

ΟΙ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Δρ ΖΩΗ ΚΑΡΑΜΠΑΤΖΑΚΗ

ΤΠΕ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Η ραγδαία εξέλιξη των ΤΠΕ και η εγκάρσια ένταξη του υπολογιστή σε όλους πλέον τους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας έχει επηρεάσει ριζικά και το χώρο της εκπαίδευσης οδηγώντας τον σε νέους προβληματισμούς και αναζητήσεις . Οι ΤΠΕ είναι σε θέση να αλλάξουν σημαντικά την ισχύουσα κατάσταση στην εκπαίδευση και να συμβάλλουν καταλυτικά, τόσο στην καλλιέργεια μιας νέας παιδαγωγικής αντίληψης, διευκολύνοντας νέους ενεργητικούς και βιωματικούς τρόπους μάθησης, όσο και στην ανάπτυξη νέων στάσεων και δεξιοτήτων. Ο υπολογιστής, κάτω από το πρίσμα αυτό, καθίσταται διεπιστημονικό εργαλείο προσέγγισης της γνώσης σε όλο το φάσμα του προγράμματος σπουδών.

ΤΠΕ ΚΑΙ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Τα τελευταία χρόνια, δεδομένης και της εξέλιξης της τεχνολογίας που έχει οδηγήσει στη δημιουργία πολύ πιο εύχρηστων λογισμικών, πολλά προγράμματα σπουδών προσχολικής εκπαίδευσης - όπως και το ελληνικό (βλέπε ΔΕΠΠΣ) - ενσωματώνουν στην προβληματική τους τη χρήση των ΤΠΕ. Επιπρόσθετα, η πλειονότητα των ερευνητικών πορισμάτων δείχνει θετικές επιδράσεις των ΤΠΕ, όταν αυτές λειτουργούν συμπληρωματικά στις άλλες δραστηριότητες, στη μάθηση των μικρών παιδιών. Σήμερα γίνεται όλο και περισσότερο αποδεκτό ότι ο υπολογιστής μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένα επιπλέον εκπαιδευτικό μέσο για να υποστηρίξει διαφορετικές μορφές διδασκαλίας και μάθησης των μικρών παιδιών. Είναι γνωστό εξάλλου ότι τα νήπια μαθαίνουν μέσα από την εξερεύνηση και την ανακάλυψη, κάτι που προσφέρουν σχετικά εύκολα τα σύγχρονα υπολογιστικά περιβάλλοντα (εύχρηστες σχετικά διεπιφάνειες χρήσης και εφαρμογές προσομοίωσης

Τα παιδιά ηλικίας 3 και 4 ετών είναι αναπτυξιακά έτοιμα για να χρησιμοποιήσουν και να πειραματιστούν με υπολογιστές κατά κύριο λόγο με τη βοήθεια και την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού (οφέλη στη νοημοσύνη, μη γλωσσικές δεξιότητες, δόμηση της γνώσης, ενίσχυση της μακροπρόθεσμης μνήμης, κινητικές δεξιότητες, γλωσσικές δεξιότητες, επίλυση προβλήματος, αφαίρεση, δεξιότητες εννοιολογικού χαρακτήρα).

Σε μεγαλύτερες ηλικίες (από 5 μέχρι και 8 ετών) είναι επίσης απαραίτητο τα παιδιά να έρχονται σε επαφή με τον υπολογιστή χρησιμοποιώντας κατάλληλο λογισμικό είτε για ατομική χρήση είτε σε συνεργασία με άλλα παιδιά. Κατά την περίοδο αυτή τα παιδιά έχουν αποκτήσει σχετική αυτονομία και δεν απαιτείται διαρκής παρουσία και παρέμβαση του εκπαιδευτικού.

ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΟΦΕΛΗ

Τα πλεονεκτήματα της χρήσης των ΤΠΕ σε αυτή την ηλικιακή περίοδο εξαρτώνται στενά από το χαρακτήρα της δραστηριότητας και το είδος της εμπειρίας καθώς και από τη

συχνότητα χρήσης. Τα δυνητικά οφέλη σχετίζονται με κινητικές δεξιότητες, εκτεταμένη μαθηματική σκέψη, αυξημένη δημιουργικότητα καθώς και υψηλές επιδόσεις σε τεστ και επίλυση προβλημάτων.

