

«Υιοθεσία Μνημείων και ΤΠΕ στο Νηπιαγωγείο»

Ζαχαρία Μαρίνα¹

¹ Νηπιαγωγός, Νηπιαγωγείο Όσσας Λαγκαδά
zmarina79@yahoo.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο περιγράφει τις δράσεις που υλοποιήθηκαν από τους μαθητές του Νηπιαγωγείου Όσσας Λαγκαδά τα σχολικά έτη 2016-18 και αφορούν στην Υιοθεσία ενός Μνημείου, οι οποίες με την υποστήριξη των Νέων Τεχνολογιών στοχεύουν στην αειφορική προσέγγιση των μνημείων και την αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών. Σκοπός του προγράμματος ήταν η ανάδειξη ενός υποβαθμισμένου μνημείου και με τη βοήθεια της τεχνολογίας, η ανάληψη πρωτοβουλιών για τη διάσωσή του.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Υιοθεσία Μνημείων, ΤΠΕ, web2 εργαλεία

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η γνωριμία του ανθρώπου με το πολιτιστικό περιβάλλον, η μελέτη των μνημείων πολιτιστικής κληρονομιάς και η συνειδητοποίηση της αξίας τους, συμβάλλει στην αειφόρο ανάπτυξη και στη βελτίωση της ποιότητας ζωής της κοινωνίας μας. Τα μνημεία ορίζονται ως τα πολιτιστικά αγαθά που αποτελούν υλικές μαρτυρίες, ανήκουν στην κληρονομιά μιας χώρας και συνδέονται με τη συλλογική μνήμη και την ταυτότητα. Είναι απαραίτητη μια ουσιαστική σχέση των ανθρώπων με τα μνημεία, σχέση που δεν μπορεί να υπάρξει χωρίς την κατάλληλη παιδεία. Σύμφωνα με την Βέμη (1995) η εκπαίδευση καλείται να συντελέσει στη διαμόρφωση πολιτών που να είναι σε θέση να εκτιμήσουν και να χαρούν την παρουσία των μνημείων στο περιβάλλον τους και να αναπτύξουν μια στάση σεβασμού απέναντι σε αυτά. Η αξιοποίηση αυτής της εκπαιδευτικής δύναμης των μνημείων οφείλει να αποτελεί προτεραιότητα των εκάστοτε πολιτιστικών προγραμμάτων.

Η ιδέα «Το σχολείο Υιοθετεί ένα μνημείο» ξεκίνησε το 1992 στη Νάπολη της Ιταλίας με στόχο την ευαισθητοποίηση της κοινωνίας σε ζητήματα προστασίας της πολιτιστικής κληρονομιάς. Ειδικά για τους μαθητές της πρώτης σχολικής ηλικίας, «η επαφή αυτή μπορεί να εθίσει τα παιδιά στη συναναστροφή με τα μνημεία, να τα εκθέσει στην επίδραση τους, να τους επιτρέψει να χτίσουν μια βιωματική σχέση με το παρελθόν και να δημιουργήσει προϋποθέσεις ώστε ως αυριανοί πολίτες, να χαίρονται την παρουσία τους στο περιβάλλον, να την επιζητούν αντί να την αποφεύγουν, και να μπορούν να συνεργαστούν -στο μέτρο των δυνατοτήτων τους- με τους υπεύθυνους φορείς του κράτους για την προστασία τους και την αξιοποίησή τους» (Μπ. Βέμη, "Αρχαιολογία και Τέχνες", τ. 56). Τα προγράμματα της «Προστασίας Μνημείων» διαθέτουν διεπιστημονικό

χαρακτήρα, περιλαμβάνουν προβλήματα προς επίλυση που συναντώνται στην πράξη και πηγάζουν από την καθημερινότητα.

