**Ασύγχρονη δραστηριότητα Πακέτου 4**

(Ο επιμορφωτής θα επιλέξει δύο - τρεις από τις εργασίες των επιμορφούμενων προκειμένου να παρουσιαστούν κατά την επόμενη συνεδρία στην ολομέλεια)

**Π4. Δραστηριότητα**

Επιλογή μιας εκ των παρακάτω δραστηριοτήτων.

Οι επιμορφούμενοι καλούνται να:

* σχεδιάσουν μία διδακτική παρέμβαση που θα αξιοποιεί ένα ψηφιακό εργαλείο/περιβάλλον της επιλογής τους με βάση τα χαρακτηριστικά του Σχεδίου Εργασίας.
* σχεδιάσουν μία διδακτική παρέμβαση που θα αξιοποιεί ένα ψηφιακό εργαλείο/περιβάλλον της επιλογής τους με βάση τα χαρακτηριστικά της Ομαδοσυνεργατικής προσέγγισης.
* σχεδιάσουν μία διδακτική παρέμβαση που θα αξιοποιεί ένα ψηφιακό εργαλείο/περιβάλλον της επιλογής τους με βάση τα χαρακτηριστικά της Διερευνητικής προσέγγισης.
* σχεδιάσουν μία διδακτική παρέμβαση που θα αξιοποιεί ένα ψηφιακό εργαλείο/περιβάλλον της επιλογής τους με βάση τα χαρακτηριστικά της Επίλυσης Προβλήματος.
* σχεδιάσουν μία σύγχρονη διδακτική παρέμβαση που θα αξιοποιεί ένα ψηφιακό εργαλείο/περιβάλλον της επιλογής με βάση τα χαρακτηριστικά της Ανεστραμμένης τάξης.
* σχεδιάσουν την ίδια διδακτική παρέμβαση που θα αξιοποιεί το ίδιο ψηφιακό εργαλείο/περιβάλλον της επιλογής τους ακολουθώντας τα χαρακτηριστικά δύο διαφορετικών προσεγγίσεων, της διαθεματικής προσέγγισης και μιας ακόμη προσέγγισης από τις παραπάνω περιγράφοντας το πώς συνδυάζονται.

και να αναρτήσουν το παραγόμενο αρχείο στον «Χώρο Ανάρτησης Ασύγχρονης Δραστηριότητας», του παρόντος Εκπαιδευτικού Πακέτου 4 με αντίστοιχο όνομα αρχείου: «Π4\_επώνυμο\_όνομα».

**ΑΠΑΝΤΗΣΗ**

**ΤΙΤΛΟΣ**

**Ο δικός μας πίνακας**

**εμπνευσμένος από τον Wassily Kandinsky!**

**Επιμορφούμενη - Δημιουργός:**

Λαγουδάκη Ελένη

**1.Συνοπτική παρουσίαση της Διδακτικής Παρέμβασης**

**1.1 Εμπλεκόμενα Θεματικά Πεδία / Θεματικές Ενότητες**

Κατά την υλοποίηση της δραστηριότητας που παρουσιάζεται, βάσει του Νέου Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση (Β’ Έκδοση, Αθήνα 2022), θα αξιοποιηθεί κατά κύριο λόγο το θεματικό πεδίο «Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση» και πιο συγκεκριμένα η θεματική ενότητα «Τέχνες», αφού τα υπό επεξεργασία αντικείμενα είναι η «Εικαστική μορφή και σύνθεση» και το «Εικαστικό περιεχόμενο». Το θεματικό αυτό πεδίο θα συνδυαστεί με το πεδίο «Παιδί και Επικοινωνία» και ειδικότερα με τη θεματική ενότητα «Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ)».

