

Ψηφιακή Αφήγηση στο Νηπιαγωγείο. Ένα Εκπαιδευτικό Σενάριο

Ελισάβετ Παπαδοπούλου

Νηπιαγωγός, 61^ο Νηπιαγωγείο Πατρών
elisavet8892@gmail.com

Περίληψη

Το εκπαιδευτικό σενάριο, το οποίο περιγράφεται στην παρούσα εργασία, εντάσσεται στην ευρύτερη κατηγορία της ψηφιακής αφήγησης και αφορά στην συγγραφή, εικονογράφηση, ηχογράφηση και ψηφιοποίηση ενός παραμυθιού από ένα ολόημερο τμήμα νηπιαγωγείου κατά το σχολικό έτος 2016-2017.

Η εκπαιδευτική παρέμβαση αποσκοπούσε στη δημιουργική και στοχευμένη εμπλοκή των νηπίων με τον υπολογιστή και στη αξιοποίηση κατάλληλα επιλεγμένων εφαρμογών, με στόχο τη δημιουργία ενός ψηφιακού παραμυθιού.

Παράλληλα, επιχειρήθηκε, μέσω του συνόλου των δραστηριοτήτων που έλαβαν χώρα, να κατακτηθούν γνώσεις, να αναπτυχθούν δεξιότητες και να υιοθετηθούν στάσεις απαραίτητες καθ' όλη τη διάρκεια ζωής των νηπίων.

Μετά την ολοκλήρωση της παρέμβασης, τα νήπια είχαν, αφενός, υιοθετήσει θετική στάση απέναντι στην αξιοποίηση του Η/Υ ως εργαλείου δημιουργίας κι έκφρασης και είχαν εξοικειωθεί με έναν αριθμό ψηφιακών εφαρμογών, ενεργοποιώντας, ταυτόχρονα, το ενδιαφέρον τους για δημιουργική χρήση του Η/Υ, αφετέρου, δε, βελτίωσαν τις οριζόντιες δεξιότητές τους.

Λέξεις κλειδιά: ψηφιακή αφήγηση, παραμύθι, εκπαιδευτικό σενάριο, ΤΠΕ στο νηπιαγωγείο.

1. Εισαγωγή

Η συστηματική εισαγωγή των ΤΠΕ στα αναλυτικά προγράμματα του νηπιαγωγείου ξεκινά το 2003 με την έκδοση του Διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγραμμάτων Σπουδών και Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ) και από τότε εμφανίζεται σε όλα τα αναλυτικά προγράμματα σπουδών.

Παράλληλα, τα τελευταία χρόνια στην Ελλάδα, διεθνώς πολύ νωρίτερα, η ψηφιακή αφήγηση εισάγεται δυναμικά στην εκπαιδευτική διαδικασία, ως ένα πολύ χρήσιμο και ευέλικτο εργαλείο μάθησης, το οποίο μπορεί να αξιοποιηθεί σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης.

Όπως χαρακτηριστικά περιγράφει η Paige Baggett: «Όταν οι μαθητές εμπλέκονται στη διαδικασία δημιουργίας μιας ψηφιακής ιστορίας, πρέπει να συνδυάσουν μια

ποικιλία δεξιοτήτων γραμματισμού για ένα αυθεντικό προϊόν: έρευνα, συγγραφή, οργάνωση, παρουσίαση, επίλυση προβλήματος, εκτιμήσεις, όπως και αξιοποίηση διαπροσωπικών και τεχνολογικών δεξιοτήτων» (Baggett, n.d.).

Ήδη από το 2006, Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή υιοθέτησε ένα Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τη Δια Βίου Μάθηση, προκειμένου να αναγνωρίσει τις βασικές ικανότητες, οι οποίες είναι απαραίτητες για την προσωπική ολοκλήρωση, την ενεργή πολιτεϊότητα, την κοινωνική συνοχή και την απασχολησιμότητα σε μια κοινωνία της γνώσης. (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2012)

Το πρόγραμμα, το οποίο παρουσιάζεται παρακάτω, υλοποιήθηκε στο ολοήμερο τμήμα ενός νηπιαγωγείου την σχολική χρονιά 2016-2017 και τόσο ο σχεδιασμός αλλά και η υλοποίησή του βασίστηκαν σε όλα όσα παραπάνω αναφέρονται.

Η ιδιαιτερότητα και η προστιθέμενη αξία του διδακτικού αυτού σεναρίου, το οποίο παρουσιάζουμε, είναι η δημιουργία ενός ψηφιακού παραμυθιού εξ ολοκλήρου και αποκλειστικά από τα νήπια. Από την αρχή έως το τέλος, από την αρχική ιδέα έως και το σύνολο των επιλογών που έγιναν και των δράσεων που πραγματοποιήθηκαν, ήταν όλα έργο των νηπίων.

