

Στη Χώρα των Γιγάντων!!!

Μια ψηφιακή ιστορία περιπέτειας και φαντασίας για το Νηπιαγωγείο

Παναγιώτα Σαββανή

57° Νηπιαγωγείο Πατρών
tsavvani@gmail.com

Περίληψη

Η παρούσα εισήγηση αναφέρεται στη δημιουργία μιας φανταστικής ψηφιακής ιστορίας, ειδικά σχεδιασμένης για το Νηπιαγωγείο, με τη χρήση των Τ.Π.Ε. Το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο, προσδιορίζει την Πληροφορική, ως μία από τις πέντε κατευθύνσεις των προγραμμάτων σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων. Η παρούσα ψηφιακή ιστορία έχει ως σκοπό, μέσω του Η/Υ, την εξοικείωση των παιδιών με ένα διαφορετικό τρόπο αφήγησης, που θα ενεργοποιήσει τη φαντασία τους, θα τα διασκεδάσει και θα εμπλουτίσει τον προφορικό τους λόγο. «Στη Χώρα των Γιγάντων» αξιοποιούνται: εικόνες επεξεργασμένες ή μεταφορτωμένες, μουσική, κείμενο, ηχογραφημένη αφήγηση και εφέ με τέτοιο τρόπο, ώστε η εικόνα και ο ήχος συνδυαστικά να προβάλουν τον φανταστικό κόσμο των παραμυθιών, ο οποίος έλκει, εμπνέει και ενεργοποιεί τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας.

Λέξεις κλειδιά: Ψηφιακή αφήγηση, Νηπιαγωγείο, Νέες Τεχνολογίες, Τ.Π.Ε.

1. Εισαγωγή

Το πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου για τη χρήση των ΤΠΕ εισάγει τη γνωριμία με τη χρήση του υπολογιστή ως εποπτικού μέσου διδασκαλίας και ως εργαλείου διερεύνησης και επικοινωνίας, πάντα με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού (ΥΠΕΠΘ – ΠΙ, 2012). Έρευνες έχουν τονίσει ότι η χρήση του Η/Υ από τα νήπια ως εργαλείου – μέσου μπορεί να έχει καλύτερα αποτελέσματα σε συνδυασμό με τις σχολικές δραστηριότητες (Ντολιοπούλου, 2006, Νικολοπούλου, 2009).

Η παρούσα ψηφιακή ιστορία έχει ως σκοπό, μέσω του Η/Υ, την εξοικείωση των παιδιών με ένα διαφορετικό τρόπο αφήγησης, που θα ενεργοποιήσει την φαντασία τους, θα τα διασκεδάσει και θα εμπλουτίσει τον προφορικό τους λόγο. Παράλληλα, με τη προβολή της ταινίας τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να εργαστούν ομαδικά, να δημιουργήσουν και αυτενεργώντας να γνωρίσουν καινούρια διδακτικά εργαλεία. Και αυτό, γιατί η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί εξέλιξη της απλής αφήγησης, καθώς χρησιμοποιεί πολυμεσικά και διαδραστικά στοιχεία και υπόσχεται

επιπλέον οφέλη στη μαθησιακή προσέγγιση. Σύμφωνα με το Lathem (2005) ορίζεται: ως ο συνδυασμός της παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με τα πολυμέσα του 21^{ου} αιώνα. Είναι μια διαδικασία που συνδυάζεται με τα ψηφιακά μέσα, για να εμπλουτίσει και να ενισχύσει το γραπτό ή τον προφορικό λόγο.