Το πρόγραμμα Νέο Σχολείο (2007-2013) τονίζει τη δημιουργία ενεργών πολιτών κάνοντας λόγο πρωτίστως για δημιουργία υπεύθυνων μαθητών και μελλοντικά υπεύθυνα πολιτών με αξίες, με κοινωνική και πολιτιστική δράση μέσα από την ενθάρρυνση σημαντικών δεξιοτήτων που καλλιεργούν εκτός των άλλων τη δημιουργικότητα, την κριτική σκέψη, την ανάληψη πρωτοβουλιών, τη λήψη αποφάσεων και την εποικοδομητική διαχείριση των συναισθημάτων. Οι συνθήκες μάθησης στο σύγχρονο σχολείο, οι γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις που αναμένεται να αποκτήσουν οι μαθητές πρέπει να ανταποκρίνονται στις απαιτήσεις της κοινωνίας, όπως αυτές διαμορφώνονται σήμερα. Είναι επομένως αναγκαίος ο εκσυγχρονισμός και η βελτίωση της παρεχόμενης εκπαίδευσης, και σε συνάρτηση με την αξιοποίηση των ΤΠΕ, καθώς με την ενεργητική συμμετοχή του μαθητή στις δραστηριότητες μάθησης που αξιοποιούν τις ΤΠΕ βελτιώνεται η παρεχόμενη εκπαίδευση, προωθείται και ενισχύεται η καινοτομία και η δημιουργικότητα. Η χρήση του υπολογιστή άλλωστε βάζει στα χέρια του παιδιού νέα γνωστικά εργαλεία (Papert, 1991), εφαρμογές και περιβάλλοντα που λειτουργούν ως συνεργάτες του μαθητή και υποστηρίζουν την ανάπτυξη γνώσεων και δεξιοτήτων ανώτερου επιπέδου (Jonassen, 2000).

Με το εκπαιδευτικό λογισμικό επιδιώκεται η αξιοποίηση των δυνατοτήτων που προσφέρουν οι τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (διασύνδεση της πληροφορίας, πολλαπλή αναπαράσταση της πληροφορίας, διερεύνηση, πειραματισμός, κ.λπ.) για τη δημιουργία ενός πλούσιου, ελκυστικού και προκλητικού μαθησιακού περιβάλλοντος που θα ευνοεί τη διερευνητική, την ενεργητική και τη δημιουργική μάθηση. Επιδιώκεται δηλαδή, το Εκπαιδευτικό Λογισμικό να αποτελέσει ένα επιπλέον μέσο για την ποιοτική βελτίωση της διαδικασίας διδασκαλίας και μάθησης. Ειδικότερα, το εκπαιδευτικό λογισμικό αναμένεται να συμβάλει στην ελκυστικότερη και πολύπλευρη παρουσίαση της ύλης, στη βιωματική προσέγγιση της γνώσης, στην ενεργοποίηση του μαθητή μέσα από δημιουργικές δραστηριότητες, πειραματισμό και διερεύνηση και στην προώθηση της συνεργατικής αλλά και εξατομικευμένης μάθησης.

Έρευνες έχουν δείξει ότι παιδιά της ηλικίας αυτής μπορούν να χειριστούν επιτυχώς τους υπολογιστές, με την κατάλληλη διδασκαλία (Ντολιοπούλου 1998, Παγγέ 2000, Κιτσαράς 2001, Κυρίδης κ.ά. 2003). Συγκεκριμένα, τα παιδιά μικρών ηλικιών τα οποία εκτελούν στην τάξη επιτυχώς δραστηριότητες με Η/Υ, βγαίνουν κερδισμένα συγκριτικά με εκείνα που δεν το κάνουν, στην ανάπτυξη της νοημοσύνης, τον εμπλουτισμό των γνώσεων, την ενίσχυση της μνήμης, την ικανότητα επίλυση προβλήματος, ανάπτυξη συνεργατικού πνεύματος, και την διεύρυνση της επικοινωνίας και δεξιότητες αναστοχασμού (Κόμης, 2004). Η εισαγωγή των ΤΠΕ στην Προσχολική Εκπαίδευση και η εξοικείωση των παιδιών με τη χρήση τους ως δυναμικό μέσο διδασκαλίας, συμβάλλουν ουσιαστικά στην υλοποίηση των στόχων του Αναλυτικού Προγράμματος του

Νηπιαγωγείου σε όλους τους τομείς και τα γνωστικά αντικείμενα (Plowman & Stephen, 2003, Brooker & Siraj Blatchford, 2002).

