

Διδασκαλία και Μάθηση στο Νηπιαγωγείο: Σχεδιασμός Εκπαιδευτικών Δραστηριοτήτων Ι

Νέο Πρόγραμμα Σπουδών
Α΄ Θεματικό Πεδίο _ Παιδί και Επικοινωνία
A2 ΤΠΕ

Διδάσκουσα:

Τζαβάρα Αγγελική, ΕΔΙΠ, ΤΕΕΑΠΗ, Πανεπιστήμιο Πατρών

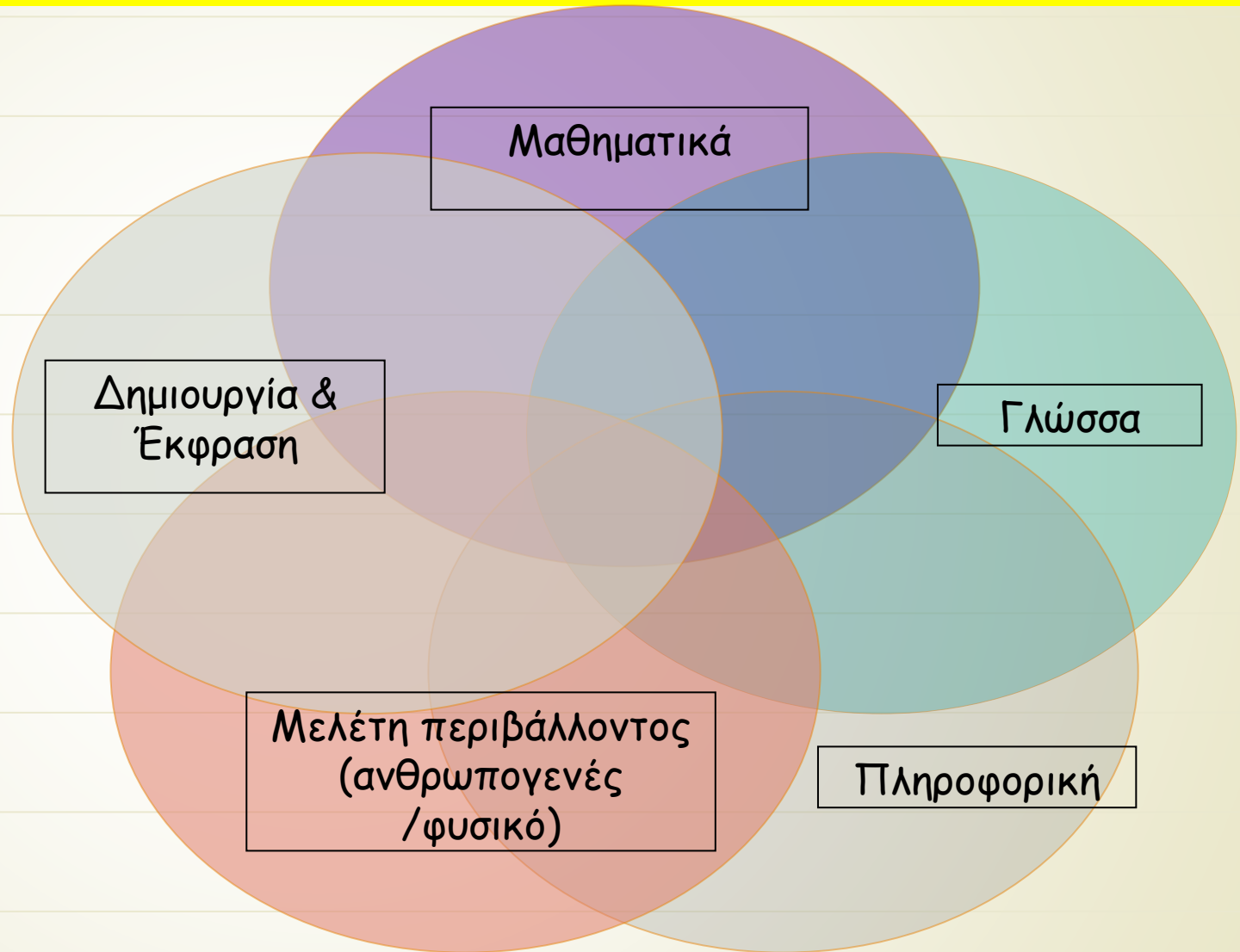
- 
- 
- Το υλικό προέρχεται από: Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2022). Πρόγραμμα Σπουδών Για την Προσχολική Εκπαίδευση Διευρυμένη Εκδοχή (2η Εκδοση, 2022 ΙΕΠ). Στο πλαίσιο της Πράξης «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» του ΙΕΠ με MIS 5035542.



...η εξέλιξη στα προγράμματα σπουδών για την προσχολική
εκπαίδευση

5 ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ

Τα προγράμματα αυτά δε νοούνται ως διακριτά διδακτικά αντικείμενα και δεν προτείνονται για αυτοτελή διδασκαλία αλλά για τον προγραμματισμό και την υλοποίηση δραστηριοτήτων που έχουν νόημα και σκοπό για τα ίδια τα παιδιά. Το πρόγραμμα για την Πληροφορική εισάγει τη γνωριμία με τη **χρήση του υπολογιστή ως εποπτικού μέσου διδασκαλίας και ως εργαλείου διερεύνησης και επικοινωνίας**, πάντα με τη στενή βοήθεια του εκπαιδευτικού (ΔΕΠΠΤΣ, 2002)



Παιδί και Πληροφορική στο ΔΕΠΠΣ (2001)

Στο ΔΕΠΠΣ για το Νηπιαγωγείο (2001) η Πληροφορική εισάγεται ως μέσο υποστήριξης της μάθησης και όχι ως αυτοτελές γνωστικό αντικείμενο.

