

Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών ΠΕ60 στη χρήση του εκπαιδευτικού λογισμικού ΕΛΠεΙΔΑ



«Μαθαίνω για τον εαυτό μου και τα ταλέντα μου»

«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>2</i>
<i>Σκοπός & προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα εκπαιδευτικού σεναρίου.....</i>	<i>4</i>
<i>Σκοπός:</i>	<i>4</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>Μαθησιακό περιβάλλον.....</i>	<i>5</i>
<i>Υλικοτεχνική υποδομή και 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>5</i>
<i>Διδακτικές προσεγγίσεις και στρατηγικές.....</i>	<i>5</i>
<i>Φύλλα εργασίας.....</i>	<i>Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.</i>
<i>Δραστηριότητες γνωστικής και ψυχολογικής προετοιμασίας.....</i>	<i>6</i>
<i>Δραστηριότητες διδασκαλίας (οικοδόμησης νέων γνώσεων/δεξιοτήτων/στάσεων).....</i>	<i>9</i>
<i>Δραστηριότητες εφαρμογής και υλοποίησης του γνωστικού αντικειμένου</i>	<i>9</i>
<i>Δραστηριότητες αξιολόγησης του γνωστικού αντικειμένου</i>	<i>12</i>

Φόρμα Σχεδίασης Εκπαιδευτικού Σεναρίου

Τίτλος και βασικά στοιχεία Εκπαιδευτικού Σεναρίου

Τίτλος του εκπαιδευτικού σεναρίου

«Μαθαίνω για τον εαυτό μου και τα ταλέντα μου»

Τάξη που απευθύνεται

Νήπια και προνήπια

Δημιουργός/οι του εκπαιδευτικού σεναρίου

Μαρία Χατζηγιάνη

Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία/ Θεματικές Ενότητες

Θεματικό Πεδίο Β.: Παιδί, Εαυτός και Κοινωνία.

B1: Προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη

B1.1.: Αίσθηση του εαυτού

Προαπαιτούμενες γνώσεις/δεξιότητες/στάσεις των μαθητών

Δεν υπάρχουν κάποιες συγκεκριμένες γνώσεις και δεξιότητες που είναι προαπαιτούμενες. Τα παιδιά καλό θα είναι να μπορούν να περιγράψουν/ να εξασκούνται στο να περιγράψουν με απλά λόγια τον εαυτό τους (π.χ. έχω καφέ μαλλιά, μπλε μάτια, μου αρέσει να παίζω με τα τουβλάκια, η Μαρία είναι φίλη μου κλπ). Οι περιγραφές μπορούν να ξεκινήσουν από απλά, εξωτερικά χαρακτηριστικά και να επεκταθούν στις προτιμήσεις και τα ενδιαφέροντά τους. Αυτές οι περιγραφές συνήθως λαμβάνουν χώρα στην αρχή του σχολικού έτους με πολλά παιχνίδια γνωριμίας και πρέπει να συνεχίζονται σε όλη τη διάρκεια του έτους.

Εκτιμώμενη διάρκεια

Κάθε ομάδα 3-4 νηπίων/προνηπίων θα χρειαστεί 20-30 λεπτά για να ολοκληρώσει το παιχνίδι με τις 15 κάρτες.

Εναλλακτικές ιδέες και αντιλήψεις των μαθητών

Τα θεμέλια μιας θετικής αυτοεικόνας τίθενται νωρίς στη ζωή. Τα βρέφη αναπτύσσουν δεσμούς με τους ενήλικες που τα φροντίζουν. Τα παιδιά μαθαίνουν να εμπιστεύονται αυτούς που ικανοποιούν τις βασικές τους ανάγκες- σταδιακά αισθάνονται ότι τα θέλουν, τα αγαπούν και τα εκτιμούν (Kail, 2007; Berk, 2006). Τα παιδιά και οι ενήλικες που αισθάνονται ότι εκτιμώνται και αγαπιούνται από τα σημαντικά άτομα στη ζωή τους, είναι ευτυχισμένοι, παραγωγικοί, δημιουργικοί, με θετικά κίνητρα, υπάκουοι, αισιόδοξοι, χαλαροί,

ειλικρινείς, υπεύθυνοι, αξιόπιστοι και επίσης δεν φοβούνται να είναι ανεξάρτητοι (Berk, 2006; Hatzigianni, 2013; Tarrant & Konza, 1994).