**1.2 Τάξη στην οποία απευθύνεται:**

Μαθητές / τριες νηπιαγωγείου ηλικίας 4 – 6 ετών

**1.3 Υλικοτεχνική υποδομή**

Για την υλοποίηση της δραστηριότητας είναι απαραίτητος ο ηλεκτρονικός υπολογιστής της τάξης και 2 ταμπλετ που διαθέτει το σχολείο. Σε όλες τις συσκευές είναι εγκατεστημένο το εκπαιδευτικό λογισμικό που θα αξιοποιηθεί για την δραστηριότητα, το **Revelation Natural Art (RNA).**

Επιλέχθηκε το συγκεκριμένο λογισμικό αισθητικής έκφρασης και ανάπτυξης της δημιουργικότητας διότι είναι κατάλληλο για παιδιά προσχολικής ηλικίας, εύχρηστο και επιτυγχάνεται η  εξοικείωση των παιδιών με τις ΤΠΕ. Συγκεκριμένα τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να εξοικειωθούν με τη χρήση και του ποντικιού ή της οθόνης αφής αντίστοιχα, αλλά και να κατανοήσουν τη χρησιμότητα των Νέων Τεχνολογιών στην καθημερινή μας ζωή, μέσα από ένα περιβάλλον αρκετά ελκυστικό και παιγνιώδες.

**1.4 Οργάνωση της διδασκαλίας**

Για τις ανάγκες της Διδακτικής Παρέμβασης θα ακολουθηθεί η μέθοδος της Ομαδοσυνεργατικής μάθησης, διότι μέσα από την αλληλεπίδραση των μελών της ομάδας, την αλληλοβοήθεια και τον μαθητοκεντρικό χαρακτήρα της επιτυγχάνονται τα μέγιστα μαθησιακά αποτελέσματα. Τα παιδιά θα εργαστούν σε μικρές ομάδες των 2 ατόμων που λόγω της ηλικίας τους (προσχολική) είναι ευκολότερο να συνεργαστούν μπροστά στον ηλεκτρονικό υπολογιστή ή το τάμπλετ με σκοπό τη δημιουργία του δικού τους έργου.

Το εν λόγω λογισμικό ανήκει στα περιβάλλοντα Εποικοδομιστικού τύπου και συνδέεται με τις Γνωστικές και Εποικοδομιστικές θεωρίες μάθησης, καθώς ενισχύει την αυτενέργεια των παιδιών, τη δημιουργικότητα, την μάθηση μέσω της διερεύνησης και της επίλυσης προβλημάτων. Οι διδακτικές στρατηγικές και παρεμβάσεις αυτού του τύπου υποστηρίζουν ή ακόμα και ενισχύουν έναν μαθητοκεντρικό χαρακτήρα στη διδασκαλία, χωρίς όμως να παραγκωνίζουν τον ρόλο του εκπαιδευτικού, ο οποίος γίνεται διευκολυντής και συντονιστής στην προσπάθεια των μαθητών να οικοδομήσουν τις γνώσεις τους.

**1.5 Διδακτικοί Στόχοι**

Κύριος διδακτικός στόχος της δραστηριότητας είναι οι μαθητές / τριες να δημιουργήσουν το δικό τους καλλιτεχνικό έργο μέσα από την Ενότητα των Εικαστικών με τη χρήση ΤΠΕ και ειδικότερα εκπαιδευτικού λογισμικού που έχει παιγνιώδη μορφή.

Η δραστηριότητα είναι βασισμένη στο Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (2022) και συγκεκριμένα στο θεματικό πεδίο **«Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση»** και στην θεματική ενότητα **«Τέχνες»** και συγκεκριμένα στις **«Εικαστικές Τέχνες»**. Τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα είναι:

**Γνώσεις:**

* Να γνωρίσουν τον Ρώσο ζωγράφο Wassily Kandinsky
* Να διακρίνουν χρώματα, είδη γραμμών και σχημάτων στο περιβάλλον και στα έργα τέχνης
* Να προσδιορίζουν διαφορετικές τεχνικές (π.χ. κολάζ, ψηφιδωτό) και τεχνοτροπίες (π.χ. κυβισμός) δημιουργίας και αναπαράστασης έργων τέχνης
* Να διακρίνουν τα μέσα που τους είναι χρήσιμα για τη σύνθεση μιας εικαστικής δημιουργίας

