

# Η παράξενη λιμνούλα

Φωτούλα Κασπίρη

57° Νηπιαγωγείο Πατρών  
[fkas68@gmail.com](mailto:fkas68@gmail.com)

## Περίληψη

Τα τελευταία χρόνια η ραγδαία ανάπτυξη των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας και η εξέλιξη του διαδικτύου διαμόρφωσαν μία νέα πραγματικότητα στην εκπαιδευτική διαδικασία που διαπνέει τους στόχους του νέου αναλυτικού προγράμματος του Νηπιαγωγείου. Ο υπολογιστής αποτελεί πλέον ένα βασικό εργαλείο όπου ο εκπαιδευτικός καλείται να γνωρίσει και κατόπιν να αξιοποιήσει ώστε να δημιουργήσει νέα, εμπλουτισμένα περιβάλλοντα μάθησης μέσα στα οποία οι μαθητές θα οικοδομήσουν τη γνώση αναπτύσσοντας κριτική και δημιουργική σκέψη, και να σχεδιάσει δραστηριότητες που προάγουν τον αναδυόμενο αλλά ταυτόχρονα και ψηφιακό γραμματισμό. Στην παρούσα εισήγηση θα παρουσιαστεί ένα σχέδιο δράσης βασισμένο στην ψηφιακή αφήγηση που πραγματοποιήθηκε στο 57° Νηπιαγωγείο Πατρών τη σχολική χρονιά 2016-2017.

**Λέξεις κλειδιά:** ΤΠΕ, ψηφιακός γραμματισμός, ψηφιακή αφήγηση.

## 1. Εισαγωγή

Η αφήγηση ιστοριών συνοδεύει τον άνθρωπο από τα πρώτα κιόλας βήματά του πάνω στη γη εκφράζοντας την ανάγκη εξωτερίκευσης συναισθημάτων, σκέψεων, προσωπικών εμπειριών, γνώσεων και εσωτερικής επικοινωνίας. Η εξελίξιμη μορφή του αφηγηματικού τρόπου έκφρασης οδήγησε σε μια πιο δομημένη μορφή του προφορικού και γραπτού λόγου ώστε να αποκτήσει κάποια βασικά χαρακτηριστικά οργάνωσης της πληροφορίας, στόχων αλλά και της σύνδεσής της με το σχολικό περιβάλλον. Η παραδοσιακή αφήγηση, εμπεριστατωμένα, είναι ένα πολύ σημαντικό εργαλείο στην εκπαιδευτική διαδικασία καθώς βοηθάει στην καλλιέργεια προφορικού και γραπτού λόγου, αποτελεί στρατηγική μάθησης και μπορεί να συνδυαστεί με πολλές άλλες στρατηγικές μάθησης όπως το παιχνίδι ρόλων (Τσιλιμένη, 2007), κινητοποιεί το εκπαιδευτικό κοινό να οργανώνει και να συγκρατεί πληροφορίες ώστε η μάθηση να γίνεται πιο αποτελεσματική και συμβάλλει στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας των παιδιών και στην επίτευξη μαθησιακών στόχων. Προφορική αφήγηση ιστοριών (storytelling) είναι η ιστόρηση και μετάδοση μιας πραγματικής ή φανταστικής ιστορίας σε ένα ζωντανό κοινό (Nanson, 2005: 3). Οι ίδιες οι ιστορίες όχι μόνο προσφέρουν πλούσιες εμπειρίες της γλώσσας των βιβλίων, αλλά εφοδιάζουν τους ακροατές με στρατηγικές που τους επιτρέπουν να χειρίζονται τα συναισθήματά τους, να εξοικειώνονται με σύνθετα προβλήματα της ύπαρξής τους, να συσχετίζουν εικόνες και καταστάσεις των ιστοριών με τη δική

τους ζώη και να δίνουν νόημα σε όσα τους αφορούν προσπαθώντας να κατανοήσουν πράγματα που συμβαίνουν γύρω τους.(Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2011).

