

ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΣΤΗ ΧΡΗΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

ΤΙΤΛΟΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ: «Δημιουργία ψηφιακού Κόμικς»

ΤΑΞΗ: Το σενάριο απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας

ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ: Γλώσσα, Μαθηματικά, Πληροφορική, Εικαστικά.

ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 7 διδακτικές ώρες (45 λεπτά η κάθε μία).

ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ:

Το θέμα είναι απολύτως συμβατό με το Α.Π.Σ. και το Δ.Ε.Π.Π.Σ, καθώς οι δραστηριότητες και τα λογισμικά που χρησιμοποιούνται προετοιμάζουν τα παιδιά να ενταχθούν σε μια κοινωνία γραπτού λόγου και επικοινωνίας, βοηθούν τα παιδιά να κατακτήσουν τη γλώσσα σταδιακά μέσα από επικοινωνιακές καταστάσεις εμπλουτίζοντας τον προφορικό τους λόγο. Συμβάλλουν στην κατανόηση της σχέσης γραπτού- προφορικού λόγου, δηλαδή ότι αυτό που λέμε μπορούμε να το γράψουμε και ότι αυτό γίνεται για διαφορετικούς λόγους κάθε φορά (επικοινωνία, διασκέδαση). Επιπλέον το σενάριο, αξιοποιώντας τις νέες τεχνολογίες προς όφελος των παιδιών τους βοηθά να εξοικειωθούν με απλές λειτουργίες του υπολογιστή, να τον χρησιμοποιήσουν ως εργαλείου ανακάλυψης, δημιουργίας και έκφρασης αλλά και να αποκτήσουν νέες γνώσεις και δεξιότητες χρησιμοποιώντας προηγούμενες εμπειρίες και γνώσεις ώστε να τις οικοδομήσουν σταδιακά.

ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ & ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ

Τα παιδιά θα εργαστούν ομαδικά και σε ομάδες των δυο στον υπολογιστή της τάξης, ανάλογα με τις δραστηριότητες.

- Ένας τουλάχιστον υπολογιστής στην τάξη, ο οποίος θα πρέπει να είναι συνδεδεμένος στο διαδίκτυο και θα έχει εγκαταστημένα τα παρακάτω λογισμικά:
 - ✓ tux paint
 - ✓ PowerPoint
 - ✓ Kidspiration
 - ✓ ComicLab

- Ψηφιακή φωτογραφική μηχανή
- Στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή θα πρέπει να υπάρχει φάκελος με διευθύνσεις από τη Google που περιέχουν εικόνες από κόμικς.
- Στο φάκελο Background του λογισμικού ComicLab θα πρέπει να υπάρχει ένας φάκελος με τις φωτογραφίες που τράβηξαν τα παιδιά και οι οποίες θα είναι αριθμημένες.

ΛΟΓΟΙ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΤΩΝ ΛΟΓΙΣΜΙΚΩΝ:

- Το λογισμικό kidspiration, είναι εύκολο να χρησιμοποιηθεί από τα παιδιά του νηπιαγωγείου γιατί το μόνο που πρέπει να γνωρίζουν καλά τα νήπια είναι η χρήση του ποντικιού και η λειτουργία drag and drop (σύρε και άσε).
- Το πρόγραμμα ζωγραφικής tux paint είναι ένα δωρεάν πρόγραμμα σχεδίου και ζωγραφικής για μικρά παιδιά άνω των 3 ετών. Διαθέτει ένα σύνολο απλών σχεδιαστικών εργαλείων, μεγάλα κουμπιά, μεγάλους δείκτες ποντικιού και βοηθητικά μηνύματα. Πολύ εύχρηστο, με περιβάλλον καθαρά φτιαγμένο για παιδιά και λεζάντες στην ελληνική γλώσσα. Έχει διασκεδαστικά ηχητικά εφέ και μια μασκότ (πιγκουίνο) για να βοηθά και να δίνει οδηγίες στους μικρούς καλλιτέχνες. Στο περιβάλλον εργασίας τα παιδιά μπορούν να εκφραστούν και να δημιουργήσουν τις δικές τους συνθέσεις, είτε σχεδιάζοντας ελεύθερα είτε χρησιμοποιώντας τις στάμπες.
- Το λογισμικό παρουσίασης PowerPoint της MS Office είναι ένας διαφορετικός και ελκυστικός τρόπος παρουσίασης του εποπτικού υλικού, σε σχέση με παραδοσιακές μορφές διδασκαλίας, που κεντρίζει το ενδιαφέρον των παιδιών.
- Στο διαδίκτυο μπορούμε να αναζητήσουμε πληροφορίες, με τη χρήση των μηχανών αναζήτησης, για διάφορα γνωστικά αντικείμενα στο πλαίσιο των καθημερινών σχολικών δραστηριοτήτων. Για την αποφυγή λαθών και για να μη χάνουμε χρόνο εντοπίζουμε εκ των προτέρων και οργανώνουμε τις διευθύνσεις σε ένα φάκελο.
- Το λογισμικό ComicLab το χρησιμοποιήσαμε για να κατασκευάσουμε το comics μας. Έχει απλή μορφή σε σχέση με λογισμικά του ίδιου θέματος και είναι εύκολο να χρησιμοποιηθεί από τα παιδιά καθώς το μόνο που χρειάζεται είναι να γνωρίζουν απλές λειτουργίες του υπολογιστή (αριστερό κλικ, drag & drop)

ΜΟΝΤΕΛΟ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ:

Ως μοντέλο διδασκαλίας επιλέγεται η «συνεργατική καθοδηγούμενη ανακάλυψη», στα πλαίσια της οποίας οι μαθητές με συγκεκριμένα φύλλα εργασίας διερευνούν το διδακτικό υλικό και οικοδομούν συνεργατικά τη νέα γνώση.

ΣΚΟΠΟΣ: Δημιουργία ψηφιακού κόμικς

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

Γλώσσα: Ακρόαση και ομιλία

-Να συμμετέχουν σε συζητήσεις χρησιμοποιώντας στοιχειώδη επιχειρηματολογία ώστε να διηγούνται μια ιστορία, να περιγράφουν αντικείμενα και καταστάσεις, να εξηγούν και να ερμηνεύουν τις επιλογές τους εμπλουτίζοντας τον προφορικό τους λόγο.

Γλώσσα: Ανάγνωση

-Να έρθουν σε επαφή με διαφορετικές εκδοχές του γραπτού λόγου: περιοδικά-κόμικς, και να τις αναγνωρίζουν.

- Να κατανοήσουν βασικές συμβάσεις ανάγνωσης του αλφαβητικού συστήματος, π.χ. διαβάζουμε από αριστερά προς τα δεξιά, από πάνω προς τα κάτω, από την αρχή προς το τέλος.

-Να συνειδητοποιήσουν ότι ο γραπτός λόγος είναι αναπαράσταση της γλώσσας και η εικόνα αναπαράσταση του κόσμου, δηλαδή ότι αυτό που λέμε μπορούμε να το γράψουμε, κατανοώντας έτσι τη σχέση προφορικού- γραπτού λόγου.

Γλώσσα: Γραφή και γραπτή έκφραση

-Να συνειδητοποιήσουν την κοινωνική διάσταση του γραπτού λόγου ώστε να κατανοήσουν τη σημασία της γραφής ως μέσου επικοινωνίας, ανάπτυξης ιδεών, μεταφοράς πληροφοριών και ως πηγή ευχαρίστησης και απόλαυσης.

Μαθηματικά

-Να ομαδοποιήσουν διαφορετικά έντυπα, τις διαφορετικές εκδοχές του γραπτού λόγου: κόμικς- περιοδικά- παραμύθια- εφημερίδες

Δημιουργία και έκφραση

-Να χρησιμοποιούν και αξιοποιούν την τεχνολογία (ψηφιακή φωτογραφική μηχανή) με ασφάλεια και με τρόπο που εξυπηρετεί τους σκοπούς και τις ανάγκες τους.

