

# Δημιουργία Ψηφιακής Αφήγησης με τίτλο: Το Σκιάχτρο

Χαρούλα Χατζηκέλη

3<sup>ο</sup> Νηπιαγωγείο Παραλίας Πατρών  
[xara.xatzikeli@gmail.com](mailto:xara.xatzikeli@gmail.com)

## Περίληψη

Η εξελικτική πορεία και παράλληλη εισαγωγή των νέων τεχνολογιών σε όλους τους τομείς της κοινωνίας του 21<sup>ου</sup> αιώνα δε θα μπορούσε να μην επηρεάσει συγχρόνως και τον τομέα της εκπαίδευσης. Ο “ψηφιακός” γραμματισμός αποτελεί πλέον επιτακτική ανάγκη από την προσχολική κιόλας ηλικία και η εκπαιδευτική κοινότητα καλείται να συμβάλλει στον σχεδιασμό αναπτυξιακά κατάλληλων διδακτικών παρεμβάσεων με τη χρήση κατάλληλων μεθοδολογικών εργαλείων, με απώτερο σκοπό την κατάκτησή του. Μια τέτοια διδακτική προσέγγιση, ένα ψηφιακό σενάριο, με τίτλο «Το Σκιάχτρο» που διαμορφώθηκε με τη χρήση του λογισμικού εργαλείου ψηφιακής αφήγησης «Photostory» παρουσιάζεται στην παρούσα εργασία. Βασικός σκοπός του σεναρίου η ενασχόληση και σε βάθος ανάλυση της θεματικής ενότητας των συναισθημάτων με τη συμβολή των ΤΠΕ.

**Λέξεις κλειδιά:** Ψηφιακός γραμματισμός, ψηφιακή αφήγηση, συναισθήματα.

## 1. Εισαγωγή

Στη σύγχρονη κοινωνία της πληροφορίας και των νέων τεχνολογιών η αλματώδης πορεία, εισαγωγή και ένταξη της τεχνολογίας σε όλους τους τομείς του ανθρώπινου οικοδομήματος αποτελεί αναμφισβήτητη πραγματικότητα και επηρεάζει καθοριστικά και την εκπαιδευτική πράξη.

Αρχικά στο νηπιαγωγείο, στα πλαίσια της προσχολικής αγωγής μπορούν και επιβάλλεται να τεθούν τα πρώτα θεμέλια, οι πρώτες δηλαδή βάσεις, όπου θα οικοδομηθεί όχι μόνο η γνώση αλλά και η προσωπικότητα του παιδιού στην ολότητά της. Μέσα από ποικίλες δραστηριότητες συμβατές με το ΔΕΠΠΣ και τα ΑΠΣ (2003) επιχειρείται η ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού με τη χρήση κατάλληλων μεθοδολογικών εργαλείων και μέσα σε πνεύμα συνεργασίας, ασφάλειας και αλληλεπίδρασης.

Προκειμένου να εξυπηρετηθούν οι πολλαπλοί μαθησιακοί στόχοι ο εκπαιδευτικός καλείται εκ των πραγμάτων πολλές φορές να δημιουργήσει εκπαιδευτικά σενάρια και εκτός από αφηγητής παραμυθιών να γίνει και ο ίδιος συγγραφέας. Διαδραματίζοντας ρόλο ενθαρρυντικό, καθοδηγητικό και διαμεσολαβητικό, ο

εκπαιδευτικός διαμορφώνει το κατάλληλο συναισθηματικό κλίμα για να ταξιδέψει το παιδί στο μαγικό κόσμο του παραμυθιού που γεφυρώνει τη φαντασία με την πραγματικότητα.