Στην εκπαιδευτική διαδικασία, ο ρόλος της αφήγησης είναι διπλός, καθώς αυτή αναδεικνύεται ταυτοχρόνως: α) ως εργαλείο για τη δημιουργία κατάλληλου μαθησιακού περιβάλλοντος και β) ως μέσο για το πέρασμα κατάλληλων μηνυμάτων, αντιλήψεων, γνώσεων, αξιών, συμπεριφορών (Gersie, 1992). Οι υποστηρικτές της αφήγησης αναφέρουν ότι η αφήγηση ιστοριών ή παραμυθιών ερεθίζει τη φαντασία του ακροατή μαθητή ή ενήλικα και δημιουργεί ένα μαθησιακό περιβάλλον διασκεδαστικό, επικοινωνιακό, συλλογικό, συμβάλει κυρίως δηλαδή στη διαμόρφωση μιας κατάλληλης συναισθηματικής ατμόσφαιρας (Nanson, 2005). Ειδικότερα μέσω των παραμυθιών τα παιδιά ξεφεύγουν από τις λογοκρατούμενες και ορθολογικές διαδικασίες και δραπετεύουν από τον εκπαιδευτικό χρόνο. Αυτή η προσωρινή διαφυγή τους ηρεμεί και τους δίνει τη δυνατότητα να αυξήσουν τον αυτοέλεγχό τους (Αυδίκος, 2002).

Η συνύπαρξη και ο συνδυασμός της αφήγησης με τα ψηφιακά μέσα, δηλαδή η τέχνη και η ικανότητα να αφηγηθείς εισάγοντας εικόνες επεξεργασμένες ή μη, ήχο, μουσική, εφέ, video, διαδικτυακή δημοσίευση και πολλά άλλα, μέσα στο περιβάλλον του Η/Υ αποτελούν την ψηφιακή αφήγηση και αφορά σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης. Τέτοιες αφηγήσεις μπορούν να είναι ιστορικά γεγονότα, προσωπικές εμπειρίες, παραμύθια, ντοκουμαντέρ, βιογραφίες και οτιδήποτε άλλο δημιουργήσει η φαντασία του σκεπτόμενου ανθρώπου.

Η ψηφιακή αφήγηση είναι δημιούργημα του Joe Lambert και της Dana Atchley στο Centre for Digital Storytelling του U.C. Berkeley το 1993. Για το Νηπιαγωγείο σημαίνει την εισαγωγή των Νέων Τεχνολογιών στην Προσχολική Εκπαίδευση (ΔΕΠΠΣ, 2003, Οδηγός Νηπιαγωγού, 2006) και την εξοικείωση των παιδιών με τη χρήση τους ως δυναμικό μέσο διδασκαλίας (Clements & Nastasi, 1993). Ο εκπαιδευτικός σε αυτό το σημείο έχει ένα ακόμα εργαλείο (τον Ηλεκτρονικό Υπολογιστή και τα κατάλληλα λογισμικά) όπου καλείται να γνωρίσει και κατόπιν σε ρόλο καθοδηγητικό και διευκολυντικό να ωθήσει τα νήπια να εμπλακούν σε διαδικασίες ψηφιακού εγγραμματοτισμού. Με την εισαγωγή των πολυμέσων και τα ψηφιακά εργαλεία, η ψηφιακή αφήγηση προσδίδει μία νέα δυναμική στο ύφος και τον τρόπο με τον οποίο μεταβιβάζει πληροφορίες, γνώσεις, αξίες, συμπεριφορές και προσφέρει μια νέα ζωντανή διάσταση στην αφήγηση ιστοριών. Καταργεί την γραμμική ανάγνωση, αυξάνει τη συμμετοχή και το ενδιαφέρον των μαθητών, καλλιεργεί τη δημιουργικότητα, τη σκέψη, τη φαντασία και ενισχύει την αυτονομία του παιδιού, διαμορφώνει ευχάριστο εκπαιδευτικό περιβάλλον, ψυχαγωγεί, εγείρει τα συναισθήματα των νηπίων, ανταποκρίνεται στις ανάγκες των μαθητών, παρέχει μια εναλλακτική μορφή εμπειρίας, διευκολύνει τη διαπολιτισμική μάθηση κ.λπ. Επιπροσθέτως, τα τεχνολογικά μέσα εμπλουτίζουν αισθητηριακά την αφήγηση μέσω του ήχου, της κίνησης και της εικόνας κάτι που επιφέρει θετικά αποτελέ-

