

Η Νεφέλη και το μαγικό δίκτυο

Κυριακή Λαλιώτη

Νηπιαγωγός, 42^ο Νηπιαγωγείο Πατρών

kyriakilalioti@gmail.com

Περίληψη

Με την εισαγωγή των ΤΠΕ στην εκπαίδευση η παραδοσιακή αφήγηση απέκτησε μια νέα, σύγχρονη μορφή, τη μορφή της Ψηφιακής Αφήγησης, η οποία προάγει ακόμα περισσότερο τη δημιουργικότητα του ατόμου που εμπλέκεται, έχοντας μια πλειάδα εργαλείων στη διάθεσή του. Στα πλαίσια επιμορφωτικού σεμιναρίου με θέμα την Ψηφιακή Αφήγηση έγινε μια πρώτη γνωριμία με τη μεθοδολογία της Ψηφιακής Αφήγησης και τα πολυμεσικά εργαλεία που χρησιμοποιούνται για την δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας. Στην παρούσα εργασία παρουσιάζεται η πορεία της δημιουργίας της ψηφιακής ιστορίας-προϊόντος που φέρει τον τίτλο: «Η Νεφέλη και το μαγικό δίκτυο», και η οποία ήταν η κινητήριος δύναμη να αλλάξει ο τρόπος χρήσης των νέων τεχνολογιών στην τάξη του νηπιαγωγείου.

Λέξεις κλειδιά: ΤΠΕ, ψηφιακή ταινία: Η Νεφέλη και το μαγικό δίκτυο, φιλία, τέχνη και ψηφιακή αφήγηση στο νηπιαγωγείο.

1.Εισαγωγή

Η αφήγηση ήταν πάντοτε ένα πρωτοποριακό εργαλείο διδασκαλίας για τον άνθρωπο το οποίο συνδύαζε την καλλιτεχνική έκφραση και την καινοτομία. Οι άνθρωποι λένε ιστορίες εδώ και χιλιάδες χρόνια ανταλλάσσοντας γνώση, παράδοση, συναισθήματα. Οι τεχνολογίες της Πληροφορικής και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ) έχουν ενταχθεί πλέον στα εκπαιδευτικά μας συστήματα (ΔΕΠΠΣ/ΑΠΣ 2003) και κατέχουν μια σημαντική γωνιά στη σχολική τάξη του νηπιαγωγείου. Τα νήπια είναι πλέον εξοικειωμένα με τις δυνατότητες του υπολογιστή και τον αξιοποιούν στην καθημερινή τους εργασία με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού, ακολουθώντας τους βασικούς στόχους του προγράμματος σπουδών στον τομέα Παιδί και Πληροφορική. Οι εξελίξεις είναι ραγδαίες και είναι σημαντικό οι εκπαιδευτικοί να προσπαθούν να αποκτήσουν την κατάλληλη κατάρτιση, προκειμένου να τροποποιείται η διδασκαλία, να γίνεται περισσότερο ζωντανή, προσιτή και να διευκολύνεται η μάθηση και η μετάδοση των γνώσεων και ιδεών, αλλά και να συντελείται η ευαισθητοποίηση του προφορικού λόγου. Οι τεχνολογίες αυτές δημιουργούν νέες απαιτήσεις, νέες προκλήσεις στην εκπαίδευση και προσφέρουν νέους τρόπους πληροφόρησης, εργασίας, επικοινωνίας, μάθησης, σκέψης (Σολομωνίδου, 2001). Ένα τέτοιο εργαλείο αποτελεί η ψηφιακή πλέον αφήγηση, η οποία αποτελεί ένα νέο κειμενικό είδος, το οποίο χρησιμοποιεί τη μουσική, την εικόνα και το βίντεο για τη δημιουργία πραγματικών ή φανταστικών ιστοριών. Η φύση της ψηφιακής αφήγησης, η οποία αφομοιώνει ακουστικά, οπτικά και αισθητηριακά στοιχεία, χρησιμοποιεί τις γνωστικές διαδικασίες που δυναμώνουν τη μάθηση, βασιζόμενη στη

γλωσσική, χωρική, διαπροσωπική, ενδοπροσωπική, μουσική, νατουραλιστική και κιναισθητική νοημοσύνη (Ρουμελιώτου, κ.α, 2011).

