

Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών ΠΕ60 στη χρήση του εκπαιδευτικού λογισμικού ΕΛΠεΙΔΑ



«Η παλέτα των χρωμάτων»

«Ανάπτυξη εκπαιδευτικού λογισμικού για προσχολική εκπαίδευση και παροχή ψηφιακού εκπαιδευτικού/επιμορφωτικού υλικού - Εξ αποστάσεως επιμόρφωση και υποστήριξη εκπαιδευτικών»
Πράξη: «Πιλοτικές παρεμβάσεις υποστήριξης αξιοποίησης προηγμένων Τεχνολογιών Πληροφοριών και Επικοινωνιών στην Προσχολική Εκπαίδευση»

MIS 5158662

Περιεχόμενα

ΦΟΡΜΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	2
<i>Τίτλος και βασικά στοιχεία Εκπαιδευτικού Σεναρίου.....</i>	<i>2</i>
<i>Τίτλος του εκπαιδευτικού σεναρίου</i>	<i>2</i>
<i>Τάξη που απευθύνεται.....</i>	<i>2</i>
<i>Δημιουργός/οι του εκπαιδευτικού σεναρίου.....</i>	<i>2</i>
<i>Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία/ Θεματικές Ενότητες.....</i>	<i>2</i>
<i>Προαπαιτούμενες γνώσεις/δεξιότητες/στάσεις των μαθητών.....</i>	<i>2</i>
<i>Εκτιμώμενη διάρκεια</i>	<i>2</i>
<i>Εναλλακτικές ιδέες και αντιλήψεις των μαθητών</i>	<i>3</i>
<i>Σκοπός & προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα εκπαιδευτικού σεναρίου</i>	<i>3</i>
<i>Σκοπός:</i>	<i>3</i>
<i>Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα (Στόχοι):.....</i>	<i>4</i>
<i>Μαθησιακό περιβάλλον, υλικοτεχνική υποδομή - διδακτικό υλικό και οργάνωση της τάξης.....</i>	<i>5</i>
<i>Υλικοτεχνική υποδομή</i>	<i>5</i>
<i>Διδακτικό υλικό.....</i>	<i>5</i>
<i>Οργάνωση της Τάξης.....</i>	<i>5</i>
<i>Περιγραφή μαθησιακών δραστηριοτήτων σεναρίου (Δραστηριότητες υλοποίησης του σεναρίου στην τάξη).....</i>	<i>6</i>
<i>Δραστηριότητες γνωστικής και ψυχολογικής προετοιμασίας.....</i>	<i>6</i>
<i>Δραστηριότητες διδασκαλίας (οικοδόμησης νέων γνώσεων/δεξιοτήτων/στάσεων).....</i>	<i>8</i>
<i>Δραστηριότητες εφαρμογής και υλοποίησης του γνωστικού αντικειμένου.....</i>	<i>9</i>
<i>Δραστηριότητες αξιολόγησης του γνωστικού αντικειμένου.....</i>	<i>10</i>
<i>Βιβλιογραφία - Δικτυογραφία.....</i>	<i>10</i>

Φόρμα Σχεδίασης Εκπαιδευτικού Σεναρίου

Τίτλος και βασικά στοιχεία Εκπαιδευτικού Σεναρίου

Τίτλος του εκπαιδευτικού σεναρίου

Η παλέτα των χρωμάτων

Τάξη που απευθύνεται

Απευθύνεται σε μαθητές/τριες νηπιαγωγείου ηλικίας 4-6 ετών.