**Δεξιότητες:**

* Να παρατηρούν ένα έργο τέχνης και να κάνουν υποθέσεις για το περιεχόμενό του
* Να χρησιμοποιούν τη δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας για την παραγωγή μιας εικαστικής δημιουργίας

**Στάσεις:**

* Να αντιμετωπίζουν με φαντασία και δημιουργικότητα τη διαδικασία σύνθεσης ενός έργου τέχνης
* Να συνεργάζονται για τη δημιουργία ενός καλλιτεχνήματος

Στην εμπλεκόμενη θεματική ενότητα **«Παιδί και Επικοινωνία», ΤΠΕ** και συγκεκριμένα **«Επεξεργασία της Πληροφορίας και Ψηφιακή Δημιουργία»** τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα είναι:

**Γνώσεις:**

* Να γνωρίζουν τα ψηφιακά εργαλεία που είναι απαραίτητα για να διαχειριστούν και να παρουσιάσουν τις πληροφορίες

**Δεξιότητες:**

* Να δημιουργούν πρωτότυπα ψηφιακά έργα και να εκφράζονται με λογισμικά σχεδίασης και επεξεργασίας, αναπαραγωγής και καταγραφής πληροφοριών (ήχου, εικόνας, βίντεο)
* Να διερευνούν, να ανακαλύπτουν, να πειραματίζονται με την κατάλληλη χρήση λογισμικών ανοιχτού τύπου

**Στάσεις:**

* Να αξιοποιούν τις ΤΠΕ για να εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο

**1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια**

Για την ολοκλήρωση της δραστηριότητας υπολογίζεται ότι θα χρειαστούν 2 διδακτικές ώρες (45 λεπτά η κάθε μία) από το ωρολόγιο πρόγραμμα του νηπιαγωγείου. Πιθανόν η διάρκεια να διαφοροποιηθεί ανάλογα με τον αριθμό των παιδιών και την εξοικείωσή τους με την χρήση του υπολογιστή.

**1.7 Προαπαιτούμενες γνώσεις / δεξιότητες των μαθητών**

Προκειμένου να επιτευχθούν οι στόχοι της δραστηριότητας οι μαθητές/τριες χρειάζεται:

* Να έχουν κατακτήσει βασικές γνώσεις χρήσης υπολογιστή και τάμπλετ (ενεργοποίηση-απενεργοποίηση, χρήση πληκτρολογίου και ποντικιού, εξοικείωση με οθόνη αφής)
* Να είναι εξοικειωμένοι με την βασική εργαλειοθήκη ενός λογισμικού ζωγραφικής
* Να εργάζονται σε ζευγάρια και να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους για την επίτευξη κάποιου κοινού στόχου

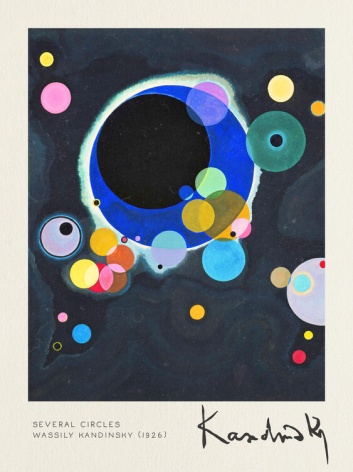
**2. Αναλυτική Παρουσίαση της Διδακτικής Παρέμβασης**