ΣΩΜΑ

Το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο αποπειράται να παρουσιάσει μία ολοκληρωμένη διδακτική πρόταση η οποία συνδυάζει σημαντικά στοιχεία καινοτόμων προσεγγίσεων που αφορούν στη χρήση των Νέων Τεχνολογιών στην εκπαίδευση των μαθητών του νηπιαγωγείου για τα Μνημεία και την αειφορική τους διαχείριση.

Σκοπός – Στόχοι

Σκοπός του προγράμματος ήταν η γνωριμία των παιδιών με τα πολιτιστικά επιτεύγματα της περιοχής τους, η μελέτη των μνημείων και η δημιουργία μιας σειράς δράσεων για την προστασία του μνημείου που απειλείται με καταστροφή. Ο σχεδιασμός του συγκεκριμένου εκπαιδευτικού σεναρίου και η προσέγγιση του θέματος των Μνημείων αποσκοπούσε στη διεύρυνση των μαθησιακών εμπειριών, στην ολόπλευρη και ισόρροπη ανάπτυξη των μαθητών, στην καλλιέργεια δεξιοτήτων και τη διαμόρφωση θετικών στάσεων για τα Μνημεία και για τις ΤΠΕ. Επίσης, σημαντικό κρίθηκε να αντιληφθούν οι μαθητές τη συνέχεια και την πολυμορφία του πολιτισμού και του περιβάλλοντος, μέσα από αυθεντικές εμπειρίες και συναισθηματικές δονήσεις (Γαβριλάκη 2008), να κατανοήσουν την έννοια του χρόνου και της αλλαγής και να έρθουν σε επαφή με δραστηριότητες που ενθαρρύνουν την ενεργό συμμετοχή και προωθούν τον επιστημονικό τρόπο σκέψης.

Ως προς τη χρήση των ΤΠΕ στόχοι ήταν η γνωριμία, εξοικείωση, κατανόηση βασικών λειτουργιών και απλή διαχείριση ψηφιακών συσκευών από τα νήπια όπως η φωτογραφική μηχανή, συσκευές ήχου και βίντεο, η εισαγωγή σε δραστηριότητες ρομποτικής με χρήση προγραμματιζόμενων παιχνιδιών - ρομπότ δαπέδου τύπου Bee-Bot, η εισαγωγή στην έρευνα, αναζήτηση, επιλογή και οργάνωση πληροφοριών με το διαδίκτυο, η εφαρμογή διαφόρων λογισμικών για τη γνωριμία και την παρουσίαση των μνημείων και τέλος, η αντιμετώπιση του Η/Υ ως ένα πολυτροπικό εργαλείο που ενθαρρύνει την επικοινωνία και ευνοεί την ανταλλαγή ιδεών και τη δημιουργική έκφραση.

Απαιτούμενη Υλικοτεχνική Υποδομή

- Google Earth
- Google Drive
- Kizoa
- Photoscape
- Learningapps.com
- Movie Maker
- Audacity
- Youtube
- Jigsawplanet
- Kahoot
- Live books

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Το εκπαιδευτικό σενάριο «Υιοθετώ το Μνημείο του Τόπου μου» υλοποιήθηκε από τους μαθητές του 1/θ Νηπιαγωγείου Όσσας κατά το σχολικό έτος 2016-17 και ήταν εντεταγμένη στο eTwinning έργο «Το Κρυφτό του Μόρφη στα Μνημεία του Κόσμου».

Οι δραστηριότητες ήταν σύμφωνες και με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (2003) που αναφέρει ως κύριο σκοπό του νηπιαγωγείου την σωματική, συναισθηματική, νοητική και κοινωνική ανάπτυξη, μέσα από δραστηριότητες επικοινωνιακού και συνεργατικού χαρακτήρα. Ξεκινήσαμε από απλές έννοιες και διαδικασίες και προχωρήσαμε σε πιο σύνθετες, ώστε να οικοδομήσουν σταδιακά τη νέα γνώση μέσα από την αλληλεπίδρασή τους με εργαλεία και αντικείμενα, ψηφιακά και μη. Μέσα από βιωματικές δράσεις οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να ασκηθούν στη λήψη αποφάσεων, να νιώσουν υπεύθυνοι, αποκτώντας εμπιστοσύνη στον εαυτό τους και τους άλλους και να εισπράξουν την ικανοποίηση της συμμετοχής (Ντολιοπούλου, 2005). Η μάθηση ήταν συνεργατική και συμμετοχική, και στηρίχθηκε στην αυτενέργεια και στην προσωπική εμπλοκή των μαθητών.