Κατά τη διάρκεια της προσχολικής περιόδου τα παιδιά αξιολογούν τις δικές τους ικανότητες ως πολύ υψηλές και συχνά υποτιμούν τη δυσκολία των εργασιών. Μπορεί να μπερδευτούν ή ακόμη και να θυμώσουν όταν αδυνατούν να εκπληρώσουν ένα έργο, αλλά τις περισσότερες φορές ξεχνούν την "ανικανότητά" τους εύκολα και συνεχίζουν με κάτι διαφορετικό. Έχουν επίγνωση της φυσικής τους ανάπτυξης. Ορισμένα παιδιά ηλικίας μόλις 4 ετών, δυσκολεύονται να καταλάβουν τη διαφορά ικανότητας και προσπάθειας. Πολλές φορές δεν προσπαθούν να δώσουν τον καλύτερο εαυτό τους όταν πρέπει να ανταπεξέλθουν σε μια "προκλητική" δραστηριότητα. Είναι πιθανό να νιώθουν ότι δεν είναι αρκετά έξυπνα. Αυτό θα έχει αρνητικό αντίκτυπο στην αυτοαξιολόγησή τους και μπορεί να αναφέρουν αρνητικά συναισθήματα μετά την αποτυχία. Παιδιά σε αυτή την ηλικία μπορεί να έχουν ήδη διαμορφώσει μια προσωπική πεποίθηση σχετικά με τα δυνατά τους σημεία και τις αδυναμίες τους. Αυτές οι πεποιθήσεις για ορισμένα από τα παιδιά είναι ισχυρές και επηρεάζονται από τις εμπειρίες επιτυχίας και αποτυχίας (Berk, 2006; Porter, 2006).

Το πολιτιστικό και κοινωνικό υπόβαθρο, οι γονείς και οι πρακτικές ανατροφής του παιδιού, οι «σημαντικοί άλλοι», οι συνομήλικοι, οι εκπαιδευτικοί και το σχολικό κλίμα είναι μεταξύ των σημαντικότερων επιδράσεων στην αυτοεκτίμηση του παιδιού (Katz, 1995; Tarrant & Konza, 1994).

Τα θεμέλια μιας ισχυρής αυτοεκτίμησης χτίζονται στα πρώτα χρόνια της ζωής μας και οι εκπαιδευτικοί κατανοούν τη σημαντικότητα του ρόλου τους και βοηθάνε τα παιδιά με το θετικό τους λόγο και την ενθάρρυνση. Το παρόν σενάριο στηρίζεται στις αρχές της Θετικής ψυχολογίας (Positive Psychology) και αξιοποιεί 15 κάρτες γύρω από τις δυνάμεις – την αυτοεκτίμηση των μικρών παιδιών. Όλες οι κάρτες είναι θετικά διατυπωμένες και μπορούν να βοηθήσουν στην κατανόηση των ατομικών χαρακτηριστικών – δυνάμεων του κάθε παιδιού στην καθημερινή του/της ζωή με απλές – βιωματικές φράσεις. Η απεικόνιση με ζώα, ένα θέμα αγαπημένο για τα μικρά παιδιά, τα βοηθάει να κατανοήσουν καλύτερα κάποιες έννοιες και χαρακτηριστικά. Οι 15 κάρτες που προτείνονται, είναι από τη συλλογή 40 καρτών: "STRENGTH CARDS FOR KIDS" των Αυστραλιανών εκδόσεων INNOVATIVE RESOURCES: <https://innovativeresources.org/resources/card-sets/strength-cards-for-kids-new-3rd-edition/> Έχει ληφθεί άδεια χρήσης και μετάφρασης από τους εκδότες για αυτές τις 15 κάρτες στο παρόν λογισμικό.

Σκοπός & προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα εκπαιδευτικού σεναρίου

Σκοπός:

Σκοπός του σεναρίου είναι να παρατηρήσουν τον εαυτό τους και τους άλλους και να κατανοήσουν καλύτερα τις δυνάμεις (τα ταλέντα) τους σε απλά καθημερινά πράγματα αλλά και ποια χαρακτηριστικά χρειάζονται λίγο περισσότερη προσπάθεια.

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα (Στόχοι):

1. Να κατανοήσουν καλύτερα τον εαυτό τους.
2. Να αναγνωρίσουν τις δυνάμεις (ταλέντα) τους σε απλά καθημερινά πράγματα και να οικοδομήσουν μια θετική αυτοεικόνα.
3. Να αναπτύξουν την αυτονομία και την ψυχική ανθεκτικότητα.