Δημιουργός/οι του εκπαιδευτικού σεναρίου

- Τζαβάρα Αγγελική, ΕΔΙΠ, ΤΕΕΑΠΗ, Πανεπιστήμιο Πατρών
- Βασίλης Κόμης, Καθηγητής ΤΕΕΑΠΗ, Πανεπιστήμιο Πατρών

Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία/ Θεματικές Ενότητες

Κατά την υλοποίηση των δραστηριοτήτων που παρουσιάζονται, βάσει του Νέου Προγράμματος Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση (2021), θα αξιοποιηθεί κατά κύριο λόγο το θεματικό πεδίο «Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση» και πιο συγκεκριμένα η θεματική ενότητα «Τέχνες», αφού το υπό επεξεργασία αντικείμενο είναι οι «Εικαστικές Τέχνες». Το θεματικό αυτό πεδίο θα συνδυαστεί με το πεδίο «Παιδί και Επικοινωνία» και ειδικότερα με την θεματική «Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ)».

Προαπαιτούμενες γνώσεις/δεξιότητες/στάσεις των μαθητών

Προκειμένου να επιτευχθούν οι εκπαιδευτικοί στόχοι των δραστηριοτήτων, οι μαθητές/τριες χρειάζεται:

- να εκτελούν λεπτούς χειρισμούς που αφορούν τον υπολογιστή και, πιο συγκεκριμένα, να χειρίζονται το ποντίκι/να έχουν μια εξοικείωση με τις διαδραστικές οθόνες αφής και, πιο συγκεκριμένα, να χειρίζονται ικανοποιητικά τη λειτουργία αφής
- να γνωρίζουν τα χρώματα
- να εργάζονται σε μικρές ομάδες και να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους για την επίτευξη κάποιου κοινού στόχου

Εκτιμώμενη διάρκεια

Κάθε δραστηριότητα υπολογίζεται να καλύψει μία διδακτική ώρα (45 λεπτά) του ημερήσιου ωρολογίου προγράμματος. Πιθανότατα η διάρκεια να διαφοροποιηθεί ανάλογα με:

- α. την εξοικείωση των παιδιών με το συγκεκριμένο θέμα
- β. την εξοικείωση με τη χρήση του υπολογιστή
- γ. τον αριθμό των παιδιών

δ. το ενδιαφέρον τους για το θέμα

Εναλλακτικές ιδέες και αντιλήψεις των μαθητών

Σύμφωνα με τη βιβλιογραφία, η τέχνη ως διδακτικό αντικείμενο «επιδιώκει τη δημιουργία των κατάλληλων προϋποθέσεων, ώστε το αναπτυσσόμενο άτομο να αποκτήσει καλλιτεχνικές εμπειρίες πλήρεις νοήματος, που θα του επιτρέψουν να κατανοήσει σταδιακά το φαινόμενο της τέχνης και να το εντάξει με ουσιαστικό τρόπο στην προσωπική του ζωή, αποκτώντας πρόσβαση σε αυτό το πεδίο καλλιέργειας» (Βάος, 2000). Στο νηπιαγωγείο, οι εκπαιδευτικοί έχουν την δυνατότητα να προσφέρουν στα παιδιά αυθεντικές εικαστικές εμπειρίες προκειμένου να ενισχύσουν την φαντασία τους (Lowenfeld & Brittain, 1987) καθώς η εικαστική γλώσσα αποτελεί την σημαντικότερη γλώσσα επικοινωνίας τους ενώ ταυτόχρονα συντελεί στην ανάπτυξη των γνωστικών λειτουργιών του εγκεφάλου τους (Σιδηροπούλου, 2019). Η ενασχόληση των παιδιών με εικαστικές δραστηριότητες συμβάλλει στην ενίσχυση της δημιουργικότητάς τους, στην ανάπτυξη της προσωπικότητάς τους, της ευαισθησίας τους καθώς και στην ευρύτερη ανάπτυξή τους σε κοινωνικοσυναισθηματικό επίπεδο (Zimmerman, 2010). Αναφορικά με την χρήση χρωμάτων, αξιοσημείωτο φαίνεται το γεγονός ότι στην προσχολική ηλικία τα παιδιά επιλέγουν συνειδητά και υποκειμενικά τα χρώματα (Malchiodi, 1988), που θα χρησιμοποιήσουν στο σχέδιο και τίποτα δε φαίνεται να γίνεται με τυχαίο τρόπο, στοιχείο το οποίο μπορεί να μας δώσει αρκετές πληροφορίες και για την συναισθηματική τους κατάσταση (Δουμζάκου, 2011).

