

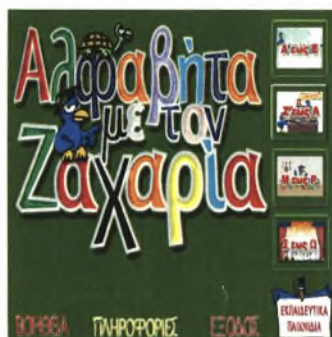
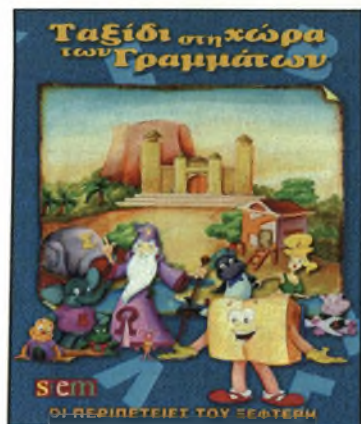
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΛΟΓΙΣΜΙΚΩΝ: ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ
ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ.

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ ΒΑΣΙΛΙΚΗ

ΕΠΙΒΛΕΨΗ: 1. ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΥ ΜΑΡΙΑ
2. ΧΡΟΝΑΚΗ ΑΝΝΑ



ΒΟΛΟΣ, ΙΟΥΝΙΟΣ 2005



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ & ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ
ΕΙΔΙΚΗ ΣΥΛΛΟΓΗ «ΓΚΡΙΖΑ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ»**

Αριθ. Εισ.: 4440/1
Ημερ. Εισ.: 01-07-2005
Δωρεά: Συγγραφέας
Ταξιθετικός Κωδικός: ΠΤ – ΠΠΕ
2005
ΟΙΚ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

ΜΕΡΟΣ 1^ο

- 1. ΟΡΙΣΜΟΙ.....σελ7
 - ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ
 - ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ
 - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ
- 2. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ.....σελ9
 - 2.1. ΕΙΔΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ.....σελ9
 - 2.2. ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΛΟΓΙΣΜΙΚΩΝ.....σελ14
 - 2.3. ΕΙΔΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ...σελ16
- 3. ΑΝΟΙΚΤΑ-ΚΛΕΙΣΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ.....σελ18
- 4. ΟΙ ΘΕΩΡΙΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ Η ΕΠΙΔΡΑΣΗ ΤΟΥΣ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ
 - 4. 1. ΟΙ ΘΕΩΡΙΕΣ ΤΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣσελ19
 - 4. 2. ΟΙ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΘΕΩΡΙΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ.....σελ22
 - 4. 3. ΟΙ ΘΕΩΡΙΕΣ ΟΙΚΟΔΟΜΗΣΗΣ ΤΗΣ ΓΝΩΣΗΣ.....σελ24
 - 4. 4. ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ Η ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΤΕΡΗ ΘΕΩΡΙΑ ΜΑΘΗΣΗΣ ΓΙΑ ΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ;.....σελ26
- 5. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΚΑΙ ΣΧΟΛΙΚΗ ΠΡΑΚΤΙΚΗ
 - 5. 1. ΨΥΧΟΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΜΕΛΕΤΗΣ ΓΙΑ ΤΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΜΑΘΗΣΗΣσελ27
 - 5. 2. ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΩΝ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΩΝ ΜΑΘΗΣΗΣ ΣΤΗ ΣΧΟΛΙΚΗ ΠΡΑΚΤΙΚΗ.....σελ29
 - 5. 3. ΚΑΤΗΓΟΡΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΙΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ- ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΑ ΡΕΥΜΑΤΑ ΧΡΗΣΗΣ.....σελ31
 - 5. 4. ΚΑΤΗΓΟΡΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗΝ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΚΑΙ ΤΙΣ ΘΕΩΡΙΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ....σελ33

- 6. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΚΑΙ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΠΑΙΔΙΩΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ
 - ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....σελ34
 - 6. 1. ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ.....σελ 36
 - 6. 2. ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΣΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ.....σελ37
 - 6. 3. ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΔΕΠΠΣ.....σελ 38
 - 6. 4. ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ..σελ39
 - 6. 5. ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΟΥ ΓΡΑΠΤΟΥ ΛΟΓΟΥ.....σελ40
 - 6. 6. ΘΕΩΡΙΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ.....σελ40
 - 6. 7. ΕΞΑΤΟΜΙΚΕΥΜΕΝΗ Ή ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ.....σελ43
 - 6. 8. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΩΝ ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ.....σελ44
 - 6. 9. ΕΜΦΑΣΗ ΣΤΟΝ ΗΧΟ Ή ΣΤΟ ΟΝΟΜΑ ΤΟΥ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣ.....σελ45
 - 7. ΠΡΟΫΠΟΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΛΟΓΙΣΜΙΚΩΝ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗσελ46
 - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ.....σελ.47

ΜΕΡΟΣ 2^ο

- ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΛΟΓΙΣΜΙΚΩΝ
 - 1.1. ΣΤΟΧΟΣ ΕΡΕΥΝΑΣ.....σελ49
 - 1.2. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑσελ50
 - 1.3. ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΔΕΙΓΜΑΤΟΣ ΚΑΙ Η ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ.....σελ54
 - 1.4 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣσελ107
 - 1.5 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....σελ125
- ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....σελ 129
- ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Σε αυτό το αρχικό σημείο της πτυχιακής μου εργασίας θα ήθελα να ευχαριστήσω τις καθηγήτριές μου κ.Παπαδοπούλου Μαρία, επίκουρη καθηγήτρια Π.Τ.Π.Ε του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας και κ.Χρονάκη Άννα, επίκουρη καθηγήτρια Π.Τ.Π.Ε του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας για τη συνεισφορά τους στη διεξαγωγή αυτής της πτυχιακής εργασίας. Θα ήθελα να τονίσω το γεγονός ότι η επιλογή του θέματος καθώς επίσης και η κατασκευή του εργαλείου της έρευνας προέκυψε μετά από αρκετή συζήτηση με την κ. Παπαδοπούλου. Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερος την κ. Παπαδοπούλου για την στήριξη που μου παρείχε σε κάποιες δύσκολες στιγμές.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η εργασία αυτή αναφέρεται στην αξιολόγηση των εκπαιδευτικών λογισμικών που χρησιμοποιούνται στην διδασκαλία του γραμματισμού των παιδιών προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας.

Το πρώτο μέρος της εργασίας περιλαμβάνει ορισμούς για τις έννοιες του εκπαιδευτικού λογισμικού, της αξιολόγησης του εκπαιδευτικού λογισμικού και του γραμματισμού, τα είδη του εκπαιδευτικού λογισμικού, τα χαρακτηριστικά του και τα είδη διδασκαλίας του. Γίνεται λόγος για τα ανοικτά και κλειστά προγράμματα μάθησης, για τις θεωρίες μάθησης και την επίδρασή τους στην ανάπτυξη και χρήση του εκπαιδευτικού λογισμικού, για το ψυχοπαιδαγωγικό πλαίσιο μελέτης όσον αφορά τα υπολογιστικά περιβάλλοντα μάθησης, για τις παραμέτρους εφαρμογής των υπολογιστικών περιβαλλόντων μάθησης, στη σχολική πρακτική, για την κατηγοριοποίηση του εκπαιδευτικού λογισμικού με βάση τις τεχνολογίες ανάπτυξης – παιδαγωγικά ρεύματα χρήσης και με βάση τη διδακτική προσέγγιση και τις θεωρίες μάθησης. Στη συνέχεια γίνεται λόγος για τα εκπαιδευτικά λογισμικά και το γραμματισμό των παιδιών προσχολικής ηλικίας, καθώς επίσης και για τις προϋποθέσεις για τη χρήση των εκπαιδευτικών λογισμικών στην προσχολική εκπαίδευση.

Το δεύτερο μέρος είναι σχετικό με την έρευνα ως προς την αξιολόγηση των εκπαιδευτικών λογισμικών και περιλαμβάνει το στόχο της έρευνας, τη μεθοδολογία της έρευνας, την παρουσίαση του δείγματος και την ανάλυσή του, τα αποτελέσματα της έρευνας, και τέλος τα συμπεράσματα που προκύπτουν από τη διεξαγωγή της.

ΜΕΡΟΣ 1⁰

1. ΟΡΙΣΜΟΙ

1 ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

Εκπαιδευτικό λογισμικό είναι το λογισμικό που έχει σχεδιαστεί ειδικά για να ικανοποιήσει συγκεκριμένους παιδαγωγικούς, διδακτικούς και μαθησιακούς στόχους.

Το εκπαιδευτικό λογισμικό πρέπει να εντάσσεται στο συνολικό διδακτικό υλικό μιας εκπαιδευτικής διαδικασίας και, επομένως, πρέπει να είναι σχεδιασμένο και κατασκευασμένο έτσι ώστε να διευκολύνει την μάθηση, να εκπληρώνει συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους και να χρησιμοποιείται είτε ως συμπληρωματικό μέσο διδασκαλίας από τον εκπαιδευτή- δάσκαλο είτε ως υποστηρικτικό μέσο αυτοδιδασκαλίας από τον εκπαιδευόμενο- μαθητή. Ο βασικός στόχος από την εφαρμογή και χρήση ενός εκπαιδευτικού λογισμικού στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι και θα πρέπει να είναι η μάθηση.¹

2 ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

Ο γραμματισμός αναφέρεται στην ακρόαση στην, ομιλία, στην ανάγνωση, στη γραφή, στην κριτική σκέψη και στον αριθμητισμό. Περιλαμβάνει την πολιτισμική γνώση η οποία καθιστά ικανό έναν ομιλητή, συγγραφέα ή αναγνώστη να αναγνωρίζει και να χρησιμοποιεί την κατάλληλη γλώσσα σε διαφορετικές κοινωνικές περιστάσεις.²

3 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Αξιολόγηση είναι η συστηματική συλλογή, ανάλυση και ερμηνεία πληροφοριών για οποιαδήποτε πλευρά ενός προϊόντος, με στόχο τη διαπίστωση της αποτελεσματικότητας και της αποδοτικότητάς του ή την εκτίμηση οποιονδήποτε άλλων παραμέτρων που σχετίζονται με την εφαρμογή του.

¹ Χ. Παναγιωτακόπουλος, Χ. Πιερρακέας, Π. Πιντέλας, *Το εκπαιδευτικό λογισμικό και η αξιολόγησή του*, Μεταίχμιο, Αθήνα 2003, σελ.15

² Mike Baynham, *Πρακτικές γραμματισμού*, Μεταίχμιο, Αθήνα, 2000, σελ.21

Γενικά πρέπει να αναφερθεί ότι δεν υπάρχει ομοφωνία μεταξύ των ερευνητών ως προς τον προσδιορισμό της έννοιας της αξιολόγησης, αν και οι περισσότεροι συμφωνούν ότι πρόκειται για μια διαδικασία που αποσκοπεί στον προσδιορισμό του βαθμού υλοποίησης των στόχων για τους οποίους κατασκευάστηκε ένα προϊόν ή μέρος αυτού (λογισμικό, εκπαιδευτικό σύστημα).³

³ Χ. Παναγιωτακόπουλος, Χ. Πιερρακέας, Π. Πιντέλας, *Το εκπαιδευτικό λογισμικό και η αξιολόγησή του*, Μεταίχμιο, Αθήνα 2003, σελ. 82

2. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

2. 1. ΤΑ ΕΙΔΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

1. Το εκπαιδευτικό λογισμικό εξάσκησης-εκγύμνασης

Σύμφωνα με τον τύπο αυτό, παρουσιάζεται ένα τμήμα ύλης και για την εμπέδωση της ακολουθούν ερωτήσεις με τυχαία σειρά πάνω στο περιεχόμενο της. Ένα καλό λογισμικό αυτού του τύπου πρέπει να προσφέρει στο μαθητή απεριόριστη πρακτική άσκηση, να παρέχει συνεχή ανατροφοδότηση και να εξηγεί πώς να βρεθεί η σωστή απάντηση σε ένα πρόβλημα. Αυτού του είδους το λογισμικό χρησιμοποιείται συχνά για τον εμπλουτισμό μαθημάτων, όπως, για παράδειγμα, τα Μαθηματικά. Στις ασκήσεις του λογισμικού αυτής της κατηγορίας, το πρόγραμμα συγκρατεί την επίδοση του χρήστη, τα λάθη του και, επιπλέον, δίνει παραδείγματα στα σημεία στα οποία ο μαθητής εμφάνισε αδυναμία.

Το καλά σχεδιασμένο λογισμικό εξάσκησης-εκγύμνασης δίνει ανατροφοδότηση στους χρήστες, εξηγεί πώς μπορούν να φτάσουν στη σωστή απάντηση και περιλαμβάνει σύστημα ελέγχου και παρουσίασης της προόδου των χρηστών.

Αν σε μια ερώτηση ο χρήστης δεν μπορεί να δώσει τη σωστή απάντηση ύστερα από έναν ορισμένο αριθμό προσπαθειών, το λογισμικό την παρουσιάζει με τη συνοδεία κάποιας εξήγησης. Συνήθως περιλαμβάνουν σύστημα διαβάθμισης της δυσκολίας στις ερωτήσεις ανάλογα με τις απαντήσεις του χρήστη.

2. Το εκπαιδευτικό λογισμικό εκπαίδευσης-φροντιστηρίου

Το λογισμικό εκπαίδευσης-φροντιστηρίου παρουσιάζει διαδοχικά σύνολα πληροφοριών και στη συνέχεια θέτει στο χρήστη σχετικές ερωτήσεις, μέσα από έναν «κύκλο» του τύπου:

Πληροφορία >>> Ερώτηση >>> Ανάδραση

Είναι εμπνευσμένο από το ρόλο του δασκάλου και προσαρμόζει το διδακτικό υλικό στις ιδιαίτερες ανάγκες και ικανότητες του μαθητή. Κάτι τέτοιο δηλώνει την

παρουσία μέσα στο λογισμικό μοντέλων μαθητή, μοντέλων διδακτικών στρατηγικών, και παραπέμπει σε ιδιαίτερη κατηγορία εκπαιδευτικού λογισμικού, το οποίο αναφέρεται ως Έμπειρο Εκπαιδευτικό Λογισμικό.

Η παρουσίαση της πληροφορίας γίνεται κατά έναν μη σειριακό τρόπο, όπως στα ηλεκτρονικά βιβλία, τα οποία προσπαθούν να αναπτύξουν τις δεξιότητες του χρήστη με πληροφορία που παρέχεται μέσω συνδέσμων, ερωτήσεων και προβλημάτων. Κατά κανόνα επαναλαμβάνει τον κύκλο «πληροφορία — ερώτηση ανάδραση».

Ένα καλά σχεδιασμένο λογισμικό τύπου εκπαίδευσης-φροντιστηρίου έχει δυνατότητα αξιολόγησης-μετάφρασης των λανθασμένων απαντήσεων του χρήστη, προσφέροντας, μέσω ανατροφοδότησης, διευκρινίσεις πριν δοθεί νέα πληροφορία. Η παράθεση σχετικών βοηθητικών πληροφοριών και διευκρινίσεων, δηλαδή η τροποποίηση του εκπαιδευτικού υλικού ανάλογα με τις ανάγκες του χρήστη, είναι απαραίτητη όταν αυτός δεν «τα καταφέρνει».

Η παρουσίαση των διαδοχικών συνόλων πληροφοριών προς το χρήστη γίνεται με συγκεκριμένα και διακριτά βήματα. Ανάλογα με τη συμπεριφορά του χρήστη, καταγράφεται η επίδοση του και γίνεται προσπάθεια επίτευξης των επιθυμητών εκπαιδευτικών στόχων με βάση αυτή σε καθορισμένο χρονικό διάστημα.

Ανάλογα με την αντίδραση στην πιθανή λανθασμένη απάντηση του χρήστη, εφαρμογές του τύπου αυτού διαχωρίζονται σε δύο βασικές κατηγορίες: α. στο γραμμικό λογισμικό εκπαίδευσης-φροντιστηρίου και β. στο λογισμικό εκπαίδευσης-φροντιστηρίου με διακλάδωση.

Σε περίπτωση λάθους εκ μέρους του χρήστη, το γραμμικό λογισμικό εκπαίδευσης-φροντιστηρίου επαναλαμβάνει την παρουσίαση των ίδιων πληροφοριών και προχωρεί σε νέα μόνο όταν ο χρήστης δώσει τη σωστή απάντηση στις ερωτήσεις που του θέτει. Το λογισμικό εκπαίδευσης-φροντιστηρίου με διακλάδωση παρουσιάζει ένα σχετικά απλοποιημένο και επαναληπτικό σύνολο πληροφοριών, θέτει εκ νέου σχετικές ερωτήσεις, η απάντηση στις οποίες καθορίζει τη συνέχιση της ροής.

Τα «δύσκολα» σημεία στην υλοποίηση τέτοιου είδους εκπαιδευτικού λογισμικού έγκεινται:

α. στην επιλογή των ερωτήσεων οι σωστές απαντήσεις θα καθορίσουν αν ο χρήστης κατέκτησε τις προσφερόμενες έννοιες και

β. σε μη γραφικά περιβάλλοντα ή σε απαντήσεις που δίνονται με γραπτό κείμενο από το χρήστη η εφαρμογή πρέπει να είναι σε θέση να αξιολογήσει όλες τις πιθανές απαντήσεις, ακόμα και αυτές που ενδεχομένως περιέχουν ορθογραφικά λάθη.

3. Το εκπαιδευτικό λογισμικό λύσης προβλημάτων

Το λογισμικό λύσης προβλημάτων βρίσκει εφαρμογή κυρίως στα Μαθηματικά και στις Φυσικές Επιστήμες. Πρόκειται για λογισμικό που ζητά από το χρήστη να λύσει προβλήματα και να βελτιώσει τις ικανότητες του ακριβώς σε αυτό. Συχνά περιέχει κάποια προσομοίωση ενός φαινομένου του πραγματικού κόσμου.

Ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει ή να αναλύσει παραλλαγές της ίδιας της άσκησης μεταβάλλοντας τις παραμέτρους της. Συνήθως οι εφαρμογές λύσης προβλημάτων δίνουν τη δυνατότητα δημιουργίας επεξηγηματικών γραφικών απεικονίσεων της ενδεχόμενης λύσης με τις τιμές των παραμέτρων που θέτει ο χρήστης. Στοχεύουν στην υποστήριξη του χρήστη ώστε να αναπτύξει αλγοριθμική σκέψη, ενώ παράλληλα πρέπει να τον αποθαρρύνουν από προσεγγίσεις τύπου δοκιμής και απόρριψης.

4. Το εκπαιδευτικό λογισμικό προσομοιώσεων

Με τη χρήση του λογισμικού προσομοιώσεων στην οθόνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή παρουσιάζεται ένα τεχνητό περιβάλλον -μεταφορά από το φυσικό-μέσα στο οποίο εκτελείται ένα πείραμα, το οποίο είναι δύσκολο να μεταφερθεί στην αίθουσα διδασκαλίας (π.χ. ένα σύστημα πλανητών, προκειμένου ο σπουδαστής να εξοικειωθεί με τους νόμους της έλξης των σωμάτων και τους σχετικούς νόμους που τη διέπουν).

Μέσα από το περιβάλλον αυτό, το οποίο υλοποιείται με στοιχεία πολυμέσων, ο χρήστης αποκτά εμπειρία, ερευνώντας και μεταβάλλοντας τις συνθήκες εκτέλεσης του πειράματος, π.χ. αλλάζοντας τη μάζα ενός σώματος ή την απόσταση του από ένα άλλο. Ο χρήστης, βέβαια, αλλάζοντας τις τιμές των μεταβλητών εκτέλεσης του πειράματος, παρατηρεί κάθε φορά το αποτέλεσμα, αποκτώντας διαδικαστική γνώση αναφορικά με τη λειτουργία ενός συστήματος.

Οι εκπαιδευτικές εφαρμογές προσομοιώσεων είναι «συγγενικές» με τα ανοικτά μαθησιακά περιβάλλοντα, τα οποία δίνουν τη δυνατότητα ισχυρής αλληλεπίδρασης με το χρήστη και ανάπτυξης των ιδεών του.

5. Το λογισμικό εκπαιδευτικών παιχνιδιών

Πολλοί κατασκευαστές λογισμικού χρησιμοποιούν περιβάλλοντα παιχνιδιού προκειμένου να προσελκύσουν το χρήστη. Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια προσφέρουν κίνητρο χρήσης μέσα από το στοιχείο του συναγωνισμού, την ύπαρξη νικητή και το εντυπωσιακό, συνήθως, περιβάλλον πολυμέσων όπου εκτελούνται. Έτσι, μπορεί να λειτουργήσουν ως μεταφορείς γνώσεων, ικανοτήτων και εμπειρίας.

Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια προσφέρονται ιδιαίτερα για συνεργατική μάθηση. Στοιχεία εκπαιδευτικού παιχνιδιού είναι σημαντικό να υπάρχουν και στους υπόλοιπους τύπους εκπαιδευτικού λογισμικού. Μπορεί να ενθαρρύνει την επίτευξη των εκπαιδευτικών στόχων οι οποίοι είναι συμβατοί με την καθορισμένη ύλη. Χρειάζεται όμως προσοχή, ώστε τα εντυπωσιακά εφέ του να μην επισκιάσουν τους εκπαιδευτικούς στόχους και παρασύρουν το χρήστη.

Δύο κατηγορίες παιχνιδιών είναι τα παιχνίδια δράσης και τα παιχνίδια στρατηγικής. Ιδιαίτερα η δεύτερη μπορεί να αξιοποιηθεί αποτελεσματικά στην εκπαιδευτική διαδικασία. Τα παιχνίδια στρατηγικής προσομοιώνουν καταστάσεις και ο χρήστης υποδύεται κάποιο ρόλο.

6. Το εκπαιδευτικό λογισμικό μοντελοποίησης

Με το λογισμικό μοντελοποίησης μπορεί να γίνουν αναπαραστάσεις συστημάτων ή διαδικασιών. Ένα μοντέλο είναι και λειτουργεί ως μια αναπαράσταση ενός συστήματος. Για παράδειγμα, ένα μοντέλο θα μπορούσε να είναι η αναπαράσταση ενός πληθυσμού. Ο χρήστης, μέσα από την εφαρμογή, μπορεί να αλλάξει ορισμένα

δημογραφικά στοιχεία και να παρατηρήσει τα αποτελέσματα αυτής της πράξης του, εξάγοντας χρήσιμα συμπεράσματα.⁴

⁴ Χ. Παναγιωτακόπουλος, Χ. Πιερρακέας, Π. Πιντέλας, *Το εκπαιδευτικό λογισμικό και η αξιολόγησή του*, Μεταίχμιο, Αθήνα 2003, σελ.25- 29

2. 2. ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Τα χαρακτηριστικά (μέσα) του εκπαιδευτικού λογισμικού είναι τα ακόλουθα:

- Το κείμενο. Το κείμενο αποτελεί τον βασικότερο και χρονολογικά αρχαιότερο φορέα μεταφοράς της πληροφορίας σε εφαρμογές ηλεκτρονικών υπολογιστών.
- Ο ήχος. Ο ήχος είναι συχνά απαραίτητος για την πληρέστερη και ρεαλιστικότερη παρουσίαση της πληροφορίας. Μπορεί να τονίσει κάποιες ενέργειες ή να προειδοποιήσει το χρήστη.
- Η εικόνα χρησιμοποιείται σχεδόν σε όλες τις εφαρμογές πολυμέσων για να μεταφέρει κατάλληλη οπτική πληροφορία.
- Η μουσική μπορεί να συνοδεύει μια παρουσίαση στην οθόνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή ή να σημαίνει την έναρξη ή το τέλος κάποιων συμβάντων.
- Τα γραφικά αποτελούν ένα συνηθισμένο μέσο μεταφοράς οπτικής πληροφορίας.
- Η κινούμενη εικόνα μπορεί να κάνει την παρουσίαση της πληροφορίας πληρέστερη και ρεαλιστικότερη. Μπορεί να μεταφέρει πραγματικά στιγμιότυπα μέσα από το φυσικό περιβάλλον στην οθόνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή.
- Η κίνηση προσφέρει κίνητρο χρήσης, κάνει το περιβάλλον δυναμικό και δραστηριοποιεί το χρήστη.

Το εκπαιδευτικό λογισμικό σήμερα είναι άρρηκτα δεμένο με την τεχνολογία των πολυμέσων και πολλές έρευνες έχουν αποδείξει την αποτελεσματικότητα του λογισμικού με πολυμέσα στη μάθηση. Τα πλεονεκτήματα της χρήσης εφαρμογών πολυμέσων στην εκπαίδευση είναι πολλά και σημαντικά. Μεταξύ αυτών διακρίνουμε:

- Την παρουσίαση της ίδιας πληροφορίας με πολλαπλούς τρόπους.
- Την ενσωμάτωση της προσφερόμενης πληροφορίας σε διάφορες θεωρίες μάθησης.

- Την προσαρμογή της πληροφορίας στις ιδιαιτερότητες του τρόπου μάθησης του χρήστη.
- Τη δυνατότητα πρόσβασης και μεταφοράς πληροφορίας από γνωστικά πεδία στα οποία υπάρχει έλλειψη ειδικών ή μέσων.
- Τη δυναμική μεταβολή του επιπέδου εκπαίδευσης.
- Το ισχυρό κίνητρο χρήσης.
- Τη δυνατότητα άμεσης ανατροφοδότησης με ελκυστικό τρόπο.
- Τη μη γραμμική-σειριακή παρουσίαση πληροφοριών.
- Τη δυνατότητα δημιουργίας αναπαραστάσεων μέσα από αφηρημένες έννοιες.
- Τη δυνατότητα κατανόησης αφηρημένων εννοιών με τη χρήση κατάλληλης μορφής πληροφορίας.
- Τη μεταφορά στην οθόνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή καταστάσεων από το φυσικό περιβάλλον (προσομοιώσεις).⁵

⁵ Χ. Παναγιωτακόπουλος, Χ. Πιερρακέας, Π. Πιντέλας, *Το εκπαιδευτικό λογισμικό και η αξιολόγησή του*, Μεταίχμιο, Αθήνα 2003, σελ. 31- 32

2. 3. ΕΙΔΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Σύμφωνα με τους ερευνητές, η εκπαιδευτική διαδικασία με τη χρήση του εκπαιδευτικού λογισμικού μπορεί να καταστεί εξαιρετικά αποτελεσματική για το μαθητή. Η διδασκαλία μπορεί να γίνει αλληλεπιδραστική, οδηγούμενη από το χρήστη, εμπλουτισμένη, διαθεματική και με δυνατότητα εξερεύνησης. Πιο αναλυτικά:

- Η αλληλεπίδραση προϋποθέτει τη δημιουργία ενός διαλόγου μεταξύ διδάσκοντος και διδασκομένου. Ο μαθητής δεν είναι παθητικός θεατής ή ακροατής, αλλά συμμετέχει ενεργητικά στην εκπαιδευτική διαδικασία. Κατ' αναλογία, το αλληλεπιδραστικό λογισμικό δεν συντίθεται από μια απλή διαδοχή εικόνων στην οθόνη, αλλά εμπεριέχει την έννοια της επίδρασης του χρήστη προς το σύστημα, και αντιστρόφως. Έτσι, ανοίγεται ουσιαστικά ένας διάλογος επικοινωνίας μεταξύ του χρήστη και του λογισμικού. Το αλληλεπιδραστικό λογισμικό καλείται και διαδραστικό ή διαλογικό λογισμικό. Γενικά, ο όρος αλληλεπίδραση στην εκπαιδευτική τεχνολογία σημαίνει αμοιβαία δράση μεταξύ του μαθησιακού μέσου και του χρήστη.

- Η διδασκαλία που είναι οδηγούμενη από το χρήστη προϋποθέτει την ενεργητική συμμετοχή του σ' αυτή. Κάτι τέτοιο αποτελεί τον ακρογωνιαίο λίθο της μάθησης, ιδιαίτερα στην εκπαίδευση ενηλίκων. Ο χρήστης πρέπει να έχει τη δυνατότητα να προσεγγίσει τμήματα της ύλης που δεν έχει κατανοήσει πλήρως ή να εργαστεί με παραδείγματα πάνω σ' αυτή.

- Η εμπλουτισμένη διδασκαλία παρέχει τη δυνατότητα μεταφοράς της πληροφορίας με ποικίλους τρόπους (ήχο, εικόνα, γραφικά, κίνηση). Επίσης, παρέχει στο χρήστη τη δυνατότητα πρόσβασης σε πληροφορία που εμπλέκεται με την ύλη του.

- Η διαθεματικότητα ή διεπιστημονικότητα στη διδασκαλία δίνει τη δυνατότητα εξέτασης μιας έννοιας κάτω από πολλές οπτικές γωνίες από διάφορα επιστημονικά πεδία, με αποτέλεσμα τη βαθύτερη κατανόηση της. Η διαθεματικότητα, επίσης, βοηθά στην ανάπτυξη της αναλυτικής και συνθετικής ικανότητας του μαθητή.

- Τέλος, η διδασκαλία που παρέχει τη δυνατότητα εξερεύνησης δίνει στο χρήστη τη δυνατότητα εξερεύνησης διάφορων θεμάτων, ώστε να εμπεδωθεί η νέα γνώση. Η εξερευνητική ή διερευνητική μάθηση προτρέπει το μαθητή να μην

λειτουργεί ως παθητικός δέκτης της γνώσης που του προσφέρεται, αλλά να συμμετέχει ο ίδιος στην οικοδόμηση της. Για το σκοπό αυτό, το διερευνητικό εκπαιδευτικό λογισμικό προσφέρει τη δυνατότητα δημιουργίας υποθέσεων, λήψης αποφάσεων, εξαγωγής συμπερασμάτων, μάθησης μέσα από τα λάθη.

Μια προσέγγιση με ευνοϊκές επιδράσεις στην ανάπτυξη επικοινωνιακών ικανοτήτων διαλογικής σχέσης καθώς και προσωπικής και συλλογικής ευθύνης αποτελεί η συνεργατική μάθηση. Το λογισμικό που ενσωματώνει χαρακτηριστικά συνεργασίας δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να εργάζονται ως ομάδα και ο καθένας να συνεισφέρει με τις γνώσεις του. Η παραγόμενη γνώση, λόγω και της δημιουργούμενης άμιλλας, είναι πιο σταθερή και παραμένει στη μακροπρόθεσμη μνήμη. Το εκπαιδευτικό λογισμικό που διέπεται από τις προηγούμενες παιδαγωγικές αρχές μπορεί να καταστεί εξαιρετικά αποτελεσματικό για το χρήστη.⁶

⁶ Χ. Παναγιωτακόπουλος, Χ. Πιερρακάας, Π. Πιντέλας, *Το εκπαιδευτικό λογισμικό και η αξιολόγησή του*, Μεταίχμιο, Αθήνα 2003, σελ. 21- 22

3. ΑΝΟΙΚΤΑ – ΚΛΕΙΣΤΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΜΑΘΗΣΗΣ

Κλειστά μαθησιακά περιβάλλοντα θεωρούνται εκείνα που επιτρέπουν ή όχι στο μαθητή να εισάγει δεδομένα, στα οποία η αντίδραση του συστήματος είναι προδιαγεγραμμένη: π.χ. εκπαιδευτικό λογισμικό εκπαίδευσης-φροντιστηρίου, εκπαιδευτικό λογισμικό εξάσκησης- εκγύμνασης, λογισμικό εκπαιδευτικών παιχνιδιών, εκπαιδευτικό λογισμικό προσομοιώσεων.