Η τεχνολογία:

- αξιοποιείται κυρίως ως εποπτικό εργαλείο,
- συνδέεται με την παρουσίαση πληροφοριών και εικόνων,
- υποστηρίζει δραστηριότητες άλλων γνωστικών αντικειμένων.

Το παιδί:

- έρχεται σε επαφή με βασικές λειτουργίες του υπολογιστή,
- χρησιμοποιεί έτοιμο εκπαιδευτικό λογισμικό,
- λειτουργεί κυρίως ως χρήστης.

Η Πληροφορική:

- ✓ δεν έχει σαφές παιδαγωγικό πλαίσιο,
- ✓ δεν οργανώνεται σε θεματική ενότητα,
- ✓ αντιμετωπίζεται εργαλειακά.

Συμπερασματικά: Στο ΔΕΠΠΣ η Πληροφορική λειτουργεί ως τεχνική υποστήριξη και όχι ως μορφωτικό πεδίο.

ΤΠΕ στο Συμπληρωματικό Πρόγραμμα Σπουδών (2014)

Στο Συμπληρωματικό Πρόγραμμα Σπουδών (2014) επιχειρείται μια πρώτη παιδαγωγική αναβάθμιση του ρόλου των ΤΠΕ.

Η τεχνολογία:

- συνδέεται με τη διερεύνηση,
- ενσωματώνεται σε δραστηριότητες δημιουργίας,
- αποκτά πιο ενεργό ρόλο στη μαθησιακή διαδικασία.

Το παιδί:

- αρχίζει να δημιουργεί απλό ψηφιακό περιεχόμενο,
- χρησιμοποιεί εικόνα, ήχο και αφήγηση,
- συμμετέχει σε πιο σύνθετες δραστηριότητες.

Παρά τις βελτιώσεις:

- ✓ οι ΤΠΕ παραμένουν διαθεματικό εργαλείο,
- ✓ δεν συγκροτούν ακόμη αυτόνομη ενότητα,
- ✓ απουσιάζει συστηματικό πλαίσιο ψηφιακού γραμματισμού.

Συμπερασματικά: Το 2014 σηματοδοτείται η μετάβαση από τη «χρήση» προς τη δημιουργική αξιοποίηση της τεχνολογίας.

ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΤΡΟΥΔΩΝ

ΕΝΟΤΗΤΕΣ & ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΠΕΡΙΟΧΩΝ

ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ & ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

- Ταυτότητα
- Αυτορύθμιση
- Προσωπική ενδυνάμωση
- Κοινωνικές δεξιότητες
- Κοινωνική αλληλεπίδραση

ΦΥΣΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

- Ζωντανοί οργανισμοί
- Αντικείμενα & υλικά
- Έννοιες και φαινόμενα από το φυσικό κόσμο
- Ο πλανητής Γη και το διάστημα

Τεχνολογίες Πληροφοριών & Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.)

- Γνωρίζω τις ΤΠΕ & δημιουργώ
- Επικοινωνώ & συνεργάζομαι με τις ΤΠΕ
- Διερευνώ, πειραματίζομαι, ανακαλύπτω & λύνω προβλήματα με τις Τ.Π.Ε.
- Οι ΤΠΕ στην κοινωνία & τον πολιτισμό

ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΕΙΦΟΡΟ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

- Διαχείριση Απορριμμάτων
- Ηλιοπροστασία
- Διαχείριση Υδατικών Πόρων

ΓΛΩΣΣΑ

- Κατανόηση προφορικών κειμένων
- Παραγωγή προφορικών κειμένων
- Κατανόηση γραπτού λόγου
- Παραγωγή γραπτού λόγου

ΦΥΣΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

- 6 Σκοποί

ΤΕΧΝΕΣ

- Εικαστικά
- Θέατρο
- Μουσική
- Οπτικοακουστική έκφραση
- Χορός-κίνηση

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ

- Αριθμοί και πράξεις
- Άλγεβρα
- Χώρος και γεωμετρία – μέτρηση
- Στατιστική
- Πιθανότητες

Α.2 ΤΠΕ στο Νέο Πρόγραμμα Σπουδών (2021)

Στο ισχύον Πρόγραμμα Σπουδών (2021) η ΤΠΕ αναβαθμίζεται σε αυτοτελή θεματική ενότητα στο Α΄ Θεματικό Πεδίο «Παιδί και Επικοινωνία».

Η ΤΠΕ:

- δεν είναι πλέον απλό εργαλείο,
- αποτελεί πεδίο καλλιέργειας ψηφιακού γραμματισμού,
- ενσωματώνει δημιουργία, συνεργασία και κριτική σκέψη.

Το παιδί:

- δεν είναι παθητικός χρήστης,
- γίνεται δημιουργός,
- λειτουργεί ως ενεργός ψηφιακός πολίτης,
- αναπτύσσει ψηφιακή ταυτότητα.

Η ενότητα Α.2 περιλαμβάνει:

- ✓ παραγωγή ψηφιακού περιεχομένου,
- ✓ επικοινωνία & συνεργασία,
- ✓ ασφάλεια & υπευθυνότητα,
- ✓ κριτική στάση απέναντι στο ψηφιακό περιβάλλον.