### ***1.1. Το παραμύθι***

Το παραμύθι αποτελεί εξαιρετικής παιδαγωγικής και μορφωτικής αξίας εργαλείο που στα χέρια του εκπαιδευτικού μπορεί να συμβάλει καθοριστικά στην ολόπλευρη και ισόρροπη νοητική, συναισθηματική, κοινωνική και σωματική ανάπτυξη του παιδιού που αποτελεί το βασικό σκοπό του νηπιαγωγείου. Διαμορφώνει το κατάλληλο μαθησιακό πλαίσιο, όπου το παιδί βρίσκει το χώρο να αναπτύξει τις γλωσσικές του ικανότητες, να εκφραστεί ελεύθερα και δημιουργικά αποκτώντας αυτοπεποίθηση. Τα παραμύθια εισάγουν το παιδί αφενός μεν στο θέμα του εκάστοτε λογοτεχνικού κειμένου αφετέρου δε στη δική του αλήθεια όπως την έχει βιώσει, επομένως αποτελούν μοναδικής αξίας συναισθηματική και πνευματική τροφή για τον ψυχισμό του παιδιού. Αυτό το διατύπωσε με τρόπο έξοχο ο Ε.Π. Παπανούτσος (Παπανούτσος, 1980, σ.118-9): «Ό,τι αργότερα θα προσπαθήσει να ενσταλάξει μέσα στην ψυχή του νέου η αγωγή μεθοδικά με μέσα τελειότερα και πολυπλοκότερα, για να οξύνει την αντίληψή του, να πλουτίσει την εμπειρία του, να καλλιεργήσει την ευαισθησία του και γενικά να πλατύνει και να βαθύνει το πνεύμα του-αυτό αρχίζει κιόλας να το κάνει το παραμύθι με το δικό του τρόπο. Και είναι αξιοθαύμαστο, γιατί δοκιμάζει να το κάνει με μια χαριτωμένη στην απλότητά της συγχορδία, που απλώνεται σε ολόκληρη την κλίμακα των πνευματικών απαιτήσεων. Για όλες τις ψυχικές λειτουργίες προνοεί: οδηγεί την αντίληψη, τρέφει τη μνήμη, διεγείρει τη φαντασία, αλλά και την κρίση γυμνάζει και το συναίσθημα καλλιεργεί με απώτερο σκοπό να προπονήσει τη βούληση, καθώς αυτή ετοιμάζεται να αποτολμήσει το μεγάλο άλμα: από το ενστικιακό να πηδήσει και να κινηθεί στο συνειδητό επίπεδο της ζωής». Η διαθεματική προσέγγιση του παραμυθιού, όταν χρησιμοποιείται ως διδακτική μέθοδος, μπορεί να προσφέρει πολλαπλά οφέλη στη μαθησιακή διαδικασία και συντελεί στην επίτευξη των προσδοκώμενων κατά περίπτωση μαθησιακών αποτελεσμάτων. Συγχρόνως το παιδί αποκτά οικουμενική συνείδηση, αφού τα παραμύθια μιλούν γλώσσα πανανθρώπινη και ενεργοποιούν τον συναισθηματικό κόσμο του. Τα παιδιά αγαπούν τα παραμύθια, γιατί ανταποκρίνονται στις ψυχικές τους ανάγκες, στα ενδιαφέροντα και στα βιώματά τους. Διαχρονικές και πανανθρώπινες έννοιες και ηθικές αξίες συνυπάρχουν μέσα στα παραμύθια και καθιστούν το παιδί κοινώνό της ηθικής τάξης πραγμάτων, καλλιεργώντας ταυτόχρονα το γόνιμο ψυχο-διανοητικό παιδικό έδαφος για την προετοιμασία του οικουμενικού πολίτη του αύριο.