Ανοικτά μαθησιακά περιβάλλοντα θεωρούνται εκείνα που σχεδιάζονται κυρίως με βάση τις σύγχρονες γνωσιοθεωρητικές τοποθετήσεις (επικοινωνισμός, κοινωνικές και πολιτισμικές διαστάσεις της γνώσης). Στα ανοικτά περιβάλλοντα οι επιλογές καθορίζονται τόσο από τις ανάγκες του χρήστη όσο και από νοητικές διεργασίες. Ως ανοικτά μαθησιακά περιβάλλοντα μπορούν να χαρακτηριστούν οι μικρόκοσμοι, οι γλώσσες προγραμματισμού, οι εφαρμογές υπερκειμένου/ υπερμέσων. Από τα πιο γνωστά ανοικτά περιβάλλοντα μάθησης που έχουν καθιερωθεί διεθνώς είναι η γλώσσα Logo.⁷

⁷ Χ. Παναγιωτακόπουλος, Χ. Πιερρακάς, Π. Πιντέλας, *Το εκπαιδευτικό λογισμικό και η αξιολόγησή του*, Μεταίχμιο, Αθήνα 2003, σελ. 29- 30

4. ΟΙ ΘΕΩΡΙΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ Η ΕΠΙΔΡΑΣΗ ΤΟΥΣ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Μέσα από το επιστημονικό πεδίο της ψυχολογίας έχουν σταδιακά αναδυθεί διάφορες θεωρίες σχετικά με τη μάθηση. Η διδασκαλία, τόσο χωρίς όσο και με τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή, στηρίζεται σε ορισμένες παραδοχές σχετικά με το τι πρέπει να μάθει ο μαθητής και με τι τρόπο θα το μάθει καλύτερα. Οι παραδοχές αυτές ουσιαστικά συνδέονται ευθέως με κάποια θεωρία μάθησης. Έτσι, και το εκπαιδευτικό λογισμικό, ως μαθησιακό μέσο, στηρίζεται πάντα σε κάποια θεωρία μάθησης, την οποία έχουν ενσωματώσει σ' αυτό οι δημιουργοί του. Οι κυριότερες θεωρίες μάθησης που επιδράσανε στην σχεδίαση του εκπαιδευτικού λογισμικού είναι οι ακόλουθες:

4. 1. ΟΙ ΘΕΩΡΙΕΣ ΤΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ

Γενικά, οι Θεωρίες της Συμπεριφοράς στηρίζονται στην άποψη πως μια συγκεκριμένη αντίδραση-συμπεριφορά η οποία ακολουθείται από κάποιο ενισχυτικό ερέθισμα του περιβάλλοντος έχει αυξημένες πιθανότητες να επαναληφθεί σε ανάλογες περιπτώσεις. Η απουσία του ενισχυτικού ερεθίσματος έχει ως αποτέλεσμα τη σταδιακή απόσβεση της καθορισμένης συμπεριφοράς.

Διαμορφωτές της θεωρίας αυτής είναι οι L. P. Pavlov, J. B. Watson, E. L Thorndike, E. Guthrie, C. Hull και ο B. F. Skinner, ο οποίος αποτελεί τον κύριο εκ-πρόσωπο της.

Οι Θεωρίες της Συμπεριφοράς δεν ασχολήθηκαν με τις εσωτερικές διεργασίες και τις γνωστικές λειτουργίες που εκτυλίσσονται στον άνθρωπο όταν αυτός «μαθαίνει», αλλά με τις αλλαγές που συμβαίνουν στην εμφανή συμπεριφορά του ως αποτέλεσμα των ερεθισμάτων που δέχεται από το περιβάλλον. Θεωρούν πως η μάθηση είναι αποτέλεσμα συνειρμών μεταξύ των περιβαλλοντικών ερεθισμάτων και των αντιδράσεων του ανθρώπου και όσο περισσότερα ερεθίσματα από το περιβάλλον δέχεται ο άνθρωπος, τόσο περισσότερο μαθαίνει.

Επίσης αγνοούν τις ιδιαιτερότητες κάθε μαθητή, τα εσωτερικά κίνητρα και όλο το πλαίσιο των ενεργειών μέσα στο οποίο συντελείται η μάθηση. Θεωρούν τον

ανθρώπινο εγκέφαλο, και όσα εκτυλίσσονται σ' αυτόν κατά τη διαδικασία της μάθησης, ως «μαύρο κουτί».

Ο δάσκαλος, λοιπόν, σύμφωνα με τη θεώρηση αυτή, δεν έχει παρά να ενεργεί με βάση ενισχυτικά ερεθίσματα, κατάλληλα για κάθε μαθητή, ώστε να ενισχύει τις θετικές αντιδράσεις-συμπεριφορές του (π.χ. λεκτικός έπαινος, καλός βαθμός, έκφραση συναισθήματος ικανοποίησης κ.λπ.).

Η επίδραση των Θεωριών της Συμπεριφοράς στην εκπαίδευση

Οι Θεωρίες της Συμπεριφοράς επέδρασαν σημαντικά στην εκπαίδευση μέσω της λεγόμενης «προγραμματισμένης διδασκαλίας», πριν από την εισαγωγή των ηλεκτρονικών υπολογιστών στην αίθουσα διδασκαλίας. Αποτελούσαν την επικρατούσα άποψη για τη μάθηση στις αρχές της δεκαετίας του '50 και αποτέλεσαν τη θεωρητική βάση για την ανάπτυξη των προγραμμάτων διδασκαλίας αλλά και της εκπαιδευτικής τεχνολογίας στις αρχές της δεκαετίας του '60. Οι διδακτικές μηχανές (προγράμματα διδασκαλίας - επινόηση του Skinner) προσέφεραν διδασκαλία:

- με γραμμική οργάνωση,
- με σταδιακή προσέγγιση στην πληροφορία,
- με ιεραρχική μορφή στην προσφερόμενη πληροφορία,
- με κατάτμηση της ύλης και παράθεσης της με σειρά αυξανόμενης δυσκολίας.

Από τα βασικά συστατικά τους: η χρήση ενισχυτικών ερεθισμάτων του τύπου «προσπάθησε πάλι» στην περίπτωση του λάθους και έπαινος ή καλός βαθμός στην περίπτωση του σωστού. Η λανθασμένη απάντηση σε μια άσκηση είχε ως αποτέλεσμα τη διαφοροποίηση της και την επαναφορά της έως ότου ο μαθητής απαντήσει σωστά. Η συνεχιζόμενη λανθασμένη απάντηση είχε ως αποτέλεσμα την κατάτμηση της άσκησης σε απλούστερες και μετάβαση σε καθεμιά από αυτές μέχρις ότου ο μαθητής κατακτήσει τις βασικές έννοιες και γίνει ικανός να απαντήσει σε πιο σύνθετες.

Παρ'όλα αυτά οι διδακτικές μηχανές του Skinner διέπονταν από την αρχή πως το πρόγραμμα διδασκαλίας που θα εφαρμοστεί στο μαθητή πρέπει να είναι έτσι σχεδιασμένο ώστε αυτός να μην κάνει λάθη.

Ο N. Growder, σε αντίθεση με τον Skinner (παρά το γεγονός πως και οι δύο ήταν της ίδιας σχολής), υποστήριξε μια εναλλακτική μέθοδο παρουσίασης προγραμμάτων: τη μέθοδο με διακλαδώσεις ή πολλαπλές επιλογές. Κύριο σημείο διαφοροποίησης των δύο είναι η αντίληψη τους για το «λάθος» και την υπέρβαση του.

Έτσι, ο Skinner θεωρεί πως το πρόγραμμα πρέπει να είναι έτσι σχεδιασμένο ώστε να αποφεύγονται τα λάθη από το μαθητή και ο μαθητής δεν πρέπει να περνά σε επόμενο μαθησιακό στάδιο παρά μόνο όταν το προηγούμενο έχει πλήρως κατανοηθεί. Ενώ, ο Growder θεωρεί πως όταν ο μαθητής κάνει λάθος, πρέπει να του παρέχονται περαιτέρω επεξηγήσεις και η ποιότητα της απάντησης του μαθητή καθορίζει το θέμα που θα ακολουθήσει.

4. 2. ΟΙ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΘΕΩΡΙΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Οι μεγαλύτεροι από τους ερευνητές των οποίων το έργο είναι συνδεδεμένο με τις Γνωστικές θεωρίες μάθησης είναι οι: c. M. Reigeluth, M. D. Merrill, R. C. Schank, R. Gagne, L. Briggs, W. Wagner, R. E. Mayer και J.Piaget

Οι Γνωστικές Θεωρίες Μάθησης προέκυψαν ως αποτέλεσμα προβληματισμού έναντι των θεωριών της Συμπεριφοράς, αφού οι ερευνητές θεώρησαν πως η έμφαση των θεωριών αυτών στη σύνδεση ερεθίσματος - απάντησης δεν ήταν επαρκής για να ερμηνεύσει την ανθρώπινη δραστηριότητα κατά τη διαδικασία της μάθησης.

Εστιάζουν στις διανοητικές διαδικασίες που δρομολογούνται με βάση τα ερεθίσματα που παρουσιάζονται στα ανθρώπινα συστήματα αντίληψης και γνώσης. Δηλαδή διερευνούν τις λειτουργίες των μηχανισμών του εγκεφάλου που έχουν σχέση με τη μάθηση και περιγράφουν τις σχέσεις τους, έτσι ώστε να γίνουν καλύτερα κατανοητές. Κάτι τέτοιο οι οπαδοί των Θεωριών της Συμπεριφοράς το απέριπταν ως μη παρατηρήσιμο και μετρήσιμο. Για τους ερευνητές των Γνωστικών Θεωριών η μάθηση είναι αλλαγή στη συμπεριφορά, στη σκέψη, στην κατανόηση, στην αίσθηση.

Η επίδραση των Γνωστικών Θεωριών Μάθησης στην εκπαίδευση

Μολονότι η Γνωστική Ψυχολογία και οι Γνωστικές Θεωρίες Μάθησης αναδύθηκαν προς τα τέλη της δεκαετίας του '50 και έγιναν κυρίαρχες θεωρίες στο χώρο της μάθησης, η επίδραση τους στην εκπαίδευση ξεκίνησε στη δεκαετία του 70. Τα νέα αυτά πρότυπα εστίασαν στις διαδικασίες κωδικοποίησης, αναπαράστασης της γνώσης, στην αποθήκευση πληροφοριών, στην ανάκληση και στην ενσωμάτωση της νέας γνώσης με τις προηγούμενες πληροφορίες.

Τόσο οι Γνωστικές Θεωρίες Μάθησης όσο και οι Θεωρίες της Συμπεριφοράς στηρίζονται στη θεώρηση της αντικειμενικής φύσης της γνώσης. Έτσι, η μετάβαση από τις Θεωρίες της Συμπεριφοράς στις Γνωστικές Θεωρίες Μάθησης δεν ήταν δύσκολη από εκπαιδευτικής άποψης. Ο στόχος παρέμεινε ίδιος: η μεταφορά γνώσης με τον αποτελεσματικότερο και αποδοτικότερο τρόπο. Ουσιαστικά, και στις δύο θεωρήσεις μια «δύσκολη» έννοια σπάζει σε μικρότερα τμήματα και η επιμέρους πληροφορία χρησιμοποιείται για να κατανοηθεί η αρχική σύνθετη έννοια.

Οι Γνωστικές Θεωρίες επέβαλαν στην εκπαίδευση τις μεταφορές, την ανάλυση των σύνθετων σε απλές έννοιες και την προσεκτική οργάνωση των εκπαιδευτικών υλικών από το απλό στο πολύπλοκο. Η επεξεργασία στον ηλεκτρονικό υπολογιστή γίνεται με έναν τρόπο παρόμοιο με αυτόν που πιστεύουν οι ερευνητές των Γνωστικών Θεωριών για το πώς εργάζεται ο ανθρώπινος εγκέφαλος: λήψη πληροφορίας, αποθήκευση, ανεύρεση και ανάκληση. Αυτός ο παραλληλισμός βοήθησε τους κατασκευαστές εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης. Οι εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης (ή έμπειρα συστήματα) μπορούν να δώσουν απάντηση σε ένα ερώτημα με τη βοήθεια κατάλληλης βάσης δεδομένων και συνόλου κανόνων. Πολλές τέτοιες εφαρμογές, οι οποίες κατασκευάστηκαν επηρεασμένες από τις Γνωστικές Θεωρίες, εργάστηκαν και εργάζονται με εκπληκτικά αποτελέσματα ως προς την ορθότητα τους.

4. 3. ΟΙ ΘΕΩΡΙΕΣ ΟΙΚΟΔΟΜΗΣΗΣ ΤΗΣ ΓΝΩΣΗΣ

Στους μεγαλύτερους ερευνητές των Θεωριών Οικοδόμησης της Γνώσης συγκαταλέγονται οι: J.Piaget, E. Von Glaserfeld, L. S. Vygotsky, J. Dewey, J. Bruner και S. Papert.

Οι Θεωρίες Οικοδόμησης της Γνώσης είναι στηριγμένες σε ένα συνδυασμό ενός υποσυνόλου της έρευνας μέσα από τη γνωστική ψυχολογία και ενός υποσυνόλου της έρευνας μέσα από την κοινωνική ψυχολογία. Οι ερευνητές του χώρου υποστηρίζουν πως η κατανόηση του κόσμου όπου ζούμε αντανακλάται στην εμπειρία μας. Κάθε άνθρωπος δημιουργεί τους δικούς του κανόνες και τα δικά του διανοητικά πρότυπα μέσω των εμπειριών του. Το ανθρώπινο μυαλό «φιλτράρει» τα ερεθίσματα που δέχεται από τον εξωτερικό κόσμο και κατασκευάζει τη δική του μοναδική πραγματικότητα. Η μάθηση, επομένως, είναι η διαδικασία της ρύθμισης των υπάρχοντων διανοητικών προτύπων για να προσαρμοστεί η νέα εμπειρία.

Έτσι, ενώ οι ερευνητές των Θεωριών της Συμπεριφοράς βλέπουν τη γνώση ως κάτι που συμβαίνει ως απάντηση σε εξωτερικούς παράγοντες και οι δημιουργοί των Γνωστικών Θεωριών βλέπουν τη γνώση ως αφηρημένες συμβολικές αναπαραστάσεις στο μυαλό αυτού που μαθαίνει, οι ερευνητές των Θεωριών Οικοδόμησης της Γνώσης δίνουν έμφαση στη γνώση όπως κατασκευάζεται εσωτερικά σε κάθε άτομο. Υποστηρίζουν πως η γνώση δεν μπορεί να μεταφερθεί ακριβώς ίδια από το ένα άτομο στο άλλο. Κάθε άνθρωπος θα διαμορφώσει τη νέα γνώση ανάλογα με την εμπειρία του, προκειμένου να την «τοποθετήσει» μέσα στο πλαίσιο αναφοράς του.

Οι Θεωρίες Οικοδόμησης της Γνώσης υποδιαιρούνται σε Γνωστικές και Κοινωνιο-πολιτισμικές. Οι βασικοί όροι που εμπλέκουν στο θεωρητικό τους πλαίσιο είναι οι εξής: συνεργατικότητα, προσωπική αυτονομία, παραγωγικότητα, αντανακλαστικότητα, ενεργός σύνδεση, προσωπική αξία, και πλουραλισμός.

Οι θεωρίες του Vygotsky είναι συμπληρωματικές αυτών του A. Bandura, ο οποίος είναι διαμορφωτής της θεωρίας της Κοινωνικής-γνωστικής Θεωρίας Μάθησης. Ο κατά ορισμένους ερευνητές «νεο-συμπεριφοριστής» Bandura υποστήριξε πως η μάθηση επέρχεται με την παρατήρηση και μίμηση προτύπων συμπεριφοράς.

Η επίδραση των Θεωριών Οικοδόμησης της Γνώσης στην εκπαίδευση

Σύμφωνα με τις Θεωρίες Οικοδόμησης της Γνώσης, ο εκπαιδευτικός πρέπει να εστιάζει στη δημιουργία διασύνδεσης μεταξύ γεγονότων και νέας γνώσης. Δηλαδή στην οικοδόμηση της γνώσης μέσα από την «κατασκευή» των νέων εννοιών και όχι στη μετάδοση της έτοιμης γνώσης. Οι στρατηγικές διδασκαλίας πρέπει να προσαρμόζονται στις απαντήσεις των μαθητών, να ενθαρρύνουν τους σπουδαστές να αναλύουν, να ερμηνεύουν και να προβλέπουν. Κατάλληλες γι' αυτό είναι οι ανοικτές ερωτήσεις και η προώθηση του διαλόγου μεταξύ των μαθητών.

Η αξιολόγηση των μαθητών δεν πρέπει να γίνεται με τη χρήση τυποποιημένων τεστ και την απόδοση βαθμών. Αντίθετα, ο μαθητής πρέπει να ενημερώνεται για την «ποιότητα» της μάθησης του μέσα από τη διαδικασία μάθησης, ώστε να παίζει ο ίδιος έναν σημαντικότερο ρόλο στην κρίση της προόδου του.

Τα συστήματα μάθησης που είναι επηρεασμένα από τις Θεωρίες Οικοδόμησης της Γνώσης δεν λειτουργούν καθοδηγητικά. Συνίστανται από πολύπλοκα περιβάλλοντα μέσα στα οποία ο μαθητής οικοδομεί τη γνώση και αποκτά δεξιότητες. Προσφέρουν ερεθίσματα μέσα από τα οποία η μάθηση αποκτάται μέσα από τις εμπειρίες του μαθητή, με δοκιμές και λάθη. Είναι πιο απαιτητικά στο επίπεδο χειρισμού και επικοινωνίας σε σχέση με άλλα περιβάλλοντα. Ο βαθμός ελευθερίας κινήσεων είναι μεγάλος και η αποκτώμενη γνώση συναρτάται με καταστάσεις φυσικές - από το φυσικό περιβάλλον.⁸

⁸ Χ. Παναγιωτακόπουλος, Χ. Πιερρακάας, Π. Πιντέλας, *Το εκπαιδευτικό λογισμικό και η αξιολόγησή του*, Μεταίχμιο, Αθήνα 2003, σελ. 69- 76

4.4. ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ Η ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΤΕΡΗ ΘΕΩΡΙΑ ΜΑΘΗΣΗΣ ΓΙΑ ΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ;

Σύμφωνα με τους ειδικούς, καμία θεωρία μάθησης δεν είναι απορριπτέα στο σχεδιασμό του εκπαιδευτικού λογισμικού. Μπορεί όλες να βρουν εφαρμογή, ανάλογα με το υπόβαθρο των χρηστών και το εκπαιδευτικό θέμα που αναλύεται. Αρκεί γι' αυτό ο κατασκευαστής του εκπαιδευτικού λογισμικού να γνωρίζει το ισχυρά και τα ασθενή σημεία κάθε Θεωρίας, ώστε να βελτιστοποιήσει τη χρήση τους με κατάλληλη εκπαιδευτική στρατηγική.

Αυτά τα οποία μαθαίνει ο μαθητής στο σχολικό περιβάλλον μερικές φορές βρίσκονται σε απόσταση με όσα συμβαίνουν στον πραγματικό κόσμο. Το ίδιο ακριβώς συμβαίνει όταν προσπαθούμε να εφαρμόσουμε πρακτικά στη διδασκαλία μια θεωρία μάθησης. Η επιλογή, λοιπόν, στην ενσωμάτωση και εφαρμογή μιας θεωρίας μάθησης στο εκπαιδευτικό λογισμικό εξαρτάται από την ομάδα κατασκευής του (ιδιαίτερα από τους ειδικούς στα μαθησιακά προβλήματα και τους εκπαιδευτικούς), οι οποίοι πρέπει να εντοπίσουν τι «ταιριάζει» καλύτερα και τι όχι. Στο σημείο αυτό δεν υπάρχουν «συνταγές».

Οι ερευνητές επίσης συμφωνούν στο εξής: η εφαρμογή των Θεωριών της Συμπεριφοράς απαιτεί μικρό βαθμό επεξεργασίας, η εφαρμογή των Γνωστικών Θεωριών Μάθησης μεγαλύτερο και, τέλος, η εφαρμογή των Θεωριών Οικοδόμησης της Γνώσης πολύ μεγάλο βαθμό επεξεργασίας πληροφοριών από τον άνθρωπο.

Συμπερασματικά οι Θεωρίες της Συμπεριφοράς «ταιριάζουν» περισσότερο σε απλές προσεγγίσεις θεμάτων που αναφέρονται σε μικρές ηλικίες. Οι Γνωστικές Θεωρίες «ταιριάζουν» περισσότερο σε λογισμικό λύσης προβλημάτων στα οποία δίνεται μεγαλύτερη γνωστική έμφαση. Τέλος, οι Θεωρίες Οικοδόμησης της Γνώσης «ταιριάζουν» περισσότερο στις εφαρμογές λύσης προβλημάτων με τη χρήση ευριστικών μεθόδων ή στις εφαρμογές που εμπερικλείουν στοιχεία κοινωνικής διαπραγμάτευσης.⁹

⁹ Χ. Παναγιωτακόπουλος, Χ. Πιερρακάας, Π. Πιντέλας, *Το εκπαιδευτικό λογισμικό και η αξιολόγησή του*, Μεταίχμιο, Αθήνα 2003, σελ.77

5. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΚΑΙ ΣΧΟΛΙΚΗ ΠΡΑΚΤΙΚΗ

5. 1. ΨΥΧΟΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΜΕΛΕΤΗΣ ΓΙΑ ΤΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΜΑΘΗΣΗΣ

Ο σχεδιασμός εφαρμογών των ΤΠΕ στην εκπαίδευση βασίζεται (ρητά ή άρρητα) σε παιδαγωγικές θεωρίες και θεωρίες μάθησης, οι οποίες προσφέρουν το κατάλληλο θεωρητικό πλαίσιο στη διατύπωση των βασικών προδιαγραφών που διέπουν την υπολογιστική υποστήριξη της διδασκαλίας και της μάθησης και κατευθύνουν συνακόλουθα την ανάλυση απαιτήσεων κάθε εφαρμογής. Δεν πρέπει εντούτοις να παραγνωρίσουμε ότι πολλές εκπαιδευτικές εφαρμογές με τη χρήση της πληροφορικής έχουν κυρίως σχεδιαστεί και καθοδηγηθεί από την πρόοδο της τεχνολογίας και όχι από την πρόοδο που έχει επιτευχθεί στην ψυχολογία της μάθησης. Τρεις είναι οι βασικές ψυχολογικές θεωρίες που επηρέασαν και επηρεάζουν στον έναν ή στον άλλο βαθμό την ανάπτυξη υπολογιστικών περιβαλλόντων μάθησης και συνακόλουθα τη θέση των τεχνολογιών στη μαθησιακή διαδικασία: ο συμπεριφορισμός, ο οικοδομισμός, και οι κοινωνικοπολιτισμικές προσεγγίσεις.

Οι συμπεριφοριστικές προσεγγίσεις δίνουν έμφαση στην αναμετάδοση της πληροφορίας και στην τροποποίηση της συμπεριφοράς. Το πλαίσιο αυτό προσφέρει μια πολύ «τεχνική» προσέγγιση των αντίστοιχων εκπαιδευτικών εφαρμογών: αυτό που προέχει είναι ο ξεκάθαρος και λειτουργικός ορισμός των παιδαγωγικών και διδακτικών στόχων που πρέπει να επιτευχθούν. Σε μεγάλο βαθμό απευθύνονται στον εκπαιδευτικό και όχι στο μαθητή.

Οι οικοδομητιστικές προσεγγίσεις αναγνωρίζουν ότι μαθητές, πριν ακόμα πάνε στο σχολείο διαθέτουν γνώσεις και αυτό που χρειάζεται είναι να βοηθηθούν ώστε να οικοδομήσουν νέες γνώσεις πάνω σε αυτές που ήδη κατέχουν. Οι μαθητές, κάτω από αυτό το πρίσμα, συμμετέχουν ενεργά στην οικοδόμηση των γνώσεών τους. Το πλαίσιο αυτό οδηγεί στην άποψη ότι η εκπαίδευση πρέπει να έχει ως κύριο σκοπό να βοηθήσει τους μαθητές να γεφυρώσουν το χάσμα ανάμεσα στις άτυπες και τις τυπικές γνώσεις τους. Ο οικοδομισμός με τις διάφορες εκδοχές του, όπως ο κλασικός οικοδομισμός, ο κονστράκτιονισμός και ο κοινωνικός οικοδομισμός εντάσσεται στα πλαίσια των γνωστικών θεωριών μάθησης όπως και οι κοινωνικοπολιτισμικές προσεγγίσεις.

Οι κοινωνικοπολιτισμικές προσεγγίσεις αντιλαμβάνονται τη μαθησιακή δραστηριότητα πλήρως ενταγμένη στο κοινωνικό, ιστορικό και πολιτισμικό πλαίσιο μέσα στο οποίο διαδραματίζεται. Οι γνωστικές διεργασίες δεν νοούνται συνεπώς ως αυτόνομες οντότητες αλλά συστατικά ενός οργανωμένου όλου, του νου, ο οποίος λειτουργεί και αναπτύσσεται μέσα σε ένα συγκεκριμένο κοινωνικοπολιτισμικό περιβάλλον ιστορικά προσδιορισμένο. Κάτω από το πρίσμα αυτό, οι συνεργατικές δραστηριότητες συντελούν καταλυτικά στη διαδικασία οικοδόμησης της γνώσης ενώ επίσης σημαντικό ρόλο παίζουν τα χρησιμοποιούμενα εργαλεία (υλικά και συμβολικά) και ο καταμερισμός εργασίας όπως περιγράφει η θεωρία της δραστηριότητας.¹⁰

¹⁰ Οι θέσεις της ΕΤΠΕ για το Εκπαιδευτικό Λογισμικό (κείμενο εργασίας μετά από πρόσκληση της Επιτροπής Στρατηγικής για την Πληροφορική στην Εκπαίδευση(ΕΣΠΕ) του ΥΠΕΠΘ, Αθήνα, Ιανουάριος 2002, σελ.8-9

5.2. ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΩΝ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΩΝ ΜΑΘΗΣΗΣ ΣΤΗ ΣΧΟΛΙΚΗ ΠΡΑΚΤΙΚΗ

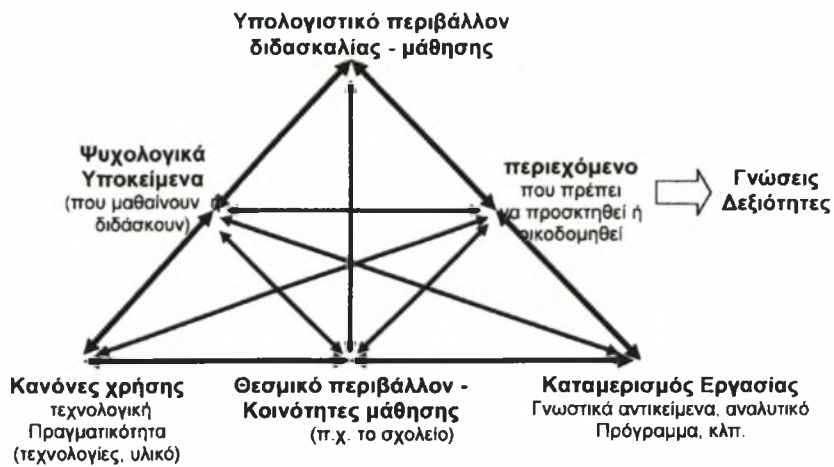
Η ένταξη των υπολογιστικών περιβαλλόντων διδασκαλίας και μάθησης στη σχολική πρακτική εξαρτάται από ποικίλες παραμέτρους που προσδιορίζουν σε μεγάλο βαθμό το τελικό αποτέλεσμα αυτής της ένταξης. Οι δυσχέρειες τεχνικής και θεσμικής υφής σε συνδυασμό με τον ανθρώπινο παράγοντα δημιουργούν ένα ιδιαίτερα σύνθετο σύστημα, η μελέτη του οποίου απαιτεί μεθοδική αντιμετώπιση μέσω διεπιστημονικής προσέγγισης.

Στο επόμενο σχήμα (σχήμα 1) περιγράφεται αυτό το σύστημα με τη μορφή ενός τριγώνου οι κορυφές και τα μέσα των πλευρών του οποίου περιγράφουν όλες τις δυνατές αλληλεπιδράσεις από τις οποίες εν τέλει εξαρτάται το τελικό αποτέλεσμα (οικοδόμηση γνώσεων και ανάπτυξη δεξιοτήτων) της εφαρμογής των ΤΠΕ στην εκπαίδευση.

Στη μία κορυφή του τριγώνου τοποθετείται το εκπαιδευτικό λογισμικό (υπολογιστικό περιβάλλον διδασκαλίας και μάθησης) ενώ στο μέσο της μίας όμορης πλευράς τοποθετείται το υποκείμενο που διδάσκει ή μαθαίνει και στο μέσο της άλλης όμορης πλευράς το περιεχόμενο των γνώσεων που πραγματεύεται το υπολογιστικό περιβάλλον.

Τα τρία αυτά σημεία αναπαριστούν ένα τυπικό σύστημα διδασκαλίας και μάθησης με τη βοήθεια υπολογιστή, η μελέτη του οποίου όμως θα ήταν ανεπαρκής εάν δεν λαμβάναμε υπόψη και τις αλληλεπιδράσεις με τις άλλες δύο κορυφές (κανόνες χρήσης και καταμερισμός εργασίας) και το τρίτο μέσο (κοινότητα μάθησης) της απέναντι πλευράς.¹¹

¹¹ Οι θέσεις της ΕΤΠΕ για το Εκπαιδευτικό Λογισμικό (κείμενο εργασίας μετά από πρόσκληση της Επιτροπής Στρατηγικής για την Πληροφορική στην Εκπαίδευση(ΕΣΠΕ) του ΥΠΕΠΘ, Αθήνα, Ιανουάριος 2002, σελ.8- 10



Σχήμα 1

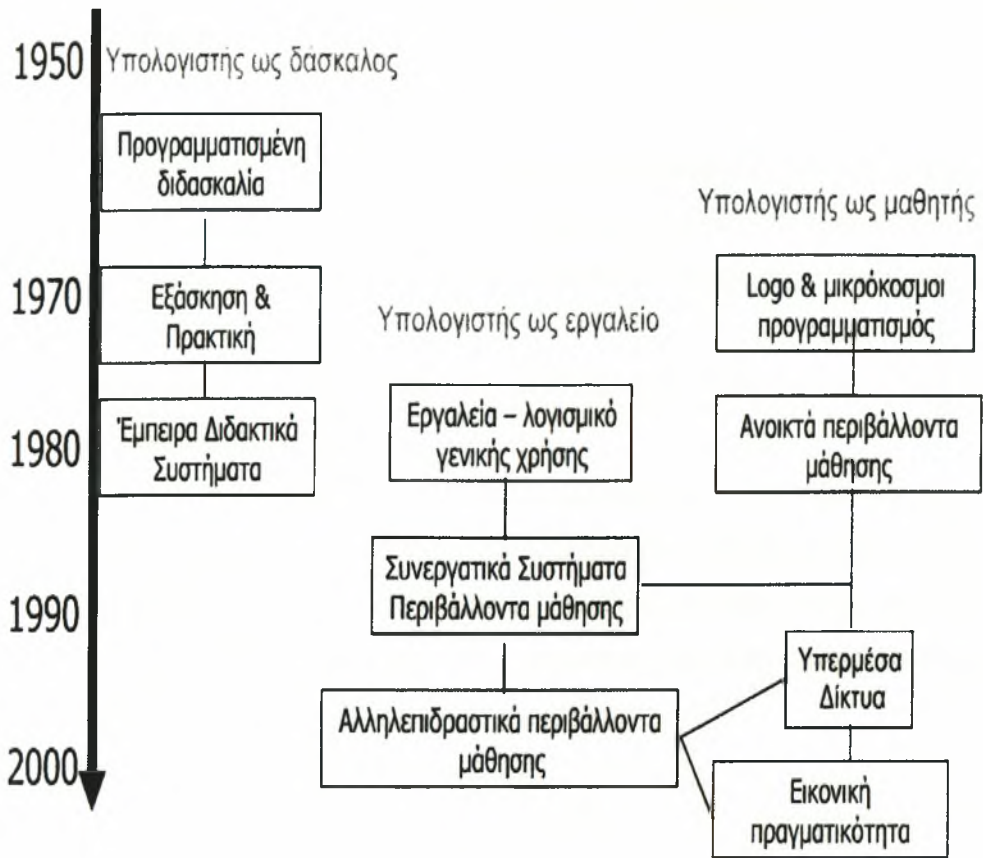
5.3. ΚΑΤΗΓΟΡΙΟΠΟΙΗΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΙΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ - ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΑ ΡΕΥΜΑΤΑ ΧΡΗΣΗΣ

Στο ακόλουθο σχήμα (σχήμα 2) παρουσιάζονται οι διάφορες μεγάλες κατηγορίες ανάπτυξης εκπαιδευτικού λογισμικού ως προς τον άξονα του χρόνου και ως προς τον άξονα των παιδαγωγικών ρευμάτων χρήσης

- υπολογιστής - δάσκαλος,
- υπολογιστής — μαθητής,
- υπολογιστής - εργαλείο.