Συμπερασματικά: Η ΤΠΕ μετασχηματίζεται από τεχνικό μέσο σε βασικό μορφωτικό πεδίο.

Νέο Πρόγραμμα Σπουδών

Α΄ ΘΕΜΑΤΙΚΟ ΠΕΔΙΟ: Παιδί και Επικοινωνία

- Α.1 Γλώσσα
- Α.2 ΤΠΕ

Β΄ ΘΕΜΑΤΙΚΟ ΠΕΔΙΟ: Παιδί, Εαυτός και Κοινωνία

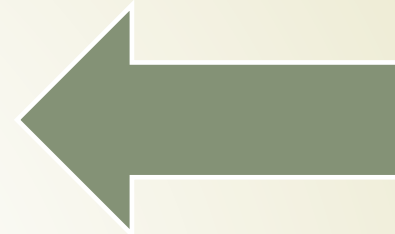
- Β.1 Προσωπική και Κοινωνικοσυναισθηματική Ανάπτυξη
- Β.2 Κοινωνικές Επιστήμες

Γ΄ ΘΕΜΑΤΙΚΟ ΠΕΔΙΟ: Παιδί και Θετικές Επιστήμες

- Γ.1 Μαθηματικά
- Γ.2 Φυσικές Επιστήμες
- Γ.3 Τεχνολογία Κατασκευών

Δ΄ ΘΕΜΑΤΙΚΟ ΠΕΔΙΟ: Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση

- Δ.1 Κινητική Αγωγή
- Δ.2 Τέχνες



Θέση του Α' Πεδίου στο Πρόγραμμα Σπουδών

Σκοπός της Θεματικής Ενότητας Γλώσσα είναι να καταστήσει τα παιδιά επιδέξιους και ενεργούς συμμετέχοντες στη μάθηση, ώστε να μπορούν να παράγουν νοήματα και να επικοινωνούν τις ιδέες τους για τον κόσμο.

Θεματικά Πεδία	Θεματικές Ενότητες	Θεματικές Υποενότητες		
Α. Παιδί και Επικοινωνία	Α.1 Γλώσσα	Α.1.1 Προφορική Επικοινωνία	Α.1.2 Γραπτή Επικοινωνία	Α.1.3 Πολυγλωσσική Επικοινωνία
	Α.2 ΤΠΕ	Α.2.1 Γνωριμία και Επικοινωνία με τις ΤΠΕ	Α.2.2 Ανακάλυψη, Προγραμματισμός και Ψηφιακό Παιχνίδι	Α.2.3 Επεξεργασία της Πληροφορίας και Ψηφιακή Δημιουργία
Β. Παιδί, Εαυτός και Κοινωνία	Β.1 Προσωπική και Κοινωνικο-συναισθηματική Ανάπτυξη	Β.1.1 Αίσθηση του Εαυτού	Β.1.2 Συναισθηματική Επίγνωση	Β.1.3 Διαπροσωπικές Σχέσεις
	Β.2 Κοινωνικές Επιστήμες	Β.2.1 Ιστορία και	Β.2.2 Σχέση με το	Β.2.3 Κοινωνική και



ΓΝΩΣΕΙΣ: Περιγράφουν το «Τι»

οι γνώσεις αναφέρονται σε ήδη εδραιωμένα γεγονότα και αριθμητικά στοιχεία, έννοιες, ιδέες και θεωρίες που υποστηρίζουν την κατανόηση ενός συγκεκριμένου τομέα ή αντικειμένου.



ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ: Περιγράφουν το «Πως»

οι δεξιότητες ορίζονται ως η ικανότητα και η δυνατότητα εκτέλεσης διαδικασιών και αξιοποίησης των υφιστάμενων γνώσεων για την επίτευξη αποτελεσμάτων



ΣΤΑΣΕΙΣ: Περιγράφουν το «Γιατί»

οι στάσεις αντιστοιχούν στην προδιάθεση και τις νοοτροπίες δράσης ή αντίδρασης απέναντι σε ιδέες, άτομα ή καταστάσεις

Βασικές Ικανότητες

Γνώσεις	Δεξιότητες	Στάσεις
– μέσα και τρόποι μετάδοσης νοήματος-πληροφορίας, – πολλαπλές όψεις των προθέσεων πίσω από τα νοήματα-πληροφορίες, – σκέψεις και συναισθήματα που δημιουργούν τα κείμενα στους αποδέκτες, – το πλαίσιο και η συνθήκη επικοινωνίας διαμορφώνουν το είδος και τη μορφή του κειμένου που θα παραχθεί.	– εστιασμένη αναζήτηση ανάλογα με το είδος της πληροφορίας, – επιλογή, ανάλυση και σύνθεση πληροφοριών για την κατανόηση και την παραγωγή νοήματος, – χρήση κατάλληλων εργαλείων και μέσων για δημιουργική έκφραση και αποτελεσματική επικοινωνία νοημάτων, – προσαρμογή της επικοινωνίας ανάλογα με το πλαίσιο και τις συνθήκες που τη διαμορφώνουν.	– κριτική αντιμετώπιση της πληροφορίας, – διάθεση εξοικείωσης με διάφορα επικοινωνιακά εργαλεία και εκφραστικά μέσα για την ενίσχυση της ικανότητας κατανόησης και αποτελεσματικής μετάδοσης των νοημάτων, – ωφέλιμη και βέλτιστη χρήση των εργαλείων και των μέσων παραγωγής και επικοινωνίας νοήματος, – σημασία των πολιτισμικών αξιών στα κείμενα σε σχέση με τον σκοπό της επικοινωνίας.