σματα στην εκπαιδευτική διαδικασία (Μεϊμάρης, 2013). Κάλιστα, μπορεί να γίνει ένα σημαντικό εκπαιδευτικό εργαλείο και για το Νηπιαγωγείο και δίκαια, η ικανότητα παραγωγής ψηφιακών ιστοριών θεωρείται μια βασική μορφή γραμματισμού και προάγει τη δημιουργική γραφή.

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι η παρουσίαση της δημιουργίας του παραμυθιού με την εισαγωγή των νέων τεχνολογιών. Αφετηρία για την εν λόγω εργασία στάθηκε ένα πρόγραμμα που υλοποιήθηκε με θέμα: «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, Βοϊνέσκου Ζαχαρούλα και Τσαμπάζη Παναγιώτα με την υποστήριξη του ΚΕ.ΠΛΗ.ΝΕΤ. Αχαΐας, βασισμένο πάνω στην ψηφιακή αφήγηση στο Νηπιαγωγείο κατά τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς 2016-2017, όπου επιμορφούμενη ήταν η ίδια η Νηπιαγωγός. Για το λόγο αυτό και οι πρώτοι στόχοι που τέθηκαν ήταν καθαρά προσωπικοί. Το να δημιουργήσει μία ψηφιακή ιστορία επινοώντας σενάριο και επιλέγοντας εικόνες, ήχο, μουσική, εφέ κ. λ. π. μέσα από μια σειρά πολυμέσων και ψηφιακών εργαλείων που γνώρισε στα πλαίσια του προγράμματος αποτέλεσε για εκείνη μία πρόκληση και προσωπική ικανοποίηση για την ίδια και κατ' επέκταση για τη δουλειά της.

### ***1.1. Περιγραφή της δράσης***

Για το ψηφιακό της δημιούργημα, η Νηπιαγωγός αρχικά αναρωτήθηκε τι είδους ιστορία θα γραφτεί. Προκειμένου για Νηπιαγωγείο προτιμήθηκε ένα παραμύθι. Έτσι στήθηκε το σενάριο όπου ξεκινά με την εισαγωγή και πληροφορίες του τόπου, του χρόνου και των βασικών προσώπων, ακολουθεί η ανερχόμενη δράση με την πλοκή, η κλιμάκωση, η πορεία της δράσης και η αποκάλυψη δηλαδή το τέλος που αποκαθιστά τα συναισθήματα και προσφέρει την κάθαρση στο κοινό. Δεδομένου ότι απευθύνεται σε παιδιά Νηπιαγωγείου, το παραμύθι περιλαμβάνει τις συμβάσεις του αφηγηματικού πλαισίου (αρχή, μέση, τέλος), εφαρμόζει τις αρχές της οικονομίας του λόγου, περιλαμβάνει διαλογικά μέρη αλλά και γραπτό κείμενο. Καθώς όμως, είναι μια «ψηφιακή ιστορία», η μορφή αφήγησης αρθρώνεται χρησιμοποιώντας ψηφιακά μέσα, συμπεριλαμβάνοντας γραφικά, μουσική, επεξεργασμένες εικόνες, ηχογραφημένη αφήγηση και εφέ μετάβασης, καθώς η οθόνη του υπολογιστή μιμείται τη σελίδα του εικονογραφημένου βιβλίου (Γιαννικοπούλου, 1996).