Στο σχήμα αυτό φαίνεται σε μεγάλο βαθμό η εξάρτηση από τις τεχνολογικές πλατφόρμες ανάπτυξης (οι νέες τεχνολογικές λύσεις προσδιορίζουν το είδος πολλές φορές το είδος της παιδαγωγικής εφαρμογής) αλλά και η χρονολογική συνύπαρξη διαφορετικών παιδαγωγικών ρευμάτων χρήσης (με έμφαση στο δάσκαλο, στο μαθητή ή στη χρήση).¹²

¹² Οι θέσεις της ΕΤΠΕ για το Εκπαιδευτικό Λογισμικό (κείμενο εργασίας μετά από πρόσκληση της Επιτροπής Στρατηγικής για την Πληροφορική στην Εκπαίδευση(ΕΣΠΕ) του ΥΠΕΠΘ, Αθήνα, Ιανουάριος 2002, σελ10- 11



Σχήμα 2

5.4. ΚΑΤΗΓΟΡΙΟΠΟΙΗΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΚΑΙ ΤΙΣ ΘΕΩΡΙΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Στην ενότητα αυτή το εκπαιδευτικό λογισμικό κατηγοριοποιείται με βάση τη διδακτική προσέγγιση που ακολουθεί και με βάση τις θεωρίες μάθησης πάνω στις οποίες στηρίζεται (ρητά ή άρρητα). Στο πλαίσιο αυτό διακρίνουμε τρεις μεγάλες κατηγορίες:

1. Περιβάλλοντα καθοδηγούμενης διδασκαλίας που στηρίζονται κυρίως σε συμπεριφοριστικές θεωρίες μάθησης
2. Περιβάλλοντα μάθησης μέσω (καθοδηγούμενης ή όχι) ανακάλυψης και διερεύνησης που στηρίζονται κυρίως σε γνωστικές και δομητιστικές θεωρίες μάθησης
3. Περιβάλλοντα έκφρασης, οικοδόμησης, αναζήτησης και επικοινωνίας της πληροφορίας που στηρίζονται κυρίως σε δομητιστικές και κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης¹³

¹³ Οι θέσεις της ΕΤΠΕ για το Εκπαιδευτικό Λογισμικό (κείμενο εργασίας μετά από πρόσκληση της Επιτροπής Στρατηγικής για την Πληροφορική στην Εκπαίδευση(ΕΣΠΕ) του ΥΠΕΠΘ, Αθήνα, Ιανουάριος 2002, σελ12

6. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΚΑΙ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΠΑΙΔΙΩΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ ¹⁴

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η χρήση εκπαιδευτικών λογισμικών στα νηπιαγωγεία και τα δημοτικά σχολεία γίνεται όλο και πιο συχνή τα τελευταία χρόνια καθώς εύκολα διαπιστώνεται ότι συνιστούν ένα ιδιαίτερα σημαντικό και προσφιλές μέσο για την υλοποίηση ποικίλων διδακτικών στόχων ενώ είναι φανερό η γρήγορη εξοικείωση των παιδιών πρώτης παιδικής ηλικίας με τους υπολογιστές, καθώς και η άνεση και η αυτενέργεια που συνήθως επιδεικνύουν στο χειρισμό διαφόρων προγραμμάτων που ανταποκρίνονται στην ηλικία και τις δεξιότητες τους.

Τα διάφορα εκπαιδευτικά λογισμικά που διατίθενται στην ελληνική αγορά, κλειστά ή ανοιχτά περιβάλλοντα μάθησης με στοχευόμενη εξειδίκευση στη γραφή και την ανάγνωση ή εκπαιδευτικά παιχνίδια θα μπορούσαν εν δυνάμει να χρησιμοποιηθούν για το γραμματισμό παιδιών προσχολικής ηλικίας στον οικογενειακό και στο σχολικό χώρο. Η χρήση τους στο σχολικό χώρο μπορεί να περιορίζεται σε ώρα ελεύθερης ενασχόλησης ή να αξιοποιούνται στο πλαίσιο συγκεκριμένων δραστηριοτήτων ή σχεδίων εργασίας.

Ειδικότερα, όσον αφορά τη διαδικασία γραμματισμού παιδιών πρώτης παιδικής ηλικίας, η χρήση εκπαιδευτικών λογισμικών θα μπορούσε να είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα και θελκτική για τα παιδιά, ως ένα συμπληρωματικό μέσο υλοποίησης των ποικίλων στόχων του προγράμματος, εφόσον είναι σε γνώση του/της νηπιαγωγού μια σειρά χαρακτηριστικά που καθορίζουν το σχεδιασμό και τη δομή κάθε λογισμικού, τη διδακτική πρόταση που υποστηρίζει και τις δυνατότητες για κοινωνική αλληλεπίδραση που επιτρέπει η χρήση του σε χώρους προσχολικής εκπαίδευσης. Η επιλογή των λογισμικών που θα χρησιμοποιηθούν στο σχολικό χώρο δεν είναι μια απλή υπόθεση καθώς η χρήση τους ενδέχεται να μην υποστηρίζει ή, ακόμα και να υπονομεύει τις μεθοδολογικές επιλογές του /της νηπιαγωγού για το γραμματισμό των νηπίων.

Στην πλειοψηφία τους τα εκπαιδευτικά λογισμικά που δημιουργήθηκαν στην Ελλάδα για παιδιά πρώτης παιδικής ηλικίας (3-8 ετών) αφορούν κλειστά μαθησιακά

¹⁴ Παπαδοπούλου Μ., Καβαλάρη Π. υπό δημοσίευση στα πρακτικά του συνεδρίου: Ανάγνωση και Γραφή Έκφραση στην Πρώτη Παιδική Ηλικία, 2- 3 Ιουλίου 2004, Πανεπιστήμιο Πατρών, σελ, 1-12

περιβάλλοντα του τύπου «εξάσκηση και πρακτική» (drill and practice software). Η περιορισμένη, προς το παρόν, συστηματική χρήση τους σε σχολικούς χώρους δεν επιτρέπει μια αξιόπιστη ποσοτικά αποτίμηση ευρείας κλίμακας και εκτεταμένης χρονικής διάρκειας των αποτελεσμάτων της εισαγωγής τέτοιου τύπου εκπαιδευτικών λογισμικών σε χώρους προσχολικής εκπαίδευσης. Άλλωστε γενικότερα, η οργανική ένταξη των υπολογιστών στο πρόγραμμα των νηπιαγωγείων προβλέπεται για πρώτη φορά μόλις στο Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (Υπουργική Απόφαση Ε/2/21072β) που κυκλοφόρησε το 2003. Η κριτική που ασκείται τα τελευταία χρόνια για τα περιορισμένα οφέλη που προκύπτουν από τη χρήση τέτοιου τύπου εκπαιδευτικών προγραμμάτων (Haugland 1997, Caruso- Davis, Shade1999, Haugland 1999), αν και ορθή, παραμένει για την ελληνική πραγματικότητα μάλλον σε θεωρητικό επίπεδο καθώς τα δεδομένα από την ενσωμάτωση των υπολογιστών στο πρόγραμμα των νηπιαγωγείων με τη χρήση άλλου τύπου προγραμμάτων γίνεται ακόμα σε καθαρά πειραματικό επίπεδο. Με αυτά τα δεδομένα, παραμένει στο/στη νηπιαγωγό να ενημερωθεί για τις δυνατότητες και τα όρια των εκπαιδευτικών προγραμμάτων που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά ώστε να επιλέξει τα κατάλληλα για τους μαθητές και τις μαθήτριες του/της και για τους εκπαιδευτικούς και μαθησιακούς στόχους που επιδιώκει να υλοποιηθούν.

6. 1. ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ

Τα πλεονεκτήματα που προκύπτουν κατά τη χρήση υπολογιστών από παιδιά προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας ποικίλουν ανάλογα με τις εμπειρίες που προσφέρονται και τη συχνότητα χρήσης των υπολογιστών (Haugland 1999). Τα πιθανά οφέλη, ενδέχεται να αφορούν στη γνωστική, κινητική και ψυχολογική ενδυνάμωση των νηπίων. Όπως έχει παρατηρηθεί σε σχετικές έρευνες, η αξιοποίηση των υπολογιστών σε χώρους προσχολικής εκπαίδευσης οδήγησε σε αναβάθμιση της μαθηματικής σκέψης των παιδιών, καλύτερα αποτελέσματα σε σταθμισμένες γλωσσικές αξιολογήσεις, βελτίωση κινητικών δεξιοτήτων, αύξηση της δημιουργικότητας και της κριτικής σκέψης. Επίσης διαπιστώθηκαν αυξημένα επίπεδα γλωσσικής επικοινωνίας και συνεργασίας μεταξύ των μαθητών και θετική στάση απέναντι στη μάθηση (Mathew 1997, Haugland, Wright 1997, Cardelle, Wetzel 1995, Clements 1999, Denning, Smith 1997, Σολομωνίδου 2000, Καβαλάρη, Πόγκας, Σολομωνίδου 2001)). Ακόμα και η χρήση κλειστών εκπαιδευτικών προγραμμάτων, του τύπου «εξάσκηση και πρακτική», μπορεί να έχει θετικά αποτελέσματα για τα νήπια καθώς η διαδοχική παραμονή τους μπροστά στους υπολογιστές οδηγεί σε αποδοχή της εναλλαγής σειράς και αυξάνει το συναγωνισμό για την επίτευξη ενός στόχου (Clements 1999).

Η αποτελεσματική εισαγωγή των υπολογιστών σε χώρους προσχολικής εκπαίδευσης προϋποθέτει την κατάλληλη εκπαίδευση των νηπιαγωγών οι οποίοι/ες θα πρέπει να αναπτύξουν στρατηγικές ενσωμάτωσης των υπολογιστών στις τάξεις τους. Αυτό συνεπάγεται ότι θα πρέπει να διακρίνουν και να επιλέγουν ποιο λογισμικό είναι αναπτυξιακά κατάλληλο για την τάξη τους και στη συνέχεια να εντοπίζουν τις δραστηριότητες που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για την ενσωμάτωση του συγκεκριμένου λογισμικού σε κάθε τάξη, ώστε να εξυπηρετούνται οι συγκεκριμένοι διδακτικοί στόχοι αλλά και οι γενικότεροι μαθησιακοί στόχοι του αναλυτικού προγράμματος (Haugland 1999).

Η αύξηση του αριθμού των υπολογιστών στους χώρους προσχολικής εκπαίδευσης συνιστά μια αναγκαία αλλά όχι και ικανή συνθήκη για μια ουσιαστική και αποδοτική σχέση των παιδιών προσχολικής ηλικίας με τους υπολογιστές.

6. 2. ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΣΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ

Την τελευταία δεκαετία η παρουσία υπολογιστών στο ελληνικό σχολείο, έστω και ιδιαίτερα περιορισμένη, επιτρέπει εν δυνάμει, τη δυνατότητα χρήσης τους για την υλοποίηση ποικίλων διδακτικών δράσεων και παρεμβάσεων που αφορούν διαφορετικά γνωστικά αντικείμενα και ποικίλους τομείς του σχολικού προγράμματος.

Εντούτοις, θα πρέπει να επισημανθεί ότι η εισαγωγή των υπολογιστών στο χώρο της προσχολικής εκπαίδευσης στην Ελλάδα δεν συνοδεύτηκε με αντίστοιχα συστηματικά προγράμματα επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών αναφορικά με την αποτελεσματική χρήση τους στην κατεύθυνση υλοποίησης διαφόρων εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Στους χώρους προσχολικής εκπαίδευσης, συχνά, οι υπολογιστές χρησιμοποιούνται αποκλειστικά για διοικητική οργάνωση του νηπιαγωγείου (στα γραφεία και μακριά από τα παιδιά) ενώ η εκπαιδευτική τους χρήση και ειδικότερα η ενσωμάτωση των υπολογιστών στους ευρύτερους στόχους του προγράμματος παραμένει ανεφάρμοστη προοπτική.

6.3. ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΔΕΠΠΣ

Στο κεφάλαιο «Παιδί και Πληροφορική» του ΔΕΠΠΣ για το Νηπιαγωγείο περιγράφονται οι στόχοι για την εισαγωγή της Πληροφορικής στο Νηπιαγωγείο καθώς και οι σχετικές ικανότητες που επιδιώκεται να αναπτύξουν τα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Σκοπός λοιπόν της εισαγωγής της πληροφορικής είναι: «να έρθουν τα παιδιά σε επαφή με διάφορες χρήσεις του υπολογιστή ως εποπτικού μέσου διδασκαλίας καθώς και ως εργαλείου ανακάλυψης, δημιουργίας και έκφρασης στο πλαίσιο των καθημερινών τους δραστηριοτήτων» (Υπουργική Απόφαση Γ/2/21072β (ΦΕΚ 304/13-3-2003).

Ειδικότερα, όσον αφορά την υλοποίηση στόχων όπου εμπλέκεται ο γραπτός λόγος, προτείνεται ο εντοπισμός των γραμμάτων στο πληκτρολόγιο, παιχνίδια με τη γραφή του ονόματος των μαθητών, αντιγραφή λέξεων από πίνακες αναφοράς καθώς και ευρύτερη αξιοποίηση του υπολογιστή στην καθημερινή τους εργασία για στόχους που ενδεχομένως εμπλέκουν παραγωγή γραπτού λόγου (ετικέτες για τα συρτάρια, κατασκευή αφίσας κλπ). Τέλος, προτείνεται γενικότερα η χρήση κατάλληλου λογισμικού για την εκτέλεση παιχνιδιών εξερεύνησης και επίλυσης απλών προβλημάτων.

6. 4. ΤΑ ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ ΤΩΝ ΝΗΠΙΩΝ

Η επιλογή των εκπαιδευτικών προγραμμάτων που θα χρησιμοποιηθούν για την υλοποίηση συγκεκριμένων παιδαγωγικών και διδακτικών στόχων του αναλυτικού προγράμματος, ο εντοπισμός των πιθανών δυσκολιών που θα προκύψουν κατά τη χρήση τους, οι τρόποι οργάνωσης του χώρου και των νηπίων ώστε να εξυπηρετούνται οι επιδιωκόμενοι, κάθε φορά, διδακτικοί στόχοι αποτελούν στοιχεία μιας προ-παιδαγωγικής ανάλυσης¹ που προηγείται της εισαγωγής ενός προγράμματος σε χώρους προσχολικής εκπαίδευσης.

Τα κριτήρια επιλογής κάθε φορά ενός εκπαιδευτικού λογισμικού μπορεί να διαφέρουν ανάλογα με τους στόχους που τίθενται, σε κάθε περίπτωση όμως θα πρέπει να είναι σε γνώση του/της νηπιαγωγού οι θεωρίες μάθησης στις οποίες στηρίζεται το λογισμικό, η προσέγγιση του γραπτού λόγου που υιοθετεί και η συμβατότητα του με τους στόχους του ισχύοντος αναλυτικού προγράμματος.

Τα εκπαιδευτικά λογισμικά που απευθύνονται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας αποτελούν ένα πολύ μικρό τμήμα του γενικότερα μικρού άλλωστε, αριθμού εκπαιδευτικών λογισμικών στην ελληνική αγορά (Δημητρακοπούλου 1998). Ένα εξίσου ενδιαφέρον και χαρακτηριστικό στοιχείο που καθορίζει την ειδικότερη κατηγορία των εκπαιδευτικών λογισμικών που αφορούν τη γλωσσική αγωγή των νηπίων είναι ότι στην πλειοψηφία τους έχουν πανομοιότυπη δομή και ασκήσεις, διακατέχονται από κοινή αντίληψη για τις θεωρίες μάθησης που υποστηρίζονται και τις διδακτικές και παιδαγωγικές προτάσεις που υλοποιούνται. Η έλλειψη αναπτυξιακά κατάλληλων ελληνικών εκπαιδευτικών λογισμικών γίνεται ιδιαίτερα εμφανής, όταν τεθούν στοιχειώδη έστω κριτήρια όσον αφορά στις παιδαγωγικές και διδακτικές προτάσεις που υποστηρίζουν και τις δυνατότητες ενσωμάτωσής τους στις τάξεις για υλοποίηση συγκεκριμένων διδακτικών στόχων συμβατών προς το αναλυτικό πρόγραμμα και τις σύγχρονες θεωρίες μάθησης (Κόμης 2002, Δημητρακοπούλου 1998).



6. 5. ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΟΥ ΓΡΑΠΤΟΥ ΛΟΓΟΥ

Ένα πρώτο κριτήριο για την επιλογή των κατάλληλων εκπαιδευτικών λογισμικών και εξειδικευμένων παιδαγωγικών παιχνιδιών που αφορούν στην εξοικείωση των νηπίων με την ανάγνωση και τη γραφή θα μπορούσε να είναι η συμβατότητα με τους στόχους που περιγράφονται στο ΔΕΠΠΣ και το θεωρητικό πλαίσιο για την προσέγγιση του γραπτού λόγου που προβλέπεται για το νηπιαγωγείο. Η εισαγωγή του γραπτού λόγου στην προσχολική εκπαίδευση μέσα από το πλαίσιο του νέου ΔΕΠΠΣ του 2001, αλλά και νωρίτερα του αναλυτικού προγράμματος για τη γλώσσα στο νηπιαγωγείο του 1997, οδήγησε στην παραγωγή μιας υπερπληθώρας βιβλίων, τετραδίων και διδακτικού υλικού που έχουν ως αποκλειστικό στόχο την εξοικείωση των παιδιών με το σχεδιασμό των γραμμάτων και ενδεχομένως την *κατάκτηση των γραφο-φωνηματικών αντιστοιχίσεων*. Στην ίδια κατεύθυνση κινείται και μεγάλο τμήμα των εκπαιδευτικών λογισμικών που δημιουργήθηκαν αυτήν την περίοδο για παιδιά προσχολικής ηλικίας.

Όσον αφορά τη γλωσσική αγωγή των νηπίων, τα εκπαιδευτικά λογισμικά αφορούν κυρίως στην εξοικείωση με το σχεδιασμό γραμμάτων, στην κατάκτηση των γραφο-φωνηματικών αντιστοιχίσεων, το σχηματισμό λέξεων από γράμματα. Η ιδιοτυπία αυτής της κατάστασης έγκειται στο γεγονός ότι μια τέτοιου τύπου προσέγγιση του γραπτού λόγου ουδόλως υποστηρίζεται από το νέο ΔΕΠΠΣ, ούτε από τη θεωρία του εποικοδομητισμού που στηρίζει το νέο πρόγραμμα. Σπανιότερες είναι οι περιπτώσεις όπου το παιδί έρχεται σε επαφή με κείμενα και καλείται να αναλάβει ένα δημιουργικότερο ρόλο, συμβατό με τις κατευθύνσεις του ΔΕΠΠΣ: π.χ. να διαμορφώσει ένα κείμενο (μια πρόσκληση για γενέθλια, μια ευχετήρια κάρτα³) συμπληρώνοντας τα κενά με σύντομες λέξεις με τις οποίες έρχεται σε καθημερινή επαφή στο χώρο του νηπιαγωγείου και αλλού (όπως το όνομα του, τις ημέρες της βδομάδας κλπ). Η πλειοψηφία των λογισμικών προσεγγίζει οριακά μόνο το στόχο της ανάπτυξης της φωνολογικής συνειδητοποίησης.

Η αναβίωση ξεπερασμένων διδακτικών μεθόδων μέσω της τεχνολογίας είναι ένα από τα βασικότερα αντικίνητρα για την εισαγωγή των εκπαιδευτικών λογισμικών στο χώρο της προσχολικής εκπαίδευσης. Και αυτό δεν αφορά μόνο τη διδακτική προσέγγιση για τη γλώσσα αλλά και τις εκπαιδευτικές μεθόδους που υιοθετούνται. Παρατηρούμε λοιπόν, ότι προς το παρόν, η εκπαιδευτική τεχνολογία δεν υποστηρίζει απόλυτα τις νέες διδακτικές προτάσεις και άρα η εισαγωγή στους χώρους

προσχολικής εκπαίδευσης κλειστών περιβαλλόντων μάθησης όσον αφορά στο αντικείμενο του γραπτού λόγου μπορεί να έχει μόνο περιθωριακό ρόλο.

6. 6. ΘΕΩΡΙΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Κατά την εισαγωγή μιας νέας τεχνολογίας στη διδακτική πράξη παρουσιάζεται συχνά το φαινόμενο επαναφοράς ξεπερασμένων διδακτικών προτάσεων και θεωριών μάθησης με σύγχρονα μέσα. Αυτή η τάση είναι ιδιαίτερα εμφανής στα κλειστά περιβάλλοντα μάθησης του τύπου «εξάσκηση και πρακτική», τα οποία στην πλειοψηφία τους υιοθετούν τη θεωρία μάθησης του συμπεριφορισμού.

Άρα, σε ένα πρώτο επίπεδο είναι αναγκαία μια κριτική στάση απέναντι σε προϊόντα αυτού του τύπου που κυκλοφορούν στο εμπόριο. Η υιοθέτηση του συμπεριφορισμού ως μοντέλου δημιουργίας των λογισμικών μπορεί εύκολα να εξηγηθεί δεδομένου ότι η αντίληψη που υπάρχει συνολικότερα στην κοινωνία (γονέων και ενίοτε και εκπαιδευτικών) για την προσέγγιση του γραπτού λόγου αφορά την κατάκτηση των γραφο-φωνηματικών αντιστοιχίσεων. Αυτός ο στόχος εύκολα υλοποιείται μέσω αναδημιουργίας σε ηλεκτρονικό περιβάλλον, επαναλαμβανόμενων ασκήσεων δομικού τύπου που κυκλοφορούν σε έντυπη μορφή και οι οποίες συνάδουν προς τη λογική των παραδοσιακών τεχνολογικών δυνατοτήτων του υπολογιστή. Καθώς ο σχεδιασμός αυτών των προϊόντων σπάνια αποτελεί προϊόν συνεργασίας τεχνικών και ειδικών επιστημόνων στο αντικείμενο είναι αναμενόμενο να μην υιοθετούνται σύγχρονα διδακτικά μοντέλα.

6. 7. ΕΞΑΤΟΜΙΚΕΥΜΕΝΗ Ή ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ

Τα εκπαιδευτικά λογισμικά που συλλέχθηκαν αφορούν στην πλειοψηφία τους περιβάλλοντα καθοδηγούμενης εξατομικευμένης μάθησης. Αυτή η τάση εξηγείται και από το γεγονός ότι αυτού του τύπου τα λογισμικά δεν εξυπηρετούν κυρίως ανάγκες στο σχολικό χώρο αλλά στον ιδιωτικό χρόνο των παιδιών. Η αντικατάσταση του δασκάλου από τον υπολογιστή δεν υποδηλώνει κατ' ανάγκη ένα δημιουργικότερο και ουσιαστικότερο ρόλο για τον μαθητή. Συνεργατική μάθηση μπορεί να προκύψει μόνο εφόσον γίνουν κατάλληλες διευθετήσεις από τον/την νηπιαγωγό, ώστε να μπορούν οι μαθητές να εργάζονται συνεργατικά. Αυτό εξαρτάται κυρίως από το στόχο που έχει κάθε δραστηριότητα. Η συνεργατική μάθηση, ως μοντέλο διδασκαλίας, αφορά εκείνες τις δραστηριότητες όπου οι μαθητές, *συνεργαζόμενοι*, μπορούν να υλοποιήσουν ένα κοινό στόχο. Εφόσον οι δραστηριότητες που περιέχονται στα λογισμικά είναι του τύπου «εξάσκηση και πρακτική», η συνεργατική μάθηση μπορεί να έχει μόνο περιορισμένα οφέλη για τους εμπλεκόμενους στη διδακτική διαδικασία.

6. 8. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΩΝ ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Στους στόχους του αναλυτικού προγράμματος για τη γλώσσα στο νηπιαγωγείο δεν δίνεται έμφαση στο σωστό σχεδιασμό των γραμμάτων και στην κατάκτηση της φοράς σχεδιασμού. Εφόσον όμως τα συγκεκριμένα λογισμικά και εκπαιδευτικά παιχνίδια στοχεύουν να εξοικειώσουν τα παιδιά με την αναγνώριση και το σχεδιασμό των γραμμάτων, τότε το σχέδιο που τους προτείνεται ως πρότυπο οφείλει να ακολουθεί τη στάνταρ μορφή των γραμμάτων του ελληνικού αλφαβήτου.

Παρατηρούμε όμως ότι συχνά κάτι τέτοιο δεν ισχύει. Η χρήση πρωτότυπων γραμματοσειρών όπου τα γράμματα εμφανίζονται με ιδιότυπο τρόπο δεν μπορεί να αποτελεί πρότυπο για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Για παράδειγμα η κατάργηση του γωνιώδους σχηματισμού γραμμάτων, ή η καταστρατήγηση της σωστής τοποθέτησης των γραμμάτων στο γραφικό χώρο ενδέχεται να οδηγήσει στη δημιουργία προβληματικών προτύπων. Στα κείμενα βέβαια του κοινωνικού χώρου παρουσιάζεται μια ποικιλία γραμματοσειρών και το παιδί συγκροτεί τις εικόνες του για τα γράμματα συγκρίνοντας και επιλέγοντας ανάμεσα στο πλήθος. Όταν μια γραμματοσειρά γίνεται το πρότυπο προς μίμηση και εξάσκηση, τότε θα πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στην επιλογή της.

6. 9. ΕΜΦΑΣΗ ΣΤΟΝ ΗΧΟ Ή ΣΤΟ ΟΝΟΜΑ ΤΟΥ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣ;

Στα εκπαιδευτικά λογισμικά και στα παιχνίδια δεν φαίνεται να υπάρχει μια σαφής θεωρητική επιλογή εάν παρουσιάζονται τα γράμματα μέσω των ήχων τους ή μέσω των ονομάτων τους. Σε θεωρητικό επίπεδο έχει συζητηθεί ιδιαίτερα το θέμα και έχουν επισημανθεί τα προβλήματα που μπορεί να προκύψουν όποια επιλογή και αν υιοθετηθεί", αλλά αυτό δεν φαίνεται να λαμβάνεται ιδιαίτερα υπόψη από τους σχεδιαστές των λογισμικών. Προβλήματα όμως προκύπτουν και σε καθαρά πρακτικό επίπεδο καθώς η ορθογραφία της ελληνικής γλώσσας απέχει πολύ από το να είναι καθαρά φωνολογική. Αν η επιλογή του κατασκευαστή ενός λογισμικού είναι να παρουσιάσει τα γράμματα μέσω της ηχητικής τους αξίας, η αντιστοίχιση ενός ήχου σε διαφορετικά γράμματα (σε ένα πρώτο επίπεδο) δημιουργεί αμηχανία σε αρκετές περιπτώσεις.

Αντίστοιχα, η επιλογή παρουσίασης των γραμμάτων μέσω των ονομάτων τους, προϋποθέτει ότι είναι γνωστές στα παιδιά οι ηχητικές αξίες των γραμμάτων, στην αντίθετη περίπτωση δεν είναι σε θέση να κατανοήσουν τις δραστηριότητες που αφορούν αντιστοίχιση ήχων-γραμμάτων, και εντέλει το αποτέλεσμα οδηγεί αποκλειστικά στην κατάκτηση των ονομάτων και δεν προωθεί κανενός τύπου άλλη γνώση.

7. ΠΡΟΫΠΟΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΛΟΓΙΣΜΙΚΩΝ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

1. Αρχικά, είναι ιδιαίτερα σημαντική η ενημέρωση και επιμόρφωση των εκπαιδευτικών σε διάφορα θέματα που αφορούν τη χρήση των νέων τεχνολογιών στην προσχολική εκπαίδευση. Το περιεχόμενο της επιμόρφωσης οφείλει να περιλαμβάνει ενημέρωση για τίτλους εκπαιδευτικών λογισμικών, για τις διαδικασίες επιλογής των κατάλληλων για τους διδακτικούς και μαθησιακούς στόχους, τους τρόπους χρήσης τους και την οργάνωση της τάξης κατά τη χρήση τους. Παρουσιάσεις λογισμικών και προτάσεων διδασκαλίας σε σχολεία θα μπορούσαν να συμβάλουν προς αυτή την κατεύθυνση. Ο ρόλος των εκπαιδευτικών στο μαθησιακό περιβάλλον που διαμορφώνεται με την εισαγωγή του υπολογιστή κρίνεται ιδιαίτερα σημαντικός (De Voogd & Kritt, 1997).

2. Επίσης, είναι αναγκαία η επιλογή κατάλληλων εκπαιδευτικών προγραμμάτων που να ανταποκρίνονται τόσο στο αναπτυξιακό επίπεδο των παιδιών, όσο και στους διδακτικούς στόχους που καλείται να εξυπηρετήσει.

3. Στο χώρο των νηπιαγωγείων πρέπει να υιοθετείται η συχνή χρήση εκπαιδευτικών και άλλων προγραμμάτων, ώστε τα παιδιά εφόσον εξοικειωθούν με τα προγράμματα, να κατανοήσουν ότι κάθε εκπαιδευτικό λογισμικό έχει άλλο στόχο και μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε άλλες δραστηριότητες. Η καλή εξοικείωση με τους υπολογιστές επιτρέπει στα παιδιά να αναπτύξουν την κινητικότητα που απαιτείται για το χειρισμό του ποντικιού και του πληκτρολογίου ώστε να μην αποτελεί εμπόδιο στη διεξαγωγή των δραστηριοτήτων.

4. Η ύπαρξη διαφορετικών κατηγοριών λογισμικών στο χώρο του νηπιαγωγείου, και η ένταξη των δραστηριοτήτων με τη χρήση υπολογιστή στο συνολικότερο πλαίσιο του προγράμματος του νηπιαγωγείου μπορεί να βοηθήσει στην επίτευξη στόχων διάφορων διδακτικών ενοτήτων.

5. Η σωστή τοποθέτηση του υπολογιστή στο χώρο του νηπιαγωγείου και η δυνατότητα τοποθέτησης δύο τουλάχιστον παιδιών μπροστά του δημιουργεί ένα, εν δυνάμει, πλαίσιο για συνεργατική μάθηση.

6. Τέλος, η πλήρης και συστηματική αξιολόγηση όλων των εκπαιδευτικών λογισμικών που αφορούν παιδιά προσχολική ηλικίας κρίνεται ιδιαίτερα αναγκαία ώστε να γνωρίζουν οι εκπαιδευτικοί τις δυνατότητες που προσφέρει η χρήση τους και τα προβλήματα που ενδεχομένως μπορεί να προκύπτουν.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Η εισαγωγή νέων τεχνολογιών στη διδακτική πράξη δεν επαρκεί αν δεν ενταχθεί σε εκπαιδευτικές δράσεις που υλοποιούν νέες διδακτικές προτάσεις. Ειδικότερα για την κατηγορία των εκπαιδευτικών λογισμικών που αφορούν εισαγωγή των νηπίων στο γραμματισμό είναι αναγκαία μια σφαιρική και συνολική επιμόρφωση των εκπαιδευτικών ώστε να γνωρίζουν καλά τις λειτουργίες κάθε προϊόντος, τα όρια και τις δυνατότητες του, την αλληλεπίδραση με το παιδί, τα αδύνατα σημεία κάθε λογισμικού, τη θεωρία μάθησης και τις διδακτικές προτάσεις που υποστηρίζει, την προσέγγιση του γραπτού λόγου που υιοθετεί ώστε ο/η εκπαιδευτικός να μπορεί να επιλέγει το κατάλληλο υλικό κάθε φορά για την εξυπηρέτηση των διδακτικών στόχων.

Τέλος, πριν την εισαγωγή ενός εκπαιδευτικού λογισμικού στους χώρους προσχολικής εκπαίδευσης, είναι χρήσιμο ο/η νηπιαγωγός να γνωρίζει για ποιες δράσεις του προγράμματος θα μπορούσε να το χρησιμοποιήσει και με ποιους τρόπους ώστε να εξυπηρετούνται οι στόχοι του προγράμματος.

ΜΕΡΟΣ 2^ο

1.1. ΣΤΟΧΟΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Στόχος της έρευνας μου είναι να κατασκευαστεί ένα εργαλείο για την αξιολόγηση εκπαιδευτικών λογισμικών που αφορούν το γραμματισμό των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Μέσα από αυτό το εργαλείο μας δίνεται η δυνατότητα να ερευνήσουμε την καταλληλότητα και τη συμβατότητα των εκπαιδευτικών λογισμικών ως προς:

- 1) τους στόχους του ΔΕΠΠΣ για τη γραφή και την ανάγνωση,
- 2) τις αντιληπτικές και κινητικές ικανότητες των παιδιών της ηλικίας αυτής,
- 3) τον τρόπο διδασκαλίας και εξάσκησης των γραμμάτων,
- 4) το λεξιλόγιο που χρησιμοποιούν,
- 5) τον τρόπο σχεδίασης και εκφοράς των γραμμάτων,
- 6) τους ήχους, τα γραφικά, τα χρώματα και γενικά την εικονογράφηση που χρησιμοποιούν,
- 7) τις γνώσεις που απαιτούν για τη χρήση του υπολογιστή.