Σύνδεση με το ΠΣ:

Θεματικό Πεδίο Β.: Παιδί, Εαυτός και Κοινωνία.

B1: Προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη

B1.1 Αίσθηση Εαυτού

- i) Θετική αυτοεικόνα
- ii. Αυτονομία και αλληλεξάρτηση

Γνώσεις:

- Να αντιλαμβάνονται τον εαυτό τους ως μία ξεχωριστή οντότητα.
- Να ορίσουν τον προσωπικό τους χώρο και τα προσωπικά όρια
- Να έχουν επίγνωση των δυνατοτήτων τους

Δεξιότητες

- Να περιγράφουν τα ατομικά τους χαρακτηριστικά και να συζητούν για τα επιτεύγματά και την πρόοδο τους
- Να εκτελούν ενέργειες σταδιακά χωρίς τη βοήθεια ενήλικα
- Να ζητούν και να παρέχουν βοήθεια όταν χρειάζεται
- Να υποστηρίζουν και να αιτιολογούν τις απόψεις τους
- Να διεκδικούν το δίκιο τους

Στάσεις

- Να εκτιμούν ότι τα κάνει ξεχωριστά και να σέβονται τη μοναδικότητα των άλλων
- Να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες και ευθύνες

- Να συνεισφέρουν σε συνεργατικές δραστηριότητες
- Να επιδιώκουν τη βελτίωση λαμβάνοντας υπόψη με κριτικό τρόπο τις απόψεις των άλλων.

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

Μαθησιακό περιβάλλον

Η τάξη του νηπιαγωγείου θα είναι το βασικό μαθησιακό περιβάλλον. Σε περίπτωση χρήσης τάμπλετ μπορούν τα παιδιά να μετακινηθούν σε όλους τους χώρους της τάξης.

Υλικοτεχνική υποδομή και διδακτικό υλικό

- 1-2 Τάμπλετ ή/και διαδραστικός πίνακας
- Σύνδεση στο διαδίκτυο
- Εκτυπωτής
- Λογισμικό ELPeIDA

Οργάνωση της Τάξης

Ανάλογα με τον αριθμό παιδιών της τάξης και τις ηλικίες, σε μικρές ομάδες των 3-4 παιδιών παίρνουν το τάμπλετ/υπολογιστή για να δουλέψουν στο λογισμικό την ενότητα 'Μαθαίνω για τον εαυτό μου..'. Ο χρόνος που απαιτείται για κάθε ομάδα είναι περίπου 15 – 20 λεπτά για κάθε δραστηριότητα. Η ίδια ενότητα μπορεί να δουλευτεί με το διαδραστικό πίνακα στην ολομέλεια της τάξης ή σε κάποια μεγαλύτερη ομάδα.

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

Παιδαγωγική ιδέα – παιδαγωγικές αρχές:

Η προσέγγιση που ακολουθείται είναι βασισμένη στον εποικοδομισμό και τη διερευνητική μάθηση. Το συγκεκριμένο σενάριο είναι καλό να συνδυαστεί με το σενάριο «Διερευνώ, αναγνωρίζω και εκφράζω τα συναισθήματά μου» και τις δραστηριότητες του λογισμικού «το μαγικό κουτί των συναισθημάτων».

Διδακτικές προσεγγίσεις και στρατηγικές

Μέσα από ένα συνδυασμό καθοδηγούμενης ανακάλυψης (ο/η νηπιαγωγός, το διδακτικό υλικό και τα παιδιά, πραξιακές και εικονικές αναπαραστάσεις) στην αρχή και διερευνητικής μάθησης (ερωτήσεις, προβληματισμοί, δοκιμές λύσεων στα προβλήματα) από τα ίδια παιδιά, ενθαρρύνεται η αναγνώριση, έκφραση και διαχείριση των προσωπικών χαρακτηριστικών/δυνάμεων. Η συνεργατική μάθηση επίσης θα ενισχυθεί αφού η ενασχόληση με τον υπολογιστή/τάμπλετ θα γίνει σε μικρές ομάδες και τα παιδιά θα μπορούν να βοηθήσουν τους φίλους/φίλες τους να βρουν απαντήσεις σε ερωτήματα.