## 2. Η ψηφιακή αφήγηση

Η ψηφιακή αφήγηση που αποτελεί την εξέλιξη της παραδοσιακής, με τη συμβολή πολυμεσικών εργαλείων (ήχος, εικόνα, μουσική) συνδυάζει όλα τα μαθησιακά οφέλη της αφήγησης του παραμυθιού με τη χρήση των ΤΠΕ, κάνοντας έτσι το πρώτο βήμα προς την κατάκτηση του ψηφιακού γραμματισμού. Δημιουργεί ένα ιδιαίτερα γοητευτικό περιβάλλον μάθησης που έλκει και τέρπει το παιδί. Σύμφωνα με τους Robin και Pierson (2005) για να είναι αποτελεσματική η ψηφιακή αφήγηση ως προς τους μαθησιακούς στόχους που θέτει ο εκπαιδευτικός πρέπει να πληροί κάποιες υποθέσεις:

1. Οπτική γωνία: Η ψηφιακή αφήγηση θα πρέπει να συνοψίζει ξεκάθαρα το κεντρικό σημείο της ιστορίας και την οπτική από την οποία αυτό παρουσιάζεται.
2. Ερώτηση κλειδί: Η ψηφιακή αφήγηση θα πρέπει να περιλαμβάνει ερωτήσεις κλειδιά που προσελκύουν την προσοχή και το ενδιαφέρον του ακροατή και οι οποίες θα πρέπει να απαντώνται στο τέλος της ιστορίας.
3. Συναισθημα: Οι ψηφιακές αφηγήσεις θα πρέπει να μεταφέρουν και να «ξυπνούν» συναισθήματα στον ακροατή. Μέσω των συναισθημάτων (πχ. αγάπη, θυμός) ο ακροατής παρακολουθεί περισσότερο ενεργά την αφήγηση.
4. Ήχος: Τα λόγια που συνοδεύουν την οπτικοποίηση της ψηφιακής αφήγησης πρέπει να επιλέγονται προσεκτικά ώστε να βοηθούν τον ακροατή στην εύκολη κατανόηση της ιστορίας.
5. Μουσική: Η μουσική που επιλέγεται για να συνοδεύσει τα επεισόδια μιας ψηφιακής αφήγησης θα πρέπει να ενισχύουν την συναισθηματική φόρτιση του ακροατηρίου προς το επιθυμητό αποτέλεσμα.
6. Οικονομία περιεχομένου: Οι ψηφιακές ιστορίες θα πρέπει να δομούνται προσεκτικά, ώστε να διατηρούν ισορροπημένη χρήση ακουστικών και οπτικών στοιχείων για τη μετάδοση των εκάστοτε μηνυμάτων.
7. Ρυθμός εξέλιξης: Ο ρυθμός με τον οποίο εξελίσσεται η ιστορία είναι καθοριστικός για τη διατήρηση του ενδιαφέροντος του ακροατηρίου. Μια ιστορία στην οποία τα γεγονότα εξελίσσονται πολύ γρήγορα μπορεί να κουράσει τον ακροατή, ο οποίος δεν μπορεί να παρακολουθήσει την πλοκή και να συνδέσει τις πληροφορίες που λαμβάνει. Αντίθετα, μια ιστορία που εξελίσσεται αργά απωθεί το ενδιαφέρον του ακροατή. Ο ρυθμός εξέλιξης των ψηφιακών αφηγήσεων θα πρέπει να μεταβάλλεται ανάλογα με τα μηνύματα που μεταδίδονται κάθε φορά. Πιο συγκεκριμένα, ο ρυθμός της ιστορίας θα πρέπει να μεταβάλλεται ανάλογα με την επιλογή της οπτικοποίησης και ηχητικής υποστήριξης κάθε επεισοδίου της, ώστε να μεταδίδονται αποτελεσματικά τα εκάστοτε μηνύματα (Robin, 2008). Σύμφωνα με τον Coventry (2009) η ψηφιακή αφήγηση προσφέρει ένα αυθεντικό εκπαιδευτικό περιβάλλον, στον οποίο τόσο οι ακροατές όσο και οι αφηγητές έχουν τη δυνατότητα να αναπτύξουν τον προσωπικό και τον αφηγηματικό λόγο τους, να απεικονίσουν τις γνώσεις, να παρουσιάσουν την ιστορία τους και να λάβουν ανατροφοδότηση.