Γνωρίζοντας, ότι η ικανότητα παραγωγής ψηφιακών αφηγήσεων θεωρείται μια βασική μορφή γραμματισμού και βασισμένη στα βασικά στοιχεία της ψηφιακής αφήγησης (την οπτική γωνία, το δραματικό ερώτημα, τη συναισθηματική εμπλοκή, το δώρο της φωνής, τη δύναμη της μουσικής, την οικονομία της αφήγησης και το βηματισμό της), στήθηκε αρχικά το εικονογραφημένο σενάριο (storyboard), ο

σκελετός και στη συνέχεια ολόκληρη η ιστορία. Συγκεντρώθηκαν δηλαδή, σε μια γραπτή και γραφική αποτύπωση όλα εκείνα τα στοιχεία που είναι απαραίτητα για να συνθέσουν το παραμύθι (οι εικόνες, το κείμενο, η αφήγηση, η μουσική, τα εφέ μετάβασης, κ.λπ.), επιστρατεύτηκαν και τακτοποιήθηκαν στη χρονολογική σειρά με την οποία θα εμφανίζονταν στην ιστορία πράγμα πολύ υποβοηθητικό για τη δημιουργό, καθώς έχει τη δυνατότητα να οργανώνει και να αναπροσαρμόζει τα στοιχεία της για να έχει το καλύτερο αποτέλεσμα. Ορίστηκε ο τίτλος, το εξώφυλλο, η πληθικότητα των εικόνων, η χρονική διάρκεια που θα εμφανίζεται η κάθε εικόνα, αποφασίστηκε η επεξεργασία κάποιων εικόνων για ένα πιο ελκυστικό και όμορφο αποτέλεσμα, επιλέχθηκε η μουσική επένδυση της ταινίας (στη συγκεκριμένη περίπτωση το *starry starry night* του Don Mclean), καθώς και τα εφέ μετάβασης από εικόνα σε εικόνα. Για την πραγματοποίηση της δράσης επελέχθη σαν κατάλληλο ψηφιακό εργαλείο το Windows movie maker trade mark της Microsoft. Είναι ένα ευέλικτο εργαλείο δημιουργίας και επεξεργασίας video. Με αυτό, μπορούμε εύκολα να προσθέσουμε εικόνες και οπτικό υλικό από τον υπολογιστή ή την ψηφιακή μηχανή, να τις εμπλουτίσουμε με ήχο, εφέ μετάβασης και άλλα εφέ και να μοιραστούμε το έργο μας σε πολλά δίκτυα κοινωνικής δικτύωσης (Facebook, YouTube, κ.λπ.). Επίσης, κατεβάζουμε το Windows Movie Maker δωρεάν και το εγκαθιστούμε στον υπολογιστή μας. Σειρά είχε η ηλεκτρονική αφήγηση. Όλα προσαρμόστηκαν στο περιβάλλον του Movie Maker, από το εξώφυλλο μέχρι τα ηχητικά εφέ και την ηχογράφιση της φωνής και το αποτέλεσμα ήταν εντυπωσιακό.

### ***1.2. Λίγα λόγια για το έργο***

Η παρούσα εργασία αναφέρεται στην ψηφιακή απόδοση ενός παραμυθιού και εξιστορεί τις περιπέτειες ενός μικρού κοριτσιού όταν απομακρύνεται από τους γονείς της. Μία μικρή παράξενη λιμνούλα, όπου συμβαίνουν περίεργα πράγματα, την φιλοξενεί και εκεί αντιμετωπίζει την κακία ενός μάγου αλλά και την καλοσύνη μιας ομάδας από χελώνες που εντέλει... Η συνέχεια εδώ...

[.https://www.dropbox.com/s/vm5qifa57782rom/%CE%97%20%CF%84%CE%B1%CE%B9%CE%BD%CE%AF%CE%B1%20%CE%BC%CE%BF%CF%85%20%CE%97%20%CE%A0%CE%91%CE%A1%CE%91%CE%9E%CE%95%CE%9D%CE%97%20%CE%9B%CE%99%CE%9C%CE%9D%CE%9F%CE%A5%CE%9B%CE%91.mp4?dl=0](https://www.dropbox.com/s/vm5qifa57782rom/%CE%97%20%CF%84%CE%B1%CE%B9%CE%BD%CE%AF%CE%B1%20%CE%BC%CE%BF%CF%85%20%CE%97%20%CE%A0%CE%91%CE%A1%CE%91%CE%9E%CE%95%CE%9D%CE%97%20%CE%9B%CE%99%CE%9C%CE%9D%CE%9F%CE%A5%CE%9B%CE%91.mp4?dl=0)