Πολύ μεγάλο μέρος διδακτικών σεναρίων, σχετικών με την ψηφιακή αφήγηση, εμπλέκουν τα νήπια σε κάποιο μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό με το παραγόμενο έργο, σε αντίθεση με το παρόν, κατά την υλοποίηση του οποίου, ο ρόλος του εκπαιδευτικού ήταν υποστηρικτικός, διευκολυντικός και ενθαρρυντικός, επιτρέποντας στα νήπια να καθοδηγήσουν τα ίδια την εξέλιξη του έργου τους και να ανακαλύπτουν σταδιακά ανάγκες, να προτείνουν εναλλακτικές και να κάνουν τις επιλογές τους.

2. Θεωρητικό πλαίσιο

2.1 ΤΠΕ στο Νηπιαγωγείο-Αναλυτικά Προγράμματα

Η εισαγωγή των ΤΠΕ στο Νηπιαγωγείο συναντάται με συστηματικό τρόπο για πρώτη φορά στο ΔΕΠΠΣ για το νηπιαγωγείο, το οποίο δημοσιεύτηκε στο ΦΕΚ 304/13-3-2003 και ισχύει έως σήμερα, όπου περιγράφεται ο σκοπός του προγράμματος σχεδιασμού και ανάπτυξης απλών δραστηριοτήτων πληροφορικής για το νηπιαγωγείο, οι στόχοι που τίθενται κάθε φορά καθώς και προτεινόμενες δραστηριότητες.

Παράλληλα, από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (ΠΙ) εκδίδεται ο Οδηγός Νηπιαγωγού, με τίτλο «Εκπαιδευτικοί Σχεδιασμοί. Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης» βασισμένος στο ΔΕΠΠΣ και το ΑΠΣ για το Νηπιαγωγείο, όπου διατυπώνονται οι στόχοι σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων αξιοποίησης του Η/Υ ως εργαλείου στο νηπιαγωγείο.

Τονίζεται η σημασία της αξιοποίησης των νέων τεχνολογιών για σκοπούς που έχουν νόημα για τα νήπια, από ενημερωμένους εκπαιδευτικούς σε κατάλληλα οργανωμένο μαθησιακό περιβάλλον, με αναπτυξιακά κατάλληλους τρόπους, προκειμένου να τα διευκολύνουν να βιώσουν θετικές εμπειρίες μάθησης.

Άλλωστε τα πορίσματα των σχετικών ερευνών δείχνουν ότι η καταλληλότητα των ΤΠΕ στο νηπιαγωγείο, αφορά αποκλειστικά τον τρόπο αξιοποίησής τους στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 350-351).

Από όσα αναφέρονται στα αναλυτικά προγράμματα για το νηπιαγωγείο, τόσο στο ΔΕΠΠΣ ΑΠΣ, αλλά και σε αυτό που δημιουργήθηκε στο πλαίσιο της Πράξης «Νέο Σχολείο», γίνεται σαφής η πρόθεση της πολιτείας, ώστε τα νήπια, αφενός να εξοικειωθούν με τις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και, αφετέρου, να έρθουν σε επαφή με διάφορες χρήσεις του ως εργαλείου δημιουργίας, έκφρασης και ανακάλυψης. Τέλος, δίνεται ιδιαίτερη σημασία στην αναγνώριση του υπολογιστή ως ενός εργαλείου χρήσιμου για τον άνθρωπο.

Το 2011 δημοσιεύθηκε από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο και εφαρμόστηκε πιλοτικά το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου. Σήμερα υπάρχει ως συμπληρωματικό υλικό σε ψηφιακή μορφή.

Στο Νέο Πρόγραμμα Σπουδών ενισχύεται και εμπλουτίζεται η μαθησιακή περιοχή που αφορά στην ένταξη των ΤΠΕ στο νηπιαγωγείο. Εισάγεται ο ψηφιακός γραμματισμός με μεγαλύτερη έμφαση και διευρύνεται η εμπλοκή των νηπίων με ψηφιακά μέσα και πηγές. Διατηρούνται, επιπλέον, δύο βασικές αρχές: α) η χρήση των ΤΠΕ στο νηπιαγωγείο δεν είναι αυτοσκοπός και β) οι ΤΠΕ λειτουργούν σε σχέση με τις άλλες μαθησιακές περιοχές (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011:115-117).

2.2 Η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση

"I know only one thing about the technologies that await us in the future: We will find ways to tell stories with them." (Γνωρίζω μόνο ένα πράγμα για τις τεχνολογίες το οποίο μας περιμένει στο μέλλον: Θα βρούμε τρόπους να λέμε ιστορίες με αυτές) (Ohler, 2013:46).

Η παραπάνω φράση θεωρούμε ότι συνοψίζει τη δυναμική, τόσο της αφήγησης, όσο και της τεχνολογίας, αλλά και την αναπόφευκτη σύμπλευσή τους στο μέλλον.

Η δύναμη και η αξία της αφήγησης στην εκπαιδευτική διαδικασία έχει διαχρονικά αναγνωριστεί και αναδειχθεί σε πλήθος κειμένων και αναλύσεων. Ιδιαίτερα, δε, στην νηπιακή ηλικία, η δύναμη του παραμυθιού και της αφήγησης ιστοριών είναι γνωστή σε όλους μας (Τσιλιμένη, n.d., Παπαγγελή & Αθανασοπούλου, 2012, Γραμματάς, n.d.).