## 2.1. Δημιουργία ψηφιακού σεναρίου

Λαμβάνοντας υπόψη τα προαναφερθέντα δημιουργήθηκε το διδακτικό σενάριο που παρουσιάζεται σε αυτήν την εργασία με τίτλο «Το Σκιάχτρο» (Εικόνα 1), στα πλαίσια σεμιναρίου με θέμα: «Ψηφιακή Αφήγηση και Ανάπτυξη Δεξιοτήτων Παραγωγής Λόγου και Συνεργατικών Δεξιοτήτων» 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.ΠΛΗ.NET. Αχαΐας, με το λογισμικό εργαλείο «Photostory».



*Εικόνα 1. Η εικόνα ένασμα*

Πρόκειται ουσιαστικά για ένα ψηφιακό παραμύθι που διαπραγματεύεται την αιώνια μάχη του καλού με το κακό, μέσα από τη δράση και αντίδραση των πρωταγωνιστών. Σύμφωνα με τον Ohler (2006), η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να υποστηρίξει την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, του γραπτού και προφορικού λόγου, αλλά και του ψηφιακού γραμματισμού των ακροατών. Μέσω της ψηφιακής αφήγησης, οι εκπαιδευόμενοι εξοικειώνονται με τη χρήση σύγχρονων τεχνολογικών μέσων και εργαλείων, αναπτύσσοντας έτσι σύγχρονες δεξιότητες χρήσιμες στη σύγχρονη κοινωνία που χαρακτηρίζεται από ολοένα αυξανόμενη τεχνολογική πρόοδο. Θα μπορούσε κανείς να πει πως η μοναξιά του σκιάχτρου, την οποία διαπραγματεύεται η ψηφιακή ιστορία, μοιάζει με τη μοναξιά του σύγχρονου ανθρώπου. Η μοναξιά κάποιες φορές μπορεί να είναι αναγκαία, εποικοδομητική και να αποτελέσει πηγή έμπνευσης και δημιουργίας, όταν πρόκειται για συνειδητή επιλογή. Όταν όμως η μοναξιά επιβάλλεται από εξωγενείς παράγοντες και λανθασμένες προσωπικές επιλογές, τότε αποτελεί μια ιδιαίτερα ψυχοφθόρο και επώδυνη διαδικασία. Ο άνθρωπος λοιπόν βρίσκεται στο κέντρο των εξελίξεων και μη έχοντας την ηθική θωράκιση και τη συναισθηματική ετοιμότητα να αντιμετωπίσει τις νέες προκλήσεις απομονώνεται και κλείνεται ολοένα και περισσότερο στον εαυτό του. Επομένως, το ζητούμενο είναι να μη μπορεί κανείς ούτε καν ο ίδιος μας ο εαυτός να μας μεταμορφώσει σε σκιάχτρα. Κύριο μέλημα της εκπαίδευσης πρέπει να είναι η ψυχο-διανοητική και συναισθηματική καλλιέργεια και η ηθικοπνευματική θωράκιση. Αυτό μπορεί να

επιτευχθεί μέσα από μαθησιακές διαδικασίες που ως κεντρικό άξονα έχουν τα συναισθήματα.

## **2.2. Σύνδεση με ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ**

Το συγκεκριμένο διδακτικό ψηφιακό σενάριο καλύπτει ως βασική γνωστική περιοχή το Παιδί και Ανθρωπογενές Περιβάλλον, είναι συμβατό με ΔΕΠΠΣ και ΑΠΣ (2003) και περιλαμβάνει δραστηριότητες απ' όλες τις γνωστικές περιοχές όπως αυτές αναφέρονται στο ΔΕΠΠΣ. Η διαθεματική προσέγγιση πραγματοποιείται με βάση τη γλώσσα, την επικοινωνία και τις ΤΠΕ.

