

«Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Λογισμικού για το Νηπιαγωγείο με το λογισμικό Demo Builder: “Γνωρίζω τα σπίτια του κόσμου”»

Ελένη Παπαδημητρίου¹, Αλέξανδρος Καπανιάρης²

¹ Νηπιαγωγός, Μ.Εδ., Μεταπτυχιακή φοιτήτρια Π.Τ.Π.Ε. Πανεπιστημίου Θεσσαλίας

elpapadi@yahoo.gr

² Πληροφορικός, Μ.Σc., Εργαστηριακός συνεργάτης Α.Σ.ΠΑΙ.Τ.Ε. Βόλου, Τμήμα Τεχνολογίας Πληροφορικής & Τηλεπικοινωνιών ΤΕΙ Λάρισας

kapaniaris@teilar.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα εισήγηση παρουσιάζεται ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός για τη δημιουργία εκπαιδευτικού λογισμικού που λειτουργεί ως υποστηρικτικό υλικό για το κλασικό και ολοήμερο Νηπιαγωγείο. Οι αρχές σχεδιασμού του εκπαιδευτικού λογισμικού στηρίζονται στις θεωρίες μάθησης του συμπεριφορισμού και του εποικοδομητισμού. Η εφαρμογή δημιουργήθηκε με το εργαλείο συγγραφής πολυμέσων «Demo Builder» συνδυάζοντας στοιχεία διαθεματικότητας και διαπολιτισμικής παιδαγωγικής. Το εκπαιδευτικό λογισμικό εφαρμόζεται σε τάξη νηπίων και μέσα από μελέτη περίπτωσης καταγράφονται στοιχεία του λογισμικού που τα προσέλκυσαν, αλλά και η αυτονομία με την οποία πλοηγήθηκαν. Η παρούσα εφαρμογή αποτελεί εναλλακτική πρόταση ένταξης των ΤΠΕ στη προσχολική και πρωτοσχολική ηλικία, για παρουσίαση στοιχείων με αλληλεπιδραστικό τρόπο.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Εκπαιδευτικό λογισμικό, διαπολιτισμική εκπαίδευση, διαθεματικότητα, Demo Builder

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στις σύγχρονες Δυτικές κοινωνίες τα μικρά παιδιά έρχονται σε επαφή στην καθημερινή τους ζωή με ένα εύρος τεχνολογικών επιτευγμάτων πολύ προτού φοιτήσουν στο νηπιαγωγείο. Το ελληνικό νηπιαγωγείο δε θα μπορούσε να αγνοεί αυτή την πραγματικότητα. Ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη δραστηριοτήτων, που αξιοποιούν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή ως εργαλείο στο νηπιαγωγείο δε μπορεί πια να αποφευχθεί και εστιάζει μεταξύ άλλων στο να αναπτύξουν τα παιδιά δεξιότητες αξιοποίησης των νέων τεχνολογιών ως εργαλείων για τις διερευνήσεις και τις αναζητήσεις τους (ΥΠΕΠΘ, 2006).

Με βάση τούτο δημιουργήθηκε το εκπαιδευτικό λογισμικό με τίτλο «Γνωρίζω τα σπίτια του κόσμου», ώστε να δοθεί η δυνατότητα στα παιδιά προσχολικής και πρωτοσχολικής ηλικίας να πλοηγηθούν αυτόνομα προσεγγίζοντας στοιχεία για τη θεματική ενότητα «Τα σπίτια του κόσμου». Παράλληλα, δίνεται η δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να προσφέρει με αλληλεπιδραστικό τρόπο και με όσο το δυνατό μικρότερη δική του παρέμβαση πληροφορίες στα παιδιά. Κάνοντας κανείς λόγο για εκπαιδευτικό λογισμικό, αναφέρεται σε εκείνο το μέσο, που αναπτύχθηκε με μοναδικό σκοπό την παροχή διδασκαλίας ή την υποστήριξη των μαθησιακών δραστηριοτήτων (Roblyer, 2008).

