

“Cut- Paste”

Παρουσίαση μιας Διδακτικής Παρέμβασης

Αυγουλέα Φωτεινή

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΦΟΙΤΗΤΡΙΑ ΔΙΔΡΥΜΑΤΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ ΣΤΟ
ΤΜΗΜΑ «ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ»

A.M.:5539

feniapenguin@gmail.com

Εισαγωγή

Οι ΤΠΕ εδώ και σχεδόν είκοσι χρόνια είναι αναπόσπαστο κομμάτι της υποχρεωτικής εκπαίδευσης, αλλά πλέον διεκδικούν χώρο και στην καθημερινότητα των μικρών παιδιών. Τις όσες διαφωνίες όλα αυτά τα χρόνια, ως προς τη σχέση των παιδιών με τα μέσα σύγχρονη ψηφιακής τεχνολογίας, φαίνεται σιγά σιγά να τις προσπερνάει η ίδια η καθημερινότητα τους. Ο παιδικός σταθμός και κατ' επέκταση οι εκπαιδευτικοί οφείλουν να ακολουθήσουν τους ρυθμούς της εξέλιξης και να βρουν τους τρόπους και τις ισορροπίες να εντάξουν τις ΤΠΕ στο καθημερινό τους πρόγραμμα. Για αυτό το λόγο στο πλαίσιο της εργασίας για το μάθημα «Σύγχρονες Ψηφιακές Τεχνολογίες και Διαδίκτυο, επέλεξα να δοκιμάσω να υλοποιήσω μια διδακτική παρέμβαση στον Β' Παιδικό Σταθμό της Ν. Ερυθραίας. Η υλοποίηση έγινε στο τμήμα Προνήπια Β' του Β' Παιδικού Σταθμού της Ν. Ερυθραίας και διάρκησε μία ώρα.

Σχεδιασμός:

Επιστημολογική προσέγγιση-Εννοιολογική ανάλυση

Όταν εκτελείται η εντολή της «Αποκοπής», ο υπολογιστής διατηρεί τα δεδομένα σε μια περιοχή αποθήκευσης, που ονομάζεται Πρόχειρο. Αντίστοιχα, με την εκτέλεση της εντολής «Επικόλληση», επαναφέρει από το Πρόχειρο τα δεδομένα στο σημείο, που εμείς του έχουμε ορίσει. Οι δύο αυτές εντολές - μαζί και με την εντολή της «Αντιγραφής», που δε θα ασχοληθούμε σε αυτή την παρέμβαση - δίνουν πολλαπλές δυνατότητες στο χρήστη, πχ να επεξεργάζεται το ίδιο δεδομένο μέσα από διαφορετικές εφαρμογές.

Σκοπός

Να αποσαφηνίσουν τα Προνήπια τις εντολές «Αποκοπή» και «Επικόλληση».

Στόχοι

- Να ακολουθήσουν μια αλληλουχία εντολών την οποία στη συνέχεια να την επαναλάβουν στον υπολογιστή.

- Να έρθουν σε επαφή με το πρόγραμμα της Ζωγραφικής.
- Να αναπτύξουν την λεπτή κινητικότητα και την παρατήρηση.
- Κριτήρια Αξιολόγησης
- Να μπορούν να εφαρμόσουν τις εντολές της «Αποκοπής» και της «Επικόλλησης» σε μια εφαρμογή του υπολογιστή.

Αρχικός Σχεδιασμός

Η παρουσίαση θα πρέπει να γίνει με τεχνικές πολύ οικείες στα παιδιά και να συνυπολογίσουμε τη γνωστική ανάπτυξη τους. Θα χρησιμοποιήσουμε τους «περιορισμούς», που έχει η σκέψη του νηπίου, για να του δημιουργήσουμε κίνητρα στην παρουσίαση.

