

Το κορίτσι που αγαπούσε το φθινόπωρο: μια ψηφιακή ιστορία με διδακτική αξιοποίηση στην τάξη

Ελευθερία Προδρόμου

Νηπιαγωγός στο 3ο Νηπιαγωγείο Παραλίας Πατρών
prodroeffi@gmail.com

Περίληψη

Η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί έναν συνδυασμό της προφορικής αφήγησης, με πολυμέσα και εργαλεία τηλεπικοινωνίας και θεωρείται μια πρωτοποριακή μέθοδος διδασκαλίας. Η δημιουργία της ψηφιακής ιστορίας με τίτλο «Το κορίτσι που αγαπούσε το Φθινόπωρο», μετά την ολοκλήρωσή της, χρησιμοποιήθηκε ως εκπαιδευτική παρέμβαση, από εκπαιδευτικό της Στ' τάξης του Δημοτικού Σχολείου στα πλαίσια υλοποίησης project, με στόχο την ανάπτυξη και καλλιέργεια των συναισθημάτων. Η επεξεργασία της ιστορίας, μαζί με δραστηριότητες που προέκυψαν, συνέβαλαν στην απόκτηση κοινωνικών δεξιοτήτων, καθώς μέσω της αντίληψης ότι τα συναισθήματα διαμορφώνουν το χαρακτήρα και την προσωπικότητα, οι μαθητές έμαθαν να επικοινωνούν καλύτερα στην τάξη, μειώνοντας τις αρχικά έντονες συγκρούσεις μεταξύ τους και παρατηρήθηκε σημαντική ωρίμανση των συναισθημάτων των μαθητών.

Λέξεις κλειδιά: ψηφιακή αφήγηση, Φθινόπωρο, συναισθήματα.

1. Εισαγωγή

Η εικόνα έχει πολύ σημαντικό ρόλο στη ζωή του ανθρώπου. Όλο και περισσότερο τα ΜΜΕ χρησιμοποιούν την εικόνα για να μεταδώσουν ή να ενισχύσουν ένα μήνυμα, μια πληροφορία. Μια εικόνα, χίλιες λέξεις! Πόσο μάλλον όταν η εικόνα έχει τη δυνατότητα να εμπλουτιστεί με ήχο, μουσική, κίνηση και να μεταμορφωθεί. Να αποτελέσει το πρώτο λιθαράκι για τη δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας. Και αυτή με τη σειρά της να γίνει εργαλείο στα χέρια του σύγχρονου εκπαιδευτικού καθώς η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως στρατηγική μάθησης σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης. (Robin και Pierson 2005)

Η δημιουργία ψηφιακών ιστοριών μπορεί να γίνει μια συναρπαστική διαδρομή, γιατί ενθουσιάζει τους μαθητές δίνοντας έμφαση στο δημιουργικό τους ταλέντο και κίνητρα να ερευνούν και να αφηγούνται τις δικές τους ιστορίες, ενισχύοντας τη δεξιότητα της κριτικής σκέψης και αυξάνοντας παράλληλα τις γνώσεις και δεξιότητές τους στη χρήση των υπολογιστών. Ξεκινώντας από την προσχολική εκπαί-

δευση, στην οποία η αφήγηση χρησιμοποιείται σε καθημερινή βάση και συνεχίζοντας στις επόμενες βαθμίδες, η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να αποδειχθεί ιδιαίτερα χρήσιμη, να υποστηρίξει τον εκπαιδευτικό στην επίτευξη πολλών μαθησιακών στόχων, καθώς η γνώση που προσφέρεται κατακτάται πιο εύκολα, αφού τα παιδιά είναι εξοικειωμένα με τα διαθέσιμα μέσα, δηλαδή υπολογιστές, ψηφιακές κάμερες, ψηφιακό ήχο και άλλα, από τη νηπιακή τους ηλικία. Σύμφωνα με τον Matthews (1977), ο τρόπος κωδικοποίησης και παρουσίασης του μαθησιακού αντικειμένου, όπως και κάθε είδους πληροφορίας, επηρεάζει σημαντικά τη δυνατότητα των ανθρώπων να το απομνημονεύσουν και να το ανακαλέσουν στο μέλλον. Άρα, ο παιδαγωγικός χαρακτήρας της ψηφιακής αφήγησης ενισχύεται περαιτέρω και με τη δυνατότητά της να υποστηρίζει αποτελεσματικά την εκπαιδευτική διαδικασία, ως μέσο για τη μεταβίβαση πληροφοριών, γνώσεων, αξιών και συμπεριφορών στον μαθητή. (Gersie 1992).