## **2.3. Προφίλ τάξης**

Πρόκειται για μια τάξη κλασικού νηπιαγωγείου με δεκατρία παιδιά εκ των οποίων 8 νήπια και 5 προνήπια. Το τμήμα δεν παρουσιάζει κάποιες αξιοσημείωτες ιδιαιτερότητες.

## **2.4. Διδακτικοί στόχοι**

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

- Να εξασκηθούν στην ανίχνευση και αναγνώριση καθώς και η διαχείριση και η αποδοχή των συναισθημάτων.
- Να αποκτήσουν την ικανότητα να διαχωρίζουν τα θετικά από τα αρνητικά συναισθήματα σε σχέση και συνάρτηση με τις πηγές που τα προκαλούν.
- Να ενεργοποιήσουν την κριτική τους σκέψη.
- Να κατακτήσουν την ενσυναίσθηση.
- Να εκφραστούν δημιουργικά.
- Να καλλιεργήσουν τον προφορικό τους λόγο και να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους.

Ως προς τη χρήση των ΤΠΕ

- Να εξοικειωθούν με τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή.
- Να αποκτήσουν θετική στάση απέναντι στις νέες τεχνολογίες.
- Να αποκτήσουν δεξιότητες λεπτής κινητικότητας
- Να αντιληφθούν τη συμβολή της τεχνολογίας στη μάθηση.

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

- Να αποκτήσουν δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας.
- Να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση και αυτενέργεια .
- Να εξασκηθούν στο να τηρούν κανόνες και να ακολουθούν οδηγίες.

### **3. Διδακτική προσέγγιση (προτεινόμενες δραστηριότητες)**

Σε πρώτη φάση στόχος μας είναι η ενεργοποίηση της προϋπάρχουσας γνώσης και η ανίχνευση νοητικών παραστάσεων των παιδιών αναφορικά με τα συναισθήματα. Αφού διαμορφώθηκε στην τάξη η κατάλληλη ατμόσφαιρα όπως συνηθίζεται πριν από κάθε αφήγηση, τα παιδιά κάθονται στον κύκλο και από τον υπολογιστή ακούγεται το τραγούδι «Φτιάξε καρδιά μου το δικό σου παραμύθι». Τα παιδιά περιμένουν πως θα ξεκινήσει το παραμύθι όμως τα περιμένει μια μικρή έκπληξη, ένας απρόσμενος επισκέπτης στην τάξη μας... ένα σκιάχτρο, γαντόκουκλα. Συστήνεται στα παιδιά και τους ανακοινώνει πως θα τους πει ένα πολύ όμορφο παραμύθι που μιλάει για την ιστορία ενός φίλου του, ενός σκιάχτρου-πρίγκηπα ή μάλλον ενός πρίγκηπα-σκιάχτρου. Πριν από αυτό όμως ζητά από τα παιδιά να αναζητήσουν στο διαδίκτυο να βρουν κι άλλα σκιάχτρα και να δουν πώς είναι. Η λέξη «σκιάχτρο» βρίσκεται ήδη αναρτημένη στον πίνακα αναφοράς της τάξης και ζητείται αρχικά στις τρεις ομάδες να αντιγράψουν τη λέξη σε ένα χαρτί A4 και μετά κάθε ομάδα διαδοχικά πληκτρολογεί τη λέξη στον υπολογιστή και στο τέλος εκτυπώνει την εικόνα που διάλεξε. Με βάση τις εικόνες των σκιάχτρων που επιλέγουν συζητούν οι ομάδες γύρω απ' αυτά, πώς μοιάζουν, τι φοράνε, σε τι χρησιμεύουν, αλλά και πώς νομίζουν τα ίδια ότι τα σκιάχτρα μπορεί να νιώθουν και γιατί. Οι ερωτήσεις και οι απαντήσεις των παιδιών διαδέχονται η μία την άλλη. Το σκιάχτρο απαντά στις απορίες τους και αφού όλα τα παιδιά έχουν πάρει τον λόγο, τους ζητά να κάνουν απόλυτη ησυχία, να κλείσουν τα μάτια και να ονειρευτούν πως είναι και τα ίδια σκιάχτρα. Ακολούθησε διάλογος και ανταλλαγή απόψεων και ιδεών σχετικά με τα συναισθήματα του σκιάχτρου και εκφράστηκαν ποικίλες απόψεις σχετικά με τα συναισθήματα. Σ' αυτό το σημείο οι ομάδες (όντας ήδη εξοικειωμένες) δημιούργησαν ζωγραφιές με το εργαλείο της ζωγραφικής του υπολογιστή με θέμα τα συναισθήματα και στο τέλος τις εκτύπωσαν και αυτές.