Επιπρόσθετα, η συμβολή των ΤΠΕ στη διδασκαλία της εικαστικής γλώσσας είναι πολύ σημαντική, γιατί παρέχει ευελιξία στη διδακτική μεθοδολογία, δημιουργεί συνεργατικό μαθησιακό περιβάλλον και προσφέρει στα παιδιά ανατροφοδότηση και εξωτερικά κίνητρα μάθησης (Σιγούρος κ.α., 2012)

Σκοπός & προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα εκπαιδευτικού σεναρίου

Σκοπός:

Κύριος σκοπός των δραστηριοτήτων είναι οι μαθητές/τριες να προσεγγίσουν στόχους από τη μαθησιακή περιοχή των Εικαστικών μέσα από μια ποικιλία δραστηριοτήτων παιγνιώδους μορφής.

Οι δραστηριότητες είναι βασισμένες στο θεματικό πεδίο “Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση”, και πιο συγκεκριμένα στη θεματική ενότητα “Τέχνες” του Νέου Προγράμματος Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (2021).

Εμπλεκόμενες θεματικές ενότητες:

Δ. Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση

Δ.2 Τέχνες

Δ.2.1 Εικαστικές Τέχνες

A. Παιδί και Επικοινωνία

A.2 ΤΠΕ

A.2.3 Επεξεργασία της Πληροφορίας και Ψηφιακή Δημιουργία

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα (Στόχοι):

Γνώσεις

Δ. Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση - Δ.2 Τέχνες

Να διακρίνουν τα βασικά χρώματα και τις αποχρώσεις τους

Να πειραματίζονται με την ανάμειξη χρωμάτων

A. Παιδί και Επικοινωνία - A.2 ΤΠΕ

Να εξοικειωθούν με τα βασικά εργαλεία μορφοποίησης ενός λογισμικού μείξης χρωμάτων

Δεξιότητες

Δ. Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση - Δ.2 Τέχνες

Να χρησιμοποιούν τις δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας για την παραγωγή μιας εικαστικής δημιουργίας

A. Παιδί και Επικοινωνία - A.2 ΤΠΕ

Να διερευνούν, να ανακαλύπτουν, να πειραματίζονται με την κατάλληλη χρήση λογισμικών ανοικτού τύπου

Στάσεις

Δ. Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση - Δ.2 Τέχνες

Να αντιμετωπίζουν με φαντασία και δημιουργικότητα τη διαδικασία σύνθεσης χρωμάτων

Να συνεργάζονται για τη δημιουργία ενός καλλιτεχνήματος

A. Παιδί και Επικοινωνία - A.2 ΤΠΕ

Να αξιοποιούν τις ΤΠΕ για να εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο

Να αντιμετωπίζουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία που ενισχύουν τη σκέψη και τις ικανότητές τους και όχι μόνο ως μέσα διασκέδασης και ψυχαγωγίας

Μαθησιακό περιβάλλον, υλικοτεχνική υποδομή - διδακτικό υλικό και οργάνωση της τάξης

Υλικοτεχνική υποδομή

Για την υλοποίηση των συγκεκριμένων διδακτικών παρεμβάσεων είναι απαραίτητος ο ηλεκτρονικός υπολογιστής της τάξης ή να υπάρχει tablet.