Υπάρχουν αρκετές έρευνες στη διεθνή βιβλιογραφία που αναφέρονται στη ψηφιακή αφήγηση: Οι Robin και Pierson (2005) εισηγήθηκαν ότι οι μαθητές από όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης μπορούν να μάθουν πώς να δημιουργήσουν ψηφιακές ιστορίες. Ο Benmayor (2008) υποστήριξε ότι η ψηφιακή αφήγηση είναι μια ενεργητική και όχι παθητική διαδικασία που διαμορφώνει ένα δημιουργικό περιβάλλον μάθησης και επικοινωνίας, ένα πλαίσιο ενθάρρυνσης για εκπαιδευτές και εκπαιδευόμενους. Σύμφωνα με τον Benmayor η ψηφιακή αφήγηση είναι βασισμένη στην παιδαγωγική, όπου οι μαθητές φέρουν τη πολιτιστική τους γνώση και εμπειρία σε σώμα, συμπεριλαμβανομένων των δεξιοτήτων και της υποστήριξης της τεχνολογίας, για να μεταφέρουν τη σκέψη τους και να ενδυναμώσουν τους εαυτούς τους. Ο Ohler (2006) υποστήριξε ότι η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να είναι χρήσιμη στο πρόγραμμα σπουδών εάν οι δάσκαλοι εστιάσουν στην ιστορία και χρησιμοποιήσουν την ψηφιακή αφήγηση για την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, του δημιουργικού γρανιμάτος και του ψηφιακού γραμματισμού. Στην Ελληνική βιβλιογραφία, υποστηρίζεται ότι με την ψηφιακή αφήγηση ο μαθητής μπορεί να καλλιεργήσει ταυτόχρονα τον ψηφιακό, τον τεχνολογικό, τον οπτικό και τον πληροφοριακό γραμματισμό (Αποστολίδου 2012). Συνεπώς η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να δημιουργηθεί σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης, από το Νηπιαγωγείο και μέχρι το Πανεπιστήμιο. Όμως για την ανάπτυξη της δυνατότητας παραγωγής ψηφιακών αφηγήσεων, απαιτείται μια κατάλληλα διδακτική προσέγγιση (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010). Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να τη χρησιμοποιήσουν με ποικίλους τρόπους, αρκεί να κεντρίσουν το ενδιαφέρον των μαθητών, την προσοχή τους, παρέχοντας κίνητρα και δίνοντας έμφαση στο δημιουργικό ταλέντο των παιδιών. Οι μαθητές αναπτύσσουν έτσι επικοινωνιακές δεξιότητες, μαθαίνουν να εκφράζουν τις απόψεις τους, αυξάνοντας παράλληλα γνώσεις και δεξιότητες στη χρήση των υπολογιστών.

Μια πολύ δημοφιλής μέθοδος συνδυασμού παραδοσιακής αφήγησης και ψηφιακών εργαλείων στις Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής, αλλά σχετικά νέα μέθοδος εργασίας στην Ευρώπη, εξαπλώνεται σιγά σιγά παγκοσμίως. Το Center for the Digital Storytelling στο Berkeley, για παράδειγμα, έχει ευρεία απήχηση στις Η.Π.Α. και στη Ν.Α. Ευρώπη. Προσφέρει σεμιναριακά μαθήματα ψηφιακής αφήγησης και αναρτά ψηφιακό υλικό. Η ύπαρξη πλήθους ελεύθερων λογισμικών επιτρέπει ακόμη και στους αρχάριους χρήστες υπολογιστών να γίνουν ψηφιακοί παραγωγοί, συντάκτες και διανομείς μέσω σε μεγάλη κλίμακα μέσα από το διαδίκτυο.

Στην Ελλάδα, η πλατφόρμα «Αίσωπος» αναπτύχθηκε από το Ι.Ε.Π και αποτελεί ένα πρωτοποριακό ολοκληρωμένο εργαλείο Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Συγγραφής,

Αξιολόγησης και Παρουσίασης Ψηφιακών, Διαδραστικών, Διδακτικών Σεναρίων σε ένα σύγχρονο και λειτουργικό περιβάλλον.

Στο διαδίκτυο, χαρακτηριστικό παράδειγμα ανοικτής ψηφιακής αφήγησης αποτελεί ο ιστότοπος Μηλιά. Η Μηλιά, είναι μια ανοιχτή πλατφόρμα ψηφιακής αφήγησης (“social interactive digital storytelling”) η οποία υποστηρίζει την ψηφιακή καταγραφή, παρουσίαση και συνδημιουργία αφηγήσεων κάθε είδους και μορφής και έχει τιμηθεί με τη διεθνή διάκριση Euromedia Seal of Approval της διοργάνωσης Erasmus Euromedia Awards 2011. Η ιδέα είναι ο καθένας μόνος του ή ομαδικά να φυτέψει μια ιστορία και να τη βλέπει να αναπτύσσεται με τη μορφή ενός δέντρου.

