



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΠΑΤΡΩΝ
UNIVERSITY OF PATRAS

ΑΝΟΙΚΤΑ ακαδημαϊκά
μαθήματα ΠΠ

Ειδικά Θέματα Διδακτικής Εννοιών της Φυσικής για την Προσχολική Ηλικία

Ενότητα 1η: Παιδιά, Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της
Επικοινωνίας, Εκπαίδευση

Κώστας Ραβάνης

Σχολή Ανθρωπιστικών & Κοινωνικών Επιστημών

Τμήμα Επιστημών της Εκπαίδευσης και της Αγωγής στην
Προσχολική Ηλικία

Μια περιήγηση στα σημαντικά
ζητήματα έρευνας, εφαρμογής και
εκπαιδευτικών πρακτικών



Σκοπός ενότητας

- Οι φοιτήτριες/τές να γνωρίσουν τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών ως στοιχείο της καθημερινότητας των παιδιών και της εκπαίδευσης



Περιεχόμενα ενότητας

- Εκπαιδευτικό περιβάλλον και ΤΠΕ:
προσδοκίες και πραγματικότητες
- Οι ΤΠΕ στον ελεύθερο χρόνο των παιδιών
- Οι ΤΠΕ στο εκπαιδευτικό περιβάλλον



Ειπαιδευτικό περιβάλλον και ΤΠΕ: προσδοκίες και πραγματικότητες

- Η ρητορική των μεγάλων αλλαγών
 - Τεράστιες επενδύσεις – αναντίστοιχα αποτελέσματα
 - Αυξανόμενη πολυπλοκότητα
- Τα μέσα φέρνουν πολιτισμικές αλλαγές ανεξάρτητα από την «καλή» ή «κακή» χρήση τους
 - Αλληλεπιδραστικότητα και άμεση επικοινωνία
 - Η σύγκλιση των μέσων: ένα μέσο χρησιμοποιείται για πολλούς σκοπούς, πολλά μέσα για τον ίδιο σκοπό
 - Τα ψηφιακά μέσα στην εκπαίδευση μέρος των ευρύτερων κοινωνικών, οικονομικών, πολιτισμικών αλλαγών



Οι ΤΠΕ στον ελεύθερο χρόνο των παιδιών (1/8)

- Η χρήση των ΤΠΕ από τα παιδιά στον ελεύθερο χρόνο τους
 - Στις ΗΠΑ τα παιδιά ηλικίας άνω των 8 ετών ξοδεύουν κατά μέσο όρο 6,43 ώρες την ημέρα στα Μέσα (2006)
 - Σε 25 ευρωπαϊκές χώρες, το 70% των παιδιών και εφήβων χρησιμοποιούσαν το Διαδίκτυο (2005).
 - Στην Ευρώπη 60% των παιδιών ηλικίας 6-10 ετών είχαν πρόσβαση στο Διαδίκτυο (2009)
- Το ερώτημα σήμερα δεν είναι πότε και πως εισάγουμε τα παιδιά στα Μέσα και τις τεχνολογίες
 - Πλήθος ψηφιακών εμπειριών από εικονικούς κόσμους του κυβερνοχώρου
 - Από πού τους ασκείται η μεγαλύτερη επιρροή;



Οι ΤΠΕ στον ελεύθερο χρόνο των παιδιών (2/8)

- Οι ΤΠΕ δεν συμμετέχουν στην κουλτούρα: αποτελούν τα ίδια μια κουλτούρα. Τα πραγματικά ερωτήματα σήμερα είναι:
 - Πως αποκτούν τα παιδιά την ψηφιακή κουλτούρα;
 - Ποιος είναι ο ρόλος της χρήσης τεχνολογίας σε αυτό;
- Τα κοινωνικοπολιτιστικά πλαίσια χρήσης Η/Υ στο σπίτι
 - Η/Υ και Διαδίκτυο με την προσδοκία της καλύτερης εκπαίδευσης – γραμματισμός στο σπίτι
 - Η σχέση ψηφιακού γραμματισμού και σχολικής επίδοσης αβέβαιη
 - Διαφορές ως προς το φύλο και την ηλικία των παιδιών



Οι ΤΠΕ στον ελεύθερο χρόνο των παιδιών (3/8)

- Η παραδοσιακή διάκριση χρήστες – μη χρήστες των Μέσων
- Η σύγχρονη κατάταξη των χρηστών: μη χρήστες, περιστασιακοί, εβδομαδιαίοι, καθημερινοί
- Διαφορές στη χρήση ως προς ορισμένες κοινωνικές μεταβλητές
 - Ψηφιακό χάσμα παιδιών και ενηλίκων
 - Αγόρια, παιδιά μεγαλύτερης ηλικίας και παιδιά μεσαίας τάξης διαθέτουν καλύτερη πρόσβαση στο Διαδίκτυο



Οι ΤΠΕ στον ελεύθερο χρόνο των παιδιών (4/8)