*Εικόνα 1. Το εξώφυλλο του ψηφιακού παραμυθιού*

## **2. Περαιτέρω επεκτάσεις**

Στην παραπάνω περίπτωση, η εκπόνηση της δραστηριότητας ήταν αποκλειστικά έργο της Νηπιαγωγού και τα νήπια ήταν οι αποδέκτες μιας ολοκληρωμένης δουλειάς αλλά και οι κύριοι κριτές της. Αν υποθέσουμε, ότι σε μια αντίστοιχη δραστηριότητα τη σκυτάλη παίρνουν τα παιδιά και πραγματοποιούν το ίδιο πρόγραμμα μαζί με τη Νηπιαγωγό τους, έχοντας υπόψη μας τον ίδιο σκοπό, τότε μπορούμε να διαμορφώσουμε τους στόχους μας και να τους θέσουμε από την αρχή ως εξής:

Σκοπός της δραστηριότητας είναι να εμπλακούν τα νήπια στη συγκεκριμένη διαδικασία ώστε να εξοικειωθούν με βασικές λειτουργίες του Η/Υ, να έρθουν σε επαφή με διάφορες χρήσεις του, ως εποπτικού μέσου διδασκαλίας και ως εργαλείου ανακάλυψης, δημιουργίας και έκφρασης. Η δραστηριότητα, λοιπόν, είναι απόλυτα συμβατή με τους στόχους του αναλυτικού προγράμματος του Νηπιαγωγείου και το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ. 2003), καθώς επιτρέπει την ανάπτυξη βιωματικών δραστηριοτήτων που ενθαρρύνουν την ενεργητική μάθηση μέσω της αξιοποίησης των Νέων Τεχνολογιών.

Ωστόσο τίθενται και επιμέρους στόχοι σύστοιχοι με το ΔΕΠΠΣ (2003) που αφορούν στο γνωστικό πεδίο της γλώσσας και των ΤΠΕ όπως:

- Να μάθουν να ακούν, να παρατηρούν, να περιγράφουν.
- Να εκφραστούν δημιουργικά, να αυτοσχεδιάσουν, να ζωγραφίσουν, να χαρούν και να οικοδομήσουν αβίαστα τη γνώση.
- Να κατανοήσουν τη σχέση του προφορικού με το γραπτό λόγο.

- Να αναπτύξουν δεξιότητες που σχετίζονται με τον εντοπισμό γραμμάτων στο πληκτρολόγιο και
- Να εξοικειωθούν με το περιβάλλον του Movie Maker.

Η υλοποίηση των δραστηριοτήτων γίνεται με βιωματικό τρόπο, με ενεργητική συμμετοχή των νηπίων και εργάζονται σε ομάδες των 2-4 ατόμων.

### **2.1. Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών**

Θα πρέπει να έχουν έρθει σε επαφή με τον υπολογιστή και να είναι εξοικειωμένα με τη χρήση του ποντικιού. Να τοποθετούν το δείκτη του ποντικιού σε συγκεκριμένη θέση στην οθόνη και να κινούν το ποντίκι παρατηρώντας την ταυτόχρονη κίνηση του δείκτη στην οθόνη. Να είναι εξοικειωμένα με τη λειτουργία drag and drop (σύρε και άφησε).

### **2.2. Η δημιουργία της ιστορίας των παιδιών**

Κατά την ανάπτυξη του προγράμματος της ψηφιακής αφήγησης η Νηπιαγωγός αφηγείται με τον παραδοσιακό τρόπο το παραμύθι (σε μια πιο αρχική μορφή μπορούν να φτιάξουν και να συνθέσουν μαζί με τα παιδιά την ιστορία του παραμυθιού). Τα παιδιά ενθουσιάζονται και επιθυμούν να έχουν σε βιβλίο την ιστορία, ώστε να βλέπουν τις εικόνες και να το «διαβάζουν» μόνα τους στη γωνιά της βιβλιοθήκης. Η εκπαιδευτικός προτείνει να φτιάξουν μαζί ένα αλλιωτικό βιβλίο, ηλεκτρονικό που θα μπορούν σε χρόνο που καθορίζεται από το πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου να το παρακολουθούν στον Ηλεκτρονικό Υπολογιστή. Τα παιδιά συμφωνούν και ξεκινούν μαζί τη διαδικασία δημιουργίας του.