Εγωκεντρισμός: *«Η έλλειψη ικανότητας που παρουσιάζει ένα άτομο να διαφοροποιήσει ανάμεσα στη δική του οπτική γωνία ή προοπτική και εκείνη ενός άλλου ατόμου»*, (Λουκία Δημητρίου-Χατζηνεοφύτου, 2001)

Ανιμισμός: *«Η εντύπωση ότι όλα τα πράγματα είναι έμψυχα και έχουν κίνητρα και σκοπούς»*, (Λουκία Δημητρίου-Χατζηνεοφύτου, 2001)

Ένα δεύτερο στοιχείο, που πρέπει να συμπεριλάβουμε στο σχεδιασμό μας, είναι η ανάπτυξη της λεπτής κινητικότητας σε αυτή την ηλικία. Τα παιδιά θα πρέπει να γνωρίζουν ήδη να χρησιμοποιούν ψαλίδι, κόλλα και να ζωγραφίζουν μέσα σε πλαίσιο.

Τέλος, ο λόγος που επιλέγουμε το πρόγραμμα της Ζωγραφικής, είναι γιατί δίνει τη δυνατότητα εικονοποιημένων εντολών.

Υλοποίηση:

Προεργασία - Περιορισμοί

Η δραστηριότητα εφαρμόστηκε αρχικά σε 2 παιδιά ηλικίας 2,5 και 4 ετών. Κατά τη διάρκεια της δοκιμαστικής εφαρμογής παρατήρησα ότι ενώ στο πρώτο στάδιο της παρουσίασης και της ζωγραφικής συμμετείχαν και τα δύο, στο στάδιο της αξιολόγησης, δηλαδή της εφαρμογής των εντολών στον υπολογιστή, υπήρχαν τεχνικές δυσκολίες. Συγκεκριμένα, το παιδί των 2,5 χρονών δυσκολεύονταν έως και αδυνατούσε να χειριστεί το ποντίκι, ενώ το παιδί των 4 ετών δυσκολεύονταν μόνο στο να επιλέξει μια περιοχή. Καταλήγοντας, επέλεξα στην τάξη αντί για ποντίκι να χρησιμοποιήσω το διαδραστικό πίνακα. (Φωτογραφίες στο Παράρτημα 1)

Μεθοδολογία - Εργαλεία συλλογής δεδομένων αξιολόγησης

Κατά τη διαδικασία της αξιολόγησης χρησιμοποιήσαμε το πρόγραμμα της Ζωγραφικής. Σηκώθηκαν ενδεικτικά 7 παιδιά, το καθένα Ζωγράφιζε και στη συνέχεια έκανε Επιλογή – Αποκοπή - Επικόλληση.

Βήματα–Διεργασίες

« Σήμερα θα κάνουμε όλοι και όλες ότι είμαστε υπολογιστές και θα προσπαθήσουμε να σκεφτούμε, όπως σκέφτονται οι υπολογιστές. Οι υπολογιστές δεν είναι σαν εμάς. ΑΝ ήταν σαν εμάς, θα τρώγαν πρωινό, θα ερχόντουσαν στο σχολείο και θα είχαν μαμά και μπαμπά. ΑΡΑ κάτι άλλο συμβαίνει μαζί τους. Τους υπολογιστές τους έχει φτιάξει ο άνθρωπος και τους έχει μάθει πώς να σκέφτονται, αλλά επειδή δεν ήταν πολύ έξυπνοι, όλα τους τα έλεγε απλά και επειδή στον άνθρωπο πάντα άρεσαν τα μαγικά, τους έμαθε να κάνουν και μερικά μαγικά, όπως το να εμφανίζονται και να εξαφανίζονται ζωγραφιές..»

Φτιάξτε έναν άνθρωπο με μαρκαδόρους μέσα στο πλαίσιο.

Με μια ξυλομπογιά κάντε έναν κύκλο γύρω από τη ζωγραφιά σας

Το κομμάτι, που επιλέξατε με την ξυλομπογιά, κόψτε το για να «βγάλετε έξω» τη ζωγραφιά, χωρίς να κόψετε το χαρτί που είναι από πίσω.

Κρατήστε τη ζωγραφιά στην αγκαλιά σας για να την κρύψετε

Παρατηρήστε τι έμεινε μπροστά σας! (το πρώτο χαρτί έχει μια τρύπα, που φαίνεται σαν να την καλύπτει το δεύτερο χαρτί.)

Πάρτε την κόλλα και κολλήστε σε άλλο σημείο τη ζωγραφιά.