- Τα παιχνίδια στον Η/Υ και τα βιντεοπαιχνίδια – Ατομικά αλλά και αλληλεπιδραστικά
- Ανάλυση ως προς διάφορες όψεις: μέρος της δυτικής κουλτούρας, χαρακτηριστικά, αποτελέσματα χρήσης, ανάλυση της δραστηριότητας των παιδιών.
 - Σύνολο αλληλεπιδράσεων: ανάγνωση εγχειριδίων, συνομιλίες με τους γονείς, συναναστροφή με άλλους ανθρώπους, συγγραφή κειμένων, αναζήτηση και χρήση πληροφοριών
 - Σύνολο χαρακτηριστικών: κανόνες, σκοποί/στόχοι, αποτέλεσμα/ανατροφοδότηση, σύγκριση/συναγωνισμός, πρόκληση /αντίθεση, αλληλεπίδραση, αναπαράσταση/ ιστορία.
 - Η ευχαρίστηση των παιδιών απορρέει κυρίως από: πρόκληση, δημιουργικότητα, ανυπομονησία, ανακάλυψη, επιλογές, ενθουσιασμός, πολυπλοκότητα, υπερπήδηση εμποδίων, νίκη



Οι ΤΠΕ στον ελεύθερο χρόνο των παιδιών (5/8)

- Φύλο και παιχνίδια:
 - Τα αγόρια παίζουν πιο συχνά. Παίζουν ανταγωνιστικά παιχνίδια, με αυστηρούς κανόνες, που απαιτούν κυριαρχία.
 - Τα κορίτσια παίζουν λιγότερο. Προβλήματα που έχουν στόχο, εμπεριέχουν πρακτικές και ζητήματα της καθημερινής ζωής, παζλ, προσομοιώσεις.
- Οι διαφορές αυτές εμφανίζονται στα μεγαλύτερα παιδιά. Από 6-10 ετών σε γενικές γραμμές ασχολούνται με τα ίδια παιχνίδια
- Καθώς περνούν τα χρόνια οι διαφορές ως προς το φύλο μειώνονται.



Οι ΤΠΕ στον ελεύθερο χρόνο των παιδιών (6/8)

- Το ψηφιακό παιχνίδι στην προσχολική ηλικία:
 - Μέσο έκφρασης όπως και τα παραδοσιακά (χαρτί μολύβι ή μπογιά)
 - Δυσκολίες στη χρήση ποντικιού και πληκτρολογίου
 - Ανακαλύπτουν εύκολα οπτικές οδηγίες
 - Μιλούν για τα προγράμματα με τη γλώσσα του παιχνιδιού «παίζω γράμματα», «παίζω ζωγραφική»
 - Αναζήτηση πραγμάτων, απλά παιχνίδια, πληκτρολόγηση
 - Σύγχυση παιχνιδιού και εργασίας



Οι ΤΠΕ στον ελεύθερο χρόνο των παιδιών (7/8)

- Αρνητικά αποτελέσματα από τα ψηφιακά παιχνίδια: κουλτούρα αυθάδειας, επιβολής άποψης, ανοχής και παρότρυνσης στη βία.
- Στα ψηφιακά παιχνίδια:
 - Η βία ανταμείβεται
 - Οι παίκτες συνηθίζουν να εκτίθενται στη βία
 - Αναλογίες με την πραγματική ζωή
- Για τα μικρά παιδιά: απουσία φίλτρων, αδυναμία διάκρισης πραγματικού και φανταστικού
- Οι γονείς είναι παντού ανήσυχoi
- Διάκριση ευρημάτων και ανησυχιών



Οι ΤΠΕ στον ελεύθερο χρόνο των παιδιών (8/8)

- Θετικές διαστάσεις:
 - Ανάπτυξη δεξιοτήτων που μεταφέρονται στην εκπαίδευση και την εργασία
 - Φαντασίας, πρόκληση, περιέργεια
 - Επίλυση προβλημάτων, υπέρβαση δυσκολιών
 - Μη γραμμική αναζήτηση και αξιοποίηση της πληροφορίας
 - Κοινωνικοποίηση, ενίσχυση επικοινωνίας



Οι ΤΠΕ στο εκπαιδευτικό περιβάλλον (1/3)

- Εντεινόμενη διαμάχη για τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών στο σχολείο με ισχυρό αξιακό περιεχόμενο
- Στην προσχολική εκπαίδευση η συζήτηση στρέφεται στα αναπτυξιακά ζητήματα:
 - Στις αρνητικές όψεις προτάσσονται τα ζητήματα κοινωνικοποίησης, επικοινωνίας, σωματικής έκφρασης και δραστηριότητας, συναισθηματικής απομόνωσης, απομάκρυνσης από το φυσικό περιβάλλον
 - Στις θετικές όψεις προτάσσεται το ελιυστικό περιβάλλον και η καλλιέργεια δεξιοτήτων (γλωσσική ανάπτυξη και γραμματισμός, μαθηματικά, επίλυση προβλημάτων, αυτονομία της σκέψης, συνεργασία)