-Χρησιμοποιώντας εργαλεία σχεδίασης ενός λογισμικού ζωγραφικής να καλλιεργούν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους και να εκφράζονται μέσα από τα έργα που παράγουν.

Πληροφορική

- Εκμάθηση του λογισμικού ComicLab.

-Να ταυτίσουν τον υπολογιστή με μια μηχανή που βοηθάει τον άνθρωπο στην εργασία του και μπορεί να τον χρησιμοποιήσει για παιχνίδια και διασκέδαση.

-Να γνωρίσουν τις παιδαγωγικές χρήσεις του διαδικτύου στην εκπαίδευση.

-Να χρησιμοποιούν κατάλληλο λογισμικό για να εκτελέσουν παιχνίδια εξερεύνησης και επίλυσης απλών προβλημάτων.

-Να χρησιμοποιούν ειδικά πλήκτρα π.χ. CTRL για να εκτελέσουν μια ενέργεια.

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ:

Οι μαθητές έχουν αναπτύξει από προηγούμενα μαθήματα τις βασικές δεξιότητες χρήσης του Η/Υ (χρήση του ποντικιού). Επιπλέον, στα πλαίσια των ελεύθερων δραστηριοτήτων, τα νήπια έχουν εξοικειωθεί με τις βασικές λειτουργίες των λογισμικών tux paint, kidspiration. Έχουν έρθει σε επαφή με εφημερίδες, περιοδικά, παραμύθια.

ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ- ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Το σενάριο μπορούμε να το χωρίσουμε σε τρία μέρη:

A) σχεδιασμός: σχεδιάζουμε τα φύλλα εργασίας με βάση τους στόχους που θέσαμε. Οι στόχοι επιλέχθηκαν με γνώμονα του τι θέλουμε να μάθουν τα παιδιά τη δεδομένη στιγμή.

B) εφαρμογή: υλοποιούμε με βάση τα φύλλα εργασίας που σχεδιάσαμε.

Γ) αξιολόγηση: αξιολογούμε αν επιτεύχθηκαν οι στόχοι.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ:

1^η: Πλοήγηση στο διαδίκτυο: Ψάχνουμε στη google εικόνες από κόμικς και συζητάμε για αυτή τη μορφή γραπτού λόγου.

Στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή, έχουμε φτιάξει ένα φάκελο με τίτλο ΚΟΜΙΚΣ. Μέσα έχουμε αντιγράψει 4 διευθύνσεις από τη Google που περιέχουν εικόνες από κόμικς. Τα παιδιά εντοπίζουν και ανοίγουν το φάκελο. Με τη χρήση του

CTRL και κάνοντας κλικ πάνω στη διεύθυνση τα παιδιά θα ανοίξουν τις σελίδες. Με την κάθε ομάδα συζητάμε για τις εικόνες που βλέπουμε, για το πώς είναι μια σελίδα κόμικς (εικόνες- κείμενο- θέση του κειμένου- τρόπος ανάγνωσης), για τη διαφορά με παραμύθια, βιβλία, περιοδικά, εφημερίδες.

2η: Φωτογράφιση με ψηφιακή φωτογραφική μηχανή έργων (ζωγραφιές) των παιδιών.

Παρουσιάζουμε στα παιδιά την ψηφιακή φωτογραφική μηχανή. Συζητάμε για αυτό το εργαλείο. Παρατηρούμε τα κουμπιά και τα μέρη της και τους εξηγούμε τον τρόπο με τον οποίο βγάζουμε φωτογραφίες. Στη συνέχεια το κάθε παιδί βγάζει φωτογραφία τη ζωγραφιά του (βασισμένη στο παραμύθι Ζητώ μαμά ή Ζήτω η μαμά).

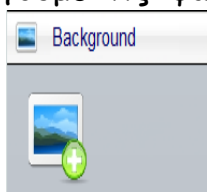
Όταν τελειώσει η φωτογράφιση δείχνουμε στα παιδιά πώς με το καλώδιο usb μπορούμε να περάσουμε τις φωτογραφίες που τραβήξαμε στον υπολογιστή. Η νηπιαγωγός δημιουργεί ένα φάκελο με τις φωτογραφίες και τις αποθηκεύει στην επιφάνεια εργασίας με τίτλο: «Φωτογραφίες: Ζητώ μαμά ή Ζήτω η μαμά».