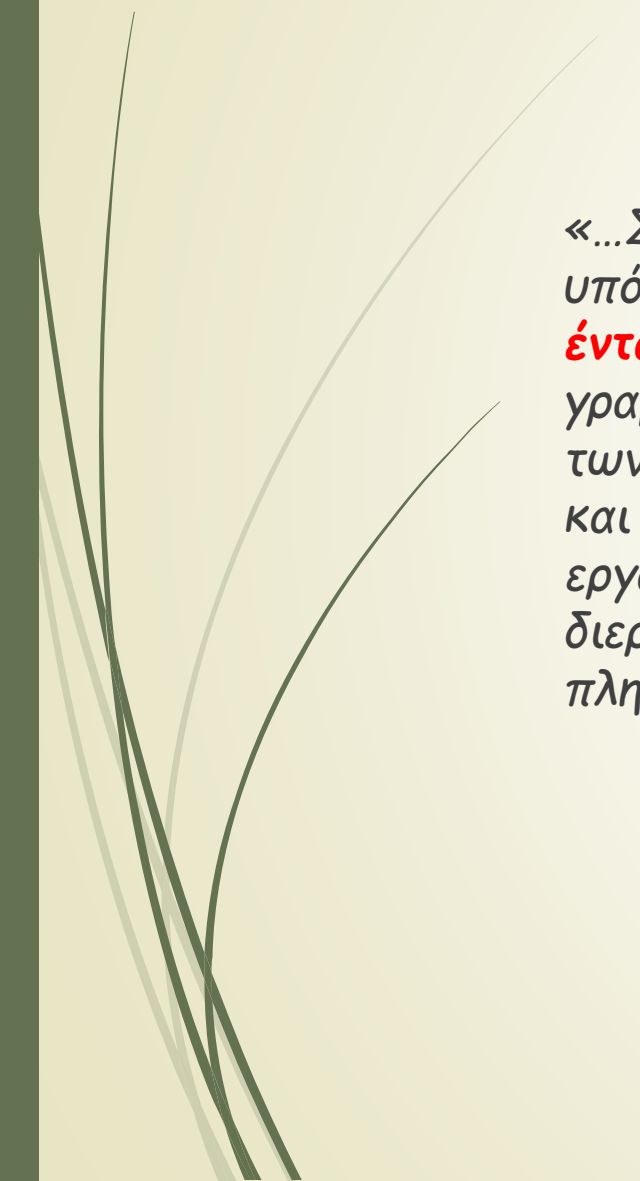


Θεματικές ενότητες του πεδίου

A1 Γλώσσα

A2 ΤΠΕ





«...Στη Θεματική Ενότητα ΤΠΕ η ενσωμάτωση των ψηφιακών τεχνολογιών γίνεται υπό το πρίσμα της ανάπτυξης του **ψηφιακού γραμματισμού και της εργαλειακής ένταξης των ΤΠΕ σε όλα τα Θεματικά Πεδία**. Στο πλαίσιο του ψηφιακού γραμματισμού, οι ΤΠΕ λειτουργούν ως αντικείμενο μάθησης με στόχο τη γνωριμία των παιδιών με τις τεχνολογίες, τη δημιουργική τους έκφραση μέσω των τεχνολογιών και την κατανόηση της θέσης τους στην κοινωνία και τον πολιτισμό....Σύμφωνα με την εργαλειακή ένταξη, οι ψηφιακές τεχνολογίες αξιοποιούνται καθημερινά ως εργαλεία διερεύνησης, ανακάλυψης και επίλυσης προβλημάτων, αναζήτησης και διαχείρισης της πληροφορίας...»



Σκοπός και Φιλοσοφία

Ο βασικός σκοπός της θεματικής ενότητας **A.2 ΤΠΕ** είναι να υποστηρίξει τα παιδιά από την προσχολική ηλικία, ώστε:

- να εξοικειωθούν με το ψηφιακό περιβάλλον ως χώρο μάθησης, έκφρασης και επικοινωνίας,
να αναπτύξουν βασικές δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού,
να χρησιμοποιούν τις τεχνολογίες με τρόπο δημιουργικό, λειτουργικό και υπεύθυνο,
να καλλιεργήσουν στάσεις συνεργασίας και συμμετοχής σε ψηφιακά πλαίσια,
να κατανοούν βασικές αρχές ψηφιακής ασφάλειας και προστασίας προσωπικών δεδομένων.

Η φιλοσοφία της ενότητας δεν στηρίζεται στη διδασκαλία «δεξιοτήτων χειρισμού», αλλά στη **νοηματοδοτημένη ένταξη της τεχνολογίας** στις καθημερινές δραστηριότητες του νηπιαγωγείου.

Οι ΤΠΕ αξιοποιούνται:

- ως μέσα διερεύνησης,
- ως εργαλεία δημιουργίας,
- ως περιβάλλοντα επικοινωνίας,
- ως χώροι κοινωνικής μάθησης.

Στο πλαίσιο αυτό, το παιδί δεν είναι παθητικός χρήστης της τεχνολογίας, αλλά:

- ✓ ενεργός δημιουργός,
- ✓ κριτικός αποδέκτης πληροφοριών,
- ✓ συνεργαζόμενο μέλος μιας ψηφιακής κοινότητας.

