιουργικότητα
- ✓ Χρονική διάρκεια: 30’
- ✓ Πηγές & υλικά: Η/Υ (Internet Explorer), Βιντεοπροβολέας, Ηχεία, , Τα υλικά που αναγράφονται στο οπτικοακουστικό υλικό για τα μουστοκούλουρα
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Επίδειξη
  - \* Πρόκληση- υποκίνηση
  - \* Παρατήρηση
  - \* Ομάδες

### 7.2.3.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Έπειτα από την επιτυχή ολοκλήρωση των παραπάνω, και την κατανόηση της δημιουργίας του κρασιού και του μούστου, ο δάσκαλος προχωράει στην παρασκευή μουστοκούλουρων, βασισμένοι στις οδηγίες του οπτικοακουστικού υλικού του βιντεοπροβολέα. Ο παιδαγωγός-συντονιστής οργανώνει την ομάδα στα τραπέζια της

τραπεζαρίας και βάζει σε αναπαραγωγή το υλικό που έχει αποθηκεύσει από την ιστοσελίδα 'www.youtube.com', με τίτλο «Μουστοκούλουρα συνταγή - Πώς φτιάχνουμε τα μουστοκούλουρα» (<https://youtu.be/is8YgPVQohA>).



**Εικόνα 7.2.3.1** Στιγμιότυπο από οπτικοακουστικό υλικό στο YouTube

Αφού γίνει κατανοητός ο τρόπος παρασκευής τους, ο εκπαιδευτικός φέρνει τα υλικά και ξεκινάει η προετοιμασία. Τα παιδιά ζυμώνουν και πλάθουν ακολουθώντας τα κατάλληλα, κάθε φορά, βήματα, τα οποία ο συντονιστής προβάλλει στον βιντεοπροβολέα, κάνοντας παύση του οπτικοακουστικού υλικού.



**Εικόνα 7.2.3.2** Εκτέλεση συνταγής στην Πρακτική Άσκηση

Με τον τρόπο αυτό, τα παιδιά με βιωματικό τρόπο μαθαίνουν τα παράγωγα του σταφυλιού, ενώ παράλληλα καλλιεργούν τη δημιουργικότητα και τη λεπτή κινητικότητά τους.

### 7.3 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ-ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ

Ένα από τα χαρακτηριστικά των ΤΠΕ που υποστηρίζουν τη μαθησιακή διαδικασία είναι η αύξηση του ενδιαφέροντος και των κινήτρων για μάθηση. Παρόλα αυτά, οι μαθητές κρατούν αμείωτο το ενδιαφέρον τους μόνο όταν αποκτούν θετικές εμπειρίες από την εκπαιδευτική χρήση των ΤΠΕ στο σχολείο (Βοσνιάδου, 2006:55).

Επίσης, η οπτικοποίηση της πληροφορίας, δηλαδή η χρήση των εικόνων, έχει εκπαιδευτική σημασία μόνο όταν συσχετίζεται με βασικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες, οι οποίες ευνοούν τη μάθηση, γεγονός που την καθιστά ένα ακόμη σημαντικό χαρακτηριστικό των ΤΠΕ. Επιπροσθέτως, οι Νέες Τεχνολογίες ενισχύουν την ενεργητική μάθηση, ιδιαίτερα όταν ενημερώνουν τους μαθητές για την επιτυχία ή την αποτυχία των πράξεων τους (Βοσνιάδου, 2006: 55, Μικρόπουλος, 2006).

Η θεωρία της βιωματικής μάθησης δίνει έμφαση στο σημαντικό ρόλο που παίζει η εμπειρία στη διαδικασία της μάθησης, καθώς και στους δεσμούς μεταξύ της σχολικής τάξης, της καθημερινής ζωής των μαθητών και της κοινωνικής πραγματικότητας. Παράλληλα η βιωματική μάθηση ανταποκρίνεται στην ανάγκη ανάπτυξης του συνόλου της προσωπικότητας του ατόμου και όχι μόνο της νοητικής του βελτίωσης (Μπακιρτζής, 2000).

Ένα μεγάλο θέμα της προσχολικής ηλικίας, που όμως επηρεάζει και την υπόλοιπη σχολική και όχι μόνο ζωή του παιδιού είναι η λεπτή κινητικότητα. Ο στόχος εξάσκησης και κατάκτησης της λεπτής κινητικότητας δεν είναι μόνο το να βοηθήσει το παιδί να ελέγχει καλύτερα το μολύβι και επομένως τη γραφή, αλλά και να μπορεί να κουμπώνει και να ξεκουμπώνει, να ανεβοκατεβάζει φερμουάρ, να ζωγραφίζει με πινέλο, να πιάνει το πιρούνι ή το κουτάλι και άλλες παρόμοιες δραστηριότητες, να χτενίζεται, να χειρίζεται τον υπολογιστή, να γυρίζει τις σελίδες ενός βιβλίου. (Κεφαλίδου Μ. )





## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8

---

### ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ VIII – ΧΩΡΙΚΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ

#### 8.1 Η ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΑΝΤΙΛΗΨΗΣ ΧΩΡΙΚΩΝ ΕΝΝΟΙΩΝ ΚΑΙ ΣΧΕΣΕΩΝ

Η Αντίληψη Χωρικών Σχέσεων είναι μια από τις πιο σημαντικές δεξιότητες οπτικής αντίληψης, καθώς επηρεάζει τη συμμετοχή και την επίδοση ενός παιδιού σε καθημερινές ακαδημαϊκές, και όχι μόνο, δραστηριότητες. Το βοηθά να κατανοήσει το περιβάλλον του και πώς αυτό οργανώνεται γύρω του. Πρόκειται για την αντίληψη της σχέσης στον χώρο:

A) Μεταξύ του παρατηρητή και άλλων ανθρώπων ή αντικειμένων (πχ η πόρτα βρίσκεται δεξιά του παιδιού, ο μπαμπάς βρίσκεται μπροστά του). Σε αυτήν την περίπτωση το σημείο αναφοράς είναι το σώμα του παρατηρητή και η θέση των υπολοίπων καθορίζεται σε σχέση με αυτό.

B) Μεταξύ δύο ή περισσότερων ανθρώπων ή αντικειμένων (πχ το παιχνίδι βρίσκεται πάνω από το κουτί, η αδερφή του κάθεται δίπλα στη μαμά του). Σε αυτήν την περίπτωση το σημείο αναφοράς βρίσκεται έξω από το σώμα του παρατηρητή και η θέση των υπολοίπων καθορίζεται σε σχέση με κάποιο άλλο σταθερό σημείο.

Η Αντίληψη Χωρικών Σχέσεων προϋποθέτει την κατανόηση των βασικών χωρικών εννοιών, όπως πάνω/κάτω, μέσα/έξω, μπροστά πίσω, δεξιά/αριστερά. Η κατανόηση του χώρου συμβαίνει αρχικά με σημείο αναφοράς τον ίδιο τον παρατηρητή και στη συνέχεια με κάποιο άλλο σημείο αναφοράς. Ο τρόπος με τον οποίο ένα παιδί κατανοεί και ερμηνεύει τον χώρο, και πιο ειδικά τις χωρικές σχέσεις, επηρεάζει το πώς θα κινηθεί μέσα σε αυτόν, θα παίξει και θα μάθει. Επηρεάζει τη συμμετοχή του σε κινητικά παιχνίδια ή αθλήματα, την εκτέλεση απλών καθημερινών δραστηριοτήτων, το παιχνίδι του, τις δεξιότητες οργάνωσης του χώρου και του χρόνου του.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> <http://www.altalena.gr/blog/antilipsi-xorikon-sxeseon>

## 8.2 ΠΛΑΝΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

### 8.2.1.α ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Όνομασία της Δραστηριότητας: «Που βρίσκεται ο Κοντορεβιθούλης;»
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: Internet explorer 'YouTube'
- ✓ Ηλικιακό εύρος: 4,5 – 5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Χωρικές έννοιες
- ✓ Γνωστικές-Αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Προσωπική ανάπτυξη
  - \* Δημιουργία και Έκφραση (Φυσική αγωγή)
  - \* Κινητικός τομέας
  - \* Νέες Τεχνολογίες
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός-στόχοι): Κατανόηση και ανταπόκριση σε ακουστικές εντολές χωρικού τύπου («μπρος- πίσω», «πάνω- κάτω», «δεξιά- αριστερά» (σε μεταγενέστερο στάδιο)
- ✓ Πιθανή αφορμή: Το παραμύθι 'Ο Κοντορεβιθούλης' που βρήκε τη σωστή διαδρομή στο δάσος
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Ήχοι
  - \* Μουσική
  - \* Προσανατολισμός (Χωρική ικανότητα)
- ✓ Χρονική διάρκεια: 15'
- ✓ Πηγές & υλικά: Η/Υ (Internet Explorer), Βιντεοπροβολέας, Ηχεία
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Ενθάρρυνση
  - \* Επίδειξη
  - \* Πρόκληση- υποκίνηση
  - \* Υποβοήθηση
  - \* Παρατήρηση

### 8.2.1.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Συγκέντρωση των παιδιών στον ανοιχτό χώρο του παιδικού σταθμού, όπου βρίσκεται ο βιντεοπροβολέας. Ο εκπαιδευτικός αρχικά εξηγεί δείχνοντας με το σώμα του, τις έννοιες «πάνω-κάτω», «μπρος-πίσω», «δεξιά-αριστερά». Παρακινεί τα παιδιά να τον μιμηθούν ακούγοντας τις εντολές του. Έπειτα, ο δάσκαλος βάζει το οπτικοακουστικό υλικό από την ιστοσελίδα 'www.youtube.com' με τίτλο 'Ζουζούνια - Τα χεράκια δεξιά (Official)' (<https://www.youtube.com/watch?v=wwBSQsQwL2I>). Στο υλικό αυτό δίνονται, μέσω τραγουδιού, οι παραπάνω εντολές, ενώ παράλληλα ενισχύονται και με την δύναμη της εικόνας, ώστε το παιδί να κατανοήσει με μεγαλύτερη σαφήνεια και ευκολία την εντολή, αλλά και να την πράξει ορθά, καθώς υπάρχει η δυνατότητα της αυτοδιόρθωσης.