Στην απλή προφορική αφήγηση ο αφηγητής έχει τη δυνατότητα ενώπιον ενός ζωντανού κοινού και βλέποντας τις αντιδράσεις του να προσθέσει ή να αφαιρέσει στοιχεία, να αλλάξει τον τρόπο και το ύφος της αφήγησης και γενικά να αλληλεπιδρά με το κοινό από την αρχή μέχρι το τέλος. Βασικός σκοπός του δημιουργού μιας ψηφιακής αφήγησης είναι από την αρχή –εφόσον δεν έχει δυνατότητα παρέμβασης -να μπορέσει να δημιουργήσει τέτοιες συνθήκες αφήγησης, ιδιαίτερα μέσω του ήχου και της εικόνας, ώστε να εξωτερικεύσει και να μεταδώσει τα συναισθήματά του στο ακροατήριο και να δημιουργήσει έντονη συναισθηματική εμπλοκή του ακροατή στην ιστορία. Ο Βασίλης Οικονόμου σε άρθρο του με τίτλο «Αφήγηση (Storytelling)», αναφέρει ότι ακροατής ενδέχεται και να ταυτιστεί με κάποιον από τους πρωταγωνιστές της ιστορίας.

Η έγερση συναισθημάτων στο μαθητή είναι σημαντική, καθώς συμβάλλει στην ανάπτυξη του. Ο Goleman υποστηρίζει ότι έχουμε δυο είδη νοημοσύνης τη διανοητική και τη συναισθηματική. Η πορεία μας στη ζωή καθορίζεται από την ισόρροπη ανάπτυξη και των δυο καθώς η διανοητική διάσταση δεν εξασφαλίζει την επιτυχία στον άνθρωπο όταν ο συναισθηματικός τομέας δεν έχει αναπτυχθεί εξίσου ισόρροπα (Goleman, 2000). Ο Danniell Goleman, εκδίδοντας το πρώτο του σχετικό βιβλίο το 1998 μιλά για τη “νοημοσύνη της καρδιάς” και ορίζει τη Συναισθηματική Νοημοσύνη ως “την ικανότητα ενός ατόμου να αναγνωρίζει τα συναισθήματά του και τα συναισθήματα των άλλων, να τα χειρίζεται αποτελεσματικά και να δημιουργεί κίνητρα για τον εαυτό του”. Η γνωστική και συναισθηματική ανάπτυξη είναι δύο όψεις του ίδιου νομίσματος μέσα στην ολότητα της ζωής (Stroufe 2000:101-102). Τα πρώτα στάδια της ζωής είναι καθοριστικά για την ανάπτυξη των συναισθημάτων. Μεγαλώνοντας οι άνθρωποι αρχίζουν να κατανοούν πως οι άλλοι γύρω τους μπορεί να αισθάνονται διαφορετικά σε διαφορετικές καταστάσεις, αποκτούν δηλαδή ενσυναίσθηση, μια ικανότητα που πρέπει να αναπτυχθεί για μια ομαλή πορεία του μαθητή στη σχολική ζωή.

2. Η δημιουργία της ψηφιακής ιστορίας

2.1. Η Ψηφιακή Αφήγηση και ο εκπαιδευτικός: ένα επιμορφωτικό πρόγραμμα

Ο εκπαιδευτικός οφείλει να χρησιμοποιεί τις νέες τεχνολογίες στην εκπαίδευση, αλλά πρέπει να γνωρίζει ότι αυτό πρέπει να γίνεται προς όφελος του μαθητή. Στις σημαντικότερες θεωρίες μάθησης θα μπορούσε κάποιος να καταγράψει τις αρχές εκείνες που βρίσκουν εφαρμογή και συνυπάρχουν στη διαδικασία μάθησης μέσω υπολογιστών (Καύκουλα, 2003). Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης, συμπεριλαμβανομένης της εκπαίδευσης ενηλίκων και δια βίου μάθησης και σε όλα τα επιστημονικά πεδία (Τσιλιμένη, 2007).