(Φωτογραφίες στο Παράρτημα 2)

Εργαλεία – Προετοιμασία – Εφαρμογές – Υλικό Υποστήριξης

- Μαρκαδόροι, Μολύβια, Ψαλίδια, Κόλλες Stick
- Φωτοτυπίες το Παράρτημα 4 και συρραφή με λευκή σελίδα Α4, όπως στο Παράρτημα 3. Οι φωτοτυπίες πρέπει να αντιστοιχούν μια σε κάθε παιδί.
- Ένας υπολογιστής συνδεδεμένος με έναν διαδραστικό πίνακα.
- Το πρόγραμμα της Ζωγραφικής των Windows.

Αποτελέσματα–Συμπεράσματα:

Αποτελέσματα-ερμηνεία

Όλα τα παιδιά κατάφεραν να υλοποιήσουν το πρώτο κομμάτι. Και τα επτά παιδιά που σηκώθηκαν μπόρεσαν να πουν τη σειρά των εντολών, για να τις εφαρμόσουν στον υπολογιστή. Τα δυσκόλευε ότι δεν είχαν ξαναχρησιμοποιήσει το διαδραστικό πίνακα και τους ήταν κάπως περίεργη η λειτουργία του. Θεωρώ ότι η

επιλογή του προγράμματος της Ζωγραφικής ήταν αρκετά εύστοχη, μιας και έτσι πήγαν από κάτι πολύ οικείο σε αυτά, που είναι οι μπογιές, τα ψαλίδια και οι κόλλες, σε κάτι πιο ξένο, αλλά με μια πολύ κοντινή σε αυτά λειτουργία. Αυτό βοήθησε και στο να τους κεντρίσει το ενδιαφέρον.

Κύριο Συμπέρασμα

Τα παιδιά της προνηπιακής ηλικίας μπορούν να μάθουν να χρησιμοποιούν βασικές εντολές του υπολογιστή.

Περιορισμοί

Τα συγκεκριμένα παιδιά δεν έχουν εξοικειωθεί με τη χρήση του διαδραστικού πίνακα, αν και έχουν στο σχολείο τους. Φάνηκε όμως, ότι δε θα τους ήταν δύσκολο να μάθουν να τον χρησιμοποιούν και η συγκεκριμένη Διδακτική παρέμβαση θα μπορούσε να λειτουργήσει και σαν έναυσμα. Η δεύτερη δυσκολία ήταν ο μεγάλος αριθμός των παιδιών του τμήματος, που είχε ως συνέπεια να μη μπορεί να γίνει αξιολόγηση σε όλα τα παιδιά, αλλά έγινε δειγματοληπτικά.

Προτάσεις- Προεκτάσεις

Στη συνέχεια της Διδακτικής Παρέμβασης για την Αποκοπή και την Επικόλληση, θα μπορούσαμε να τους δείξουμε και την εντολή της «Αντιγραφής», όπως επίσης να δοκιμάσουμε να χρησιμοποιήσουν το πληκτρολόγιο, για να γράψουν το όνομά τους και να εκτελέσουν τις εντολές για να το μεταφέρουν σε άλλη εφαρμογή πχ έναν κειμενογράφο. Επίσης θα μπορούσαμε να τους δείξουμε και άλλες δυνατότητες, που μας παρέχει το πρόγραμμα της ζωγραφικής.

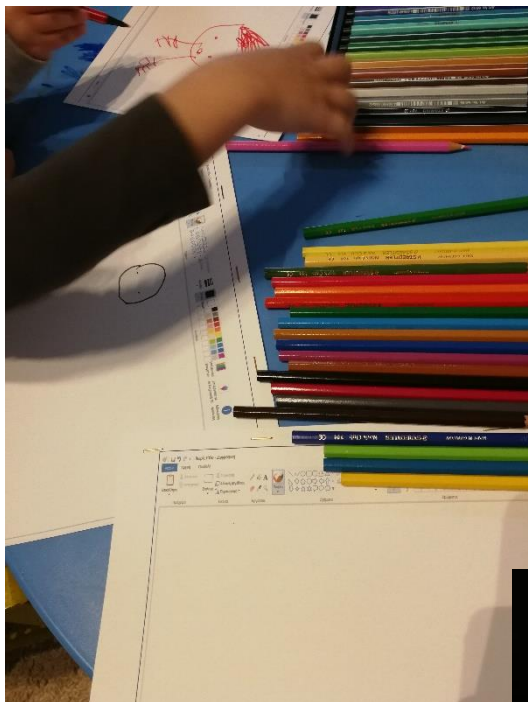
Βιβλιογραφία

- Δημητρίου Χατζηνεοοφύτου Λ. (2001). Τα 6 πρώτα χρόνια της ζωής. *Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.*

