



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ ΚΑΙ
ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Π.Μ.Σ. «ΜΟΝΤΕΛΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ & ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΜΟΝΑΔΩΝ»

ΜΑΘΗΜΑ: «Εφαρμογές των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»

Διδάσκων: Μειμάρης Μιχάλης

«Το Μαγικό φίλτρο» Εφαρμογή στο Νηπιαγωγείο

Μεταπτυχιακοί φοιτητές:

Κυπραίου Καλλιόπη
Παραμυθιώτου-Μολφέτα Μαρκέλλα
Προβελέγγιος Πέτρος
Χατζηκωνσταντίνου Ελένη

Ρόδος 2010

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. Εισαγωγή	σελ. 3
2. Ψηφιακό παιχνίδι	σελ. 3
3. «Το μαγικό φίλτρο»	σελ. 6
4. Εφαρμογή - διερεύνηση	σελ. 7
1 ^η περίπτωση – Νηπιαγωγείο Άνω Σύρου	σελ. 7
2η περίπτωση: 9ο Νηπιαγωγείο Ρόδου	σελ. 17
5. Ψηφιακές δραστηριότητες	σελ. 21
6. Συζήτηση – Προτάσεις	σελ. 30
7. Βιβλιογραφία	σελ. 32

1. Εισαγωγή

Η σημασία του παιχνιδιού για τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας, όπως είναι γνωστό, είναι σημαντικότερη. Στο αναλυτικό πρόγραμμα για το νηπιαγωγείο αναφέρεται πως το παιχνίδι είναι το μέσο ανακάλυψης, πειραματισμού, συνεργασίας και κοινωνικοποίησης για το μικρό παιδί.

Σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ (2003) για το Νηπιαγωγείο *«Σκοπός της εισαγωγής της Πληροφορικής στο Νηπιαγωγείο είναι να εξοικειωθούν τα παιδιά με απλές βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και να έλθουν σε μια πρώτη επαφή με διάφορες χρήσεις του, ως εποπτικού μέσου διδασκαλίας καθώς και ως εργαλείου ανακάλυψης, δημιουργίας και έκφρασης στο πλαίσιο των καθημερινών τους δραστηριοτήτων. Τα παιδιά ενθαρρύνονται με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού να προσεγγίζουν βασικές έννοιες που αφορούν τον υπολογιστή, να αποκτούν στοιχειώδεις δεξιότητες χειρισμού λογισμικού γενικής χρήσης και να «παίζουν» με ασφάλεια χρησιμοποιώντας τον υπολογιστή στο πλαίσιο των δυνατοτήτων της ευαίσθητης ηλικίας τους. Τέλος τα παιδιά ευαισθητοποιούνται και ενθαρρύνονται να αναγνωρίζουν τον υπολογιστή ως χρήσιμο εργαλείο για τον άνθρωπο».*

Σκοπός της εργασίας αυτής είναι μέσα από την εφαρμογή του ψηφιακού παιχνιδιού «Μαγικό φίλτρο» να διερευνηθεί αν αυτό μπορεί να ενταχθεί στην εκπαιδευτική διαδικασία σε τάξη νηπιαγωγείου και αν τα νήπια μπορούν να πραγματοποιήσουν επιτυχώς δραστηριότητες αναλογικής και ψηφιακής μορφής. Επίσης, μέσα από αυτή τη διαδικασία να παραχθεί αναλογικό και ψηφιακό υλικό, το οποίο μπορεί να φανεί χρήσιμο και λειτουργικό στις νηπιαγωγούς.

2. Ψηφιακό παιχνίδι

Το παιχνίδι είναι μια δράση ή μια δραστηριότητα εθελοντική, τελούμενη μέσα σε συγκεκριμένα και καθορισμένα όρια χρόνου και χώρου, που ακολουθεί έναν κανόνα ελεύθερα αποδεκτό αλλά καθολικά επιβεβλημένο, εφοδιασμένη με έναν σκοπό εν ταύτη, συνοδευόμενη από ένα αίσθημα έντασης και χαράς και μια αίσθηση εστίν αλλού από την καθημερινή ζωή (Huizinga, 1989). Το παιχνίδι και ο ρόλος του στη

ζωή του παιδιού απασχόλησαν ήδη από την αρχαιότητα όλους τους μεγάλους παιδαγωγούς που τόνισαν την αναγκαιότητα και την παιδαγωγικότητά του. Το παιδί μέσα από το παιχνίδι μαθαίνει λεπτές και πολύπλοκες κινήσεις, αναπτύσσει διανοητικές ικανότητες, εκτονώνει τις συγκρούσεις του γύρω από σοβαρά προβλήματα που το απασχολούν και παράλληλα το μυαλό του εμπλουτίζεται από παραστάσεις, πληροφορίες και εικόνες, μαθαίνει να συγκεντρώνεται, να παρατηρεί, να θυμάται και να συγκρίνει, να διακρίνει δυνατότητες εξέλιξης, να δημιουργεί (Κάππας, 2003).

Το παραδοσιακό παιχνίδι είναι γενικά, αν και όχι πάντα, η απόλαυση της διασκέδασης (Millar, 1968). Το ψηφιακό παιχνίδι είναι αρεστό όταν παραμένει εύχρηστο, εύπαικτο και διασκεδαστικό (Γκούσκος, 2008). Προχωρώντας πέρα από την διασκέδαση δημιουργεί μαθησιακά αποτελέσματα σε δύο επίπεδα: εκείνο της εξοικείωσης με την ψηφιακή τεχνολογία και αυτό της κατανόησης των εννοιών και της απόκτησης των δεξιοτήτων που απαιτούνται μέσα από το παιχνίδι για την διάκριση και την νίκη (Μεϊμάρης & Γκούσκος, 2008). Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας κάνουν σήμερα ολοένα και περισσότερο αισθητή την παρουσία τους στο χώρο του σχολείου, επηρεάζοντας τη δομή του και συμβάλλοντας στην τροποποίηση και αναμόρφωσή του (Φύτρος, 2005). Ο υπολογιστής, είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί όχι μόνο ως ένα μαζικό εποπτικό μέσο διδασκαλίας και πηγή πληροφόρησης, αλλά και ως δυναμικό εργαλείο γνωστικής ανάπτυξης, διότι διαθέτει χαρακτηριστικά που παρέχουν εξαιρετικές δυνατότητες για την δημιουργία ενός γόνιμου και προωθημένου μαθησιακού περιβάλλοντος. Τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που τον κάνουν να διαφέρει από τα άλλα μέσα διδασκαλίας είναι η προγραμματισιμότητά του, η αλληλεπιδραστικότητά του με τον μαθητευόμενο, η προσαρμοστικότητα του προγράμματος στους ρυθμούς μάθησης των μαθητών, η παροχή περιβάλλοντος στο οποίο συμμετέχουν όλες οι αισθήσεις, η δυνατότητα μοντελοποίησης προβληματικών γνωστικών περιοχών εννοιών ή πραγματικών καταστάσεων, η δημιουργία μικρόκοσμων, προσομοιώσεων και άλλων ανοιχτών περιβαλλόντων μάθησης (Ράπτης & Ράπτη, 2006).

Τα παιχνίδια μαθησιακού σκοπού δοκιμάζονται πλέον σήμερα σε όλο και πιο αρχικές βαθμίδες της εκπαίδευσης (από την τριτοβάθμια στη δευτεροβάθμια, και από εκεί στην πρωτοβάθμια, πρωτοσχολική και προσχολική εκπαίδευση), καθώς η εμπειρία που συσσωρεύεται δείχνει ότι όχι μόνο δεν αποδομούν, αλλά αντίθετα

ενδυναμώνουν και συνέχουν την εκπαιδευτική διαδικασία (Μεϊμάρης & Γκούσκος, 2009). Ο λόγος που υπάρχει ενδιαφέρον στον τομέα της έρευνας για την σχέση μεταξύ των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και της εκπαίδευσης είναι η δύναμη που έχουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια να παρακινούν τους νέους να ασχολούνται με αυτά με έναν μοναδικό τρόπο, κάτι που δεν έχει τη δύναμη να κάνει ο τυπικός τρόπος εκπαίδευσης (Μαραγκός & Γρηγοριάδου, 2004). Η Μάθηση που βασίζεται στο Ψηφιακό Παιχνίδι (Prensky, 2009):

α) ανταποκρίνεται στις ανάγκες και τα μαθησιακά στίλ των εκπαιδευομένων της σημερινής αλλά και των μελλοντικών γενιών

β) προσφέρει κίνητρα στον εκπαιδευόμενο, επειδή είναι διασκεδαστική

γ) είναι απίστευτα ευέλικτη, μπορεί να προσαρμοστεί σχεδόν σε κάθε αντικείμενο, πληροφορία ή δεξιότητα, στα οποία πρέπει κάποιος να εκπαιδευτεί και, εφόσον χρησιμοποιηθεί σωστά, είναι εξαιρετικά αποτελεσματική.