Με γνώμονα τον εκπαιδευτικό χαρακτήρα της ψηφιακής αφήγησης πραγματοποιήθηκε το σεμινάριο με θέμα: «Ψηφιακή Αφήγηση και Ανάπτυξη Δεξιοτήτων Παραγωγής Λόγου και Συνεργατικών Δεξιοτήτων». Το σεμινάριο έγινε υπό την αιγίδα της Περιφερειακής Διεύθυνσης Π/θμιας και Δ/θμιας Εκπαίδευσης Δυτικής Ελλάδας σε συνεργασία με τις Σχολικές Συμβούλους, Βοϊνέσκου Ζαχαρούλα και Κοταδάκη Μαριάνθη και υλοποιήθηκε με την υποστήριξη του ΚΕ.ΠΑΗ.NET. Αχαΐας. Βασικοί στόχοι του σεμιναρίου ήταν η εκπαίδευση στην μεθοδολογία δημιουργίας μιας ψηφιακής ιστορίας και η σύνδεση του επιμορφωτικού της περιεχομένου με τη διδακτική πράξη, η εκπαίδευση στη χρήση εργαλείων εικόνας και ήχου, η παρουσίαση κειμενο-κεντρικών κυρίως εργαλείων Ψηφιακής Αφήγησης, όπως ψηφιακά βιβλία ιστοριών και εξοικείωση των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών με διάφορα εργαλεία δημιουργίας animated videos, καθώς και η εκπαίδευση στη διαδικασία και την λειτουργικότητα της παραγωγής του εικονογραφημένου σεναρίου (storyboard). Για όλους τους παραπάνω λόγους και με απώτερο σκοπό τον προσωπικό εμπλουτισμό γνώσεων και δεξιοτήτων στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές μέσα από τη συμμετοχή στο σεμινάριο αυτό και στα πλαίσια των εργασιών του σεμιναρίου δημιουργήθηκε η ψηφιακή ιστορία με τίτλο «Το κορίτσι που αγαπούσε το φθινόπωρο».

2.2. Συγγράφοντας την ιστορία

Η συγγραφή της ιστορίας ξεκίνησε μέσα από την επιλογή μιας εικόνας ανάμεσα σε πολλές που μας δόθηκαν. Παρατηρώντας τις εικόνες και προσπαθώντας να εμπνευστώ από κάποια από αυτές, κατέληξα στην παρακάτω εικόνα που μου δημιούργησε αρκετά συναισθήματα.



Εικόνα 1. Η εικόνα που με ενέπνευσε – το μελαγχολικό κορίτσι

Η συγκεκριμένη εικόνα θύμισε φθινόπωρο και δημιούργησε μια μελαγχολία, επειδή η κοπέλα φαίνεται στενοχωρημένη και πολύ μόνη. Η βασική ιδέα, λοιπόν, πάνω στην οποία δομήθηκε το σενάριο της ιστορίας ήταν η μοναξιά που επικρατεί στις μέρες μας και η έλλειψη επικοινωνίας, ειδικά στους νέους ανθρώπους.