Επίσης, έχουν καταγραφεί μελέτες περίπτωσης χρήσης ψηφιακής αφήγησης κυρίως, στην προσχολική ηλικία. Μια ψηφιακή παρουσίαση ενός τοπικού Βεροιώτικου παραμυθιού: «Του χρυσό του πλι» πραγματοποιήθηκε στο 12ο Νηπιαγωγείο Βέροιας τη σχολική χρονιά 2012-2013 Τα νήπια σε κλίμα συνεργασίας και αλληλεπίδρασης ανέπτυξαν πρωτοβουλίες αυτοδιόρθωσης και αυτοέλεγχου κατά την διεξαγωγή των δραστηριοτήτων γεγονός που ενίσχυσε την αυτονομία τους στη χρήση του υπολογιστή. Έμαθαν να χρησιμοποιούν ικανοποιητικά το λογισμικό των παρουσιάσεων και τις δυνατότητες του και μέσα από την ψηφιακή απόδοση του παραδοσιακού παραμυθιού έγιναν κοινωνοί μιας τοπικής διαλέκτου (Βεροιώτικη-Μακεδονική), αναγνώρισαν λέξεις και εκφράσεις που χρησιμοποιούν οι παππούδες τους και έμαθαν την σημασία τους.

Επιπρόσθετα, στο πλαίσιο πτυχιικών εργασιών υλοποιήθηκαν σενάρια ιστοριών χρησιμοποιώντας το εργαλείο Scratch. Στόχος των σεναρίων ήταν τα παιδιά να αναγνωρίζουν γραφήματα (γράμματα) και να τα διακρίνουν από άλλα με βάση τον ήχο του φωνήματος στον οποίο αντιστοιχούν (καλλιέργεια φωνολογικής ενημερότητας/επίγνωσης), να μετατρέπουν μια σειρά από εικονικές παραστάσεις σε λόγο, επιλέγοντας το κατάλληλο γράμμα, να διακρίνουν, αλλά και να συγκρίνουν ή να επιλέγουν τις σωστές λογικές ακολουθίες για να συνεχίσουν ένα μοτίβο (καλλιέργεια μαθηματικής- λογικής σκέψης). Επιπλέον, συνεργάστηκαν ακολουθώντας κανόνες ενός ομαδικού παιχνιδιού (καλλιέργεια προσωπικής και κοινωνικής ανάπτυξης) και κατόρθωσαν να σχεδιάσουν ή να κατασκευάσουν ένα επιτραπέζιο παιχνίδι, αξιοποιώντας τις δυνατότητες του διαδικτύου

Στην εκπαίδευση η αφήγηση αποτελεί μια ευρέως χρησιμοποιούμενη εκπαιδευτική στρατηγική, καθώς έχει αποδειχθεί ότι αυξάνει τις προφορικές και βελτιώνει τις γραπτές ικανότητες λόγου των εκπαιδευομένων, ενώ ταυτόχρονα ενισχύει δεξιότητες κριτικής σκέψης, ανάλυσης και σύνθεσης πληροφοριών. Με την εισαγωγή των πολυμέσων η μορφή της τροποποιείται και προσφέρει νέες διδακτικές τεχνικές στους εκπαιδευτικούς. Είναι γεγονός ότι η ικανότητα παραγωγής ψηφιακών αφηγήσεων θεωρείται σήμερα μια βασική μορφή γραμματισμού. Η εφαρμογή λοιπόν της ψηφιακής αφήγησης στο Νηπιαγωγείο αφορά κυρίως στη μεταφορά ιστοριών και παραμυθιών όπου η οθόνη του υπολογιστή μιμείται τη σελίδα του εικονογρα-

φημένου βιβλίου (Γιαννικοπούλου, 1996). Στην παρούσα ψηφιακή ιστορία, οι δραστηριότητες που αναπτύχθηκαν μπορούν να ενταχθούν στη διαθεματική προσέγγιση όπως αναφέρεται στο ΔΕΠΠΣ για το Νηπιαγωγείο (ΥΠΕΠΘ – ΠΙ, 2003) και συγκεκριμένα στο γνωστικό αντικείμενο «Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών» με επέκτασή του, στο γνωστικά αντικείμενα «Παιδί και Γλώσσα» (προφορική επικοινωνία, γραφή, ανάγνωση), «Παιδί και Έκφραση και Δημιουργία».

Οι προαπαιτούμενες γνώσεις των παιδιών είναι να αναγνωρίζουν πολλά συμβατικά παραμύθια και ιστορίες, και να διαθέτουν βασικές γνώσεις υπολογιστή (ενεργοποίηση – απενεργοποίηση υπολογιστή, χρήση πληκτρολογίου – ποντικιού), αξιολοιώντας κάθε φορά ανάλογα την τεχνολογία. Επειδή η αφήγηση και συγκεκριμένα τα παραμύθια αποτελούν σχεδόν καθημερινή ενασχόληση στο Νηπιαγωγείο, οι Νέες Τεχνολογίες διευκολύνουν τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας να έρθουν σε επαφή μαζί τους από μια άλλη οπτική γωνία, αυτή της ψηφιακής αφήγησης. Οι πιθανές δυσκολίες που θα αντιμετωπίσουν είναι να κατανοήσουν την καινούρια μορφή αφήγησης την ψηφιακή, καθώς επίσης να γνωρίσουν 1) τα εργαλεία, που είναι απαραίτητα για την δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας και 2) την εκκίνηση και τη χρήση των ανάλογων λογισμικών και διαδικτυακών εφαρμογών.