Με την αλματώδη άνοδο της τεχνολογίας τα βιντεοπαιχνίδια (video games) και τα παιχνίδια σε ηλεκτρονικό υπολογιστή (computer games) περιλαμβάνουν πλούσιους ψηφιακούς κόσμους με πολύ βελτιωμένο ήχο και γραφικά. Τα video games μπορούν να γίνουν ένα πολύ ισχυρό εκπαιδευτικό εργαλείο για τη μάθηση προσφέροντας στους μαθητές γρήγορες, διαδραστικές, εξερευνητικές δραστηριότητες με παράλληλη πολυμεσική πληροφόρηση, κάτι που δεν μπορεί να επιτευχθεί με την παραδοσιακή διδασκαλία. Τα computer games μπορούν να χαρακτηριστούν από έξι δομικά στοιχεία «κλειδιά», τα οποία όταν συνδυαστούν μεταξύ τους, απασχολούν έντονα τον παίκτη (Prensky, 2009). Αυτά τα στοιχεία είναι:

1. Κανόνες.
2. Σύγκρουση - Ανταγωνισμός - Πρόκληση - Αντίθεση.
3. Σκοπούς και αντικειμενικούς στόχους.
4. Αλληλεπίδραση.
5. Αποτελέσματα και ανατροφοδότηση.
6. Αναπαράσταση και πλοκή.

3. «Το μαγικό φίλτρο»

Έρευνες έχουν δείξει πως τα ψηφιακά παιχνίδια έχουν ωφελήσει μαθητές με αναπηρία με ήπια νοητική καθυστέρηση (Πολυχρονάκης, Σαχινίδης & Τζιούμα, 2009). Τα παιχνίδια και η επανάληψη είναι ο κύριος τρόπος εκμάθησης καθημερινών δεξιοτήτων και εννοιών. Η κατάκτηση κοινωνικών δεξιοτήτων όπως η αυτοαντίληψη – αυτοεκτίμηση, οι διαπροσωπικές σχέσεις, η υπευθυνότητα και η επικοινωνία βρίσκουν δυνατότητες ανάπτυξης σε ψηφιακά παιχνίδια που προάγουν την υπευθυνότητα ή αφορούν την κοινωνική συμπεριφορά (Α.Π.Σ., 2004). Προσφέρουν τη δυνατότητα επανάληψης και πρακτικής εξάσκησης, τη δυνατότητα εκμάθησης πολλών θεματικών εννοιών. Επίσης, μπορούν να προσαρμοστούν ανάλογα με τις νοητικές και συναισθηματικές δυνατότητες του μαθητή (Σαριδάκη, 2008).

Για την ανάπτυξη ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού για μαθητές με ήπια νοητική καθυστέρηση το έργο «ΕΠΙΝΟΗΣΗ» υιοθέτησε την προσέγγιση της μάθησης που βασίζεται σε ψηφιακά παιχνίδια (digital game-based learning). Το Μαγικό Φίλτρο είναι ένα μαθησιακού σκοπού ψηφιακό παιχνίδι περιπέτειας που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο αυτού του έργου. Διαρθρώνεται σε επεισόδια που περιλαμβάνουν σκηνές αφήγησης και δοκιμασίες οι οποίες καλύπτουν θεματικές ενότητες γλωσσικών, μαθηματικών και κοινωνικών δεξιοτήτων (Μειμάρης & Γκούσκος, 2009). Επίσης παρέχει μία διασκεδαστική εμπειρία παιχνιδιού που κινητοποιεί τα παιδιά και ενισχύει την αυτοπεποίθησή τους κρύβοντας το εκπαιδευτικό κομμάτι και απομακρύνοντας το αίσθημα αποτυχίας που συχνά εμφανίζεται στην εκπαιδευτική διαδικασία (Saridaki, Gouscos & Meimaris, 2008).

4. Εφαρμογή - διερεύνηση

Η εφαρμογή του «Μαγικού φίλτρου» σε τάξεις νηπιαγωγείου, η διερεύνηση των απόψεων των Νηπιαγωγών καθώς και η εμπλοκή των νηπίων σε αυτή τη διαδικασία πραγματοποιήθηκαν με σκοπό να διερευνηθεί κατά πόσο το συγκεκριμένο ψηφιακό παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας στο νηπιαγωγείο, να προσφέρει ερεθίσματα για σχεδιασμό και υλοποίηση νέων θεματικών ενοτήτων καθώς και με ποιο τρόπο θα μπορούσε να επεξεργαστεί ώστε να αποτελέσει ένα διδακτικό εργαλείο όχι μόνο σε παιδιά με ήπια νοητική στέρηση αλλά και σε παιδιά νηπιαγωγείου, αφού πρώτα υποστεί τις απαιτούμενες αλλαγές και βελτιώσεις. Η έρευνα πραγματοποιήθηκε σε δύο Νηπιαγωγεία, στο Νηπιαγωγείο Άνω Σύρου και στο 9^ο Νηπιαγωγείο Ρόδου.

1^η περίπτωση – Νηπιαγωγείο Άνω Σύρου:

Στο νηπιαγωγείο της Άνω Σύρου εγκαταστάθηκε στον υπολογιστή τους, το ψηφιακό παιχνίδι «Μαγικό φίλτρο». Στη συνέχεια έγινε ενημέρωση και συζήτηση με τις δύο νηπιαγωγούς, οι οποίες δέχτηκαν να γνωρίσουν και να ασχοληθούν με το παιχνίδι και με τη σειρά τους να το εντάξουν στις δραστηριότητές τους. Αρχικά έγινε μια πρώτη παρουσίαση του «Μαγικού φίλτρου» από τις νηπιαγωγούς σε όλα τα παιδιά της τάξης (18 παιδιά). Στη συνέχεια ανά δύο τα παιδιά καθισμένα στη γωνιά του υπολογιστή έπαιζαν με το παιχνίδι με τη βοήθεια της νηπιαγωγού. Σε γενικές γραμμές τα παιδιά (ειδικά τα νήπια) δεν είχαν δυσκολία να παίξουν το παιχνίδι και να ολοκληρώσουν τις δραστηριότητες αυτές που διάλεγαν μαζί με τη νηπιαγωγό. Οι νηπιαγωγοί επέλεξαν εκείνες τις δραστηριότητες που απευθύνονταν σε αυτήν την ηλικία και όχι άλλες με μεγαλύτερο βαθμό δυσκολίας για άλλες ηλικιακές ομάδες. Μετά την ενασχόληση των παιδιών με το «Μαγικό φίλτρο» για μία εβδομάδα περίπου, οι νηπιαγωγοί αφενός έκαναν κάποιες παρατηρήσεις που αφορούσαν το περιεχόμενο και τη λειτουργία του παιχνιδιού αφετέρου προχώρησαν στην παραγωγή σχεδίων εργασίας και δραστηριοτήτων με αφορμή το θεματικό περιεχόμενο και τους ήρωες του «Μαγικού φίλτρου». Μεταξύ των ιδεών και των προτάσεων αυτών σημαντικός ήταν ο σχεδιασμός μιας θεματικής προσέγγισης με τίτλο «Χρώματα πολλά, χρώματα μαγικά», η οποία περιέχει δραστηριότητες από όλες τις γνωστικές περιοχές του ΔΕΠΠΣ (Γλώσσα, Μαθηματικά, Μελέτη Περιβάλλοντος, Έκφραση -Δημιουργία,

Τεχνολογία) και παραγωγή τόσο αναλογικού όσο και ψηφιακού υλικού. Οι προτάσεις για την υλοποίηση σχεδίων εργασίας είναι οι παρακάτω:

Προτεινόμενα σχέδια εργασίας

Εισαγωγή: Μαγικό στοιχείο/Μάγισσες- Παραμύθια

Κουκλόσπιτο

-Ενδυμασία / Χώρες (με αφορμή τις μπάμπουσες)

- Ενδυμασία/ Εποχές (με αφορμή τη δοκιμασία με τα ρούχα)

-Σπορά/ φυτά

Πύργος

-Γλυπτική

-Ζωγραφική

-Μουσεία- Εκθεσιακοί χώροι

-Φιλοζωία (με αφορμή τη δοκιμασία ιδιοκτήτες/σκύλοι)

Λίμνη

-Είδη πλοίων

-Η ζωή στο βυθό

-Λιμεναρχείο

-Η τέχνη του γκράφιτι.