### 8.2.2.α ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία της Δραστηριότητας: «Που βρίσκεται ο Κοντορεβιθούλης;»
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: Bee- bot (Λογισμικό LOGO)
- ✓ Ηλικιακό εύρος: 4,5 – 5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Χωρικές έννοιες
- ✓ Γνωστικές-Αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Προ-μαθηματικές έννοιες, λογικό-μαθηματική καλλιέργεια
  - \* Νέες Τεχνολογίες
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις ( Σκοπός- στόχοι): Εξοικείωση με την τοποθέτηση και την περιγραφή υλικών, σε τετραγωνισμένα περιβάλλοντα
- ✓ Πιθανή αφόρμηση: Το παραμύθι 'Ο Κοντορεβιθούλης' που βρήκε τη σωστή διαδρομή στο δάσος
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Προ- Μαθηματικές Έννοιες (Λογικό-Μαθηματική)
  - \* Ήχοι
  - \* Παρατηρητικότητα
  - \* Προσανατολισμός (Χωρική ικανότητα)
  - \* Ικανότητα συντονισμού χεριού- ματιού
  - \* Υπολογισμοί κινητικότητας
- ✓ Χρονική διάρκεια: 20'

- ✓ Πηγές & υλικά: Bee-bot (Λογισμικό LOGO), χαλάκι με τετράγωνα μοτίβο
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Αναγνώριση- Επιβράβευση
  - \* Ενθάρρυνση
  - \* Επίδειξη
  - \* Πρόκληση – υποκίνηση
  - \* Υποβοήθηση
  - \* Επίλυση προβλημάτων

### **8.2.2.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ**

Το BeeBot, η “έξυπνη μέλισσα”, είναι ένα προγραμματιζόμενο ρομπότ δαπέδου ειδικά κατασκευασμένο για να χρησιμοποιείται ακόμη και από παιδιά προσχολικής ηλικίας καθώς και των πρώτων τάξεων δημοτικής εκπαίδευσης. Ο προγραμματισμός της γίνεται με πλήκτρα που βρίσκονται επάνω της (On-board) και μπορεί να προγραμματιστεί για να κινείται με ακρίβεια στο χώρο προχωρώντας μπροστά, πίσω, στρίβοντας αριστερά και δεξιά. Με την απλή και φιλική προς το παιδί διάταξη του, το BeeBot αποτελεί ένα τέλειο σημείο εκκίνησης για τη διδασκαλία του ελέγχου, της κατεύθυνσης (προσανατολισμού) και της γλώσσας προγραμματισμού για τα μικρά παιδιά.

Ο δάσκαλος, εφόσον έχουν πλέον τα παιδιά μια πρώτη επαφή με τους χωροταξικούς όρους, παρουσιάζει στην τάξη το BeeBot. Το μέγεθός του είναι κατάλληλο για χαλί παιχνιδιού τύπου επιτραπέζιου, σκακιέρας ή οτιδήποτε έχει παραστάσεις με μοτίβο τετραγωνάκια. Από τον εκπαιδευτικό-συντονιστή, τοποθετείται ένα λουλούδι σε ένα από τα τετραγωνάκια και δίνεται η εντολή, το παιδί να οδηγήσει, μέσα από τα βελάκια καθοδήγησης, τη μέλισσα στο λουλούδι. Σε αρχικό στάδιο γίνεται εκτέλεση από τον δάσκαλο, ενώ στη συνέχεια ο ίδιος δίνει τις χωροταξικές εντολές, με σκοπό να καταλήξει, σε μεταγενέστερο στάδιο, απλός παρατηρητής, όπου το παιδί θα είναι πλέον σε θέση να επεξεργάζεται και να πράττει τον σωστό αλγόριθμο.



Εικόνα 8.2.2 BeeBot – Προγραμματιζόμενο ρομπότ δαπέδου

### 8.2.3.α ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία της Δραστηριότητας: «Που βρίσκεται ο Κοντορεβιθούλης;»
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί:
- ✓ Ηλικιακό εύρος: 4,5 – 5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Χωρικές έννοιες
- ✓ Γνωστικές-Αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Γλωσσική καλλιέργεια
  - \* Νέες Τεχνολογίες
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις( Σκοπός- στόχοι): Εντοπισμός και καταγραφή θέσεων, διευθύνσεων και διαδρομών με εκφράσεις τύπου «μπρος- πίσω», «πάνω- κάτω», «δεξιά-αριστερά» (σε μεταγενέστερο στάδιο)
- ✓ Πιθανή αφορμή: Το παραμύθι ‘Ο Κοντορεβιθούλης’ που βρήκε τη σωστή διαδρομή στο δάσος
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Παρατηρητικότητα
  - \* Λαβύρινθοι
  - \* Προσανατολισμός
  - \* Επιλύει προβληματικές καταστάσεις
  - \* Ικανότητα συντονισμού χεριού- ματιού
- ✓ Χρονική διάρκεια: 15’
- ✓ Πηγές & υλικά: Η/Υ (Paint), Διαδραστικός Πίνακας

✓ Διδακτικές πρακτικές:

- \* Ενθάρρυνση
- \* Πρόκληση- υποκίνηση
- \* Συζήτηση
- \* Ερωταποκρίσεις
- \* Καθοδήγηση
- \* Επίλυση προβλημάτων
- \* Ομάδες

### **8.2.3.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ**

Συγκέντρωση των παιδιών στον ανοιχτό χώρο του παιδικού σταθμού, όπου βρίσκεται ο διαδραστικός πίνακας (Interactive whiteboard). Έπειτα, ο/η εκπαιδευτικός ζητάει ένα ένα τα παιδιά να προσέλθουν στον διαδραστικό πίνακα και να οδηγήσουν την Κοκκινোসκουφίτσα στο σπιτάκι.. Εξηγεί, λοιπόν, με απλές και περιεκτικές οδηγίες τη δραστηριότητα: «Παιδιά, για να φτάσει η κοκκινোসκουφίτσα στη γιαγιά της δεν πρέπει να περάσει μέσα από τα δένδρα, αλλά να ακολουθήσει το μονοπάτι του δάσους». Όπως γίνεται αντιληπτό από την παρακάτω εικόνα, στη μία μεριά του λαβύρινθου απεικονίζεται η κοκκινোসκουφίτσα που εισέρχεται στο δάσος, και στη άλλη πλευρά το σπίτι της γιαγιάς. Συγκεκριμένα, τα παιδιά πρέπει να ζωγραφίσουν πάνω στον διαδραστικό πίνακα τον δρόμο που πρέπει να ακολουθήσει η κοκκινোসκουφίτσα για να φτάσει στο στόχο της, παραμένοντας όμως μέσα στο δάσος. Ο εκπαιδευτικός ως συντονιστής της δραστηριότητας, παρακινεί με κατευθυνόμενο λόγο το παιδί να ολοκληρώσει το λαβύρινθο βήμα-βήμα. Ενδεικτικά δίνεται ένας διάλογος, όπου το Ν αντιπροσωπεύει τον Νηπιαγωγό και το Π αντιπροσωπεύει το Παιδί.

Ν: «Σε αυτό το σημείο που βρίσκεται τώρα η κοκκινোসκουφίτσα, ποια κατεύθυνση θα ακολουθήσει;»

Π: «Προς τα επάνω!»

Ν: «Αν πάει προς τα πάνω, θα τη βοηθήσει τελικά να βρει το δρόμο της;»

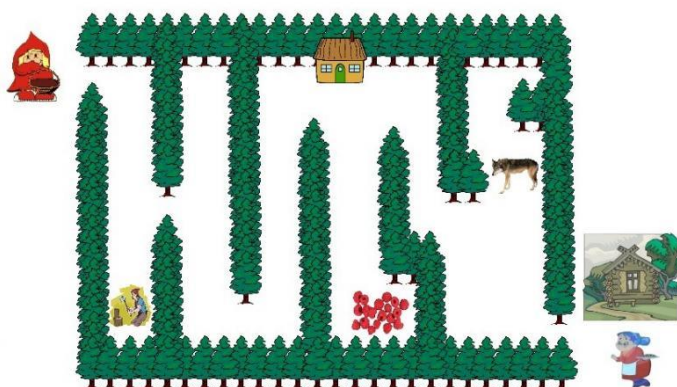
Ν: «Ποια διαδρομή θα πάρει για να αποφύγει τον κακό λύκο;»

Π: «θα στρίψει δεξιά!»

Ν: «Σε αυτό το σημείο που βρίσκεται η κοκκινোসκουφίτσα, ότι πρέπει να κατευθυνθεί προς τα πάνω ή προς τα κάτω;»

Π: «Προς τα κάτω, γιατί να το σπιτάκι!!!

Παράλληλα στην όλη διαδικασία μάθησης μέσω του παιχνιδιού, παρέχεται η δυνατότητα, τόσο της ενεργής συμμετοχής των υπόλοιπων μαθητών-θεατών, όσο και της παροχής ανατροφοδότησης (feedback), και από την τάξη-ομάδα, αλλά και από τον εκπαιδευτή-συντονιστή.



Εικόνα 8.2.3 Εξοικείωση με τις χωρικές έννοιες και την έννοια της διαδρομής

### 8.3 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ-ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ

Τα τεχνολογικά επιτεύγματα στο χώρο της εκπαίδευσης είναι αξιόλογα και αρμόζει να απορροφηθούν από τα εκπαιδευτικά ιδρύματα με μεθοδικότητα και σε όλα τα μαθήματα. Πιο συγκεκριμένα όμως, στο μάθημα των μαθηματικών προσφέρονται πάρα πολλά αξιόλογα και εύχρηστα λογισμικά, ψηφιακά παιχνίδια ακόμη και εφαρμογές που ο δάσκαλος μπορεί να ενσωματώσει στην διδασκαλία,. Η πρόκληση είναι στο κατά πόσο το σχολείο θα μπορέσει να συνδέσει την θεωρία με την πράξη. (Jonassen & Howland, 2003)

Μέσα από τη διδασκαλία της παραπάνω προσέγγισης, θα αναπαραχθούν μερικές από τις χωρικές έννοιες όπως το «αριστερά, δεξιά, στρίβω δεξιά, στρίβω αριστερά, μπροστά, πίσω, πάνω, κάτω» καθώς και η διόρθωση των κινήσεων όταν χρειάζεται, ο ορισμός της θέσης στο χώρο, η εκμάθηση της έννοιας της διαδρομής και τέλος ο προσανατολισμός στο χώρο. Έτσι λοιπόν, μέσα από τη διεξαγωγή αυτής της προσέγγισης, τα παιδιά θα επωφεληθούν, αφού θα μπορούν να καθορίσουν με ευκολία εάν ένα αντικείμενο βρίσκεται π.χ. αριστερά

τους ή δεξιά τους, αλλά και θα είναι σε θέση να ακολουθήσουν μία διαδρομή με βάση συγκεκριμένες κατευθυντήριες οδηγίες.