Οι ΤΠΕ στο Νέο ΠΣ

Η Θεματική Ενότητα **ΤΠΕ** διαρθρώνεται σε τρεις Θεματικές Υποενότητες, οι οποίες δεν είναι απαραίτητο να προσεγγίζονται με συγκεκριμένη σειρά, καθώς αλληλοεπιδρούν και αλληλοσυμπληρώνονται

α) Γνωριμία και Επικοινωνία με τις ΤΠΕ. Στοχεύει: i. στη γνωριμία των παιδιών με τα βασικά χαρακτηριστικά των ΤΠΕ, ii. στην κατανόηση του υπολογιστή ως ενιαίου συστήματος, iii. στην εξοικείωση των παιδιών με βασικά ψηφιακά εργαλεία επικοινωνίας και συνεργασίας.

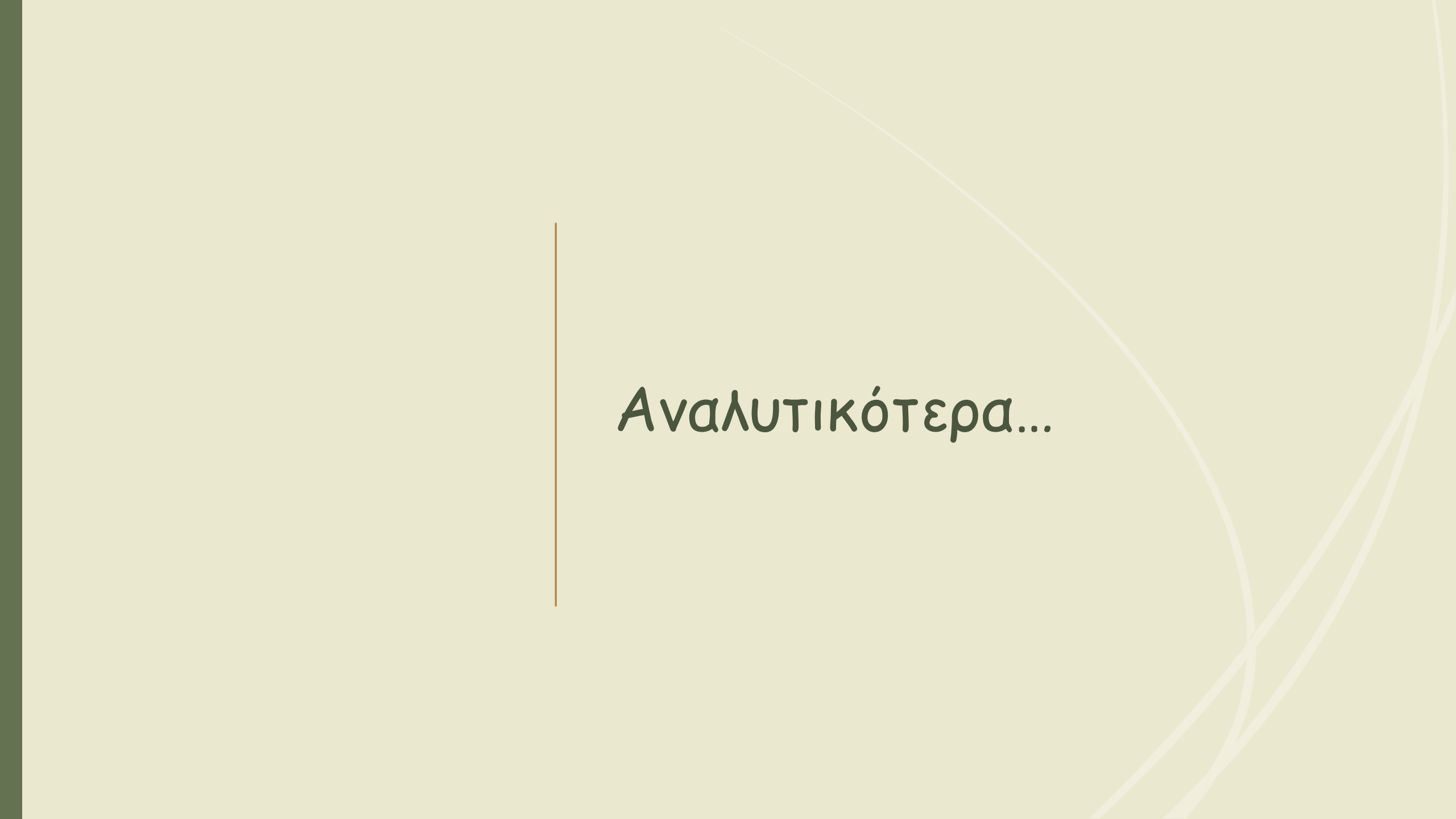
β) Ανακάλυψη, Προγραμματισμός και Ψηφιακό Παιχνίδι. Στοχεύει: i. στην παροχή πληροφοριών και στην καθοδήγηση με λογισμικά κλειστού τύπου, ii. στη διερεύνηση, τον πειραματισμό και την ανακάλυψη με λογισμικά ανοιχτού τύπου, iii. στην επίλυση προβλημάτων με λογισμικά ειδικών κατηγοριών και την εξοικείωση με τον προγραμματισμό με απλά παιχνίδια (απτικός προγραμματισμός) ή σε περιβάλλοντα προγραμματισμού στον υπολογιστή ή άλλες συσκευές (οπτικός προγραμματισμός), iv. στη σχεδίαση, κατασκευή και προγραμματισμό κατάλληλων για τα παιδιά ρομποτικών περιβαλλόντων.