Στο υποστηρικτικό διδακτικό υλικό περιέχονται τα μέρη της δραστηριότητας που έχει προετοιμάσει η Νηπιαγωγός, οι προφορικές οδηγίες που δίνονται από τη Νηπιαγωγό και τα αρχεία των λογισμικών – εφαρμογών που θα χρησιμοποιηθούν. Στην υλικοτεχνική υποδομή περιλαμβάνεται ένα υπολογιστικό σύστημα (κεντρική μονάδα, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, εκτυπωτής) με σύνδεση στο διαδίκτυο. Η προετοιμασία της τάξης για την προβολή της ψηφιακής ιστορίας, επιτυγχάνεται, μέσα από ένα φανταστικό και περιπετειώδες ταξίδι στον κόσμο των παραμυθιών.

Ακολουθώς ανιχνεύονται και αποτυπώνονται οι πρότερες γνώσεις και αναπαραστάσεις των παιδιών, σχετικά με το τι είναι τα παραμύθια (παραδοσιακή αφήγηση) και πώς φτιάχνονται. Αναφέρονται τα αγαπημένα τους παραμύθια. Στην πορεία, μέσα από διάφορες διεργασίες, θα γνωρίσουν την ψηφιακή αφήγηση και τα χαρακτηριστικά της και θα τη συγκρίνουν με την παραδοσιακή και συμβατική, ανακαλύπτοντας ομοιότητες και διαφορές.

Η αφορμή για τη δημιουργία της ψηφιακής ιστορίας, «Στη Χώρα των Γιγάντων», δόθηκε κατά τη διάρκεια της επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών σε σεμινάριο που είχε ως θέμα την «Ψηφιακή Αφήγηση και Ανάπτυξη Δεξιοτήτων Παραγωγής Λόγου και Συνεργατικών Δεξιοτήτων» και έγινε υπό την αιγίδα της Περιφερειακής Διεύθυνσης Π/θμιας και Δ/θμιας Εκπαίδευσης Δυτικής Ελλάδας σε συνεργασία με τις Σχολικές Συμβούλους, Κοταδάκη Μαριάνθη και Βοϊνέσκου Ζαχαρούλα με την υποστήριξη του ΚΕ.ΠΑΛΗ.NET. Αχαΐας.

Η προσωπική επιλογή του συγγραφέα-Εκπαιδευτικού, μιας εικόνας ανάμεσα από πολλές και διαφορετικές, αποτέλεσε την αρχή για την εγγραφή του σεναρίου της

ιστορίας. Η επιλογή έγινε με κριτήριο, τα ενδιαφέροντα των παιδιών της προσχολικής ηλικίας, που μαγεύονται από τις ιστορίες περιπέτειας και φαντασίας. Η παρούσα ψηφιακή ιστορία, είναι παραγόμενο προϊόν Εκπαιδευτικού με επέκταση δραστηριοτήτων στα παιδιά του Νηπιαγωγείου.



Εικόνα 1. Αφορμή για την συγγραφή του σεναρίου

2. Πληροφορίες για την ιστορία –Δράσεις

2.1 Δομή της ιστορίας

- Θέμα: Η περιπέτεια δύο παιδιών μέσα από την οποία διαφαίνεται η αλληλεγγύη, η ομαδικότητα, η συνεργασία, οι οικογενειακές σχέσεις, αλλά και η περιέργεια και ο ενθουσιασμός της ηλικίας τους.
- Πλαίσιο: Σε ένα νησί απομακρυσμένο, τα πολύ παλιά χρόνια.
- Χαρακτήρες: Δύο μικρά ενθουσιώδη παιδιά, η Αλίκη και ο Πέτρος που αγαπούν το νησί τους και τους αρέσει η εξερεύνηση. Οι δύο γιγάντιες μέλισσες της ιστορίας, η Νόρα και η Λίνα, συνδέονται φιλικά με τα δύο παιδιά εξαιτίας ενός άτυχου περιστατικού. Η σχέση που αναπτύσσεται είναι σχέση αλληλοβοήθειας και μελλοντικής φιλίας. Μέσα από το πρόβλημα που έχει δημιουργήσει η γιγάντια καφετιά αρκούδα, τα παιδιά αλλά και οι μέλισσες από κοινού συμβάλλουν στην επίλυσή του.
- Πλοκή: Τα παιδιά ανακαλύπτουν την άλλη μεριά του νησιού και συναντούν 2 γιγάντιες μέλισσες. Βοηθούν την μια τραυματισμένη μέλισσα να δυναμώσει και να πετάξει. Στο τέλος οι δύο μέλισσες βοηθούν με τη σειρά τους τα παιδιά να επιστρέψουν στο σπίτι τους και να αποφύγουν την γιγά-