Σε επόμενη φάση λαμβάνοντας υπόψη τις προϋποθέσεις μιας καλά δομημένης αφήγησης αλλά και τις αναπτυξιακές ανάγκες του συγκεκριμένου τμήματος του νηπιαγωγείου, πραγματοποιήθηκε η αφήγηση του παραμυθιού, με τίτλο το σκιάχτρο που, όπως προαναφέρθηκε δημιουργήθηκε από την εκπαιδευτικό στα πλαίσια των απαιτήσεων του σεμιναρίου στο οποίο συμμετείχε. Διατυπώθηκαν ερωτήσεις ανοιχτού τύπου για τη διερεύνηση και κατανόηση του νοήματος του κειμένου αλλά και των εννοιών αυτού, όπου τα παιδιά ενθαρρύνονται να εκφράσουν ελεύθερα τις σκέψεις τους, τα συναισθήματα και τις ιδέες τους. Οι ερωτήσεις είναι του τύπου «πώς νιώθετε για τον ήρωα;», «πώς θα νιώθατε στη θέση του;», «ποιο σημείο του παραμυθιού σας άρεσε περισσότερο και γιατί;». Στο τέλος αυτής της φάσης ζητήθηκε από τα παιδιά να ζωγραφίσουν ό,τι τους προκάλεσε μεγαλύτερη εντύπωση από το παραμύθι. Μετά αναρτήθηκαν στον πίνακα όλες οι ζωγραφιές και σχολιάστηκε κάθε μία ξεχωριστά με ενεργητική συμμετοχή όλων των παιδιών.

Στο τελικό στάδιο ζητήθηκε από τα παιδιά να αναδιηγηθούν το παραμύθι χρησιμοποιώντας κάθε φορά τις ανάλογες ζωγραφιές (καλλιέργεια προφορικού λόγου, οπτικός γραμματισμός). Κάθε παιδί διηγήθηκε μόνο για μία ζωγραφιά που επέλεξε και μετά συνέχιζε το επόμενο μέχρι όλα τα παιδιά να πάρουν τον λόγο (χρονική ακολουθία, λογικομαθηματικές συσχετίσεις). Μετά απ' αυτό τα παιδιά έφτιαξαν με την βοήθεια της εκπαιδευτικού την αλφαβήτα των συναισθημάτων. Άλλη μια δραστηριότητα που τα χαροποίησε ιδιαίτερα ήταν το κουκλοθέατρο, όπου πρωταγωνιστούσε και ο μικρός μας “επισκέπτης” στον ομώνυμο ρόλο του σκιάχτρου. Ζητήθηκε επίσης από τα παιδιά μαζί με τους γονείς τους στο σπίτι να ψάξουν εικόνες που εκφράζουν συναισθήματα, είτε αυτά είναι πρόσωπα είτε κάποιες καταστάσεις, και την επόμενη μέρα φτιάξαν με αυτές ένα ομαδικό κολάζ συναισθημάτων.