γ) Επεξεργασία της Πληροφορίας και Ψηφιακή Δημιουργία: Στοχεύει: i. στην αξιοποίηση των ψηφιακών εργαλείων για τη διαχείριση και την παρουσίαση της πληροφορίας, ii. στην επεξεργασία της πληροφορίας και στην έκφραση, με δημιουργικό τρόπο, αξιοποιώντας το ψηφιακό περιβάλλον.



Είδη Γραμματισμού

- Οι ΤΠΕ ενσωματώνονται με στόχο την ανάπτυξη πληροφορικού και ψηφιακού γραμματισμού των παιδιών.
- Η ένταξή τους είναι οριζόντια και αφορά όλα τα Θεματικά Πεδία του Αναλυτικού Προγράμματος.
- Οι ΤΠΕ λειτουργούν:
 - ως αντικείμενο μάθησης (γνωριμία με την τεχνολογία, δημιουργική έκφραση, κατανόηση του ρόλου της στην κοινωνία και τον πολιτισμό),
 - και ως εργαλείο μάθησης (διερεύνηση, επίλυση προβλημάτων, αναζήτηση πληροφοριών, έκφραση, επικοινωνία, συνεργασία).
- Η αξιοποίηση των ΤΠΕ απαιτεί συστηματική εκπαιδευτική προσέγγιση, καθώς δεν επαρκεί η απλή εξωσχολική επαφή των παιδιών με την τεχνολογία.
- Οι δύο λειτουργίες των ΤΠΕ αλληλοσυμπληρώνονται, δημιουργώντας δυναμικά μαθησιακά περιβάλλοντα στο νηπιαγωγείο.



Αναλυτικότερα...

A.2.1 Γνωριμία και Επικοινωνία με τις ΤΠΕ

- i. Γνωριμία των παιδιών με τα βασικά χαρακτηριστικά των ΤΠΕ
- ii. Κατανόηση του υπολογιστή ως ενιαίου συστήματος
- iii. Εξοικείωση με βασικά ψηφιακά εργαλεία επικοινωνίας και συνεργασίας



- Οργανώνουν μαζί με τον/τη νηπιαγωγό το κέντρο μάθησης των ΤΠΕ και τοποθετούν εκτυπωμένες καρτέλες (με εικόνες) για την αξιοποίηση της κάθε συσκευής στο αντίστοιχο σημείο.
- Κατασκευάζουν με άχρηστα υλικά (π.χ. κουτιά, σκοινιά, καπάκια κτλ.) τον υπολογιστή και τα μέρη του και κάνουν υποθέσεις για το ποια από αυτά είναι αναγκαία, ποια όχι και πώς συνδέονται σε σχέση με διαφορετικές χρήσεις (π.χ. γράφω ένα κείμενο, βλέπω μια εικόνα, ακούω ένα τραγούδι, ψάχνω πληροφορίες κτλ.), τις οποίες ελέγχουν στο κέντρο του υπολογιστή της τάξης.
- Για τη δημιουργία ενός βίντεο που αφορά την προστασία των ζώων, χρησιμοποιούν μηχανές αναζήτησης και επιλέγουν κατάλληλες λέξεις-κλειδιά. Αποθηκεύουν και οργανώνουν τις πληροφορίες τους σε φακέλους, ώστε να μπορούν στη συνέχεια να δημιουργήσουν το βίντεό τους.
- Σε μικρές ομάδες, αξιοποιώντας λογισμικό ζωγραφικής, φτιάχνουν ψηφιακά κολάζ με κανόνες για την ασφαλή χρήση των ΤΠΕ και τα αναρτούν στην ιστοσελίδα του νηπιαγωγείου.
- Επικοινωνούν με τα παιδιά ενός άλλου σχολείου, χρησιμοποιώντας μια εφαρμογή τηλεδιασκέψεων ή εικονικής τάξης, για να συζητήσουν για ένα σχέδιο εργασίας που έχουν αναλάβει από κοινού.

A.2.2 Ανακάλυψη, Προγραμματισμός και Ψηφιακό Παιχνίδι

i. Παροχή
πληροφοριών και
καθοδήγηση με
λογισμικά
κλειστού τύπου

ii. Διερεύνηση,
πειραματισμός
και ανακάλυψη
με λογισμικά
ανοιχτού τύπου

iii. Επίλυση
προβλημάτων με
λογισμικά
ειδικών
κατηγοριών και
εξοικείωση με τον
προγραμματισμό
με
προγραμματιζόμενα παιχνίδια

iv. Σχεδίαση,
κατασκευή και
προγραμματισμός κατάλληλων για
τα παιδιά
ρομποτικών
περιβαλλόντων