Δραστηριότητες γνωστικής και ψυχολογικής προετοιμασίας

Εισαγωγή στο Λογισμικό

Ανοίγουν το λογισμικό και πηγαίνουν στην ενότητα ΠΑΙΔΙ ΕΑΥΤΟΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΑ και στο άρθρωμα – «Μαθαίνω για τον εαυτό μου» (Εικόνα 1). Υπάρχουν 15 κάρτες από τη συλλογή καρτών “STRENGTH CARDS FOR KIDS” των Αυστραλιανών εκδόσεων INNOVATIVE RESOURCES: <https://innovativeresources.org/resources/card-sets/strength-cards-for-kids-new-3rd-edition/> Έχει ληφθεί άδεια χρήσης από τους εκδότες για αυτές τις 15 κάρτες στην Ελλάδα, υπάρχουν όμως πολλές περισσότερες όπως επίσης και άλλο παρόμοιο υλικό για όποιους ενδιαφέρονται.

Μόλις ανοίξει το άρθρωμα, περιεργάζονται και συζητάνε για την οθόνη που βλέπουν και τις μικρές εικόνες. Αναγνωρίζουν τα διάφορα εικονίδια δίπλα στις εικόνες και μπορούν να πατήσουν το μεγαφωνάκι στον κο



Εικόνα 1: Η αρχική οθόνη «Μαθαίνω για τον εαυτό μου...»

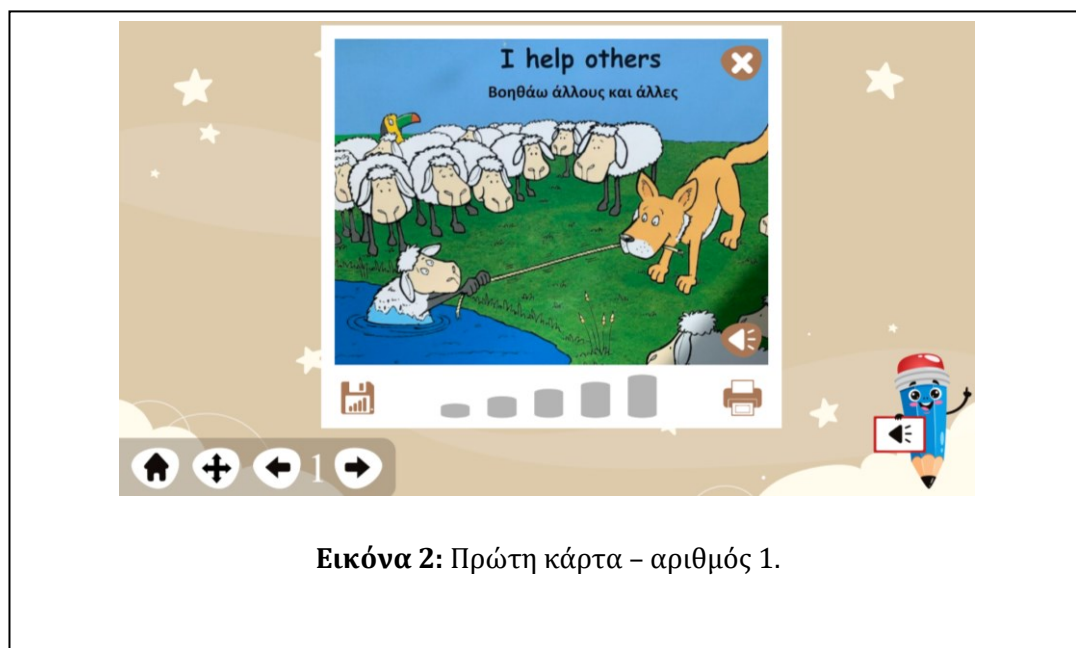
Μολύβι για να ακούσουν τη σχετική βοήθεια. Παρατηρούν ότι οι μικρές εικόνες έχουν διάφορα ζώα και

προτάσεις με μαύρα γράμματα. Ο κος Μολύβης θα τους πει ότι οι προτάσεις είναι σε δύο γλώσσες – Ελληνικά και Αγγλικά.

Η/Ο νηπιαγωγός ρωτάει τα παιδιά:

- 1) Αυτό το παιχνίδι ονομάζεται «Μαθαίνω για τον εαυτό μου» και έχει 15 κάρτες. Τι νομίζετε θα δείχνουν οι κάρτες;
- 2) Τι νομίζετε θα γίνει αν πατήσουμε την κάθε μία από αυτές τις κάρτες ;
- 3) Γιατί νομίζετε ότι οι κάρτες δείχνουν ζωάκια; (ευκαιρία να κάνουμε συζήτηση για φυλετικά στερεότυπα)
- 4) Ποιος μπορεί να μας βοηθήσει να καταλάβουμε πώς παίζεται αυτό το παιχνίδι; (να εξηγήσουμε στα παιδιά τα εικονίδια και τον κο Μολύβι/βοήθεια).