1.2. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Η μέθοδος που επέλεξα για τη διεξαγωγή της ερευνάς μου είναι η ακόλουθη: Αρχικά, επέλεξα τα εκπαιδευτικά λογισμικά που επρόκειτο να αξιολογήσω. Τα λογισμικά που επέλεξα είναι: το Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων, η αλφαβήτα με το Ζαχαρία και η Τάξη (μου για την προσχολική αγωγή) . Στη συνέχεια έπαιξα με το καθένα ξεχωριστά, προκειμένου να σχηματίσω την εικόνα μου για τον τρόπο παρουσίασης και διεξαγωγής των δραστηριοτήτων. Έπειτα κατασκεύασα το εργαλείο της ερευνάς μου.* Μετά συμπλήρωσα τις ερωτήσεις του ερωτηματολογίου για κάθε λογισμικό ξεχωριστά. Τέλος, ανέλυσα τις απαντήσεις των ερωτήσεων και έτσι οδηγήθηκα στη διεξαγωγή των αποτελεσμάτων της έρευνας και των συμπερασμάτων, που προκύπτουν από τα αντίστοιχα αποτελέσματα της έρευνας. Στις τρεις σελίδες που ακολουθούν παρουσιάζεται το εργαλείο της ερευνάς μου.

* Το εργαλείο της έρευνας προέκυψε μετά από συζήτηση με την επιβλέπουσα καθηγήτριά μου.

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΤΙΤΛΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ:

.....

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1. Το λογισμικό βρίσκεται σε συνάφεια με τους στόχους του ΔΕΠΠΣ για τη γραφή; Ναι όχι
2. Το λογισμικό βρίσκεται σε συνάφεια με τους στόχους του ΔΕΠΠΣ για την ανάγνωση; Ναι όχι
3. Αντιστοιχεί στο λεξιλόγιο των παιδιών προσχολικής ηλικίας; Ναι όχι
4. Αντιστοιχεί στις κινητικές δεξιότητες των παιδιών προσχολικής ηλικίας; Ναι όχι
5. Αντιστοιχεί στις αντιληπτικές ικανότητες των παιδιών προσχολικής ηλικίας; Ναι όχι
6. Η έναρξη του λογισμικού προϋποθέτει παρουσία – βοήθεια του ενήλικα; Ναι όχι
7. Το λογισμικό στοχεύει σε εξατομικευμένη μάθηση; Ναι όχι
8. Ενθαρρύνεται η συνεργατικότητα; Ναι όχι
9. Ο σχεδιασμός των γραμμάτων είναι σύμφωνος με τον τρόπο σχεδιασμού του ελληνικού αλφαβήτου; Ναι όχι
10. Το λογισμικό επικεντρώνεται στη διδασκαλία γραμμάτων; Ναι όχι
11. Το λογισμικό επικεντρώνεται στην εξάσκηση των γραμμάτων; Ναι όχι
12. Δίνεται έμφαση στον ήχο του γράμματος; Ναι όχι
13. Δίνεται έμφαση στο όνομα του γράμματος; Ναι όχι

- 14.Είναι απαραίτητη η γνώση ειδικών κανόνων ορθογραφίας;
Ναι όχι
- 15.Οι οδηγίες – εκφωνήσεις είναι σαφείς διευκρινιστικές
σύντομες μακροσκελείς φωνητικές γραπτές
- 16.Οι οδηγίες – εκφωνήσεις ακούγονται υποχρεωτικά ή μπορούν
να διακοπούν
- 17.Ο ήχος του λάθους αποθαρρυντικός ή προτρεπτικός
- 18.Υπάρχει δυνατότητα διόρθωσης του λάθους; Ναι όχι
- 19.Ο χειρισμός του ποντικιού είναι υποχρεωτικός σε όλα τα βήματα
της δραστηριότητας; Ναι όχι
- 20.Γίνεται χρήση μόνο του ποντικιού; Ναι όχι
- 21.Γίνεται χρήση πληκτρολογίου; Ναι όχι
- 22.Απαιτούνται άλλες γνώσεις που να αφορούν τον υπολογιστή εκτός από
τις γνώσεις της χρήσης του ποντικιού (π.χ γνώση της χρήσης του
πληκτρολογίου εκτός από τα πλήκτρα που αφορούν γράμματα ή
αριθμούς); Ναι όχι
- 23.Οι ήχοι ανταποκρίνονται στην ηχητική πραγματικότητα; Ναι όχι
- 24.Τα γραφικά ανταποκρίνονται στην εικονική πραγματικότητα; Ναι όχι
- 25.Η ομιλία του ήρωα είναι εύηχη αργή γρήγορη
- 26.Τα αντικείμενα ανταποκρίνονται στην αντικειμενική
πραγματικότητα; Ναι όχι
- 27.Υπάρχει περιορισμός χρόνου εκτέλεσης μιας δραστηριότητας (π.χ
χρονομετρητής); Ναι όχι
- 28.Η σύνθεση των λέξεων γίνεται μέσω σύνθετων κανόνων; Ναι όχι
- 29.Απαιτεί προαπαιτούμενο η γνώση της γραφής; Ναι όχι
- 30.Απαιτεί προαπαιτούμενο η γνώση της ανάγνωσης; Ναι όχι

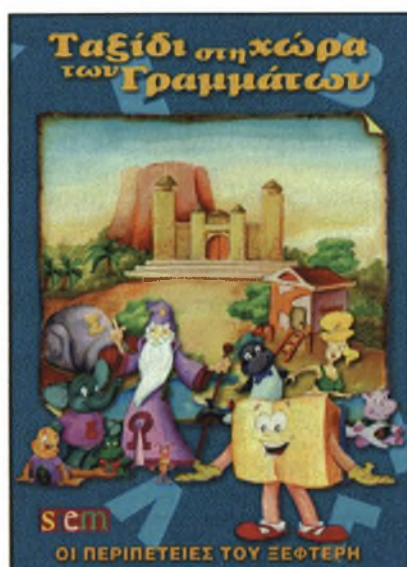
31. Το λογισμικό είναι στραμμένο αποκλειστικά σε δεξιότητες γραφής και ανάγνωσης; Ναι όχι
32. Η εικονογράφηση υποστηρίζει το στόχο κάθε άσκησης; Ναι όχι
33. Τι είδους δραστηριότητες υπάρχουν;
- Αντιστοίχιση ήχων με εικόνα
 - Αντιστοίχιση ήχων με γράμμα
 - Αντιστοίχιση εικόνας με γράμμα
 - Αντιστοίχιση λέξης με γράμμα
 - Αντιστοίχιση εικόνας με λέξη
 - Αντιστοίχιση ήχου με λέξη
 - Αντιστοίχιση λέξης με λέξη
34. Προβλέπονται δυνατότητες για διαθεματικές προσεγγίσεις σε κάθε δραστηριότητα; Ναι όχι
35. Οι επιδόσεις των παιδιών βαθμολογούνται; Ναι όχι
36. Για τον τερματισμό του λογισμικού απαιτείται η παρουσία ενήλικα; Ναι όχι

1.3. ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΔΕΙΓΜΑΤΟΣ ΚΑΙ Η ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥΤ

Το δείγμα της έρευνας μου αποτελείται από τρία εκπαιδευτικά λογισμικά το Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων, την αλφαβήτα με το Ζαχαρία και την Τάξη (μου για την προσχολική αγωγή).

ΔΕΙΓΜΑ 1^ο

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ: *ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ.*



Το λογισμικό αυτό ανήκει στην εταιρία Siem ΕΠΕ και απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 4-7 ετών, δηλαδή σε παιδιά προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας.

Στην πρώτη σελίδα αριστερά, υπάρχει γραμμένο το όνομα της εταιρίας και διάφορα άλλα στοιχεία της και δεξιά υπάρχει το εξώφυλλο του παιχνιδιού, ο τίτλος του, ο Ξεφτέρης και κάποιοι από τους ήρωες του παιχνιδιού.

Στην δεύτερη σελίδα ο χρήστης ξανά, συναντά τον τίτλο του παιχνιδιού και κάποιους από τους ήρωες και έχει ακόμη την δυνατότητα κάνοντας ένα κλικ με το

ποντίκι στο τετράγωνο Επιλογή χρήστη να πάει στην επόμενη σελίδα και να επιλέξει το όνομα του χρήστη. Εάν δεν θέλει να αλλάξει όνομα κάνει απλά κλικ πάνω σε οποιοδήποτε άλλο σημείο της σελίδας για να προχωρήσει παρακάτω.

Στην τρίτη σελίδα όπως ήδη έχω αναφέρει ο χρήστης μπορεί να επιλέξει το όνομα του. Πάνω αριστερά στη σελίδα υπάρχει ένα τετράγωνο όπου γράφει Δυνατές επιλογές, σε αυτό εμφανίζονται τα ονόματα που μπορείς να επιλέξεις. Αυτό μπορεί να είναι είτε Ξεφτέρης είτε οποιοδήποτε άλλο όνομα επιθυμείς. Στο κάτω κεντρικό μέρος της σελίδας υπάρχουν δύο τετράγωνα. Το ένα λέει Νέος χρήστης και το άλλο Διαγραφή χρήστη.

Κάνοντας κλικ στο Νέος χρήστης πηγαίνεις σε μια άλλη σελίδα όπου εκεί έχεις την δυνατότητα να πληκτρολογήσεις το όνομα του χρήστη που επιθυμείς. Τα γράμματα στην πραγματικότητα δεν τα πληκτρολογείς απλά τα επιλέγεις με το ποντίκι κάνοντας κλικ πάνω τους. Υπάρχουν όλα τα γράμματα της αλφαβήτας τόσο τα πεζά όσο και τα κεφαλαία, τόσο με τόνο όσο και χωρίς. Υπάρχουν ακόμη και αριθμοί από το 0 έως το 9, κάποια σημεία στίξης, το + και το - και το κενό που εμφανίζεται με την μορφή παύλας. Τέλος, υπάρχουν και δύο άλλα πλήκτρα τα οποία γράφουν: Πίσω και Στην Αρχή, και τα δυο λειτουργούν σαν γόμα (το ποντίκι εμφανίζεται σαν γόμα όταν πάει πάνω από αυτά). Το πρώτο σβήνει το προηγούμενο γράμμα ενώ το δεύτερο σβήνει όλο το όνομα. Το όνομα το χρήστη μπορεί να έχει μέχρι 9 χαρακτήρες. Εάν προσπαθήσεις να γράψεις παραπάνω χαρακτήρες σου βγάζει ένα σημείωμα που σε ενημερώνει γι' αυτό. Το όνομα που πληκτρολογείς εμφανίζεται στο πάνω μέρος της σελίδας. Τέλος υπάρχουν άλλα δύο τετράγωνα, το Άκυρο και το Εντάξει για ακύρωση (όπου παρουσιάζεται Ξεφτέρης λυπημένος) ή επιβεβαίωση του ονόματος (όπου παρουσιάζεται χαρούμενος).

Κάνοντας κλικ στο εικονίδιο με τη Διαγραφή χρήστη εμφανίζεται ένα εικονίδιο το οποίο σε ρωτάει εάν είσαι σίγουρος για την διαγραφή του συγκεκριμένου ονόματος. Μπορείς να κάνεις κλικ είτε στο Ναι, είτε στο Όχι, ανάλογα με αυτό που θέλεις. Και στις δύο περιπτώσεις μετά το κλικ γυρίζεις στην σελίδα που ήσουν πριν. Το μόνο όνομα που δεν μπορείς να διαγράψεις είναι το όνομα του Ξεφτέρη.

Επιστρέφοντας πάλι στην Τρίτη σελίδα υπάρχουν δύο ακόμη τετράγωνα, το Άκυρο για ακύρωση (όπου ο Ξεφτέρης παρουσιάζεται λυπημένος) και το Εντάξει για επιβεβαίωση της πράξης (όπου παρουσιάζεται χαρούμενος). Και στις δύο περιπτώσεις μετά το κλικ πηγαίνεις στην επόμενη σελίδα.

Από αυτή τη σελίδα και έπειτα ξεκινάει το ταξίδι στην χώρα των γραμμάτων. Βρισκόμαστε μέσα σε ένα δωμάτιο όπου υπάρχει στο βάθος ένας χάρτης της χώρας των γραμμάτων, αριστερά της σελίδας ένα γραφείο και δεξιά μια βιβλιοθήκη. Στο μεσαίο ράφι της βιβλιοθήκης κάθεται ο Ξεφτέρης. Ο Ξεφτέρης είναι ένα βιβλίο λίγο διαφορετικό από τα άλλα, όπως μας λέει και ο ίδιος μόλις ξεκινάει να μας συστήνεται. Μπορεί να μιλάει και να περπατάει. Όμως είναι πολύ λυπημένος γιατί δεν έχει κανένα γράμμα στις σελίδες του. Έτσι λοιπόν ζητάει βοήθεια από τα παιδιά-χρήστες. Τους προτείνει να πάνε στη χώρα των γραμμάτων και να μαζέψουν όλα τα γράμματα που χρειάζεται για να γεμίσει τις σελίδες του.

Αυτόματα λοιπόν μετά από τα λόγια του Ξεφτέρη πηγαίνει ο χρήστης στην επόμενη σελίδα. Η οποία είναι ένας χάρτης από την χώρα των γραμμάτων. Η χώρα αυτή είναι ένα νησί και αποτελείται από την Ηφαιστειούπολη, την Ποταμούπολη, την Ωκεανούπολη και από το πάρκο με τα παιχνίδια. Στις τρεις αυτές πόλεις υπάρχουν 24 διαφορετικά σπίτια που κατοικούνται από ανθρωπόμορφα ζώακια που μιλούν, χαιρετούν, κάνουν γκριμάτσες και απαγγέλλουν ποιήματα. Κάτω δεξιά βρίσκεται ο Ξεφτέρης ο οποίος σου λέει τι πρέπει να κάνεις. Αρχικά σε προτρέπει να πας στην Ποταμούπολη. Εάν ξανά κάνεις κλικ πάνω στον Ξεφτέρη τότε εκείνος σε συμβουλεύει να πάς τον δείκτη πάνω από την πόλη που θέλεις και να πατήσεις το κουμπί του ποντικιού. Ακόμη σε επόμενο κλικ πάνω στον Ξεφτέρη ενημερώνεσαι ότι εάν θέλεις να φύγεις από το παιχνίδι αρκεί να διαλέξεις το πλοίο (να κάνεις δηλαδή κλικ πάνω στο πλοίο). Όταν πηγαίνεις το ποντίκι πάνω στο πλοίο εκείνο γίνεται πόρτα, κάτι που παραπέμπει σε έξοδο. Αυτά τα λόγια επαναλαμβάνονται όσες φορές κάνεις κλικ πάνω στον Ξεφτέρη. Ακόμη αξίζει να σημειωθεί ότι κάθε φορά που μιλάει ο Ξεφτέρης ανοιγοκλείνει το στόμα του και το ποντίκι γίνεται ερωτηματικό (;)

Όταν πηγαίνεις το ποντίκι πάνω από τις πόλεις τότε εκείνο γίνεται μικρογραφία ποντικιού υπολογιστή και έχεις την δυνατότητα να τις δεις μεγεθυμένες μέσα από ένα οβάλ σχήμα. Ταυτόχρονα ο Ξεφτέρης λέει το όνομα της πόλης, χωρίς όμως να ανοιγοκλείνει το στόμα του. Ουσιαστικά δεν έχει σημασία ποια πόλη θα διαλέξεις πρώτα, εγώ ακολουθώντας τις αρχικές οδηγίες του Ξεφτέρη θα ξεκινήσω από την Ποταμούπολη.

ΠΟΤΑΜΟΥΠΟΛΗ



Όταν πηγαίνεις στην Ποταμούπολη ο Ξεφτέρης είναι καθισμένος πάνω σε μια γέφυρα και σε ενημερώνει ότι θα πρέπει να διαλέξεις είτε το σπίτι που θέλεις να επισκεφτείς είτε τον δρόμο για να γυρίσεις πίσω στο χάρτη. πληθυντικό δείχνει στο παιδί ότι δεν είναι μόνο του. Ακόμη σου λέει ότι στην κασετίνα φαίνεται ποια γράμματα έχεις και ποια σου λείπουν και ότι όποτε θέλεις να τα δεις μπορείς να την ανοίξεις.

Στην Ποταμούπολη (και το ίδιο ισχύει και στις άλλες δύο πόλεις) κάθε σπίτι είναι διαμορφωμένο και χτισμένο σύμφωνα με ένα γράμμα. Τα γράμματα που υπάρχουν στην συγκεκριμένη πόλη είναι: Ρ, Υ, Ο, Π, Ι, Ζ, Α, Ε, Τ.

Όπως φαίνεται δεν είναι κατά αλφαβητική σειρά τα γράμματα που υπάρχουν στις πόλεις.

Κάθε φορά που πάει ο χρήστης το ποντίκι πάνω από ένα σπίτι, εμφανίζεται το ζώο- άτομο που μένει στο σπίτι αυτό, λέει το όνομα του και ποιο ζώο είναι. Πιο συγκεκριμένα εμφανίζονται τα ακόλουθα :

Οι ήρωες που εμφανίζονται στην πόλη αυτή είναι:

Ριχάρδος ο ρινόκερος, Υβόννη η ύαινα, Ορέστης το ορτύκι, Πηγή η πριγκίπισσα, Ιάσοντας ο ιπποπόταμος, Ζωή η ζέβρα, Ανδρέας ο Αρκούδος, Έκτορας ο ελέφαντας, και Τάσος ο τίγρης



Τα χρώματα που επικρατούν στην σελίδα αυτή είναι το πράσινο , το καφέ και οι αποχρώσεις τους.

Κάνοντας κλικ στον ήρωα μπαίνει ο χρήστης μέσα στο σπίτι του. Εκεί ξανά λέει το όνομα του καθώς και ένα μικρό ποιηματάκι (με ομοιοκαταληξία). Όπως π.χ.

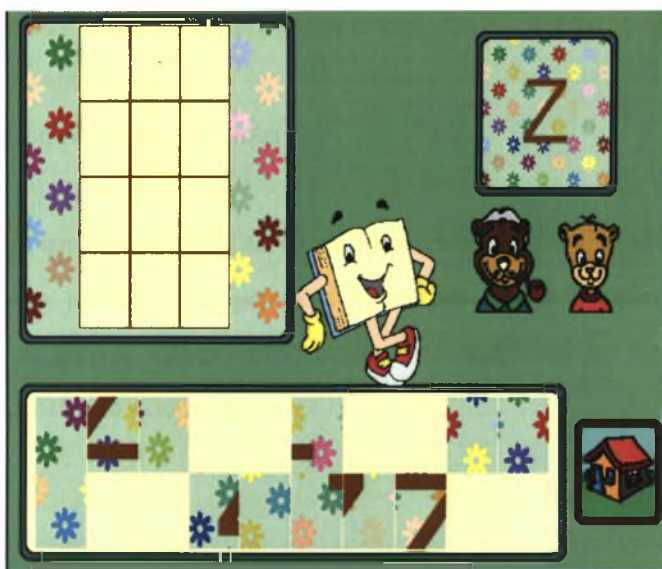
Ριχάρδος ο ρινόκερος γράφει η ταυτότητα μου
και από το γράμμα «ρ» αρχίζει το όνομα μου.

Έπειτα εμφανίζεται στην οθόνη η πρόταση : Ριχάρδος ο ρινόκερος , ταυτόχρονα ο Ξεφτέρης το διαβάζει και έπειτα τα Ρ μετακινούνται με ήχο και ταυτόχρονα ακούγεται το εξής: « Ρο μεγάλο ρο μικρό» .όπως φαίνεται και παραπάνω τα «ρ» είναι κόκκινα ενώ τα υπόλοιπα γράμματα είναι μαύρα (ανάλογα με το γράμμα και το ζώο διαμορφώνεται το παραπάνω αντίστοιχα). Μετά αυτόματα εμφανίζεται το ζώο

και προτρέπει τους χρήστες να βρουν τα αντικείμενα που αρχίζουν από το γράμμα που το αντιπροσωπεύει. Κάθε φορά βρίσκει διαφορετικούς λόγους ενδεικτικά αναφέρω τι αναφέρεται στο παραπάνω παράδειγμα :

«Οι φίλοι μου πάντα μου κάνουν δώρα που αρχίζουν από Ρ προσπάθησε να τα βρεις». Μόλις εντοπίσει ο χρήστης το αντικείμενο που αρχίζει από το συγκεκριμένο γράμμα κάνει κλικ πάνω του. Έπειτα εκείνο (εάν είναι το σωστό) συνήθως είτε κινείται είτε το ακολουθεί ένας χαρακτηριστικός ήχος και μετά στο κέντρο της οθόνης ανοίγει ένας πάπυρος και βγαίνει γραμμένο το όνομα του εκάστοτε αντικειμένου π.χ. ρόδι, ραδιόφωνο, ρόδα, ρολόι κτλ. Όταν βρει ο χρήστης όλα τα αντικείμενα που υπάρχουν μέσα στο σπίτι (συνήθως είναι 3 ή 4) ο Ξεφτέρης τον ενημερώνει γι' αυτό. Έπειτα εμφανίζεται η κασετίνα που περιέχει όλα τα γράμματα και χρωματίζει κάθε φορά το ανάλογο γράμμα. Στο κάθε σπίτι έχεις την δυνατότητα να παίζεις παζλ ή να γράψεις το γράμμα που υπάρχει κάθε φορά σε ένα τετράδιο, κάνοντας κλικ στο ανάλογο εικονίδιο.

ΠΑΖΛ



Στην σελίδα του παζλ υπάρχει ένα μεγάλο αρκουδάκι και ένα μικρό, τα οποία κάνοντας κλικ επάνω τους εμφανίζεται το παζλ με το μεγάλο γράμμα ή το μικρό ανάλογα με αυτό που επιλέγει ο χρήστης. Ο Ξεφτέρης σε ενημερώνει γι' αυτό από την πρώτη στιγμή.

Πάνω δεξιά στην οθόνη υπάρχει σε μικρογραφία η τελική μορφή που θα πρέπει να έχει το παζλ. Το μοτίβο του είναι το ίδιο σε όλα τα γράμματα και αποτελείται από διάφορα μικρά, πολύχρωμα λουλουδάκια. Το γράμμα που υπάρχει κάθε φορά είναι καφέ.

Όταν κάνεις κλικ πάνω στο μεγάλο αρκουδάκι ακούγεται ο Ξεφτέρης να λέει το όνομα που απεικονίζεται στο παζλ. Ταυτόχρονα ακούγεται και κάποια μουσική και τα κομμάτια του παζλ μετακινούνται, ανακατεύονται και συγκεντρώνονται στο κάτω μέρος της οθόνης. Το παζλ αποτελείται από 12 κομμάτια. Μόλις όλα τα κομμάτια συγκεντρωθούν ο χρήστης ξεκινάει να παίζει. Για να σύρεις ένα κομμάτι και να το τοποθετήσεις στη σωστή του θέση αρκεί να κάνεις κλικ πάνω το, να το βάλεις πάνω από την θέση που επιθυμείς και να ξανακάνεις κλικ. Αξίζει να σημειωθεί ότι δεν χρειάζεται να έχεις πατημένο το ποντίκι καθώς το μεταφέρεις. Για όλα τα παραπάνω σε ενημερώνει ο Ξεφτέρης καθώς κάνεις κλικ πάνω του. Όταν έχεις τελειώσει αλλά δεν έχεις τοποθετήσει όλα τα κομμάτια στην σωστή σειρά τότε ακούγεται ένα: «Όου Όου» και καταλαβαίνεις ότι κάτι πρέπει να αλλάξεις. Μπορείς να μετακινήσεις μόνο τα κομμάτια που δεν είναι σε σωστή σειρά, κάτι που βοηθάει τους μικρούς χρήστες. Ενώ όταν είναι σωστά τοποθετημένα ακούγεται ο Ξεφτέρης να λέει :

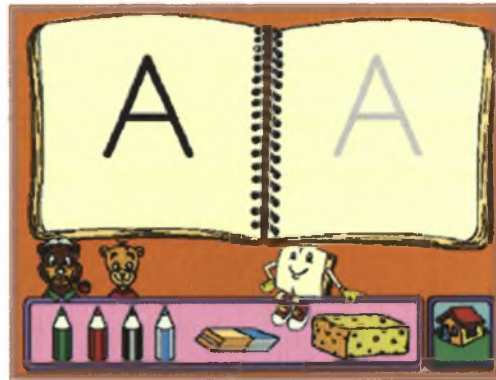
Μπράβο τα κατάφερες! ή

Αυτό ήταν φανταστικό! ή απλά

Μπράβο!

Και έπειτα αυτόματα αρχίζει το επόμενο παζλ (εάν δηλαδή αρχικά έχεις επιλέξει εκείνο με το μεγάλο γράμμα αρχίζει εκείνο με το μικρό και αντίστροφα). Εάν επιλέξεις να φύγεις κάνεις κλικ πάνω στο εικονίδιο με το σπίτι και επανέρχεσαι μέσα στο σπίτι που ήσουν πριν.

ΤΕΤΡΑΔΙΟ



Στην σελίδα αυτή ο χρήστης έχει την δυνατότητα να γράψει το εκάστοτε γράμμα σε ένα τετράδιο. Αρχικά επιλέγει το χρώμα του μολυβιού που επιθυμεί και έπειτα προσπαθεί κρατώντας πατημένο το ποντίκι να σχεδιάσει το γράμμα πάνω στο ήδη σχεδιασμένο γράμμα. Ένα κάνεις λάθος μπορείς να το σβήσεις με την γόμα και εάν θέλεις να σβήσεις όλα όσα έχεις γράψει επιλέγεις το σφουγγάρι. Διαλέγοντας και εδώ το μικρό ή το μεγάλο αρκουδάκι διαλέγεις αντίστοιχα εάν θέλεις να γράψεις το μικρό ή το μεγάλο γράμμα. Είτε το γράψεις σωστά είτε όχι δεν υπάρχει κάποια επιβράβευση ή αποδοκιμασία. Κάνοντας κλικ στο εικονίδιο με το σπιτάκι επανέρχεσαι μέσα στο σπίτι που βρισκόσουν πριν.

Όταν τώρα ο χρήστης έχει βρει όλα τα αντικείμενα, έχει παίξει το παζλ και έχει γράψει και στο τετράδιο (ή απλά έχει βαρεθεί) μπορεί κάνοντας κλικ πάνω στην πόρτα του σπιτιού να ξανάπαι στην Ποταμούπολη και να επισκεφτεί άλλο σπίτι.

Μόλις ο χρήστης επισκεφτεί όλα τα σπίτια της Ποταμούπολης και βρει όλα τα αντικείμενα επιστρέφει στον χάρτη της, εκεί συναντά τον Ξεφτέρη ο οποίος του λέει: Μπράβο βρήκες όλα τα γράμματα. Τώρα κοίταξε προσεκτικά λίγο γύρω σου. Μερικά πράγματα έχουν αλλάξει, βρες ποια είναι και τι κρύβουν. Βλέποντας γύρω σου παρατηρείς ότι τα πράγματα που έχουν αλλάξει είναι μια Άρπα και ένα Τραπέζι. Κάνοντας κλικ απάνω τους εμφανίζεται μέσα σε ένα συννεφάκι η αντίστοιχη λέξη αρχικά ολόκληρη « Άρπα », έπειτα σε συλλαβές « Άρ πα » και έπειτα κάθε

γράμμα ξεχωριστά « Ά ρ π α ». Όπως φαίνεται και οι δύο λέξεις περιλαμβάνουν τα γράμματα που οι χρήστες συνάντησαν στην επίσκεψη τους στην συγκεκριμένη πόλη.

Έπειτα πάλι ο Ξεφτέρης σου λέει : Μπράβο μπορείς τώρα να συνεχίσεις στην επόμενη πόλη. Κάνοντας κλικ πάνω στον δρόμο πας στην επόμενη πόλη, ουσιαστικά εμφανίζεσαι στον αρχικό χάρτη , διαλέγεις μια άλλη πόλη και συνεχίζεις.

Όλα όσα έχω αναφέρει παραπάνω ότι υπάρχουν στην Ποταμούπολη υπάρχουν και στις δύο άλλες πόλεις Ηφαιστειούπολη και Ωκεανούπολη, το μόνο που αλλάζει είναι τα γράμματα και κατά συνέπεια οι ήρωες που υπάρχουν.

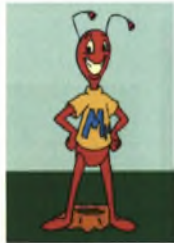
ΗΦΑΙΣΤΕΙΟΥΠΟΛΗ



Τα γράμματα που υπάρχουν στην πόλη αυτή είναι: Ν, Σ, Ψ, Κ, Λ, Μ, Β, Η.

Στην Ηφαιστειούπολη υπάρχουν οι εξής ήρωες :

Ναταλία η νυφίτσα, Ψιψής ο ψήλος, Σίμος το σαλιγκάρι, Κική η κότα, Λάκης ο λαγός, Μίμης το μυρμήγκι, Βασίλης ο βάτραχος και ο Ηλίας ο ήρωας.



Ακόμη μόλις ο χρήστης βρει όλα τα αντικείμενα και επισκεφτεί όλα τα σπίτια, τα πράγματα που εμφανίζονται επιπλέον στον χάρτη και ζητείται να βρει είναι: η Λίμνη και το Περιβόλι.

ΩΚΕΑΝΟΥΠΟΛΗ



Τα γράμματα που υπάρχουν στην πόλη αυτή είναι: Ω, Θ, Γ, Ξ, Δ, Φ, Χ.

Στην Ωκεανούπολη υπάρχουν οι εξής ήρωες:

Γωγώ η γοργόνα, Ξενοφώντας ο ξιφίας, Ωρίωνας, Θαλής ο θαλάσσιος ελέφαντας

Δημήτρης το δελφίνι, Φωφώ η φώκια και Χαρά η χελώνα.



Μόλις ο χρήστης βρει όλα τα αντικείμενα και επισκεφτεί όλα τα σπίτια τα πράγματα που εμφανίζονται επιπλέον στον χάρτη και ζητείται ο χρήστης να βρει είναι: το Υποβρύχιο και το Δίχτυ.

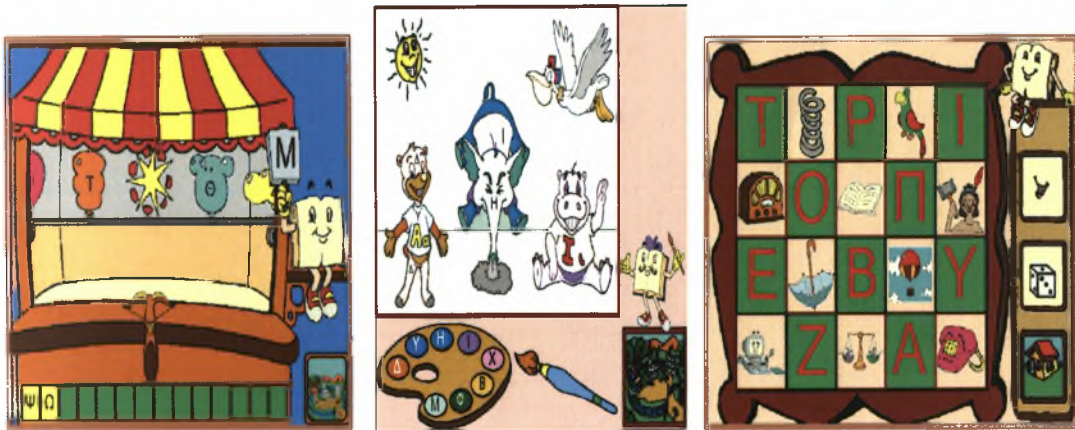
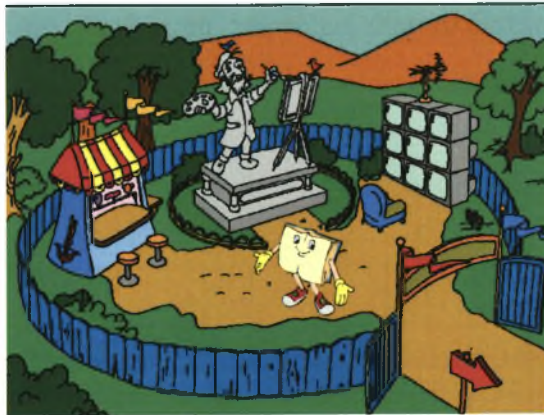
Μόλις ολοκληρωθεί και αυτό τότε αυτόματα γυρίζουμε στο γραφείο του Ξεφτέρη εκεί που ήμασταν και πριν ξεκινήσουμε το ταξίδι μας. Εκεί ο Ξεφτέρης μας λέει :

Επιτέλους τα καταφέραμε!