ΤΙ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΛΗΦΘΕΙ ΥΠΟΨΗ

Σε κάθε περίπτωση, ένα παιδαγωγικά κατάλληλο σχέδιο για την ενσωμάτωση των ΤΠΕ στο πρόγραμμα σπουδών της προσχολικής και της πρώτης σχολικής εκπαίδευσης πρέπει να διαμορφωθεί και να υλοποιηθεί με βάση όλους τους συντελεστές που λαμβάνουν μέρος σε αυτό και το επηρεάζουν. Συγκεκριμένα, θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη οι εκπαιδευτικοί, οι μαθητές, τα εκπαιδευτικά προγράμματα, οι διδακτικές μεθοδολογίες και το ευρύτερο κοινωνικοπολιτισμικό πλαίσιο.

ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΠΡΟΚΥΠΤΟΥΝ

Είναι η ελληνική προσχολική εκπαίδευση έτοιμη να ανταποκριθεί στη νέα αυτή πραγματικότητα; Ποιες αλλαγές θα φέρει ο υπολογιστής στη δομή του προγράμματος του νηπιαγωγείου και γενικότερα στην εκπαιδευτική διαδικασία; Τι τύπου παιδαγωγικές δραστηριότητες μπορούν να ευνοηθούν στο πλαίσιο αυτό με τη χρήση των νέων τεχνολογιών; Μπορούμε να θεωρήσουμε μια γενικευμένη εισαγωγή της χρήσης των υπολογιστών από την προσχολική ηλικία;

ΣΚΟΠΟΣ

Σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ ο «Σκοπός της εισαγωγής της Πληροφορικής στο Νηπιαγωγείο και στο Δημοτικό Σχολείο είναι να εξοικειωθούν οι μαθητές και οι μαθήτριες με τις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και να έλθουν σε μια πρώτη επαφή με διάφορες χρήσεις του ως εποπτικού μέσου διδασκαλίας, ως γνωστικού - διερευνητικού εργαλείου και ως εργαλείου επικοινωνίας και αναζήτησης πληροφοριών στο πλαίσιο των καθημερινών σχολικών τους δραστηριοτήτων με τη χρήση κατάλληλου λογισμικού και ιδιαίτερα ανοικτού λογισμικού διερευνητικής μάθησης. Εφημερίδα της Κυβερνήσεως : Αρ. Φύλλου 1376, τ. Β΄ 18-10-2001, άρθρο 6.

Με άλλα λόγια, ο πληροφορικός αλφαριθμητισμός (ανάπτυξη τεχνολογικών γνώσεων και δεξιοτήτων για τους υπολογιστές και την πληροφορική) των νηπίων λαμβάνει χώρα μέσα από καθημερινές δραστηριότητες των παιδιών με τους υπολογιστές, οι οποίες είναι απόλυτα ενταγμένες στο αναλυτικό πρόγραμμα.

Προσφερόμενα λογισμικά για την Προσχολική ηλικία

Ο Ξεφτέρης στη χώρα των γραμμάτων

Εκπαιδευτικό λογισμικό που βοηθά στην εξοικείωση με την αναπαράσταση, προφορά και τον τρόπο γραφής των γραμμάτων της ελληνικής γλώσσας.

Μέσα σε ένα φιλικό, εύχρηστο και όμορφο περιβάλλον, το παιδί καλείται να βοηθήσει τον ήρωα της περιπέτειας να συγκεντρώσει όλα τα γράμματα του ελληνικού αλφαβήτου. (ΓΛΩΣΣΑ)

Χαρούμενη αριθμοχώρα

Πρόκειται για ένα εκπαιδευτικό λογισμικό με το οποίο τα παιδιά θα μάθουν:

- Να συγκρίνουν μεγέθη
- Να μετρούν τις έννοιες των αριθμών
- Να ξεχωρίζουν τα διάφορα χρώματα
- Να διακρίνουν διαφορετικά αντικείμενα
- Να διακρίνουν τα σχήματα και τα μεγέθη. (ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ)