Στη συνέχεια τα παιδιά μπορούν να πατήσουν την πρώτη εικόνα (Εικόνα 2) ή όποια εικόνα θέλουν – δεν έχει σημασία η σειρά - και να τη δουν σε μεγαλύτερο μέγεθος. Η κάθε εικόνα έχει έναν αριθμό που φαίνεται από κάτω ανάμεσα στα 2 μαύρα βελάκια. Τα παιδιά μπορούν να ανοίξουν και να κλείσουν την κάθε εικόνα ή να περιηγηθούν σε αυτές από τα βελάκια (θα τους δείχνει τον αριθμό: 1-15).



Εικόνα 2: Πρώτη κάρτα – αριθμός 1.

Με το που μεγαλώνει η εικόνα, ξεκινάει η συζήτηση γύρω από αυτά που δείχνει και ζητάμε από τα παιδιά να περιγράψουν τι βλέπουν και να κάνουν υποθέσεις/προβλέψεις. Μπορούν στο τέλος των περιγραφών



τους να πατήσουν και το μεγαφωνάκι για να ακούσουν την περιγραφή της κάρτας. Θα ακούσουν τη σύντομη φράση της κάρτας (στην πρώτη κάρτα: «Βοηθάω άλλους και άλλες») στα Ελληνικά και στα Αγγλικά. Η δυνατότητα των Αγγλικών μπορεί να αποτελέσει ερέθισμα να δουλευτεί το λογισμικό και το συγκεκριμένο άρθρωμα και στο πρόγραμμα των Αγγλικών του νηπιαγωγείου.

Στη συνέχεια, αφού τα παιδιά έχουν κατανοήσει το νόημα της κάρτας, μπορούν να σκεφτούν και να αποφασίσουν πόσο 'τους ταιριάζει', πόσο τα αντιπροσωπεύει, αν και αυτά θεωρούν ότι «βοηθάνε τους φίλους τους» όταν τους χρειάζονται. Όλες οι κάρτες έχουν θετικά διατυπωμένα χαρακτηριστικά. Για να είναι 'πιο αντικειμενική' η απάντηση των παιδιών μπορούν να σκεφτούν παραδείγματα και να τα αναφέρουν. Για παράδειγμα, «θυμάμαι τότε που η Μαρία δεν ήξερε πού ήταν τα αυτοκινητάκια και εγώ της έδειξα που ήταν για να μπορεί να παίξει». Μόλις σκεφτούν και καταλάβουν το νόημα της κάρτας, τα παιδιά μπορούν να επιλέξουν έναν από τους κύλινδρους/μπάρες που βρίσκονται κάτω από την κάρτα. Οι 5 κύλινδροι/μπάρες αντιπροσωπεύουν το βαθμό συμφωνίας με την κάρτα – είναι ουσιαστικά μια κλίμακα συμφωνίας από το μικρότερο στο μεγαλύτερο και έχουν και ξεχωριστά χρώματα (κόκκινο – πορτοκαλί – κίτρινο – πράσινο – μπλε). Ο πρώτος κύλινδρος ο πιο μικρός (κόκκινος) σημαίνει ότι το παιδί συμφωνεί πολύ λίγο με την κάρτα (δεν του ταιριάζει αυτό που λέει η κάρτα). Ο τελευταίος, ο πιο μεγάλος, ο μπλε σημαίνει ότι αυτό που λέει η κάρτα ταιριάζει απόλυτα με το παιδί και τα χαρακτηριστικά του. Η επεξήγηση σχετικά με τους κύλινδρους υπάρχει στη βοήθεια που λέει ο κος Μολύβης (δείτε και πιο κάτω και την Εικόνα 3). Τα παιδιά μπορούν να επιλέξουν **ΕΝΑ** μόνο κύλινδρο και αυτός χρωματίζεται για να καταλάβουν τα παιδιά ότι τον έχουν επιλέξει. Αν αλλάξουν γνώμη μπορούν να πατήσουν όποιον άλλον κύλινδρο αποφασίσουν (δεν υπάρχει σωστό ή λάθος). Θα χρειαστεί λίγο εξάσκηση να καταλάβουν, ειδικά τα πιο μικρά παιδιά, την αντιστοιχία των κυλίνδρων. Η γραμμή με τις μπάρες μπορεί να παρομοιαστεί και με την ένταση φωνής που μπορεί τα παιδιά να έχουν δει στην τηλεόραση, κινητό τηλέφωνο κλπ.