2.Η ψηφιακή ιστορία μου

2.1 Σκοπός

Η γνωριμία με την τέχνη και τα στάδια της ψηφιακής αφήγησης μέσα από τη δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας που συνδυάζει την καλλιτεχνική έκφραση και την καινοτομία με απώτερο στόχο τη δημιουργία ενός ελκυστικού και εναλλακτικού περιβάλλοντος διδασκαλίας, όπου όλοι μαζί οι εμπλεκόμενοι μπορούν να αναπτύξουν τον προσωπικό και αφηγηματικό τους λόγο, να απεικονίσουν τις γνώσεις, να συζητήσουν την ιστορία και να λάβουν ανατροφοδότηση είναι ο βασικός σκοπός αυτής της εργασίας.

2.2 Περιγραφή της Δράσης-Στάδια Δημιουργίας Ιστορίας

Σύλληψη Ιδέας- Συγγραφή Πρότασης/Αναζήτηση, έρευνα, μάθηση/Συγγραφή σεναρίου

Τον Νοέμβριο του 2016 η νηπιαγωγός παρακολούθησε το σεμινάριο: «Ψηφιακή Αφήγηση και Ανάπτυξη Δεξιοτήτων Παραγωγής Λόγου και Συνεργατικών Δεξιοτήτων» που υλοποιήθηκε υπό την αιγίδα της Περιφερειακής Διεύθυνσης Π/θμιας και Δ/θμιας Εκπαίδευσης Δυτικής Ελλάδας σε συνεργασία με τις Σχολικές Συμβούλους, Κοταδάκη Μαριάνθη, Βοϊνέσκου Ζαχαρούλα και Τσαμπάζη Παναγιώτας και την υποστήριξη του ΚΕ.ΠΛΗ.NET.

Την πρώτη εβδομάδα ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να γράψουν το σενάριο μιας ιστορίας αντλώντας έμπνευση από μια εικόνα με τη βοήθεια μιας κενής φόρμας ιστορίας. Το σενάριο είχε να κάνει με το θέμα της φιλίας που μας απασχόλησε σχεδόν όλο το χρόνο. Πηγή έμπνευσης ήταν ένα πολύ ώριμο νήπιο η Μαριλένα, η οποία από την πρώτη στιγμή προσπαθούσε να αυτοκαθοριστεί μέσα στην ομάδα και να καθορίσει και το πλαίσιο φιλικών σχέσεων γύρω της καθώς τα πρόσωπα της ομάδας είχαν αλλάξει εντελώς από την προηγούμενη σχολική χρονιά η οποία χαρακτηρίστηκε από έντονους φιλικούς δεσμούς. Ουσιαστικά το κορίτσι της ιστορίας είναι η Μαριλένα σε μεγαλύτερη ηλικία αλλά με τους ίδιους προβληματισμούς.