Χωριό

-Κυκλοφοριακή αγωγή

-Ανθρώπινες σχέσεις/ Συγκρούσεις

-Διαφορετικότητα/ Άτομα με αναπηρία

-Επιτραπέζια παιχνίδια/ Κανόνες

Κλείσιμο

Ο κύκλος της ζωής (με αφορμή τα πουλάκια/αυγό)

Προτεινόμενη θεματική προσέγγιση « Χρώματα πολλά, χρώματα μαγικά»

Σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ τόσο οι θεματικές προσεγγίσεις όσο και τα σχέδια εργασίας δίνουν έμφαση στη διαθεματικότητα, στην ολιστική αντίληψη της γνώσης και στην αξιοποίηση του ενδιαφέροντος, των ιδεών και των βιωμάτων των παιδιών στη διαδικασία της μάθησης (Γκλιάου, 2005). Η θεματική προσέγγιση εντάσσεται στα σχήματα της διατήρησης και αλληλοσχέτισης των γνωστικών αντικειμένων (αν και στο νηπιαγωγείο δεν μιλάμε για γνωστικά αντικείμενα, αλλά για γνωστικές ή μαθησιακές περιοχές από τις οποίες η εκπαιδευτικός αντλεί στόχους και προγραμματίζει δραστηριότητες). Με τη θεματική προσέγγιση αναζητούμε συστηματικά διαθεματικές συνδέσεις ή προεκτάσεις μεταξύ των διαφορετικών γνωστικών περιοχών.

Μετά την επιτυχημένη ενασχόληση των παιδιών με το «Μαγικό φίλτρο» και το ενδιαφέρον που προέκυψε, οι νηπιαγωγοί αποφάσισαν να πραγματοποιήσουν μια θεματική προσέγγιση με θέμα τα χρώματα και έδωσαν μαζί με τα παιδιά τον τίτλο «Χρώματα πολλά, χρώματα μαγικά» επηρεασμένοι από τα χρώματα που μάζεψαν τα δύο παιδιά του παιχνιδιού, ο Άρης και η Λένα.

Οι ενότητες και οι αντίστοιχες επιδιώξεις που σχεδιάστηκαν, προέκυψαν μετά από συζήτηση με τα παιδιά, προκειμένου να ληφθούν υπόψη οι προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες των παιδιών στο συγκεκριμένο θέμα, τα χρώματα.

Δραστηριότητα 1^η: κατασκευή πίνακα αναφοράς με τα χρώματα (Γλώσσα, Έκφραση- Δημιουργία)

Τα παιδιά διαλέγουν ένα ένα χρώμα, φτιάχνουν μια πινελιά σε χαρτόνι και η νηπιαγωγός γράφει δίπλα το όνομα του χρώματος. Η τελική μορφή του πίνακα είναι η εξής:



Δραστηριότητα 2^η : φύλλο εργασίας «Μπάμπουσκες» (Γλώσσα, Έκφραση- Δημιουργία).

Να χρωματίσετε κάθε μπάμπουσκα με το χρώμα που αναφέρεται δίπλα

Η δεύτερη δραστηριότητα είναι ένα φύλλο εργασίας, στο οποίο τα παιδιά πρέπει να χρωματίσουν κάθε μπάμπουσκα με το χρώμα που αναφέρεται δίπλα. Για να γίνει αυτό τα παιδιά πρέπει να ανατρέξουν στον πίνακα αναφοράς με τα χρώματα και συγκρίνοντας το όνομα του κάθε χρώματος να χρωματίσουν σωστά τη μπάμπουσκα.

Φύλλο εργασίας:

Χρωματιστές μπάμπουσες

Φύλλο εργασίας

Να χρωματίσετε κάθε μπάμπουσα με το χρώμα που αναφέρεται δίπλα:



κίτρινο



κόκκινο







πράσινο



μπλε

Δραστηριότητα 3^η «Ψηφοφορία» (Μαθηματικά, Εικαστικά)

Ζητάμε από τα παιδιά να μας ζωγραφίσουν το αγαπημένο τους χρώμα. Ρίχνουμε σε ένα κουτάκι όλα τα χαρτάκια και τα μετράμε. Πόσα κόκκινα κτλ. Βλέπουμε πιο χρώμα πήρε τις περισσότερες ψήφους.

Χρώμα		Προτιμήσεις	
Κόκκινο		x x x x x x	6
Κίτρινο		x x	2
Πράσινο		x x x	3
Μπλε		x x x x	4

Δραστηριότητα 4^η «Παραμύθι» (Γλώσσα, αφηγηματικός λόγος)

Σ' ένα σακουλάκι έχουμε κάρτες με τους ήρωες και κάποια στοιχεία από το «Μαγικό φίλτρο» (κάστρο, λίμνη, δένρα κλπ). Στη γωνιά της συζήτησης φωνάζουμε ένα παιδί κάθε φορά και τραβάει μία κάρτα. Το πρώτο παιδί με την κάρτα του ξεκινάει μία ιστορία. Το δεύτερο παιδί τραβάει άλλη κάρτα και συνεχίζει από εκεί που σταμάτησε το πρώτο παιδί. Συνεχίζουν έτσι μέχρι να ολοκληρώσουν την ιστορία τους. Στο τέλος δίνουν τίτλο. Μπορούμε να καταγράψουμε την ιστορία, να φτιάξουν τα παιδιά εξώφυλλο και το «βιβλίο» μας να συμπεριληφθεί στα βιβλία της βιβλιοθήκης της τάξης.

Δραστηριότητα 5^η «Συναισθήματα» (Μελέτη Περιβάλλοντος, Εικαστικά, Γλώσσα)

Φτιάχνουμε το προσωπικό μας βιβλιάρaki με τα χρώματα. Σε μικρά χαρτάκι η νηπιαγωγός γράφει ερωτήσεις του τύπου:

1. Αν ζωγράφιζες κάθε εποχή με ένα χρώμα, τι χρώμα θα είχε το καλοκαίρι, τι το φθινόπωρο κτλ,
2. Αν η χαρά ήταν χρώμα ποιο θα ήταν?,
3. Αν η λύπη ήταν χρώμα?
4. Αν ο πόλεμος? Αν ο φίλος σου ήταν χρώμα κτλ, δουλεύοντας έτσι με τα συναισθήματα των παιδιών. Φυσικά η νηπιαγωγός δουλεύει με πολύ μικρές ομάδες παιδιών γιατί δεν γνωρίζουν να διαβάσουν τις ερωτήσεις.

Δραστηριότητα 6^η Σχήματα (Μαθηματικά, τεχνολογία)

Ψηφιακές δραστηριότητες (στο τέλος του κειμένου αναλυτική παρουσίαση)

Δραστηριότητα 7^η Σήματα κυκλοφορίας (Μελέτη Περιβάλλοντος, Γλώσσα, Θεατρική έκφραση)

Φτιάχνουμε σήματα και παίζουμε παιχνίδι κυκλοφοριακής αγωγής στην τάξη ή την αυλή. Κάποια παιδιά είναι αυτοκίνητα, κάποια πεζοί. Μετά φτιάχνουμε φύλλο εργασίας με σήματα που μας επιτρέπουν κάτι και σήματα που απαγορεύουν. Ζητάμε από τα παιδιά να βάλουν ένα x σε ότι απαγορεύει, και ένα v σε ότι επιτρέπει να κάνουμε.