- Αξιοποιούν επιλεγμένο κλειστού τύπου λογισμικό (π.χ. παιχνίδι μνήμης από το Φωτόδεντρο «Μαθησιακά Αντικείμενα») σε καθημερινές δραστηριότητες στο νηπιαγωγείο (π.χ. για να εξασκήσουν τις γνώσεις τους σε σχέση με τα μουσικά όργανα).
- Σε ομάδες αξιοποιούν λογισμικό ανοικτού τύπου οπτικοποίησης για να κατανοήσουν πληροφορίες και να λύσουν ένα πρόβλημα (π.χ. εντοπίζουν στο Google Earth συγκεκριμένα σημεία στη γειτονιά τους, σχεδιάζουν εναλλακτικές διαδρομές από το ένα σημείο στο άλλο και τις περιγράφουν δίνοντας οδηγίες η μία ομάδα στην άλλη).
- Χρησιμοποιούν λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης για να αποτυπώσουν σε νοητικό χάρτη τις αρχικές τους ιδέες για έννοιες που επεξεργάζονται (π.χ. το ταξίδι της τροφής).
- Ελέγχουν προγραμματιζόμενα παιχνίδια, ώστε να εκτελούν απλές διαδρομές στο δάπεδο (π.χ. οδηγώντας τα στην έξοδο ενός λαβυρίνθου που έχουν κατασκευάσει από το οικοδομικό υλικό της τάξης).

A.2.3 Επεξεργασία της Πληροφορίας και Ψηφιακή Δημιουργία

i. Αξιοποίηση των ψηφιακών εργαλείων για τη διαχείριση και την παρουσίαση της πληροφορίας

ii. Επεξεργασία της πληροφορίας και έκφραση με δημιουργικό τρόπο αξιοποιώντας το ψηφιακό περιβάλλον



- Δημιουργούν σε συνεργασία με τη/τον νηπιαγωγό τον Ηλεκτρονικό Ατομικό Φάκελο Προόδου, επιλέγοντας και ψηφιοποιώντας τα έργα και τις δημιουργίες τους.
- Σε συνεργασία με τη/τον νηπιαγωγό σχεδιάζουν και δημιουργούν τα ψηφιακά βραβεία, επιλέγοντας κατάλληλα γραφικά, φωτογραφίες και κείμενο.
- Φτιάχνουν την ηλεκτρονική εφημερίδα της τάξης για να παρουσιάσουν τις συνεντεύξεις που έχουν πάρει και το φωτογραφικό υλικό που έχουν συλλέξει από την επίσκεψή τους στο δημοτικό σχολείο, στο πλαίσιο της ομαλής μετάβασης.
- Σε ειδικό λογισμικό ψηφιακής αφήγησης εισάγουν ζωγραφιές, κείμενο και γραφικά για να δημιουργήσουν ένα εναλλακτικό τέλος στο αγαπημένο τους παραμύθι.
- Σχεδιάζουν και υλοποιούν το «βίντεο της τάξης» για την τελική γιορτή του σχολείου, χρησιμοποιώντας φωτογραφικό υλικό που έχουν συλλέξει και οργανώσει από τις δραστηριότητες όλης της σχολικής χρονιάς και το επενδύουν με μουσικό χαλί.
- Φτιάχνουν ένα σποτάκι ή εκπομπή (π.χ. δελτίο καιρού, ειδήσεις της τάξης, μια διαφήμιση, συνέντευξη), αξιοποιώντας και συνδυάζοντας πολυτροπική πληροφορία, όπως μικρά βίντεο από την τάξη, φωτογραφικό υλικό, ηχογραφήσεις κ.ά.

Διασύνδεση με ικανότητες του 21ου αιώνα - 4Cs



1. Κριτική Σκέψη (Critical Thinking)
2. Δημιουργικότητα (Creativity)
3. Επικοινωνία (Communication)
4. Συνεργασία (Collaboration)

1. Κριτική Σκέψη (Critical Thinking)

Στο πλαίσιο της θεματικής ενότητας ΤΠΕ, η κριτική σκέψη καλλιεργείται μέσα από τη σταδιακή εξοικείωση των παιδιών με το ψηφιακό περιβάλλον και την ενίσχυση της ικανότητάς τους να παρατηρούν, να συγκρίνουν και να προβληματίζονται γύρω από το ψηφιακό περιεχόμενο.

Τα παιδιά ενθαρρύνονται να:

- διατυπώνουν ερωτήματα για όσα βλέπουν στην οθόνη,
- αναγνωρίζουν βασικές διαφορές μεταξύ πραγματικού και ψηφιακού κόσμου,
- προβληματίζονται για τη λειτουργία των εφαρμογών και των μέσων,
- αρχίζουν να αντιλαμβάνονται ότι το ψηφιακό περιεχόμενο δεν είναι ουδέτερο, αλλά δημιουργημένο από ανθρώπους με σκοπούς.

📌 **Παράδειγμα δράσης:**

«Αληθινό ή ψηφιακό;»

Ο/η νηπιαγωγός παρουσιάζει εικόνες ή σύντομα βίντεο από ψηφιακά περιβάλλοντα και καθημερινές καταστάσεις.

Τα παιδιά συζητούν:

- Τι είναι πραγματικό;
- Τι εμφανίζεται μόνο στην οθόνη;
- Ποιος το έφτιαξε;
- Για ποιον λόγο;

🎯 Καλλιεργεί: κριτικό ερώτημα, παρατήρηση, σύγκριση, προβληματισμό.



2. Δημιουργικότητα (Creativity)

Η ενότητα ΤΠΕ προσφέρει ισχυρά μέσα για τη δημιουργική έκφραση των παιδιών, καθώς οι ψηφιακές εφαρμογές λειτουργούν ως εργαλεία σύνθεσης εικόνας, ήχου, λόγου και κίνησης.