Η διδακτική και παιδαγωγική μεθοδολογία εστιάζει στο μαθησιακό σκοπό και τους επιμέρους μαθησιακούς στόχους, αλλά και στην ενεργοποίηση κινήτρων μάθησης, δηλαδή τη δυνατότητα που δίνεται στο μαθητή να συμμετέχει ενεργά και να μαθαίνει μέσα από τις εμπειρίες του. Στην κατεύθυνση αυτή, το λογισμικό πρέπει να δημιουργεί κίνητρα, να προκαλεί και να ενθαρρύνει την ενεργητική, τη συνεργατική, τη διερευνητική και τη δημιουργική προσέγγιση της γνώσης (Παναγιωτακόπουλος, Πιερρακέας, Πιντέλας 2003).

Συγκεκριμένα, στις εφαρμογές του εν λόγω λογισμικού οι μαθησιακοί σκοποί υλοποιούνται γενικότερα μέσα από δομημένες ενότητες (βασικές επιλογές μενού), από τις οποίες στη συνέχεια επιτυγχάνονται οι επιμέρους στόχοι μέσω των υποενότητων-επιλογών. Ταυτόχρονα, λαμβάνεται υπόψη πως η κατάκτηση της γνώσης, σύμφωνα με τον Κοινωνικό Εποικοδομητισμό, είναι μια ενεργός διαδικασία οικοδόμησης νοημάτων και σημασιών, η οποία συντελείται μέσω χρήσης κοινής γλώσσας και συμμετοχής ομάδων ατόμων σε κοινές εμπειρικές και πολιτισμικές πρακτικές. Η μάθηση νοείται ως κοινωνική και συνεργατική δραστηριότητα, που διευκολύνεται παρά κατευθύνεται από τον/την εκπαιδευτικό (Σολομωνίδου, 2006).

«Τα σπίτια του κόσμου», μέσα από τις υποενότητες τους προσφέρουν στον/στην εκπαιδευτικό ευκαιρίες να ενθαρρύνει τα παιδιά να παρατηρήσουν, να προβληματιστούν, να κάνουν συσχετίσεις, να εργαστούν με συνεργατικό τρόπο.

ΓΝΩΣΤΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Η εφαρμογή «Γνωρίζω τα σπίτια του κόσμου», έχει υλοποιηθεί με το λογισμικό συγγραφής πολυμεσικών εφαρμογών «Demo Builden». Συνδυάζει τα γνωστικά αντικείμενα της γλώσσας, της μελέτης φυσικού και ανθρωπογενούς περιβάλλοντος, των εικαστικών, αλλά και της πληροφορικής, λαμβάνοντας έτσι, διαθεματικές διαστάσεις. Παράλληλα, το λογισμικό διέπεται από αρχές της διαπολιτισμικής παιδαγωγικής, γεγονός που επιβεβαιώνεται και από τη χρήση χαρακτήρων από διάφορες χώρες, με τους οποίους τα παιδιά, που πλοηγούνται καλούνται να γνωριστούν, να μάθουν περισσότερα για τα σπίτια, στα οποία ζουν και να συσχετίσουν με τη δική τους κατοικία.

Η ενότητα, που πραγματεύεται η εφαρμογή «Γνωρίζω τα σπίτια του κόσμου» αφορά τα υλικά δόμησης των σπιτιών, τη σύνδεση με γεωγραφικές και καιρικές παραμέτρους, με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των ανθρώπων που

κατοικούν στις διάφορες περιοχές του κόσμου, καθώς και την παρουσίαση των σπιτιών από την οπτική γωνία διάφορων ζωγράφων.

Στα παιδιά το λογισμικό παρουσιάζεται με αναπλαισίωσή του με κατάλληλο εκπαιδευτικό σενάριο, το οποίο βασίζεται στις αρχές της ομαδοκεντρικότητας, της βιωματικής μάθησης, της ενεργού συμμετοχής των παιδιών, της συνεργασίας μεταξύ των παιδιών και του/της παιδαγωγού. Ο ρόλος του/της παιδαγωγού είναι συνεργατικός και υποστηρικτικός στην όλη πορεία των παιδιών. Το λογισμικό είναι δομημένο κατά τέτοιο τρόπο, ώστε να επιτρέπει στα παιδιά να πλοηγηθούν αυτόνομα και να παραμείνουν περισσότερη ώρα ακριβώς στην υποενότητα που τα ενδιαφέρει ή τα προσελκύει πιο πολύ.