Διδακτικό υλικό

Ανακατεύοντας τα χρώματα: Επιλέχθηκε να αξιοποιηθεί το συγκεκριμένο λογισμικό καθώς διαθέτει μια πληθώρα δυνατοτήτων που επιτρέπουν στον/στην εκπαιδευτικό να διαμορφώσει καλά οργανωμένες και ευχάριστες παρεμβάσεις συναφείς με το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση. Ειδικότερα, πρόκειται για ένα ανοιχτό περιβάλλον στο οποίο ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να προσαρμόσει το πλαίσιο των δραστηριοτήτων που θα υλοποιήσει με τα παιδιά στα ενδιαφέροντα και τις εμπειρίες τους. Περιέχει πληροφορία, της οποίας η πυκνότητα και η ποσότητα είναι σε αντιστοιχία με την ηλικία των μαθητών/τριών, ενώ ταυτόχρονα το γραφικό του περιβάλλον είναι αρκετά ελκυστικό και παιγνιώδες. Το συγκεκριμένο λογισμικό αποτελεί μία παλέτα με δραστηριότητες για την μείξη των βασικών χρωμάτων (κόκκινο, κίτρινο, μπλε), την δημιουργία αποχρώσεων και τόνων. Οι δραστηριότητες δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές να κάνουν υποθέσεις και να πειραματιστούν με τις μείξεις των βασικών χρωμάτων και την αλλαγή στον τόνο με την προσθήκη άσπρου ή μαύρου προκειμένου να διαπιστώσουν αν επιβεβαιώνονται ή απορρίπτονται οι αρχικές αυτές υποθέσεις.

Οργάνωση της Τάξης

Για τις ανάγκες της προτεινόμενης διδακτικής παρέμβασης η οργάνωση της τάξης θα ακολουθήσει δύο βασικές μορφές ανάλογα με το πλαίσιο της εκάστοτε δραστηριότητας. Συγκεκριμένα προτείνεται ένας συνδυασμός:

- εργασίας με το σύνολο της τάξης
- εργασίας σε ομάδες

Ο/Η νηπιαγωγός μπορεί εξ αρχής να έχει μελετήσει προσεχτικά τον διαχωρισμό των παιδιών ώστε όλες οι ομάδες να είναι ισοδύναμες και να μπορέσουν να ανταπεξέλθουν.

Σύμφωνα με το διδακτικό συμβόλαιο, κάθε παιδί χρειάζεται να περιμένει τη σειρά του για να μιλήσει, τα μέλη της κάθε ομάδας μπορούν να βοηθούν με προφορικές οδηγίες το παιδί που έχει αναλάβει να κάνει κάτι στο πλαίσιο μίας δράσης και αν ήταν από διαφορετική ομάδα, όλα τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα και το χρόνο να εντοπίζουν τα λάθη τους και να τα διορθώνουν μέχρι να επιτευχθεί ο

στόχος τους και τέλος, όλοι χρειάζεται να ακούν με προσοχή τις αναλυτικές οδηγίες που δίνει η νηπιαγωγός για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων.

Η μαθησιακή διαδικασία σχεδιάστηκε και αναπτύχθηκε με βάση τα χαρακτηριστικά του πειραματισμού και της διερευνητικής μάθησης μέσω, κυρίως, ομαδικών δραστηριοτήτων. Ο υπολογιστής χρησιμοποιήθηκε στην πλειονότητα των δράσεων ως εργαλείο ενεργητικής μάθησης σύμφωνα με τις προσαγές της σύγχρονης προσχολικής παιδαγωγικής. Επιπλέον, η συνεργατική δραστηριότητα, ως κοινωνικοπολιτισμική διδακτική στρατηγική, χρησιμοποιήθηκε σε κάθε τύπου δραστηριότητα που έλαβε χώρα σε ομάδες και απαιτούσε συνεργασία ανάμεσα στα μέλη της ομάδας και όχι απλό καταμερισμό εργασιών.