3η: Παρουσίαση με Power point των παραπάνω έργων.

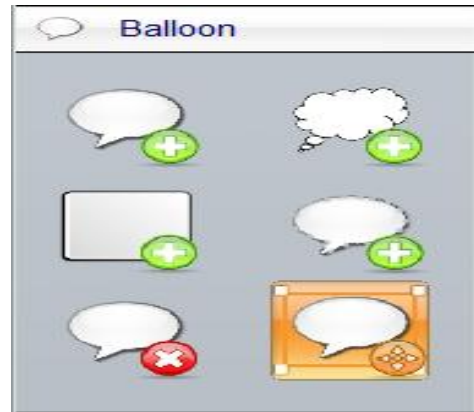
Χρησιμοποιούμε το Power point για να παρουσιάσουμε στα παιδιά τις φωτογραφίες που τραβήξαν. Τα παιδιά βλέποντας τις ζωγραφιές τους περιγράφουν εξηγούν και ερμηνεύουν τι ζωγράρισαν, το χρόνο, τον τόπο, τα πρόσωπα. Στη συνέχεια γίνεται συζήτηση για το χρόνο και τοποθετούμε τις ζωγραφιές χρονικά βάζοντας νούμερα κάτω από κάθε μία. Τα νήπια υπαγορεύουν και η νηπιαγωγός γράφει μια πρόταση για την κάθε ζωγραφιά.

4η: εκμάθηση του λογισμικού κόμικς.

Ανοίγουμε το λογισμικό ComicLab και εξηγούμε στα νήπια τι είναι τα frames και ότι εκεί θα εισάγουμε τις φωτογραφίες μας. Στη συνέχεια τους δείχνουμε το κουμπί



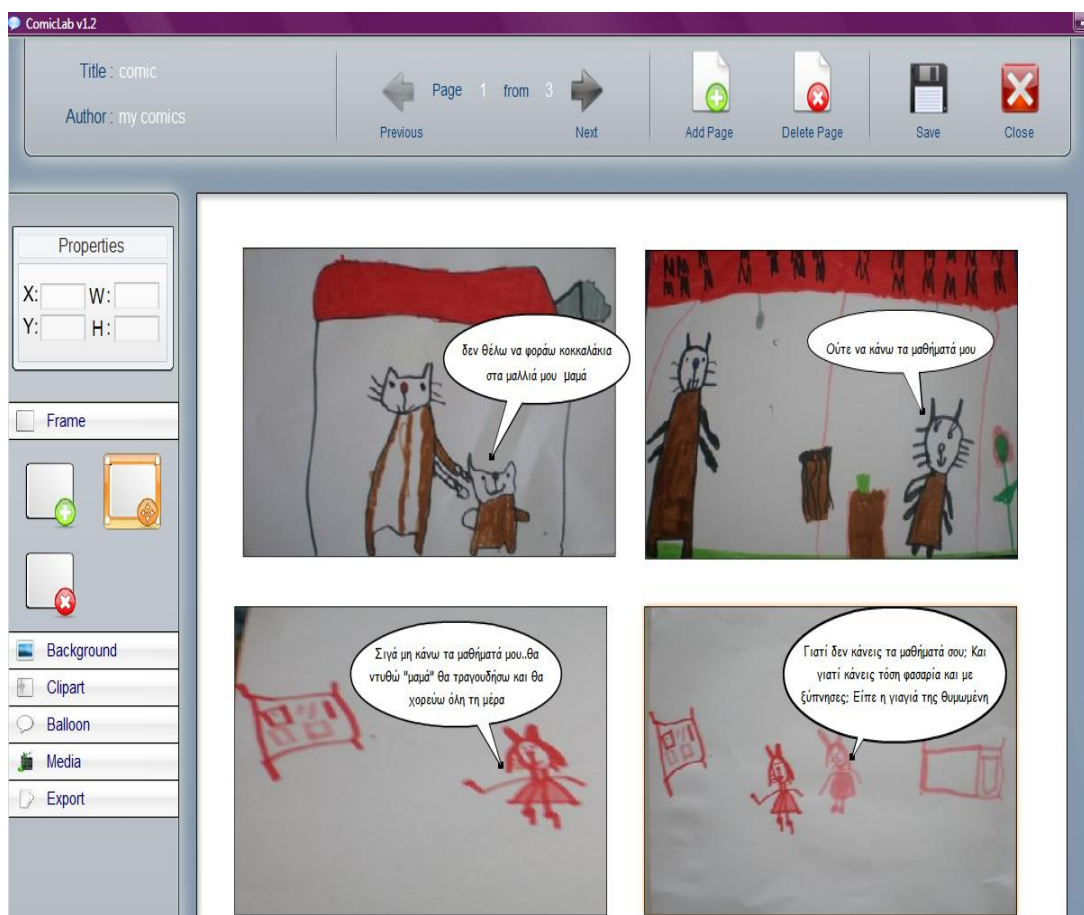
Background, το οποίο όταν πατήσουν θα επιλέξουν τη φωτογραφία με βάση τον αριθμό και με κλικ θα την τοποθετήσουν στο ανάλογο frame. Οι φωτογραφίες είναι οργανωμένες σε φάκελο.