Τα παιδιά με τη χρήση του λογισμικού: «Γνωρίζω τα σπίτια του κόσμου», καλούνται να γνωρίσουν κατοικίες κτισμένες σε διαφορετικές γεωγραφικές περιοχές της Ελλάδας και της γης ευρύτερα (νησί, βουνό, πόλη, χωριό, λίμνη, Ιαπωνία, Αφρική, Ολλανδία, Β. Πόλος κτλ). Έπειτα, καλούνται να γνωρίσουν το στοιχείο της μοναδικότητας του κάθε ανθρώπου και να συνδέσουν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των ανθρώπων με τον τόπο, όπου ζουν (στοιχεία διαπολιτισμικής αγωγής). Στη συνέχεια, τα παιδιά προβληματίζονται πάνω στο θέμα υλικών δόμησης και διαπιστώνουν τη σημασία σύνδεσης των υλικών με τις ιδιαίτερες καιρικές συνθήκες που επικρατούν στην εκάστοτε περιοχή (λόγουχάρη, πάγος –ιγκλού). Τέλος, τους δίνεται η ευκαιρία να παρατηρήσουν σπίτια μέσα από τα έργα διάφορων ζωγράφων.

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ

Το λογισμικό «Γνωρίζω τα σπίτια του κόσμου» για το κλασικό και ολόημερο νηπιαγωγείο, αλλά και την πρωτοσχολική ηλικία, δημιουργήθηκε με στόχο να λειτουργήσει συμπληρωματικά στη διδασκαλία έχοντας ως βασικό στόχο να ενισχύσει στην πολλαπλή αναπαράσταση της γνώσης.

Σκοπός του λογισμικού είναι να εμπλουτίσει εποικοδομητικά τη μαθησιακή διαδικασία και να ενισχύσει τη συνεργατική και βιωματική μάθηση στην ενεργοποίηση του νηπίου μέσα από δημιουργικές - διερευνητικές παρουσιάσεις. Το λογισμικό δημιουργήθηκε με στόχο, αφενός να διευκολύνει κάθε νήπιο να ακολουθήσει τους δικούς του μαθησιακούς ρυθμούς, αφετέρου να διευκολύνει τη συνεργασία και τη δημιουργική ανταλλαγή απόψεων μέσα στην τάξη. Η μάθηση νοείται ως κοινωνική και συνεργατική δραστηριότητα, που διευκολύνεται από τον/την εκπαιδευτικό (Σολομωνίδου, 2006).

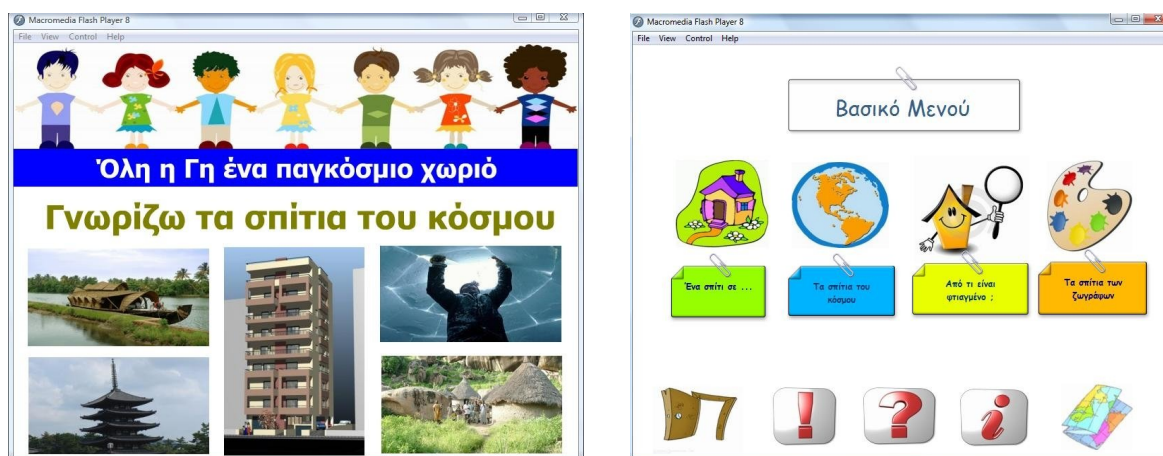
Μία από τις βασικές αρχές σχεδιασμού του λογισμικού ήταν η δημιουργία μιας διεπαφής (interface), εύχρηστης, φιλικής και παράλληλα ελκυστικής. Η αλληλεπίδραση είναι πολυεπίπεδη και βασίζεται στις αρχές της ενεργητικής μάθησης, σύμφωνα με τις οποίες το νήπιο δεν εκλαμβάνεται ως παθητικός δέκτης αλλά ως ενεργή και υπεύθυνη οντότητα, κατευθύνοντας την ατομική του μαθησιακή πορεία. Επιπλέον, το λογισμικό είναι εμπλουτισμένο με την