Μερικοί από τους στόχους που επιτυγχάνονται είναι:

- ✓ Τα παιδιά να κατανοήσουν τη θέση τους μέσα στο χώρο και να μπορούν να την προσδιορίσουν σε σχέση με το περιβάλλον και τα αντικείμενά του (γνωστικός)
- ✓ Τα παιδιά να μην βλέπουν τα πράγματα γύρω τους μόνο από τη δική τους οπτική γωνία (γνωστικός)
- ✓ Να περιγράφουν θέσεις και διαδρομές στο χώρο με τη χρήση απλών χωρικών εννοιών (γνωστικός)
- ✓ Να αναπαριστούν θέσεις, διευθύνσεις και διαδρομές σε τετραγωνισμένα περιβάλλοντα (γνωστικός)
- ✓ Να αλληλεπιδράσουν με τους συμμαθητές τους μέσα από τη συζήτηση και την ανταλλαγή απόψεων, ενισχύοντας έτσι την ομαδικότητα και τη συνεργασία (συναισθηματικός)
- ✓ Να αποκτήσουν μία επιδεξιότητα τόσο με τη χρήση παιδαγωγικού υλικού όπως λαβύρινθου, παζλ, όσο και με αντικείμενα που εμπεριέχονται σε αυτά π.χ. ζάρια, καρτέλες κ.τ.λ. (ψυχοκινητικός)
- ✓ Να αναπτύξουν την ικανότητά τους να κινούνται με ευκολία μέσα σε οριοθετημένους χώρους (ψυχοκινητικός)

Επιπλέον, γίνεται αναφορά για ένα από τα δημοφιλέστερα παιδαγωγικά υλικά που προάχθηκαν μέσα από την LOGO (Seymour Papert), το Bee-Bot. Ο ίδιος ο Seymour Papert υποστήριξε ότι η παιδαγώγηση μέσω της LOGO κατασκευάζει και ανακατασκευάζει τη γνώση με τον δικό μας μοναδικό τρόπο. Πιο αναλυτικά, το Bee-Bot αποτελεί ένα προγραμματιζόμενο ρομποτάκι-μελισσούλα, το οποίο έχει πάνω του κουμπάκια με τα οποία κινείται πάνω-κάτω-δεξιά-αριστερά. Θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί το Bee-Bot σε συνδυασμό με ένα επιτραπέζιο στο οποίο τα παιδιά θα πρέπει να κατευθύνουν το ρομποτάκι ανάλογα με την ιστορία που έχει πει προηγουμένως ο νηπιαγωγός. Έτσι, τα νήπια θα μάθουν να συλλογίζονται με μαθηματικό τρόπο, αφού θα πρέπει να προγραμματίσουν τα



ίδια τις κινήσεις της μελισσούλας, έτσι ώστε να φτάσει με επιτυχία στο προορισμό της και να αποφύγει τα εμπόδια (χειραπτικό υλικό με επεκτάσεις ψηφιακού). Ο ρόλος του νηπιαγωγού θα είναι καθοδηγητικός, όταν χρειάζεται, με τη χρήση ερωτήσεων και δεν θα παρέχει τη λύση αυτούσια. Ακόμη, Θα δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά να πειραματιστούν με τα διάφορα παιδαγωγικά υλικά, αλλά και να διορθώσουν τυχόν λάθος επιλογές τους όταν συναντάνε αδιέξοδο, ενώ, τέλος, τα παιδιά θα μπορούν να συνεργαστούν μεταξύ τους και να συζητούν για πιθανές λύσεις στα προβλήματα.<sup>10</sup> Χαρακτηριστικά που το κάνουν ξεχωριστό:

- Στιβαρή κατασκευή και μικρό σε μέγεθος
- Ευκρινή κουμπιά (πλήκτρα εντολών)
- Μνήμη για να προγραμματίσετε μέχρι και 40 βήματα
- Εύκολος προγραμματισμός
- Επιβεβαιώνει τις οδηγίες σας (προγραμματισμό) τόσο με χαρακτηριστικό ήχο όσο και αναβοσβήνοντας τα μάτια
- Μεγάλη ποικιλία και διαθεματικότητα διαθέσιμων σεναρίων
- Κινείται με βήμα 15 εκατοστών και στρέφεται (αριστερά ή δεξιά) κατά 90° με ακρίβεια<sup>11</sup>

Ο κύριος σκοπός της ανατροφοδότησης, ή αλλιώς της διαμορφωτικής ανατροφοδότησης όπως αναφέρεται από πολλούς μελετητές, είτε παρέχεται από τον δάσκαλο είτε από έναν Η/Υ είτε από κάπου αλλού (συμμαθητή, βιβλίο), είναι να βελτιώσει τη μάθηση, τα επιτεύγματα των μαθητών και/ ή την επίδοση του μαθητή και να επιφέρει το σχηματισμό στοχευμένων δεξιοτήτων και εννοιών. Ένας από τους βασικούς στόχους της διαμορφωτικής ανατροφοδότησης είναι να βελτιώσει τη γνώση, τις δεξιότητες και την κατανόηση του μαθητή σε ένα συγκεκριμένο τομέα ή σε μια γενικότερη δεξιότητα (π.χ. επίλυση προβλημάτων) και υπάρχουν διάφοροι τύποι ανατροφοδότησης που μπορούν να φανούν χρήσιμοι στην επίτευξη αυτού του σκοπού (Ρεκαλίδου, 2011: 123-124 Shute, 2007: 1-2, 6-7).



<sup>10</sup> <http://digitallearning.ece.uth.gr/ltme/?q=node/65>

<sup>11</sup> [https://www.why.gr/%CE%BA%CE%B1%CF%84%CE%B1%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BC%CE%B1/stem/stem-pre-school-education/beebot/?fbclid=IwAR3SpV5wet\\_tzPTcZiJvycq8Jm-hx7jfkVtws8\\_epg1go\\_BHImxwvRo0p0](https://www.why.gr/%CE%BA%CE%B1%CF%84%CE%B1%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BC%CE%B1/stem/stem-pre-school-education/beebot/?fbclid=IwAR3SpV5wet_tzPTcZiJvycq8Jm-hx7jfkVtws8_epg1go_BHImxwvRo0p0)

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9

---

### ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΙΧ - ΑΓΩΓΗ ΥΓΕΙΑΣ

#### 9.1 Η ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΥΙΟΘΕΤΙΣΗΣ ΥΓΙΕΙΝΩΝ ΣΥΝΗΘΕΙΩΝ

Η Αγωγή Υγείας στα σχολεία είναι μία κατεξοχήν διαθεματική δραστηριότητα, η οποία συμβάλλει στην αναβάθμιση της σχολικής ζωής και στη σύνδεση του σχολείου με την κοινωνική πραγματικότητα. Σκοπός της Αγωγής Υγείας είναι η προάσπιση, η βελτίωση και η προαγωγή της ψυχικής και σωματικής υγείας και της κοινωνικής ευεξίας των μαθητών, αφενός με την ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων τους και της κριτικής τους σκέψης, αφετέρου με την αναβάθμιση του κοινωνικού και φυσικού περιβάλλοντός τους. Γενικοί στόχοι της Αγωγής Υγείας είναι η προάσπιση και η προαγωγή της ψυχικής και σωματικής υγείας και της κοινωνικής ευεξίας. Η πρόληψη του αποκλεισμού των νεαρών ατόμων από την κοινωνία και την αγορά εργασίας. Η ανάπτυξη δεξιοτήτων και η διαμόρφωση ατόμων με κριτική στάση. Η μείωση της σχολικής αποτυχίας και της πρόωρης εγκατάλειψης της υποχρεωτικής εκπαίδευσης.<sup>12</sup>

#### 9.2 ΠΛΑΝΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

##### 9.2.1.α ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία δραστηριότητας: « Νους υγής και σώματι υγή»
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: ‘Microsoft PowerPoint’
- ✓ Ηλικιακό εύρος: 3-4 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Αγωγή Υγείας – Φροντίδα στοματικής υγιεινής
- ✓ Γνωστικές – Αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Γλωσσική καλλιέργεια
  - \* Προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη
  - \* Νέες Τεχνολογίες

---

<sup>12</sup> [http://www.pi-schools.gr/download/programs/depps/29deppsaps\\_AgogiYgias.pdf](http://www.pi-schools.gr/download/programs/depps/29deppsaps_AgogiYgias.pdf)

- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός-στόχος): Αναγνώριση των ΤΠΕ ως εργαλείο ενίσχυσης της μαθησιακής διαδικασίας, Υιοθέτηση υγιεινών συνηθειών στην καθημερινότητα του, Κατανόηση της αναγκαιότητας της στοματικής φροντίδας
- ✓ Πιθανή αφόρμηση: Επίσκεψη του οδοντιάτρου στο σχολείο
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Παρατηρητικότητα
  - \* Χρώματα
  - \* Θέματα προσωπικής φροντίδας στην καθημερινότητα
- ✓ Χρονική Διάρκεια: 10'
- ✓ Πηγές & υλικά: Η/Υ (Internet Explorer, Microsoft PowerPoint), Σαρωτής (Scanner), Παραμύθι 'Δοντάκια καθαρά!', Βιντεοπροβολέας
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Επίδειξη
  - \* Συζήτηση
  - \* Παροχή γνώσεων
  - \* Παρατήρηση
  - \* Ερωταποκρίσεις
  - \* Πρόκληση- Υποκίνηση

### 9.2.1.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Συγκέντρωση των παιδιών στον ανοιχτό χώρο του παιδικού σταθμού, όπου βρίσκεται ο βιντεοπροβολέας. Ο παιδαγωγός κάνει μια μικρή εισαγωγή στο θέμα δείχνοντας μια εικόνα στον βιντεοπροβολέα, με τη μορφή διαφανειών από το πρόγραμμα 'Microsoft PowerPoint', που απεικονίζει ένα δόντι μεγεθυμένο. Με τον τρόπο αυτό, κινεί την περιέργεια των παιδιών για το ποιο είναι το θέμα της εβδομάδας, ενώ παράλληλα ενεργοποιεί την παρατηρητικότητά τους, ώστε να δώσουν έμφαση στις λεπτομέρειες τις εικόνες και να καταλάβουν τι απεικονίζει. Το ίδιο συνεχίζει και με άλλα στοιχεία του θέματος, όπως φαίνεται παρακάτω:



**Εικόνα 9.2.1** Γραφικά περιβάλλοντα του PowerPoint

Με τον παραπάνω ενδεικτικό τρόπο, ο παιδαγωγός μπορεί να εισάγει το θέμα στην τάξη. Στη συνέχεια, ακολουθεί ανάγνωση ενός παραμυθιού σχετική με την φροντίδα της στοματικής κοιλότητας, με τίτλο «*Δοντάκια καθαρά!*», της σειράς βιβλίων ‘*Πέππα το γουρουνάκι*’, εκδόσεις Anubis 2012. [Στην ιστορία αυτή, η ηρωίδα και ο αδερφός της επισκέπτονται τον οδοντίατρο για πρώτη φορά και νιώθουν φοβισμένοι. Τελικά, οι φοβίες τους αποδείχθηκαν λανθασμένες, καθώς κάθε άλλο παρά τρομακτική δεν ήταν η εξέταση των δοντιών. Οι ήρωες καταλήγουν να φεύγουν χαρούμενοι από το οδοντιατρείο, και δείχνουν έτοιμοι για μια επόμενη μελλοντική επίσκεψη.] Έπειτα από την ανάγνωση της παραπάνω ιστορίας, ακλουθεί συζήτηση μέσω ερωτήσεων ανοιχτού τύπου, από τον δάσκαλο-συντονιστή, για την περαιτέρω κατανόηση της ιστορίας. Προκειμένου η οπτική επαφή με τις εικόνες του παραμυθιού να είναι πιο προσιτή από όλα τα παιδιά της τάξης, ο

εκπαιδευτικός μπορεί να μετατρέψει σε ψηφιακή μορφή το βιβλίο μέσω σαρωτή (scanner), και να το διαβάσει μέσω της προβολής του στον βιντεοπροβολέα.