Έπειτα τους δείχνουμε την καρτέλα Balloon και εξηγούμε τι είναι και ότι μπορούν πατώντας το Balloon που θέλουν να το εισάγουν στο ανάλογο frame με drag & drop.

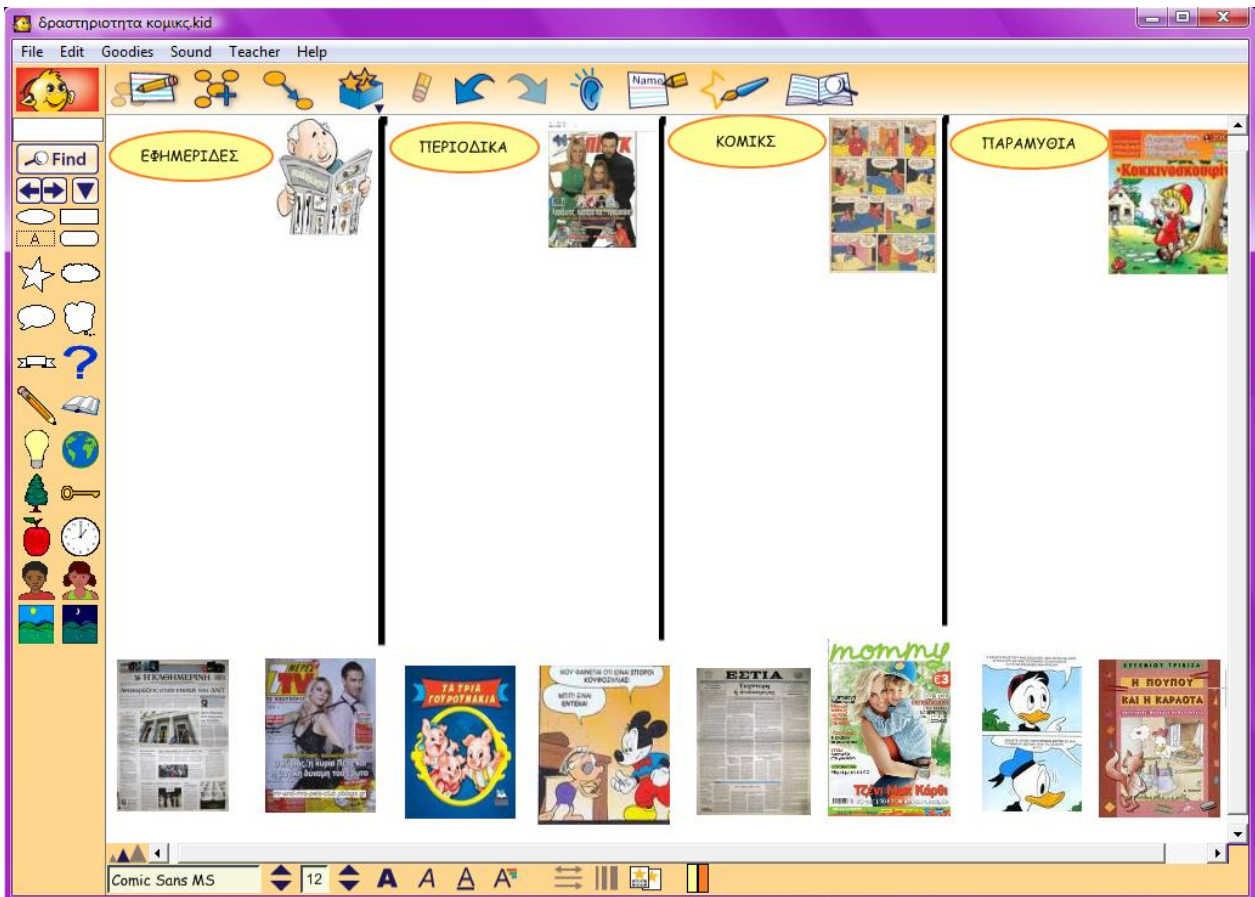
5^η: Δημιουργία κόμικς με το λογισμικό ComicLab