* 1. **Διδακτικές προσεγγίσεις**

Η εκπαιδευτική διαδικασία με την χρήση ΤΠΕ γίνεται πιο σύγχρονη αξιοποιώντας σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις και αφήνοντας στο παρελθόν διδασκαλίες παραδοσιακού τύπου. Η δραστηριότητα αυτή, χωρίς τη χρήση των ΤΠΕ, θα γινόταν με χρήση διαφόρων υλικών (χρώματα, πινέλα, τέμπερες κλπ.) της σχολικής αίθουσας για την κατασκευή ενός ατομικού έργου, ενισχύοντας μόνο την καλλιτεχνική έκφραση των παιδιών. Όμως, πρόκειται για μια δραστηριότητα με ομαδοσυνεργατική προσέγγιση και χρήση ΤΠΕ κατά την οποία τα παιδιά δουλεύουν στις ομάδες που αποτελούνται από 2 άτομα, που έχει ορίσει ο/η νηπιαγωγός και κάθε ζευγάρι καλείται να σχεδιάσει τον δικό του πίνακα στον υπολογιστή της τάξης ή το τάμπλετ με την χρήση του εκπαιδευτικού λογισμικού. Συνεργάζονται έχοντας και τα δύο μέλη ενεργό ρόλο μέσα στην ομάδα, ανταλλάσσουν ρόλους και απόψεις και τέλος δημιουργούν τον δικό τους μοναδικό πίνακα ζωγραφικής. Ο/Η νηπιαγωγός έχει ρόλο υποστηρικτικό και παρεμβαίνει μόνο όποτε κρίνεται απαραίτητο για την ομαλή διεξαγωγή της δραστηριότητας.

* 1. **Πορεία Διδασκαλίας**

Σε οργανωμένες δραστηριότητες που έχουν προηγηθεί ο/η νηπιαγωγός έχει φέρει σε επαφή τα παιδιά με Πίνακες Ζωγραφικής του **Wassily Kandinsky** με εκτυπωμένες εικόνες και φωτογραφίες με χρήση του διαδικτύου.

 Μέσω της παρατήρησης και της συζήτησης γίνεται ανάλυση των έργων τέχνης (χρώματα, σχήματα, συναισθήματα καθώς ζωγράφιζε ο καλλιτέχνης κλπ.) και μέσω υπολογιστή γίνεται αναζήτηση στοιχείων για την ζωή και το έργο του σπουδαίου ζωγράφου.

Οι μαθητές/τριες καλούνται, αφού χωριστούν σε ισοδύναμα ζευγάρια (ομάδες 2 ατόμων), με τη χρήση του λογισμικού **Revelation Natural Art** να δημιουργήσουν τον δικό τους πίνακα ζωγραφικής εμπνευσμένοι από τα έργα που τους παρουσιάστηκαν. Αρχικά, συζητούν για τα χρώματα και τα σχήματα ή τις γραμμές που θα ήθελαν να έχει ο πίνακάς τους και ξεκινούν την δημιουργία στον ηλεκτρονικό υπολογιστή της τάξης ή στα τάμπλετ. Τα λογισμικό είναι γνώριμο στα παιδιά και με σαφείς οδηγίες από τον/την εκπαιδευτικό δημιουργούν το δικό τους έργο και το αποθηκεύουν, ώστε να συνεχίσει η επόμενη ομάδα. Ο/η νηπιαγωγός παρεμβαίνει μόνο όταν χρειάζονται βοήθεια με την χρήση του λογισμικού ζωγραφικής ή για να ενθαρρύνει την ενεργή συμμετοχή όλων των μελών της κάθε ομάδας.

Η Διδακτική Παρέμβαση σχεδιάστηκε για να αξιοποιηθεί στη φάση της εμπέδωσης.

**Επέκταση της Δραστηριότητας**

Επεκτείνοντας τη διδακτική παρέμβαση, έχουμε την επιλογή να χρησιμοποιήσουμε και διάφορα άλλα εργαλεία, όπως Εφαρμογές Παρουσίασης (π.χ. Power Point) για να παρουσιάσουμε στην ολομέλεια τις δημιουργίες όλων των ομάδων. Επίσης, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τον εκτυπωτή του σχολείου όπου θα εκτυπώσουμε τους έγχρωμους πίνακες των μαθητών και θα αναρτηθούν στον πίνακα ανακοινώσεων του σχολείου ή σε άλλο εμφανές σημείο όπου έχουν πρόσβαση μαθητές, εκπαιδευτικοί του σχολείου αλλά και γονείς.

**3. Δικτυογραφία**

el.wikipedia.org

Εικόνες (πηγή): https://www.europosters.gr/wassily-kandinsky