ντια αρκούδα. Οι χαρακτήρες της ιστορίας δρουν συνεργατικά χωρίς αντιπαλότητες χρησιμοποιώντας τις γνώσεις τους και κάνοντας λογικές σκέψεις.

2.2 Εργαλείο Ψηφιακής αφήγησης για τη δημιουργία της ιστορίας

Το εργαλείο που χρησιμοποιήθηκε για την δημιουργία της ψηφιακής ιστορίας, είναι το: **Windows Movie Maker**, το οποίο είναι ένα ευέλικτο εργαλείο δημιουργίας και επεξεργασίας video. Μ' αυτό, δίνεται η δυνατότητα, προσθήκης εικόνων και άλλου οπτικού υλικού από τον υπολογιστή ή την ψηφιακή μηχανή, και ο εμπλουτισμός του με ήχο, εφέ μετάβασης και άλλα εφέ, καθώς και η δημοσίευση του έργου σε πολλά δίκτυα κοινωνικής δικτύωσης.

2.3 Υλικό που χρησιμοποιήθηκε

Εικόνες από το διαδίκτυο (επεξεργασμένες ή μεταφορτωμένες)/ Φωνητική αφήγηση Εκπαιδευτικού/ Μουσική από το you tube (Richard Claiderman)/Ήχος με μουγκρητό αρκούδας.

2.4 Παραγόμενο υλικό

Η ταινία της ψηφιακής αφήγησης που δημιουργήθηκε και βρίσκεται στη διεύθυνση: <https://www.dropbox.com/s>

2.5 Στόχοι Δραστηριοτήτων

Στην παρούσα δράση συμμετείχαν τα 20 νήπια του πρωϊνού τμήματος 1 του 57ου Νηπιαγωγείου Πατρών, και οι δραστηριότητες είχαν διάρκεια περίπου 10 ημέρες. Με βάση το ΔΕΠΠΣ (2003) για το Νηπιαγωγείο ο κεντρικός στόχος της δράσης ήταν η ανάπτυξη βιωματικών δραστηριοτήτων που ενθαρρύνουν την ενεργητική μάθηση μέσω της αξιοποίησης των Νέων Τεχνολογιών. Ωστόσο τέθηκαν και επιμέρους στόχοι που αφορούν στο γνωστικό πεδίο της Γλώσσας και των ΤΠΕ και ήταν σύστοιχες με το ΔΕΠΠΣ (2003) και το Πιλοτικό Αναλυτικό Πρόγραμμα για το Νηπιαγωγείο (2011) όπως:

- 1) Να παρατηρούν, να περιγράφουν.
- 2) Να εκφραστούν και να ενεργοποιήσουν τη φαντασία τους.
- 3) Να καλλιεργήσουν τον προφορικό λόγο.
- 4) Να δημιουργήσουν μέσα από την ομαδική εργασία, να αυτοσχεδιάσουν, να δραματοποιήσουν, να ζωγραφίσουν, να διασκεδάσουν και να οικοδομήσουν αβίαστα τη γνώση.
- 5) Να συνειδητοποιήσουν τη χρήση του γραπτού λόγου.
- 6) Να παράγουν κείμενα και να κατανοήσουν τη σχέση γραπτού-προφορικού λόγου.

- 7) Να χρησιμοποιήσουν τον Η/Υ και τις δυνατότητες που τους δίνει προκειμένου να κοινοποιήσουν τις γνώσεις τους στους άλλους.
- 8) Να αναπτύξουν δεξιότητες που σχετίζονται με τον εντοπισμό γραμμάτων στο πληκτρολόγιο.
- 9) Να εξοικειωθούν με το περιβάλλον του movie maker και
- 10) Να εξοικειωθούν με τις διαδικτυακές εφαρμογές You tube και Google Chrome.