Είμαι ένα κανονικό βιβλίο, έχω και τα 24 γράμματα της αλφαβήτας.

Έπειτα κάθε γράμμα εμφανίζεται στην οθόνη του υπολογιστή και τοποθετείται μέσα στον Ξεφτέρη. Μόλις όλα τα γράμματα τοποθετηθούν ο Ξεφτέρης προτείνει στους χρήστες να επισκεφτούν ξανά όποια σπίτια τους άρεσαν ή να παίξουν στο πάρκο με τα παιχνίδια.

ΤΟ ΠΑΡΚΟ ΜΕ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



Το πάρκο περιλαμβάνει 3 παιχνίδια. Στο πρώτο παιχνίδι κάνοντας κλικ με το ποντίκι στοχεύεις κάθε φορά το γράμμα που σου υποδεικνύει ο Ξεφτέρης . Στοχεύοντας μια σειρά από γράμματα φτιάχνεις μια λέξη. Όταν στοχεύεις λάθος γράμμα τότε ακούγεται ένα: «Οου Οου».

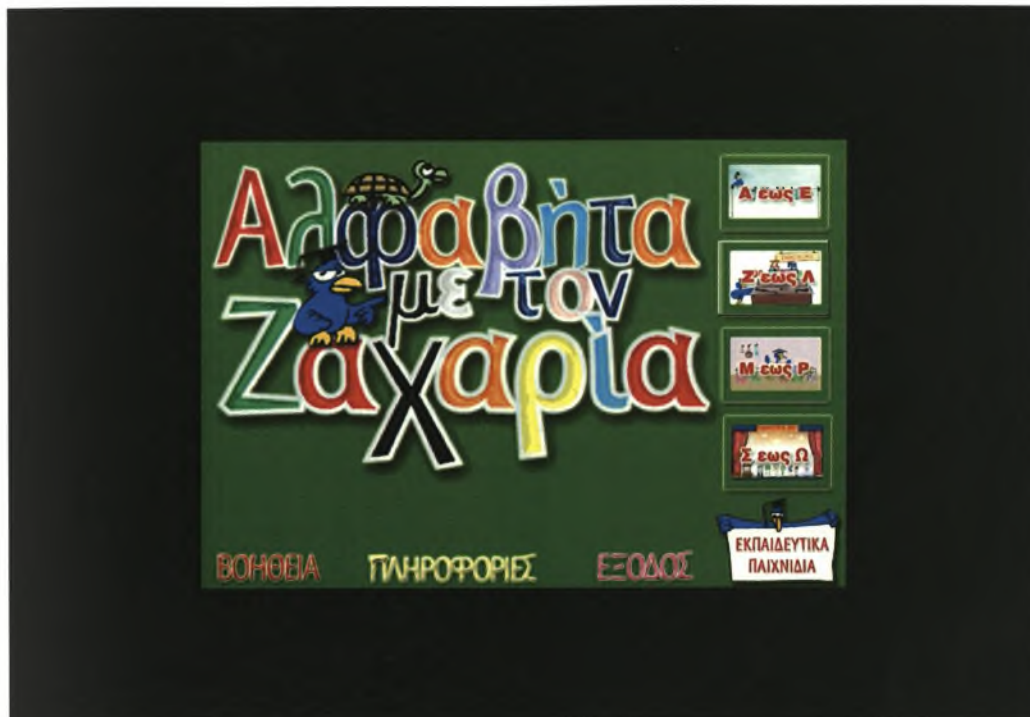
Στο δεύτερο παιχνίδι τα χρώματα και τα γράμματα μπερδεύτηκαν. Σε κάθε γράμμα αντιστοιχεί και ένα χρώμα έτσι επιλέγοντας το χρώμα από την παλέτα και το

γράμμα από την εικόνα την χρωματίζεις. Οι εικόνες απεικονίζουν ήρωες που τα παιδιά έχουν συναντήσει στις προηγούμενες πόλεις.

Στο τρίτο παιχνίδι πρέπει να επιλέξεις κάθε γράμμα με την εικόνα. Υπάρχουν 20 συνολικά τετράγωνα, τα μισά είναι εικόνες αντικειμένων και τα άλλα μισά τα πρώτα γράμματα από τις λέξεις των εικόνων αυτών. Κάθε φορά που κάνεις κλικ πάνω στο γράμμα ή στην εικόνα ακούγεται το φώνημα του γράμματος και το όνομα του αντικειμένου αντίστοιχα. Καθώς τα ταιριάζεις αποκαλύπτεται μια εικόνα που είναι κρυμμένη.

ΔΕΙΓΜΑ 2^ο

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ: Η ΑΛΦΑΒΗΤΑ ΜΕ ΤΟ ΖΑΧΑΡΙΑ



Ο κεντρικός ήρωας του παιχνιδιού είναι μια μπλε κουκουβάγια, ο Ζαχαρίας. Σε καμία περίπτωση η φωνή δεν αντιπροσωπεύει το είδος του πουλιού και μοιάζει περίεργη όταν αυτό ακούγεται να μιλάει.

Η αρχική εικόνα περιέχει με τεράστια γράμματα το λογότυπο του προγράμματος και στην δεξιά πλευρά της 4 εικονίδια με ομάδες γραμμάτων (Α έως Ε, Ζ έως Λ, Μ έως Ρ και Σ έως Ω) καθώς και ένα ξεχωριστό εικονίδιο με τα εκπαιδευτικά παιχνίδια.

Στο κάτω μέρος της εικόνας υπάρχουν άλλα τρία εικονίδια. , της εξόδου, των πληροφοριών και της βοήθειας. Το εικονίδιο της εξόδου απλά εξάγει το χρήστη από το περιβάλλον του προγράμματος. Το εικονίδιο των πληροφοριών ανοίγει καινούρια σελίδα με όλα τα στοιχεία των κατασκευαστών και σχεδιαστών, με μία ευχάριστη μουσική υπόκρουση. Με το εικονίδιο της βοήθειας ανοίγει ένα μικρό παράθυρο όπου ο Ζαχαρίας δίνει ελάχιστες οδηγίες για τη χρήση του λογισμικού.

Τα χρώματα είναι έντονα, δεν υπάρχει μουσική υπόκρουση και τα σκίτσα είναι λες και είναι ζωγραφισμένα στο χέρι, ίσως μοιάζουν και λίγο παιδικά. Πιθανότατα ο καλλιτέχνης να ήθελε να πιάσει την λογική του παιδιού, ξεφεύγουν όμως πολύ από την πραγματικότητα και δεν βοηθούν τα παιδιά να συσχετίσουν τις λέξεις με αντικείμενα. Επίσης, το παράθυρο του προγράμματος δεν καλύπτει όλη την οθόνη αλλά ένα κεντρικό σημείο της, ενώ η υπόλοιπη είναι καλυμμένη με μαύρο.

Κάνοντας κλικ στην πρώτη ομάδα γραμμάτων, εμφανίζεται ένα απλωμένο σκονί, από το οποίο κρέμονται ρούχα που έχουν γραμμένα πάνω τους τα κεφαλαία και τα πεζά γράμματα της ομάδας με διαφορετικά χρώματα και ρούχο το κάθε γράμμα.

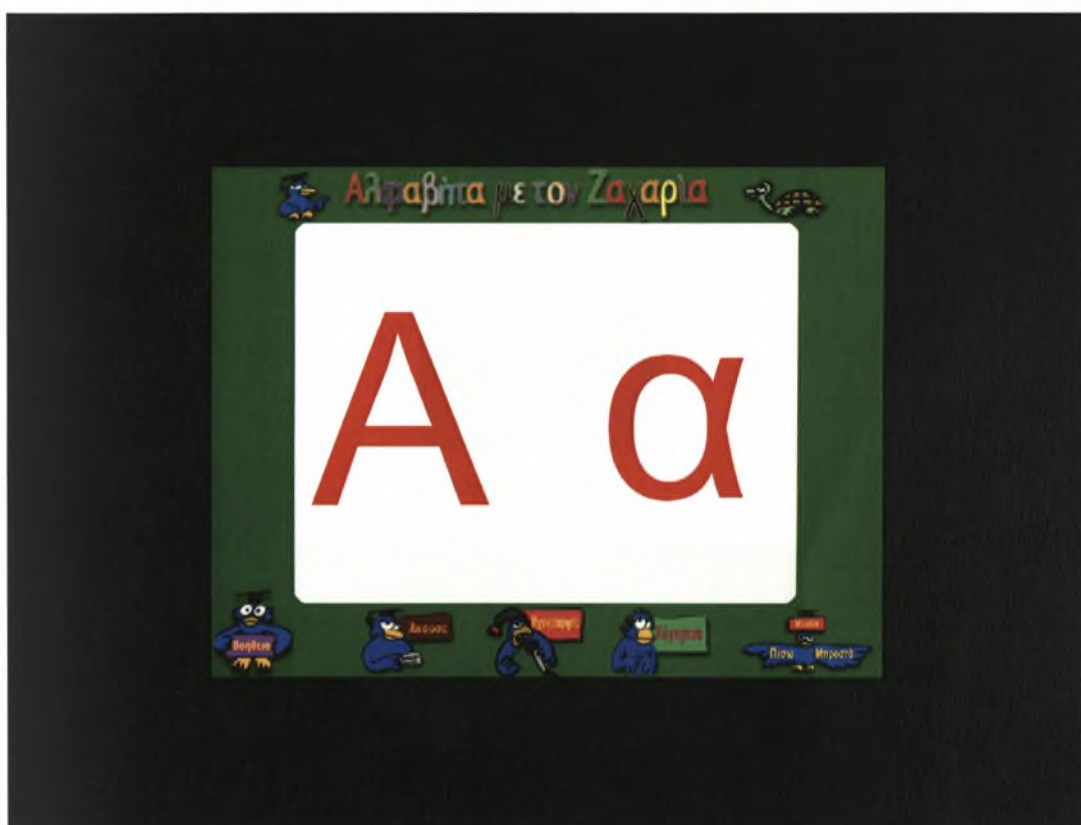


Επίσης υπάρχει το κουμπί «Μενού», που μας γυρίζει πίσω στο αρχικό μενού και το κουμπί «επόμενο» που ξεκινάει τις δραστηριότητες με τα γράμματα της αλφαβήτου.

Τέλος, υπάρχει και το κουμπί της «βοήθειας», που με τον ίδιο τρόπο με πριν, δίνει αυτή τη φορά περισσότερες και πιο αναλυτικές οδηγίες. Η μουσική είναι μονότονη και εκνευριστική. Μετά από κάποιο σημείο σταματάει και δεν ξανακούγεται.

Κάνοντας κλικ στο επόμενο ή πάνω στο γράμμα, εμφανίζεται ένα νέο παράθυρο με το γράμμα σε κεφαλαίο και πεζό και ακούγεται η φωνή του Ζαχαρία να το προφέρει. Οι δυνατότητες που έχει το παιδί σε αυτή την εικόνα είναι να ακούσει πώς προφέρεται το γράμμα, να ηχογραφήσει τη φωνή του και να την ακούσει. Αυτές οι δυνατότητες προσφέρονται με τη μορφή εικονιδίων κάτω από την εικόνα του γράμματος, με το Ζαχαρία να κρατάει σε ταμπέλες τις λέξεις «άκουσε, ηχογράφησε, σύγκρινε». Δυστυχώς, οι λέξεις στις ταμπέλες είναι πολύ μικρές, με αποτέλεσμα κάποιος να πρέπει να καταβάλλει προσπάθεια για να καταλάβει τι λένε.

Υπάρχει ακόμα ο Ζαχαρίας με τις φτερούγες ανοιχτές, στην αριστερή γράφει πίσω, στη δεξιά μπροστά και στο κεφάλι του μενού.



Στην επόμενη οθόνη, τα εικονίδια με το Ζαχαρία παραμένουν ίδια όπως και σε όλα τα γράμματα όλων των ομάδων. Στην εικόνα όμως εμφανίζεται ένα αντικείμενο, που από πάνω του είναι γραμμένο το όνομά του με πεζά και από κάτω με κεφαλαία, με το γράμμα που μαθαίνεται να είναι τονισμένο με άλλο χρώμα. Εάν περάσουμε το ποντίκι πάνω από την εικόνα θα δούμε ότι ο δείκτης αλλάζει μορφή και γίνεται χεράκι, το οποίο σημαίνει ότι υπάρχει δράση. Διαπιστώνουμε λοιπόν ότι αν κάνουμε κλικ πάνω στην εικόνα ακούγεται ο ήχος του αντικειμένου. Αυτό βέβαια δεν

συμβαίνει σε όλες τις εικόνες, αλλά σε κάποιες από αυτές. Αν κάνουμε κλικ στο «μπροστά» βγαίνει μια δεύτερη εικόνα, με το όνομα του αντικειμένου γραμμένο όπως παραπάνω. Αυτή τη φορά η εικόνα δεν έχει ήχο. Στο σύνολό τους οι εικόνες του προγράμματος είναι 48, και χρησιμοποιούνται σε όλες τις δραστηριότητές του οι ίδιες. Κάποιες εικόνες μάλιστα χρησιμοποιούνται πολύ συχνά, ενώ κάποιες άλλες σπανίως. Επίσης, κάποιες εικόνες δεν έχουν καμία σχέση με τα πραγματικά αντικείμενα, με αποτέλεσμα να μπερδεύουν το παιδί και να δημιουργούν παρανοήσεις. Επίσης, το πρόγραμμα σε γενικές γραμμές είναι αργό και πολλές φορές χρειάζονται δύο και τρία κλικ για να προχωρήσει στην επόμενη σελίδα..





Εάν προχωρήσουμε μπροστά, συναντάμε μια εικόνα που εξηγεί με ποιο τρόπο μπορούμε να γράψουμε το πεζό και το κεφαλαίο γράμμα στο πληκτρολόγιο. Και αυτό γίνεται για όλα τα γράμματα. Για να γράψουμε το κεφαλαίο γράμμα πρέπει να πατήσουμε το πλήκτρο shift και το αντίστοιχο γράμμα από το πληκτρολόγιο. Για να γράψουμε το πεζό γράμμα πατάμε το πλήκτρο με το αντίστοιχο γράμμα από το πληκτρολόγιο.



Στη συνέχεια εμφανίζεται η πρώτη εικόνα το αντικείμενο γραμμένο με πεζά, αλλά με το αρχικό γράμμα να λείπει και να πρέπει να συμπληρωθεί από το χρήστη, ο οποίος έχει τρεις προσπάθειες για να βρει το σωστό γράμμα. Αλλιώς ακούγεται ένας ήχος αποτυχίας και εμφανίζεται η σωστή απάντηση. Γενικά, στις λάθος απαντήσεις, τα σχόλια είναι πολύ αρνητικά ενώ στις σωστές η φωνή δεν έχει κάποιο ιδιαίτερο χρωματισμό.

Στην επόμενη σελίδα, εμφανίζεται η ίδια εικόνα, αλλά αυτή τη φορά πρέπει να συμπληρωθεί το κεφαλαίο γράμμα. Φυσικά τα εικονίδια με το Ζαχαρία στο κάτω μέρος της οθόνης παραμένουν τα ίδια. Κατόπιν, πρέπει να κάνουμε το ίδιο και για τη δεύτερη εικόνα που εμφανίστηκε.





Αυτός ο τρόπος παρουσίασης και αλληλεπίδρασης του χρήστη με τα γράμματα είναι ο ίδιος για όλα τα γράμματα, όλων των ομάδων. Οι μόνες διαφορές τους είναι ότι κάποιες εικόνες έχουν ήχο και κάποιες όχι.

Στη δεύτερη ομάδα γραμμάτων (Ζ έως Λ), η παρουσίαση γίνεται σαν τη σκοποβολή του Λούνα Παρκ. Στο πάνω μέρος της εικόνας κρέμεται μία ταμπέλα που λέει σκοποβολή, τα γράμματα είναι τοποθετημένα σε ράφια, σε ζεύγη κεφαλαίο- πεζό με το ίδιο χρώμα, αλλά κάθε γράμμα είναι διαφορετικό. Τα γράμματα είναι τοποθετημένα σε δύο ράφια, ενώ στο τρίτο υπάρχουν δύο καραμπίνες.

Η μουσική είναι επίσης πολύ εκνευριστική και η σχεδίαση μάλλον κακή. Κατά τα άλλα το παράθυρο έχει την ίδια γραμμή με το εισαγωγικό της προηγούμενης ομάδας.



Η τρίτη ομάδα γραμμάτων, (Μ έως Ρ) απεικονίζει το Ζαχαρία ως Κινέζο μάγιστρο, και τα γράμματα να είναι η φωτιά για τις κατσαρόλες που βράζουν.



Όσον αφορά την τέταρτη ομάδα, η σχεδίαση είναι αρκετά κακόγουστη. Η εικόνα δείχνει μια σκηνή από τα καλλιστεία 2001, με άνδρες που φορούν μόνο μαγιό και παπούτσια, να έχουν κρεμασμένες στο λαιμό τους πινακίδες με τα γράμματα και το Ζαχαρία να κάνει τον παρουσιαστή της βραδιάς ανεβασμένος σε ένα βάθρο.



ΤΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια αποτελούν μία ξεχωριστή ενότητα, με σκοπό την κατανόηση και την εμπέδωση των γραμμάτων μέσα από παιχνίδια. Γενικά τα παιχνίδια είναι λίγο κουραστικά και μονότονα, οι εικόνες επαναλαμβάνονται συνεχώς, και μάλιστα κάποιες όπως η ρόδα ή το ύφασμα είναι πολύ δύσκολα αναγνωρίσιμες. Επίσης, υπάρχουν σαν λέξεις και εικόνες ο ωκεανός, η θάλασσα, το νησί, που τα παιδιά είναι εύκολο να μπερδευτούν, εφόσον δεν αποδίδονται με βάση την εικονική τους πραγματικότητα.

Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια είναι έξι: *το κανόνι, το παζλ, οι κοκορομαχίες, το σταυρόλεξο η κρεμάλα και η σωστή σειρά*

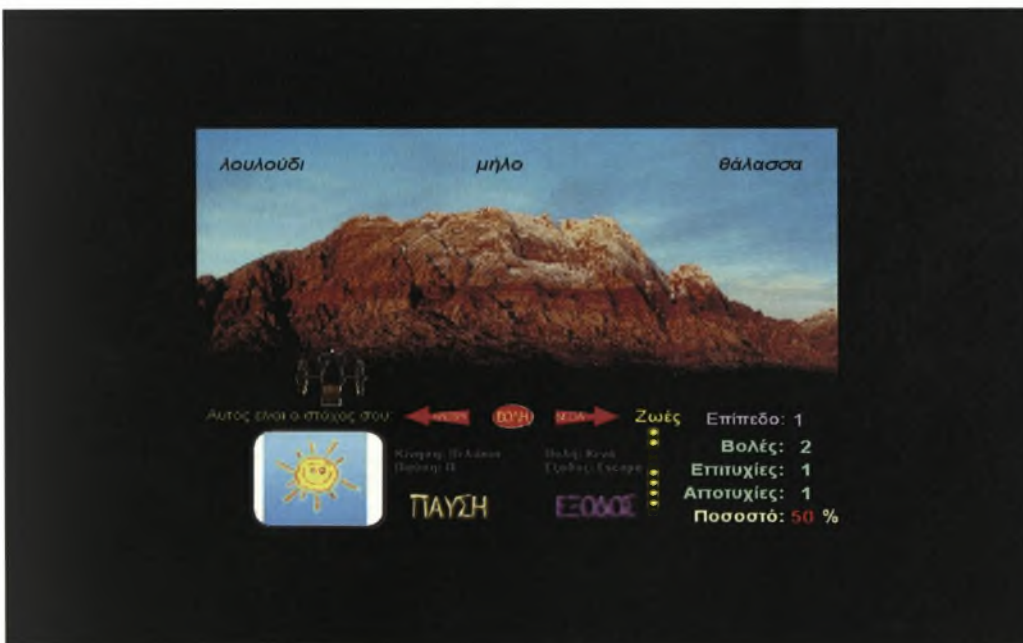
Μόλις κάνουμε κλικ σε κάποιο παιχνίδι για να ξεκινήσει, βγαίνει μια εικόνα του Ζαχαρία με κάτι που να σχετίζεται με το παιχνίδι και αναγράφεται στην οθόνη «κάνε κλικ για να συνεχίσεις», χωρίς ιδιαίτερο λόγο, αφού δεν υπάρχει πουθενά η επιλογή να γυρίσεις πίσω στο αρχικό μενού. Τέλος, να προστεθεί ότι οι ήχοι του σωστού δεν είναι και τόσο ενθουσιώδεις. Παρόλα αυτά, οι φράσεις για επιβράβευση είναι ικανοποιητικές σε αριθμό, ενώ της αποτυχίας είναι ελάχιστοι και αποθαρρυντικοί..



ΤΟ ΚΑΝΟΝΙ

Στο κανόνι, περνάνε από τον ουρανό διάφορες γραμμένες λέξεις και κάτω αριστερά υπάρχει μια εικόνα που λέει ποιος είναι ο στόχος που πρέπει να πετύχεις. Το φόντο είναι μια φωτογραφία και όχι σκίτσο, ενός λόφου και το κανόνι φαίνεται ότι έχει κακοσχεδιαστεί από πάνω. Κάτω αριστερά υπάρχει ένας πίνακας που λέει πόσες ζωές έχουμε, δηλαδή πόσες λάθος βολές μπορούμε να ρίξουμε, καθώς και πόσες βολές έχουμε ρίξει στο σύνολο, πόσες ήταν επιτυχημένες και πόσες όχι, καθώς και το ποσοστό του παίκτη επί τοις εκατό. Υπάρχει ακόμα το κουμπί της παύσης και της εξόδου στο κεντρικό μενού. Επίσης, τα πλήκτρα με τα οποία παίζεται, είτε με το ποντίκι είτε με το πληκτρολόγιο. Μετά τις είκοσι επιτυχημένες βολές περνάμε στο επόμενο επίπεδο. Επίσης, αν πετύχεις τη λέξη «bonus» κερδίζεις μία ζωή, χωρίς όμως να μπορείς να υπερβείς τις δέκα. Το παιχνίδι τελειώνει είτε αν χάσεις όλες τις ζωές, είτε αν φτάσεις στο τελευταίο επίπεδο.

Μερικές φορές η λέξη που περιμένεις αργεί πάρα πολύ να περάσει και άλλες εμφανίζεται δύο φορές η ίδια εικόνα, η μία μετά την άλλη. Επίσης ο ήχος του κανονιού μπορεί να μοιάζει πάρα πολύ με τον πραγματικό, αλλά είναι απότομος και τρομακτικός για μικρά παιδιά.



ΤΟ ΠΑΖΛ

Στο παζλ εμφανίζεται μία από τις 48 εικόνες του προγράμματος χωρισμένη σε εννιά αριθμημένα τετράγωνα. Ο παίκτης πρέπει να την παρατηρήσει για έναν ελάχιστο χρόνο και να απομνημονεύσει τη θέση κάθε κομματιού. Στη συνέχεια τα κομμάτια μπερδεύονται και φεύγουν από τα αριθμημένα τετράγωνα. Ο χρόνος ξεκινάει να μετράει αντίστροφα και ο παίκτης έχει ένα λεπτό στη διάθεσή του για να ξαναφτιάξει το παζλ. Επίσης, υπάρχει χρονόμετρο του συνολικού χρόνου των σωστών απαντήσεων του παίκτη, καθώς και οι σωστές και οι λάθος λύσεις του. Επίσης, ποσοστό επιτυχίας επί τοις εκατό. Υπάρχει ακόμα το εικονίδιο της επιστροφής στο κεντρικό μενού καθώς και ένα εικονίδιο που γράφει «επίδοση» και που ο παίκτης μπορεί να δει και να εκτυπώσει το σκορ του σε μορφή περγαμηνής.



ΟΙ ΚΟΚΟΡΟΜΑΧΙΕΣ

Το παιχνίδι αυτό απαιτεί δύο παίκτες. Στην αρχή ο καθένας γράφει το όνομά του. Είναι παιχνίδι μνήμης και τύχης. Σκοπός του είναι να ενωθούν τα ζευγάρια εικόνας-λέξης. Υπάρχει ένας πίνακας 4*4 με τετράγωνα. Από αυτά, τα μισά κρύβουν εικόνες και τα άλλα μισά τις λέξεις που αντιστοιχούν στις εικόνες. Οι παίκτες πρέπει να ενώσουν όσο το δυνατόν περισσότερα ζευγάρια. Κάτω από το όνομα του κάθε παίκτη αναγράφονται οι συνολικές και οι επιτυχημένες προσπάθειές του. Πάνω από τον πίνακα αναγράφεται το σκορ της παρτίδας.

Και εδώ υπάρχει το εικονίδιο της επίδοσης με την επιλογή εκτύπωσης του σκορ.



ΤΑ ΣΤΑΥΡΟΛΕΞΑ

Τα σταυρόλεξα είναι δύο ειδών, το εικονόλεξο και το ηχώλεξο. Στην πρώτη περίπτωση η λέξη δίνεται με εικόνα ενώ στη δεύτερη ηχητικά. Ο παίκτης μπορεί να διαλέξει επίπεδο στην αρχή κάθε παρτίδας, το οποίο φαίνεται πάνω δεξιά στην οθόνη. Και εδώ μπορεί να δει την επίδοσή του και να την εκτυπώσει. Το αρνητικό στο εικονόλεξο είναι ότι ο κέρσορας δεν πάει από κουτάκι σε κουτάκι στην ίδια λέξη, αλλά σε δικούς του οριζόντιους άξονες, με αποτέλεσμα να χρειάζεται κάθε φορά να κάνουμε κλικ πρώτα στο κουτάκι που θέλουμε να γράψουμε και να πληκτρολογήσουμε το γράμμα. Αφού έχουμε λύσει όλο το σταυρόλεξο κάνουμε κλικ στο κουμπί έλεγχος για να ελέγξουμε αν τα έχουμε γράψει όλα σωστά.



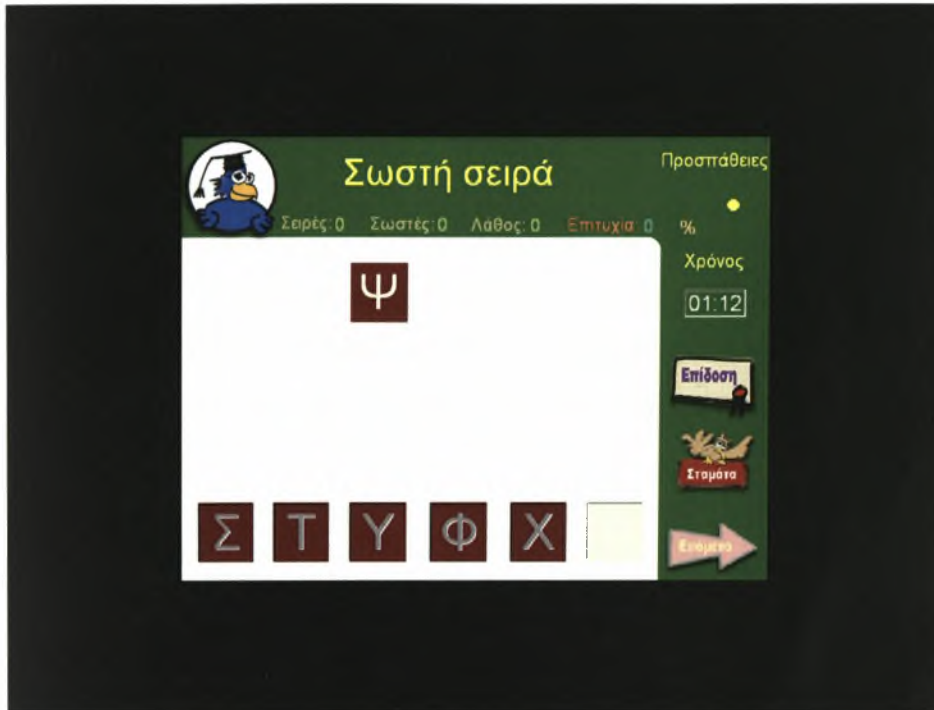
Η ΚΡΕΜΑΛΑ

Είναι το κλασικό παιχνίδι, μόνο που δίνεται και η εικόνα της λέξης που ψάχνουμε. Μερικές φορές βέβαια, είναι δύσκολο να βρεθεί η λέξη γιατί η εικόνα δεν ανταποκρίνεται καθόλου στην πραγματικότητα. Επίσης, ο κρεμασμένος είναι σε σκίτσο πολύ κακής ποιότητας. Φυσικά υπάρχουν και εδώ τα εικονίδια με το σκορ, με το «σταμάτα» και το «επόμενο».



Η ΣΩΣΤΗ ΣΕΙΡΑ

Ένα παιχνίδι που σκοπός του είναι απλά να μπουν σε σειρά κάποια γράμματα της αλφαβήτου, χωρίς να σχηματίσουν λέξη. Φυσικά υπάρχει χρόνος, επίδοση, έξοδος και επόμενο.



ΔΕΙΓΜΑ 3^ο

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ: Η ΤΑΞΗ ΜΟΥ (ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΑΓΩΓΗ)

Αυτό το εκπαιδευτικό λογισμικό απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας και σκοπός του είναι να έρθουν τα παιδιά σε μια πρώτη επαφή με την γραφή, την ανάγνωση και τα μαθηματικά μέσα από παιχνίδια που έχουν να κάνουν με δημιουργία λέξεων, ορθογραφία, αλφαβήτα, Φωνήματα, Πρώτες λέξεις, Αριθμούς, πράξεις και σχήματα.

Στο αρχικό παράθυρο κατά την εισαγωγή μας στο εκπαιδευτικό λογισμικό βρίσκουμε τον τίτλο του παιχνιδιού, ότι απευθύνεται στην προσχολική αγωγή και μας ζητάνε να κάνουμε κλικ πάνω στην εικόνα για να μπούμε στο παιχνίδι.

Μόλις επιλέξουμε την εικόνα εισερχόμαστε στο δεύτερο παράθυρο, το οποίο έχει την εξής μορφή:



Στην σελίδα αυτή συναντάμε τον ήρωα που θα μας βοηθήσει στην πλοήγηση μας. Αυτός λέγεται Γούντυ και είναι ένα κόκκινο «μπερδεμένο» μολύβι. Μόλις εμφανίζεται μας λέει: Γεια σου! Καλώς όρισες στην τάξη μας. Είμαι ο Γούντυ και θα ξεκινήσουμε μόλις πατήσεις στον κλόουν ή σε ένα από τα κάδρα .Κάνοντας κλικ πάνω στον κλόουν -που όμως μοιάζει περισσότερο με αρλεκίνο- αρχίζει να αναβοσβήνει. Ενώ κάνοντας κλικ πάνω σε ένα κάδρο σου ζητάει να γράψεις το όνομα σου. Έπειτα από αυτό ο Γούντυ σε προτρέπει να κάνεις κλικ πάνω του για να πας στην επόμενη σελίδα .Κάνοντας το σου λέει «Φύγαμε» και μπαίνεις μέσα σε ένα δωμάτιο. Υπάρχουν συνολικά 5 δωμάτια, όπου μπορείς να μεταφερθείς κάνοντας κλικ με το ποντίκι όλο δεξιά ή όλο αριστερά στην σελίδα για να πας στο επόμενο ή προηγούμενο δωμάτιο αντίστοιχα.

Επιλέγω να ξεκινήσω την πλοήγηση από το πέμπτο δωμάτιο προς το πρώτο. Έτσι λοιπόν το πέμπτο δωμάτιο έχει ως εξής:



Όπως σε κάθε δωμάτιο του συγκεκριμένου παιχνιδιού, έτσι και αυτό περιλαμβάνει κάποια αντικείμενα που επιλέγοντας τα με το ποντίκι κάνουν κάποιο θόρυβο, κίνηση ή πραγματοποιείται κάποια άλλη αλλαγή πάνω τους και κάποια παιχνίδια που αφορούν είτε τα μαθηματικά, είτε την ανάγνωση, είτε την γραφή. Ακόμη κάτω , στο κίτρινο μέρος της σελίδας υπάρχουν τέσσερα αντικείμενα και αυτά είναι: όλο δεξιά ο πύραυλος, όπου επιλέγοντας τον βγαίνεις από το παιχνίδι, Αμέσως

μετά υπάρχει το βιβλίο με τα αυτοκόλλητα -όπου βλέπεις πόσα αυτοκόλλητα έχεις μαζέψει-, έπειτα το αβάκιο- που περιλαμβάνει διάφορα παιχνίδια-. και τέλος όλο αριστερά βρίσκεται το εικονίδιο, στο οποίο κάνοντας κλικ βλέπεις πόσα αυτοκόλλητα έχεις συγκεντρώσει και πόσο καλά τα πας στην κάθε κατηγορία.