Ιδιαίτερα, μάλιστα, όσον αφορά στην αφήγηση εκ μέρους των νηπίων τα οφέλη είναι πολλαπλά. Ενδεικτικό αυτού είναι ότι στο πρόγραμμα σχεδιασμού και ανά-

πτυξης δραστηριοτήτων γλώσσας, του ΔΕΕΠΣ ΑΠΣ αναφορικά με την προφορική επικοινωνία, η πρώτη ικανότητα που επιδιώκεται να αναπτυχθεί από τα νήπια είναι «να διηγούνται/αφηγούνται» (ΔΕΕΠΣ, 2003:4313).

Σχετικά, με την ψηφιακή αφήγηση, τα οφέλη από την παιδαγωγική της αξιοποίηση είναι πολλαπλά.

Πιο συγκεκριμένα, η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να εμπλακούν ενεργά στη διαδικασία της μάθησης, να αναπτύξουν δεξιότητες κριτικής σκέψης, να εξοικειωθούν στο πλαίσιο λειτουργίας διαχείρισης έργων, να βελτιώσουν τις δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας, να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα και το ενδιαφέρον τους σε ένα ευρύ φάσμα θεμάτων, να κατακτήσουν ψηφιακές δεξιότητες (οπτικός εγγραμματοισμός, τεχνολογικός εγγραμματοισμός), να συμμετάσχουν σε αυθεντικές μαθησιακές καταστάσεις, δραστηριότητες με νόημα και να εκτεθούν σε πολλαπλές οπτικές γωνίες για ένα θέμα (Κόμης, n.d).

Η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων μπορεί να αποτελέσει, ταυτόχρονα, κίνητρο την ανάπτυξη δεξιοτήτων ΤΠΕ και μέσο για την μάθηση στο πλαίσιο των διαφόρων γνωστικών αντικειμένων, ενώ υποστηρίζει την ανάπτυξη σύγχρονων ικανοτήτων όπως η συνεργασία, η επικοινωνία, η δημιουργικότητα και η καινοτομία (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010).

Επιπλέον, η εμπλοκή των μαθητών με την ψηφιακή αφήγηση παρέχει κινητοποίηση της φαντασίας τους, ενίσχυση της γλωσσικής τους ανάπτυξης, ανάπτυξη υψηλού επιπέδου επεξεργασίας πληροφοριών (σύνθεση, επεξεργασία και διάδοση), ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας (ακρόαση αναμονή σειράς, συνδυασμός γραπτού λόγου και εικόνας) και ανάπτυξη δεξιοτήτων προφορικής παρουσίασης (Κόμης, n.d.).

2.3 Η ανάπτυξη των οριζόντιων δεξιοτήτων

Οριζόντιες ικανότητες είναι εκείνες οι οποίες κρίνονται αναγκαίες για την επιτυχή άσκηση όλων ανεξαιρέτως των δραστηριοτήτων της εκπαιδευτικής, κοινωνικής και επαγγελματικής ζωής. Στη διεθνή βιβλιογραφία (Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο και Συμβούλιο, 2006· Goleman, 1999· Πανεπιστήμιο Leeds, 2014· ΟΟΣΑ, 2005) ως οριζόντιες ικανότητες θεωρούνται η συνεργατικότητα, η επικοινωνία, η προσαρμοστικότητα, η επίλυση προβλημάτων, η καινοτομία, η δημιουργικότητα, η κριτική σκέψη, η πρωτοβουλία. Στο πλαίσιο του σχολικού περιβάλλοντος ανάμεσα στις πιο σημαντικές οριζόντιες ικανότητες είναι η κριτική σκέψη, η δημιουργικότητα και η συνεργατικότητα. Είναι προφανές ότι, στο μέτρο που αναπτύσσονται οι τρεις ικανότητες μπορούν, να ενισχύουν καταλυτικά τη διεργασία μάθησης οποιουδήποτε μαθησιακού αντικειμένου (Κόκκος, n.d.:4-5).

Στο σχεδιασμό των Προγραμμάτων για το Νηπιαγωγείο λαμβάνεται σοβαρά υπόψη η ανάγκη να αποκτήσουν βαθμιαία τα παιδιά τα απαραίτητα εφόδια, γνώσεις,

δεξιότητες στάσεις και αξίες, ώστε να μπορέσουν να ζήσουν δημιουργικά κι ευτυχημένα στον κόσμο (ΔΕΠΠΣ, 2003:4307).

Στο Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (2011), γίνεται σαφής αναφορά στην προσπάθεια ενσωμάτωσης των προτεραιοτήτων, τόσο της Ευρωπαϊκής Ένωσης όσο και της παγκόσμιας κοινότητας, όπως αυτή της ανάπτυξης «βασικών ικανοτήτων» (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011:5-6)

Οι βασικές ικανότητες ορίζονται ως ένας συνδυασμός γνώσεων, δεξιοτήτων, αξιών και στάσεων και αναπτύσσονται βαθμιαία καθ' όλη τη διάρκεια της εκπαίδευσης, αλλά και κατά την ενήλικη ζωή. Ως βασικές ικανότητες ορίζονται η επικοινωνία, η δημιουργική και κριτική σκέψη, η προσωπική ταυτότητα και η αυτονομία και οι κοινωνικές ικανότητες που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη (ΔΕΠΠΣ, 2003:4307, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011:8-9).