Η ιστορία γράφτηκε για έναν συγκεκριμένο χαρακτήρα, τη Μελίτη. Είναι ένα μελαγχολικό κορίτσι, που μεγαλώνει μαζί με τη γιαγιά της σε ένα τουριστικό νησί. Η πολυάσχολη καθημερινότητα των γονιών της, ο ισχυρός δεσμός που ανέπτυξε με τη γιαγιά και η επαφή της με τη φύση είχαν σαν αποτέλεσμα τη δημιουργία μιας μοναχικής προσωπικότητας. Αργότερα, οι σπουδές της σε μια μεγαλούπολη και ο θάνατος της γιαγιάς δυσκόλεψαν ακόμη περισσότερο την εξωτερίκευση των συναισθημάτων της απέναντι στους άλλους και έτσι προτιμούσε να μιλάει και να απολαμβάνει τη συντροφιά των λουλουδιών, των πουλιών, των δέντρων. Αγαπούσε το Φθινόπωρο, γιατί πίστευε ότι ταίριαζε στην ιδιοσυγκρασία της. Κάποια στιγμή κουρασμένη από όλη αυτή τη σιωπή και τη μοναξιά και έχοντας ένα ατύχημα συνειδητοποίησε ότι πρέπει να επαναπροσδιορίσει τη σχέση της με τους ανθρώπους.

Το γράψιμο του σεναρίου ήταν το πρώτο βήμα για τη δημιουργία της ψηφιακής ιστορίας. Στη συνέχεια ακολούθησε η δημιουργία του εικονογραφημένου σεναρίου (storyboard), που περιλάμβανε τη λήψη αποφάσεων σχετικά με τον τρόπο οπτικοποίησης της ιστορίας. Το επόμενο στάδιο ήταν η εύρεση του κατάλληλου εργαλείου για να υλοποιηθεί η ψηφιακή ιστορία.

Η ιστορία δημιουργήθηκε με την τεχνική του photostory από εικόνες που αντλήθηκαν από την ψηφιακή βιβλιοθήκη Google images και εμπλουτίστηκε με ήχο και μουσική από τις βιβλιοθήκες ήχων που υπάρχουν στο διαδίκτυο όπως το YouTube

Audio Library (music) και το SoundBible.com, ενώ η αφήγηση έγινε από την εκπαιδευτικό. Μπορείτε να δείτε την ιστορία στο παρακάτω link:

<https://www.dropbox.com/s/iw0esbby8fjkhqd/%CE%A4%CE%9F%20%CE%9A%CE%9F%CE%A1%CE%99%CE%A4%CE%A3%CE%99%20%CE%A0%CE%9F%CE%A5%20%CE%91%CE%93%CE%91%CE%A0%CE%9F%CE%A5%CE%A3%CE%95%20%CE%A4%CE%9F%20%CE%A6%CE%98%CE%99%CE%9D%CE%9F%CE%A0%CE%A9%CE%A1%CE%9F%20%CE%A3%CE%A5%CE%9D%CE%95%CE%94%CE%A1%CE%99%CE%9F.wmv?dl=0>

Με την ολοκλήρωση της ιστορίας - και στα πλαίσια της άριστης συνεργασίας με τους εκπαιδευτικούς του συστεγαζόμενου δημοτικού σχολείου -ζητήθηκε από τη δασκάλα της Στ΄ τάξης του Δημοτικού για χρήση στην τάξη της. Η συνάδελφος ζήτησε να γίνουν και κάποιες δραστηριότητες σε συνεργασία των δύο εκπαιδευτικών όποτε ήταν δυνατόν. Η πρόσκληση συνεργασίας έγινε αποδεκτή με μεγάλη χαρά, διότι υλοποιούσε project για τα συναισθήματα κάτι που είχε άμεση σχέση με το θέμα της ιστορίας μας. Υπολογίσαμε ότι θα χρειάζονταν 3-4 διδακτικές ώρες για να υλοποιήσουμε τις δραστηριότητες που αποφασίσαμε από κοινού, προκειμένου να επιτευχθεί ο σκοπός και οι στόχοι της παρουσίασης της ιστορίας στην τάξη.