Πιο συγκεκριμένα κάνοντας κλικ πάνω:

- Ⓢ στη γάτα, εκείνη κινείται.
- Ⓢ στα ρόλερς, αλλάζουν χρώμα.
- Ⓢ στο νεροχύτη, τρέχει νερό μέχρι να ξανακλείσεις την βρύση.
- Ⓢ Στο πλυντήριο, αρχίζει να γυρίζει και να κάνει θόρυβο, μέχρι να το κλείσεις.
- Ⓢ Στην μπάλα, αλλάζει χρώμα και τέλος
- Ⓢ Στην μπάλα του μποξ, που πηγαίνει δεξιά και αριστερά.

Όταν τώρα κάνεις κλικ πάνω στο κίτρινο βιβλίο που βρίσκεται μέσα στο δωμάτιο, τότε πηγαίνεις σε μια νέα σελίδα, η οποία περιλαμβάνει την αλφαβήτα. Παρουσιάζει ουσιαστικά όλη την αλφαβήτα, με την βοήθεια κάποιων εικόνων και λέξεων. Έχει την μορφή βιβλίου και σε κάθε σελίδα υπάρχει ένα γράμμα. Ξεκινάει από το άλφα, και η συγκεκριμένη σελίδα έχει την εξής μορφή:



Μόλις μπεις σε αυτή την σελίδα πληροφορείσαι ότι κάνοντας ένα κλικ πάνω σε κάθε λέξη μπορείς να την ακούσεις πως διαβάζεται και κάνοντας κλικ κάτω δεξιά πηγαίνεις στο επόμενο γράμμα, τέλος κάνοντας κλικ πάνω στο αρκουδάκι φεύγεις από την σελίδα. Στην σελίδα αυτή το γράμμα είναι γραμμένο τόσο σε κεφαλαία, όσο και σε πεζά. Επιλέγοντας το κεφαλαίο μόνο, μπορείς να ακούσεις πως λέγεται -και όχι πως ακούγεται- το κάθε γράμμα, έτσι το «Α» το λέει «Άλφα» και όχι «Α». Ορισμένες φορές όμως η επιλογή των λέξεων ή των εικόνων δεν ήταν η πιο ενδεικτική, έτσι αναφέρω ορισμένα από εκείνα που μου έκανα εντύπωση και παραθέτω και το ανάλογο φωτογραφικό υλικό .

Πρώτα από όλα στο Γ έχει την λέξη γιο-γιο, πιστεύω όμως ότι θα μπορούσαν να είχαν χρησιμοποιήσει μια λέξη πιο αντιπροσωπευτική και κατάλληλη για τα παιδιά.



Ακόμη στο Ξ, είχαν την λέξη Ξυράφι, όμως η συγκεκριμένη εικόνα δεν βοηθούσε καθόλου τα παιδιά να καταλάβουν για ποια λέξη μιλάμε.



Ακόμη στο Π είχαν την λέξη πεταλούδα, στον ενικό, ενώ στην εικόνα υπάρχουν 3 πεταλούδες. Τέλος αξίζει να σημειωθεί πως οι εικόνες δεν ήταν όμοιας τεχνικής έτσι κάποιες ήταν σαν να ήταν ζωγραφισμένες , άλλες σαν φωτογραφίες, άλλες με πολλά και άλλες με λίγα χρώματα.

Γυρίζοντας πάλι πίσω στο δωμάτιο και κάνοντας κλικ δεξιά πάνω στη μηχανή ζωγραφικής , πηγαίνεις σε μια νέα σελίδα, όπου ακούς τον Γούντυ να σου μιλάει αλλά δεν τον βλέπεις. Σου λέει : «Αν είναι ένα πράγμα που εμείς τα μολύβια αγαπάμε είναι η ζωγραφική. Να γιατί αυτή η μηχανή ζωγραφικής είναι τόσο υπέροχη. Κοίταξε όλα αυτά τα ορνιθοσκαλίσματα και τις μουτζούρες και τις κουλούρες. Δεν διάλεξες ακόμα ένα σχήμα; Πρώτα πάτησε ένα από τα κουμπιά για να δεις ένα σχήμα στην οθόνη.» Κάνοντας αυτά που σου λέει ο Γούντυ εμφανίζεται στην οθόνη το σχήμα που επιλέγεις:



Έπειτα σου λέει: « Τώρα βάλε το ποντίκι σου πάνω στην τελεία και ακολούθησε την γραμμή πιέζοντας με το δάχτυλο σου συνέχεια το ποντίκι. Ουπς προσοχή...Ακολούθησε το τόξο». Πιστεύω ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι μπορεί πολύ δύσκολα να παιχτεί από παιδιά προσχολικής ηλικίας, καθώς οι οδηγίες δεν είναι σαφείς αλλά και υπάρχουν λέξεις όπως το «τόξο», άγνωστες στο νήπιο. Τέλος είναι πολύ δύσκολο ένα μικρό παιδί να χειριστεί με τέτοια ευκολία το ποντίκι.

Κάνοντας κλικ στην γόμα μπορείς να σβήσεις ότι έχεις σχεδιάσει, ενώ με τον εκτυπωτή μπορείς να εκτυπώσεις αυτό που έφτιαξες, τέλος με το αρκουδάκι βγαίνεις από το συγκεκριμένο παιχνίδι.

Αξίζει να σημειωθεί πως κάθε φορά που βρίσκεται το ποντίκι πάνω από μια εικόνα που κλικάροντας την κάνεις κάτι, αυτό γίνεται γαλάζιο χεράκι, κάτι που βοηθά τα παιδιά να καταλάβουν ότι κάτι μπορεί να υπάρχει πίσω από την εκάστοτε εικόνα.

Ενώ είσαι στο πέμπτο δωμάτιο κάνεις κλικ όλο αριστερά και πηγαίνεις στο τέταρτο.

Το δωμάτιο που εισέρχεσαι είναι το εξής:



Σε αυτό κάνοντας κλικ πάνω:

- Ⓢ Στο μανιτάρι αυτό γίνεται μικρό μπαούλο ή μάρμαρο
- Ⓢ Στην κούκλα, αυτή γελάει και σηκώνει τα χέρια της
- Ⓢ Στα Πινέλα αυτά γίνονται μολύβια
- Ⓢ Στην κούκλα Πινόκιο, αυτός βγάζει το καπέλο του.

Επιλέγοντας τώρα τον πίνακα ζωγραφικής με τους κλόουν πηγαίνεις σε μια σελίδα η οποία έχει την εξής μορφή:



Η σελίδα αυτή περιλαμβάνει 8 διαφορετικές ζωγραφιές, που μπορείς να δεις κάνοντας κλικ στα κίτρινα βελάκια που βρίσκονται δεξιά και αριστερά. Βουτάς το πινέλο σου – κάνοντας κλικ- στα χρώματα και έπειτα κάνεις κλικ πάνω στο σημείο εκείνο που θέλεις να βάψεις. Και εδώ με την γόμα μπορείς να σβήσεις ότι δεν σου αρέσει με τον εκτυπωτή να εκτυπώσεις την ζωγραφιά σου και με το αρκουδάκι να πας στο δωμάτιο.

Κάνοντας κλικ πάνω στο μπλε κουτί με τους κύβους πηγαίνεις στην εξής εικόνα:



Σε αυτό το σημείο μπορείς να πατώντας το κόκκινο κουμπί που βρίσκεται πάνω από την εικόνα να ανακατέψεις το παζλ. Ο Γούντυ σε προτρέπει να το φτιάξεις . Για να το φτιάξεις πρέπει να κάνεις κλικ πάνω στον κάθε κύβο, έτσι ώστε να τον γυρίσεις και να βρεις το κομμάτι από το παζλ που έχεις επιλέξει να κάνεις.

Αν τώρα κάνεις κλικ πάνω στο Cd Player τότε θα βρεθείς στην παρακάτω σελίδα:



Σε αυτό το παράθυρο κάνοντας κλικ σε κάθε ένα από τα Cd μπορείς να ακούσεις και από ένα τραγούδι και συγκεκριμένα το: Ήταν ένα μικρό καράβι, Το χαρωπά τα δυο μου χέρια τα χτυπά και το Τρέχα αλογάκι. Διαλέγεις πρώτα το Cd και

έπειτα κάνεις κλικ στο πράσινο κουμπί. Για να αλλάξεις κουμπί πατάς το μαύρο κουμπί.

Κάνοντας κλικ αριστερά, στην τέταρτη σελίδα του λογισμικού πηγαίνεις στην Τρίτη σελίδα.

Σε αυτό κάνοντας κλικ πάνω:

- Ⓢ Στην λάμπα αυτή ανάβει
- Ⓢ Στην κούκλα αυτή αλλάζει χρώμα μαλλιών και παίζει μουσική
- Ⓢ Στο ξυπνητήρι, κάνει θόρυβο και σε ρωτάει εάν κοιμήθηκες
- Ⓢ Στη σβούρα, κάνει θόρυβο και γυρίζει
- Ⓢ Το Δελφίни ανοιγοκλείνει το στόμα του
- Ⓢ Στο αυτοκίνητο, ανοίγει το παράθυρο και βγαίνει ένα αρκουδάκι που γελάει και
- Ⓢ Στον αυτοκινητόδρομο, αλλάζουν χρώμα τα αυτοκίνητα.

Η συγκεκριμένη σελίδα παρουσιάζεται ως εξής:

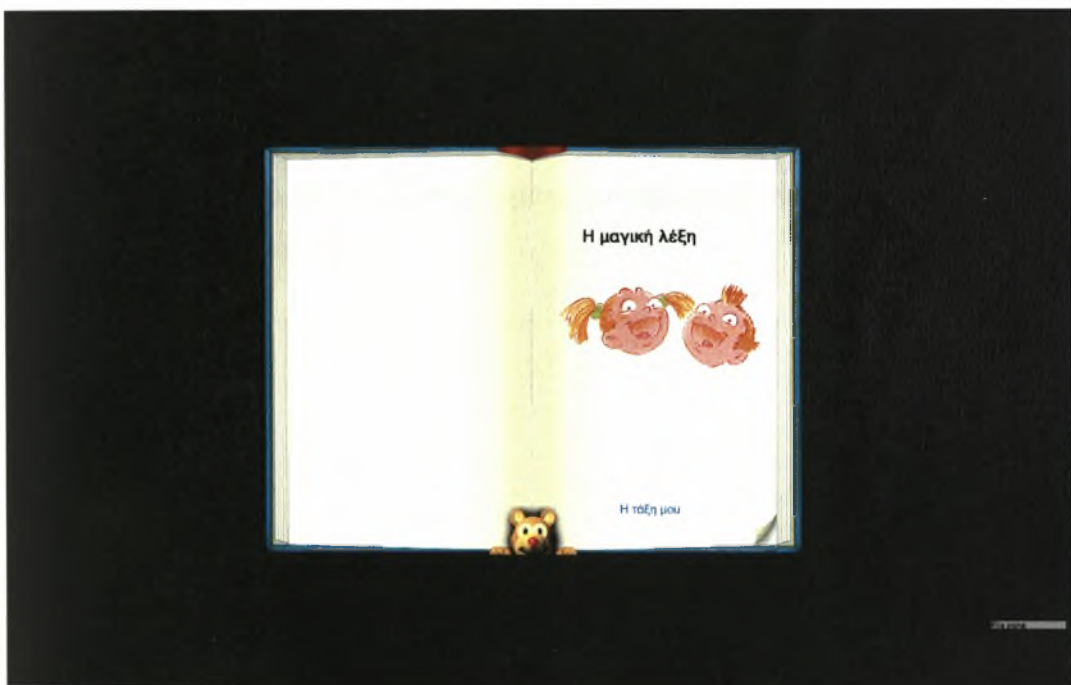


Κάνοντας τώρα κλικ πάνω στο κασετόφωνο που υπάρχει στα ράφια πηγαίνεις στο παρακάτω παράθυρο:



Σε αυτό έχεις την δυνατότητα να ηχογραφήσεις την φωνή σου και έπειτα να την ακούσεις, αρκεί να πατήσεις το κόκκινο κουμπί(για να ηχογράφησης), το πράσινο κουμπί (για να το ακούσεις) και το μαύρο για να σταματήσεις (την ηχογράφηση).

Πηγαίνοντας στην αρχική σελίδα του δωματίου και κάνοντας κλικ πάνω στο τετράδιο εμφανίζεται η εξής σελίδα:



Σε αυτό το σημείο τα παιδιά μπορούν να ακούσουν και να διαβάσουν ένα παραμύθι με τίτλο «Η μαγική λέξη». Το παραμύθι αυτό περιλαμβάνει μια λιτή εικονογράφηση, μικρό κείμενο και αποτελείται από 17 σελίδες.

Πηγαίνοντας πάλι στην αρχική σελίδα του δωματίου και κάνοντας κλικ πάνω στο συγκρότημα εμφανίζεται η εξής σελίδα:



Σε αυτήν την σελίδα προσπαθείς να παίζεις την μελωδία που παίζει το κάθε ζώο. Κάνοντας κλικ πάνω στο όργανο που ακούγεται κάθε φορά. Τελειώνοντας και αυτό το παιχνίδι έχεις ολοκληρώσει και την τρίτη σελίδα . Έτσι πηγαίνοντας όλο αριστερά με το ποντίκι σου πάνω στο δωμάτιο μεταφέρεσαι στο δεύτερο δωμάτιο, το οποίο παρουσιάζεται ως εξής:



Σε αυτό το σημείο του λογισμικού κάνοντας κλικ πάνω:

- Ⓢ Στην λάμπα ανάβει το φως
- Ⓢ Στο κάδρο αλλάζει το σκίτσο
- Ⓢ Στον κροκόδειλο αλλάζει το χρώμα του
- Ⓢ Στο σπίτι του βγάζει καπνό, έπειτα ανοίγει την πόρτα και ακούγονται γέλια
- Ⓢ Στο τηλέφωνο ακούγεται ο ήχος του τηλεφώνου
- Ⓢ Στο αρκουδάκι χαίρεται και σηκώνεται όρθιο.

Τώρα κάνοντας κλικ πάνω στον εκτυπωτή σε οδηγεί στην εξής σελίδα:



Στο σημείο αυτό μπορείς να χρησιμοποιήσεις γράμματα, αριθμούς ή εικόνες και φτιάχνεις ότι θέλεις. Στην πραγματικότητα αυτά λειτουργούν ως σφραγίδες όπου μπορείς να τα χρησιμοποιήσεις για να φτιάξεις οτιδήποτε θελήσεις. Αρκεί να επιλέξεις πρώτα ένα από τα τρία . Κάνοντας κλικ στην γόμα σβήνεις ότι δεν σου αρέσει και κάνοντας στον εκτυπωτή, εκτυπώνεις αυτό που έφτιαξες. Το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν πιστεύω ότι μπορεί να προσφέρει κάτι ουσιαστικό στα παιδιά καθώς τους ζητείται απλά να κάνουν σφραγίδες πάνω στο χαρτί.

Με αυτό το παιχνίδι τελειώνει και η δεύτερη σελίδα έτσι κάνοντας κλικ και πάλι αριστερά θα πας στο πρώτο δωμάτιο το οποίο είναι ως εξής:



Σε αυτό το σημείο κάνοντας κλικ πάνω:

- Ⓢ Στη Φωλιά βγαίνει ένα πουλάκι
- Ⓢ στην πάπια κάνει κουά κουά
- Ⓢ στο κουβαδάκι αλλάζει χρώμα
- Ⓢ στην βαλίτσα αλλάζουν τα ρούχα που περιέχει

Τώρα κάνοντας κλικ πάνω στο κουκλοθέατρο πηγαίνεις στην ακόλουθη σελίδα:



Εδώ κάνεις κλικ πάνω σε μια από τις 3 κούκλες και εκείνη ξεκινάει να μιλάει και να κάνει διάφορες ερωτήσεις στα παιδιά. Η συγκεκριμένη σελίδα δεν μου άρεσε καθόλου καθώς το θέαμα που παρουσιάζει δεν παραπέμπει καθόλου στο κουκλοθέατρο.

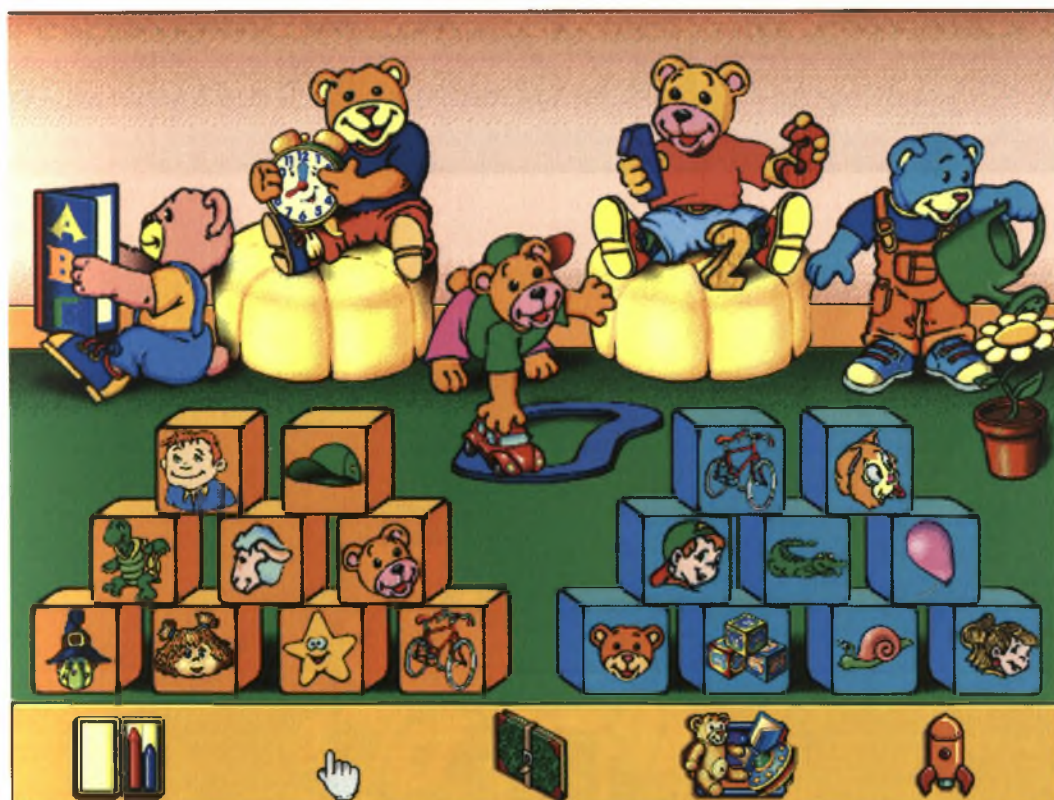
Επιστρέφοντας πάλι στην αρχική σελίδα και κάνοντας κλικ πάνω στο βιβλίο πηγαίνεις στην ακόλουθη σελίδα:



Σε αυτό το σημείο μπορούν τα παιδιά να ακούσουν ένα παραμύθι . Δεν μου άρεσε καθόλου η ιστορία αυτή, καθώς δεν είχε κάποιο ιδιαίτερο νόημα. Κάπως έτσι τελειώνει η πλοήγηση του λογισμικού αυτού.



Κάνοντας κλικ στο εικονίδιο με το αβάκιο ανοίγει μια εικόνα όπου υπάρχουν πέντε διαφορετικά αρκουδάκια. Κάνοντας κλικ πάνω στο αρκουδάκι παρουσιάζονται 18 κύβοι διαφορετικοί για κάθε αρκουδάκι. Το κάθε αρκουδάκι περιλαμβάνει δραστηριότητες διαφορετικών ειδών. Οι δραστηριότητες που αναπτύσσονται αφορούν τις λέξεις, το χρόνο, το χώρο και τις κατευθύνσεις του, τη φύση γύρω μας.



Στη συνέχεια παρουσιάζεται ενδεικτικά το περιεχόμενο κάποιων από τους κύβους.



Βιβλίο με αυτοκόλλητα που έχεις κερδίσει





κύβος με χελώνα:



κύβος με αρκουδάκι:



κύβος με μάγισσα:



Κύβος με κοριτσάκι:



Κύβος με το ποδήλατο:



Κύβος με το αρκουδάκι και με το παιδάκι:



Κύβος με τον κροκόδειλο:



Κύβος με το αρκουδάκι:



1.4. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

Τα αποτελέσματα της έρευνας αναλύονται για κάθε εκπαιδευτικό λογισμικό ξεχωριστά. Η ανάλυση στηρίζεται στις απαντήσεις των ερωτήσεων του ερωτηματολογίου που έχουν συμπληρωθεί ξεχωριστά για κάθε εκπαιδευτικό λογισμικό.

ΑΝΑΛΥΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ: ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ.

Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό λογισμικό δεν βρίσκεται σε συνάφεια με τους στόχους του ΔΕΠΠΣ για τη γραφή. Οι δραστηριότητες που περιλαμβάνει το λογισμικό αυτό, δεν υλοποιούν τους στόχους του ΔΔΕΠΣ. Τα παιδιά δεν ενθαρρύνονται να δημιουργήσουν ένα δικό τους κείμενο με υπαγόρευση στον εκπαιδευτικό ή να συζητήσουν για τις διαφοροποιήσεις του γραπτού λόγου από την εικόνα ως μέσου μεταφοράς μηνύματος. Επίσης τα παιδιά δεν ενθαρρύνονται να γράψουν όπως αυτά μπορούν. Στις δραστηριότητες που γράφουν το όνομα τους επιλέγουν τα γράμματα του ονόματος τους από το αντίστοιχο εικονίδιο χωρίς να γράφουν τα ίδια. Στο τετράδιο τα παιδιά έχουν την δυνατότητα να γράψουν τα κεφαλαία ή πεζά γράμματα όχι όμως όπως αυτά μπορούν, γιατί στο τετράδιο είναι ήδη γραμμένο το γράμμα και τα παιδιά γράφουν πάνω του.

Το λογισμικό δεν βρίσκεται σε συνάφεια με τους στόχους του ΔΕΕΠΣ για την ανάγνωση. Μέσα από τις δραστηριότητες που πραγματοποιούν τα παιδιά δεν υλοποιούν τους στόχους του ΔΕΕΠΣ που προβλέπονται για την ανάγνωση. Τα παιδιά δεν υιοθετούν τις βασικές συμβάσεις της ανάγνωσης του αλφαβητικού συστήματος της γραφής δεν αναγνωρίζουν οικείες λέξεις στο περιβάλλον και μέσα σε κείμενα και δεν αναγνωρίζουν τις βασικές εκδοχές του γραπτού λόγου με βάση τα εξωτερικά-τυπογραφικά χαρακτηριστικά και το περιεχόμενο. Ακόμη δεν συνειδητοποιούν ότι ο

γραπτός λόγος είναι αναπαράσταση της γλώσσας και ότι η εικόνα είναι αναπαράσταση του κόσμου.

Το λεξιλόγιο που χρησιμοποιείται στο λογισμικό αυτό είναι κατάλληλο για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Είναι απλό και κατανοητό στα παιδιά χωρίς να έχει εξειδικευμένους όρους και ορολογίες.

Το λογισμικό αντιστοιχεί στις κινητικές δεξιότητες των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Τα παιδιά χρησιμοποιούν το ποντίκι κάνοντας κλικ για να επιλέξουν την δραστηριότητα που θέλουν να ασχοληθούν, το γράμμα, το αντικείμενο ή το χρώμα προκειμένου να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις της συγκεκριμένης δραστηριότητας. Το μόνο σημείο που δεν αντιστοιχεί στις κινητικές δεξιότητες των παιδιών κατά τη γνώμη μου θα δυσκολευτούν να ανταποκριθούν είναι στην δραστηριότητα του τετραδίου όπου τα παιδιά γράφουν τα κεφαλαία και πεζά γράμματα της αλφαβήτας. Η δυσκολία έγκειται στο γεγονός ότι τα παιδιά προκειμένου να γράψουν το γράμμα τους πρέπει να κρατούν πατημένο το κουμπί του ποντικιού και παράλληλα να σύρουν το ποντίκι πάνω στο ήδη σχεδιασμένο γράμμα. Αυτό απαιτεί σταθερότητα κινήσεων, κάτι που τα παιδιά προσχολικής ηλικίας δεν έχουν αποκτήσει ακόμη.

Το λογισμικό αντιστοιχεί στις αντιληπτικές ικανότητες των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Οι δραστηριότητες του λογισμικού αυτού ανταποκρίνονται στις νοητικές και αναληπτικές ικανότητες των παιδιών της ηλικίας αυτής. Τα παιδιά αντιλαμβάνονται τον τρόπο που πρέπει να λειτουργήσουν σε κάθε δραστηριότητα προκειμένου να παίξουν τα παιχνίδια του λογισμικού και πράττουν ανάλογα.

Όσον αφορά την έναρξη του λογισμικού, η παρουσία- βοήθεια του ενήλικα είναι απαραίτητη για να φτάσει σε σημείο να παίξει το παιδί με τα παιχνίδια του λογισμικού αυτού, κάποιος πρέπει να το βοηθήσει. Για την εγκατάσταση του προγράμματος απαιτούνται γνώσεις που ένα παιδί δεν κατέχει. Στη αρχική σελίδα του λογισμικού εμφανίζονται πέντε εικονίδια που το καθένα ξεχωριστά περιλαμβάνει την εικόνα του Ξεφτέρη και στο κάτω μέρος της λέξης που επιλέγεις τι πρόκειται να κάνεις, οι λέξεις αυτές είναι: εκτέλεση, εγκατάσταση, απεγκατάσταση, εκτέλεση άλλων τίτλων και έξοδος. Το παιδί θα πρέπει να είναι ικανό όχι μόνο να διαβάζει τις λέξεις εγκατάσταση- απεγκατάσταση- εκτέλεση, αλλά και να ξέρει τι σημαίνουν. Όταν κάνεις κλικ στο εικονίδιο εμφανίζεται ένα μεγάλο εικονίδιο που σου προτείνει να επιλέξεις τι είδους εγκατάσταση θέλεις να κάνεις, μέγιστη ή ελάχιστη και το χώρο που καταλαμβάνουν στον σκληρό δίσκο. Επομένως η όλη διαδικασία έναρξης του

λογισμικού δεν ανταποκρίνεται στις γνώσεις ενός παιδιού προσχολικής ηλικίας γι' αυτό και η καθοδήγηση ενός ενήλικα είναι απαραίτητη σ' αυτό το σημείο.

Το λογισμικό στοχεύει σε εξατομικευμένη μάθηση, ο τρόπος που είναι οργανωμένες οι δραστηριότητες δεν ενθαρρύνουν την εργασία σε ομάδες και την συνεργασία μεταξύ των παιδιών . είναι σχεδιασμένες για ένα άτομο. Εξάλλου, και ο Ξεφτέρης χρησιμοποιεί ενικό αριθμό όταν απευθύνεται στον χρήστη έτσι φαίνεται ξεκάθαρα η πρόθεση για εξατομικευμένη και όχι για συνεργατική μάθηση.

Το λογισμικό δεν επικεντρώνεται στην διδασκαλία των γραμμάτων, οι δραστηριότητες του λογισμικού αυτού έχουν στόχο να εξασκήσουν τα παιδιά με τα γράμματα και να τα βοηθήσουν να τα κατακτήσουν και όχι να τα διδάξουν. Στις δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα στην Ποταμούπολη, στην Ηφαιστειούπολη και στην Ωκεανούπολη, μέσα στα σπιτάκια που αποτελούνται από τα γράμματα των ηρώων, πρώτα παρουσιάζονται τα γράμματα και μετά ακολουθούν οι δραστηριότητες μέσα από τις οποίες τα παιδιά εξασκούνται με τα γράμματα. Ο τρόπος παρουσίασης του κάθε γράμματος δεν αρκεί για να διδαχθούν τα παιδιά το αντίστοιχο γράμμα απλά εξασκούνται στο να αναγνωρίζουν οπτικά και να το αντιστοιχίσουν με τον κατάλληλο ήχο ή την εικόνα που τους παρουσιάζεται κάθε φορά.

Οι δραστηριότητες του λογισμικού δίνουν έμφαση στον ήχο στο όνομα του γράμματος. Είτε πρόκειται για δραστηριότητες που περιλαμβάνουν αντιστοίχιση ήχου με γράμματος, είτε για δραστηριότητες που περιλαμβάνουν αντιστοίχιση γράμματος με εικόνα(αντικείμενο, προσώπου ή ζώου) τα γράμματα εκφέρονται με βάση τον ήχο τους και όχι το όνομα τους(π.χ. άλφα, βήτα, γάμα). Έτσι τα παιδιά δεν διακρίνουν το όμικρον και το ωμέγα, εφόσον και τα δύο είναι /o/ ή το ήτα από το γιώτα ή το ύψιλον εφόσον εκφέρονται σαν /u/. Μόνο στο σημείο όπου οι ήρωες λένε το ποίημα τους όταν ανοίγουν το σπίτι τους αναφέρουν το όνομα του γράμματος και όχι τον ήχο του. Στην συνέχεια όμως συνεχίζουν να εκφέρουν το γράμμα με τον ήχο με βάση το όνομα του. Ακόμη και στο σημείο όπου γράφονται τα γράμματα εκφέρονται με βάση τον ήχο τους. Έτσι τα παιδιά δεν μαθαίνουν την ηχητική διαφορά ανάμεσα στο όμικρον και το ωμέγα αλλά μαθαίνουν ότι ακούγονται το ίδιο και γράφονται διαφορετικά. Επίσης τα κεφαλαία γράμματα αποδίδονται στα παιδιά ως μεγάλα και τα πεζά ως μικρά κάτι που είναι λάθος.

Η γνώση ειδικών κανόνων ορθογραφίας είναι απαραίτητη, ειδικά στο πάρκο με τα παιχνίδια όπου τα παιδιά καλούνται να αντιστοιχίσουν το κάθε γράμμα με το αντικείμενο που αρχίζει με το αντίστοιχο γράμμα, τα παιδιά θα πρέπει να γνωρίζουν

πως γράφεται η λέξη αυτή. Για π.χ. πρέπει να γνωρίζουν ότι ο ήλιος γράφεται με ήττα και όχι με γιώτα ή ύψιλον, το ίδιο ισχύει και για τον ιπποπόταμο, το ημερολόγιο, την οδοντόβουρτσα, τον ωκεανό, την υδρόγειο, το ηφαίστειο, το ιστοφόρο, τον υπολογιστή, την οδοντόκρεμα, την ώρα, το ύφασμα.

Οι οδηγίες-εκφωνήσεις είναι σαφείς, σύντομες και φωνητικές. Επίσης ακούγονται υποχρεωτικά και δεν υπάρχει η δυνατότητα να διακοπούν, γεγονός που ίσως να κουράζει τον χρήστη γιατί σε κάποια σημεία είναι εύκολο να καταλάβεις πως πρέπει να κινηθείς. Έτσι θα ήταν προτιμότερο να υπήρχε η δυνατότητα να διακοπούν οι εκφωνήσεις προκειμένου να μην καθίσταται βαρετή η διαδικασία έναρξης του παιχνιδιού.

Ο ήχος του λάθους είναι αποθαρρυντικός, αρκετά απότομος και δυνατός. Το λάθος υπάρχει δυνατότητα να διορθωθεί. Τη στιγμή που γίνεται το λάθος ακούγεται ο ήχος και ο χρήστης το διορθώνει προσπαθώντας ξανά.

Ο χειρισμός του ποντικιού είναι υποχρεωτικός σε όλα τα βήματα δραστηριοτήτων. Το πληκτρολόγιο δεν χρησιμοποιείται καθόλου και έτσι δεν απαιτούνται άλλες γνώσεις που να αφορούν τον υπολογιστή πέραν της χρήσης του ποντικιού.