3. Σχεδιασμός εκπαιδευτικού σεναρίου

3.1 Γενικός σκοπός

Σκοπός του προγράμματος ήταν, αφενός, η ανάπτυξη της προφορικής και γραπτής επικοινωνίας των νηπίων και, αφετέρου, η εκπαίδευσή τους στη χρήση και αξιοποίηση των δυνατοτήτων του υπολογιστή και των πολυμέσων, ώστε να είναι σε θέση να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά τον υπολογιστή στο πλαίσιο των δυνατοτήτων τους ως μέσο δημιουργίας κι έκφρασης, αναγνωρίζοντάς τον ως χρήσιμο εργαλείο για τον άνθρωπο.

3.2 Ειδικό στόχοι

- Να δημιουργούν ιστορίες, βελτιώνοντας και εμπλουτίζοντας τον προφορικό τους λόγο και αναπτύσσοντας τις αφηγηματικές και περιγραφικές τους δεξιότητες.
- Να γράφουν και να αντιγράφουν κείμενο για λειτουργικούς λόγους.
- Να αναγνωρίζουν τα προβλήματα, να διατυπώνουν υποθέσεις και να παράγουν νέες ιδέες επίλυσης, αναπτύσσοντας τη δημιουργικότητά τους.
- Να εξετάζουν με κριτικό τρόπο εναλλακτικές προτάσεις και να διατυπώνουν επιχειρήματα για την καταλληλότερη επιλογή.
- Να αναγνωρίζουν τόσο τα συστατικά μέρη μιας ιστορίας, όσο και τις διαδικασίες που απαιτούνται για την δημιουργία και την έκδοση ενός αντίστοιχου βιβλίου.
- Να χειρίζονται τον υπολογιστή και τις βασικές περιφερειακές του μονάδες.
- Να χρησιμοποιούν κατάλληλο λογισμικό για την επίτευξη συγκεκριμένου έργου.
- Να συνεργάζονται σε ομάδες για την παραγωγή κάποιου έργου
- Να σέβονται τις απόψεις και την εργασία των άλλων.

- Να υιοθετήσουν θετική στάση ως προς τη χρήση του υπολογιστή για τη δημιουργία έργων και την αξιοποίηση των δυνατοτήτων του με ενεργητικό τρόπο.

3.3 Μεθοδολογία

Το Πρόγραμμα υλοποιήθηκε με τη χρήση της μεθόδου Project. Επιπλέον επιχειρήθηκε διασύνδεση με όλες τις μαθησιακές περιοχές του ΔΕΠΠΣ/ΑΠΣ.

Οι τεχνικές, οι οποίες χρησιμοποιήθηκαν ήταν βιωματικές ενεργητικές συμμετοχικές. Συγκεκριμένα, αναφέρονται: εργασία σε ομάδες, συζήτηση, καταγισμός ιδεών, ερωτήσεις-απαντήσεις, επίδειξη, λύση προβλήματος

Ως μέθοδος αξιολόγησης εφαρμόστηκε η διαμορφωτική αξιολόγηση. Αξιολόγηση, σε όλα τα στάδια γινόταν, επίσης, και από τα νήπια, τα οποία αποφάσιζαν για την ποιότητα και την πορεία του έργου.

3.4 Υλικοτεχνική υποδομή

Για την υλοποίηση του προγράμματος χρειάστηκε:

- Λευκά φύλλα μεγέθους Α2, Α3 και Α4.
- Μαρκαδόροι.
- Ηλεκτρονικός Υπολογιστής (H/Y) με DVD writer.
- DVDs.
- Σαρωτής συνδεδεμένος με τον H/Y.
- Φορητός υπολογιστής (για την ηχογράφιση) ή μικρόφωνο συμβατό με τον H/Y.
- Τα ελεύθερα λογισμικά Audacity, Movie Maker, Nero Burning Rom.
- Εικόνες με χαρακτήρες, αντικείμενα και ζώα, τα οποία θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν από τα νήπια και οι οποίες παρέχονται δωρεάν από τη δημιουργό τους στην ιστοσελίδα της (προαιρετικά).

Στο σημείο αυτό, κρίνεται απαραίτητο να υπογραμμιστεί ότι το κριτήριο επιλογής εφαρμογής, αξιοποίησης υλικών, τεχνικών και μέσων ήταν, πάντοτε και μόνον, η αναγκαιότητα και η «προσφορά» τους στο project.

4. Υλοποίηση εκπαιδευτικού σεναρίου

Το πρόγραμμα υλοποιήθηκε στο ολόημερο τμήμα και τα νήπια ήταν ήδη κουρασμένα και γεμάτα από το πρωινό πρόγραμμα. Καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος και κατά τη διάρκεια όλων των δραστηριοτήτων δόθηκε όλος ο απαιτούμενος χρόνος προκειμένου η διαδικασία να είναι γι' αυτά ευχάριστη και παραγωγική.