Η επιλογή των λογισμικών τόσο για τη γνωριμία με τα μνημεία, όσο και για την παρουσίαση των δράσεων, έγινε με κριτήριο την ηλικία, τις ικανότητες των μαθητών, τους στόχους, το περιεχόμενο και το είδος των δραστηριοτήτων. Χρησιμοποιήθηκαν εποπτικά μέσα όπως διαδικτυακές περιηγήσεις στα Μνημεία, βιβλία επαυξημένης πραγματικότητας, Beebot, δημιουργήθηκαν παζλ και παιχνίδια με μνημεία και χρησιμοποιήθηκε στο έπακρο η επικοινωνιακή διάσταση του διαδικτύου.

Αφόρμηση

Δημιουργήσαμε μία μασκότε της τάξης, τον Μόρφη τον ελέφαντα, ο οποίος έπαιζε κρυφτό στα διάφορα Μνημεία του κόσμου. Σε πρώτη φάση ζήτησε από τα παιδιά πληροφορίες για τα μνημεία της περιοχής τους. Οι μαθητές έπρεπε να συγκεντρώσουν φωτογραφίες και στοιχεία για το Μνημείο τους με αναζήτηση σε χάρτες και διαδίκτυο (Εικόνα 1).



Εικόνα 1: Αναζήτηση μνημείων σε διάφορους έντυπους και ηλεκτρονικούς χάρτες.

Τα παιδιά ερεύνησαν στο διαδίκτυο και επισκέφθηκαν διαδικτυακά διάφορα μνημεία του κόσμου τα οποία γνώριζαν. Μέσα από διαδικτυακά παιχνίδια, εφαρμογές, χρήση beebot και βιβλία επαυξημένης πραγματικότητας, δόθηκαν περισσότερα κίνητρα για μάθηση (Εικόνα 2). Με διαδικτυακά web.2 εργαλεία δημιουργήθηκαν παρουσιάσεις και παιχνίδια για τα μνημεία που ήταν ήδη γνωστά. Στη συνέχεια οι μαθητές έπρεπε να παρουσιάσουν ένα γνωστό μνημείο της ευρύτερης περιοχής τους. Αφού τα παιδιά εξοικειώθηκαν με την

έννοια του Μνημείου, ήταν σε θέση να διατυπώσουν έναν ορισμό της έννοιας και να κατανοήσουν τα χαρακτηριστικά που ορίζουν το Μνημείο.



Εικόνα 2: Διαδραστικά βιβλία και χρήση Beebot.

Έτσι, ανατρέχοντας στις πρότερες γνώσεις τους, και με τη βοήθεια των ενηλίκων, αναζήτησαν μνημεία του χωριού τους. Συγκεκριμένα, υπήρχαν δύο χαρακτηρισμένα μνημεία στην Όσσα και αυτά ήταν το παλιό Σχολείο, το οποίο λειτουργεί ως Δημαρχείο, και ένα παλιό, ερειπωμένο σπίτι, χαρακτηριστικό της Μακεδονικής αρχιτεκτονικής. Κατά την επίσκεψη σε αυτό, οι μαθητές εξέφρασαν την επιθυμία να το προστατεύσουν από την κατάρρευση (Εικόνα 3). Μετά την πρώτη επίσκεψη, καταγράφηκαν οι απόψεις τους για τις δράσεις που θα ήθελαν να αναλάβουν και κατέληξαν στην «Υιοθεσία» της Οικίας Χατζή – Χατζηχριστάκη της Όσσας.



Εικόνα 3: Τα παιδιά επισκέπτονται, παρατηρούν, φωτογραφίζουν και ζωγραφίζουν το μνημείο.

ΕΚΣΤΡΑΤΕΙΑ ΕΥΑΙΣΘΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ

Τα παιδιά αναλαμβάνοντας το ρόλο του ενεργού πολίτη οργάνωσαν μια σειρά από δράσεις για την ευαισθητοποίηση της τοπικής κοινωνίας και τη διάσωση του υπό κατάρρευση μνημείου της περιοχής. Αρχικά, αναζητήθηκαν πληροφορίες ειδικών, μέσω της συνέντευξης.