Δραστηριότητες διδασκαλίας (οικοδόμησης νέων γνώσεων/δεξιοτήτων/στάσεων)

Αφού καταλάβουν τα παιδιά τους 5 κυλίνδρους/μπάρες και επιλέξουν αυτόν που τους/τις αντιπροσωπεύει για όλες τις κάρτες (ή για όσες θέλουν) έχουν ακόμα 2 επιλογές.



A) Να πατήσουν αριστερά την καφέ δισκέτα με τις μπάρες = με αυτόν τον τρόπο μπορούν να αποθηκεύσουν τις επιλογές τους για τις κάρτες. Μόλις πατήσουν τη δισκέτα, θα ανοίξει το μενού της εκτύπωσης. Πάνω στο μενού (Εικόνα 4) υπάρχει η επιλογή **ΠΡΟΟΡΙΣΜΟΣ** → «Αποθήκευση ως pdf» η οποία αποθηκεύει όλες τις κάρτες και τον επιλεγμένο κύλινδρο/μπάρα για την κάθε κάρτα.

Εικόνα 4: Μενού που ανοίγει όταν πατηθεί η καφέ δισκέτα κάτω από κάθε κάρτα.



B) Αν πατηθεί το εικονίδιο του εκτυπωτή μπορεί να εκτυπωθεί/αποθηκευτεί μόνο η συγκεκριμένη κάθε φορά κάρτα (χωρίς τους κυλίνδρους/μπάρες).

Μερικές ερωτήσεις που μπορούμε να κάνουμε στα παιδιά για να δούμε αν κατάλαβαν πώς δουλεύουν οι κάρτες και οι κύλινδροι/μπάρες έντασης είναι:

- Τώρα που καταλάβατε τι δείχνει η κάρτα με τα ζωάκια και ακούσατε και την πρόταση πόσο νομίζεις «Μαρία» ότι σου ταιριάζει αυτή η κάρτα + επαναλαμβάνουμε αυτό που λέει η κάρτα, λίγο; πολύ; Καθόλου; Μπορείς να μας δώσεις ένα παράδειγμα;
- Νομίζεις ότι αυτό το χαρακτηριστικό του εαυτού σου είναι καλό; Γιατί;
- «Μαρία» μας είπες ότι δεν σου ταιριάζει καθόλου αυτή η κάρτα, μπορείς να μας πεις γιατί; Νομίζεις ότι είναι καλό να(λέμε αυτό που λέει η κάρτα); Γιατί;
- Νομίζεις ότι μπορούμε να σε βοηθήσουμε να(λέμε αυτό που λέει η κάρτα); Πώς μπορούμε να σε βοηθήσουμε; Θες να το συζητήσουμε και με την μαμά/μπαμπά;
- Ποιος ή ποια από τους φίλους σας νομίζετε είναι πολύ καλός/καλή σε αυτό που λέει η κάρτα.....λέμε αυτό που λέει η κάρτα.....Γιατί;

Γενικότερα οι κάρτες είναι ένα πολύ καλό εργαλείο συζήτησης και αναστοχασμού για όλα τα παιδιά. Είναι επίσης ένα εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε διαφορετικές χρονικές στιγμές μέσα στο χρόνο για να δούμε αν κάτι έχει αλλάξει για το κάθε παιδί. Είναι ένα καλό διερευνητικό εργαλείο και για τους γονείς. Οι κάρτες όπως προαναφέρθηκε έχουν προτάσεις θετικά διατυπωμένες για να τονίσουν **τι ΜΠΟΡΕΙ να κάνει** το παιδί/ τις δυνάμεις και όχι το τι δεν μπορεί να κάνει (τις αδυναμίες). Με αυτόν τον τρόπο ενισχύουμε την αυτοεκτίμηση και την ψυχική ανθεκτικότητα του παιδιού. Μέσα από τη δουλειά με μικρές ομάδες βοηθάμε τα παιδιά να αναγνωρίσουν τα θετικά χαρακτηριστικά τους και τη θετική επίδραση που έχουν αυτά στις σχέσεις με τα άλλα παιδιά/ανθρώπους. Τα παιδιά μαθαίνουν να παρατηρούν τον εαυτό τους αλλά και να εντοπίζουν την πρόοδο τους. Για παράδειγμα, αν στο τέλος της χρονιάς έχουν επιλέξει περισσότερους 'μπλε' κυλίνδρους από ότι κόκκινους αυτό είναι μια θετική ένδειξη για την αυτοεικόνα που έχουν διαμορφώσει.