Το σπίτι του Μήγκι

Εκπαιδευτικό λογισμικό με πολυμέσα για παιδιά προσχολικής ηλικίας. Ο Μήγκι παρουσιάζει τα ζώα του δάσους και βοηθά στην εύρεση ομοιοτήτων και διαφορών. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει: παρουσίαση διάφορων ζώων, αναγνώριση των ζώων, παρουσίαση και εξάσκηση σε διάφορα χαρακτηριστικά των αντικειμένων, αντίθετα (μεγάλο-μικρό, πάνω-κάτω κλπ) , εξάσκηση της μνήμης. (ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ)

ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ

Είναι εκπαιδευτικό λογισμικό στο οποίο υπάρχουν εκπαιδευτικά παιχνίδια και ασκήσεις, ώστε η ενασχόληση - πλοήγηση να είναι πάντα ευχάριστη και αποδοτική.

Οι ενότητες επίσης συμπληρώνονται με ποιήματα, τραγούδια, μικρά video - clips και πολλά ηχητικά εφέ.

Αλφαβήτα με τον Ζαχαρία

Λογισμικό προσαρμοσμένο στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα για την αφομοίωση των παιδιών με την ελληνική αλφάβητο. Παράλληλα εκπαιδεύονται στη χρήση του πληκτρολογίου και του ποντικιού με ασκήσεις και παιχνίδια.

Hot potatoes

Είναι λογισμικό που επιτρέπει τη δημιουργία αλληλεπιδραστικών τεστ πολλαπλών ερωτήσεων, σταυρόλεξα, αντιστοίχισης, ταξινόμησης και συμπλήρωσης κενών.

Drawing for Children

Πρόκειται για ένα πρόγραμμα ζωγραφικής για μικρά παιδιά με πολλές και πρωτότυπες λειτουργίες.

Kidspiration

Είναι λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης, με κατάλληλα προσαρμοσμένη διεπιφάνεια χρήσης για παιδιά μικρής ηλικίας, που δίνει τη δυνατότητα για συνεργασία στο Διαδίκτυο, ενσωμάτωση νέων εικόνων, δημιουργία νέων βιβλιοθηκών με αντικείμενα, προσθήκη ήχου, δυνατότητα σχεδίασης ιστοσελίδων.

Inspiration

Είναι λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης που δίνει τη δυνατότητα για συνεργασία στο Διαδίκτυο, ενσωμάτωση νέων εικόνων, δημιουργία νέων βιβλιοθηκών με αντικείμενα, προσθήκη ήχου, δυνατότητα σχεδίασης ιστοσελίδων.

Λογισμικά παρουσίασης

Με τα προγράμματα όπως Microsoft Power Graphics δίνεται η δυνατότητα για δημιουργία εξειδικευμένων παρουσιάσεων που μπορούν να εμφανιστούν σε μια παρουσίαση διαφανειών στην οθόνη ή να τυπωθούν. Στις διαφάνειες μπορούν να προστεθούν λογότυπα, εικόνες, γραφήματα και κείμενα μαζί με κίνηση.

Λογισμικά επεξεργασίας κειμένου

Τα λογισμικά επεξεργασίας κειμένου μπορούν να χρησιμοποιηθούν για ανάγνωση και γραφή, για παραγωγή γραπτού λόγου, για επικοινωνία, για εκμάθηση ορθογραφίας και σύνταξης, για μελέτη γραμματικών κανόνων, κλπ.

Μηχανές αναζήτησης

Είναι υπολογιστές εξυπηρέτησης (servers), που διαθέτουν ευρετήρια για τα περιεχόμενα εκατομμυρίων σελίδων δικτύου και είναι προσβάσιμη μέσα από μια διαδικτυακή διεύθυνση.

Ψηφιακές εγκυκλοπαίδειες

Πρόκειται για ψηφιακές εγκυκλοπαίδειες, που απευθύνονται σε όλο τον κόσμο. Υπάρχουν online και όπου είναι απαραίτητο είναι προσαρμοσμένο στις ανάγκες των παιδιών.

Revelation Natural Art tux paint

Περιβάλλον ζωγραφικής και ανάπτυξης δημιουργικότητας