3. Αξιοποίηση της ψηφιακής ιστορίας

3.1. Προφίλ τάξης –εκπαιδευτικό περιβάλλον

Η Στ΄ τάξη του συστεγαζόμενου Δημοτικού σχολείου αποτελούνταν από 15 αγόρια και 7 κορίτσια με διαφορετικές μαθησιακές δυνατότητες, καθώς και διαφορετικό οικογενειακό περιβάλλον και ενδοοικογενειακές σχέσεις. Τα αγόρια είχαν πολύ συχνά προστριβές μεταξύ τους και εκφράζονταν επιθετικά. Επίσης, συχνά στους καβγάδες εμπλέκονταν και γονείς κάποιων μαθητών. Η μεγαλύτερη πηγή του κακού ήταν ο έντονος εγωκεντρισμός που υπήρχε. Η συνάδελφος εκπαιδευτικός της τάξης σκέφτηκε να υλοποιήσει μετά τα Χριστούγεννα ένα project για τα συναισθήματα, ώστε να βοηθήσει τους μαθητές της να αποκτήσουν συναισθηματικές δεξιότητες και να βελτιώσει το κλίμα στην τάξη της. Γνώριζε το συγκεκριμένο σενάριο της ψηφιακής ιστορίας και θεώρησε ότι θα αποτελούσε μια καλή διδακτική παρέμβαση για το συγκεκριμένο project.

Πριν την παρουσίαση της ψηφιακής ιστορίας στα παιδιά, είχαν προηγηθεί από τη συνάδελφο αρκετές δραστηριότητες στην τάξη σχετικές με το πρόγραμμα που υλοποιούσε όπως: παιχνίδια γνωριμίας, συζητήσεις, παιχνίδια παντομίμας όπου τα παιδιά προσπαθούσαν να παραστήσουν με διάφορους τρόπους το πώς νιώθουν, καθώς και δραματοποιήσεις και ελεύθεροι αυτοσχδιασμοί.

3.2. Σκοπός-Στόχοι

Ο γενικός σκοπός που θέσαμε ήταν:

Να εκπαιδευτούν οι μαθητές στην ανάπτυξη και καλλιέργεια των συναισθημάτων και να βελτιωθούν οι διαπροσωπικές σχέσεις των μαθητών και μαθητριών.

Ειδικότερα:

- Να μάθουν να εντοπίζουν και να αναγνωρίζουν τα συναισθήματα
- Να μπορούν να εκφράζουν και να αξιολογούν την ένταση των συναισθημάτων τους
- Να μπορούν να χειρίζονται τα συναισθήματα τους
- Να καλλιεργήσουν τις διαπροσωπικές σχέσεις
- Να βελτιώσουν τις γνώσεις και δεξιότητες στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές
- Να μπορέσουν να λειτουργήσουν σαν ομάδα και να ανακαλύψουν τη δυναμική της.

3.3. Διαδικασία-Βήματα

Η προβολή της ψηφιακής ιστορίας καθώς και όλες οι δραστηριότητες που ακολούθησαν έγιναν στην αίθουσα πληροφορικής του Δημοτικού σχολείου, και χρειάστηκαν 4 διδακτικές ώρες. Τα παιδιά παρακολούθησαν την ψηφιακή ιστορία. Στη συνέχεια τους ζητήσαμε να μας πουν ποια συναισθήματα μπόρεσαν να εντοπίσουν και να αναγνωρίσουν. Τα παιδιά στάθηκαν ιδιαίτερα στην αντίφαση που υπήρχε ανάμεσα στην μελαγχολική αίσθηση που κυριαρχεί στην ιστορία και στην ευτυχία που αισθάνεται ταυτόχρονα η ηρωίδα παρόλο που βιώνει μια πολύ άσχημη κατάσταση. Κάποιοι μαθητές παρατήρησαν ότι η ηρωίδα κουρασμένη ίσως από τη μοναξιά της και παρόλο που βιώνει μια κατάσταση που της αρέσει πολύ (βροχή) προαισθάνεται ότι κάτι άσχημο θα συμβεί. Επίσης, συζητήσαμε για την ανάγκη που νιώθει η ηρωίδα στο τέλος να επικοινωνήσει πιο πολύ με τους ανθρώπους, να κάνει φίλους και να μοιραστεί τα όμορφα και άσχημα πράγματα που της συμβαίνουν. Συζητήσαμε για όλα τα συναισθήματα που δημιουργήθηκαν στα παιδιά. Ενθαρρύνθηκαν να νιώσουν άνετα με τον εαυτό τους, να μουν στην θέση της ηρωίδας και στη συνέχεια ξεκινήσαμε μια συζήτηση με τη μορφή ερωτήσεων ανοιχτού τύπου, όπως:

- Πώς νομίζετε ότι αισθάνεται η ηρωίδα της ιστορίας;
- Πώς νιώθει που βρίσκεται σε μια μεγαλούπολη χωρίς φίλους και αγαπημένα πρόσωπα;
- Πιστεύετε ότι θα ήθελε να μοιραστεί τα συναισθήματα της με άλλους ανθρώπους;
- Εσείς πώς νιώθετε όταν είστε μόνοι σας;

Στην πορεία της συζήτησης διευρύνουμε και εμπλουτίσαμε τις ερωτήσεις:

- Ποια συναισθήματα γνωρίζετε;

- Πώς τα αναγνωρίζουμε και πώς εκφράζονται;
- Εκδηλώνουν πάντα οι άνθρωποι τα συναισθήματα τους;
- Πώς αισθάνεστε όταν τσακώνεστε με τους συμμαθητές σας;
- Πώς πιστεύετε ότι πρέπει να αντιδρούμε όταν ο φίλος μας ή ο συμμαθητής μας, μας μιλήσει άσχημα ή νευριασμένα;

Ενθαρρύνουμε τα παιδιά να μας μιλήσουν για το ποια γεγονότα στην καθημερινότητά τους μπορεί να τους προκαλούν λύπη, χαρά, θυμό, απογοήτευση.

Έγινε εκτεταμένη αναφορά στους εξωτερικούς παράγοντες, όπως οι καιρικές συνθήκες, η εναλλαγή των εποχών, που μπορούν να επηρεάσουν το συναισθηματικό κόσμο των ανθρώπων. Οι μαθητές προβληματίστηκαν για το τι μπορούμε να κάνουμε αν κάποιος φίλος ή συμμαθητής μας νιώθει μόνος, λυπημένος ή φοβισμένος. Χωρίσαμε τα συναισθήματα σε θετικά και αρνητικά και συζητήσαμε για το πώς η ποιότητα τους μπορεί να επηρεάσει την ψυχική διάθεση των ανθρώπων και ειδικότερα των μαθητών και κατά συνέπεια πώς μπορεί να επηρεάσει το κλίμα της τάξης, το οποίο μας προβληματίζε.

Σε επόμενη συνάντησή μας ζητήσαμε από τα παιδιά να μας πουν αν πιστεύουν ότι υπάρχει σχέση ανάμεσα στα χρώματα και τα συναισθήματα και τα προτρέψαμε να αποτυπώσουν τα συναισθήματα που τους δημιουργήθηκαν μετά την παρουσίαση της ιστορίας, μέσα από χρώματα που θεωρούν ότι ταιριάζουν και να δημιουργήσουν τα δικά τους έργα τέχνης. Παρατηρήθηκε ότι τα παιδιά απεικόνιζαν με σκούρα χρώματα τα αρνητικά συναισθήματα, ενώ τα φωτεινά κυριαρχούσαν στην απεικόνιση των θετικών και χαρούμενων συναισθημάτων. Με τα έργα των μαθητών που προέκυψαν και με τη βοήθειά τους, δημιουργήθηκε από τις εκπαιδευτικούς με την τεχνική του photostory ένα μικρό βίντεο που επενδύθηκε με μουσική της αρεσκείας τους, το οποίο δεν αναρτήθηκε στο διαδίκτυο, έγινε για λόγους καθαρά ψυχαγωγικούς και εκπαιδευτικούς.

Τέλος, στην τελευταία διδακτική ώρα τα παιδιά χωρίστηκαν σε ομάδες και αναζήτησαν στο διαδίκτυο έργα διάσημων ζωγράφων τα οποία αποτυπώνουν τα συναισθήματα των ανθρώπων ανάλογα με τις εποχές. Με αυτόν τον τρόπο τα παιδιά ήρθαν σε επαφή με το περιβάλλον μέσα από μια διαφορετική προσέγγιση, που τους άρεσε πολύ.