Ως προς τη θεωρητική προσέγγιση, η προτεινόμενη διδακτική παρέμβαση στηρίζεται στην θεωρία του κοινωνικού εποικοδομισμού (Piaget) σύμφωνα με την οποία η νέα γνώση αποκτάται σε ένα περιβάλλον ανοικτού τύπου. Επιπρόσθετα, για τον σχεδιασμό των δραστηριοτήτων αξιοποιούνται χαρακτηριστικά της κοινωνικοπολιτισμικής προσέγγισης σύμφωνα με την οποία η γνώση προκύπτει μέσω της αλληλεπίδρασης και της συνεργασίας μεταξύ των παιδιών. Ο ρόλος του/της νηπιαγωγού καθόλη τη διάρκεια υλοποίησης του σεναρίου θα πρέπει να είναι καθοδηγητικός, συνερευνητικός και διευκολυντικός, προσπαθώντας να κινητοποιήσει και να βοηθήσει τα παιδιά. Ειδικότερα, και ενώ αρχικά ο/η νηπιαγωγός παροτρύνει και συντονίζει εξ ολοκλήρου την εφαρμογή των δραστηριοτήτων και την οργάνωση της τάξης, στη συνέχεια τα παιδιά αποκτούν κεντρικό ρόλο και μεγαλύτερη αυτονομία. Συνεπώς, ο ρόλος του/της γίνεται περισσότερο ενθαρρυντικός και διευκολυντικός προκειμένου οι μαθητές/τριες να οικοδομήσουν την γνώση μέσα από συνεργατικές διαδικασίες ανταλλαγής ιδεών, συζήτησης και διερεύνησης.

Περιγραφή μαθησιακών δραστηριοτήτων σεναρίου (Δραστηριότητες υλοποίησης του σεναρίου στην τάξη)

Δραστηριότητες γνωστικής και ψυχολογικής προετοιμασίας

Τίτλος: Ανίχνευση των ιδεών των παιδιών για την μείξη των βασικών χρωμάτων

Στόχοι:

- Να καταγραφούν οι αρχικές ιδέες και γνώσεις των μαθητών/τριών για την μείξη των βασικών χρωμάτων

Υλικοτεχνική υποδομή:

- 1 Ηλεκτρονικός Υπολογιστής/1 Tablet (ή ένα tablet για κάθε ομάδα)
- Το λογισμικό: Μικροί Ζωγράφοι

Οργάνωση της Τάξης

Η δραστηριότητα υλοποιείται στην γωνιά του υπολογιστή.