Οι ήχοι ανταποκρίνονται στην ηχητική πραγματικότητα. Είναι ευχάριστοι και διασκεδαστικοί. Τα γραφικά δεν ανταποκρίνονται στην εικονική πραγματικότητα, όπως επίσης και τα αντικείμενα δεν ανταποκρίνονται στην αντικειμενική πραγματικότητα. Ο τρόπος με τον οποίο είναι σχεδιασμένα τα αντικείμενα δεν μας παραπέμπουν στην πραγματική εικόνα των αντικειμένων. Για παράδειγμα όταν βρισκόμαστε στο σπιτάκι με το γράμμα λάμδα και ο ήρωας ζητάει να βρούμε αντικείμενα που αρχίζουν από λάμδα, ένα από τα αντικείμενα που πρέπει να βρούμε είναι το λάχανο. Το λάχανο όμως δεν είναι σωστά σχεδιασμένο έτσι ώστε να μπορούμε να καταλάβουμε ότι πρόκειται γι' αυτό. Το ίδιο συμβαίνει και με την οδοντόβουρτσα που μοιάζει με βούρτσα, το ρόδι που μοιάζει με μήλο, το ζουζούνη που μοιάζει με μέλισσα, τα ζαχαρωτά που μοιάζουν με παστάκια, η εφημερίδα που μοιάζει με βιβλίο, το χρυσόψαρο που είναι ψάρι με πράσινο χρώμα, ο ωκεανός που είναι ένας πίνακας με ένα καράβι και θαλάσσια κύματα από κάτω, η ομελέτα απεικονίζεται με δυο τηγανητά αβγα, το θαλασσοπούλι που είναι ένα κόκκινο πουλί και δεν παραπέμπει σε ένα είδος θαλάσσιου πουλιού όπως για παράδειγμα ένας γλάρος, επίσης το διαμάντι δεν ανταποκρίνεται στην εικονική πραγματικότητα, τα φύκια που βρίσκονται σε γλάστρα και όχι στο βυθό της θάλασσας, το γάλα, που

βρίσκεται μέσα σε ένα νεροπότηρο, μοιάζει με νερό, το νυχτικό μοιάζει με φόρεμα και τέλος η κασετίνα μοιάζει με τάβλι.

Στο σημείο αυτό αξίζει να αναφερθεί ότι στα αντικείμενα που ζητούν οι ήρωες να ανακαλύψουν τα παιδιά, τα παιδιά μπορεί να αποδώσουν άλλες έννοιες από αυτές που αποδίδονται στο παιχνίδι. Αυτό γίνεται πιο εύκολα αντιληπτό μέσα από τα ακόλουθα παραδείγματα: το ιστιοφόρο μπορεί να είναι για τα παιδιά ένα καράβι, επίσης ο ωκεανός ένας πίνακας ζωγραφικής, η ώρα ένα μεγάλο ρολόι, το λουλουδί που μπορεί να είναι κάδρο, το καναρίνι που μπορεί να είναι για τα παιδιά ένα κλουβί, η μαργαρίτα που μπορεί να είναι και ένα βάζο, το ημερολόγιο μπορεί να είναι ένα απλό βιβλίο. Βλέπουμε λοιπόν ότι δεν είναι απόλυτο ότι βλέποντας τα παιδιά τα αντίστοιχα αντικείμενα ότι θα τα επιλέξουν ως αντικείμενα που οι λέξεις αρχίζουν από το αντίστοιχο γράμμα με το γράμμα του αντίστοιχου ήρωα. Βέβαια βοηθάει πολύ τα παιδιά το γεγονός ότι το βελάκι αλλάζει σχήμα και μετατρέπεται σε ποντίκι κάθε φορά που τα παιδιά πρέπει να επιλέξουν το αντίστοιχο αντικείμενο.

Ο σχεδιασμός των γραμμάτων δεν είναι σύμφωνος με τον τρόπο σχεδιασμού του ελληνικού αλφαβήτου. Τα γράμματα είναι στρογγυλεμένα και χωρίς γωνίες. Τα μοναδικά σημεία που είναι γραμμένα σύμφωνα με τον τρόπο σχεδιασμού του ελληνικού αλφαβήτου είναι όταν οι ήρωες μας συστήνονται μέσα στο σπιτάκι τους ανοίγοντας αυτομάτως η σελίδα με το συννεφάκι. Μέσα στο συννεφάκι είναι γραμμένη η πρόταση με το όνομα του ήρωα και το είδος του ζώου του π.χ. Σίμος το σαλιγκαράκι. Πάνω από την πρόταση μέσα σε δύο διαφορετικούς κύκλους γράφοντας τα κεφαλαία και τα πεζά αντίστοιχα γράμματα π.χ. Σ,σ σύμφωνα με τον τρόπο σχεδιασμού του ελληνικού αλφαβήτου. Το άλλο σημείο είναι στην αρχική σελίδα του λογισμικού όπου γίνεται η επιλογή του χρήστη. Εκεί ο χρήστης γράφει το όνομα του επιλέγοντας τα γράμματα από ένα πίνακα που περιλαμβάνει όλα τα γράμματα της αλφαβήτας, τα οποία είναι σχεδιασμένα σύμφωνα με τον τρόπο σχεδιασμού του ελληνικού αλφαβήτου.

Όσον αφορά την ομιλία των ηρώων, ο Ξεφτέρης και οι υπόλοιποι ήρωες μιλούν αργά και κατανοητά, η ομιλία τους είναι εύηχη και ξεκάθαρη.

Στην εκτέλεση των δραστηριοτήτων δεν υπάρχει περιορισμός χρόνου για π.χ. με κάποιο χρονομετρητή και οι επιδόσεις των παιδιών δεν βαθμολογούνται.

Η σύνθεση των λέξεων γίνεται μέσω σύνθετων κανόνων χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν οι λέξεις: ιπποπόταμος, σακούλα, οδοντόβουρτσα, ιππότης, θησαυρός, ζουζούνι, ομπρέλα, ξυπνητήρι, παπούτσι.

Η γνώση της ανάγνωσης και της γραφής αποτελεί προαπαιτούμενο εφόδιο προκειμένου να διεξαχθούν οι δραστηριότητες που περιέχει το λογισμικό αυτό. Επίσης οι δραστηριότητες είναι στραμμένες αποκλειστικά σε δεξιότητες γραφής και ανάγνωσης, το είδος των δραστηριοτήτων είναι στραμμένο στην αντιστοίχιση ήχων με εικόνα, στην αντιστοίχιση ήχων με γράμμα. Ακόμη προβλέπονται δυνατότητες για διαθεματικές προσεγγίσεις σε κάθε δραστηριότητα. Με την κατάλληλη αφόρμηση και τη σωστή οργάνωση των δραστηριοτήτων ο εκπαιδευτικός μπορεί να αναπτύξει διαθεματικές δραστηριότητες.

Για τον τερματισμό του λογισμικού δεν απαιτείται η παρουσία ενήλικα. Η έξοδος από το πρόγραμμα μπορεί να γίνει εύκολα από τα παιδιά χωρίς να χρειάζονται τη βοήθεια του ενήλικα.

ΑΝΑΛΥΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ: Η ΑΛΦΑΒΗΤΑ ΜΕ ΤΟ ΖΑΧΑΡΙΑ

Το λογισμικό δε βρίσκεται σε συνάφεια με τους στόχους του ΔΕΠΠΣ για τη γραφή. Οι δραστηριότητες που περιλαμβάνει το λογισμικό αυτό δεν υλοποιούν τους στόχους που προβλέπει το ΔΕΠΠΣ για τη γραφή. Τα παιδιά δεν ενθαρρύνονται να δημιουργήσουν ένα δικό τους κείμενο με υπαγόρευση στον εκπαιδευτικό ή να συζητήσουν για τις διαφοροποιήσεις του γραπτού λόγου από την εικόνα ως μέσου μεταφοράς μηνύματος. Επίσης τα παιδιά δεν ενθαρρύνονται να γράψουν όπως αυτά μπορούν. Στα παιχνίδια με το Σταυρόλεξο και την κρεμάλα τα παιδιά σχηματίζουν λέξεις, δεν τις γράφουν όμως με το δικό τους τρόπο, απλά επιλέγουν τα γράμματα είτε από το πληκτρολόγιο, στην περίπτωση του σταυρολέξου, είτε επιλέγοντας τα με το ποντίκι από τον αντίστοιχο πίνακα, στην περίπτωση της κρεμάλας. Δημιουργούν δηλαδή λέξεις χωρίς να συμβάλλουν στο σχεδιασμό και τη γραφή των γραμμάτων, εφόσον μόνο τα επιλέγουν.

Το λογισμικό δε βρίσκεται σε συνάφεια με τους στόχους του ΔΕΠΠΣ για την ανάγνωση. Οι δραστηριότητες που πραγματοποιούν τα παιδιά δεν υλοποιούν τους στόχους του ΔΕΠΠΣ που προβλέπονται για την ανάγνωση. Τα παιδιά δεν υιοθετούν τις βασικές συμβάσεις της ανάγνωσης του αλφαβητικού συστήματος της γραφής, δεν αναγνωρίζουν οικείες λέξεις στο περιβάλλον και μέσα σε κείμενα. Επίσης δεν αναγνωρίζουν τις βασικές εκδοχές του γραπτού λόγου με βάση τα εξωτερικά – τυπογραφικά χαρακτηριστικά. Ακόμη ο τρόπος οργάνωσης των δραστηριοτήτων δεν ενεργοποιεί τα παιδιά να συνειδητοποιήσουν ότι ο γραπτός λόγος είναι η αναπαράσταση της γλώσσας και η εικόνα η αναπαράσταση του κόσμου.

Το λεξιλόγιο του λογισμικού αυτού δεν αντιστοιχεί στο λεξιλόγιο των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Τα παιδιά προκειμένου να συμπληρώσουν τα κεφαλαία γράμματα στην αρχή των λέξεων πρέπει να χρησιμοποιήσουν το πλήκτρο shift και το αντίστοιχο πλήκτρο του γράμματος που θέλουν να γράψουν. Αυτό απαιτεί συντονισμό και έλεγχο κινήσεων, δεξιότητες δηλαδή που τα παιδιά δεν έχουν αποκτήσει πλήρως στην ηλικία αυτή. Επίσης, στο παιχνίδι με το κανόνι πρέπει να ενεργήσουν γρήγορα, οι λέξεις περνούν γρήγορα και το παιδί πρέπει να προλάβει να τη χτυπήσει την κατάλληλη στιγμή. Όσον αφορά το χειρισμό του ποντικιού τα παιδιά

θα δυσκολευτούν στα παιχνίδια με τη Σωστή Σειρά εφόσον για την υλοποίηση της συγκεκριμένης δραστηριότητας τα παιδιά πρέπει να κάνουν κλικ πάνω στο γράμμα που θέλουν να επιλέξουν, μετά να κρατήσουν πατημένο το ποντίκι και παράλληλα να το σύρουν ώσπου να φτάσουν στο σημείο που θέλουν να αφήσουν το γράμμα που επέλεξαν.

Το λογισμικό αυτό δεν αντιστοιχεί στις αντιληπτικές ικανότητες των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Στο παιχνίδι με το παζλ τα παιδιά καλούνται να σχηματίσουν μια εικόνα την οποία βλέπουν για 2-3 δευτερόλεπτα, μετά η εικόνα αυτή χαλάει και το παιδί πρέπει να την ξαναφτιάξει χωρίς να τη βλέπει. Ο χρόνος που είδε την εικόνα δεν αρκεί για να τη φτιάξει από την αρχή. Αν και θα ήταν δύσκολο να την ξαναφτιάξει ακόμη και αν την έβλεπε γιατί έχει στη διάθεση του μόνο 1 λεπτό. Στο παιχνίδι με τις κοκορομαχίες τα παιδιά πρέπει να θυμούνται ποια εικόνα ή λέξη κρύβει το κάθε τετραγωνάκι προκειμένου να συνδυάσουν την εικόνα με την αντίστοιχη λέξη, μια διαδικασία που είναι αρκετά δύσκολη για το νοητικό επίπεδο των παιδιών. Στο παιχνίδι με την κρεμάλα τα παιδιά καλούνται να γράψουν λέξεις οι οποίες δεν είναι γραμμένες σε κάποιο σημείο της σελίδας. Βλέπουν την εικόνα και μετά επιλέγουν τα γράμματα από τον πίνακα προκειμένου να συνθέσουν τη λέξη τους. Για παράδειγμα τα παιδιά μπορεί να βλέπουν την εικόνα με τον ιπποπόταμο, να καταλαβαίνουν ότι πρέπει να γράψουν τη λέξη ιπποπόταμος χωρίς όμως να τη βλέπουν θα δυσκολευτούν ως προς την ορθογραφία της λέξης γιατί θα πρέπει να επιλέξουν ποιο /ι/ να γράψουν (ι, η, υ) ακόμα και ποιο /ο/ να γράψουν (ο, ω). επίσης στο παιχνίδι με τη σωστή σειρά τα παιδιά για να ανταποκριθούν στη δραστηριότητα πρέπει να γνωρίζουν όχι μόνο τα γράμματα της αλφαβήτας αλλά και τη σειρά με την οποία διαδέχεται το ένα το άλλο. Ακόμη και να ξέρουν τα παιδιά την αλφαβήτα θα δυσκολευτούν να την αποδώσουν σωστά όταν αυτή τους παρουσιάζεται τμηματικά.

Η έναρξη του λογισμικού προϋποθέτει την παρουσία – βοήθεια του ενήλικα. Το λογισμικό έχει κωδικό ασφαλείας, έτσι ο ενήλικας πρέπει να βοηθήσει τα παιδιά δείχνοντας τους ποιος είναι ο αριθμός και να τους εξηγήσει τη διαδικασία που απαιτείται για την έναρξη του λογισμικού.

Το λογισμικό στοχεύει σε εξατομικευμένη μάθηση εφόσον ο τρόπος σχεδιασμού των δραστηριοτήτων δεν ενθαρρύνει την εργασία σε ομάδες και τη συνεργατικότητα. Το μοναδικό παιχνίδι που μπορούν να παίξουν δύο άτομα είναι οι κοκορομαχίες.

Ο σχεδιασμός των γραμμάτων είναι σύμφωνος με τον τρόπο σχεδιασμού του ελληνικού αλφαβήτου. Τα κεφαλαία και πεζά γράμματα έχουν τις απαραίτητες γωνίες και γραμμές και ανταποκρίνονται στον τρόπο σχεδίασης του ελληνικού αλφαβήτου σε όλα τα σημεία που υπάρχει γραπτός λόγος στο λογισμικό. Το μοναδικό γράμμα που δεν είναι σύμφωνο με τον τρόπο σχεδιασμού του ελληνικού αλφαβήτου είναι το γράμμα Γ, όπου και το κεφαλαίο και το πεζό είναι γραμμένα με τον ίδιο τρόπο με μόνη διαφορά το μέγεθος, το ένα είναι μικρό και το άλλο μεγάλο.

Το λογισμικό αν και παρέχει δραστηριότητες που δίνουν έμφαση στο κάθε γράμμα ξεχωριστά, δεν επικεντρώνεται στη διδασκαλία των γραμμάτων. Τα παιδιά δεν κατανοούν το σχηματισμό των γραμμάτων ούτε δίνεται έμφαση ξεχωριστά για τα πεζά και κεφαλαία. Επίσης όταν αντιστοιχούν τα γράμματα με τα αντίστοιχα των πλήκτρων του πληκτρολογίου, επιλέγουν για το μικρό γράμμα που πρόκειται να γράψουν το αντίστοιχο στο πληκτρολόγιο, το οποίο όμως είναι γραμμένο με κεφαλαία και όχι με πεζά.

Το λογισμικό επικεντρώνεται στην εξάσκηση των γραμμάτων. Οι δραστηριότητες που παρέχει το συγκεκριμένο λογισμικό έχουν ως στόχο να εξασκηθούν τα παιδιά με τα γράμματα. Δεν δίνεται έμφαση στο όνομα του.

Η γνώση ειδικών κανόνων ορθογραφίας είναι απαραίτητη προκειμένου να υλοποιήσουν τα παιδιά τις δραστηριότητες του λογισμικού. Γνώσεις των ειδικών κανόνων απαιτούνται ιδιαίτερα στα παιχνίδια με το σταυρόλεξο και την κρεμάλα. Στο σταυρόλεξο και το ηχώλεξο τα παιδιά γράφουν λέξεις σύμφωνα με την εικόνα που βλέπουν ή ακούν αντίστοιχα. Στην κρεμάλα προσπαθούν να σχηματίσουν λέξεις σύμφωνα με την εικόνα που βλέπουν κάθε φορά. Για να καταφέρουν να τη σχηματίσουν τα παιδιά χωρίς να σχηματιστεί όλο το ανθρωπάκι στην κρεμάλα θα πρέπει να επιλέξουν τα σωστά γράμματα. Για να γίνει αυτό τα παιδιά θα πρέπει να είναι σε θέση να γνωρίζουν πώς γράφεται η λέξη.

Οι οδηγίες – εκφωνήσεις είναι μακροσκελείς, φωνητικές και γραπτές. Για να ακούσεις τις οδηγίες πρέπει να κάνεις κλικ στο εικονίδιο με τη βοήθεια. Αν δεν κάνεις κλικ στο εικονίδιο αυτό οι οδηγίες δεν ακούγονται. Βέβαια αξίζει να σημειωθεί ότι στα εκπαιδευτικά δεν υπάρχει εικονίδιο βοήθειας, τα παιδιά ανοίγουν τα παιχνίδια χωρίς να τους παρέχονται οδηγίες για το τι πρέπει να κάνουν. Μόνο στην αρχή του παιχνιδιού με τις κοκορομαχίες υπάρχουν γραπτές οδηγίες που ζητούν από τους παίκτες να γράψουν τα ονόματα τους. Επίσης και στο παιχνίδι με το κανόνι υπάρχουν γραπτές οδηγίες, οι οποίες όμως δε δημιουργούν μια πλήρη εικόνα για το τι

πρέπει να κάνει το παιδί στη συγκεκριμένη δραστηριότητα. Γενικά το παιδί πρέπει να είναι σε θέση να καταλάβει από μόνο του τι πρέπει να κάνει στα εκπαιδευτικά παιχνίδια χωρίς να του παρέχονται διευκρινίσεις για τη διεξαγωγή των δραστηριοτήτων. Τα εικονίδια επεξηγούνται από τον ήρωα μόνο όταν παίζουν τα παιδιά με τα γράμματα της αλφαβήτας και όχι στα παιχνίδια του εκπαιδευτικού λογισμικού. Τέλος όσον αφορά τις φωνητικές οδηγίες – εκφωνήσεις, ακούγονται υποχρεωτικά και δεν μπορούν να διακοπούν. Οι δραστηριότητες ξεκινούν μόνο εφόσον ολοκληρωθούν οι εκφωνήσεις. Ακόμη και σε περίπτωση που πατήσεις κατά λάθος το κουμπί με τη βοήθεια και έχεις ξανακούσει τις οδηγίες, δεν μπορείς να τις διακόψεις.

Ήχος για το λάθος υπάρχει μόνο στα παιχνίδια με τη σωστή σειρά και τις κοκορομαχίες. Στα υπόλοιπα παιχνίδια το λάθος δηλώνεται μόνο γραπτά και όχι ηχητικά. Στα παιχνίδια όμως που δηλώνεται ηχητικά το λάθος, ο ήχος του είναι αποθαρρυντικός και απότομος.

Όσον αφορά το λάθος δεν υπάρχει δυνατότητα να διορθωθεί. Η δραστηριότητα σταματά και συνεχίζεται η επόμενη δραστηριότητα. Μόνο στο παιχνίδι με τη σωστή σειρά ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να διορθώσει το λάθος του και να ξαναπροσπαθήσει. Υπάρχει όμως περιορισμός στις προσπάθειες εφόσον μόνο μέχρι τρεις φορές μπορεί ο χρήστης να προσπαθήσει να διορθώσει το λάθος του.

Ο χειρισμός του ποντικιού είναι υποχρεωτικός σε όλα τα βήματα της δραστηριότητας. Δε γίνεται μόνο χρήση του ποντικιού αλλά και χρήση του πληκτρολογίου. Απαιτούνται κι άλλες γνώσεις που να αφορούν τον υπολογιστή εκτός από τη γνώση της χρήσης του ποντικιού. Απαιτείται γνώση της χρήσης του πληκτρολογίου εκτός των πλήκτρων που αφορούν γράμματα ή αριθμούς. Τα πλήκτρα αυτά είναι το Shift και το Backspace.

Οι ήχοι ανταποκρίνονται στην ηχητική πραγματικότητα. Τα γραφικά δεν ανταποκρίνονται στην εικονική πραγματικότητα. Στην εικόνα με τον ωκεανό η θάλασσα θα έπρεπε να είχε μπλε χρώμα ενώ έχει μωβ, επίσης και στην εικόνα του νησιού η θάλασσα επίσης δεν έχει μπλε χρώμα και το νησί μοιάζει με βουνό. Επίσης οι φιγούρες των ανδρών στα καλλιστεία 2001 δεν ανταποκρίνονται στην εικονική πραγματικότητα. Το ίδιο συμβαίνει και με την εικόνα της νοσοκόμας στο γράμμα N.

Τα αντικείμενα δεν ανταποκρίνονται στην αντικειμενική πραγματικότητα. Στο Φ η φράουλα απεικονίζεται με ροζ χρώμα, στο Υ η απεικόνιση του υφάσματος

παραπέμπει σε χαλί. Στο Ρ η ρόδα, στο Ξ το ξύλο και στο Θ ο θάμνος δεν απεικονίζονται σύμφωνα με την αντικειμενική πραγματικότητα.

Η εικονογράφηση δεν υποστηρίζει το στόχο κάθε άσκησης. Στις κοκορομαχίες τα γράμματα έχουν το ίδιο χρώμα με το φόντο του πίνακα και έτσι δεν είναι εύκολο να διαβάσεις τις λέξεις. Στο εικονόλεξο οι εικόνες έχουν μικρό σχήμα με αποτέλεσμα να μη διακρίνεται ξεκάθαρα το αντικείμενο, το ζώο ή το πρόσωπο που απεικονίζεται. Επίσης στο γράμμα Χ το χρώμα του φόντου της εικόνας εμποδίζει την ευδιάκριτη απεικόνιση του χταποδιού. Τέλος, η εικονογράφηση που έχει επιλεγεί ως φόντο στο παιχνίδι με το κανόνι δεν αρμόζει σε ένα παιδικό παιχνίδι. Το τοπίο με το βουνό είναι παγερό και δεν ενθαρρύνει το παιδί να αποκτήσει θετική στάση απέναντι στην εικόνα που βλέπει.

Η ομιλία του ήρωα είναι εύηχη, αργή. Η άρθρωση του λόγου του είναι κατάλληλη για παιδιά προσχολικής ηλικίας.

Περιορισμός χρόνου με χρονομετρητή στην εκτέλεση μιας δραστηριότητας υπάρχει στο παιχνίδι με τα παζλ. Σε όλες τις άλλες δραστηριότητες όμως δεν υπάρχει περιορισμός χρόνου.

Η σύνθεση των λέξεων γίνεται μέσω σύνθετων κανόνων. Οι λέξεις ωροδείκτης, μπάλα, ιπποπόταμος, γουρουνάκι, ομπρέλα, θάλασσα, υδρόγειος, ελέφαντας, ηφαίστειο, φράουλα, κορίτσι, λιοντάρι, κουκουβάγια περιέχουν σύνθετους κανόνες στη σύνθεση τους. Οι κανόνες αυτοί είναι το μπ, ντ, αι, ει, ου, σσ, τσ, ππ και δεν μπορούν να γίνουν αντιληπτοί από τα παιδιά προσχολικής ηλικίας εφόσον δεν μπορούν να αντιστοιχίσουν τον ήχο τους με ένα γράμμα. Τα παιδιά γράφουν τα γράμματα που ακούνε σε μια λέξη, οι ήχοι όμως των σύνθετων κανόνων δεν αποδίδονται με ένα κάποιο γράμμα, έτσι και τα παιδιά δεν μπορούν να τους αποδώσουν γραπτά.

Η γνώση της γραφής και της ανάγνωσης απαιτεί προαπαιτούμενο για την εκτέλεση των δραστηριοτήτων που παρέχει το λογισμικό, το οποίο είναι στραμμένο αποκλειστικά στο να αποκτήσουν τα παιδιά δεξιότητες γραφής και ανάγνωσης. Για να πραγματοποιήσουν τις δραστηριότητες που περιλαμβάνουν τα εκπαιδευτικά παιχνίδια τα παιδιά πρέπει να είναι σε θέση να ξέρουν να γράφουν και να διαβάζουν.

Μπορούν να αναπτυχθούν διαθεματικές προσεγγίσεις σε κάθε δραστηριότητα. Με την κατάλληλη αφόρμηση και την οργάνωση των δραστηριοτήτων ο εκπαιδευτικός μπορεί να υλοποιήσει διαθεματικές δραστηριότητες.

Οι δραστηριότητες που υπάρχουν είναι αντιστοίχισης εικόνας με λέξη και αντιστοίχιση ήχου με λέξη. Οι επιδόσεις των παιδιών στις δραστηριότητες δε βαθμολογούνται απλά καταγράφεται ο αριθμός των λανθασμένων και των σωστών επιδόσεων ή των επιτυχημένων ή αποτυχημένων προσπαθειών και το ποσοστό τους στα %.

Για τον τερματισμό του λογισμικού δεν απαιτείται η παρουσία του ενήλικα. Τα παιδιά κάνοντας κλικ στο εικονίδιο με την έξοδο βγαίνουν κατευθείαν από το πρόγραμμα του λογισμικού.

ΑΝΑΛΥΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ: Η ΤΑΞΗ ΜΟΥ (ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΑΓΩΓΗ)

Το λογισμικό δεν βρίσκεται σε συνάφεια με τους στόχους που προβλέπει το ΔΕΠΠΣ για τη γραφή. Στο συγκεκριμένο λογισμικό υπάρχουν πολλές δραστηριότητες οι οποίες δεν υλοποιούν τους στόχους του ΔΕΠΠΣ αναφορικά με τη γραφή. Τα παιδιά δεν ενθαρρύνονται να δημιουργήσουν ένα δικό τους κείμενο με υπαγόρευση στον εκπαιδευτικό ή να συζητήσουν για τις διαφοροποιήσεις του γραπτού λόγου από την εικόνα ως μέσου μεταφοράς μηνύματος. Τα παιδιά γράφουν το όνομά τους στην έναρξη του λογισμικού χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο. Δε συμβάλουν στη δημιουργία του γράμματος, παρά μόνο το επιλέγουν από το πληκτρολόγιο ή στο παιχνίδι που είναι πίνακας γραφής όπου τα παιδιά επιλέγουν το γράμμα και το τυπώνουν με τη μορφή σφραγίδας πάνω στο πίνακα. Εκεί μπορούν να γράψουν λέξεις και αριθμούς χωρίς όμως να δημιουργήσουν τα ίδια το γράμμα ή τον αριθμό με τον τρόπο που τα ίδια μπορούν.

Το λογισμικό δε βρίσκεται σε συνάφεια με τους στόχους του ΔΕΠΠΣ για την ανάγνωση. Οι δραστηριότητες που πραγματοποιούν τα παιδιά δεν υλοποιούν τους στόχους που προβλέπει το ΔΕΠΠΣ όσον αφορά την ανάγνωση. Τα παιδιά δεν υιοθετούν τις βασικές συμβάσεις της ανάγνωσης του αλφαβητικού συστήματος της γραφής, δεν αναγνωρίζουν οικείες λέξεις στο περιβάλλον και μέσα σε κείμενα. Επίσης, δεν αναγνωρίζουν τις βασικές εκδοχές του γραπτού λόγου με βάση τα εξωτερικά τυπογραφικά χαρακτηριστικά. Ακόμη, τα παιδιά με τις δραστηριότητες που παρέχει το λογισμικό αυτό δεν συνειδητοποιούν ότι ο γραπτός λόγος είναι αναπαράσταση της γλώσσας και ότι η εικόνα είναι αναπαράσταση του κόσμου.

Το λογισμικό δεν αντιστοιχεί στο λεξιλόγιο των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Σε πολλές δραστηριότητες χρησιμοποιούνται λέξεις, ορολογίες και έννοιες που τα παιδιά δε μπορούν να αντιληφθούν γιατί δεν τις γνωρίζουν. Για παράδειγμα στο γράμμα γιώτα αντιστοιχεί η λέξη γιο – γιο, στο γράμμα ύψιλον η λέξη ύαινα. Επίσης, η λέξη κατεύθυνση είναι δύσκολο να γίνει αντιληπτή από παιδιά προσχολικής ηλικίας. Ακόμα, για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων που έχει ο κάθε κύβος τα παιδιά θα πρέπει να γνωρίζουν τα τοπικά και χρονικά επιρρήματα προκειμένου να διεκπεραιώσουν τις αντίστοιχες δραστηριότητες.

Το λογισμικό αυτό δεν αντιστοιχεί στις κινητικές δραστηριότητες των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Σε πολλά σημεία των δραστηριοτήτων απαιτούνται κινήσεις

ακριβείας γεγονός που προϋποθέτει μεγάλη εξοικείωση με το ποντίκι, έλεγχο και συντονισμό των κινήσεων. Για παράδειγμα στη δραστηριότητα που τα παιδιά καλούνται να γράψουν πάνω σε ήδη σχεδιασμένες γραμμές που έχουν ακανόνιστη μορφή, πρέπει να ελέγχουν τις κινήσεις τους και να κατευθύνονται με ακρίβεια πάνω στις γραμμές. Αυτό είναι δύσκολο για παιδιά της προσχολικής ηλικίας εφόσον δεν έχουν αναπτύξει ακόμα κινητικές δεξιότητες τέτοιες ώστε να ανταπεξέλθουν στις απαιτήσεις της συγκεκριμένης δραστηριότητας. Επίσης όταν τα παιδιά κάνουν κλικ με το ποντίκι πάνω στο σημείο που θέλουν να επιλέξουν πρέπει να κρατούν πατημένο το ποντίκι και παράλληλα να το σύρουν ώσπου να φτάσουν στο σημείο που πρόκειται να αφήσουν αυτό που έχουν επιλέξει.

Το λογισμικό αυτό δεν αντιστοιχεί στις αντιληπτικές ικανότητες των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Προκειμένου να πραγματοποιηθούν οι δραστηριότητες του λογισμικού αυτού, τα παιδιά θα πρέπει να έχουν κατακτήσει έννοιες που αφορούν το χώρο, το χρόνο, τα μέλη του ανθρώπινου σώματος. Επίσης, θα πρέπει να γνωρίζουν τους μήνες, όλα τα χρώματα, τα τοπικά και χρονικά επιρρήματα, τους αριθμούς, την ώρα. Ακόμα, απαιτείται από τα παιδιά να συγκρατήσουν πολλές πληροφορίες προκειμένου να υλοποιήσουν τις δραστηριότητες του λογισμικού αυτού. Επίσης, απαιτείται να κάνουν αριθμητικές πράξεις και να μετρούν. Ακόμη, πρέπει να γνωρίζουν τα γεωμετρικά σχήματα. Τέλος, τα παιδιά πρέπει να είναι ικανά να τοποθετούν αντικείμενα σε αντίστοιχες στήλες και γραμμές. Για παράδειγμα στη δραστηριότητα ενός κύβου τα παιδιά πρέπει να βάλουν τη ζέβρα στη στήλη Α και τη σειρά 3. τα παιδιά είναι δύσκολο να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις ενός πίνακα διπλής εισόδου που έχει αυτή τη μορφή.

Η έναρξη λογισμικού προϋποθέτει τη παρουσία – βοήθεια του ενήλικα. Ένα παιδί προσχολικής ηλικίας δεν μπορεί να εγκαταστήσει το λογισμικό γιατί απαιτούνται γνώσεις τις οποίες δε κατέχει.

Το λογισμικό στοχεύει στην εξατομικευμένη μάθηση, εφόσον ο τρόπος οργάνωσης των δραστηριοτήτων δεν ενθαρρύνει την εργασία σε ομάδες και τη συνεργατικότητα. Εξάλλου και ο ήρωας απευθύνεται σε ένα άτομο χρησιμοποιώντας ενικό και όχι πληθυντικό αριθμό.

Ο σχεδιασμός των γραμμάτων είναι σύμφωνος με τον τρόπο σχεδιασμού του ελληνικού αλφάβητου. Τα κεφαλαία και τα πεζά γράμματα όταν παρουσιάζονται στο βιβλίο με την αλφαβήτα είναι σωστά σχεδιασμένα. Επίσης όλες οι λέξεις και γενικά

οι προτάσεις που υπάρχουν στο λογισμικό είναι γραμμένες σύμφωνα με τον τρόπο σχεδιασμού του ελληνικού αλφάβητου.