Εν συνεχεία, συντάχθηκε μια επιστολή στο **MS Word** προς τον Δήμαρχο της περιοχής, η οποία εστάλη ηλεκτρονικά μέσω **e-mail**, και έπειτα από πρόσκληση του Δημάρχου, παραδόθηκε από τα παιδιά στο Δημαρχείο, όπου και συζητήσαν για το θέμα (Εικόνα 5).



Εικόνα 4: Συνάντηση με το Δήμαρχο Λαγκαδά κ. Γιάννη Καραγιάννη και παράδοση της επιστολής.

Με τη βοήθεια του **Photoscape** δημιουργήθηκε η αφίσα της εκστρατείας μας, η οποία διανεμήθηκε στους κατοίκους της περιοχής. Τα παιδιά φωτογράφησαν το μνημείο και τον περιβάλλοντα χώρο και συνέθεσαν την αφίσα, αφού κατέθεσαν τις ιδέες τους (Εικόνα 5). Έπειτα, ψήφισαν για το μήνυμα το οποίο θα έγραφαν στην αφίσα.

Με το **kizoa** έγινε η επεξεργασία των φωτογραφιών της ξενάγησής μας στο χώρο του μνημείου, και δημοσιεύθηκε ένα βίντεο, το οποίο κοινοποιήθηκε στις σελίδες κοινωνικής δικτύωσης. <https://www.youtube.com/watch?v=KQD-1Bhl40A&t=125s>



Εικόνα 5: Αφίσα της δράσης.

Τέλος, ηχογραφήθηκε ένα ραδιοφωνικό σποτ στην προσπάθειά μας να αφυπνίσουμε την κοινωνία. Η κεντρική ιδέα ήταν ότι το Μνημείο αφηγείται τις όμορφες στιγμές που έζησε στο παρελθόν, σε αντίθεση με τη σημερινή εγκατάλειψη. Τα παιδιά χρησιμοποιώντας το **Audacity** αφηγήθηκαν με παραστατικό τρόπο την ιστορία του Μνημείου και επέλεξαν από το **youtube** τη μουσική υπόκρουση του μηνυμάτων τους. Το ραδιοφωνικό μήνυμα έλαβε μέρος στον Πανελλήνιο Διαγωνισμό Μαθητικού Ραδιοφώνου «Κάν' το να

ακουστεί 2018», απ' όπου απέσπασε το 1^ο Βραβείο Ραδιοφωνικού Μηνύματος Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης.

<https://www.youtube.com/watch?v=t1YEDgluJb8&t=2s>



Εικόνα 6: Ηχογράφηση του μηνύματος της δράσης.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Χρησιμοποιώντας ποικίλα εργαλεία web.2 δημιουργήθηκαν εκπαιδευτικά παιχνίδια για τα μνημεία και την αξιολόγηση των γνώσεων που αποκόμισαν οι μαθητές. Συγκεκριμένα σχεδιάστηκαν παιχνίδια γνώσεων στο **kahoot** και το **learningapps**, με τα οποία τα παιδιά με παιγνιώδη τρόπο αξιοποιούσαν τις γνώσεις τους. Υπήρχαν παιχνίδια ερωτήσεων, ιστοριογραμμής, ταύτισης μνημείου και τοποθεσίας, καθώς και μνημείου και σημαίας.



Εικόνα 7: Παιχνίδια σχετικά με τα μνημεία.

Αξιοποιώντας την ιστοσελίδα του έργου <http://mnimeia.weebly.com>, οι μαθητές μπορούσαν με τη βοήθεια των ενηλίκων να λάβουν ανατροφοδότηση. Οι δράσεις μας επίσης αποτυπώθηκαν στη σελίδα του **twinspace** του έργου μας <https://twinspace.etwinning.net/27302/pages/page/284163>.

Για ανατροφοδότηση αλλά και για να διαπιστωθεί εάν τα παιδιά κατανόησαν την έννοια του χρόνου και της αλλαγής, ζητήθηκε να ζωγραφίσουν πώς φαντάζονται πως ήταν το μνημείο που υιοθέτησαν πριν και πως κατέληξε τώρα (Εικόνα 9). Στην εικόνα που ακολουθεί μπορεί κανείς να διακρίνει τις λεπτομέρειες με τις οποίες τα νήπια αποτυπώνουν τη φθορά που προκάλεσε η πάροδος του χρόνου στο μνημείο, καθώς και το πώς αντιλαμβάνονται την αλλαγή χρήσης της οικίας.