Φύλλο εργασίας:

Σήματα οδικής κυκλοφορίας

Βάλε V στο κουτάκι για τα σήματα που δείχνουν επιτρέπεται και X σε αυτά που απαγορεύεται:



Δραστηριότητα 8η «Οι Ζωγράφοι» (Γλώσσα, Μελέτη Περιβάλλοντος, Εικαστικά, Τεχνολογία)



Τα παιδιά παρατηρούν και περιγράφουν τους πίνακες. Συζητάμε για τους ζωγράφους, ψάχνουμε στο διαδίκτυο να βρούμε πληροφορίες για τη ζωή τους και να δούμε και άλλα έργα τους. Προγραμματίζουμε επίσκεψη στην Πινακοθήκη. Τυπώνουμε τα έργα και τα παιδιά προσπαθούν να τα αντιγράψουν στο καβαλέτο με πινέλα και νερομπογιές. Διαπιστώνουν ότι πρέπει να χρησιμοποιήσουν τα σωστά χρώματα, να υπάρχει φόντο στα έργα τους κ.λ.π. Αλλάζουμε το μαγαζάκι σε αίθουσα τέχνης (γκαλερί) και τα παιδιά εκθέτουν τα έργα τους.

2η περίπτωση: 9ο Νηπιαγωγείο Ρόδου

Την Παρασκευή στις 22 του Γενάρη επισκεφθήκαμε το 9^ο Νηπιαγωγείο Ρόδου που στεγάζεται στο «Βενετόκλειο».

Επικρατούσαν ακραία καιρικά φαινόμενα εκείνη την ημέρα γι' αυτό ήταν μόνο τέσσερα παιδάκια παρόντα: ο Φροκ και η Ισαέλα από την Αλβανία, ο Βασίλης που επαναλαμβάνει το νηπιαγωγείο και παρακολουθείται από τμήμα ένταξης και η Ραφαέλα προνήπιο που επίσης παρακολουθείται από τμήμα ένταξης.

Επειδή στο συγκεκριμένο νηπιαγωγείο αλλά και στα περισσότερα του νησιού δεν υπάρχουν υπολογιστές στην τάξη, δανειστήκαμε έναν προβολέα και με το λάπτοπ οργανώσαμε δράση.

Τα παιδιά ρωτήθηκαν αν είχαν υπολογιστή στο σπίτι και όλα απάντησαν θετικά.

Στη συνέχεια άρχισε η προβολή, οι μαθητές γνώρισαν τους ήρωες του μαγικού φίλτρου και η εφαρμογή άρχισε να παρουσιάζεται.



Τα παιδιά πρόσεχαν πάρα πολύ, έδειχναν ενδιαφέρον και σε κάθε δραστηριότητα σηκωνόταν ένα παιδάκι και έπαιζε. Το πρώτο παιδάκι στο λαβύρινθο τα πήγε μια χαρά, χειριζόταν άψογα τα βελάκια και το ποντίκι, διασκεδάζε πολύ και φώναζε

«θέλω να το κάνω πάλι». Τα παιδάκια σηκώνονται ένα ένα με τη σειρά, ήταν πολύ πειθαρχημένα και χειροκροτούσαν κάθε φορά που τελειώνει ένα σκηνικό.

Η Ισαέλα δεν ήξερε να πιάνει το ποντίκι, την πρώτη φορά τη βοήθησαμε αλλά στην επόμενη δραστηριότητα τα κατάφερε τέλεια.

Η Ραφαέλα έκανε λάθος στα ρούχα των γιαγιάδων αλλά τη βοήθησαν οι συμμαθητές/τριες και έτσι ολοκλήρωσε και αυτή τη δραστηριότητα με επιτυχία.

Ο Βασιλάκης είναι πολύ ενθουσιασμένος και χειροκροτάει κάθε φορά που τελειώνει ένα σκηνικό και παρατηρεί ότι λείπει το κίτρινο από το ουράνιο τόξο. Βρήκε επίσης το τετραγωνίδιο που έπρεπε να πάει το πiónι καθώς έπαιζε η Ραφαέλα.

Προσέχουν και τα τέσσερα παιδάκια συμμετέχοντας λεκτικά.

Όταν τελείωσε η προβολή τα παιδιά φώναζαν και ήθελαν πάλι να πάρουν μέρος στο παιχνίδι.

Η νηπιαγωγός ζήτησε το μαγικό φίλτρο, ενημερώθηκε για το που μπορεί να το βρει και συγχρόνως της το αντιγράψαμε στο φλασάκι.





Στη συνέχεια δόθηκαν στα παιδιά κόλλες Α4 με τους ήρωες και τους ζητήθηκε να τους ζωγραφίσουν.



Τα παιδιά ρωτήθηκαν ποιος ήρωας τους άρεσε περισσότερο και τι τους άρεσε περισσότερο στο μαγικό φίλτρο:

Ο Φρόκ και ο Βασίλης θαύμασαν το αγόρι, του Φροκ του άρεσε «που δεν του έδωσε το πράσινο» και στο Βασίλη άρεσε το παιχνίδι αντιστοίχισης με τα σκυλάκια. Στην Ισαέλα άρεσε η νεράιδα και τα σκυλάκια επίσης ενώ στη Ραφαέλα άρεσε η Λένα και η νεράιδα.



5. Ψηφιακές δραστηριότητες

Με αφορμή το εκπαιδευτικό παιχνίδι «Το μαγικό φίλτρο» εμπνευσθήκαμε κάποιες δραστηριότητες σε ψηφιακή μορφή. Αποτελούν ενδεικτικές προτάσεις για αξιοποίηση παράλληλα με το παιχνίδι και το αναλογικό υλικό που δημιουργήσαμε.

Το ψηφιακό υλικό χωρίζεται σε δύο μέρη:

A. Ενδεικτικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες εξάσκησης για παιδιά νηπιαγωγείου σε CD που δημιουργήσαμε με το λογισμικό SumTotal Toolbook.

B. Δραστηριότητες ζωγραφικής με ανάμειξη χρωμάτων στο περιβάλλον του λογισμικού Revelation Natural Art το οποίο είναι εγκεκριμένο από το ΥΠΕΠΘ και έχει αποσταλεί στα δημοτικά σχολεία της χώρας.

Αναλυτικότερα:

A. CD δραστηριοτήτων

Η συγκεκριμένη δομή δεν μπορεί να χαρακτηριστεί εκπαιδευτικό λογισμικό. Περιλαμβάνει ενδεικτικές δραστηριότητες για εξάσκηση με αφορμή τη θεματολογία και τους ήρωες που πρωταγωνιστούν στο «Μαγικό φίλτρο». Οι δραστηριότητες αυτές μπορούν να αποτελέσουν το έναυσμα για ανάπτυξη κι άλλων παρόμοιων ή περισσότερο εμπλουτισμένων.

Πρωταγωνιστές στις δραστηριότητες είναι ο Άρης, η Λένα και ο βασιλιάς. Ο Λούης χρησιμοποιήθηκε για παροχή βοήθειας, η νεράιδα για εκφώνηση οδηγιών όπου αυτό κρίνεται απαραίτητο.



Συμπεριλάβαμε τέσσερις κατηγορίες δραστηριοτήτων:



Το μενού επιλογών

α. Δραστηριότητα μέτρησης

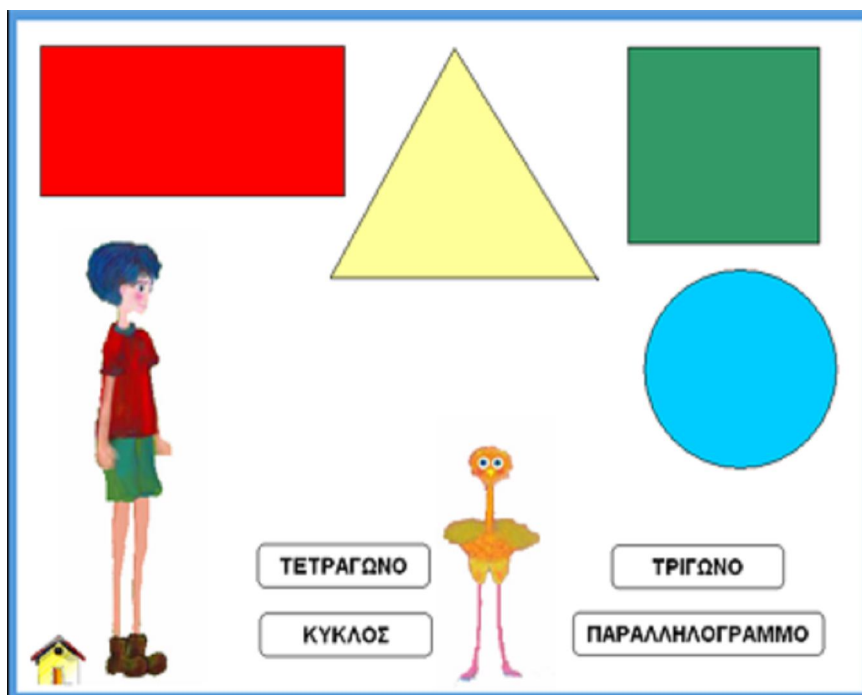
Τα παιδιά καλούνται να μετρήσουν τα ψάρια και να επιλέξουν τον αριθμό που συμβολίζει το πλήθος τους. Κάθε φορά δίνονται τρεις αριθμοί, ένας από τους οποίους είναι ο σωστός. Παρέχεται επιβράβευση για τη σωστή απάντηση.