2.6 Οργάνωση Τάξης

Η θέση των δραστηριοτήτων στο ωρολόγιο πρόγραμμα εντάσσεται στην ανάπτυξη διαθεματικών δραστηριοτήτων με διάρκεια 20 λεπτών για την κάθε μια. Η διάρκεια αυξομειώθηκε ανάλογα με το ενδιαφέρον των παιδιών που ήταν αριθμητικά 20. Η όλη εργασία εντάσσεται στα πλαίσια της θεματικής προσέγγισης, όπως αυτή ορίζεται από το ΔΕΠΠΣ εντάσσοντας οργανικά τις ΤΠΕ στις καθημερινές δραστηριότητες του Νηπιαγωγείου (ΥΠΕΠΘ – ΠΙ, 2012). Σύμφωνα με αυτό η Νηπιαγωγός έχει επιλέξει το θέμα, στην παρούσα φάση την ψηφιακή ιστορία, και έχει οργανώσει τους μαθησιακούς στόχους και την εκτιμωμένη διάρκεια που κρίνεται απαραίτητη για την υλοποίησή τους. Ανάλογα με την ομάδα των παιδιών που υλοποιεί τη δράση, δύναται να υπάρξει τροποποίηση του επιπέδου των δραστηριοτήτων προκειμένου να εξυπηρετηθούν συγκεκριμένες μαθησιακές ανάγκες.

Η ανάπτυξη των δραστηριοτήτων υλοποιείται με βιωματικό – ενεργητικό τρόπο και τα νήπια εργάστηκαν σε ομάδες των 5 ατόμων, ατομικά και σε ολομέλεια. Στην αρχή, γίνεται μια πρώτη προσέγγιση στο διδακτικό αντικείμενο και επιχειρείται μια προφορική καταγραφή των γνώσεων και των απόψεων των παιδιών στην ολομέλεια (γωνιά συζήτησης) σχετικά με την απλή αφήγηση. Αυτό γίνεται, γιατί η χρήση συμβατικών εργαλείων δρα βοηθητικά στην αξιοποίηση του υπολογιστή και γιατί προϋπόθεση για τη σωστή ένταξή του στη σχολική ζωή, είναι η ενσωμάτωσή του στις καθημερινές δραστηριότητες και στην όλη πρακτική του Νηπιαγωγείου (Plowman & Stephen, 2003). Ακολουθεί η προβολή της ταινίας και τα παιδιά ανταποκρίνονται με ενθουσιασμό και χαρά.

2.7 Δραστηριότητες: (Παιδί και Γλώσσα- Παιδί, Δημιουργία και Έκφραση-Παιδί και Πληροφορική)

Παίρνοντας αφορμή από την ταινία, η Νηπιαγωγός ενθαρρύνει τα παιδιά να εκφράσουν τις απόψεις τους και να συζητήσουν σχετικά. Αποφασίζουν να ζωγραφίσουν τη σκηνή που τους άρεσε πιο πολύ, δουλεύοντας στις ομάδες εργασίας. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει να ζωγραφίσει διαφορετική σκηνή και να γράψει έναν τίτλο, που να την αντιπροσωπεύει (μικρό κείμενο-φράση). Τα νήπια που έχουν κατακτήσει τον κώδικα της γραφής αναλαμβάνουν να γράψουν καθ' υπαγόρευση των υπο-

λοίπων ή αναλαμβάνει το ρόλο του γραφέα η εκπαιδευτικός. Τελειώνοντας περιγράφουν τις σκηνές που ζωγράφισαν και αποφασίζουν να τις φτιάξουν βιβλίο. Στο σημείο αυτό οι συνθήκες επιτρέπουν στη Νηπιαγωγό να παρέμβει και να αναφέρει τη δυνατότητα δημιουργίας ψηφιακού βιβλίου, αλλά και να θέσει ερωτήματα σχετικά με τις ομοιότητες και τις διαφορές της παραδοσιακής με την ψηφιακή αφήγηση. Ακολουθεί συζήτηση και τα νήπια επιχειρηματολογούν. Εκφράζουν την πρόθεσή τους να μάθουν πως δημιουργήθηκε η ιστορία ψηφιακά. Η Νηπιαγωγός υποστηρικτικά, τα βοηθά να γνωρίσουν το εργαλείο δημιουργίας *animated videos*, *Windows Movie Maker* και να έρθουν σε επαφή με τις διαδικτυακές εφαρμογές *Google Chrome* και *You Tube*. Μέσω του *H/Y* μπορούν να αναζητήσουν οτιδήποτε θελήσουν όπως: εικόνες, μουσική, ήχους και να δημιουργήσουν την ιστορία που θα εμπνευστούν. Με τα κατάλληλα εργαλεία (*piZap/befunky/picasa/photobucket*) μπορούν να επέμβουν στην εικόνα να την αλλάξουν, να την βελτιώσουν, να της προσθέσουν χρώμα, ήχο, μουσική ή να προσθέσουν την ηχογραφημένη ομιλία τους (πχ *Voki/Vocaroo*). Τα συγκεκριμένα εργαλεία μπορούν να βοηθήσουν, στην αναζήτηση και στην επεξεργασία του οπτικού και ηχητικού υλικού της ιστορίας, ώστε αξιοποιώντας την να δημιουργηθεί ένα ψηφιακό βιβλίο (πχ. με τη βοήθεια των *story bird/story jumper/little bird tales*). Τέλος, έχουν τη δυνατότητα το παραγόμενο προϊόν να το κοινοποιήσουν και να το δημοσιεύσουν ηλεκτρονικά (πχ. χρησιμοποιώντας το *email*).