δυνατότητα εκτύπωσης, σύνδεσης με συγκεκριμένες ιστοσελίδες του διαδικτύου (υπερσυνδέσεις), καθώς και συνδέσμων που οδηγούν σε θεματικά βίντεο, τα οποία έχουν στόχο να καταστήσουν το εκπαιδευτικό υλικό ελκυστικό και ενδιαφέρον για τα νήπια, συνδυάζοντας την διερεύνηση με τη μάθηση.

Η εκπαιδευτική διαδρομή είναι ευέλικτη, καθώς τα νήπια μπορούν να ξεκινήσουν από όποια ενότητα επιθυμούν ή τους ζητηθεί σύμφωνα με την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού. Με αυτό τον τρόπο έχουν τη δυνατότητα να προσδιορίσουν τη δική τους μαθησιακή πορεία. Συνάμα, επειδή σύμφωνα και με τη Σολομωνίδου, ο ρόλος του/της διδάσκοντα είναι πολύ σημαντικός στη διδακτική αξιοποίηση των μέσων διδασκαλίας, το λογισμικό «Γνωρίζω τα σπίτια του κόσμου», είναι έτσι, δομημένο, ώστε ενώ τα παιδιά πλοηγούνται μεν αυτόνομα, αλλά παράλληλα, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να αξιοποιήσει στοιχεία και να βοηθήσει τα παιδιά με κατάλληλους διδακτικούς χειρισμούς να συνδυάσουν στοιχεία, να εμβαθύνουν σε κάποια υποενότητα, να παρατηρήσουν (λόγουχάρη, ενότητα με πίνακες ζωγραφικής), να προσπαθήσουν εργαζόμενα ομαδικά να προβληματιστούν και να συσχετίσουν στοιχεία (παραδείγματος χάριν, σύνδεση υλικών δόμησης με τις ιδιαιτερότητες υπεδάφους γεωγραφικής περιοχής ή με καιρικές συνθήκες) (1999).

ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Το λογισμικό έχει σχεδιασθεί έτσι ώστε όταν εκτελεσθεί για πρώτη φορά να εμφανίζονται στην πρώτη οθόνη χαρακτηριστικές φωτογραφίες με σπίτια από διάφορες περιοχές του κόσμου, ενώ στο πάνω μέρος της επιφάνειας παιδιά από διάφορες περιοχές της γης (στοιχείο διαπολιτισμικής εκπαίδευσης). Έως ότου το νήπιο αποφασίσει να εργαστεί ακούγεται ένα μουσικό απόσπασμα που προδιαθέτει ευχάριστα, ενώ στην συνέχεια οπουδήποτε στοχεύσει με το ποντίκι το νήπιο η εφαρμογή θα ανταποκριθεί και θα εμφανιστεί το κεντρικό μενού.