Η δημιουργικότητα καλλιεργείται όταν τα παιδιά:

- χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία για να αποτυπώνουν ιδέες και συναισθήματα,
- δημιουργούν ψηφιακές ιστορίες, ζωγραφιές ή ηχογραφήσεις,
- συνδυάζουν διαφορετικά μέσα (εικόνα, ήχο, αφήγηση),
- πειραματίζονται με εναλλακτικούς τρόπους έκφρασης.
- Η τεχνολογία λειτουργεί ως **χώρος φαντασίας**, όχι ως μηχανή αναπαραγωγής έτοιμου περιεχομένου.

📌 Παράδειγμα δράσης:

«Δημιουργώ τη δική μου ψηφιακή ιστορία»

Τα παιδιά:

- επιλέγουν εικόνες,
- ηχογραφούν φωνή,
- δημιουργούν μια μικρή ψηφιακή αφήγηση με εργαλείο τύπου *Book Creator*.

🎯 Καλλιεργεί: φαντασία, πρωτοτυπία, σύνθεση νοήματος, ψηφιακή έκφραση.



3. Επικοινωνία (Communication)

Οι ΤΠΕ επεκτείνουν τις μορφές επικοινωνίας των παιδιών, επιτρέποντας την ανταλλαγή εικόνων, ήχων και μηνυμάτων σε ψηφιακά περιβάλλοντα, πάντα στο πλαίσιο παιδαγωγικά καθοδηγούμενων δραστηριοτήτων.

Τα παιδιά μαθαίνουν:

- να χρησιμοποιούν ψηφιακά μέσα για να εκφράζουν ιδέες,
- να μοιράζονται έργα και δημιουργίες,
- να ανταλλάσσουν μηνύματα σε ασφαλές περιβάλλον,
- να συμμετέχουν σε ψηφιακές μορφές συνεργατικής αφήγησης.

Η επικοινωνία:

- ✓ δεν αντικαθιστά τη διαπροσωπική σχέση,
- ✓ τη συμπληρώνει και την εμπλουτίζει.

📌 Παράδειγμα δράσης:

«Στέλνω ένα ψηφιακό μήνυμα»

- Η τάξη δημιουργεί απλά ψηφιακά μηνύματα (εικόνες, ηχογραφημένες φράσεις) και τα ανταλλάσσει με άλλη τάξη ή ομάδα.
- 🎯 Καλλιεργεί: έκφραση, ακρόαση, κατανόηση μηνύματος, κοινωνική αλληλεπίδραση.



4. Συνεργασία (Collaboration)

Η συνεργασία ενισχύεται ουσιαστικά μέσα από σχεδιασμένες ψηφιακές δραστηριότητες που απαιτούν από τα παιδιά να συνδημιουργούν, να ανταλλάσσουν ρόλους και να λαμβάνουν από κοινού αποφάσεις.

Οι ΤΠΕ λειτουργούν ως:

- κοινός χώρος δράσης,
- μέσο συντονισμού,
- εργαλείο διαμοιρασμού προϊόντων εργασίας.

Τα παιδιά μαθαίνουν:

- να εργάζονται σε μικρές ψηφιακές ομάδες,
- να σέβονται τον ρόλο του άλλου,
- να διαπραγματεύονται ιδέες,
- να οικοδομούν κοινά έργα.

Η συνεργασία μέσα από ψηφιακά περιβάλλοντα:

- ✓ ενισχύει την κοινωνική μάθηση,
- ✓ καλλιεργεί τη συνυπευθυνότητα,
- ✓ υποστηρίζει την αποδοχή της διαφορετικότητας.

✚ Παράδειγμα δράσης:

«Ομαδικό ψηφιακό έργο»

Τα παιδιά:

- δημιουργούν από κοινού μια ψηφιακή αφίσα,
- μοιράζονται ρόλους (σχεδίαση, επιλογή εικόνων, αφήγηση),
- παρουσιάζουν το έργο στην τάξη.

🎯 Καλλιεργεί: συνεργατική μάθηση, συντονισμό, επικοινωνία.



Κλείσιμο – Αναστοχασμός

...σκεφτείτε τον ρόλο σας ως μελλοντικοί/ές εκπαιδευτικοί:

- Πώς θα υποστηρίζατε ένα παιδί που δυσκολεύεται να χρησιμοποιήσει την τεχνολογία;
- Πώς θα διασφαλίζατε ότι η ΤΠΕ λειτουργεί ως εργαλείο μάθησης και όχι ως αυτοσκοπός;
- Πώς μπορείτε να ενισχύσετε τη δημιουργική και όχι παθητική χρήση ψηφιακών μέσων;
- Πώς θα μιλούσατε στα παιδιά για την ασφάλεια, χωρίς να τα φοβίσετε;
- Πώς θα συνδέατε την ΤΠΕ με τη γλώσσα, το παιχνίδι, την τέχνη και τις κοινωνικές σχέσεις;

Ο στόχος δεν είναι η «τέλεια χρήση» της τεχνολογίας, αλλά:

- η συνειδητή παιδαγωγική επιλογή,
- η υποστήριξη του παιδιού ως ενεργού δημιουργού,
- η καλλιέργεια κριτικής σχέσης με το ψηφιακό περιβάλλον.

Η τεχνολογία στο νηπιαγωγείο δεν αντικαθιστά την παιδαγωγική σχέση.
Τη συμπληρώνει – όταν χρησιμοποιείται με στοχασμό.