Οι ΤΠΕ στο εκπαιδευτικό περιβάλλον (2/3)

- Επαναφορά της συζήτησης για το παιχνίδι αλλά αυστηρά στην παιδαγωγική του διάσταση
 - Ελκυστικότητα
 - Διαδραστικότητα
 - Προσαρμογή στα διδακτικά αντικείμενα
 - Κινητρα για αλληλεπίδραση, μοίρασμα της γνώσης, στρατηγικών για την κατάκτηση της νέας γνώσης, αλληλεπίδραση με συνομήλικους και ενηλίκους, παιχνίδια ρόλων
- Η χρήση Η/Υ στο σπίτι και το σχολείο:
 - Διαφορές αλλά και κοινές προοπτικές: γονείς και εκπαιδευτικοί οφείλουν να δημιουργήσουν ένα πλούσιο και μη τεχνοκεντρικό μαθησιακό ψηφιακό περιβάλλον για τα παιδιά



Οι ΤΠΕ στο εκπαιδευτικό περιβάλλον (3/3)

- Η ενσωμάτωση των ΤΠΕ στο Νηπιαγωγείο
 - Τεχνικές δεξιότητες στη χρήση
 - Εργαλείο πληροφορίας
 - Εργαλείο μάθησης
 - Κινητρα για αλληλεπίδραση, μοίρασμα της γνώσης, στρατηγικών για την κατάκτηση της νέας γνώσης, αλληλεπίδραση με συνομήλικους και ενηλίκους, παιχνίδια ρόλων
- Ενσωμάτωση και στρατηγικές
 - Από τα λογισμικά και τις ιστοσελίδες στις δραστηριότητες
 - Από το πρόγραμμα και τους στόχους στα λογισμικά και τα ψηφιακά περιβάλλοντα



Τέλος Ενότητας



Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «**Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Πανεπιστήμιο Αθηνών**» έχει χρηματοδοτήσει μόνο την αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.



Σημειώματα



Σημείωμα Ιστορικού Εκδόσεων Έργου

Το παρόν έργο αποτελεί την έκδοση **1.00**.



Σημείωμα Αναφοράς

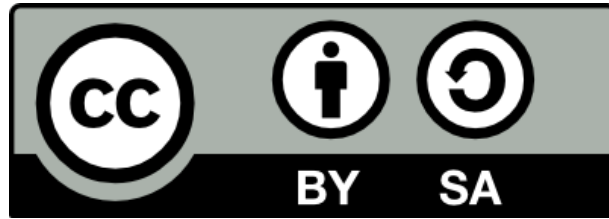
Copyright Πανεπιστήμιο Πατρών, Σχολή Κοινωνικών και Ανθρωπιστικών Επιστημών, Τμήμα Επιστημών της Εκπαίδευσης και της Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία, Κωνσταντίνος Ραβάνης, «Εισαγωγή στη Διδακτική των Θετικών Επιστημών» Έκδοση: 1.0. Πάτρα 2015. Διαθέσιμο από τη δικτυακή διεύθυνση:

<https://eclass.upatras.gr/courses/PN1528/>



Σημείωμα Αδειοδότησης

Το παρόν υλικό διατίθεται με τους όρους της άδειας χρήσης Creative Commons Αναφορά, Παρόμοια Διανομή 4.0 [1] ή μεταγενέστερη, Διεθνής Έκδοση. Εξαιρούνται τα αυτοτελή έργα τρίτων π.χ. φωτογραφίες, διαγράμματα κ.λ.π., τα οποία εμπεριέχονται σε αυτό και τα οποία αναφέρονται μαζί με τους όρους χρήσης τους στο «Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων».



1] <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Σύμφωνα με αυτήν την άδεια ο δικαιούχος σας δίνει το δικαίωμα να:

Μοιραστείτε — αντιγράψετε και αναδιανέμετε το υλικό

Προσαρμόστε — αναμείξτε, τροποποιήστε και δημιουργήστε πάνω στο υλικό για κάθε σκοπό

Υπό τους ακόλουθους όρους:

Αναφορά Δημιουργού — Θα πρέπει να καταχωρίσετε αναφορά στο δημιουργό, με σύνδεσμο της άδειας

Παρόμοια Διανομή — Αν αναμείζετε, τροποποιήσετε, ή δημιουργήσετε πάνω στο υλικό, πρέπει να διανείμετε τις δικές σας συνεισφορές υπό την ίδια άδεια όπως και το πρωτότυπο

Διατήρηση Σημειωμάτων

Οποιαδήποτε αναπαραγωγή ή διασκευή του υλικού θα πρέπει να συμπεριλαμβάνει:

- το Σημείωμα Αναφοράς
- το Σημείωμα Αδειοδότησης
- τη δήλωση Διατήρησης Σημειωμάτων
- το Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων (εφόσον υπάρχει)

μαζί με τους συνοδευόμενους υπερσυνδέσμους.