Σχήμα 1: Η πρώτη οθόνη και το βασικό μενού της εφαρμογής

Ένα βασικό στοιχείο που έχει ληφθεί υπόψη κατά την σχεδίαση του λογισμικού είναι η περιορισμένη χρήση του κειμένου τόσο ως επεξηγηματικού μέσου για την εφαρμογή, όσο και για τις ανάγκες της διδασκαλίας (παροχή νέων πληροφοριών) διότι τα νήπια δεν γνωρίζουν να διαβάζουν. Ο λειτουργικός σχεδιασμός της εφαρμογής στηρίζεται στην συνέπεια των εικόνων σε κάθε οθόνη- ενότητα. Επίσης οι πληροφορίες και οι νέες γνώσεις παρέχονται μέσω της φωτογραφίας και της πιθανής συζήτηση με τον/την εκπαιδευτικό. Σύμφωνα με αυτή την λογική η ενότητα «Τα σπίτια του κόσμου...» εμφανίζεται σε κάθε σημείο της εφαρμογής ως εικόνα της υδρογείου σφαίρας ή η ενότητα «Τα σπίτια των ζωγράφων» με την παλέτα των χρωμάτων. Αντίστοιχα η έξοδος απεικονίζεται πάντα με την πόρτα που ανοίγει δείχνοντας την έξοδο. Επίσης ένα άλλο στοιχείο σχεδιασμού του λογισμικού είναι το γεγονός ότι προσφέρεται η δυνατότητα επιστροφής του παιδιού στο αμέσως προηγούμενο επίπεδο καθώς και στο αμέσως προηγούμενο απ αυτό επίπεδο.

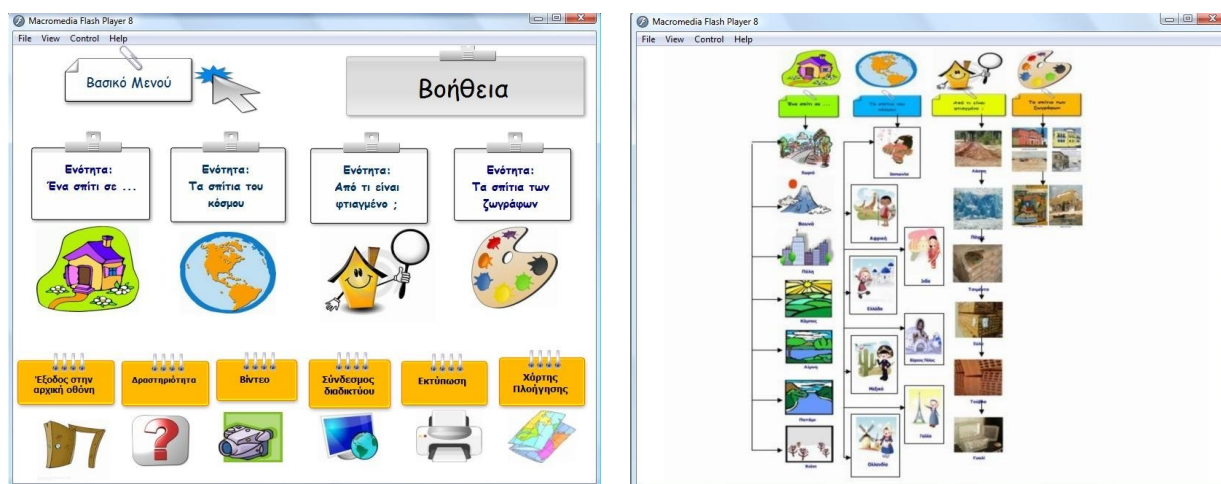


Σχήμα 2: Οι βασικές οθόνες των ενότητων «Ένα σπίτι σε...», «Τα σπίτια του κόσμου», «Από τι είναι φτιαγμένο;», «Τα σπίτια των ζωγράφων».

Οι χρήστες του λογισμικού (νήπια έως και α' τάξη δημοτικού) από το βασικό μενού μπορούν να περιηγηθούν σε τέσσερις ενότητες οι οποίες περιέχουν αντίστοιχα άλλες υποενότητες. Η ενότητα «Ένα σπίτι σε...» περιλαμβάνει οκτώ υποενότητες (Χωριό Βουνό, Πόλη, Κάμπος, Λίμνη, Ποτάμι, Χιόνι) με θέμα το σπίτι σε διαφορετικές περιοχές με διαφορετικό κλίμα. Η