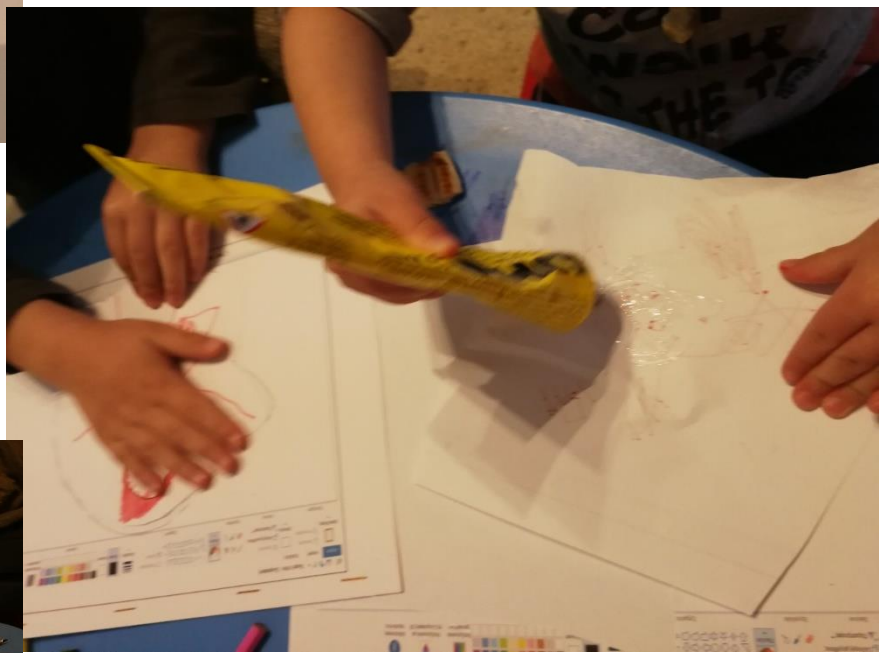
Διαδικτυακοί τόποι

- <https://www.greeklug.gr/el/activities/projects/200-projectseducationcsunplugged-el>
- <http://www.ppps.ecd.uoa.gr/programma.pdf>

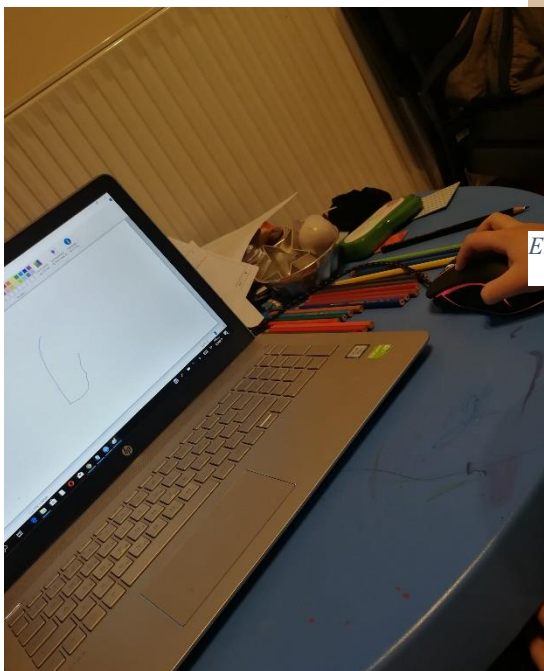
Παράρτημα 1 «Πρώτη δοκιμαστική εφαρμογή»