Έτσι, σταματούσαμε, όταν κρινόταν απαραίτητο και συνεχίζαμε, όταν τα νήπια επιθυμούσαν να συνεχίσουν.

Τα νήπια, για τις ανάγκες του προγράμματος, χωρίστηκαν με τυχαίο τρόπο σε τρεις υποομάδες. Ζωγράφισαν την αφίσα της ομάδας τους και έδωσαν όνομα σε αυτήν. Οι αφίσες αναρτήθηκαν μαζί με το παραγόμενο υλικό σε έναν συγκεκριμένο χώρο της αίθουσας.

Τέλος, να επισημάνουμε ότι σε κάθε φάση του προγράμματος, χρειάστηκαν, κάποιες φορές, πολλές επαναλήψεις, για να έχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα, (π.χ. χρειάστηκε να σαρώσουν περισσότερες φορές μια εικόνα). Αυτό, όμως, ήταν μέρος της διαδικασίας και εξυπηρετούσε, αφενός την εξοικείωση των νηπίων με τις απαιτήσεις της κάθε εφαρμογής, αφετέρου την αξιολόγηση του προϊόντος και λήψη απόφασης για την διατήρηση ή βελτίωσή του. Τέλος, τα βοηθούσε να συνειδητοποιήσουν ότι με λίγη περισσότερη συγκέντρωση ή προσπάθεια μπορούσαν όλοι να έχουν ένα καλό αποτέλεσμα. Όπως, έχουμε ήδη αναφέρει, τα νήπια είχαν το χώρο και το χρόνο που χρειαζόνταν.

4.1 1^η Φάση: Δημιουργία παραμυθιού

Τα νήπια προβληματίστηκαν σχετικά με τα χαρακτηριστικά και τα συστατικά στοιχεία ενός παραμυθιού. Κλήθηκαν να απαντήσουν στα ερωτήματα: «Τι χρειάζεται ένα παραμύθι για να γίνει» και «τι έχει ένα παραμύθι».

Για να διευκολυνθούν στις απαντήσεις τους αξιοποιήθηκε η βιβλιοθήκη μας ως σημείο αναφοράς. Τα νήπια ανέτρεχαν και παρατηρούσαν τα παραμύθια, προκειμένου να αναγνωρίσουν τα στοιχεία ενός παραμυθιού. Οι απαντήσεις, ξεκίνησαν με έναν απλό καταγισμό ιδεών, στη συνέχεια, όμως, κατηγοριοποιήθηκαν και διασυνδέθηκαν μεταξύ τους.

Στη συνέχεια παρουσιάστηκαν στα νήπια καρτέλες με ήρωες, αντικείμενα και ζώα, τα οποία θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν σε ένα παραμύθι. Τα νήπια τις επεξεργάστηκαν, τις παρατήρησαν, τις σχολίασαν και, τέλος, τις χώρισαν στις τρεις παραπάνω κατηγορίες. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι η κατηγοριοποίηση ήταν αποτέλεσμα των συζητήσεων των νηπίων κατά την επεξεργασία των εικόνων, αποφασίζοντας μόνα τους τις τρεις αυτές κατηγορίες.

Οι καρτέλες αυτές δεν χρησιμοποιήθηκαν από την αρχή της δημιουργίας του παραμυθιού μας, αλλά στην πορεία, όταν η πλοκή δημιουργούσε ένα αδιέξοδο, επιλεγόταν από τα νήπια μία καρτέλα και εμπλεκόταν στην ιστορία μας.

Η συγγραφή της ιστορίας δεν έγινε μία φορά, αλλά «σε επεισόδια», όπως τα ίδια τα νήπια περιέγραψαν τη διαδικασία. Προτού συνεχιστεί η συγγραφή, διαβαζόταν κάθε φορά, ό,τι είχε γραφτεί έως τότε, έμπαινε στη διαδικασία της αξιολόγησης, της κριτικής και μετά από τυχόν διορθώσεις, αλλαγές ή προσθήσεις και αφαιρέ-

σεις, συνεχιζόταν το νέο «επεισόδιο». Τυχόν διαφωνίες και αναγκαίες επιλογές αντιμετωπιζόνταν με ψηφοφορία ή συζήτηση.

4.2 2^η Φάση: Η εικονογράφηση

Μετά το τέλος της συγγραφής του παραμυθιού, τα νήπια έπρεπε να απαντήσουν στο ερώτημα: «τι χρειάζεται τώρα για να γίνει αυτό το παραμύθι βιβλίο;». Η απάντηση ήρθε μάλλον αβίαστα, καθώς είχαμε ήδη συζητήσει τα απαραίτητα στοιχεία ενός βιβλίου παραμυθιού.

Οι υποομάδες ανέλαβαν από ένα κομμάτι της ιστορίας, προκειμένου να το εικονογραφήσουν και το έργο ξεκίνησε.