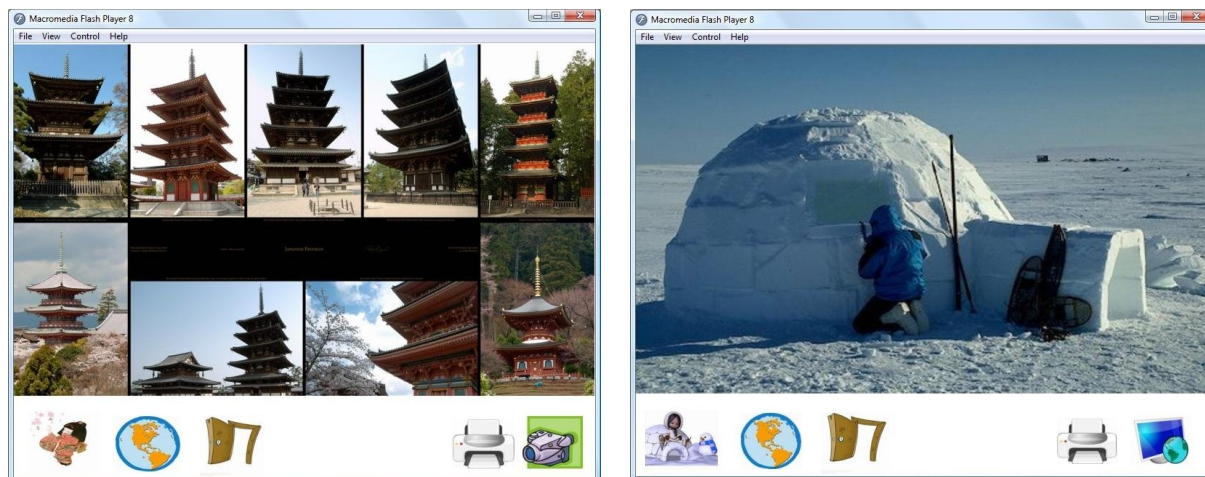
ενότητα «Τα σπίτια του κόσμου» περιλαμβάνει οκτώ υποενότητες (Ιαπωνία, Αφρική, Ινδία, Ελλάδα, Βόρειος Πόλος, Μεξικό, Γαλλία, Ολλανδία) με σπίτια σε διάφορες χώρες του κόσμου. Η ενότητα «Από τι είναι φτιαγμένο..» περιλαμβάνει έξι ενότητες (Λάσπη, Πάγος, Τσιμέντο, Ξύλο, Τούβλο, Γυαλί) και αφορά τα υλικά από τα οποία είναι φτιαγμένα τα σπίτια. Η ενότητα «Τα σπίτια των ζωγράφων» περιλαμβάνει τέσσερις επιλογές με ισάριθμους ζωγράφους με έχουν σαν θέμα στα έργα του το σπίτι.

Η χρήση του λογισμικού από τους μαθητές προϋποθέτει την αρχική ενασχόληση του εκπαιδευτικού μαθαίνοντας στα παιδιά τον τρόπο πλοήγηση ουσιαστικά μέσα από εικόνες. Για την επεξήγηση των εικονιδίων και κουμπιών (button) του λογισμικού από την/τον εκπαιδευτικό πριν την χρήση του λογισμικού υπάρχει μια βοηθητική οθόνη του λογισμικού που επεξηγεί αναλυτικά την κάθε λειτουργία. Επίσης υπάρχει δυνατότητα πλοήγησης στο λογισμικό μέσα από τον σχετικό χάρτη (site map) σε οποιοδήποτε επίπεδο.



Σχήμα 3: Οι βοηθητικές οθόνες του λογισμικού (οθόνη επεξήγησης εικονιδίων [help screen], χάρτης πλοήγησης λογισμικού [site map]).

Εκτός από την διερεύνηση των επιλογών του λογισμικού σε κάθε επίπεδο με την παρότρυνση της/του εκπαιδευτικού ή αποκλειστικά από τον μαθητή-τρια και τις δραστηριότητες που θα τοποθετηθούν στο μέλλον (κουίζ, πάζλ) υπάρχουν και δικτυακά διαδραστικά στοιχεία όπως σύνδεσμοι σε σχετικές ιστοσελίδες που περιέχουν σχετικές φωτογραφίες με το θέμα καθώς και σχετικά βίντεο μέσω σύνδεσης με το διαδίκτυο (YouTube). Μ' αυτό τον τρόπο οι χρήστες της νηπιακής και πρωτοσχολικής ηλικίας μπορούν να πάρουν επιπρόσθετες πληροφορίες μέσω του διαδικτύου (εικόνες, video).



Σχήμα 4: Οι δικτυακές διαδραστικές λειτουργίες του λογισμικού (προσθήκη βίντεο, προσθήκη υπερσυνδέσεων στο διαδίκτυο) οι οποίες ενεργοποιούνται μέσω σχετικών εικονιδίων.