Εικόνα 1

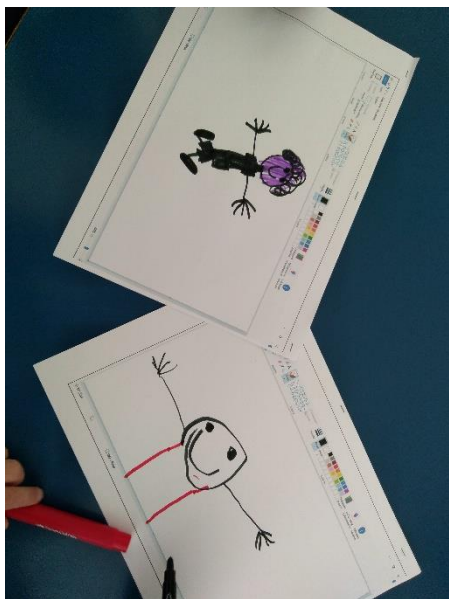


Εικόνα 2

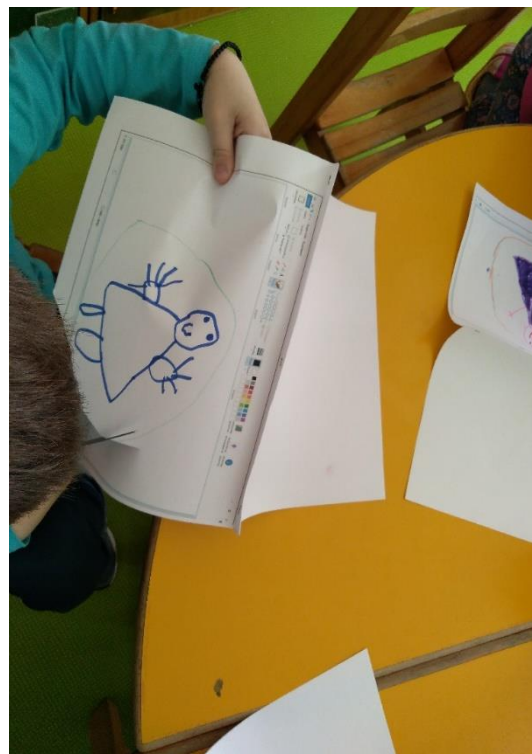


Εικόνα 3

Παράρτημα 2 «Εφαρμογή στην τάξη»