Εικόνα 8: Αποτύπωση της αλλαγής του κτιρίου με το πέρασμα του χρόνου.

Παράλληλα, στην αρχή και μετά το πέρας της δράσης, με χρήση της συνέντευξης ως εργαλείου αξιολόγησης, τα παιδιά κλήθηκαν να απαντήσουν σε ερωτήσεις όπως «Πόσο παλιό πιστεύεις ότι είναι το συγκεκριμένο σπίτι;», «Γιατί πιστεύεις ότι τα τζάμια έσπασαν και η σκεπή κατέρρευσε;», «Πώς νιώθεις για το μνημείο μας;». Τα νήπια κατάφεραν να αντιληφθούν την έννοια της αλλαγής των υλικών με το πέρασμα του χρόνου, να επεξεργαστούν τις πληροφορίες της συνέντευξης από τον συντηρητή αρχαιοτήτων και της δικής τους αναζήτησης στο διαδίκτυο, να αποκτήσουν νέες γνώσεις και να αποκτήσουν θετικές στάσεις για το μνημείο της περιοχής τους (Εικόνα 9).

ΠΡΙΝ ΤΗ ΔΡΑΣΗ

Πόσο παλιό πιστεύεις ότι είναι το μνημείο μας;

Απαντήσεις:

Παλιό, δεν ξέρω, από τον καιρό των δεινοσαύρων

Γιατί πιστεύεις ότι έσπασαν τα τζάμια και κατέρρευσε η σκεπή;

Απαντήσεις:

Μπήκαν κλέφτες, τα έσπασαν οι άνθρωποι, δεν ξέρω

Πώς νιώθεις για το μνημείο μας;

Απαντήσεις:

Το φοβάμαι, Είναι καταραμένο, Έχει φαντάσματα

ΜΕΤΑ ΤΗ ΔΡΑΣΗ

Πόσο παλιό πιστεύεις ότι είναι το μνημείο μας;

Απαντήσεις:

Από τον καιρό της Μεσοποταμίας, Διακρίνουν χρονίον, Εκεί ζούσαν οι παππούδες των παππούδων μας

Γιατί πιστεύεις ότι έσπασαν τα τζάμια και κατέρρευσε η σκεπή;

Απαντήσεις:

Από τον αέρα, από τον πολύ καιρό, επειδή δεν μένουν εκεί άνθρωποι για να τα φτιάξουν

Πώς νιώθεις για το μνημείο μας;

Απαντήσεις:

Πολύ ωραίο, Θέλω να το φτιάξουμε καινούργιο, Μου αρέσει που βοηθάει το μνημείο μας.

Εικόνα 9: Απαντήσεις νηπίων πριν και μετά την παρέμβαση.

Ανακεφαλαιώνοντας, οι μαθητές ήρθαν σε επαφή με ποικίλες εφαρμογές και web2 εργαλεία και κατανόησαν το ρόλο τους στην διάχυση και προβολή των μηνυμάτων της δράσης. Χρησιμοποίησαν μικρόφωνα, κάμερες, έπαιξαν παιχνίδια, παρακολούθησαν βίντεο, επέλεξαν μουσικές και δημιούργησαν προϊόντα με τα οποία αποτύπωσαν τη βιωματική τους σχέση με τα μνημεία της περιοχής τους. Η τεχνολογία αποτέλεσε μια γέφυρα ανάμεσα στα μνημεία και τους μικρούς μαθητές. Τους βοήθησε στην αναζήτηση πληροφοριών, την ανάδειξη του μνημείου τους, τη δημιουργία πληροφοριακού υλικού και στην διάχυση των αποτελεσμάτων του προγράμματος.

ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Η Υιοθεσία Μνημείων ως εκπαιδευτικό πρόγραμμα χαρακτηρίζεται από καινοτομίες οι οποίες εντοπίζονται στην παιδαγωγική αξιοποίηση των μνημείων και την εκπαιδευτική προσέγγιση της προστασίας τους, στο άνοιγμα του σχολείου στην κοινωνία, στην ανάληψη ενεργών ρόλων από εκπαιδευτικούς

μαθητές και γονείς, στην αξιοποίηση νέων τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνιών και τέλος, στην χρήση εργαλείων web2.0 στην τάξη για τους σκοπούς των δραστηριοτήτων. Η εφαρμογή ποιοτικών καινοτόμων προγραμμάτων τα οποία θα ανταποκρίνονται στις ανάγκες και στα ενδιαφέροντα των παιδιών, κρίνεται ως ιδιαίτερα σημαντική.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Βέμη, Μ. (1995). Μνημεία και εκπαίδευση: Ο ρόλος των δασκάλων, *Αρχαιολογία και Τέχνες*, 56, 55-60.

Γαβριλάκη, Ει. (2008). Το παιχνίδι ως μουσείο και το μουσείο ως παιχνίδι, στο Χουρδάκης, Α., Νικολουδάκη – Σουρή, Ε. (επιμ.), Πρακτικά του Επιστημονικού Διημέρου *Η Τέχνη και ο Πολιτισμός ως ευέλικτο πεδίο Διαθεματικών Προσεγγίσεων*. Προτάσεις για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών, *Επιστήμες Αγωγής* (Θεματικό τεύχος 2008), 77-84, Ρέθυμνο.

Κιτσαράς, Γ. (2001). Προσχολική Παιδαγωγική. Αθήνα: Έκδ. του συγγ.

Κόμης, Β. (2010). Παιδαγωγικές Δραστηριότητες με (και για) Υπολογιστές στην Προσχολική και την Πρώτη Σχολική Ηλικία. Τέταρτη ανανεωμένη Έκδοση. Πάτρα: Πανεπιστημιακές Παραδόσεις.

Κυρίδης Α., Δρόσος Β. & Ντίνας Κ. (2003). Η εισαγωγή της Πληροφορικής – Επικοινωνιακής Τεχνολογίας στο Νηπιαγωγείο: το παράδειγμα της γλώσσας. *Γλωσσολογική – Παιδαγωγική – Κοινωνιολογική προσέγγιση*. Αθήνα: Gutenberg.

Ντολιοπούλου, Ε. (1999), Σύγχρονες Τάσεις της Προσχολικής Αγωγής, Αθήνα, Τυπωθήτω Δάρδανος.

Ντολιοπούλου, Ε. (2005). Η βιωματική προσέγγιση της μάθησης ως εκπαιδευτική διαδικασία. Γεωργόπουλος, Α. Δ. (Επ. Εκδ.) *Περιβαλλοντική εκπαίδευση, ο νέος πολιτισμός που αναδύεται* (σσ.89-103). Αθήνα: Gutenberg

Παγγέ, Τ. (2000). Τι γνωρίζουν τα παιδιά για τους Ηλεκτρονικούς Υπολογιστές; *Σύγχρονη Εκπαίδευση*, 110, 106-109.

ΥΠ.Ε.Π.Θ. - Π.Ι. (2003). Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) και Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών (Α.Π.Σ.) Νηπιαγωγείου. Αθήνα: ΟΕΔΒ

ΥΠΕΠΘ-ΠΙ (2012). *Πρόγραμμα Σπουδών για τις ΤΠΕ στην Προσχολική και στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση*. Ανακτήθηκε στις 27 Μαρτίου 2018 από τη διεύθυνση <http://digitalschool.minedu.gov.gr>.

Κόμης, Β. (2004). Εισαγωγή στις Εκπαιδευτικές Εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών. Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.

Brooker, L. & Siraj-Blatchford, J.(2002). 'Click on Miaow!': how children of three and four years experience the nursery computer, *Contemporary Issues in Early Childhood*, 3(2), 251-273.

Jonassen, D. H. (2000). *Computers as mind tools for schools*. NJ: Prentice Hall.

Papert, S. (1991). Νοητικές Θύελλες Παιδιά, ηλεκτρονικοί υπολογιστές και δυναμικές ιδέες, Αθήνα: Οδυσσέας

Plowman, L., & Stephen, C. (2005). Children, play and computers in preschool education. *British Journal of Educational Technology*, 36(2), 145-157.