Όταν ολοκληρώθηκε η πρώτη φάση της διαδικασίας, το παραμύθι ξαναδιαβάστηκε στην ολομέλεια και αντιστοιχίστηκαν οι εικόνες, εντοπίστηκαν τα κενά σημεία, ή εικόνες οι οποίες χρειάζονταν συμπλήρωμα και, με αυτόν τον τρόπο, σταδιακά ολοκληρώθηκε η διαδικασία της εικονογράφησης.

Η εικονογράφηση έγινε αποκλειστικά στις υποομάδες και δεν ήταν λίγες οι φορές που περισσότερα νήπια ζωγράφιζαν στο ίδιο χαρτί, τον χαρακτήρα που μπορούσαν να αποδώσουν εκείνα καλύτερα.

4.3 3^η Φάση: Η σάρωση

Στη συνέχεια, προκειμένου να μπορέσουμε να δημιουργήσουμε ένα παραμύθι «που να το βλέπουμε στον υπολογιστή», «όπως αυτά στο YouTube» και άλλες σχετικές περιγραφές των νηπίων, αναφορικά με το ψηφιακό παραμύθι, έπρεπε να βάλουμε τις ζωγραφιές μας στον υπολογιστή. Έτσι προέκυψε η αναγκαιότητα και μια επιπλέον χρήση του πολυμηχανήματος, το οποίο, έως τώρα, γνώριζαν μόνο ως εκτυπωτή.

Τα νήπια και γι' αυτήν την ενέργεια, δούλεψαν με τις ομάδες τους. Η νηπιαγωγός έδειξε τη διαδικασία σε ένα μέλος της ομάδας και αφού αυτό την ολοκλήρωσε, έπρεπε να την δείξει στον επόμενο. Με την ολοκλήρωση της διαδικασίας για την κάθε ομάδα, το τελευταίο μέλος της προηγούμενης έδειχνε στο πρώτο μέλος της επόμενης ομάδας.

Μετά τη σάρωση κάθε ζωγραφιάς, έπρεπε αυτή να αποθηκευτεί. Έτσι, αυτή τη φορά με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού, τα νήπια αποθήκευαν τη ζωγραφιά, γράφοντας το όνομά του το καθένα. Η βοήθεια στην πορεία γινόταν όλο και λιγότερο απαραίτητη, καθώς τα νήπια μάθαιναν τη ρουτίνα και έκαναν όλο και περισσότερα βήματα μόνα τους.

Να σημειώσουμε, σε αυτό το σημείο, ότι είχαμε προχωρήσει σε όσες ρυθμίσεις ήταν απαραίτητες, προκειμένου να διευκολυνθούν τα νήπια σε αυτήν τη διαδικα-

σία (π.χ. η επιλογή προβολή→μεγάλα εικονίδια, ή το εικονίδιο αποθήκευση ήταν τοποθετημένο στην γραμμή εργαλείων γρήγορης πρόσβασης).

4.4 4^η Φάση: Η ηχογράφηση

Η ηχογράφηση αποτέλεσε για τα νήπια, ίσως, το πιο διασκεδαστικό και συναρπαστικό κομμάτι του προγράμματος. Προκειμένου να ηχογραφήσουμε τη φωνή μας στον υπολογιστή, εργαστήκαμε σε φορητό υπολογιστή, για τεχνικούς λόγους (δεν υπάρχει μικρόφωνο στον σταθερό υπολογιστή).

Χρησιμοποιήθηκε η εφαρμογή Audacity. Για τα νήπια το κύμα της φωνής στην οθόνη του υπολογιστή ήταν συναρπαστικό. Αφέθηκαν να εξοικειωθούν με την εφαρμογή και να ανακαλύψουν μόνα τους τι έδειχνε αυτό το κύμα, ώσπου, τελικά, έκαναν και ένα είδος χορωδίας για να παρακολουθούν τις διακυμάνσεις.

Οι υποομάδες μοίρασαν μεταξύ τους ποιο κομμάτι θα αφηγηθεί το κάθε μέλος και έγιναν οι απαραίτητες πρόβες. Μετά τις πρώτες δοκιμές, τα νήπια συνειδητοποίησαν ότι και ο παραμικρός θόρυβος καταγραφόταν και αυτοοργανώθηκαν, προκειμένου να γίνει η ηχογράφηση με «επαγγελματικό» τρόπο.

Επίσης, κατάλαβαν πότε έπρεπε να ξεκινήσουν να αφηγούνται και πότε να σταματήσουν. Έτσι, με το σύνθημα «1, 2, 3, γράφουμε», επικρατούσε απόλυτη σιωπή. Μάλιστα, έκαναν παντομίμα στο συμμαθητή τους, ο οποίος «έγραφε», κάθε φορά, για να τον βοηθήσουν να μην ξεχάσει την ιστορία. Με την ολοκλήρωση της κάθε εγγραφής, άκουγαν τι είχε ηχογραφηθεί και αποφάσιζαν, αν έπρεπε να ξαναγραφτεί ή θα το κρατούσαν όπως ήταν. Τέλος, ακολουθούσε αποθήκευση του αρχείου με το όνομα του νηπίου-αφηγητή.