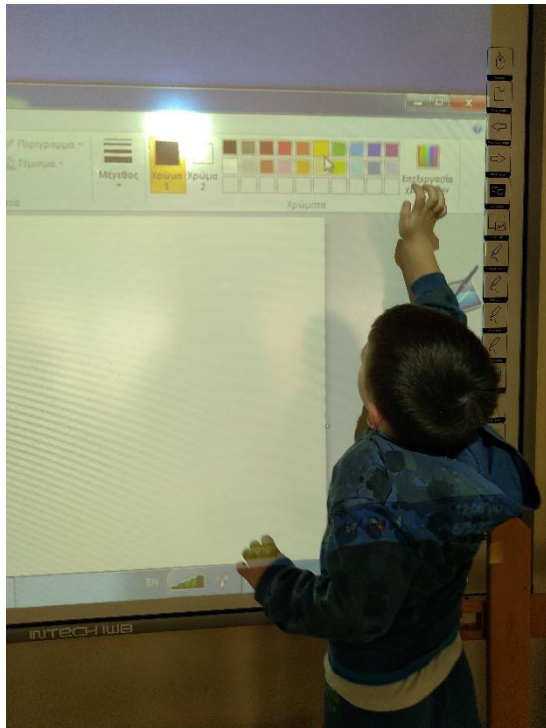
Εικόνα 4



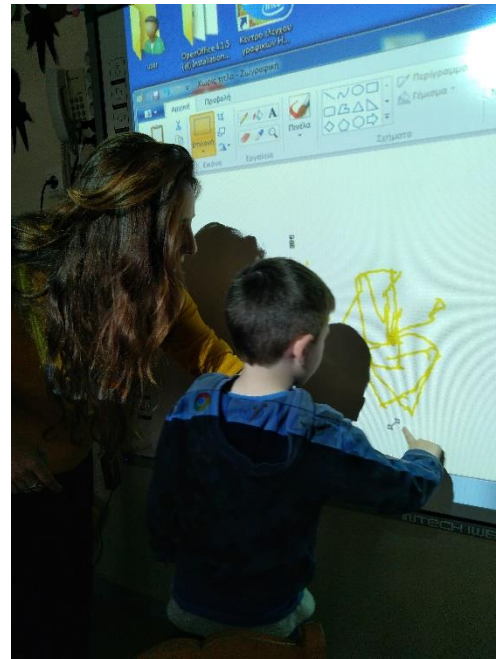
Εικόνα 5



Εικόνα 6



Εικόνα 7

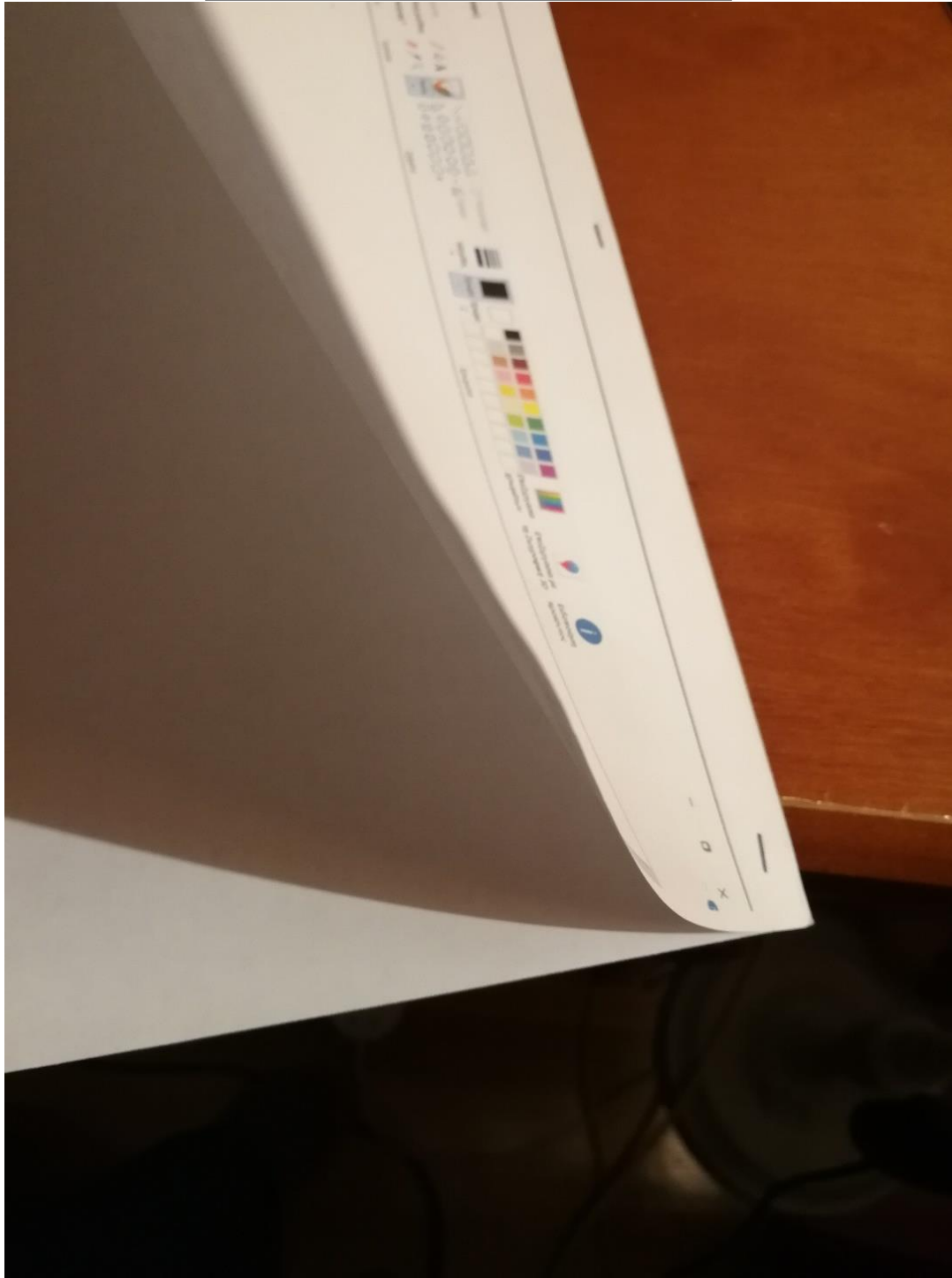


Εικόνα 8



Εικόνα 9

Παράρτημα 3 «Παράδειγμα συρραφής»



Εικόνα 9

Παράρτημα 4