Τα νήπια θα πρέπει να εισάγουν τις φωτογραφίες από το φάκελο, πατώντας την καρτέλα Background και έπειτα να εισάγουν τα Balloon που επιθυμούν. Η νηπιαγωγός θα γράψει το κείμενο που είχαν υπαγορεύσει τα παιδιά σε προηγούμενη δραστηριότητα.



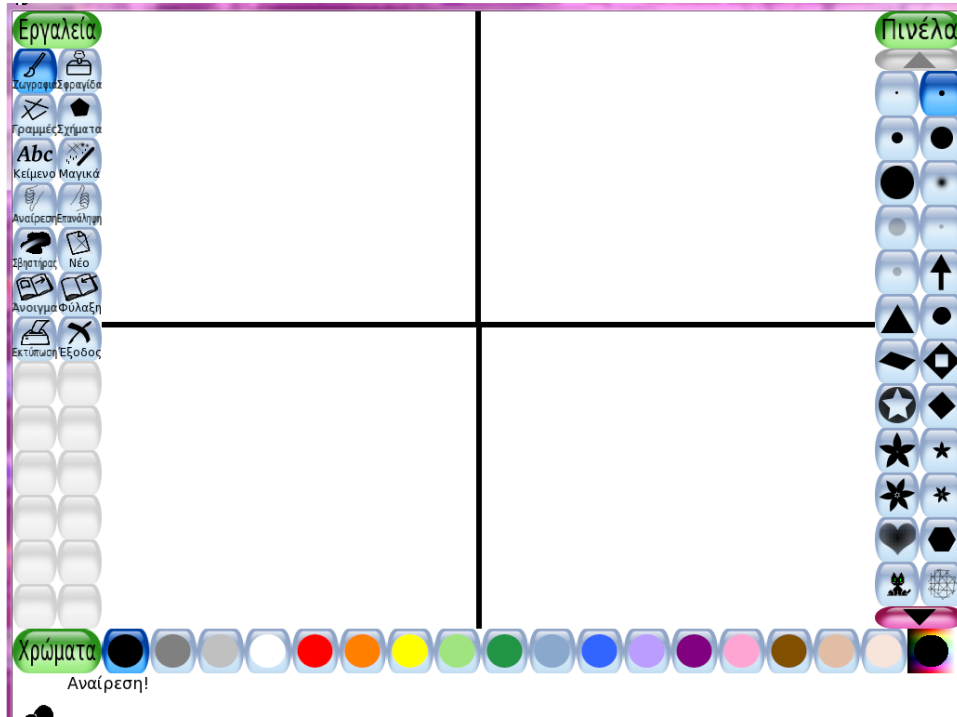
6^η : Ομαδοποιήσεις με κριτήριο τις διαφορετικές εκδοχές του γραπτού λόγου.