β) Αναγνώριση σχημάτων

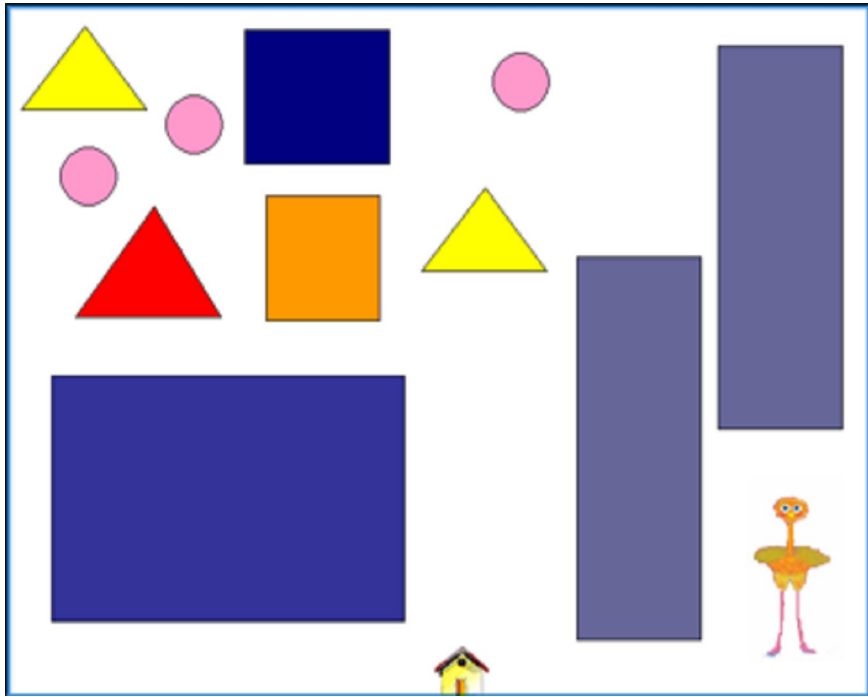
Αναγνωρίζουν τα γεωμετρικά σχήματα μετακινώντας την ετικέτα πάνω στο σωστό σχήμα.

Κάνοντας κλικ πάνω στις ετικέτες με τις λέξεις (τετράγωνο, τρίγωνο κλπ) ακούγεται η αντίστοιχη εκφώνηση αφού τα παιδιά της ηλικίας αυτής δε γνωρίζουν να διαβάζουν.

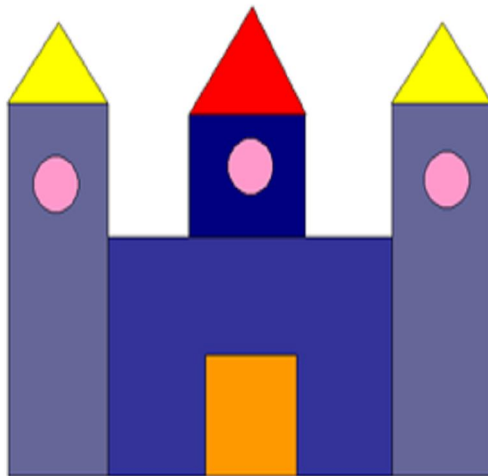


γ) Κατασκευή με σχήματα.

Τα παιδιά κατασκευάζουν το κάστρο του βασιλιά με τη βοήθεια γεωμετρικών σχημάτων. Σέρνουν τα σχήματα στη θέση που θέλουν ώστε να συναρμολογήσουν το κάστρο. Δεν υπάρχουν συγκεκριμένες θέσεις που τοποθετούνται τα σχήματα αλλά το παιδί έχει την ελευθερία, χρησιμοποιώντας τη φαντασία του να δημιουργήσει με τον τρόπο που αυτό νομίζει.



Σε περίπτωση δυσκολίας ο Λούης προτείνει μια εναλλακτική λύση:



δ) Έκθεση τέχνης

Αποτελεί έναν χώρο όπου τα παιδιά μπορούν να δημιουργήσουν έργα μοντέρνας τέχνης με τις τεχντροπίες των Pollock, Warhol, Mondrian και Escher.

Η ενασχόληση με τα χρώματα στο παιχνίδι «το μαγικό φίλτρο» αποτελεί μιας πρώτης τάξης ευκαιρία για να γνωρίσουν κάποιες μορφές της μοντέρνας τέχνης και τον τρόπο που χρησιμοποιούνται τα χρώματα σε αυτές.

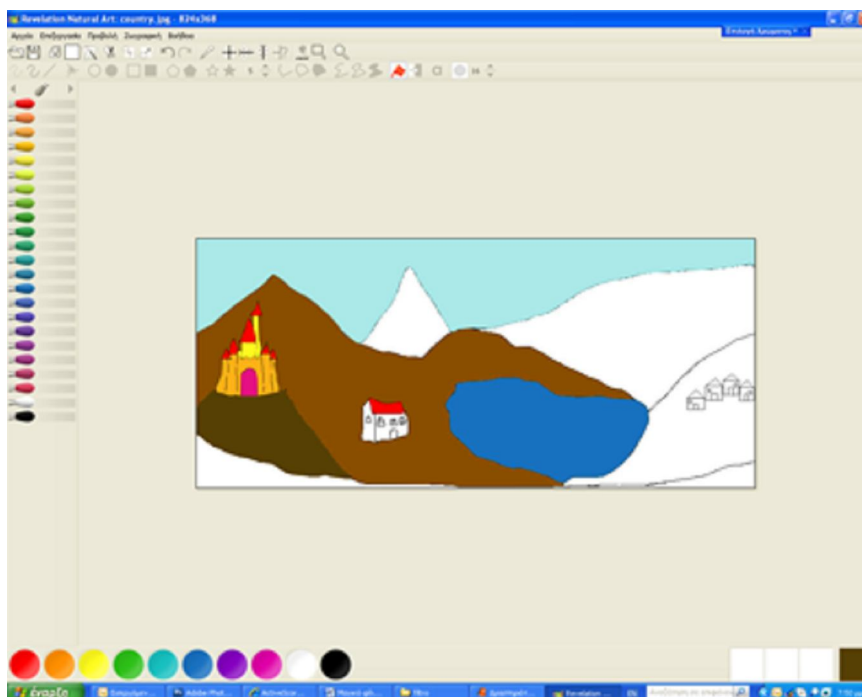


Η συγκεκριμένη εφαρμογή ανήκει στην εταιρία των διαδικτυακών δραστηριοτήτων της Poisson Rouge και αναρτήθηκε από τον ιστοχώρο: <http://www.poissonrouge.com/>

Β. Δραστηριότητες ζωγραφικής

Οι δραστηριότητες γίνονται στο περιβάλλον του λογισμικού Revelation Natural Art το οποίο είναι εγκεκριμένο από το ΥΠΕΠΘ και έχει αποσταλεί στα δημοτικά σχολεία της χώρας.

Το συγκεκριμένο λογισμικό αποτελεί μια επιτυχημένη προσομοίωση ζωγραφικής. Επιτρέπει την ανάμειξη χρωμάτων. Στόχος της δραστηριότητας είναι οι μαθητές να πειραματισθούν με την ανάμειξη των χρωμάτων ζωγραφίζοντας ήρωες και σκηνές από το «μαγικό φίλτρο».