Ο υπολογιστής σε αυτή τη δραστηριότητα υπηρετεί το σκοπό του γνωστικού εργαλείου αναπτύσσοντας στα παιδιά ικανότητες κριτικής σκέψης, παρέχοντάς τους τη δυνατότητα της επιλογής μιας διαδικασίας διαφορετικής από τη συμβατική (Κυρίδης, Δρόσος & Ντίνας, 2003). Σε αυτό το σημείο η δραστηριότητα γίνεται με επί μέρους ομάδες που εναλλάσσονται κάθε φορά. Πειραματίζονται αναζητώντας εικόνες και μουσική διαδικτυακά, που τις αποθηκεύουν στην επιφάνεια εργασίας. Χρησιμοποιούν το πληκτρολόγιο και γράφουν λέξεις. Στη συνέχεια αποφασίζουν να δραματοποιήσουν την ψηφιακή ιστορία. Συνεννοούνται μεταξύ τους και αναλαμβάνουν να παίξουν τους αντίστοιχους ρόλους με μεγάλο ενθουσιασμό.

3. Αξιολόγηση

Η Νηπιαγωγός αξιολογεί όλη την πορεία των δράσεων αναφορικά με τους στόχους, την καταλληλότητα των διδακτικών στρατηγικών, τις ικανότητες των παιδιών στη χρήση των ΤΠΕ, το ενδιαφέρον και το είδος συμμετοχής των παιδιών, καθώς και την προβλεπόμενη διάρκεια. Βασικό στοιχείο είναι η συνεχής ανατροφοδότηση καθ' όλη τη διάρκεια της υλοποίησης, που οδηγεί σε ανάλογες τροποποιήσεις. Σε αυτό το σημείο γίνεται η διαμορφωτική αξιολόγηση μέσα από ερωταποκρίσεις, συγκρίνεται με την αρχική και έτσι εκτιμάται η πρόοδος των παιδιών.

Τα τελικά αποτελέσματα αποδεικνύουν ότι οι στόχοι επιτεύχθηκαν. Τα παιδιά έδειξαν ενδιαφέρον και ενθουσιασμό αναπτύσσοντας θετική στάση στις Νέες Τεχνολογίες και ειδικά στην ψηφιακή αφήγηση. Συνεργάστηκαν και ανέπτυξαν πρωτοβουλίες κατά την διεξαγωγή των δραστηριοτήτων, γεγονός που ενίσχυσε την αυτονομία τους στη χρήση του υπολογιστή. Και αυτό αποτελεί και την προστιθέμενη αξία της παρούσας ψηφιακής ιστορίας, γιατί έμαθαν να χρησιμοποιούν τις διαδικτυακές εφαρμογές You Tube και Google Chrome, αναζητώντας ήχο και εικόνα. Με αυτό τον τρόπο ενισχύθηκε η αυτοπεποίθησή τους και δόθηκε η ευκαιρία και στα πιο δειλά παιδιά να εκφραστούν. Η συζήτηση με όλη την ομάδα με τη μορφή ερωταποκρίσεων και περιγραφών βοήθησε προς αυτήν την κατεύθυνση. Έδειξαν ενδιαφέρον και συνειδητοποίησαν ότι μπορούν να συμβάλλουν στη δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας.