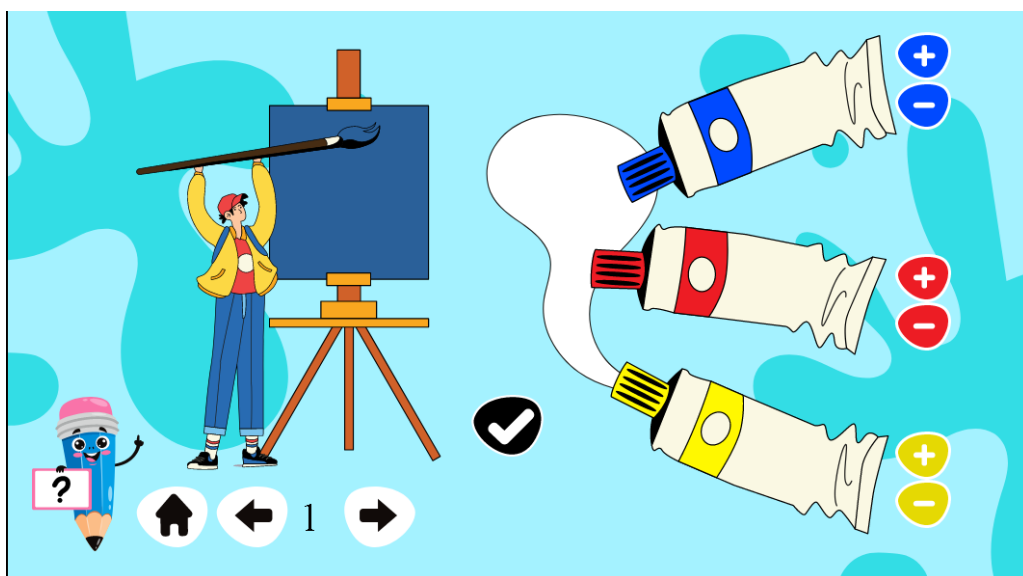
Διδακτικές προσεγγίσεις και τεχνικές

Πρόκειται για ομαδική δραστηριότητα (με το σύνολο της τάξης) κατά την οποία οι μαθητές/τριες εμπλέκονται σε αυθεντικές δραστηριότητες ανίχνευσης των ιδεών τους. Ο/Η νηπιαγωγός χρησιμοποιεί την τεχνική των ερωταποκρίσεων ώστε να ενισχύσει τα παιδιά να εκφράσουν αυθόρμητα τις ιδέες τους για την μείξη των βασικών χρωμάτων. Σημειώνεται ότι καταγράφονται όλες τις απαντήσεις των παιδιών χωρίς ο/η νηπιαγωγός να σχολιάζει αν είναι σωστές ή λανθασμένες.

Διδακτικές βοήθειες: Ο/Η νηπιαγωγός θέτει βοηθητικές ερωτήσεις όπως «Παρατηρήστε προσεχτικά την οθόνη του υπολογιστή/του tablet και περιγράψτε μου αυτό που βλέπετε», «Τι σας θυμίζει αυτό που βλέπετε;» «Ποια χρώματα διακρίνετε στα σωληνάρια;», «Μπορούμε άραγε να ανακατέψουμε τα χρώματα από τα σωληνάρια;», «Αν ανακατέψω το μπλε με το κίτρινο τι χρώμα θα μου έχω;», «Αν ανακατέψω το κίτρινο με το κόκκινο;» κτλ. προκειμένου να καταγράψει και να αξιολογήσει τις ιδέες των παιδιών αλλά και να διευκολύνει και να καθοδηγήσει την μαθησιακή διαδικασία.

Περιγραφή δραστηριότητας

Ο/Η νηπιαγωγός συγκεντρώνει τα παιδιά στην γωνιά του υπολογιστή και ανοίγει το λογισμικό «Ανακατεύοντας τα χρώματα» (εικ.1).



Εικόνα 1

Ζητάει από τα παιδιά να της περιγράψουν την διεπιφάνεια χρήσης του και να κάνουν υποθέσεις σχετικά με τις βασικές της λειτουργίες. Μέσα από μία σειρά βοηθητικών ερωτήσεων, ο/η νηπιαγωγός προσπαθεί να ενθαρρύνει τα παιδιά να διατυπώσουν τις ιδέες τους, να υποθέσουν, να συζητήσουν και να επιχειρηματολογήσουν αναφορικά με την μείξη των βασικών χρωμάτων. Καταγράφει τις απαντήσεις των παιδιών χρησιμοποιώντας χρωματιστούς μαρκαδόρους σε ένα χαρτόνι δημιουργώντας έτσι έναν πίνακα αναφοράς με τις αρχικές υποθέσεις των παιδιών τον οποίο θα αξιοποιήσει αργότερα στην δραστηριότητα αξιολόγησης.

Δραστηριότητες διδασκαλίας (οικοδόμησης νέων γνώσεων/δεξιοτήτων/στάσεων)

Τίτλος: Γνωριμία με την μείξη χρωμάτων

Στόχοι:

- Να διακρίνουν τα βασικά χρώματα και τις αποχρώσεις τους
- Να πειραματίζονται με την ανάμειξη χρωμάτων
- Να χρησιμοποιούν τις δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας για την παραγωγή μιας εικαστικής δημιουργίας
- Να εξοικειωθούν με τα βασικά εργαλεία ενός λογισμικού μείξης χρωμάτων
- Να αξιοποιούν τις ΤΠΕ για να εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο

Οργάνωση της Τάξης

Η δραστηριότητα υλοποιείται στην γωνία του υπολογιστή.