Είναι σημαντικό σε αυτό το στάδιο να συζητηθεί ότι δεν υπάρχουν λάθος και σωστές απαντήσεις/επιλογές. Είναι κρίσιμο τα παιδιά να το καταλάβουν αυτό και να νιώσουν άνετα να εκφράσουν αυτό που πιστεύουν για τον εαυτό τους ακόμα και αν είναι διαφορετικό από όλα τα άλλα παιδιά. Ο/Η νηπιαγωγός πρέπει να δώσει την απαραίτητη προσοχή σε τυχόν στερεότυπα (π.χ. τα κορίτσια βοηθάνε περισσότερο). Η ελληνική απόδοση των καρτών χρησιμοποιεί και τα 2 γένη για να αποφευχθούν τυχόν στερεότυπα.

Δραστηριότητες εφαρμογής και υλοποίησης του γνωστικού αντικείμενου

Α) Γνωρίζω τον εαυτό μου και πως αλλάζω μέσα στο χρόνο.

Αφού τα παιδιά έχουν εξερευνήσει όλες τις κάρτες, μπορούν να σιγουρευτούν ότι έχουν επιλέξει τον κατάλληλο κύλινδρο/ένταση συμφωνίας που τους/τις αντιπροσωπεύει και να αποθηκεύσουν το pdf , δημιουργώντας το δικό τους προφίλ. Μπορούν με τη βοήθεια της/του νηπιαγωγού να δημιουργήσουν ένα φάκελο με το όνομά τους και να βάλουν μέσα το αποθηκευμένο pdf. Αν υπάρχει δυνατότητα εκτύπωσης μπορούν και να το τυπώσουν και να το κρατήσουν στον ατομικό τους φάκελο/πορτφόλιο. Στο εκτυπωμένο pdf μπορούν τα νήπια να σημειώσουν και τον αριθμό έντασης κάτω από τον ανάλογο κύλινδρο. Οι αριθμοί δεν μπήκαν στο λογισμικό για να είναι πιο εύκολο για τα μικρά παιδιά αλλά και για να μην επηρεάσει την επιλογή των παιδιών (π.χ. να επιλέγουν τους μεγαλύτερους αριθμούς). Για παράδειγμα, ο κόκκινος κύλινδρος μπορεί να είναι το 1 και ο τελευταίος, ο μπλε το 5. Μπορεί να μπει και η ημερομηνία συμπλήρωσης του pdf για να επιστρέψουν και να το συγκρίνουν τα παιδιά σε μεταγενέστερο χρόνο και να εντοπίσουν τυχόν διαφορές. Μια τέτοια καταγραφή θα είναι ιδιαίτερα χρήσιμη για τα πιο μικρά παιδιά, τα προνήπια, που μπορεί να μείνουν στο ίδιο νηπιαγωγείο 2 χρόνια.

Β) Δημιουργώ μια ιστορία

Οι κάρτες με τις απεικονίσεις των ζώων μπορούν να αποτελέσουν ωραία ερεθίσματα για τη φαντασία των παιδιών και τη δημιουργία μιας ιστορίας. Τα παιδιά σε ομάδες μπορούν να επιλέξουν μία κάρτα και να φτιάξουν τη δική τους φανταστική ιστορία – την οποία θα μπορούσαν να την γράψουν και στο άρθρωμα



Εικόνα 5: Το περιβάλλον της ψηφιακής αφήγησης του ΕΛΠεΙΔΑ

της ψηφιακής αφήγησης του λογισμικού (εικόνα 5) ή με το εργαλείο του κειμενογράφου. Οι ιστορίες μπορούν να σχετίζονται με χαρακτηριστικά των ζώων (π.χ. η Χελώνα είναι αργή αλλά σταθερή και επίμονη) τα οποία να είναι γνωστά στα παιδιά από άλλες ιστορίες και παραμύθια ή να είναι πρωτότυπα. Με τη συζήτηση και τον προβληματισμό των παιδιών μπορούμε να βρούμε ευκαιρίες να εξαλείψουμε στερεότυπα (π.χ. ο κακός λύκος) αλλά και να προωθήσουμε πρακτικές προστασίας και σεβασμού των ζώων. Τέλος, ανάλογα με το ενδιαφέρον των παιδιών, τις ανάγκες τους θα μπορούσαν να σκεφτούν και να δημιουργήσουν τη δική τους κάρτα με κάποιο άλλο χαρακτηριστικό που λείπει από τις 15 κάρτες. Αν τα παιδιά έχουν τέτοιες ιδέες το εργαλείο της ζωγραφικής του λογισμικού μπορεί επίσης να αξιοποιηθεί.