Εικόνα 1: Εικόνα έμπνευσης ιστορίας

Το σενάριο: Η Νεφέλη είναι ένα ευαίσθητο κορίτσι δεκαέξι χρονών που τον τελευταίο χρόνο ζει στο μακρινό Τόκιο όπου και μετακόμισε με τους γονείς της για να εργαστούν στο Κέντρο Επιστημών και Έρευνας. Η ζωή της άλλαξε και ακόμη δεν έχει προσαρμοστεί στο νέο της περιβάλλον. Ο αγαπημένος της χώρος σε ολόκληρη την πόλη είναι το βιβλιοπωλείο του κ. Άνταμ, ενός οικονομικού μετανάστη 2^{ης} γενιάς από την Αγγλία. Κάθε δεύτερη ημέρα πηγαίνει εκεί και μελετά με τις ώρες. Ήταν Τρίτη, όταν χαζεύοντας το ράφι με τα 'ιδιαίτερα βιβλία' έπεσε το βλέμμα της επάνω σε ένα βιβλίο με τον τίτλο: «Φιλία, τόσο μακριά μα και τόσο κοντά». Της έκανε μεγάλη εντύπωση ο τίτλος του βιβλίου και αποφάσισε να το αγοράσει. Πηγαίνοντας στο ταμείο ο κ. Άνταμ της είπε: «Ξέρεις Νεφέλη, αυτό το βιβλίο δεν το βρίσκουν όλοι. Συνήθως εκείνο βρίσκει τον ιδιοκτήτη του και πάντα αυτόν που το έχει πραγματική ανάγκη. Να το χειριστείς με προσοχή». Τα λόγια του παραξένευσαν τη Νεφέλη, αλλά δεν τον ρώτησε κάτι περισσότερο. Γύρισε σπίτι της γοργά-γοργά ανυπομονώντας να μελετήσει το βιβλίο. Στο διαμέρισμά της αγαπημένη θέση διαβάσματος είναι ο καναπές δίπλα στο μεγάλο παράθυρο που έχει θέα ολόκληρη την πόλη. Παρέα έχει πάντα τον Λίο, έναν ραβδωτό γκριζό γάτο που τον είχε μαζί της από τότε που ήταν εννιά χρονών κοριτσάκι. Ο Λίο πάντα χουζουρεύει στα πόδια της και διακριτικά την παρακολουθεί όταν εκείνη είναι απορροφημένη στο διάβασμα. Η Νεφέλη άνοιξε με μεγάλη περιέργεια την πρώτη σελίδα και αντίκρισε έναν παράξενο εσωτερικό χάρτη της γης, με πολλές σκάλες που ξεκινούν από την επιφάνεια της και συνδέονται με ένα σπειροειδές δίκτυο δρόμων που οδηγούν στο κέντρο της γης. Συνειδητοποίησε ότι το ίδιο το βιβλίο της είναι μια πόρτα που οδηγεί μέσα από αυτό το δίκτυο σε άλλες πόρτες και σε άλλους ιδιοκτήτες που ήταν συνομήλικοί της και είχαν ανάγκη και αυτοί από φίλους. Όταν κάποιος ήθελε να επισκεφθεί κάποιον φίλο του γυρνούσε τη σελίδα στο χάρτη του φίλου του, κατέβαινε την σκάλα του και μεταφερόταν στη σκάλα του φίλου του. Από εκείνο το βράδυ και μετά άνοιξε ένας νέος κόσμος για τη Νεφέλη. Διασκέδαζε με τους νέους της φίλους, μοιραζόταν τις ανησυχίες και τα προβλήματά της. Ο χρόνος που περνούσε μέσα σε αυτό το δίκτυο κυλούσε πολύ αργά και της έμενε πολύς χρόνος για τις υπόλοιπες δραστηριότητές της που τώρα πια της φαινόταν περισσότερο ενδιαφέροντες. Ωσπου ένα βράδυ ανοίγοντας το βιβλίο κατάλαβε ότι η επικοινωνία με τους άλλους έχει χαθεί. Το δίκτυο έχει εξαφανιστεί. Η Νεφέλη μη γνωρίζοντας τι έχει συμβεί κοιμήθηκε πολύ στεναχωρημένη εκείνο το βράδυ. Το ίδιο συ-