4.5 5^η Φάση: Η σύνθεση και το τελικό προϊόν

Για να συνθέσουμε το παραμύθι και να δημιουργήσουμε το ψηφιακό μας παραμύθι, χρησιμοποιήθηκε η εφαρμογή Movie Maker, μια εφαρμογή πολύ φιλική στον χρήστη.

Το υλικό ήταν μαζεμένο σε έναν φάκελο και τα νήπια επέλεγαν τις εικόνες και τις τοποθετούσαν στη σειρά για να συναρμολογηθεί η ιστορία σωστά. Έπρεπε, δηλαδή, να επιλέξουν την σωστή εικόνα και να την τοποθετήσουν, ακολούθως, στην κατάλληλη θέση. Η τεχνική click and drag δυσκόλεψε, αρχικά, κάποια νήπια.

Στη συνέχεια, τοποθετήσαμε τον ήχο. Εδώ, όμως, χρειάστηκε η παρέμβαση της νηπιαγωγού, προκειμένου να συγχρονιστεί η ταυτόχρονη αλλαγή της εικόνας και του ήχου. Βέβαια, τα νήπια βοηθούσαν με οδηγίες για την έκταση του χρόνου παραμονής της εικόνας ώστε να επιτύχουμε σωστό συγχρονισμό.

Αφού αυτό ολοκληρώθηκε, το παίξαμε και τα νήπια ρωτήθηκαν αν έλειπε κάτι. Απάντησαν αρνητικά και τους ζητήθηκε να παρατηρήσουν ένα βιβλίο από τη βιβλιοθήκη και να το συγκρίνουν.

Εντοπίστηκαν, με αυτόν τον τρόπο, η έλλειψη εξωφύλλου, τίτλου, συγγραφέα και εκδοτικού οίκου. Η εύρεση τίτλου αποτέλεσε την περισσότερο χρονοβόρα διαδικασία, αλλά ήταν ιδιαίτερα δημιουργική και δόθηκε η ευκαιρία να κατανοήσουν τα νήπια τι πρέπει να περιέχει ένας τίτλος και πώς να είναι διατυπωμένος, μέσω ερωτήσεων, οι οποίες απευθύνονταν, κυρίως, στις εμπειρίες τους (π.χ. εσύ θα αγόραζες ένα βιβλίο με αυτόν τον τίτλο;).

Τα νήπια ήταν ήδη εξοικειωμένα με τον καταμερισμό των εργασιών κι έτσι σχετικά εύκολα δημιουργήθηκαν τα εξώφυλλα. Το ένα από τα δύο εξώφυλλα δημιουργήθηκε μέσω του Wordart και τα νήπια συνέβαλαν, επιλέγοντας το σχήμα, το μέγεθος και τη γραμματοσειρά. Στη συνέχεια, τυπώθηκε, ζωγραφίστηκε και εμπλουτίστηκε. Όλα αυτά σαρώθηκαν και συμπληρώθηκε η ταινία μας στο Movie Maker.

Σειρά είχε τώρα η επιλογή του τρόπου εναλλαγής των εξωφύλλων και των τίτλων τέλους. Και σε αυτό το σημείο οι απόψεις ήταν πολλές κι έτσι η λύση δόθηκε μέσα από τις αποφάσεις των ομάδων με τις συνήθειες, πλέον, «δημοκρατικές διαδικασίες».

Τέλος, το ψηφιακό παραμύθι αντιγράφηκε σε DVDs και μοιράστηκε στους γονείς.

5. Αποτελέσματα

Το πρόγραμμα ολοκληρώθηκε χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα, με την ενεργή συμμετοχή όλων των νηπίων. Οι στόχοι, τους οποίους είχαμε θέσει κατά το σχεδιασμό του προγράμματος, υλοποιήθηκαν.

Πιο συγκεκριμένα, το πρόγραμμα συνέβαλε στη γλωσσική ανάπτυξη των νηπίων, μέσα από την υλοποίηση δραστηριοτήτων, οι οποίες εξυπηρετούσαν στόχους και από τους τρεις άξονες του αναλυτικού προγράμματος για τη γλώσσα στο νηπιαγωγείο.

Ως προς το δεύτερο σκέλος, την γνωριμία κι εξοικείωση με τις ΤΠΕ, το πρόγραμμα πέτυχε την ανάπτυξη του τεχνολογικού και ψηφιακού γραμματισμού των νηπίων και την αναγνώριση του Η/Υ ως ενός πολύ χρήσιμου και δημιουργικού εργαλείου.

Τέλος, καθ' όλη τη διάρκεια υλοποίησης του προγράμματος, τα νήπια είχαν την ευκαιρία να αναπτύξουν και να βελτιώσουν τις οριζόντιες δεξιότητες, οι οποίες είναι απαραίτητες για όλη τους την επαγγελματική, προσωπική και κοινωνική ζωή.

Κλείνοντας, κι επειδή το έργο των νηπίων θεωρούμε ότι μιλάει καλύτερα απ' όλα, σας παρουσιάζουμε [το ψηφιακό μας παραμύθι](#).