### **3.1. Δημιουργία ψηφιακής αφήγησης**

Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης, συμπεριλαμβανομένης της εκπαίδευσης ενηλίκων και δια βίου μάθησης, σε όλα τα επιστημονικά πεδία και μπορεί να συνδυαστεί με πολλές άλλες στρατηγικές μάθησης όπως το παιχνίδι ρόλων (Τσιλιμένη, 2007). Τέλος, προκειμένου η στρατηγική αυτή να εφαρμοστεί αποτελεσματικά θα πρέπει να αρχίσει με την αντίδραση των εκπαιδευομένων σε μια προτρεπτική εμπειρία και να ολοκληρώνεται με το διαμοιρασμό των ψηφιακών αφηγήσεων μεταξύ των εκπαιδευομένων και τον σχολιασμό τους. Στην παρούσα εργασία επιλέχθηκε το λογισμικό εργαλείο Photostory, πρόγραμμα της Microsoft που διατίθεται δωρεάν και καθιστά εφικτή την δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων, με τη χρήση εικόνας, ήχου, μουσικής και κειμένου. Αρχικά η εκπαιδευτικός επέλεξε μια εικόνα από την πλατφόρμα storybird, όπως της ζητήθηκε, που έδειχνε ένα νέο άνδρα να κάθεται μόνος στο ηλιοβασίλεμα. Η εικόνα αυτή εκείνη τη χρονική στιγμή της έδωσε την ιδέα να γράψει ένα παραμύθι με κεντρικό ήρωα τον άνδρα της εικόνας που επέλεξε. Αφού έγραψε το σενάριο σχεδίασε την εξέλιξη του με το λογισμικό εργαλείο storyboard. Κατά την εφαρμογή στην τάξη αφού αφηγήθηκε στα παιδιά το παραμύθι που έφτιαξε, όπως προαναφέρθηκε ζήτησε από τα παιδιά πέραν των άλλων να ζωγραφίσουν σκηνές από το παραμύθι. Οι ζωγραφιές των παιδιών αποφασίστηκε να αποτελέσουν την εικονογράφηση του παραμυθιού.



*Εικόνα 2. Η κακιά μάγισσα των παιδιών*



*Εικόνα 3. Η μεταμόρφωση σε σκιάχτρο*

Αφού λοιπόν ψηφιοποιήθηκαν με συσκευή scanner οι ζωγραφιές των παιδιών, τις περάσαμε στο λογισμικό εργαλείο Photostory και ήρθε πια η ώρα τα παιδιά ν' ακούσουν ξανά, αλλά και να δουν το παραμύθι (<https://www.dropbox.com/home?preview=xarrtrrr.wmv>) να ζωντανεύει στην οθόνη του υπολογιστή μέσα όμως από τις δικές τους δημιουργίες. Τα συναισθήματα ήταν ποικίλα και πρωτόγνωρα, τα παιδιά έδειξαν μεγάλο ενθουσιασμό, τονώθηκε η αυτοπεποίθησή τους και ένιωσαν πραγματικά συνδημιουργοί του ψηφιακού παραμυθιού. Σχετικά με τις ιστορίες, νεότερες μελέτες έχουν δείξει ότι όσες πιο πολλές ευκαιρίες έχουν οι μαθητές να ακούσουν την ίδια ιστορία τόσο επεξεργάζονται περισσότερο τις πληροφορίες και τα μηνύματα του προφορικού λόγου (Lewis 1994, Sullivan & Winner 1991) και όσο πιο μικρός είναι ο αριθμός των προτάσεων της ιστορίας, τόσο πιο πολλές λεκτικές νύξεις χρησιμοποιούνται και όσο πιο πολλές φορές αναδιατυπώνονται οι ερωτήσεις σε σχέση με την αφήγηση, τόσο καλύτερη είναι η κατανόηση της αλληλουχίας των γεγονότων και των μηνυμάτων του λόγου. Ακολούθησε δραματοποίηση του παραμυθιού.