Δραστηριότητες αξιολόγησης του γνωστικού αντικειμένου

Αφού δουλευτούν όλες οι κάρτες, τα παιδιά μπορούν να κάνουν υποθέσεις για το ποιο χαρακτηριστικό (η επιλογή έντασης μπορεί να γίνει προαιρετικά αν υπάρχει χρόνος) ταιριάζει στους φίλους/στις φίλες τους. Θα ήταν χρήσιμο να δημιουργηθεί μια τέτοια συζήτηση στην τάξη χρησιμοποιώντας το τάμπλετ ή τον υπολογιστή ή τον διαδραστικό πίνακα αν υπάρχει ή και εκτυπώνοντας τις κάρτες για να συμφωνήσουν τα παιδιά ποια ονόματα φίλων τους αντιστοιχούν σε κάθε κάρτα. Μέσα από αυτή τη δραστηριότητα θα καταλάβουμε την κατανόηση των παιδιών αλλά και τις σχέσεις μεταξύ τους. Θα μπορούσαμε την ίδια δραστηριότητα να την κάνουν τα παιδιά για τον/την παιδαγωγό της τάξης και να πάρουμε μια ιδέα πώς μας βλέπουν τα παιδιά.

Μία επίσης σημαντική δραστηριότητα αξιολόγησης θα μπορούσε να είναι να εντοπίσουμε σε κάθε παιδί 1 χαρακτηριστικό για το οποίο δηλώνει ότι δεν του ταιριάζει σχεδόν καθόλου (κόκκινο κύλινδρο) και να συζητήσουμε τρόπους να 'γίνει ακόμα καλύτερο' σε αυτό το χαρακτηριστικό. Για παράδειγμα στην κάρτα «Είμαι καλή φίλη - Είμαι καλός φίλος», αν κάποιο παιδί έχει απαντήσει λίγο ή καθόλου, μπορούμε να το συζητήσουμε μαζί του/της και να το βοηθήσουμε να βρει πρακτικούς τρόπους για να γίνει «πιο καλός φίλος και φίλη». Είναι επίσης σημαντικό αν εντοπίσουμε κάποιο παιδί που μας δίνει πολύ χαμηλές απαντήσεις σε πολλά χαρακτηριστικά να το συζητήσουμε με τους γονείς του και να δούμε αν υπάρχει κάτι που πρέπει να διερευνηθεί περισσότερο.

Τέλος, οι δυνατότητες που μας παρέχει το λογισμικό με το υπολογιστικό φύλλο και τα διαγράμματα μπορούν επίσης να συνδυαστούν και να έχουμε και 'τα στατιστικά της τάξης μας'. Για παράδειγμα, ποια κάρτα πήρε τους 'ψηλότερους βαθμούς'; (Δείτε παράδειγμα στον παρακάτω πίνακα 1 - διπλής εισόδου).

ΠΙΝΑΚΑΣ 1: Παράδειγμα για την καταγραφή επιλογών του κάθε παιδιού σε κάθε κάρτα.

Μικρογραφία κάρτας	ΟΝΟΜΑΤΑ ΠΑΙΔΙΩΝ			ΣΥΝΟΛΟ
	ΜΑΡΙΑ	ΓΙΑΝΝΗΣ	ΚΑΤΕΡΙΝΑ	
				
ΚΥΛΙΝΔΡΟΙ				
				0
	√		√	2
		√		1
	√	√	√	3
	√			1

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΥΤΟΕΚΤΙΜΗΣΗ/ΑΥΤΟΕΙΚΟΝΑ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ

Berk, L. E. (2006). *Child Development*. Allyn & Bacon.

Hatzigianni, M. (2013). *Growing up with Technology: Young children's computer use and their self-esteem*. Lambert Academic Publishing.

Kail, R. V. (2007). *Children and their development*. Pearson Education.

Katz, L. (1995). *Talks with Teachers of Young Children*. Ablex Publishing Corporation.

Porter, L. (2003). *Young children's behaviour: practical approaches for caregivers and teachers* (2nd ed.). MacLennan & Petty.

Tarrant, S., & Konza, D. (1994). *Promoting self-esteem in integrated early childhood settings*. Australian Early Childhood Association.