Για το σχεδιασμό της δραστηριότητας ακολουθούνται κάποια βήματα που θα βοηθήσουν στην επιτυχία της. Πρώτα πρώτα, εξηγείται το σκεπτικό της επιθυμητής δραστηριότητας και δίνεται ένα πλαίσιο μέσα στο οποίο μπορούν να κινηθούν οι μικροί μαθητές για να δομήσουν την ιστορία τους. Δίνονται διευκρινήσεις όπου χρειάζεται και παραδείγματα ανάλογα με αυτό που ζητείται και τα νήπια αφήνονται να απλώσουν τη φαντασία τους και να δημιουργήσουν. Η Νηπιαγωγός από την άλλη πλευρά, έχει τη δυνατότητα να παρατηρεί τους μαθητές της και κατά την ολοκλήρωση της δράσης να αξιολογήσει την εμπλοκή τους.

Ξεκινά η εφαρμογή της δραστηριότητας και την επόμενη ημέρα, μετά το χωρισμό των ομάδων, αρχίζει η εικονογράφηση και κάθε ομάδα ζωγραφίζει από μια σκηνή της ιστορίας. Στη συνέχεια, παρουσιάζουν στην ολομέλεια τις ζωγραφιές τους και τις τοποθετούν σε χρονική σειρά σύμφωνα με τη ροή και την πλοκή του παραμυθιού. Αν παραστεί ανάγκη, και ύστερα από προεργασία και καθοδήγηση της εκπαιδευτικού, τα νήπια επιλέγουν τις εικόνες που τους αρέσουν και τους ταιριάζουν για τη σύνθεση της ιστορίας τους από το διαδίκτυο.

Η Νηπιαγωγός σκανάρει τις ζωγραφιές των παιδιών και τις αποθηκεύει σε φάκελο στον υπολογιστή. Την επόμενη ημέρα αναλαμβάνουν να εισάγουν στο περιβάλλον του Movie Maker τις εικόνες τους μέσα από το φάκελο με τρόπο υποβοηθητικό από τη δασκάλα τους εξασκώντας έτσι όχι μόνο την παρατηρητικότητα τους, αλλά αναπτύσσοντας και δεξιότητες χειρισμού των εργαλείων του H/Y και εξοικείωσης με το ψηφιακό εργαλείο Movie Maker. Επίσης, μαθαίνουν να αποθηκεύουν τη δουλειά τους. Με τον τρόπο αυτό μαθαίνουν να ακούν και να ακολουθούν οδηγίες, να παρατηρούν και να περιγράφουν συμμετέχοντας ενεργητικά και βιωματικά.