### 9.2.2.α ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία δραστηριότητας: « Νους υγιής και σώματι υγιή»
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: Internet Explorer ([www.mikrapaidia.gr](http://www.mikrapaidia.gr)), Paint
- ✓ Ηλικιακό εύρος: 3,5- 4,5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Αγωγή Υγείας – Ψυχική Υγεία
- ✓ Γνωστικές- Αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Γλωσσική καλλιέργεια,
  - \* Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη
  - \* Νέες Τεχνολογίες
  - \* Συναισθηματική ανάπτυξη
  - \* Προσωπική και Κοινωνική Συνειδητοποίηση
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός- Στόχος): Αναγνώριση των ΤΠΕ ως εργαλείο ενίσχυσης της μαθησιακής διαδικασίας, Αναγνώριση και διαχειρισμός συναισθημάτων, Αποτροπή επιβαρυντικών συμπεριφορών
- ✓ Πιθανή αφόρμηση: Έκρηξη θυμού που σημειώθηκε μέσα στην τάξη
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Γλωσσική Καλλιέργεια
  - \* Ήχοι
  - \* Μουσική
  - \* Ζωγραφική
  - \* Διαπροσωπική Ικανότητα
  - \* Χρώματα
  - \* Παρατηρητικότητα
- ✓ Χρονική διάρκεια: 15'
- ✓ Πηγές & υλικά: Η/Υ (Internet Explorer, Paint), Βιντεοπροβολέας, Ηχεία
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Ενθάρρυνση
  - \* Επίδειξη

- \* Πρόκληση-υποκίνηση
- \* Συζήτηση
- \* Υποβοήθηση
- \* Καθοδήγηση
- \* Παρατήρηση

### 9.2.2.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Συγκέντρωση των παιδιών στον ανοιχτό χώρο του παιδικού σταθμού, όπου βρίσκεται ο βιντεοπροβολέας. Ο παιδαγωγός αφού καθίσει η ομάδα στα στρωματάκια, κάθεται στην μέση και αρχίζει να παίρνει εκφράσεις εκδήλωσης συναισθημάτων με το πρόσωπο και το σώμα της. Με τον τρόπο αυτό επιτυγχάνει να κεντρίσει την προσοχή των παιδιών, ενώ παράλληλα ρωτάει τα παιδιά πώς πιστεύουν ότι αισθάνεται. Εφόσον ολοκληρωθεί η συζήτηση, προβάλλει στον βιντεοπροβολέα τη δραστηριότητα που βρίσκεται στην ιστοσελίδα '[www.mikrapaidia.gr](http://www.mikrapaidia.gr)', και συγκεκριμένα στην κατηγορία 'Ο εαυτός μου και οι άλλοι' > Επίπεδο 1 > Μαθαίνω τα συναισθήματα. Στην κατηγορία αυτή υπάρχει ένα ελεφαντάκι, το οποίο έχει διάφορες εκφράσεις προσώπου που εκδηλώνουν ποικίλα συναισθήματα. Πατώντας πάνω σε κάθε ένα πρόσωπο, λοιπόν, ο δάσκαλος, ακούγεται το συναίσθημα που νιώθει το ελεφαντάκι. Στο σημείο αυτό, ο εκπαιδευτικός-συντονιστής δίνει την εντολή της μίμησης από τα παιδιά των συναισθημάτων που εκφράζει το ζωάκι-ήρωας του παιχνιδιού.



**Εικόνα 9.2.2.1** Στιγμιότυπο οθόνης από το διαδικτυακό παιχνίδι 'Μαθαίνω τα συναισθήματα'

Εν συνεχεία, ο δάσκαλος, προχωράει στην περαιτέρω εμβάθυνση των συναισθημάτων, στην αιτία τους. Πηγαίνει στην επόμενη δραστηριότητα από την ιστοσελίδα [www.mikrapaidia.gr](http://www.mikrapaidia.gr)> Ο εαυτός μου και οι άλλοι> Επίπεδο 1> Αναγνωρίζω τα συναισθήματα. Εκεί ο ήρωας δηλώνει το πώς αισθάνεται σε κάθε μια κατάσταση και γιατί αισθάνεται έτσι. Ο παιδαγωγός πατάει στην πρώτη εικόνα, για παράδειγμα, όπου η τάξη βλέπει το ελεφαντάκι να λέει πως είναι χαρούμενο, επειδή παίζει με τους φίλους του. Ζητάει από τα παιδιά να δηλώσουν και εκείνα ένα ένα από τη μεριά τους πότε νιώθουν χαρούμενα. Συνεχίζουν και με τα υπόλοιπα συναισθήματα μέχρι την ολοκλήρωση του παιχνιδιού.



**Εικόνα 9.2.2.2** Στιγμιότυπο οθόνης από το διαδικτυακό παιχνίδι ‘Αναγνωρίζω τα συναισθήματα’

Τέλος, τα παιδιά ετοιμάζουν στο λογισμικό ‘Paint’ τη δική τους μάσκα συναισθήματος, αιτιολογώντας γιατί την έκανε και πότε αισθάνεται έτσι.

### 10.2.3.α ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία δραστηριότητας: « Νους υγιής και σώματι υγιή»
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: Wii
- ✓ Ηλικιακό εύρος: 4,5- 5 ετών

- ✓ Θεματική προσέγγιση: Αγωγή Υγείας – Φυσική Αγωγή
- ✓ Γνωστικές- Αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Κινητικός τομέας
  - \* Δημιουργία και Έκφραση (Φυσική Αγωγή)
  - \* Νέες Τεχνολογίες
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός-στόχοι): Αξιοποίηση των πλεονεκτημάτων που προσφέρουν οι κονσόλες βιντεοπαιχνιδιών, Ανακάλυψη νέων αθλημάτων, Ανακάλυψη τυχόν κλίσεων σε κάποια αθλητική δραστηριότητα
- ✓ Πιθανή αφόρμηση: Οι Ολυμπιακοί Αγώνες
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Ήχοι
  - \* Μουσική
  - \* Υπολογισμοί κινητικότητας
  - \* Χρώματα
  - \* Ικανότητα συντονισμού χεριού-ματιού
  - \* Προσανατολισμός (Χωρική Ικανότητα)
- ✓ Χρονική διάρκεια: 30'
- ✓ Πηγές & υλικά: Κονσόλα Wii, Βιντεοπαιχνίδι 'Wii Sports', Τηλεόραση, Ηχεία
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Πρόκληση-υποκίνηση
  - \* Καθοδήγηση
  - \* Πείραμα-δοκιμής
  - \* Παρατήρηση

### **10.2.3.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ**

Συγκέντρωση των παιδιών στον ανοιχτό χώρο του παιδικού σταθμού. Ο δάσκαλος αναφέρει την αξία του αθλητισμού, καθώς και ορισμένα ολυμπιακά αθλήματα, δίνοντας έμφαση στην αντισφαίριση, η οποία θα αποτελέσει σημείο απασχόλησης στο βιντεοπαιχνίδι. Περιγράφει τους κανόνες του αθλήματος, και στη συνέχεια παρουσιάζει το παιχνίδι. Εξηγεί τον τρόπο χειρισμού του παιχνιδιού και ξεκινάει την πρώτη δοκιμασία ως παράδειγμα Έπειτα συνεχίζει και με την υπόλοιπη ομάδα, όντας συνεχώς δίπλα στο παιδί,



ενώ παράλληλα η υπόλοιπη ομάδα λειτουργεί ως εμπνευστής παρατηρώντας την πρόοδο του συμμαθητή τους. Η κονσόλα αυτή θα μπορεί να βρίσκεται, ως γωνιά αθλητισμού, στην αίθουσα, καλά προφυλαγμένη για λόγους ασφαλείας, ενώ ο δάσκαλος θα μπορεί να βάζει και άλλα αθλήματα κάθε φορά.

Ενδεικτικά αναφέρθηκε το παραπάνω βιντεοπαιχνίδι, ως πρώτη γνωριμία με αθλήματα, που λόγω έλλειψης χώρου και απαγόρευσης επισκέψεων σε εξωτερικούς χώρους από τους παιδικούς σταθμούς, τα παιδιά δεν θα είχαν την ευκαιρία να γνωρίσουν. Το συγκεκριμένο παιχνίδι, τέλος, κρίνεται από την εταιρία κατάλληλο για όλες τις ηλικίες.



**Εικόνα 9.2.3** Γραφικό περιβάλλον από παιχνίδι 'Wii'

### **9.3 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ-ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ**

Βασικός σκοπός για τους μαθητές στην προσχολική ηλικία είναι να γνωρίσουν και να εξοικειωθούν με τον υπολογιστή και τις κυριότερες μονάδες από τις οποίες αποτελείται, ώστε να μπορούν να τον χρησιμοποιούν σε διάφορες εφαρμογές και δραστηριότητες στην τάξη σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα με τα οποία πραγματεύονται. Με την ένταξη των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων στην εκπαιδευτική διαδικασία, οι μαθητές αυτής της ηλικίας θα αποκτήσουν γνώσεις και θα κατανοήσουν έννοιες, θα αναπτύξουν δεξιότητες συνεργασίας και επικοινωνίας, θα ψυχαγωγηθούν και θα ενθαρρυνθούν στη χρήση των νέων τεχνολογιών στην καθημερινή ζωή. Η χρησιμοποίηση του διαδικτύου σε αυτή την

ηλικία είναι σαφώς περιορισμένη, γιατί οι μαθητές δεν έχουν μάθει ακόμη να διαβάζουν και να γράφουν.<sup>13</sup>

Η Αγωγή Υγείας είναι μια οργανωμένη και συστηματική προσπάθεια που καλλιεργεί στάσεις και συμπεριφορές «υγείας» και φροντίδας του εαυτού, που είναι και προϋπόθεση για την ενίσχυση της ψυχικής υγείας, αλλά και για την αποτροπή επιβαρυντικών για το άτομο συμπεριφορών. Στόχος της Αγωγής Υγείας είναι η υποστήριξη της υγιούς ανάπτυξης των παιδιών, μέσα από την ενίσχυση των παραγόντων που υποστηρίζουν αυτή την ανάπτυξη και την αντιμετώπιση εκείνων που την επιβαρύνουν. Μέσα από ενεργητικές μεθόδους διδασκαλίας, παιχνίδια ρόλων, δουλειά σε μικρές ομάδες, μελέτες ιστοριών τα παιδιά επεξεργάζονται θέματα υγείας, εκφράζουν και διερευνούν τις απόψεις και τα συναισθήματά τους και παράλληλα δουλεύουν σε ένα επίπεδο σχέσεων με τους συμμαθητές/τριές τους. (Κυριακίδου & Βασσάρα)