Στο περιβάλλον του λογισμικού Kidspiration, δημιουργούμε ένα φύλλο εργασίας στο οποίο τα παιδιά καλούνται να κάνουν ομαδοποιήσεις. Οι ομαδοποιήσεις αφορούν διαφορετικά έντυπα (διαφορετικές εκδοχές γραπτού λόγου).

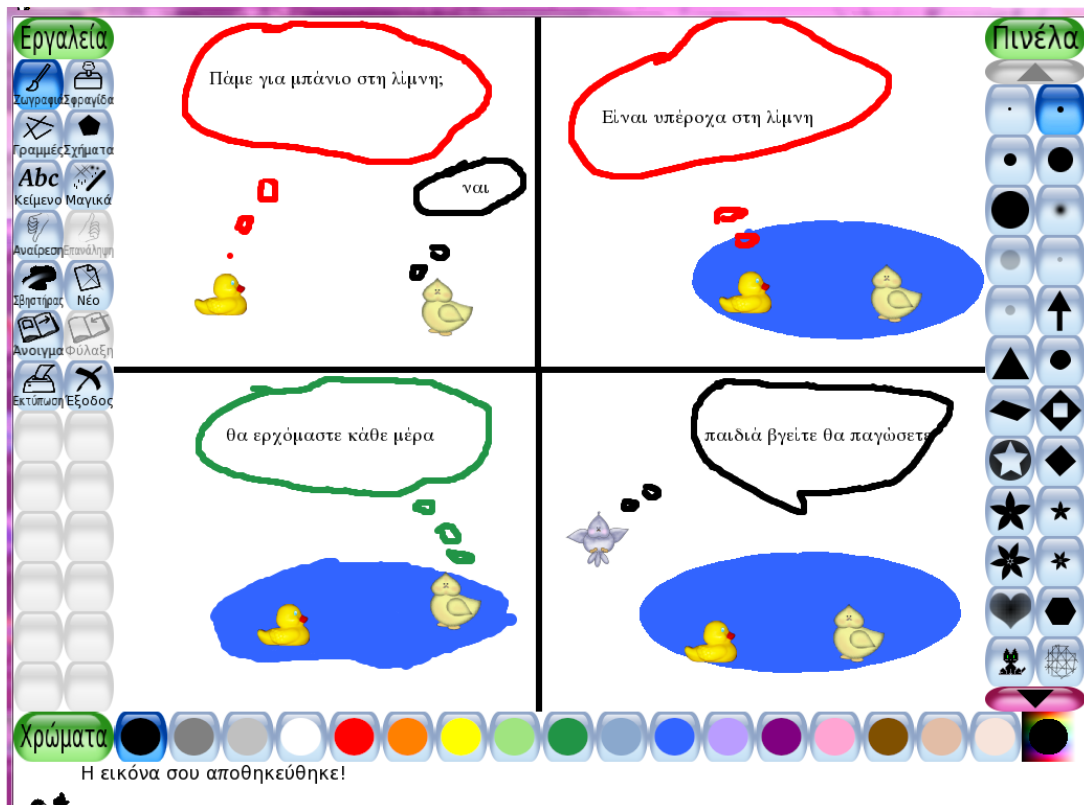


ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

7^η : Στο tux paint δημιουργούμε μια «κενή» σελίδα κόμικς τεσσάρων εικόνων. Τα παιδιά θα χρησιμοποιήσουν την ελεύθερη σχεδίαση ή τις στάμπες για να σχεδιάσουν ή να εισάγουν εικόνες. Στο τέλος θα σχεδιάσουν τα «συννεφάκια» των διαλόγων και η ηγίαγωγός θα γράψει την ιστορία ή τους διαλόγους που θα υπαγορεύσουν τα νήπια.



Αναμένουμε από τα νήπια:



ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ:

Διαθεματικό ενιαίο πλαίσιο σπουδών, προγραμμάτων σπουδών και αναλυτικά προγράμματα σπουδών για το νηπιαγωγείο.

Οδηγός της Νηπιαγωγού: Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί- δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης, Αθήνα. ΥΠΕΠΘ, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2006)