νέβη και το επόμενο βράδυ και το επόμενο... Το πρωί η Νεφέλη πήγε πίσω στο βιβλιοπωλείο του κ. Άνταμ για να τον ρωτήσει αν γνωρίζει τι έχει συμβεί στο βιβλίο. Της εξήγησε ότι κάτι πολύ σοβαρό έχει συμβεί σε κάποιον από τους φίλους της για να διακοπεί η επικοινωνία και την συμβούλεψε να διαβάσει την τελευταία και μοναδική παράγραφο της τελευταίας σελίδας. Η Νεφέλη τον ευχαρίστησε και έτρεξε πάλι στο σπίτι της. Ανοίγοντας την τελευταία σελίδα βρήκε πράγματι μια παράγραφο που έγραφε: «Ένας φίλος έχει χαθεί σε μια μαύρη τρύπα σκοτεινή. Βρείτε λύση όλοι μαζί για να γυρίσει στη στιγμή». «Μα πως θα βοηθήσουμε όλοι μαζί αφού δεν έχουμε τον χάρτη;», αναρωτήθηκε η Νεφέλη. Τότε θυμήθηκε ότι κάποτε ο κ. Άνταμ της είχε πει ότι οι συντελεστές-πρωταγωνιστές των βιβλίων όπου και αν βρίσκονται έχουν απεριόριστες δυνατότητες αλληλοβοήθειας αρκεί να είναι σίγουροι για τα αισθήματά τους και ότι όταν κλείνει μια πόρτα επικοινωνίας μπορεί να ανοιχθεί μια άλλη. Η Νεφέλη αποφασισμένη μπήκε στο βιβλίο από την δική της είσοδο και βρέθηκε μέσα σε ένα σκοτάδι που έδειχνε να μην τελειώνει πουθενά χωρίς κανένα ίχνος φωτός. Άρχισε να φωνάζει ένα-ένα τα ονόματα των φίλων της. Στην αρχή δεν ακουγόταν τίποτα, σιγά-σιγά όμως οι φωνές δυνάμωναν καθώς οι φίλοι της πλησίαζαν. Όταν πλησίασαν ο ένας τον άλλον άρχισε να φωτίζει ο χώρος στον οποίο βρίσκονταν οι φίλοι. Είχαν όλοι διαβάσει την τελευταία παράγραφο... Ο μόνος που έλειπε ήταν ο Σαμ από την Αμερική. Αποφάσισαν να φωνάξουν όλοι μαζί το όνομά του ώστε ακολουθώντας τη φωνή τους να εντοπίσει και το φως που έβγαζαν όλοι μαζί και να βγει από την μαύρη τρύπα. Πραγματικά, οι φωνές τους ήταν τόσο δυνατές που ο Σαμ αμέσως απάντησε και σε λίγο βρέθηκε κοντά τους. Η χαρά τους ήταν πολύ μεγάλη και αγκαλιάστηκαν ανακουφισμένοι. Τους εξήγησε ότι το πρώτο βράδυ που χάθηκε η επικοινωνία είχε αποφασίσει να επισκεφθεί τη Νεφέλη. Όταν όμως κατέβηκε τη σκάλα του είδε από μακριά ένα πολύ όμορφο και λαμπερό φως και αποφάσισε να πάει πιο κοντά και βγήκε από το δίκτυο. Νόμιζε ότι θα ξαναέβρισκε το δρόμο γιατί όλα ήταν τόσο φωτεινά. Το φως όμως έσβηνε σιγά-σιγά και όταν έσβησε εντελώς ο Σαμ παγιδεύτηκε μέσα στη μαύρη τρύπα του. Νόμιζε ότι δεν θα έβγαινε ποτέ από εκεί μέσα μέχρι που άκουσε τις φωνές τους. Η Νεφέλη πρότεινε να γεμίσουν το δίκτυο με προσωπικά τους αντικείμενα τα οποία θα είναι πολύ σημαντικά γι αυτούς και τα οποία θα λειτουργούν σαν φαναράκια – υπενθυμίσεων της φιλίας τους και τα οποία θα βοηθούν τους φίλους όταν για κάποιο λόγο θα χάνουν το δρόμο τους. Εκείνο το βράδυ όταν όλοι επέστρεψαν στο σπίτι τους άργησαν να κοιμηθούν. Και όταν επιτέλους κοιμήθηκαν το χαμόγελο ήταν χαραγμένο στο πρόσωπό τους. Είχαν όλοι καταλάβει πόση δύναμη έχει η φιλία τους. Και τα ταξίδια της Νεφέλης συνεχίζονται.

2.2 Πορεία Δημιουργίας storyboard

Την δεύτερη, τρίτη και τέταρτη εβδομάδα του προγράμματος έγινε μια πρώτη επαφή με μια πληθώρα πολυμεσικών εργαλείων Ψηφιακής Αφήγησης και ακολού-

θησαν πολλές εργασίες όπου θα έπρεπε να χρησιμοποιηθούν τα διαθέσιμα προς τους συμμετέχοντες εργαλεία επεξεργασίας ή δημιουργικής μετατροπής εικόνων για να σχεδιάσουν για παράδειγμα την εικόνα που θα μπορούσε να συνοδεύει το εξώφυλλο της ψηφιακής τους ιστορίας ή να δημιουργήσουν το εξώφυλλο της ιστορίας τους αν είχε τη μορφή ψηφιακού βιβλίου ή μια διαφάνεια με θέμα μια σκηνή της ιστορίας τους, προσθέτοντας και φωνητική αφήγηση ή να δημιουργήσουν ένα video σχετικό με το θέμα της ιστορίας τους, συνδυάζοντας εικόνα/χαρακτήρα/κείμενο/ αντικείμενα/ήχο και κίνηση. Φτάνουμε τελικά στο εικονογραφημένο σενάριο (storyboard) που ουσιαστικά είναι η οπτική απεικόνιση του γραπτού κειμένου του συμπληρώνοντας το κενό υπόδειγμα storyboard που περιλαμβάνονταν στο εκπαιδευτικό υλικό της πέμπτης εβδομάδας