Βασικός κανόνας της στοματικής υγιεινής είναι η πρόληψη. Για τον λόγο αυτό θα πρέπει να αρχίζει από νωρίς από την παιδική κιόλας ηλικία, ακολουθώντας τους σωστούς και βασικούς κανόνες της. Τα δόντια και γενικά όλη η στοματική κοιλότητα είναι αναγκαίο να φροντίζεται σωστά και μεθοδικά, καθώς και να ελέγχεται από τους οδοντίατρους σε τακτικά χρονικά διαστήματα, διότι μπορούν να προληφθούν πολλές ασθένειες που δεν σχετίζονται μόνο με τη κοιλότητα του στόματος, όπως η ουλίτιδα, η περιοδοντίτιδα, η τερηδόνα, αλλά και γενικά με όλο τον οργανισμό. (Τσαλογλίδου, Ρούσκα, Χαροκόπος 2007)

Το πρόγραμμα συναισθηματικής αγωγής, σκοπό έχει να μάθει τα παιδιά να αναγνωρίζουν τα συναισθήματά τους, να μάθουν να τα εκφράζουν και να τα διαχειρίζονται. Πιο συγκεκριμένα, οι επιμέρους στόχοι του προγράμματος είναι: Να αναγνωρίζουν προσωπικά χαρακτηριστικά και απόψεις, να αναγνωρίζουν, να κατανοούν και να εκφράζουν τα συναισθήματά τους, να μάθουν να διαχειρίζονται τα θετικά αλλά κυρίως τα αρνητικά συναισθήματα καθώς και τις συγκρούσεις που πιθανόν ακολουθούν, να κατανοήσουν ότι όλα τα συναισθήματα είναι φυσιολογικά και να σκέφτονται με θετικά συναισθήματα απέναντι στους άλλους, να μάθουν να ελέγχουν τις παρορμήσεις τους και να δίνουν λύσεις που βοηθάει τους ίδιους αλλά και τις ομάδες που συμμετέχουν, να αποκτήσουν ενσυναίσθηση, αυτοεκτίμηση και να μάθουν να αποδέχονται την διαφορετικότητα. (Μαρκατάτος, 2015)

---

<sup>13</sup> <https://www.epe.org.gr/meleth/final/MEP2006-3.pdf>

Οι εκπαιδευτικοί προσχολικής αγωγής δεν πρέπει να αγνοούν τις δραστηριότητες φυσικής αγωγής στην προσπάθεια τους να δομήσουν ένα ποιοτικό και ισορροπημένο πρόγραμμα, ώστε να ενισχύεται κάθε τομέας της ανάπτυξης του παιδιού. Οι δραστηριότητες φυσικής αγωγής συμβάλλουν στην κινητική ανάπτυξη του παιδιού, αλλά είναι δυνατόν να συμβάλλουν και στην κοινωνική, συναισθηματική και νοητική ανάπτυξή του. (Ζαχοπούλου, 2011)



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 10

---

### ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ X – ΔΙΑΤΡΟΦΗ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

#### 10.1 Η ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΥΙΟΘΕΤΙΣΗΣ ΥΓΙΕΙΝΩΝ ΔΙΑΤΡΟΦΙΚΩΝ ΣΥΝΗΘΕΙΩΝ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ

Η διατροφή στην προσχολική ηλικία αποτελεί μια σημαντική παράμετρο της ανάπτυξης του παιδιού. Η διατροφή, η οποία περιλαμβάνει τα σωστά θρεπτικά συστατικά και σε ισορροπημένες ποσότητες και αναλογίες είναι σημαντική, όχι μόνο για την κατάσταση της υγείας του παιδιού, αλλά και για την κατάσταση της υγείας του ως ενήλικα.

Η ισορροπημένη διατροφή που παρέχεται στα παιδιά προσχολικής ηλικίας στο σχολείο και στο σπίτι, η ενημέρωση των παιδιών για αυτά τα θέματα από τους γονείς και τους εκπαιδευτικούς, οι δραστηριότητες των παιδιών που περιλαμβάνουν κίνηση, καθώς και άλλοι παράγοντες, μπορούν να συμβάλουν στην θεμελίωση υγιεινών συμπεριφορών και συνηθειών, οι οποίες διατηρούνται καθ' όλη τη διάρκεια ζωής των παιδιών. Ιδιαίτερα η οικογένεια έχει σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση των διατροφικών συνηθειών. Το διατροφικό μοντέλο που ακολουθούν οι γονείς, μπορεί να επηρεάσει καθοριστικά τη συμπεριφορά και του παιδιού σε θέματα που αφορούν τη διατροφή του. (Γκανάσου & Γραμμένου, 2013)

#### 10.2 ΠΛΑΝΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

##### 10.2.1.α ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία της Δραστηριότητας: « Είμαστε ό,τι τρώμε»
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: Internet explorer 'YouTube'
- ✓ Ηλικιακό εύρος: 3,5 – 4,5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Υγιεινή Διατροφή
- ✓ Γνωστικές – Αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Γλωσσική καλλιέργεια
  - \* Νέες Τεχνολογίες
  - \* Προσωπική Ανάπτυξη

- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός-στόχοι): Να αναγνωρίσουν τον Η/Υ ως εργαλείο μάθησης, Να περιορίσουν την κατανάλωση γλυκών και να αυξήσουν την κατανάλωση των φρούτων και των λαχανικών
- ✓ Πιθανή αφόρμηση: Το παιχνίδι στη "γωνιά" της κουζίνας στην τάξη
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Ήχοι
  - \* Παρατηρητικότητα
  - \* Χρώματα
  - \* Θέματα προσωπικής φροντίδας στην καθημερινότητα
- ✓ Χρονική διάρκεια: 15'
- ✓ Πηγές & υλικά: Η/Υ (Internet Explorer), Βιντεοπροβολέας, Ηχεία
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Επίδειξη
  - \* Παρουσίαση- Παροχή γνώσεων
  - \* Παρατήρηση

### **10.2.1.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ**

Συγκέντρωση των παιδιών στον ανοιχτό χώρο του παιδικού σταθμού, όπου μπορεί να εγκατασταθεί ο βιντεοπροβολέας και τα ηχεία. Ο παιδαγωγός ξεκινάει μια συζήτηση ανακαλώντας στη μνήμη των παιδιών τις πρωινές τροφές που παρέχονται στο σχολείο, καθώς και το μεσημεριανό φαγητό. Συνεχίζει τη συζήτηση κάνοντας την κατάταξη τους σε «ωφέλιμες» και «βλαβερές». Εν συνεχεία, προβάλλει το οπτικοακουστικό υλικό που βρίσκεται στην ιστοσελίδα 'www.youtube.com' με τίτλο «Παραμύθι hansel and gretel από την Μελένια» (<https://youtu.be/E05z2NG0aAc>). Έπειτα από την παρακολούθηση του παραμυθιού, πραγματοποιείται περίληψή του, με σκοπό την εμπέδωση και την αποσαφήνιση του. Τέτοιες διευκρινήσεις αφορούν το σε ποιο σπίτι ήταν η μάγισσα κακιά, από τι ήταν φτιαγμένο το σπίτι της, ποιές τροφές είναι διακριτές, σε ποιο σπίτι ήταν καλή η μάγισσα, από τί ήταν φτιαγμένο το δικό της σπίτι, ποιές τροφές ήταν διακριτές, σε ποιο σπίτι ήταν χαρούμενα τα παιδιά, ενώ ως κατάληξη της δραστηριότητας θα μπορούσε να είναι η ερώτηση προς τα παιδιά σε ποιο σπίτι θα ήθελαν να πάνε, γιατί και τί θα έτρωγαν εκεί.



**Εικόνα 10.2.1** Στιγμιότυπο από το διαδικτυακό οπτικοακουστικό υλικό με τίτλο ‘Παραμύθι Hansel and Gretel από την Μελένια’

### 10.2.2.α ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

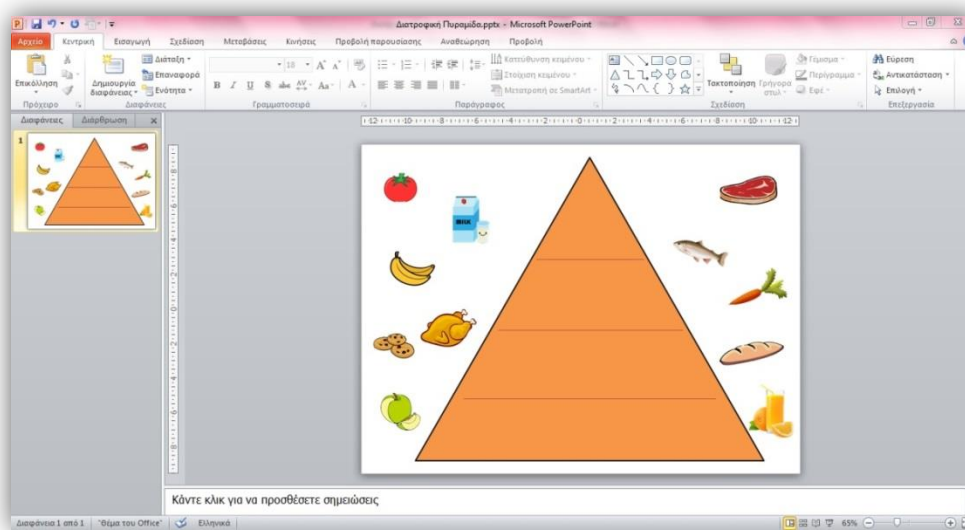
- ✓ Ονομασία της Δραστηριότητας: «Είμαστε ό,τι τρώμε»
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: Internet explorer, ‘Microsoft PowerPoint’
- ✓ Ηλικιακό εύρος: 3,5 – 4,5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Υγιεινή Διατροφή
- ✓ Γνωστικές – Αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Γλωσσική καλλιέργεια
  - \* Νέες Τεχνολογίες
  - \* Προσωπική συνειδητοποίηση
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις (Σκοπός- στόχοι): Να εξοικειωθούν με τη χρήση του Διαδραστικού Πίνακα, Να αναγνωρίσουν τον Η/Υ ως εργαλείο μάθησης, Να περιγράφουν και να ονομάζουν είδη τροφών (π.χ. κρέας, όσπρια, ζυμαρικά, λαχανικά, φρούτα), Να διακρίνουν τις υγιεινές και βλαβερές τροφές,
- ✓ Πιθανή αφόρμηση: Το παιχνίδι στη “γωνιά” της κουζίνας στην τάξη
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Παρατηρητικότητα