Διδακτικές προσεγγίσεις και τεχνικές

Πρόκειται για μία συνεργατική δραστηριότητα που ενσωματώνει χαρακτηριστικά πειραματισμού, διερεύνησης και διαλογικής συζήτησης. Τα παιδιά χωρίζονται σε τρεις ομάδες, όσα και τα βασικά χρώματα, πειραματίζονται με τα εργαλεία του λογισμικού, οι ρόλοι τους εναλλάσσονται και συζητούν για τα αποτελέσματα. Ο/Η νηπιαγωγός καθόλη την διάρκεια της δραστηριότητας έχει ρόλο υποστηρικτικό και δεν παρεμβαίνει στον διαδικασία πειραματισμού των παιδιών με το λογισμικό παρά μόνο όταν κρίνεται αναγκαίο για την μαθησιακή διαδικασία.

Διδακτικές βοήθειες: Ο/Η νηπιαγωγός παρέχει οδηγίες οι οποίες αφορούν στη χρήση του λογισμικού και θέτει βοηθητικές ερωτήσεις για να τους ενθαρρύνει και να τους διευκολύνει.

Περιγραφή δραστηριότητας

Τα παιδιά χωρίζονται σε τρεις ομάδες και ομάδα με την σειρά της εργάζεται στον υπολογιστή/tablet όσο οι υπόλοιποι/ες μαθητές/τριες απασχολούνται στις γωνιές της τάξης. Τα παιδιά προσπαθούν να

πειραματιστούν με τα εργαλεία που βρίσκονται στην διεπιφάνεια χρήσης του λογισμικού. Συνεργάζονται προκειμένου να δοκιμάσουν και να συζητήσουν αναφορικά με την μείξη των βασικών χρωμάτων που βρίσκονται στα σωληνάρια, χρησιμοποιώντας τα πρόσμα «+» και «-». Το ζητούμενο είναι να φτιάξουν το χρώμα που έχει κάθε φορά ο ζωγράφος στο καβαλέτο του. Καθόλη τη διάρκεια της δραστηριότητας η παρουσία του/της νηπιαγωγού δίπλα στα παιδιά είναι διακριτική και παρεμβαίνει όταν χρειάζεται για να ενισχύσει τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ των παιδιών.

Δραστηριότητες εφαρμογής και υλοποίησης του γνωστικού αντικειμένου

Τίτλος: Παιχνίδι με τα χρώματα της παλέτας

Στόχοι:

- Να διακρίνουν τα βασικά χρώματα και τις αποχρώσεις τους
- Να πειραματίζονται με την ανάμειξη χρωμάτων
- Να αντιμετωπίζουν με φαντασία και δημιουργικότητα τη διαδικασία σύνθεσης χρωμάτων
- Να διερευνούν, να ανακαλύπτουν, να πειραματίζονται με την κατάλληλη χρήση λογισμικών ανοικτού τύπου
- Να αντιμετωπίζουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία που ενισχύουν τη σκέψη και τις ικανότητές τους και όχι μόνο ως μέσα διασκέδασης και ψυχαγωγίας

Οργάνωση της Τάξης

Η δραστηριότητα υλοποιείται στην γωνία του υπολογιστή.

Διδακτικές προσεγγίσεις και τεχνικές

Πρόκειται για μία συνεργατική δραστηριότητα πειραματισμού και διερεύνησης για τη λήψη αποφάσεων κατά την οποία ο υπολογιστής χρησιμοποιείται ως γνωστικό εργαλείο. Τα παιδιά συνεχίζουν να δουλεύουν στις ομάδες τους όπως και στην προηγούμενη δραστηριότητα και καλούνται να συνδυάσουν τα χρώματα προκειμένου να πετύχουν το χρώμα της παλέτας. Συνεργάζονται, ανταλλάσσουν ρόλους και απόψεις και εν τέλει αποφασίζουν για τους κατάλληλους συνδυασμούς χρωμάτων. Ο/Η νηπιαγωγός καθόλη την διάρκεια της δραστηριότητας έχει ρόλο υποστηρικτικό και δεν παρεμβαίνει παρά μόνο όταν κρίνεται αναγκαίο για την μαθησιακή διαδικασία.