Το λογισμικό δεν επικεντρώνεται στη διδασκαλία των γραμμάτων. Το μοναδικό σημείο όπου τα παιδιά μαθαίνουν τα γράμματα της αλφαβήτας είναι στο «βιβλίο της αλφαβήτας». Τα παιδιά κάνοντας κλικ πάνω στο γράμμα ακούν πώς εκφέρεται και μετά τον τρόπο που γράφεται. Επίσης δε γίνεται αναφορά στο ποιο είναι το κεφαλαίο και ποιο το πεζό γράμμα. Τα γράμματα είναι γραμμένα μαζί στη σελίδα και δε γίνεται λόγος για τη διάκριση κεφαλαίου – πεζού γράμματος. Αυτό όμως δεν αρκεί προκειμένου τα παιδιά να διδαχτούν τα γράμματα και να κατακτήσουν τον τρόπο που εκφέρονται και γράφονται.

Μέσα από τις δραστηριότητες που παρέχει το λογισμικό τα παιδιά εξασκούνται με τα γράμματα. Δηλαδή το λογισμικό επικεντρώνεται στην εξάσκηση των γραμμάτων δίνοντας έμφαση και στον ήχο και στο όνομα του γράμματος.

Στις δραστηριότητες που καλούνται τα παιδιά να αντιστοιχίσουν τον ήχο του γράμματος με την αντίστοιχη λέξη ή την αντίστοιχη εικόνα δίνεται έμφαση στον ήχο του γράμματος. Έμφαση στο όνομα του γράμματος δίνεται στο «βιβλίο με την αλφαβήτα». Εκεί τα γράμματα εκφέρονται σύμφωνα με το όνομά τους (π.χ. γάμα, δέλτα) . και όχι σύμφωνα με τον ήχο τους

Η γνώση ειδικών κανόνων ορθογραφίας είναι απαραίτητη εφόσον τα παιδιά πρέπει να γνωρίζουν πώς γράφονται οι λέξεις προκειμένου να πραγματοποιήσουν τις αντίστοιχες δραστηριότητες. Για παράδειγμα τα παιδιά πρέπει να γνωρίζουν ότι οι λέξη άμμος γράφεται με δύο μ.

Οι οδηγίες – εκφωνήσεις είναι μακροσκελείς, φωνητικές και γραπτές. Είναι μακροσκελείς γιατί περιέχουν πολλές πληροφορίες προκειμένου να κατανοήσουν τα παιδιά πως πρέπει να κινηθούν για να παίξουν με τα παιχνίδια που προσφέρει το λογισμικό. Οι οδηγίες επίσης δίνονται από τον ήρωα προφορικά. Μόνο στις δραστηριότητες με τους κύβους οι οδηγίες παρουσιάζονται φωνητικά και γραπτά, με τις οδηγίες γραμμένες στο πάνω μέρος της κάθε δραστηριότητας. Οι οδηγίες δεν είναι ιδιαίτερα σαφείς γιατί η ομιλία του ήρωα είναι γρήγορη και όχι εύηχη. Γενικά ο ήρωας μιλάει πολύ γρήγορα και ο ήχος της ομιλίας του δεν είναι καθαρός. Αυτό μπορεί να δημιουργήσει άγχος και σύγχυση στα παιδιά. Επίσης, οι οδηγίες ακούγονται υποχρεωτικά και δεν υπάρχει δυνατότητα να διακοπούν ακόμη και στην επανάληψη της δραστηριότητας που ήδη γνωρίζεις ότι πρέπει να κάνεις. Επίσης, αν δεν κάνεις σχεδόν αμέσως ότι σου λένε οι οδηγίες, αυτές επαναλαμβάνονται μέχρι να

ανταποκριθείς ανάλογα με αυτό που θέλουν να κάνουν. Έτσι δε σου δίνουν περιθώριο χρόνου να σκεφτείς.

Ο ήχος του λάθους είναι αποθαρρυντικός και απότομος το λάθος μπορεί να διορθωθεί εφόσον δίνεται η δυνατότητα να επαναλάβεις ξανά τη δραστηριότητα.

Ο χειρισμός του ποντικιού είναι υποχρεωτικός σε όλα τα βήματα της δραστηριότητας. Τα παιδιά χρησιμοποιούν μόνο το ποντίκι για να παίξουν με τα παιχνίδια. Χρησιμοποιούν και πληκτρολόγιο, όμως μόνο στην έναρξη του παιχνιδιού προκειμένου να γράψουν το όνομά τους. απαιτούνται άλλες γνώσεις που να αφορούν τον υπολογιστή πέραν της γνώσης της χρήσης του πληκτρολογίου όσον αφορά τα πλήκτρα που αφορούν γράμματα ή αριθμούς. Τα παιδιά για να γράψουν με κεφαλαία γράμματα το όνομά τους πρέπει να ξέρουν ότι πρέπει να πατήσουν το πλήκτρο με το Caps Lock ή το πλήκτρο backspace προκειμένου να διορθώσουν ένα λάθος γράμμα

Οι ήχοι ανταποκρίνονται στην ηχητική πραγματικότητα. Οι ήχοι των αντικειμένων και των ζώων είναι ίδιοι με τους ήχους που ακούμε στη πραγματικότητα.

Τα γραφικά δεν ανταποκρίνονται στην εικονική πραγματικότητα. Στο βιβλίο με την αλφαβήτα στο Β για τη λέξη βασίλισσα υπάρχει ένα κοριτσάκι που φοράει ένα στέμμα και όχι η εικόνα μιας βασίλισσας. Επίσης, στο Θ για τη λέξη θρανίο υπάρχει η εικόνα με ένα γραφείο. Στο Χ η εικόνα του χταποδιού δεν είναι καθόλου ευδιάκριτη. Αξίζει να αναφερθεί ότι σε κάποια από τα ζώα ή τα αντικείμενα οι εικόνες τους στο βιβλίο είναι φωτογραφίες από σχέδια που είναι ζωγραφισμένα σύμφωνα με την αντικειμενική πραγματικότητα. Για παράδειγμα το ελικόπτερο, το μήλο, ο δεινόσαυρος είναι σκίτσα και όχι φωτογραφίες. Ακόμη τα παιδιά θα δυσκολευτούν να κάνουν τη σύνδεση ανάμεσα στην εικόνα και στην αντίστοιχη λέξη ή το αντίστοιχο γράμμα. Στο Ξ το ξυράφι απεικονίζεται με μια λεπίδα, στο Υ η ύαινα απεικονίζεται ένας λύκος που δεν προσδιορίζεται από την εικόνα του το φύλο του. Στο Ν το νύχι απεικονίζεται με ένα δάχτυλο. Επίσης, τα παιδιά πρέπει να είναι σε θέση να γνωρίζουν τι είναι το ιγκλού, η ύαινα, το γιο – γιο.

Τα αντικείμενα δεν ανταποκρίνονται στην αντικειμενική πραγματικότητα. Τα περισσότερα από τα αντικείμενα που υπάρχουν σε κάθε δωμάτιο έχουν ανθρώπινα χαρακτηριστικά όπως μάτια, μύτη, στόμα κάτι που δεν ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα.

Κατά την εκτέλεση μιας δραστηριότητας δεν υπάρχει περιορισμός χρόνου με κάποιο χρονομετρητή.

Η σύνθεση των λέξεων γίνεται μέσα από σύνθετους κανόνες. Δηλαδή τα παιδιά δε σχηματίζουν μια λέξη με μόνο βάση τον ήχο των γραμμάτων, όπως για παράδειγμα στη λέξη καρέκλα αλλά πρέπει να είναι σε θέση να αποδώσουν μια λέξη όπου τα γράμματά τους δεν ακούγονται όπως γράφονται. Για παράδειγμα στη λέξη άμμος το γράμμα μ γράφεται δυο φορές αλλά δεν ακούγεται διπλό όταν ακούμε τη λέξη.

Η γνώση της γραφής και της ανάγνωσης απαιτεί προαπαιτούμενο για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων. Ο τρόπος διεξαγωγής των δραστηριοτήτων και η οργάνωσή τους προϋποθέτει τη γνώση της γραφής και της ανάγνωσης.

Το λογισμικό δεν είναι στραμμένο αποκλειστικά σε δεξιότητες γραφής και ανάγνωσης. Τα παιδιά στις δραστηριότητες του λογισμικού αυτού δεν ασκούνται μόνο στο να γράφουν και να διαβάζουν αλλά ασκούνται και σε δραστηριότητες που έχουν σχέση με τα μαθηματικά. Ασκούνται με δραστηριότητες που περιλαμβάνουν αριθμούς, πράξεις, σχήματα. Επίσης, ασκούνται και με δραστηριότητες που έχουν σχέση με τη φύση και το περιβάλλον, το χώρο, και τις κατευθύνσεις του, το χρόνο καθώς και το ανθρώπινο σώμα .για να παίξουν τα παιχνίδια των δραστηριοτήτων αυτών τα παιδιά δεν αναπτύσσουν σε όλα τα σημεία δεξιότητες γραφής και ανάγνωσης.

Η εικονογράφηση δεν υποστηρίζει πάντα το στόχο κάθε άσκησης. Υπάρχουν πολλά σημεία όπου η εικονογράφηση δε βοηθάει να καταλάβουν τα παιδιά το αντικείμενο που απεικονίζεται στην αντίστοιχη εικόνα. Για παράδειγμα οι πατάτες μοιάζουν με ψωμί, ο κλόουν μοιάζει περισσότερο με αρλεκίνο και όχι με κλόουν.

Οι δραστηριότητες που υπάρχουν είναι: αντιστοίχιση ήχων με εικόνα, αντιστοίχιση λέξης με γράμμα, αντιστοίχιση εικόνας με λέξη και αντιστοίχιση λέξης με λέξη.

Προβλέπονται δυνατότητες για διαθεματικές προσεγγίσεις σε κάθε δραστηριότητα. Ο εκπαιδευτικός με τη κατάλληλη αφορμή μπορεί να αναπτύξει διαθεματικές δραστηριότητες.

Οι επιδόσεις των παιδιών δε βαθμολογούνται όταν η επίδοση των παιδιών είναι σωστή τότε επιβραβεύονται μέσα από ήχους χειροκροτημάτων και ακούν παράλληλα τη φράση «Μπράβο, τα κατάφερες!»

Για τον τερματισμό του λογισμικού δεν απαιτείται η παρουσία – βοήθεια ενήλικα, τα παιδιά μπορούν να φτάσουν στην έξοδο του προγράμματος από μόνα

τους χωρίς να τους βοηθήσει κάποιος ενήλικας αρκεί να πατήσουν το εικονίδιο με το πύραυλο και στη συνέχεια το κόκκινο παπαγάλο.

1.5. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Από τα αποτελέσματα της έρευνας προκύπτουν τα ακόλουθα συμπεράσματα:

Κανένα από τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων, η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή), δεν βρίσκεται σε συνάφεια με τους στόχους που προβλέπει το ΔΕΠΠΣ για τη γραφή και την ανάγνωση.

Τα δύο(η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων) από τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά αντιστοιχούν στο λεξιλόγιο των παιδιών προσχολικής ηλικίας.

Το ένα (Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων) από τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά αντιστοιχεί στις κινητικές δεξιότητες των παιδιών προσχολικής ηλικίας.

Το ένα (Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων) από τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά αντιστοιχεί στις αντιληπτικές ικανότητες των παιδιών προσχολικής ηλικίας.

Και τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων, η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή), προϋποθέτουν την παρουσία – βοήθεια του ενήλικα κατά την έναρξή τους.

Και τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων, η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή), στοχεύουν σε εξατομικευμένη μάθηση.

Σε κανένα από τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων, η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή), δεν ενθαρρύνεται η συνεργατικότητα.

Στα δύο (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, η Τάξη μου – για την προσχολική αγωγή) από τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά ο σχεδιασμός των γραμμάτων είναι σύμφωνος με τον τρόπο σχεδιασμού του ελληνικού αλφαβήτου.

Και τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων, η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή), δεν επικεντρώνονται στην διδασκαλία των γραμμάτων.

Τα δύο (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων) από τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά, επικεντρώνονται στην εξάσκηση των γραμμάτων.

Τα δύο (Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων, η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή), από τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά δίνουν έμφαση στον ήχο του γράμματος.

Τα δύο (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, η Τάξη μου – για την προσχολική αγωγή) από τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά, δίνουν έμφαση στο όνομα του γράμματος.

Και στα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων, η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή), είναι απαραίτητη η γνώση ειδικών κανόνων ορθογραφίας.

Στο ένα (Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων) από τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά οι οδηγίες- εκφωνήσεις είναι σαφείς και σύντομες. Στα δύο (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, η Τάξη μου – για την προσχολική αγωγή) από τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά, οι οδηγίες- εκφωνήσεις είναι μακροσκελείς και γραπτές. Και στα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων, η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή), οι οδηγίες – εκφωνήσεις είναι φωνητικές και ακούγονται υποχρεωτικά, δηλαδή δεν μπορούν να διακοπούν από το χρήστη.

Και στα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων, η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή), ο ήχος του λάθους είναι αποθαρρυντικός.

Στα δύο (Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων, η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή) από τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά, υπάρχει δυνατότητα διόρθωσης του λάθους.

Και στα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων, η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή), ο χειρισμός του ποντικιού είναι υποχρεωτικός σε όλα τα βήματα των δραστηριοτήτων.

Στο ένα (Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων) από τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά, γίνεται χρήση μόνο του ποντικιού. Στα άλλα δύο (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή), γίνεται χρήση και του πληκτρολογίου και απαιτούνται και άλλες γνώσεις που να αφορούν τον υπολογιστή εκτός από τις γνώσεις της χρήσης του ποντικιού, (όπως π.χ γνώση της χρήσης του πληκτρολογίου εκτός από τα πλήκτρα που αφορούν γράμματα και αριθμούς).

Και στα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων, η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή), οι ήχοι ανταποκρίνονται στην ηχητική πραγματικότητα.

Και στα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων, η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή), τα γραφικά δεν ανταποκρίνονται στην εικονική πραγματικότητα.

Στα δύο (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων), από τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά η ομιλία του ήρωα είναι εύηχη και αργή. Στο άλλο εκπαιδευτικό λογισμικό (η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή), η ομιλία του ήρωα είναι γρήγορη.

Και στα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων, η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή), τα αντικείμενα δεν ανταποκρίνονται στην αντικειμενική πραγματικότητα.

Στο ένα (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία), από τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά υπάρχει περιορισμός χρόνου στην εκτέλεση μιας δραστηριότητας με χρονομετρητή.

Και στα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων, η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή), η σύνθεση των λέξεων γίνεται μέσω σύνθετων κανόνων.

Και στα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων, η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή), η γνώση της γραφής και της ανάγνωσης απαιτείται ως προαπαιτούμενο.

Τα δύο (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων), από τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά είναι στραμμένα σε δεξιότητες γραφής και ανάγνωσης αποκλειστικά.

Και στα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων, η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή), η εικονογράφηση δεν υποστηρίζει τον στόχο κάθε άσκησης.

Στα δύο (Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων, η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή), από τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά υπάρχουν δραστηριότητες αντιστοίχισης ήχων με εικόνα. Στο ένα (Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων) από τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά υπάρχουν δραστηριότητες αντιστοίχισης ήχων με γράμμα και εικόνας με γράμμα. Στο ένα (η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή), από τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά υπάρχουν δραστηριότητες αντιστοίχισης λέξης με λέξη και λέξης με γράμμα. Στο ένα (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία), από τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά υπάρχουν δραστηριότητες αντιστοίχισης ήχου με λέξη. Στα δύο (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή), από τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά υπάρχουν δραστηριότητες αντιστοίχισης εικόνας με λέξη.

Και στα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων, η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή), προβλέπονται δυνατότητες για διαθεματικές προσεγγίσεις σε κάθε δραστηριότητα.

Στο ένα (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία), από τα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά οι επιδόσεις των παιδιών βαθμολογούνται.

Τέλος, και στα τρία εκπαιδευτικά λογισμικά (η Αλφαβήτα με το Ζαχαρία, Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων, η Τάξη μου -για την προσχολική αγωγή), δεν απαιτείται η παρουσία – βοήθεια του ενήλικα για τον τερματισμό τους.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Παναγιωτακόπουλος, Χ., Πιερρακέας, Χ.& Πιντέλας, Π. (2003). *Το εκπαιδευτικό λογισμικό και η αξιολόγησή του*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Baynham, M. (2000). *Πρακτικές γραμματισμού*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Παπαδοπούλου, Μ. , Καβαλάρη, Π.(2- 3/7/2004).υπό δημοσίευση στα πρακτικά του συνεδρίου: Ανάγνωση και Γραπτή Έκφραση στην Πρώτη Παιδική Ηλικία. Πανεπιστήμιο Πατρών.
- Υπουργική Απόφαση Γ/2/21072β (ΦΕΚ 304/13-3-2003) Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο.
- Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. *Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην εκπαίδευση: Έλεγχος ποιότητας Εκπαιδευτικού Λογισμικού*. Αθήνα
- Σολομωνίδου, Χ. (3/2001). *Παιδί, υπολογιστές και νέες τεχνολογίες στην εκπαίδευση*. Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης. Βόλος: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Θεσσαλίας.
- *Οι θέσεις της ΕΤΠΕ για το Εκπαιδευτικό Λογισμικό*. (1/2002). Κείμενο εργασίας μετά από πρόσκληση της Επιτροπής Στρατηγικής για την Πληροφορική στην Εκπαίδευση(ΕΣΠΕ) του ΥΠΕΠΘ. Αθήνα.
- <http://www.itelearn.gr/arthroframe9.htm>
- http://dide-d-ath.att.sch.gr/keplinet/ps_nip.htm

- <http://www.epvna.gr/modules.php?name=Sections&op=printpage&artid=10>
- Caruso- Davis, B.& Shade, D. (1999). Integrating Technology into the Early Childhood Classroom: The Case of Literacy Learning. *Information Technology in Childhood Education*, 221-254.
- Haugland, S. (1999). What Role should Technology play in Young Children's Learning? *Young Children*, 54(6), 26-31.
- Haugland, S. (1997). How teachers use Computers in Early childhood Classrooms. *Journal of Computing in Childhood Education*, 8 (1), 3-14
- Καβαλάρη, Π., Πόγκας, Τ. & Σολομωνίδου, Χ. (2001). Αποτελεσματική εισαγωγή του υπολογιστή στην προσχολική και πρώτη σχολική ηλικία: μια μελέτη περίπτωσης.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΤΙΤΛΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ:

Η ΑΛΦΑΒΗΤΑ ΜΕ ΤΟ ΖΑΧΑΡΙΑ

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1. Το λογισμικό βρίσκεται σε συνάφεια με τους στόχους του ΔΕΠΠΣ για τη γραφή; Ναι όχι
2. Το λογισμικό βρίσκεται σε συνάφεια με τους στόχους του ΔΕΠΠΣ για την ανάγνωση; Ναι όχι
3. Αντιστοιχεί στο λεξιλόγιο των παιδιών προσχολικής ηλικίας; Ναι όχι
4. Αντιστοιχεί στις κινητικές δεξιότητες των παιδιών προσχολικής ηλικίας; Ναι όχι
5. Αντιστοιχεί στις αντιληπτικές ικανότητες των παιδιών προσχολικής ηλικίας; Ναι όχι
6. Η έναρξη του λογισμικού προϋποθέτει παρουσία – βοήθεια του ενήλικα; Ναι όχι
7. Το λογισμικό στοχεύει σε εξατομικευμένη μάθηση; Ναι όχι
8. Ενθαρρύνεται η συνεργατικότητα; Ναι όχι
9. Ο σχεδιασμός των γραμμάτων είναι σύμφωνος με τον τρόπο σχεδιασμού του ελληνικού αλφαβήτου; Ναι όχι
10. Το λογισμικό επικεντρώνεται στη διδασκαλία γραμμάτων; Ναι όχι
11. Το λογισμικό επικεντρώνεται στην εξάσκηση των γραμμάτων; Ναι όχι

12. Δίνεται έμφαση στον ήχο του γράμματος; Ναι όχι
13. Δίνεται έμφαση στο όνομα του γράμματος; Ναι όχι
14. Είναι απαραίτητη η γνώση ειδικών κανόνων ορθογραφίας;
Ναι όχι
15. Οι οδηγίες – εκφωνήσεις είναι σαφείς διευκρινιστικές
σύντομες μακροσκελείς φωνητικές γραπτές
16. Οι οδηγίες – εκφωνήσεις ακούγονται υποχρεωτικά ή μπορούν
να διακοπούν
17. Ο ήχος του λάθους αποθαρρυντικός ή προτρεπτικός
18. Υπάρχει δυνατότητα διόρθωσης του λάθους; Ναι όχι
19. Ο χειρισμός του ποντικιού είναι υποχρεωτικός σε όλα τα βήματα
της δραστηριότητας; Ναι όχι
20. Γίνεται χρήση μόνο του ποντικιού; Ναι όχι
21. Γίνεται χρήση πληκτρολογίου; Ναι όχι
22. Απαιτούνται άλλες γνώσεις που να αφορούν τον υπολογιστή εκτός από
τις γνώσεις της χρήσης του ποντικιού (π.χ γνώση της χρήσης του
πληκτρολογίου εκτός από τα πλήκτρα που αφορούν γράμματα ή
αριθμούς); Ναι όχι
23. Οι ήχοι ανταποκρίνονται στην ηχητική πραγματικότητα; Ναι όχι
24. Τα γραφικά ανταποκρίνονται στην εικονική πραγματικότητα; Ναι όχι
25. Η ομιλία του ήρωα είναι εύηχη αργή γρήγορη
26. Τα αντικείμενα ανταποκρίνονται στην αντικειμενική
πραγματικότητα; Ναι όχι
27. Υπάρχει περιορισμός χρόνου εκτέλεσης μιας δραστηριότητας (π.χ
χρονομετρητής); Ναι όχι
28. Η σύνθεση των λέξεων γίνεται μέσω σύνθετων κανόνων; Ναι όχι
29. Απαιτεί προαπαιτούμενο η γνώση της γραφής; Ναι όχι

30. Απαιτεί προαπαιτούμενο η γνώση της ανάγνωσης; Ναι όχι
31. Το λογισμικό είναι στραμμένο αποκλειστικά σε δεξιότητες γραφής και ανάγνωσης; Ναι όχι
32. Η εικονογράφηση υποστηρίζει το στόχο κάθε άσκησης; Ναι όχι
33. Τι είδους δραστηριότητες υπάρχουν;
- Αντιστοίχιση ήχων με εικόνα
 - Αντιστοίχιση ήχων με γράμμα
 - Αντιστοίχιση λέξης με γράμμα
 - Αντιστοίχιση εικόνας με γράμμα
 - Αντιστοίχιση εικόνας με λέξη
 - Αντιστοίχιση ήχου με λέξη
 - Αντιστοίχιση λέξης με λέξη
34. Προβλέπονται δυνατότητες για διαθεματικές προσεγγίσεις σε κάθε δραστηριότητα; Ναι όχι
35. Οι επιδόσεις των παιδιών βαθμολογούνται; Ναι όχι
36. Για τον τερματισμό του λογισμικού απαιτείται η παρουσία ενήλικα; Ναι όχι

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΤΙΤΛΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ:

Η ΤΑΞΗ ΜΟΥ (ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΑΓΩΓΗ)

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1. Το λογισμικό βρίσκεται σε συνάφεια με τους στόχους του ΔΕΠΠΣ για τη γραφή; Ναι όχι
2. Το λογισμικό βρίσκεται σε συνάφεια με τους στόχους του ΔΕΠΠΣ για την ανάγνωση; Ναι όχι
3. Αντιστοιχεί στο λεξιλόγιο των παιδιών προσχολικής ηλικίας; Ναι όχι
4. Αντιστοιχεί στις κινητικές δεξιότητες των παιδιών προσχολικής ηλικίας; Ναι όχι
5. Αντιστοιχεί στις αντιληπτικές ικανότητες των παιδιών προσχολικής ηλικίας; Ναι όχι
6. Η έναρξη του λογισμικού προϋποθέτει παρουσία – βοήθεια του ενήλικα; Ναι όχι
7. Το λογισμικό στοχεύει σε εξατομικευμένη μάθηση; Ναι όχι
8. Ενθαρρύνεται η συνεργατικότητα; Ναι όχι
9. Ο σχεδιασμός των γραμμάτων είναι σύμφωνος με τον τρόπο σχεδιασμού του ελληνικού αλφαβήτου; Ναι όχι
10. Το λογισμικό επικεντρώνεται στη διδασκαλία γραμμάτων; Ναι όχι

11. Το λογισμικό επικεντρώνεται στην εξάσκηση των γραμμάτων;
Ναι όχι
12. Δίνεται έμφαση στον ήχο του γράμματος; Ναι όχι
13. Δίνεται έμφαση στο όνομα του γράμματος; Ναι όχι
14. Είναι απαραίτητη η γνώση ειδικών κανόνων ορθογραφίας;
Ναι όχι
15. Οι οδηγίες – εκφωνήσεις είναι σαφείς διευκρινιστικές
σύντομες μακροσκελείς φωνητικές γραπτές
16. Οι οδηγίες – εκφωνήσεις ακούγονται υποχρεωτικά ή μπορούν
να διακοπούν
17. Ο ήχος του λάθους αποθαρρυντικός ή προτρεπτικός
18. Υπάρχει δυνατότητα διόρθωσης του λάθους; Ναι όχι
19. Ο χειρισμός του ποντικιού είναι υποχρεωτικός σε όλα τα βήματα
της δραστηριότητας; Ναι όχι
20. Γίνεται χρήση μόνο του ποντικιού; Ναι όχι
21. Γίνεται χρήση πληκτρολογίου; Ναι όχι
22. Απαιτούνται άλλες γνώσεις που να αφορούν τον υπολογιστή εκτός από
τις γνώσεις της χρήσης του ποντικιού (π.χ γνώση της χρήσης του
πληκτρολογίου εκτός από τα πλήκτρα που αφορούν γράμματα ή
αριθμούς); Ναι όχι
23. Οι ήχοι ανταποκρίνονται στην ηχητική πραγματικότητα; Ναι όχι
24. Τα γραφικά ανταποκρίνονται στην εικονική πραγματικότητα; Ναι όχι
25. Η ομιλία του ήρωα είναι εύηχη αργή γρήγορη
26. Τα αντικείμενα ανταποκρίνονται στην αντικειμενική
πραγματικότητα; Ναι όχι
27. Υπάρχει περιορισμός χρόνου εκτέλεσης μιας δραστηριότητας (π.χ
χρονομετρητής); Ναι όχι

28. Η σύνθεση των λέξεων γίνεται μέσω σύνθετων κανόνων; Ναι όχι

29. Απαιτεί προαπαιτούμενο η γνώση της γραφής; Ναι όχι

30. Απαιτεί προαπαιτούμενο η γνώση της ανάγνωσης; Ναι όχι

31. Το λογισμικό είναι στραμμένο αποκλειστικά σε δεξιότητες γραφής και ανάγνωσης; Ναι όχι

32. Η εικονογράφηση υποστηρίζει το στόχο κάθε άσκησης; Ναι όχι

33. Τι είδους δραστηριότητες υπάρχουν;

- Αντιστοίχιση ήχων με εικόνα
- Αντιστοίχιση ήχων με γράμμα
- Αντιστοίχιση εικόνας με γράμμα
- Αντιστοίχιση λέξης με γράμμα
- Αντιστοίχιση εικόνας με λέξη
- Αντιστοίχιση ήχου με λέξη
- Αντιστοίχιση λέξης με λέξη

34. Προβλέπονται δυνατότητες για διαθεματικές προσεγγίσεις σε κάθε δραστηριότητα; Ναι όχι

35. Οι επιδόσεις των παιδιών βαθμολογούνται; Ναι όχι

36. Για τον τερματισμό του λογισμικού απαιτείται η παρουσία ενήλικα; Ναι όχι

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΤΙΤΛΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ:

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1. Το λογισμικό βρίσκεται σε συνάφεια με τους στόχους του ΔΕΠΠΣ για τη γραφή; Ναι όχι
2. Το λογισμικό βρίσκεται σε συνάφεια με τους στόχους του ΔΕΠΠΣ για την ανάγνωση; Ναι όχι
3. Αντιστοιχεί στο λεξιλόγιο των παιδιών προσχολικής ηλικίας; Ναι όχι
4. Αντιστοιχεί στις κινητικές δεξιότητες των παιδιών προσχολικής ηλικίας; Ναι όχι
5. Αντιστοιχεί στις αντιληπτικές ικανότητες των παιδιών προσχολικής ηλικίας; Ναι όχι
6. Η έναρξη του λογισμικού προϋποθέτει παρουσία – βοήθεια του ενήλικα; Ναι όχι
7. Το λογισμικό στοχεύει σε εξατομικευμένη μάθηση; Ναι όχι
8. Ενθαρρύνεται η συνεργατικότητα; Ναι όχι
9. Ο σχεδιασμός των γραμμάτων είναι σύμφωνος με τον τρόπο σχεδιασμού του ελληνικού αλφαβήτου; Ναι όχι
10. Το λογισμικό επικεντρώνεται στη διδασκαλία γραμμάτων; Ναι όχι

11. Το λογισμικό επικεντρώνεται στην εξάσκηση των γραμμάτων;
Ναι όχι
12. Δίνεται έμφαση στον ήχο του γράμματος; Ναι όχι
13. Δίνεται έμφαση στο όνομα του γράμματος; Ναι όχι
14. Είναι απαραίτητη η γνώση ειδικών κανόνων ορθογραφίας;
Ναι όχι
15. Οι οδηγίες – εκφωνήσεις είναι σαφείς διευκρινιστικές
σύντομες μακροσκελείς φωνητικές γραπτές
16. Οι οδηγίες – εκφωνήσεις ακούγονται υποχρεωτικά ή μπορούν να διακοπούν
17. Ο ήχος του λάθους αποθαρρυντικός ή προτρεπτικός
18. Υπάρχει δυνατότητα διόρθωσης του λάθους; Ναι όχι
19. Ο χειρισμός του ποντικιού είναι υποχρεωτικός σε όλα τα βήματα της δραστηριότητας; Ναι όχι
20. Γίνεται χρήση μόνο του ποντικιού; Ναι όχι
21. Γίνεται χρήση πληκτρολογίου; Ναι όχι
22. Απαιτούνται άλλες γνώσεις που να αφορούν τον υπολογιστή εκτός από τις γνώσεις της χρήσης του ποντικιού (π.χ γνώση της χρήσης του πληκτρολογίου εκτός από τα πλήκτρα που αφορούν γράμματα ή αριθμούς); Ναι όχι
23. Οι ήχοι ανταποκρίνονται στην ηχητική πραγματικότητα; Ναι όχι
24. Τα γραφικά ανταποκρίνονται στην εικονική πραγματικότητα; Ναι όχι
25. Η ομιλία του ήρωα είναι εύηχη αργή γρήγορη
26. Τα αντικείμενα ανταποκρίνονται στην αντικειμενική πραγματικότητα; Ναι όχι
27. Υπάρχει περιορισμός χρόνου εκτέλεσης μιας δραστηριότητας (π.χ χρονομετρητής); Ναι όχι

28. Η σύνθεση των λέξεων γίνεται μέσω σύνθετων κανόνων; Ναι όχι

29. Απαιτεί προαπαιτούμενο η γνώση της γραφής; Ναι όχι

30. Απαιτεί προαπαιτούμενο η γνώση της ανάγνωσης; Ναι όχι

31. Το λογισμικό είναι στραμμένο αποκλειστικά σε δεξιότητες γραφής και ανάγνωσης; Ναι όχι

32. Η εικονογράφηση υποστηρίζει το στόχο κάθε άσκησης; Ναι όχι

33. Τι είδους δραστηριότητες υπάρχουν;

- Αντιστοίχιση ήχων με εικόνα
- Αντιστοίχιση ήχων με γράμμα
- Αντιστοίχιση λέξης με γράμμα
- Αντιστοίχιση εικόνας με γράμμα
- Αντιστοίχιση εικόνας με λέξη
- Αντιστοίχιση ήχου με λέξη
- Αντιστοίχιση λέξης με λέξη

34. Προβλέπονται δυνατότητες για διαθεματικές προσεγγίσεις σε κάθε δραστηριότητα; Ναι όχι

35. Οι επιδόσεις των παιδιών βαθμολογούνται; Ναι όχι

36. Για τον τερματισμό του λογισμικού απαιτείται η παρουσία ενήλικα; Ναι όχι

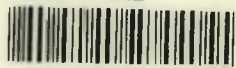


ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

Τηλ.: 24210 06300-1



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ



004000074481