- \* Σχήματα
- \* Χρώματα
- \* Ικανότητα χειρισμού του ποντικιού mouse
- \* Ικανότητα συντονισμού χεριού-ματιού
- \* Θέματα προσωπικής φροντίδας στην καθημερινότητα
- ✓ Χρονική διάρκεια: 15’
- ✓ Πηγές & υλικά: Η/Υ (Internet Explorer, Microsoft PowerPoint), Διαδραστικός Πίνακας, Εκτυπωτής, Χαρτί Α4
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Ενθάρρυνση
  - \* Πρόκληση- υποκίνηση
  - \* Συζήτηση
  - \* Υποβοήθηση
  - \* Παροχή γνώσεων

#### **10.2.2.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ**

Συγκέντρωση των παιδιών στον ανοιχτό χώρο του παιδικού σταθμού, όπου βρίσκεται ο Διαδραστικός Πίνακας. Εφόσον έχει προηγηθεί η παραπάνω συζήτηση, και έχουν γίνει σαφείς οι έννοιες «ωφέλιμος» και «βλαβερός» όσο αφορά τις τροφές, η ομάδα κατασκευάζει μια διατροφική πυραμίδα. Ο παιδαγωγός – συντονιστής της μαθησιακής διαδικασίας, έχει αναζητήσει ορισμένες τροφές στην ιστοσελίδα ‘www.google.gr’, και τις έχει βάλει σε μια διαφάνεια ενός αρχείου PowerPoint, στην οποία αρχικά έχει σχεδιάσει μια πυραμίδα, από την γραμμή εργαλείων ‘Σχεδίαση’. Συζητάει αρχικά μία μία τις τροφές, αν για παράδειγμα την έχουν δοκιμάσει, σε ποιά κατηγορία ανήκει, αν μας βοηθάει στην ανάπτυξή μας, αν την βρίσκουμε στη φύση ή την δημιουργεί ο άνθρωπος κλπ. Έπειτα συζητούν για την συχνότητα κατανάλωσής των τροφών και ερμηνεύουν τον τρόπο απεικόνισης της πυραμίδας. Κάθε παιδί σηκώνεται στον Διαδραστικό Πίνακα και με βοήθεια της ομάδας και του δασκάλου κατατάσσει την τροφή που επέλεξε στο ανάλογο επίπεδο της πυραμίδας, σέρνοντας το μέσα σε αυτήν. Τέλος, όταν ολοκληρωθεί η διατροφική πυραμίδα, ο δάσκαλος εκτυπώνει την πυραμίδα και την αναρτά στον πίνακα της τάξης, ώστε να δίνεται καθημερινά η δυνατότητα αναφοράς σε αυτήν, καθώς και κατάταξης των τροφίμων που καταναλώνονται καθημερινά στον Παιδικό Σταθμό.

Ενδεικτικά παρουσιάζεται παρακάτω ένα παράδειγμα διατροφικής πυραμίδας στο λογισμικό ‘Microsoft PowerPoint’:



Εικόνα 10.2.2 Γραφικό περιβάλλον από το λογισμικό PowerPoint με θέμα την διατροφική πυραμίδα

### 10.2.3.α .ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- ✓ Ονομασία της Δραστηριότητας: « Είμαστε ό,τι τρώμε»
- ✓ Λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί: Internet explorer, ‘Microsoft Word’
- ✓ Ηλικιακό εύρος: 3,5 – 4,5 ετών
- ✓ Θεματική προσέγγιση: Υγιεινή Διατροφή
- ✓ Γνωστικές – Αναπτυξιακές περιοχές:
  - \* Γλωσσική καλλιέργεια
  - \* Νέες Τεχνολογίες
- ✓ Μαθησιακές επιδιώξεις(Σκοπός- στόχοι): Να αναγνωρίσουν τον Η/Υ ως εργαλείο μάθησης, Να παρουσιάζουν εναλλακτικές προτάσεις για υγιεινά γεύματα, αναζητώντας τα κατάλληλα γι’ αυτό προϊόντα και να εξηγούν και να ερμηνεύουν τις επιλογές τους
- ✓ Πιθανή αφόρμηση: Το παιχνίδι στη “γωνιά” της κουζίνας στην τάξη
- ✓ Ικανότητες που καλλιεργεί:
  - \* Δημιουργικότητα



- \* Χρώματα
- \* Θέματα προσωπικής φροντίδας στην καθημερινότητα
- \* Δημιουργικότητα
- ✓ Χρονική διάρκεια: 15’
- ✓ Πηγές & υλικά: Η/Υ (Internet Explorer, Microsoft Word), Βιντεοπροβολέας, Εκτυπωτής, Χαρτί Α4
- ✓ Διδακτικές πρακτικές:
  - \* Ερωταποκρίσεις
  - \* Συζήτηση
  - \* Υποβοήθηση
  - \* Επίδειξη
  - \* Ενθάρρυνση
  - \* Καθοδήγηση

### **10.2.3.β ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ - ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ**

Συγκέντρωση των παιδιών στον ανοιχτό χώρο του παιδικού σταθμού, όπου μπορεί να εγκατασταθεί ο βιντεοπροβολέας. Εφόσον πλέον έχουν πραγματοποιηθεί οι παραπάνω δραστηριότητες, και έχουν γίνει διακριτές οι «ωφέλιμες» τροφές από τις «βλαβερές», τα παιδιά, με συντονιστή τον δάσκαλο, μπορούν να δημιουργήσουν το δικό τους εβδομαδιαίο διατροφολόγιο. Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί το λογισμικό ‘Microsoft Word’, στο οποίο δημιουργεί μια σελίδα στην οποία θα επιλέξουν να βάλουν μέσα τα παιδιά τις καλές τροφές πρωινού, και στη δεύτερη σελίδα θα επιλέξουν τα καλά γεύματα μεσημεριανού. Το αρχείο αυτό μετά την ολοκλήρωσή του μπορεί να εκτυπωθεί και να δοθεί στο μάγειρα του Παιδικού Σταθμού, ώστε την εβδομάδα που θα ακολουθήσει να τηρηθεί το διατροφολόγιο δια χειρός της ομάδας. Ο παιδαγωγός έχοντας δημιουργήσει το αρχείο στο πρόγραμμα ‘Microsoft Word’, ανοίγει παράλληλα τον φυλλομετρητή ‘Internet Explorer’, όπου στην ιστοσελίδα ‘www.google.gr’ βάζει ως λήμμα τα ονόματα των καλών τροφών που προτείνουν τα παιδιά. Έπειτα επιλέγουν ποια εικόνα είναι πιο αντιπροσωπευτική για το διατροφολόγιο τους, την αποθηκεύει ο δάσκαλος, και στη συνέχεια την Εισάγει στην αντίστοιχη καρτέλα πρωινού ή μεσημεριανού. Παρακάτω ακολουθεί μια ενδεικτική καρτέλα διατροφολογίου:



**Εικόνα 10.2.2** Γραφικό περιβάλλον από το λογισμικό PowerPoint με θέμα το πρόγραμμα διατροφής

### 10.3 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ-ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ

Η ένταξη των ΤΠΕ στην εκπαίδευση, αλλά και η ανάπτυξη των τεχνολογικών εργαλείων που προορίζονται γι' αυτήν είναι άμεσα συνυφασμένες με την εξέλιξη των διάφορων ψυχολογικών προσεγγίσεων για τη διδασκαλία και τη μάθηση (Γιαννούλας, 2009). Συνεπώς, οι θεωρίες μάθησης αποτελούν τη βάση όχι μόνο για την ανάπτυξη λογισμικών εκπαιδευτικού περιεχομένου, αλλά και οι ίδιοι/ες οι εκπαιδευτικοί στηρίζουν τη διδασκαλία τους σε μία ή και περισσότερες εξ αυτών (Ράπτης & Ράπτη, 2007)

Η σωστή διατροφή στην ηλικία αυτή συμβάλει στην σωματική και πνευματική τους ανάπτυξη, αλλά στην καλή κατάσταση της υγείας τους στο μέλλον. Η φροντίδα της διατροφής στα παιδιά αφορά τρεις τομείς:

- Την επαρκή παροχή θρεπτικών συστατικών και ενέργειας
- Την παροχή ποικιλίας τροφών, ώστε να αναπτυχθούν γευστικά αισθητήρια

- Τη δημιουργία υγιών διατροφικών συνηθειών στο παιδί που θα τις διατηρήσει σε όλη του τη ζωή<sup>14</sup>

Οι στόχοι του προγράμματός είναι:

- Να διακρίνουν τις υγιεινές και βλαβερές τροφές
- Να περιορίζουν την κατανάλωση γλυκών και να αυξήσουν την κατανάλωση των φρούτων και λαχανικών
- Να παρουσιάζουν εναλλακτικές προτάσεις για υγιεινό πρωινό αναζητώντας τα κατάλληλα γι' αυτό προϊόντα και να εξηγούν και να ερμηνεύουν τις επιλογές τους (π.χ. ποια υλικά διαλέγουν για υγιεινό πρωινό και γιατί)
- Να αναπτύξουν ικανότητες συνεργασίας μέσα από μια σειρά δραστηριοτήτων (π.χ. να ζητούν και να δίνουν βοήθεια, να περιμένουν τη σειρά τους για να μιλήσουν)
- Να κατανοούν την αξία της ομαδικής εργασίας και την από κοινού ανακάλυψη όταν θα συνεργαστούν σε ομάδες
- Να περιγράφουν και να ονομάζουν είδη τροφών (π.χ. κρέας, όσπρια, ζυμαρικά, λαχανικά, φρούτα)
- Να συμμετέχουν σε συζητήσεις και να χρησιμοποιούν επιχειρηματολογία σε σχέση με τα θέματα υγείας
- Να βελτιώνουν και να εμπλουτίζουν τον προφορικό τους λόγο σε σχέση με τα διάφορα είδη τροφών και θέματα υγιεινής διατροφής
- Να παρατηρούν, να περιγράφουν, να συγκρίνουν και να ταξινομούν με βάση ορισμένα γνωρίσματα για κάποιο σκοπό.<sup>15</sup>



<sup>14</sup> [http://apothetirio.teiep.gr/xmlui/bitstream/handle/123456789/936/psa\\_2013007.pdf?sequence=1](http://apothetirio.teiep.gr/xmlui/bitstream/handle/123456789/936/psa_2013007.pdf?sequence=1)