#### 4. Αξιολόγηση

Με την ολοκλήρωση της διδακτικής προσέγγισης αποκόμισε και η εκπαιδευτικός αλλά και τα παιδιά ποικίλα οφέλη. Τα παιδιά καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος και σε όλες ανεξαιρέτως τις δραστηριότητες είχαν ενθουσιώδη και ενεργή συμμετοχή. Επιτεύχθηκε ο βασικός στόχος που αφορούσε στα συναισθήματα (ανίχνευση, κατανόηση, διαχείριση, αποδοχή) και απέκτησαν “ενσυναίσθηση”. Εμπλούτισαν το λεξιλόγιό τους αναφορικά με τα συναισθήματα και μέσα στα πλαίσια ομαλής συνεργασίας ανέπτυξαν συναισθηματικές και κοινωνικές δεξιότητες βελτιώνοντας την μεταξύ τους επικοινωνία.

Η άμεση επαφή τους με τον υπολογιστή συνέβαλε καθοριστικά στην κατανόηση πως ο υπολογιστής αποτελεί πηγή πληροφόρησης, αλλά συγχρόνως δημιουργίας και χαράς. Η εκπαιδευτικός απέκτησε γνώσεις γύρω από την ψηφιακή αφήγηση και συνειδητοποίησε πόσο σημαντικά οφέλη μπορεί να παρέχει στη εκπαιδευτική πράξη μέσα από την προσωπική ενασχόληση και εμπειρία που αποκόμισε. Ξεπέρασε τις αναστολές που είχε σχετικά με τις νέες τεχνολογίες και συνιστά ανεπιφύλακτα παρόμοιες δράσεις με τη συμβολή των ΤΠΕ.

Εν κατακλείδι θα μπορούσε να ειπωθεί μέσα από την προσωπική εμπειρία, ότι πράγματι οι ψηφιακές αφηγήσεις παρέχουν αυθεντικά κίνητρα μάθησης δίνοντας έμφαση στις επικοινωνιακές δεξιότητες, όπου εκφράζονται απόψεις σε πνεύμα συνεργασίας, αποδοχής και αμοιβαίου σεβασμού και καλλιεργείται σταδιακά ο ψηφιακός, τεχνολογικός και οπτικός εγγραμματισμός προετοιμάζοντας τα παιδιά του σήμερα για την πολυδιάστατη κοινωνία του αύριο.

#### Αναφορές

Coventry, M. (2009). *From narrative to database: multimedia inquiry in a cross-classroom scholarship of teaching and learning study*. Retrieved 12 February 2010 from <http://www.academiccommons.org/commons/essay/narrative-database>.

Lewis, C. & Mitchell, P. (1994). *Children's Early Understanding of Mind: Origins and Development* Hove Erlbaum.

Ohler, J. (2006). The world of digital storytelling. *Educational Leadership*, 63(4), 44-47.

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.

Robin, B. (2008). The effective uses of digital storytelling as a teaching and learning tool. Hand-book of research on teaching literacy through the communicative and visual arts (Vol.2), New York: Lawrence Erlbaum Associates.

Sullivan, K., & Winner, E. (1991). When 3-year-olds understand ignorance, false belief and representational change. *British Journal of Developmental Psychology*, 9, 159–171.

Παπανούτσος Ευάγγελος(1980). ‘‘Το Παραμύθι’’Εφήμερα, Επίκαιρα, Ανεπίκαιρα, Αθήνα: Ίκαρος

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. Γραίκος, 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.

### Abstract

The evolutionary course and the simultaneous introduction of new technologies into all areas of 21st century society could not leave unaffected the education sector at the same time. "Digital" literacy is now an imperative of pre-school age and the educational community is called upon to contribute to the design of development-appropriate teaching interventions using appropriate methodological tools to ultimately conquer it. Such a didactic approach, a digital scenario, titled "Scarecrow", which was developed using the "Photostory" digital storyboard software, is presented in this paper. The main purpose of the scenario is to engage and deeply analyze the thematic unity of emotions with the contribution of ICT.

**Key words:** Digital literacy, digital narrative, emotions.