Τους πίνακες, που βρήκαν, τους εκτύπωσαν και τους ανήρτησαν στον τοίχο της τάξης τους, που ήταν αφιερωμένος στο project για τα συναισθήματα, μαζί με τους δικούς τους πίνακες ζωγραφικής. Ενδεικτικά παρουσιάζουμε εδώ δυο πίνακες από αυτούς που εντόπισαν τα παιδιά. Στον πρώτο πίνακα η Αμερικανίδα ζωγράφος από την Πενσυλβάνια Μαίρη Κάσατ (Εικόνα 2), παρουσιάζει μία μοναχική γυναίκα που κάθεται στο παγκάκι του πάρκου, βυθισμένη στις σκέψεις της. Στα παιδιά θύμισε πολύ την ηρωίδα της ψηφιακής ιστορίας.



Εικόνα2. Μαίρη Κάσατ, Φθινόπωρο

Επίσης, παρατήρησαν ότι στους περισσότερους πίνακες με θέμα το φθινόπωρο υπήρχε μια διάχυτη μελαγχολία, που δεν συναντάς στους πίνακες που απεικονίζουν άλλες εποχές. Ακόμη και στους πίνακες που απεικονίζουν το χειμώνα σε συνάρτηση με τον άνθρωπο, συναντάς εύκολα χαρούμενα πρόσωπα και ειδικά όταν χιονίζει. Στον δεύτερο πίνακα, έργο του Edward Henry Potthast (Εικόνα 3), οι νεαρές κοπέλες ακτινοβολούν από χαρά μια ανοιξιότικη ημέρα.



Εικόνα 3. Edward Henry Potthast Walkin'

4. Συμπεράσματα

Όταν ένα παιδί ξεκινά τη σχολική του ζωή, δεν είναι μόνο μαθητής, είναι και συμμαθητής. Ως συμμαθητής λοιπόν έχει να αντιμετωπίσει και να επιλύσει ποικίλες διαφορές και νέες μορφές διαπροσωπικής συμπεριφοράς με τους συνομηλικούς του. (Παρασκευόπουλος, 1985).

Έχοντας σαν γνώμονα τα παραπάνω η εκπαιδευτική δράση που έγινε στην Στ' τάξη του Δημοτικού Σχολείου σε συνδυασμό με το project που υλοποιήθηκε από την συνάδελφο είχε σαν αποτέλεσμα να αποκτήσουν οι μαθητές κοινωνικές δεξιότητες όπως ο αυτοέλεγχος, η ενσυναίσθηση, η συνεργασία και ο αμοιβαίος σεβασμός. Ιδιαίτερα η ενσυναίσθηση, η ικανότητα δηλαδή του παιδιού να αντιλαμβάνεται τα

συναισθήματα, τις ανάγκες και τις ανησυχίες των φίλων και συμμαθητών του, είναι απαραίτητη κοινωνική δεξιότητα που συμβάλει τα μέγιστα στη διαχείριση των σχέσεων ανάμεσα στους μαθητές μιας τάξης.

Τα παιδιά κατάφεραν σε μεγάλο βαθμό να αναπτύξουν την ικανότητα της αυτογνωσίας, που έχει σαν φυσικό επακόλουθο την απόκτηση της αυτοεκτίμησης που αποτελεί κυρίαρχη ικανότητα για να μπορείς να εκτιμάς τους γύρω σου. Το γεγονός ότι λειτούργησαν σε τέσσερις ομάδες όσες και οι εποχές, τους βοήθησε σημαντικά στην εργασία τους και ενίσχυσε το δέσιμο ανάμεσά τους, καθώς συνεργάστηκαν άνογα. Σύμφωνα με τη συνάδελφο σε μετέπειτα συζητήσεις που έγιναν μεταξύ μας, αναφέρθηκε ότι δυο από τα πιο απομονωμένα παιδιά της τάξης άρχισαν να λειτουργούν περισσότερο ομαδικά καθώς έγινε μεγάλη προσπάθεια προσέγγισης από τα άλλα παιδιά..

