



Αξιοποίηση διαδικτυακού υλικού για δημιουργικές εργασίες παιδιών προσχολικής ηλικίας

Δρ Μαρία Σιακαλλή, Νηπιαγωγός
Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου

Ακρόαση παραμυθιού

<http://www2.patakis.gr/25istories/>

Προτάσεις για αξιοποίηση

Δυνατότητες εργαλείου

- Ακρόση παραμυθιού πατώντας σε ένα από τα βιβλία της βιβλιοθήκης



Η νηπιαγωγός επικοινωνεί την ιστοσελίδα στα παιδιά και δίνει γρίφους ώστε να εντοπίσουν το βιβλίο από το οποίο θα ακούσουν το συγκεκριμένο παραμύθι που έχει επιλέξει. Αφού ακούσουν το παραμύθι η νηπιαγωγός καλεί τα παιδιά:

- να εικονογραφήσουν το παραμύθι.
- να βρουν ρούχα και αξεσουάρ που υπάρχουν στο σπίτι ώστε να μεταμορφωθούν στο χαρακτήρα του παραμυθιού που επιλέγουν.
- να δώσουν δικό τους τέλος στο παραμύθι
- να συνεχίσουν το παραμύθι ή να του δώσουν άλλη τροπή ξεκινώντας με τη φράση «τι και αν. . .»

Ακρόαση παραμυθιού

https://www.facebook.com/search/top/?q=%CE%BC%CE%BF%CF%85%CF%83%CE%B5%CE%AF%CE%BF%20%CF%80%CE%B1%CF%81%CE%B1%CE%BC%CF%85%CE%B8%CE%B9%CE%BF%CF%8D%20-%20fairytale%20museum&epa=SEARCH_BOX

Προτάσεις για αξιοποίηση

Ζωντανή αφήγηση παραμυθιού καθημερινά στις 11:30 και στις 16:00 από διάφορους καλλιτέχνες και όχι μόνο.
Δυνατότητα παρακολούθησης όλων των αφηγήσεων σε οπτικογράφηση



Μουσείο
Παραμυθιού -
Fairytale Museum
@mouseioparamithiou

Η νηπιαγωγός επικοινωνεί την ιστοσελίδα στα παιδιά και καλεί αφού ακούσουν τον παραμύθι

- να ζωγραφίσουν τη σκηνή που τους άρεσε περισσότερο
- να συνεχίσουν την ιστορία
- να δώσουν έναν δικό τους τίτλο στην ιστορία
- να αφηγηθούν ξανά την ιστορία
- να πουν την ιστορία με λίγα λόγια (περίληψη)

Ενδυνάμωση παρατηρητικότητας και μνήμης

<https://www.youtube.com/watch?v=obkJBFtkjHg&feature=youtu.be>

**Προτάσεις για
αξιοποίηση**

Η νηπιαγωγός επικοινωνεί τον σύνδεσμο με το φιλμάκι στα παιδιά και καλεί την ιστοσελίδα στα παιδιά. Καλεί τα παιδιά να παρακολουθήσουν το φιλμάκι προσεκτικά όσες φορές θέλουν. Στη συνέχεια (δίχως να βλέπουν το φιλμάκι) καλούνται να απαντήσουν σε διάφορες ερωτήσεις παρατηρητικότητας και μνήμης όπως για παράδειγμα τι χρώμα είναι το παντελόνι του αγοριού;/ φορά σκουλαρίκια το κορίτσι;/ ποιο από τα δύο παιδιά είναι το μεγαλύτερο σε ηλικία;/ πόσα φυτά έχει το σαλόνι της οικογένειας;/ πόσα παιχνίδια υπάρχουν στο χαλί;/ τι χρώμα έχει η σαπυνοθήκη;

Παιχνίδι μνήμης: όλα τα άτομα που συμμετέχουν έχουν χαρτί και μολύβι. Παρακολουθούν το φιλμάκι 2 φορές. Αφού ολοκληρωθεί η παρακολούθηση έχουν συγκεκριμένο χρόνο (π.χ 2 λεπτά) να ζωγραφίσουν όσα περισσότερα αντικείμενα μπορούν να θυμηθούν ότι είδαν στο φιλμάκι. Νικητής/ Νικήτρια είναι το άτομο που καταφέρει να θυμηθεί και να ζωγραφίσει τα περισσότερα αντικείμενα.

Σε συνέχεια της προηγούμενης δραστηριότητας η νηπιαγωγός ενθαρρύνει τα παιδιά να παίξουν το ίδιο παιχνίδι με κάποιο άλλο άτομο και να δημιουργήσουν δικές τους ερωτήσεις μνήμης. Σημείωση: η δραστηριότητα μετατρέπεται σε παιχνίδι με συμμετοχή 3-4 ατόμων. Κάθε άτομο που απαντά ορθά σε ερώτηση παίρνει 1 βαθμό. Νικητής/ νικήτρια είναι ο παίχτης/ η παίχτρια με τους περισσότερους βαθμούς στο τέλος της διαδικασίας

Ανάπτυξη δεξιοτήτων δημιουργικής σκέψης

Πρόγραμμα paint



Προτάσεις για αξιοποίηση

Η νηπιαγωγός επικοινωνεί στα παιδιά και τους γονείς φωτογραφία κάποιου καθημερινού αντικειμένου (π.χ φλυτζάνι, παπούτσι κ.λ.π). Καλεί γονείς και παιδιά να επικολλήσουν τη φωτογραφία σε νέο καμβά στο πρόγραμμα paint στον Η/Υ και με προσθήκες να αλλάξουν το αντικείμενο σε κάτι διαφορετικό

Κινούμενες παρουσιάσεις (animated presentations)

www.powtoon.com

Δυνατότητες εργαλείου

- Δημιουργία κινούμενων παρουσιάσεων
- Επιλογή χαρακτήρων και μουσικής υπόκρουσης
- Ποικιλία προτύπων (templates)
- Πρότυπα για σκοπούς εκπαίδευσης
- Ελληνικές γραμματοσειρές
- Αποθήκευση των παρουσιάσεων στον Η/Υ σε μορφή video, pdf, ppt
- Μοίρασμα παρουσιάσεων μέσω email κ.α

Προτάσεις για αξιοποίηση

Η νηπιαγωγός δημιουργεί κινούμενη παρουσίαση για:

- ανάθεση ημερήσιας αποστολής (π.χ εντοπίζουμε στο σπίτι όλα τα αντικείμενα που το όνομά τους αρχίζει από . . . / που έχουν πάνω γραμμένο αριθμό ή αριθμούς/ που χρησιμοποιούνται για . . .)
- ακολουθία βημάτων με συγκεκριμένο σκοπό (π.χ χειροτεχνία)

Εργασία στο powtoon σε 4 βήματα

<https://www.youtube.com/watch?v=O4jY3oY2DOs&rel=0>