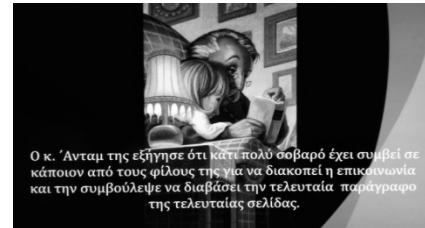
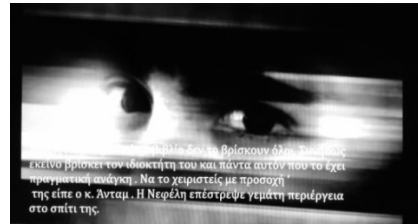
2.3 Συλλογή και επεξεργασία υλικού/ σύνθεση των στοιχείων της ιστορίας

Με την συνδρομή όλων των παραπάνω ξεκινά πλέον η δημιουργία της ψηφιακής ιστορίας. Η επιλογή του πολυμεσικού εργαλείου που χρησιμοποιήθηκε για το τελικό προϊόν ήταν το Movie Maker, ένα ευέλικτο εργαλείο δημιουργίας και επεξεργασίας video, με το οποίο η ψηφιακή ιστορία εμπλουτίστηκε με εικόνες, μουσική υπόκρουση, αφήγηση και εφέ μετάβασης, τα οποία πρόσθεσαν στο δραματικό και συναισθηματικό στοιχείο της ιστορίας. Η επιλογή του συγκεκριμένου εργαλείου έγινε καθώς η νηπιαγωγός έκρινε ότι το οπτικό υλικό που είχε επιλέξει στη διάρκεια του προγράμματος ήταν το πλέον κατάλληλο για την καλύτερη απόδοση της ιστορίας.

2.4 Διαμοιρασμός/Ανατροφοδότηση και αναστοχασμός

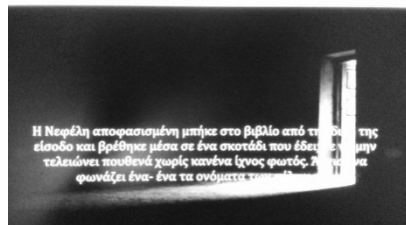
Την έβδομη εβδομάδα είναι έτοιμη η ψηφιακή ιστορία και οι συμμετέχοντες πρέπει να μοιραστούν τις ψηφιακές τους ιστορίες χρησιμοποιώντας έναν τοίχο padlet και να γράψουν ένα μικρό σχόλιο σε 1-3 ψηφιακές ιστορίες συμμετεχόντων που οι ίδιοι ξεχώρισαν και να αυτοαξιολογήσουν την ψηφιακή τους ιστορία χρησιμοποιώντας ένα υπόδειγμα ρουμπρίκας αξιολόγησης.



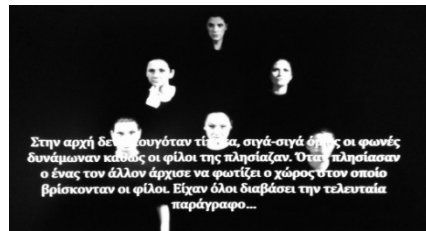




Αναγίνοντας τη τελευταία σελίδα βρήκε πράγματι
 μια παράγραφο που έγραφε:
 «Οι φίλοι τους έβγαλαν μια μαύρη τρύπα
 και έβγαλαν σκάνελα
 > βρείτε τις τρύπες και να γυρίσετε στη στέγη»



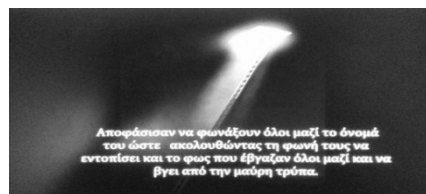
Η Νεφέλη αποφασισμένη μπήκε στο βιβλίο από τη σκοτεινή της
 είσοδο και βρέθηκε μέσα σε ένα σκοτάδι που έδειχνε να μην
 τελειώνει ποτέ. Χωρίς κανένα ίχνος φωτός. Άκουσε να
 φωνάζει ένα- ένα τα ονόματά τους...