<sup>15</sup> <https://www.slideshare.net/kiriake/ss-36551190>

## BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

---

- **Rzevski, G. (2002).** *E-learning for Universities. Schools and Professional Training*, (Version 1.0). available: <http://www.brunel.ac.uk/research/mabira>
- **Haugland, S., (1992)**, The effect of computer software on preschool children's developmental gains. *Journal of Computing in Childhood Education*, 3(1), 15–30.
- **Αναγνωστόπουλος, Β. Δ. (2001)**, «*Η Γλώσσα στην Προσχολική Εκπαίδευση: Προφορική επικοινωνία, ανάγνωση, γραφή και γραπτή έκφραση*», Αθήνα: Καστανιώτης.
- **Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων (ΙΤΥΕ) – Διόφαντος (2010).** *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης*. Τεύχος 1, Γενικό μέρος, Γ' έκδοση. Πάτρα: ΙΤΥΕ.
- **Ζαρίντας Α. (2003)**, *Εφημερίδα «Πολίτης»*
- **Ράπτη, Α., & Ράπτης, Α. (2002).** *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας*, Αθήνα.
- **Τζιμογιάννης, Α. (2007).** Το παιδαγωγικό πλαίσιο αξιοποίησης των ΤΠΕ ως εργαλείο κριτικής και δημιουργικής σκέψης. Στο Β. (Κουλαϊδης, *Σύγχρονες Διδακτικές Προσεγγίσεις για την Ανάπτυξη Κριτικής – Δημιουργικής Σκέψης για τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση* (σσ. 333-354). Αθήνα: ΟΕΠΕΚ.
- **Γκορόγια, Α. (2011).** *Αξιοποίηση Λογισμικού Κατηγορίας MBL για την Διδασκαλία Εννοιών*. Πάτρα
- **Μπερέτη, Σ., & Σταυρέλου, Ε. (2011).** *Εφαρμογή των νέων τεχνολογιών στην προσχολική εκπαίδευση: Αξιολόγηση και διερεύνηση μέσω εκπαιδευτικής έρευνας δράσης*. Αθήνα.
- **Βαμβακούσης, Χ., & Μακρυωνίτης, Γ. (2003).** *Σύστημα Σύγχρονης Λήψης Και Απεικόνισης. Ένας χρόνος παρουσίας στα εργαστήρια Φ.Ε. των Ενιαίων Λυκείων Διαθέσιμο ιστότοπο: [www.epyna.gr/modules.php?name=News&file=article&sid=402](http://www.epyna.gr/modules.php?name=News&file=article&sid=402)*
- **Ιωαννίδου, Ι. (2004).** *Νέες Τεχνολογίες και σχολική πραγματικότητα*. Εκδόσεις Γρηγόρη
- **Beasy. (2018).** *Beasy*. Retrieved by <https://www.beasy.gr>
- **Αρβανίτης, Π.,** Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. «*Τεχνολογίες Πληροφορίας & Επικοινωνίας στη Διδακτική των γλωσσών - Πολύγλωσσα ψηφιακά*

περιβάλλοντα γλωσσικής διδασκαλίας. Ενότητα 1». Έκδοση: 1.0. Θεσσαλονίκη 2015. Διαθέσιμο από τη δικτυακή διεύθυνση: <https://opencourses.auth.gr/courses/OCRS529/>

- **Depover, C., Karsenti, T., & Κόμης, Β. (2010).** Τηλεφωνία μέσω διαδικτύου. Στο *Διδασκαλία με τη χρήση της τεχνολογίας, Προώθηση της μάθησης, ανάπτυξη ικανοτήτων* (σ. 326). Κλειδάριθμος.
- **Κεφαλίδου, Μ. (n.d.).** *Kindy Kids*. Retrieved from 3 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ-ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ ΗΜΕΡΑ ΤΩΝ ΑΤΟΜΩΝ ΜΕ ΕΙΔΙΚΕΣ ΑΝΑΓΚΕΣ: [www.kindykids.gr](http://www.kindykids.gr)
- **Rzevski, G. (2002).** E-learning for Universities. Schools and Professional Training, (Version 1.0). available: <http://www.brunel.ac.uk/research/mabira>
- **Κουτσογιάννης, Δ., Αντωνοπούλου, Σ., & Ακριτίδου, Μ. (2014).** 5. Οι Διαδραστικοί Πίνακες και η αξιοποίησή τους στα φιλολογικά μαθήματα. Στο *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης* (σ. 270).
- **Πολυχρονοπούλου, Σ. (2003).** *Παιδιά και έφηβοι με ειδικές ανάγκες και δυνατότητες: Σύγχρονες τάσεις εκπαίδευσης και ειδικής υποστήριξης*, Αθήνα, τ. Α'.
- **Π.Ι. (2007).** ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ ΓΕΝΙΚΟΥ ΜΕΡΟΥΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ Β'Επιπέδου, Έργο «Επιμόρφωση Εκπ/κών στη χρήση και αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στην Εκπ/κή Διαδικασία», Παραδοτέο 4.1.5α
- **Φραγκοπούλου, Χ. (2014, 01 28).** *Fonirodopis.gr*. Retrieved from Η χρησιμότητα των πάζλ στην ανάπτυξη του παιδιού: <https://fonirodopis.gr/press/53536/%CE%B7-%CF%87%CF%81%CE%B7%CF%83%CE%B9%CE%BC%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1-%CF%84%CF%89%CE%BD-%CF%80%CE%AC%CE%B6%CE%BB-%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD-%CE%B1%CE%BD%CE%AC%CF%80%CF%84%CF%85%CE%BE%CE%B7-%CF%84/>
- **Καλούπη, Γ., & Ρεσ, Ι. (2014).** «Φθινοπώριασε, έπιασε βροχούλα». Χίος.
- **Κατσάλας, Π., Κατσάλα, Κ., & Μοσχοβάκη, Ε. (2015).** ΟΙ ΦΥΣΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ: ΖΩΝΤΑΝΟΙ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ., (σ. 2). Χίος.

- **Anthony, J. (2003).** Infusing ICT use within the early years of elementary education, In proceedings of the International Federation for Information Processing WG 3.5 open conference on Young children and learning technologies, 34, 59-64.
- **Βοσνιάδου, Σ. (2006).** *Παιδιά, σχολεία και υπολογιστές : προοπτικές, προβλήματα και προτάσεις για την αποτελεσματικότερη χρήση των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση.* Αθήνα: GUTENBERG.
- **Μικρόπουλος, Τ. Α. (2006).** *Ο υπολογιστής ως γνωστικό εργαλείο.* Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- **Μπακιρτζής Κ. (2000).** Βιωματική Εμπειρία και κίνητρα μάθησης. Παιδαγωγική Επιθεώρηση, τ. 30.
- **Κεφαλίδου, Μ.,** *Η λεπτή κινητικότητα στην προσχολική ηλικία*
- **Ρεκαλίδου, Γ. (2011).** *Αξιολόγηση της μάθησης ή αξιολόγηση για τη μάθηση;* Αθήνα: Πεδίο.
- **Κυριακίδου, Μ., & Βασσάρα, Μ. (n.d.).** *Πρόταση Κοινωνικής Παρέμβασης Κέντρο Πρόληψης των Εξαρτήσεων & Προαγωγής της Ψυχοκοινωνικής Υγείας Ν. Καρδίτσας.* Ανάκτηση από Προάγοντας τη σωματική και ψυχική υγεία των παιδιών στο νηπειαγωγείο:  
<http://www.prevkar.gr/index.php/%CE%AC%CF%81%CE%B8%CF%81%CE%B1-%CE%B1%CF%80%CF%8C%CF%88%CE%B5%CE%B9%CF%82/70-%CF%80%CF%81%CE%BF%CE%AC%CE%B3%CE%BF%CE%BD%CF%84%CE%B1%CF%82-%CF%84%CE%B7-%CF%83%CF%89%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AE-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CF%>
- **Τσαλογλίδου Α., Ρούσκα Ε., Χαροκόπος Ν. ,** Η επίδραση της άσκησης στο ενδοθήλιο των αγγείων, Καρδιολογία, 2007; 2: 117-123.
- **Μαρκατάτος, Γ. Π. (2015).** Γιορτή μαθητικής δημιουργίας 2015. *Συνέδριο παρουσίασης και προβολής κανοτόμων προγραμμάτων σχολικών δραστηριοτήτων Α'θμιας εκπαίδευσης Ηρακλείου για το σχολικό έτος 2014-2015,* (σσ. 21-22). Ηράκλειο.
- **Ζαχοπούλου, Ε. (2011).** *Η Φυσική Αγωγή στην αρχή του 21ου Αιώνα.* Θεσσαλονίκη: Χριστοδουλίδη

- **Γκανάσου, Γ., & Γραμμένου, Μ. (2013).** *Η Διατροφή στην Προσχολική Ηλικία.* Θεσσαλονίκη.
- **Γιαννούλας, Α. (2009).** Εκπαιδευτικό Λογισμικό: Διδακτική αξιοποίηση στο σύγχρονο ψηφιακό περιβάλλον. Αθήνα: Καυκάς.
- **Ράπτης, Α. & Ράπτη Α. (2007).** Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας: Ολική προσέγγιση. Αθήνα: Αριστοτέλης Ράπτης
- **Δημητρακοπούλου, Α. (2004).** Οι τεχνολογίες της πληροφορίας και των επικοινωνιών στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Αθήνα: Διδακταλική Ομοσπονδία Ελλάδος Ινστιτούτο Παιδαγωγικών Ερευνών – Μελετών.



## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ ΕΙΚΟΝΩΝ

---

- Εικόνα εξωφύλλου 1 <http://paratiritis-news.gr/photos/teithessalonikis1532078308.jpg>
- Εικόνα εξωφύλλου 2  
[https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRi\\_pE2UZVNtAxxgNUeqazGye7wIbCZ2sqLiR55cHskXtrWXWou](https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRi_pE2UZVNtAxxgNUeqazGye7wIbCZ2sqLiR55cHskXtrWXWou)
- Εικόνα 2.2.1: Στιγμιότυπο απο τον ιστότοπο 'www.youtube.com' με θέμα τα παιδιά της Γης, λήμμα: *ΑΝ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΤΗΣ ΓΗΣ* (παιδική χορογραφία Σπ. Λαμπρου)
- Εικόνα 2.2.2.1 [http://www.leserial.com/cdn/3/2007/233/school-writing-paper-template\\_64841.png](http://www.leserial.com/cdn/3/2007/233/school-writing-paper-template_64841.png)  
<https://www.essence.com/wp-content/uploads/embed/african-american-boy.jpg>  
[https://cdn.shopify.com/s/files/1/1029/1193/products/Boy\\_White\\_Front\\_Round\\_Neck\\_T-Shirt\\_-\\_TBhai.com\\_2048x.jpg?v=1508615896](https://cdn.shopify.com/s/files/1/1029/1193/products/Boy_White_Front_Round_Neck_T-Shirt_-_TBhai.com_2048x.jpg?v=1508615896)
- Εικόνα 2.2.2.2 [http://www.leserial.com/cdn/3/2007/233/school-writing-paper-template\\_64841.png](http://www.leserial.com/cdn/3/2007/233/school-writing-paper-template_64841.png)  
<https://i.pinimg.com/originals/ac/cd/e7/accde713e10e82f91a10c6389de7198c.jpg>  
<https://ak2.picdn.net/shutterstock/videos/1013005412/thumb/1.jpg>
- Εικόνα 2.2.2.3 [http://www.leserial.com/cdn/3/2007/233/school-writing-paper-template\\_64841.png](http://www.leserial.com/cdn/3/2007/233/school-writing-paper-template_64841.png)  
[https://media.istockphoto.com/photos/little-asian-boy-picture-id497000834?k=6&m=497000834&s=612x612&w=0&h=CLdnZwoo\\_G4oUH0\\_KPLBAEeiXIUmY9c06PPD4wVcznk=](https://media.istockphoto.com/photos/little-asian-boy-picture-id497000834?k=6&m=497000834&s=612x612&w=0&h=CLdnZwoo_G4oUH0_KPLBAEeiXIUmY9c06PPD4wVcznk=)  
[https://image1.masterfile.com/getImage/NjEwMi0wNjk2NTU3OGVuLjAwMDAwMDAw=AG5XMc/6102-06965578en\\_Masterfile.jpg](https://image1.masterfile.com/getImage/NjEwMi0wNjk2NTU3OGVuLjAwMDAwMDAw=AG5XMc/6102-06965578en_Masterfile.jpg)
- Εικόνα 3.2.1 Στιγμιότυπο από της ταινίας «Άρθουρ παιδικό: Το αναπηρικό καροτσάκι», <https://www.youtube.com/watch?v=GEib8nz5hAE>
- Εικόνα 3.2.3 Στιγμιότυπο οθόνης από το γραφικό περιβάλλον του λογισμικού «GCompris», *Δραστηριότητες ανακάλυψης> Ανακαλύψτε το σύστημα Μπράιγ> Ανακαλύψτε το σύστημα Μπράιγ*
- Εικόνα 4.2.1 Στιγμιότυπο από το παιχνίδι «Τα οχήματα», «Ανακαλύπτω τον κόσμο» > «Προσέχω στο δρόμο»> Επίπεδο 1> «Τα οχήματα»
- Εικόνα 4.2.2 *Поезд из геометрических фигур– Стоковое изображение*, <https://ru.depositphotos.com/43363143/stock-photo-train-of-geometric-figures.html>



- **Εικόνα 4.2.3** Στιγμιότυπο οθόνης από την ιστοσελίδα '[www.mikrapaidia.gr](http://www.mikrapaidia.gr)' > «Σχήματα» > Επίπεδο 3 > «Φτιάχνω εικόνες με σχήματα»
- **Εικόνα 5.2.1** Ο κύκλος του νερού, [https://youtu.be/V2cY\\_IJAYg](https://youtu.be/V2cY_IJAYg)
- **Εικόνα 6.2.2.1** Στιγμιότυπο από την ιστοσελίδα '<http://www.mikrapaidia.gr/ccsintro/>' > Ανακαλύπτω τον κόσμο > Επίπεδο 1 : Ανακύκλωση – Εξοικονόμηση Ενέργειας > Ανακύκλωση Τώρα!
- **Εικόνα 6.2.2.2** Στιγμιότυπο από την ιστοσελίδα '<http://www.mikrapaidia.gr/ccsintro/>' > Ανακαλύπτω τον κόσμο > Επίπεδο 1 : Ανακύκλωση – Εξοικονόμηση Ενέργειας > Ανακύκλωσε κι εσύ
- **Εικόνα 6.2.3.1** Γραφικό περιβάλλον από το πρόγραμμα 'Microsoft Excel'
- **Εικόνα 6.2.3.2** Γραφικό περιβάλλον από το πρόγραμμα 'Tux Paint'
- **Εικόνα 7.2.1** [https://global.epson.com/SR/csr\\_topics/201311\\_01.html](https://global.epson.com/SR/csr_topics/201311_01.html)
- **Εικόνα 7.2.2** <https://www.infokids.gr/trygos/> ,  
<http://aromalefkadas.gr/%CE%B7-%CE%B4%CE%B9%CE%B1%CE%B4%CE%B9%CE%BA%CE%B1%CF%83%CE%AF%CE%B1-%CE%B1%CE%BB%CE%BB%CE%AC-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CF%84%CE%B1-%CE%AE%CE%B8%CE%B7-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CE%AD%CE%B8%CE%B9%CE%BC%CE%B1/>,  
<https://www.freibeuter-reisen.org/verema-weinlese/>,  
[http://www.thestival.gr/media/k2/items/cache/11d4d7c5ebca1c6f9e77adf1e9c49aa0\\_XL.jpg](http://www.thestival.gr/media/k2/items/cache/11d4d7c5ebca1c6f9e77adf1e9c49aa0_XL.jpg),  
<https://www.alimosonline.gr/all-around/20799-%CE%BF-%CF%83%CF%8D%CE%BB%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%BF%CF%82-%CE%BA%CF%81%CE%B7%CF%84%CF%8E%CE%BD-%CE%B1%CF%81%CE%B3%CF%85%CF%81%CE%BF%CF%8D%CF%80%CE%BF%CE%BB%CE%B7%CF%82-%CE%B4%CE%B9%CE%BF%CF%81%CE%B3%CE%B1%CE%BD%CF%8E%CE%BD%CE%B5%CE%B9-%C2%AB%CF%80%CE%AC%CF%84%CE%B7%CE%BC%CE%B1-%CF%83%CF%84%CE%B1%CF%86%CF%85%CE%BB%CE%B9%CF%8E%CE%BD%CE%B5%CE%B9-%C2%BB>

- **Εικόνα 7.2.3.1** Στιγμιότυπο από την ιστοσελίδα ‘www.youtube.com’, *Μουστοκούλουρα συνταγή – Πώς φτιάχνουμε τα μουστοκούλουρα* (<https://www.youtube.com/watch?v=is8YgPVQohA>)
- **Εικόνα 8.2.2** *Bee-Bot Educational Robot*, <https://www.generationrobots.com/en/402487-bee-bot-educational-robot.html>, *BeeBot Floor Robot*, <https://www.earlyyearsresources.co.uk/literacy-c17/ict-c368/bee-bot-floor-robot-p10405>
- **Εικόνα 8.2.3** <http://digitalllearning.ece.uth.gr/ltme/?q=node/65>
- **Εικόνα 9.2.1** <https://img-aws.ehowcdn.com/877x500p/s3-us-west-1.amazonaws.com/contentlab.studiod/getty/7ddc67a186c742ea8a25db222949c760>, <https://clipartpng.com/?2183,toothbrush-png-clip-art>, [https://openclipart.org/image/2400px/svg\\_to\\_png/8253/Gerald-G-Toothbrush-and-toothpaste.png](https://openclipart.org/image/2400px/svg_to_png/8253/Gerald-G-Toothbrush-and-toothpaste.png)
- **Εικόνα 9.2.2.1** Στιγμιότυπο από την ιστοσελίδα ‘http://www.mikrapaidia.gr/ccsintro/ > Ο εαυτός μου και οι άλλοι’ > Επίπεδο 1 > Μαθαίνω τα συναισθήματα
- **Εικόνα 9.2.2.2** Στιγμιότυπο από την ιστοσελίδα ‘http://www.mikrapaidia.gr/ccsintro/ > Ο εαυτός μου και οι άλλοι’ > Επίπεδο 1 > Αναγνωρίζω τα συναισθήματα.
- **Εικόνα 9.2.3** *Wii Sports*, [https://www.ducksters.com/games/wii\\_tennis2.jpg](https://www.ducksters.com/games/wii_tennis2.jpg)
- **Εικόνα 10.2.1** *Παραμύθι Hansel and Gretel από την Μελένια*, <https://youtu.be/E05z2NG0aAc>
- **Εικόνα 10.2.2** <https://www.kisspng.com/png-banana-fruit-clip-art-fresh-fruits-1365001/>, <https://www.uihere.com/free-cliparts/fruits-et-lxe9gumes-vegetable-clip-art-green-apple-1502400>, <https://www.kisspng.com/png-steak-meat-beef-clip-art-rotten-meat-cliparts-161133/>, [https://pngtree.com/freepng/a-roasted-chicken\\_3292773.html](https://pngtree.com/freepng/a-roasted-chicken_3292773.html), [https://www.clipartmax.com/middle/m2i8H7i8N4K9K9d3\\_tomato-clipart-tomato-cartoon-png/](https://www.clipartmax.com/middle/m2i8H7i8N4K9K9d3_tomato-clipart-tomato-cartoon-png/), <https://www.kisspng.com/png-drawing-royalty-free-clip-art-cartoon-fish-246699/>, [https://www.clipartmax.com/middle/m2i8i8G6K9K9A0d3\\_privacy-policy-on-cookies-usage-cookie-monster-chocolate-chip-cookies/](https://www.clipartmax.com/middle/m2i8i8G6K9K9A0d3_privacy-policy-on-cookies-usage-cookie-monster-chocolate-chip-cookies/), <https://mbtskoudsalg.com/explore/milk-clipart-png/>, <https://www.freepngimg.com/food/juice>,

<https://www.kisspng.com/png-bakery-banana-bread-muffin-loaf-clip-art-1537561/>,  
<http://extrastrengthbody.info/>

- **Εικόνα 10.2.3** <http://wallpaper.istriku.site/mashed-potatoes-clipart/>,  
[https://pngtree.com/freepng/food-meat\\_2747556.html](https://pngtree.com/freepng/food-meat_2747556.html),  
<http://www.pngmart.com/image/78>,  
<https://www.kisspng.com/png-drawing-royalty-free-clip-art-cartoon-fish-246699/>,  
<https://www.kisspng.com/png-breakfast-cereal-corn-flakes-bowl-clip-art-breakfa-573047/>,  
<https://www.kisspng.com/free/jam.html>.  
<https://mbtskoudsalg.com/explore/milk-clipart-png/>,  
[https://www.clipartmax.com/middle/m2i8H7i8N4K9K9d3\\_tomato-clipart-tomato-cartoon-png/](https://www.clipartmax.com/middle/m2i8H7i8N4K9K9d3_tomato-clipart-tomato-cartoon-png/),  
[https://pngtree.com/freepng/a-roasted-chicken\\_3292773.html](https://pngtree.com/freepng/a-roasted-chicken_3292773.html),  
<https://www.kisspng.com/png-drawing-royalty-free-clip-art-cartoon-fish-246699/>,  
<https://www.kisspng.com/png-juice-fruit-salad-carrot-clip-art-carrots-770904/preview.html>,  
<https://loinhacviet.info/explore/sun-clipart-cartoon/>,  
[https://www.clipartmax.com/middle/m2K9A0m2m2b1i8m2\\_cute-cuckoo-clock-png-clip-art-clock-clipart/](https://www.clipartmax.com/middle/m2K9A0m2m2b1i8m2_cute-cuckoo-clock-png-clip-art-clock-clipart/),  
<https://www.kisspng.com/png-bakery-banana-bread-muffin-loaf-clip-art-1537561/>,