Το σημαντικότερο όμως από όλα είναι ότι τα παιδιά ξέφυγαν από τον εγωκεντρισμό τους. Σταμάτησαν να λειτουργούν σαν «εγώ» και άρχισαν όλο και περισσότερο κάθε μέρα να λειτουργούν σαν «εμείς». Καθώς τα παιδιά ανακάλυπταν ότι οι συμμαθητές τους μπορεί να ένιωθαν τα ίδια συναισθήματα που κατά καιρούς είχαν νιώσει, ότι μπορεί να είχαν υποφέρει στο σπίτι ή στο σχολείο, να είχαν λυπηθεί, νευριάσει ή χαρεί, άρχισε να επιτυγχάνεται σταδιακή εδραίωση σχέσεων αμοιβαιότητας και εμπιστοσύνης.

Αναφορές

Bruner, J. S. (1996). *The culture of education*. USA: HARVARD University Press. VI

Gersie, A. (1992) *Earthtales: Storytelling in Times of Change*, Green Print, London, p. 1

Matthews, R. C. (1977). *Semantic judgments as encoding operations: The effects of attention to particular semantic categories on the usefulness of interitem relations in recall*. *Journal of Experimental Psychology: Human Learning and Memory*, 3.

Robin, B. R., & Pierson, M. E. (2005). *A multilevel approach to using digital storytelling in the classroom*. Paper presented at the Annual Meeting of the Society for Information Technology Teacher Education. Phoenix, AZ

Goleman D.(2000). *Η Συναισθηματική Νοημοσύνη στο χώρο της εργασίας*. Αθήνα: Εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα.

Goleman, D. (1998). *Η Συναισθηματική Νοημοσύνη: γιατί το EQ είναι πιο σημαντικό από το IQ*. Αθήνα: Εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα.

Sroufe A. (2000). *Συναισθηματική ανάπτυξη, Η οργάνωση της συναισθηματικής ζωής στα πρώιμα χρόνια*. Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτης.

Καύκουλα Ευαγγελία, Πρακτικά του Ελληνικού Ινστιτούτου Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και Εκπαίδευσης (ΕΛΛ. Ι. Ε. Π. ΕΚ.), 3 Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Κριτική, Δημιουργική, Διαλεκτική Σκέψη στην Εκπαίδευση: Θεωρία και Πράξη», Αθήνα, 13-14 Μαΐου 2006.

Παρασκευόπουλος, Ι. (1985). *Εξελικτική ψυχολογία*. Αθήνα 1985.

Τσιλιμένη, Τ. (2007). «Η αφήγηση στη σύγχρονη εποχή: Γενική και ειδική θεώρηση. Δυνατότητες και περιορισμοί για μια “νέα” συνάντηση του σύγχρονου ανθρώπου με την προφορική τέχνη του λόγου», στο Τσιλιμένη, Τ. Γραϊκος, Ν. (επιμ.), *Αφήγηση και Π.Ε.: Κείμενα διημερίδας στο ΚΠΕ Ανατ. Ολύμπου*. Συνδιοργανωτές: Εργαστήριο Λόγου Πολιτισμού Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, Όμιλος Φίλων Αφήγησης, ΚΠΕ Ανατ. Ολύμπου, σελ. 17-26, Παλαιός Παντελεήμονας Πιερίας, Έκδοση ΚΠΕ Ανατ. Ολύμπου.

Ιστοσελίδες:

<https://economy.wordpress.com/εκπαιδευτικό-υλικό/αφήγηση-storytelling>
www.elliepek.gr/documents/3o_synedrio_eisigiseis/kaukoula.pdf

Abstract

The digital storytelling is a combination of oral storytelling, with multimedia and telecommunication tools and is considered a pioneering teaching method. The creation of the digital story titled "The Girl Who Loved the Autumn", after its completion, was used as an educational intervention by an elementary school teacher in the framework of a project, aiming at the development and cultivation of emotions. The processing of history, along with activities that have arisen, contributed to the acquisition of social skills, as through the perception that emotions shape character and personality, students learned to communicate better in the classroom, reducing the initially intense conflicts between them, and observed significant maturation of students' feelings.

Keywords: Digital storytelling, autumn, sentiments