Στην αρχή δεν μιλούσαν τίποτα. Σιγά-σιγά όμως οι φωνές
 δυνάμωναν καθώς οι φίλοι της πλησίαζαν. Όταν πλησίασαν
 ο ένας τον άλλον άρχισε να φωτίζει ο χώρος στον οποίο
 βρίσκονταν οι φίλοι. Είχαν όλοι διαβάσει την τελευταία
 παράγραφο...



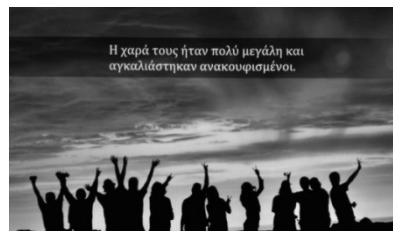
Ο μόνος που έλειπε ήταν ο Σαμ από την
 Αμερική.



Αποφάσισαν να φωνάξουν όλοι μαζί το όνομά
 του ώστε ακολουθώντας τη φωνή τους να
 εντοπίσει και το φως που έβγαζαν όλοι μαζί και να
 βγει από την μαύρη τρύπα.



Πραγματικά, οι φωνές τους ήταν τόσο δυνατές που ο
 Σαμ τίμησε απάντησε και σε λίγο βρέθηκε κοντά τους.



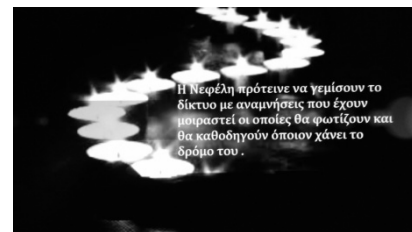
Η χαρά τους ήταν πολύ μεγάλη και
 αγκαλιάστηκαν ανακουφισμένοι.



Τους εξήγησε ότι το πρώτο βιβλίο που χάθηκε η
 επικοινωνία είχε αποφασίσει να επισκεφθεί τη Νεφέλη.
 Όταν όμως κατέβηκε τη σκάλα του είδε από μακριά ένα
 πολύ όμορφο και λαμπρό φως και αποφάσισε να πάει
 προς εκεί.



Το φως όμως έσβηνε σιγά σιγά και
 παγιδεύτηκε στην μαύρη τρύπα. Νόμιζε
 ότι δεν θα έβγαине ποτέ από εκεί μέσα.



Η Νεφέλη πρότεινε να γεμίσουν το
 δίκτυο με αναμνήσεις που έχουν
 μοιραστεί οι οποίες θα φωτίζουν και
 θα καθοδηγούν όποιον χάνει το
 δρόμο του.



Εικόνα 2: Οι σκηνές της ταινίας

3. Αξιολόγηση του ταξιδιού της ψηφιακής αφήγησης

Όσον αφορά το ίδιο το σεμινάριο η πολύ καλή του οργάνωση διευκόλυνε την εξ αποστάσεως μελέτη των πολυμεσικών εργαλείων και την διεκπεραίωση των εβδομαδιαίων εργασιών δίνοντάς σου την πολυτέλεια να εργαστείς στο χρόνο που εσύ επιθυμούσες. Υπήρχε άμεση επικοινωνία με τους συμμετέχοντες και τους υπεύθυνους του σεμιναρίου και ανοικτός διάλογος για κάθε εργασία, όπου όλοι οι συμμετέχοντες μπορούσαν να θέσουν τις ερωτήσεις – απορίες τους και να τις λύσουν πολύ σύντομα. Η διαδικασία των 8 σταδίων της ψηφιακής αφήγησης ήταν τόσο προσεκτικά δομημένη και οι εργασίες που προηγούνταν του τελικού προϊόντος τόσο εύστοχες, ώστε όταν φτάνεις στην παράδοση της τελικής ιστορίας έχεις κάνει όλη την προεργασία και μένει μόνο να κάνεις την τελική σύνθεση. Η χαρά της δημιουργίας από τη σύλληψη της ιδέας έως και το τελικό προϊόν πρόσδιδε συναισθηματική πληρότητα στον δημιουργό και αυτοπεποίθηση για τη δυνατότητα αλλαγών

στο σχολικό περιβάλλον με έναν απόηχο καλλιτεχνικό. Η νηπιαγωγός έγινε μια μικρή Νεφέλη που ξαφνικά ανακάλυψε ένα νέο παράθυρο στον εκπαιδευτικό της κόσμο.