Διδακτικές βοήθειες: Ο/Η νηπιαγωγός παρέχει οδηγίες οι οποίες αφορούν στη χρήση του λογισμικού και θέτει βοηθητικές ερωτήσεις για να τους ενθαρρύνει και να τους διευκολύνει.

Περιγραφή δραστηριότητας

Κάθε ομάδα καλείται να πειραματιστεί χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα «+» και «-» που βρίσκονται πάνω στα σωληνάρια προκειμένου να δημιουργήσει το χρώμα που βρίσκεται στο καβαλέτο του ζωγράφου. Συζητούν, κάνουν υποθέσεις και συνεργάζονται προκειμένου να βρουν τον σωστό συνδυασμό και για τις 14 δοκιμασίες. Καθόλη τη διάρκεια της δραστηριότητας η παρουσία του/της νηπιαγωγού δίπλα στα παιδιά είναι διακριτική και παρεμβαίνει όταν χρειάζεται για να ενισχύσει τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ των παιδιών ή για να τα βοηθήσει με τη χρήση του λογισμικού. Προτείνεται η καταγραφή των επιδόσεων κάθε ομάδας σε κάθε δοκιμασία έτσι ώστε, με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, τα παιδιά να δουν το σκορ τους.

Δραστηριότητες αξιολόγησης του γνωστικού αντικείμενου

Τίτλος: Παιχνίδι γνώσης

Περιγραφή: Στο πλαίσιο της δραστηριότητας αξιολόγησης, τα παιδιά καλούνται να διορθώσουν τον πίνακα αναφοράς με τις αρχικές τους υποθέσεις όπως έχει προκύψει από την δραστηριότητα ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας. Πιο συγκεκριμένα, ο/η νηπιαγωγός εμφανίζει το χαρτόνι με τις αρχικές καταγραφές και παροτρύνει τα παιδιά να εντοπίσουν πιθανά λάθη στις απαντήσεις τους αλλά και να τα διορθώσουν. Τα παιδιά συνεχίζουν να εργάζονται ομαδικά, συγκρίνουν τις αρχικές τους ιδέες με τις γνώσεις που έχουν αποκτηθεί μέσω των προηγούμενων δραστηριοτήτων ενώ η/ο νηπιαγωγός κάνει κάποιες βοηθητικές ερωτήσεις για να τα ενισχύσει και να διευκολύνει την αξιολόγηση της μαθησιακής τους πορείας. Οι ομάδες εντέλει παρουσιάζουν και επιχειρηματολογούν για τις προτάσεις τους για διόρθωση των αρχικών λαθών.

Βιβλιογραφία - Δικτυογραφία

Lowenfeld, V. & Brittain, W. L. (1987). *Creative and mental growth* (8th ed.). New York, NY: Macmillan

Malchiodi, C., A. (1988). *Κατανοώντας τη ζωγραφική των παιδιών*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Zimmerman, E., (2010). *Creativity and art Education: A personal journey in Four Acts*. s.l., s.n

Βάος, Α. (2000). *Εικαστική αγωγή στην ελληνική εκπαίδευση. Ιστορική αναδρομή - Προσεγγίσεις στη διδασκαλία της τέχνης*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα

Δουμζάκου, Α. Ε. (2011). *Το χρώμα στην εικαστική έκφραση των νηπίων* (Bachelor's thesis).

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2021). Πρόγραμμα Σπουδών Προσχολικής Εκπαίδευσης-Νηπιαγωγείου. Στο πλαίσιο της Πράξης «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» του ΙΕΠ με MIS 5035542.

Σιγούρος, Ι., Κέκκερης, Γ., & Θράκης, Κ. Δ. Π.(2012). Η διδασκαλία της εικαστικής γλώσσας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση με τη χρήση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ). ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ-θεωρία & πράξη, 5.

Σιδηροπούλου, Α. (2019). Η αξιοποίηση των εικαστικών τεχνών για την καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης των παιδιών της προσχολικής ηλικίας (Post Graduated Thesis)