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ – ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Η διδακτική προσέγγιση που ακολουθείται στο λογισμικό είναι αυτή της διαθεματικότητας, σύμφωνα και με τον Οδηγό Νηπιαγωγού (2006). Πρόκειται για προσέγγιση της γνώσης ως ολότητα κι όχι τεμαχισμένη σε διαφορετικές γνωστικές περιοχές. Έτσι, λοιπόν, συνδυάζονται στο λογισμικό «Τα σπίτια του κόσμου» γνώσεις, που άπτονται διαφόρων γνωστικών περιοχών, όπως η μελέτη περιβάλλοντος, τα εικαστικά, η πληροφορική και η γλώσσα. Το πιο σημαντικό όμως είναι ότι η διαθεματική προσέγγιση αντανάκλα μια αντίληψη για τη μάθηση, στο πλαίσιο της οποίας τα παιδιά εμπλέκονται δυναμικά στη μαθησιακή διαδικασία.

Οι διδακτικοί στόχοι για το σχεδιασμό και την ανάπτυξη του λογισμικού τέθηκαν με βάση τη στοχοθεσία του ΔΕΠΠΣ (2003), σύμφωνα με την οποία τα παιδιά καλούνται να γνωρίζουν πως χτίζεται ένα σπίτι (μελέτη περιβάλλοντος), να γνωρίζουν έργα μεγάλων ζωγράφων (εικαστικά), να ανακαλύπτουν τις δυνατότητες του υπολογιστή και να τον αξιοποιούν στην καθημερινή τους ζωή (πληροφορική), αλλά και να ενθαρρύνονται να παρατηρούν και να περιγράφουν, να εξηγούν και να ερμηνεύουν (προφορικός λόγος).

Επιπλέον, το εκπαιδευτικό λογισμικό δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να προβληματιστούν, να συσχετίσουν παραμέτρους, να συμμετέχουν σε συζητήσεις χρησιμοποιώντας επιχειρηματολογία κι ως εκ τούτου να βελτιώνουν και να εμπλουτίζουν τον προφορικό τους λόγο.

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Το λογισμικό «Τα σπίτια του κόσμου» εφαρμόστηκε σε κλασικό νηπιαγωγείο σε τάξη οκτώ νηπίων, αγροτικής περιοχής. Τα παιδιά ήταν εξοικειωμένα με τη χρήση υπολογιστή στην τάξη, μιας και χρησιμοποιείται γενικότερα για

δραστηριότητες, ωστόσο, δεν έχουν ανάλογες εμπειρίες από το σπίτι. Το θέμα «υλικών δόμησης σπιτιών» απασχόλησε την τάξη για μια εβδομάδα περίπου. Αρχικά διερευνήθηκαν οι αρχικές απόψεις των παιδιών για το θέμα, οι οποίες αποδείχθηκε ότι ήταν αρκετά ελλιπείς. Ακολούθησε η χρησιμοποίηση του λογισμικού για μισή ώρα καθημερινά, όπου τα παιδιά πλοηγούνταν αυτόνομα, μα ενθαρρύνονταν από τη νηπιαγωγό με κατάλληλους διδακτικούς χειρισμούς να παρατηρούν, να υποβάλλουν ερωτήσεις, να περιγράφουν ό,τι τους εντυπωσιάζει ή ό,τι δεν κατανοούν. Μέσα από την παρατήρηση αποδεικνύεται πως το λογισμικό είναι εύχρηστο, με ευχάριστο, ελκυστικό περιβάλλον για τα παιδιά.

Πιο αναλυτικά, τα στοιχεία που προσέλκυαν τα παιδιά κατά τη χρήση του λογισμικού είναι η λογική αλληλουχία ενεργειών και η ευκολία πλοήγησης στο περιεχόμενο. Το περιβάλλον του μαθήματος είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε να παρέχει ευκολία στην πλοήγηση, καθώς είναι χωρισμένο σε διακριτές και σταθερές περιοχές. Τα παιδιά αισθάνθηκαν αυτοπεποίθηση, γιατί λειτούργησαν αυτόνομα και μετακινούνταν σε όποια υποενότητα ήθελαν, χωρίς βοήθεια από την εκπαιδευτικό.