Η πολυδιάστατη χρήση της τεχνολογίας και τα νέα εργαλεία τα οποία ήταν άγνωστα για τη νηπιαγωγό άλλαξαν τον τρόπο χρήσης του υπολογιστή στην τάξη. Ο υπολογιστής απέκτησε μεγαλύτερο ενδιαφέρον για την νηπιαγωγό που έψαχνε εναλλακτικούς τρόπους χρήσης του μέσα στην τάξη καθώς τα νήπια έχουν μεγάλη εξοικείωση πλέον στις νέες τεχνολογίες ήδη μέσα από το οικογενειακό τους περιβάλλον αλλά η χρήση του περιοριζόταν αισθητικά και σε επίπεδο δημιουργίας. Η γνώση αυτή μεταφέρθηκε στα παιδιά της τάξης και η αφήγηση απέκτησε νέα διάσταση και τα παιδιά με τη σειρά τους έγιναν μικροί δημιουργοί. Οι ιστορίες που πλάθουν τα παιδιά μέσα από τις ζωγραφιές τους γίνονται μαγικές όταν συνοδευόμενες από ήχο και κίνηση ζωντανεύουν μέσα από μια ταινία με το κατάλληλο εργαλείο Ψηφιακής Αφήγησης. Μία εκπαιδευτική επίσκεψη γίνεται εύκολα μια μικρή ταινία ή ένα βιβλίο βάζοντας στη σειρά φωτογραφίες και βίντεο και προσθέτοντας μουσική .

Υπάρχουν όμως και επιμέρους στόχοι σύστοιχοι με το ΔΕΠΠΣ (2003) και το Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα για το νηπιαγωγείο (2011), όπως οι ακόλουθοι οι οποίοι αποκαλύφθηκαν με την χρήση των νέων ψηφιακών εργαλείων στην τάξη:

Ενισχύθηκε η συνεργατικότητα μεταξύ των μαθητών, αποσκοπώντας στην ανάπτυξη, στην εξέταση και αξιολόγηση διαφορετικών αντιλήψεων και υποθέσεων. Καλλιεργήθηκε η καλαισθησία των παιδιών με τον καλλιτεχνικό χαρακτήρα του εποπτικού υλικού, με τον αρμονικό συνδυασμό ήχου και εικόνας και με την επιλεκτική χρήση της μουσικής. Βοηθήθηκαν στο να προσεγγίζουν και να αποσαφηνίζουν βασικές χρονικές έννοιες και να αναπαριστούν γεγονότα σύμφωνα με τη χρονική τους ακολουθία, να αναπτύσσουν ενδιαφέρον για την τεχνολογία συνειδητοποιώντας την μοναδικότητά τους, αλλά και εντοπίζοντας τις ομοιότητες και διαφορές τους με τους άλλους και να τους σέβονται.

Αναφορές

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

Κοταδάκη, Μ. *Μεθοδολογία Ψηφιακής Αφήγησης.* Σημειώσεις σεμιναρίου

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).

Ρουμελιώτου, Μ. Κυρμανίδου, Ε. Μουσιδης, Γ. Φουτσιτζή, Σ. επιμ. Κ. Γλέζου & Ν. Τζιμόπουλος (2011). Προς ένα νέο Ψηφιακό Σχολείο: Η Ψηφιακή Αφήγηση και τα Κριτήρια Αξιολόγησης για Αξιοποίησή της στη Διδακτική Πράξη, 6^ο Πανελλήνιο Συνέδριο των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη διδακτική Πράξη». Σύρος: σελ.1-5.

Σολομωνίδου, Χ. (2001). *Σύγχρονη εκπαιδευτική τεχνολογία, Υπολογιστής και μάθηση στην κοινωνία της γνώσης*. Θεσσαλονίκη: Κώδικας.

Abstract

By introducing ICT in education, traditional storytelling acquired a new modern shape in the form of digital storytelling which promotes even further the creativity of the person involved having a multitude of tools at its disposal. During an educational seminar on digital storytelling came a first acquaintance with the digital storytelling methodology and multimedia tools used for creating a digital story. In this paper is presented the course of creation of digital product story entitled “Nefeli and the magic network” which was the driving force to change the usage of new technologies in the classroom of kindergarten. **Keywords:** ICT, digital story: Nefeli and the magic network, friendship, art and digital storytelling in kindergarten.