Συμπερασματικά γίνεται αντιληπτό ότι όπως και η αφήγηση έτσι και η ψηφιακή αφήγηση προσδίδει οφέλη στην εκπαιδευτική διαδικασία. Προσφέρει στα παιδιά τη δυνατότητα για περισσότερες δεξιότητες από αυτές της απλής χρήσης των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ). Ειδικά στην προσχολική εκπαίδευση που η απλή αφήγηση χρησιμοποιείται σε καθημερινή βάση, η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να αποκτήσει ιδιαίτερη σημασία αρκεί να βρεθούν αναπτυξιακά κατάλληλα μέσα για την υλοποίηση της. Τα μέσα αυτά θα μπορούσαν να αφορούν τόσο στην απλή διανομή ψηφιακών αφηγήσεων στα παιδιά, όσο και στην παραγωγή αφηγήσεων από τα ίδια τα παιδιά. Για την ανάπτυξη όμως της δυνατότητας παραγωγής ψηφιακών αφηγήσεων από τα παιδιά προσχολικής ηλικίας σημασία έχει η κατάλληλη διδακτική προσέγγιση.

Αναφορές

Benmayor, R.,(2008). Digital storytelling as a signature pedagogy for the new humanities. *Arts and Humanities in Higher Education: An International Journal of Theory, Research and Practice*. 7, 188-204.

Lathem, S.A., (2005). Learning Communities and Digital Storytelling: New Media for Ancient Tradition. In C. Crawford et al. (eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2005*, 2286-2291

Ohler, J.B.,(2013).Digital storytelling in the classroom. *New media pathways to literacy, learning and creativity*. United States. Corwin Press

Plowman, L. & Stephen, C. (2003). A “begin addition” Research on ICT and pre – school children. *Journal of Computer Assisted Learning*, 19(2), 149-164.

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

Αποστολίδου, Β. (2012). *Η λογοτεχνία στα νέα περιβάλλοντα των Τ.Π.Ε* ανακτήθηκε από.

http://www.greeklanguage.gr/sites/default/files/digital_school/3.1.2_apostolidou.pdf

Γιαννικοπούλου, Α. Α. (1996). *Ηλεκτρονική αφήγηση σε προαναγνώστες*. «Διαβάζω, Μηνιαία Επιθεώρηση του Βιβλίου», αρ. 363, 115-117

Κυρίδης, Α., Δρόσος, Β., Ντίνας, Κ.. (2003). *Η πληροφοριακή – επικοινωνιακή τεχνολογία στην προσχολική και πρωτοσχολική εκπαίδευση, το παράδειγμα της γλώσσας*. Αθήνα: Εκδόσεις Τυπωθήτω

Νικολοπούλου, Κ. (2009). *Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στην Προσχολική Εκπαίδευση: Ένταξη, χρήση και αξιοποίηση*. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκης.

Ντολιοπούλου, Ε. (2006). *Σύγχρονες τάσεις της προσχολικής αγωγής*. Αθήνα: Εκδόσεις Δαρδανός.

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο – ΥΠΕΠΘ. (2003). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών*. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, ανακτήθηκε από <http://www.pi-schools.gr/programs/depps>

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο – ΥΠΕΠΘ. (2011). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών*. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, ανακτήθηκε από <http://www.pi-schools.gr/programs/depps>

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο – ΥΠΕΠΘ. (2012). *Πρόγραμμα Σπουδών για τις ΤΠΕ στην Προσχολική και στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση*. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, ανακτήθηκε από http://dide.mag.sch.gr/plinet/site/dimotiko_new.pdf

Σεραφείμ, Κ., Φεσάκης, Γ.(2010). *Εκπαιδευτικές εφαρμογές ψηφιακής αφήγησης: Διδακτική προσέγγιση για το Νηπιαγωγείο*, Πρακτικά 7th Pan-Hellenic Conference with International Participation "ICT in Education"

Abstract

This recommendation refers to the creation of a fictitious digital story, specially designed for the Kindergarten, with the use of New Technology. The curriculum for the Kindergarten identifies it, as one of the five directions of program activities in parallel with the Language, Math, Environmental Study and Expression and Creation (YPEPTH – PI, 2003). This digital story aims, via computer, to familiarize children with a different way of storytelling that will trigger their imagination, will entertain them and will enrich the spoken word. Digital storytelling in Nursery deals mainly, with stories and fairy tales, where the computer screen mimics the page of an illustrated book (Giannikopoulou, 1996). " In the Land of the Giants " used: 1) images processed or downloaded 2) music, 3) text, 4) recorded narration, 5) effects, in such a way that the image and the sound in combination, show the fantastic world of fairytales, which attracts, inspires and enables children of the pre-school age.

Keywords: Digital storytelling, Kindergarten, New Technologies, I.C.T