Παράλληλα, επειδή η ροή του περιεχομένου ελέγχεται από τον χρήστη και όχι από εντολές χρόνου ή άλλων περιορισμών, τα παιδιά παρέμεναν όση ώρα ήθελαν στις διάφορες υποενότητες και παρατηρούσαν, υπέβαλλαν ερωτήσεις και εμπλέκονταν σε διάλογο.

Τα γραφικά προσέλκυαν και κράτησαν για ώρα το ενδιαφέρον των παιδιών, ενώ ταυτόχρονα, η μουσική τα εντυπωσίασε. Ακόμη, η χρησιμοποίηση παιδικών χαρακτήρων, τα έκανε να «αισθανθούν οικεία», σα να έκαναν ένα «ταξίδι» μέσα από το λογισμικό για να γνωρίσουν τα παιδιά του κόσμου και τα σπίτια στα οποία ζουν. Τέλος, η δυνατότητα σύνδεσης με το διαδίκτυο και η παρακολούθηση σχετικού video, τα ενθουσίασε, γιατί μόνο με τους δικούς τους χειρισμούς, κατάφεραν να μπουν σε άλλα «περιβάλλοντα».

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΒΕΛΤΙΩΣΗ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Προκειμένου να γίνει ακόμη πιο αλληλεπιδραστικό το λογισμικό «Τα σπίτια του κόσμου», θα ήταν γόνιμο να εμπλουτιστεί με δραστηριότητες-παιχνίδια για τα παιδιά, όπως οι αντιστοιχήσεις, η συμπλήρωση παζλ. Ακόμη, θα μπορούσε να ενισχυθεί με περισσότερο υλικό (φωτογραφίες), αλλά και να επεκταθεί σε περισσότερες ενότητες συνδυάζοντας κι άλλα γνωστικά αντικείμενα.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η συμβολή των Τ.Π.Ε. στη διδασκαλία και ιδιαίτερα στην προσχολική και πρωτοσχολική ηλικία, φαίνεται ότι επιφέρει ευεργετικά μαθησιακά αποτελέσματα, λόγω της ελκυστικότητας του περιβάλλοντος αλλά και της ευελιξίας που προσφέρει στην προσέγγιση της γνώσης μέσω πολλαπλών μαθησιακών διαδρομών και μεθόδων. Η παρουσίαση στην παρούσα εργασία του εκπαιδευτικού λογισμικού «Τα σπίτια του κόσμου» εντάσσεται στις προσπάθειες αναζήτησης καινοτόμων διδακτικών πρακτικών που

επικαιροποιούν και εκσυγχρονίζουν την εκπαιδευτική διαδικασία. Ταυτόχρονα, τεκμηριώνεται η ανάγκη αξιοποίησης σύγχρονων τεχνολογικά μαθησιακών περιβαλλόντων και η εύρεση τέτοιων διδακτικών προσεγγίσεων, που να συστηματοποιούν με αναλυτικό τρόπο τη γνώση προσφέροντας «ανακαλυπτική μάθηση» στα παιδιά

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Roblyer, M. (2008). Εκπαιδευτική Τεχνολογία και Διδασκαλία (επιμ. έκδοσης Μουντρίδου Μ.) (σελ. 109). Αθήνα: Ίων.
2. Παναγιωτόπουλος, Χ., Πιερρακέας, Χ., Πιντέλας, Π. (2003). Το εκπαιδευτικό λογισμικό και η αξιολόγηση του (σελ. 133-136). Αθήνα: Μεταίχμιο.
3. Σολομωνίδου, Χ. (1999). Εκπαιδευτική τεχνολογία. Μέσα, υλικά, διδακτική χρήση και αξιοποίηση. (σελ.49,71). Αθήνα: Καστανιώτης
4. Σολομωνίδου, Χ. (2006). Νέες τάσεις στην εκπαιδευτική τεχνολογία. Εποικοδομητισμός και σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης (σελ.38). Αθήνα: Μεταίχμιο.
5. ΥΠΕΠΘ, (2006). Οδηγός Νηπιαγωγού, Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί - Δημιουργικά Περιβάλλοντα μάθησης, (σελ. 9,349-354), Αθήνα: ΟΕΔΒ