6. Συμπεράσματα

Ολοκληρώνοντας την παρούσα εργασία, μπορούμε να διατυπώσουμε ορισμένα συμπεράσματα.

Η δημιουργία από τα νήπια μιας ιστορίας αποτελεί μια μαθησιακή εμπειρία που έχει νόημα κι ενδιαφέρον για τα ίδια τα παιδιά.

Η εμπλοκή των νηπίων με τις ΤΠΕ είναι μια ιδιαίτερα ελκυστική δραστηριότητα, η οποία με την κατάλληλη στοχοθεσία και μεθοδολογία, μπορεί να τα βοηθήσει να τις αξιοποιήσουν δημιουργικά και να αντιληφθούν τη χρησιμότητά τους.

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει τις κατάλληλες συνθήκες και περιβάλλον και να οργανώσει μαθησιακές εμπειρίες, οι οποίες να υποστηρίζουν και να διευκολύνουν την ανάπτυξη δεξιοτήτων ζωής από μέρους των νηπίων.

Αναφορές

Baggett, P. (n.d.). *Educational Uses of Digital Storytelling*. Διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/> (15/7/2017).

European Commission, (.2012). *Assessment of Key Competences in initial education and training: Policy Guidance*. Διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52012SC0371&from=EN> (20/8/2017).

Ohler, J. (2007). *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity*. USA: Corwin Press.

Γραμματάς, Τ. (n.d.). *Παιδαγωγική Αξιοποίηση της Αφήγησης σε Σύγχρονο Εκπαιδευτικό Περιβάλλον*. Διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: <http://theodorigrammatas.com/el/%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B1%CE%B3%CF%89%CE%B3%CE%B9%CE%BA%CE%AE-%CE%B1%CE%BE%CE%B9%CE%BF%CF%80%CE%BF%CE%AF%CE%B7%CF%83%CE%B7-%CF%84%CE%B7%CF%82-%CE%B1%CF%86%CE%AE%CE%B3%CE%B7%CF%83%CE%B7%CF%82/> (25/8/2017).

Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Σπουδών Προγραμμάτων Σπουδών και Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο. (ΦΕΚ 304/τ. Β'/13-03-03).

Κόκκος, Α. (n.d.). *Ανάπτυξη της δημιουργικότητας, κριτικής σκέψης και συνεργατικότητας*. Διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: http://www.adulteduc.gr/images/Kokkos_Anapyxi_tis_Dimiourgikotitas_Kritikis_Skepsis_Sunergatikotitas_.pdf (18/7/2017).

Κόμης, Β. (n.d.). *Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στη Διδασκαλία και τη Μάθηση*. Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο: <https://eclass.upatras.gr/modules/units/?course=PN1423&id=7387> (20/7/2017).

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2011). *Νέο Σχολείο-Νέο Πρόγραμμα Σπουδών, Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου, 2^ο Μέρος Μαθησιακές Περιοχές*. Διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: <http://ebooks.edu.gr/info/newps/%CE%A0%CF%81%CE%BF%CF%83%CF%87%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CE%BA%CE%AE%20-%20%CE%A0%CF%81%CF%8E%CF%84%CE%B7%20%CE%A3%CF%87%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CE%BA%CE%AE%20%CE%97%CE%BB%CE%B9%CE%BA%CE%AF%CE%B1%2%CE%BF%20%CE%9C%CE%AD%CF%81%CE%BF%CF%82.pdf> (20/7/2017).

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (n.d.). *Οδηγός νηπιαγωγού. Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί. Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: ΟΕΔΒ.

Παπαγγελή, Α., Αθανασοπούλου, Μ. (2012). Η αποτελεσματικότητα της παραδοσιακής αφήγησης και της ψηφιακής απεικόνισης στην προσχολική ηλικία. *6^ο Πανελλήνιο Συνέδριο Ελληνικού Ινστιτούτου Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και Εκπαίδευσης*. Αθήνα.

Σεραφεΐμ, Κ, Φεσάκης, Γ. (2010). Ψηφιακή αφήγηση: Επισκόπηση λογισμικών. *2ο Πανελλήνιο Συνέδριο Ημαθίας, Βέροια*, 1559-1569.

Τσιλιμένη, Τ. (n.d.). *Η αφήγηση την σύγχρονη εποχή*. Διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: <http://www.pofa.uth.gr/index.php/el/arthra/57-afigisi-sti-sigxroni-epoxi> (25/8/2017).

Abstract

The educational scenario that is described in this essay is integrated into the wider category of digital storytelling and it concerns the writing, illustration, recording and digitalization of a story by an all-day class of a kindergarten during the previous school year.

The educational intervention was aiming at the creative and purposeful involvement of the students with the computer and the utilization of appropriately selected applications, with the purpose to create a digital story.

At the same time, it was attempted, through the total of activities that had taken place, to acquire knowledge, to develop skills and to adopt attitudes that are necessary throughout the whole life of young children.

Key words: digital storytelling, story, educational scenario, IT in kindergarten