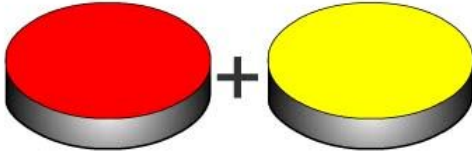

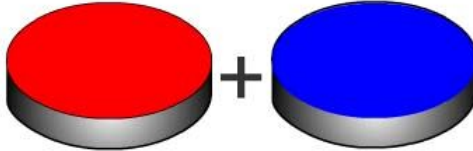



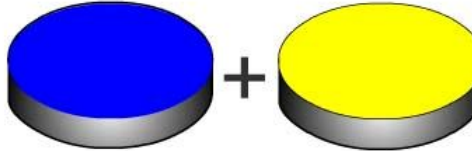

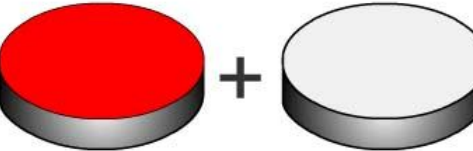

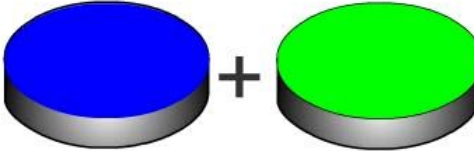


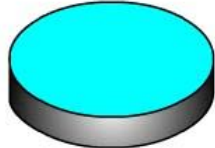
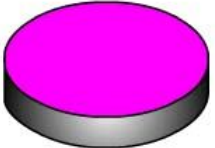
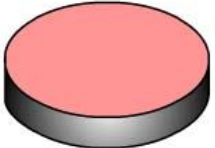

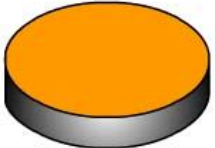


Δημιουργήσαμε δύο ακόμη φύλλα εργασίας σχετικά με την ανάμειξη χρωμάτων.

Στο πρώτο ζητάμε από τα παιδιά να απαντήσουν Ποιο χρώμα θα προκύψει αν αναμείξουν τα δύο χρώματα που φαίνονται σε κάθε εικόνα. Απαντούν με αντιστοίχιση ενός από τα χρώματα που υπάρχουν στο τέλος της σελίδας:

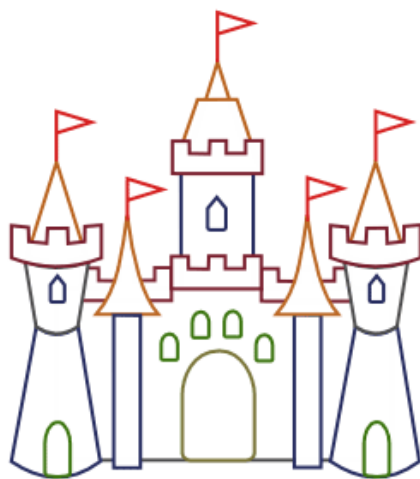
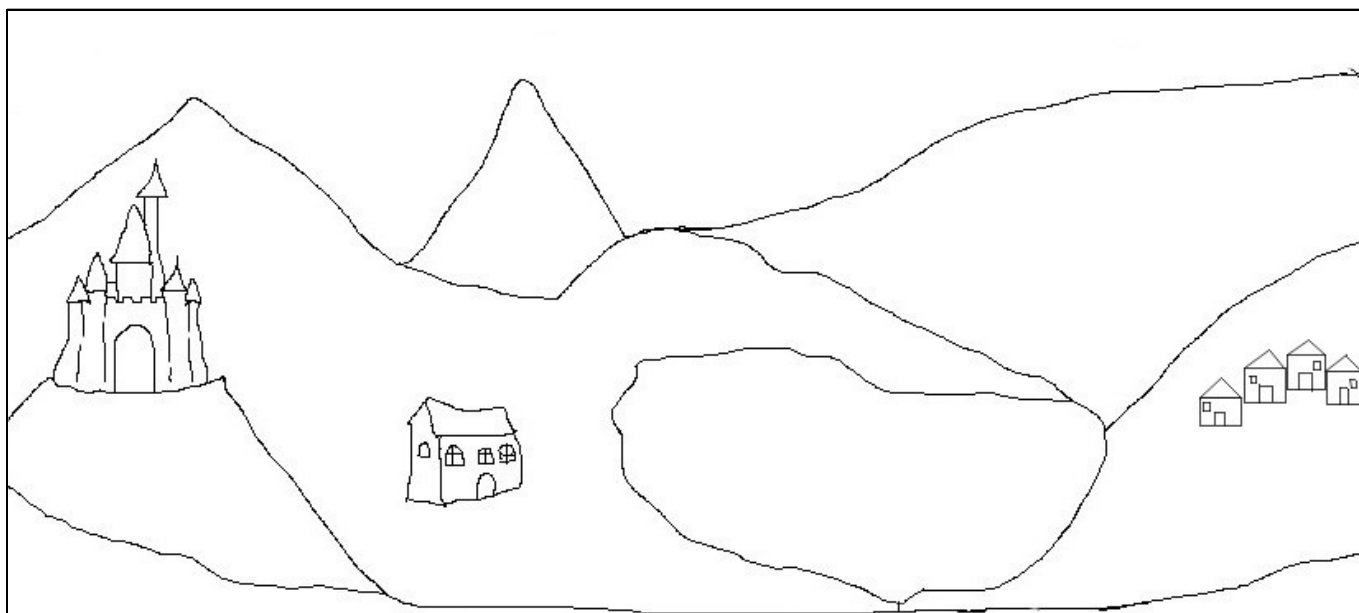
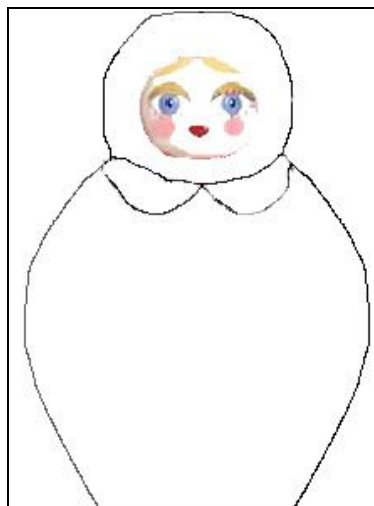
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

Ποιο χρώμα θα προκύψει αν αναμείξεις τα δύο χρώματα που φαίνονται σε κάθε εικόνα; Αντιστοίχισε τα χρώματα που νομίζεις πως θα προκύψουν με τα χρώματα της τελευταίας γραμμής:

 = 	 = 	 = 
 = 	 = 	 = 
 	 	 

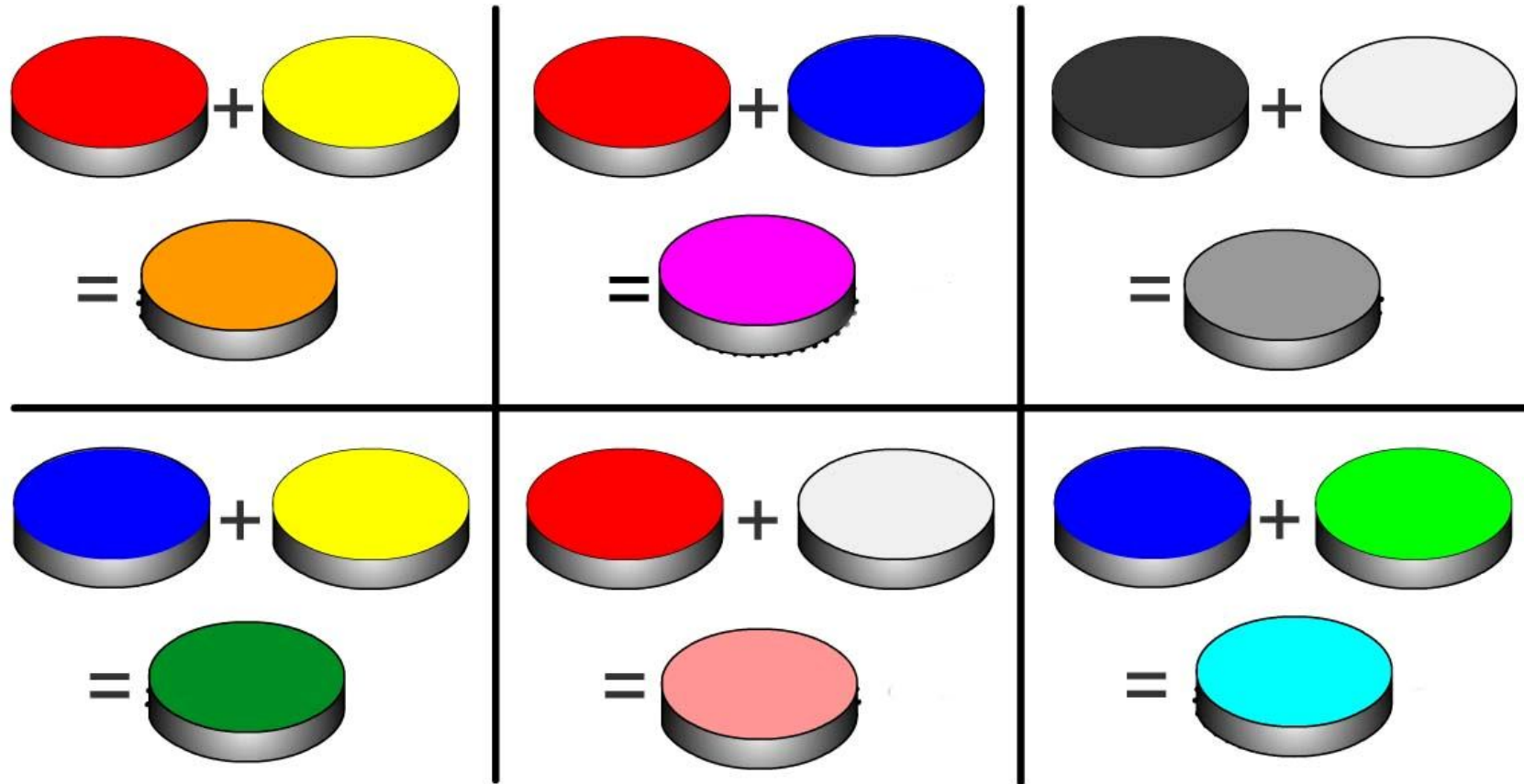
Πηγή εικόνας: http://users.att.sch.gr/cosmathan/colour_/Coulours.swf

Στο δεύτερο φύλλο εργασίας ζητάμε υπάρχουν οι απαντήσεις του Φύλλου Εργασίας 1 και ζητάμε να γίνει επαλήθευση στο περιβάλλον του λογισμικού Revelation Natural Art με τις εικόνες του «Μαγικού Φίλτρου» ή άλλες δημιουργίες των παιδιών:



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2

Πειραμάτισου με το λογισμικό Natural Revelation Art, προσπαθώντας να αναμείξεις κάθε φορά τα δύο χρώματα που φαίνονται στις εικόνες και να χρωματίσεις το τοπίο και τους ήρωες του «Μαγικού Φίλτρου» που βρίσκονται στο φάκελο «Εικόνες για χρωματισμό» του CD.



Πηγή εικόνας: http://users.att.sch.gr/cosmathan/colour_/Coulours.swf

6. Συζήτηση – Προτάσεις

Γενικά σχόλια των νηπιαγωγών (Α περίπτωση)

Το συγκεκριμένο λογισμικό, ψηφιακό παιχνίδι, διαθέτει πολύ ενδιαφέροντα γραφικά, ωραία και ιδιαίτερη μουσική επένδυση. Ένα άλλο θετικό στοιχείο είναι πως υπάρχει σενάριο με στοιχεία παραμυθιού, δίνεται έμφαση στους χαρακτήρες και τα συναισθήματα με έντονη την ανθρωπιστική προσέγγιση.

Παρέχει παρά πολλές πληροφορίες στην αρχή, που δεν είναι εύκολο να τις συγκρατήσεις. Δεν υπάρχει η δυνατότητα επιλογής από μέρους των ηρώων για την αποστολή τους αλλά υπάρχει εντολή γεγονός που το κάνει πολύ καθοδηγητικό.

Σε αρκετές δοκιμασίες δεν υπάρχουν πληροφορίες και οδηγίες για την πορεία της δραστηριότητας και δεν είναι προφανές το ζητούμενο. Οι δοκιμασίες δεν έχουν συνοχή μεταξύ τους καθώς και συνάφεια με την αρχική ιστορία.

Ο βαθμός δυσκολίας δεν κλιμακώνεται και οι δραστηριότητες δεν απευθύνονται σε παιδιά ίδιας ηλικίας. Δεν υπάρχει κινητοποίηση και τροφοδότηση του ενδιαφέροντος και αυτό έχει σαν αποτέλεσμα να γίνεται διεκπεραιωτικό καθώς και η ενίσχυση / επιβράβευση (φωνητική υποστήριξη) δεν είναι ιδιαίτερη ώστε να λειτουργεί υποστηρικτικά.

Παρ' όλα αυτά δίνει την ευκαιρία στη νηπιαγωγό να «εκμεταλλευτεί» διάφορες δράσεις που πραγματοποιούνται από τους ήρωες του παιχνιδιού και να οργανώσει αυτοτελείς δραστηριότητες, σχέδια εργασίας που μπορεί να προκύψουν από τα παιδιά ή θεματικές προσεγγίσεις. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί κατά τη διάρκεια όλης της σχολικής χρονιάς αποσπασματικά ή ολοκληρωμένο σε συνέχειες.

Γενικά σχόλια των νηπιαγωγών (Β περίπτωση)

Το πρόγραμμα που παρουσιάστηκε φάνηκε ενδιαφέρον στα παιδιά.

Ένα θετικό στοιχείο είναι η πλαισίωση ιστορίας που δένει όλα τα επιμέρους σημεία με συνέχεια και εξαιρετική δομή.

Ο αριθμός των ηρώων ήταν ιδανικός για τα παιδιά της νηπιακής ηλικίας ώστε να μπορούν και παρακολουθούν τις σχέσεις αυτών στην εξέλιξη της ιστορίας.

Στην αφήγηση παρουσιάστηκε το μαγικό στοιχείο που κράτησε το ενδιαφέρον τους.

Ο βαθμός δυσκολίας των ερωτήσεων ήταν μέτριος για παιδιά με εμπειρία Η/Υ και

φυσικά το διάστημα που είναι κατάλληλο να παρουσιαστεί το υλικό είναι η μέση της σχολικής χρονιάς.

Η ιστορία περιείχε :

- Στοιχεία μαθηματικών με μέτρηση-πρόσθεση (γυάλα)
- Στοιχεία αντιστοίχισης χρωμάτων
- Στοιχεία εννοιολογικών σημασιών

Βασική προϋπόθεση ήταν η εξοικείωση τυπικά του παιδιού με τη χρήση ποντικιού.

Χρήσιμο εργαλείο για το Νηπιαγωγείο.

Από τα σχόλια των νηπιαγωγών που ενεπλάκησαν στην εφαρμογή του «Μαγικού φίλτρου» φαίνεται πως το συγκεκριμένο ψηφιακό παιχνίδι μπορεί να ενταχθεί στη διδακτική διαδικασία του προγράμματος του νηπιαγωγείου κάτω από προϋποθέσεις:

- Να εμπλουτιστεί με δραστηριότητες που να απευθύνονται στην προσχολική ηλικία και να είναι σύμφωνες μεθοδολογικά και διδακτικά με το αναλυτικό πρόγραμμα.
- Να βελτιωθούν τα λειτουργικά στοιχεία του παιχνιδιού (εντολές, επιβράβευση με τη μορφή φωνητικής υποστήριξης, διαχείριση του λάθους κ.ά.).
- Να δίνει την ευκαιρία στη νηπιαγωγό με την εφαρμογή του παιχνιδιού για την περαιτέρω ανάπτυξη θεματικών ενοτήτων ενταγμένων στο πρόγραμμα.
- Να διασφαλίζονται οι συνθήκες του τρόπου παιζίματος ώστε να ενισχύονται η ανατροφοδότηση και η κοινωνική αλληλεπίδραση.

Το αναλογικό και ψηφιακό υλικό, το οποίο προέκυψε από αυτήν την εργασία φαίνεται να είναι κατάλληλο, χρήσιμο και ενδιαφέρον για παιδιά προσχολικής ηλικίας.

Οι εφαρμογές που πραγματοποιήθηκαν στα δύο Νηπιαγωγεία καθώς και το σύντομο χρονικό διάστημα που έλαβαν χώρα, δεν ήταν αρκετά για να βγουν ασφαλή και εποικοδομητικά συμπεράσματα. Μια έρευνα σε ένα μεγαλύτερο αριθμό νηπιαγωγείων και παιδιών προσχολικής ηλικίας θα μας έδινε, ενδεχομένως, πιο έγκυρα αποτελέσματα για την εφαρμογή του «Μαγικού φίλτρου» σε τάξεις Νηπιαγωγείων.

Βιβλιογραφία

- Γκλιάου, Ν. (2005). «Λογοτεχνία και Διαθεματικότητα στο Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο». Στο Δ. Γερμανός, Κ. Μπίκος, Μ. Μπιρμπίλη, Ε. Παναγιωτίδου και Κ. Μπότσογλου (επιμέλεια), *Η Διαθεματική Προσέγγιση της Διδασκαλίας και της Μάθησης στην προσχολική και την πρώτη σχολική ηλικία*, Πρακτικά Πανελληνίου Συνεδρίου. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Γκούσκος, Δ. (2008). Παρουσίαση του έργου «ΕΠΙΝΟΗΣΗ». *Πρακτικά ημερίδας Ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης για το έργο «Επινόηση»*, Ναύπλιο.
- Huizinga, J. (1989). *Ο Άνθρωπος και το Παιχνίδι (Homo Ludens)* (μτφ. Στ. Ροζάνης, Γ. Λυκιαρδόπουλος). Αθήνα: Γνώση.
- Κάππας, Χ. (2003). *Ο ρόλος του παιχνιδιού στην παιδική ηλικία*. Αθήνα: Ατραπός.
- Μαραγκός, Κ. & Γρηγοριάδου, Μ. (2004). Διερεύνηση των χαρακτηριστικών των κινήτρων και της δυναμικής χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη μαθησιακή διαδικασία. 4^ο Συνέδριο ΕΤΠΕ στον ιστότοπο: <http://www.etpe.gr/extras/download.php?type=proceed&id=975> (ημερομηνία πρόσβασης 20/1/2010)
- Μειμάρης, Μ. & Γκούσκος, Δ. (2009). Το Παιχνίδι της Μάθησης: Εκπαιδευτικές Διαδικασίες με τη Βοήθεια Ψηφιακών Παιχνιδιών. Πρακτικά Διεθνούς Επιστημονικής Διημερίδας Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού «Αλλαγή και Διακυβέρνηση Εκπαιδευτικών Συστημάτων», 29-31 Μαΐου, Ρόδος.
- Millar, S. (1968). *The Psychology of Play*. London: Penguin Books.
- Πολυχρονάκης, Γ., Σαχινίδης, Κ. & Τζιούμα, Α. (2009). Η εφαρμογή του «Μαγικού Φίλτρου» στην Αθήνα, την Πυλία και τη Ρόδο. *Πρακτικά 5^ο Συνεδρίου ΤΠΕ στην Εκπαίδευση*, Σύρος.
- Prensky, M. (2009). *Μάθηση βασισμένη στο ψηφιακό παιχνίδι*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2006). *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας*. Τόμος Α'. Αθήνα: αυτοέκδοση.
- Σαριδάκη, Μ. (2008). Ειδική Αγωγή και Ηλεκτρονικό Παιχνίδι. *Πρακτικά ημερίδας Ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης για το έργο «Επινόηση»*, Ναύπλιο.
- Saridaki, M., Gouscos, D. & Meimaris, M. (2008). Digital game-based learning for students with mild intellectual disability: The Epinoisi project. *EUTIC conference, Lisbon, October 2008*, στον ιστότοπο: <http://www.media.uoa.gr/epinoisi/docs/papers/EUTIC2008.pdf> (ημερομηνία πρόσβασης 20/1/2010)
- ΥΠΕΠΘ – Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, (2003). *ΔΕΠΠΣ για το Νηπιαγωγείο*
- ΥΠΕΠΘ – Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, (2004). *ΑΠΣ/ΔΕΠΠΣ Ειδικής Αγωγής*.

Φύτρος, Κ. (2005). *Η Πληροφορική στην Ειδική Αγωγή*. Στον ιστότοπο:
http://www.specialeducation.gr/files/fytros_cor1.pdf (ημερομηνία πρόσβασης
20/1/2010)

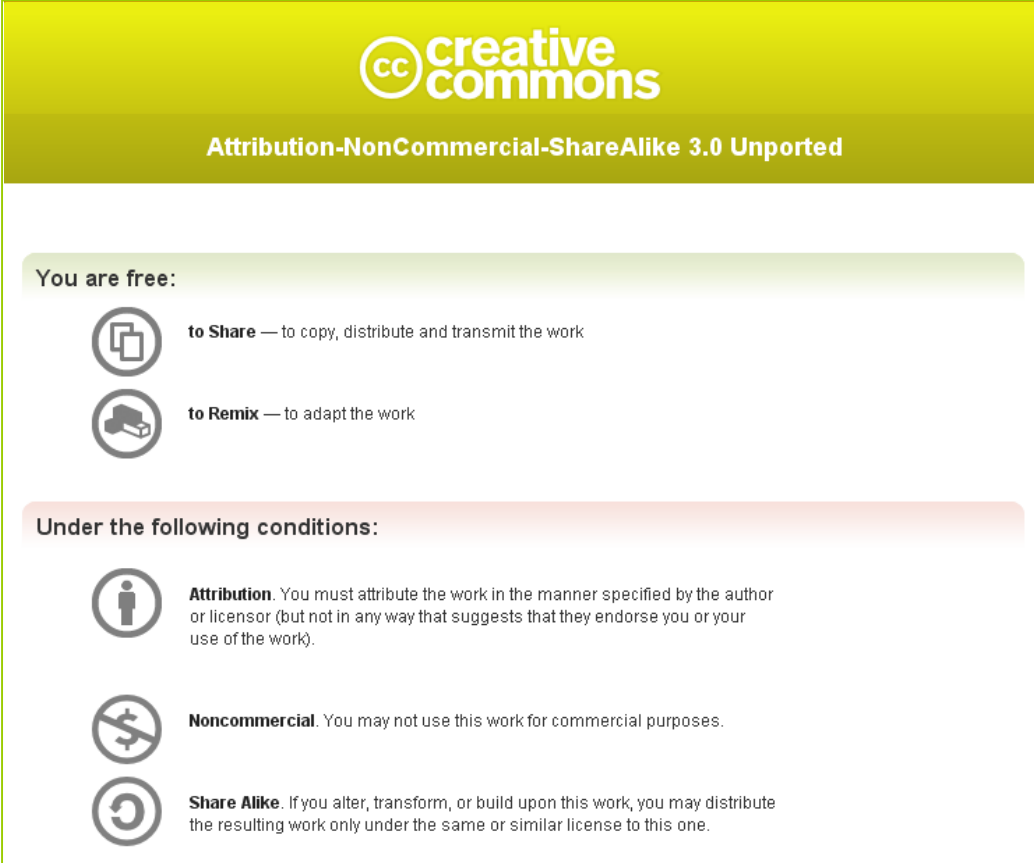
This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 License.

To view a copy of this license, visit

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

or send a letter to

Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.





The image is a graphic for the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported license. It features a yellow header with the Creative Commons logo and the text "creative commons". Below the header, the license name "Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported" is displayed. The main content is divided into two sections: "You are free:" and "Under the following conditions:". The "You are free:" section includes icons for "Share" (two overlapping squares) and "Remix" (a hand holding a pencil), with corresponding text explaining each. The "Under the following conditions:" section includes icons for "Attribution" (a person), "Noncommercial" (a dollar sign with a slash), and "Share Alike" (a circular arrow), with corresponding text explaining each.




creative commons

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported

You are free:

-  **to Share** — to copy, distribute and transmit the work
-  **to Remix** — to adapt the work

Under the following conditions:

-  **Attribution.** You must attribute the work in the manner specified by the author or licensor (but not in any way that suggests that they endorse you or your use of the work).
-  **Noncommercial.** You may not use this work for commercial purposes.
-  **Share Alike.** If you alter, transform, or build upon this work, you may distribute the resulting work only under the same or similar license to this one.