Σε επόμενη οργανωμένη δραστηριότητα γίνεται προσπάθεια εγγραφής του κειμένου για κάθε εικόνα του παραμυθιού. Η διαδικασία αποδεικνύεται αρκετά δύσκολη και χρονοβόρα καθώς το παραμύθι είναι μεγάλο και τα νήπια δεν είναι έτοιμα ακόμα και εξοικειωμένα. Έτσι το ρόλο του γραφέα αναλαμβάνει η Νηπιαγωγός. Ακολουθεί η ηλεκτρονική αφήγηση, όπου χωρισμένα σε ομάδες αναλαμβάνουν να αφηγηθούν το μέρος της αφήγησης που ταιριάζει στην εικόνα τους. Έτσι είτε κατά τη διάρκεια της εμφάνισης της εικόνας είτε ακολουθώντας την προβολή της ακούγεται το κατάλληλο κομμάτι κειμένου. Στα διαλογικά μέρη του παραμυθιού η αφήγηση γίνεται από δύο ή περισσότερα παιδιά. Με τη ολοκλήρωση της εγγραφής, παρουσιάζεται το τελικό αποτέλεσμα στην ολομέλεια όπου τα παιδιά αποφασίζουν πού θα μπορούσαν να γίνουν βελτιωτικές αλλαγές ή να γίνει επανεγγραφή για καλύτερη ακουστική απόδοση. Κατόπιν, έπειτα από προβληματισμό και συζήτηση, και αφού προστρέχουν στα βιβλία της βιβλιοθήκης, από κοινού αποφασίζεται να αλλάξθει σε κάποια σημεία το μέγεθος ή το χρώμα της γραμματοσειράς για καθαρότερη οπτική απόδοση. Τα παιδιά επισημαίνουν ότι ένα παραμύθι για να είναι ολοκληρωμένο πρέπει να έχει εξώφυλλο και οπισθόφυλλο. Αποφασίζουν να καταφύγουν στη μηχανή αναζήτησης του Google και ψάχνοντας, επιλέγουν τις εικόνες που έχουν συμφωνήσει ότι ταιριάζει για τη δική τους ιστορία. Τις αποθηκεύουν στο φάκελο με τις υπόλοιπες εικόνες του παραμυθιού και στη συνέχεια τις εισάγουν σε κενές διαφάνειες στην αρχή και στο τέλος ανάλογα. Ένα παιδί αναλαμβάνει να γράψει τον τίτλο της ταινίας, άλλο παιδί το όνομα του νηπιαγωγείου, κάποιο άλλο κάνει την εγγραφή της αφήγησης του τίτλου και στο τέλος του παραμυθιού σε κενή διαφάνεια, ένα ένα νήπιο γράφει το όνομά του, όπως μπορεί. Η επιλογή της μουσικής επένδυσης είναι ένα ακόμα στοιχείο που ζωντανεύει την πλοκή και τις εικόνες του παραμυθιού, εγείρει τα συναισθήματα των παιδιών και τα καθηλώνει.

Ακολουθεί η μουσική ακρόαση, όπου τα νήπια ακούν διάφορα μουσικά κομμάτια και κατόπιν επιλέγουν εκείνο που θα «στολίσει» την ιστορία τους. Η εισαγωγή της μουσικής που διατρέχει το κείμενο, η έντασή της, η χρονική της διάρκεια όπως και η χρονική διάρκεια προβολής κάθε διαφάνειας είναι εξειδικευμένες διαδικασίες, που χρειάζονται τη βοήθεια της εκπαιδευτικού. Ακολουθούν τα εφέ μετάβασης που διασκεδάζουν τα παιδιά και που επιλέγουν για τις αλλαγές των εικόνων τους.

Μετά την ολοκλήρωση της δραστηριότητας της συγγραφής του ψηφιακού παραμυθιού, που κρατά μεγάλο χρονικό διάστημα, τα νήπια παρακολουθούν την ταινία που δημιούργησαν επισημαίνοντας τα σημεία που τους αρέσουν περισσότερο ή κάποια στοιχεία που θα έχουν υπόψη τους την επόμενη φορά στην επόμενη δημιουργία τους. Ζητείται από τα παιδιά να σχολιάσουν τις αφηγήσεις των συμμαθητών τους και η προσοχή επικεντρώνεται περισσότερο στα σημεία που δυσκόλεψαν τους μικρούς μαθητές. Η διάχυση του τελικού προϊόντος είναι το τελευταίο, αλλά ευχάριστο βήμα για τα νήπια του τμήματος καθώς καλούν τα διπλανά τμήματα του Νηπιαγωγείου τους αλλά και τους γονείς σε μια παρουσίαση που τα ικανοποιεί και τα γεμίζει αυτοπεποίθηση. Τέλος, ανεβάζουν τη δουλειά τους στην ιστοσελίδα του σχολείου.

### **2.3. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού**

Στο σύγχρονο νηπιαγωγείο οι ρόλοι του/της εκπαιδευτικού και των μαθητών έχουν αλλάξει. Η Νηπιαγωγός δεν είναι πια ο αυθεντικός φορέας της γνώσης. Γίνεται περισσότερο διευκολυντής και διαμεσολαβητής στην προσπάθεια των μικρών μαθητών να οικοδομήσουν τη γνώση. Σχεδιάζει τη δράση, αλλά συντονίζει διακριτικά τη μαθησιακή διαδικασία. Υποβοηθά τα νήπια σε όλες τις προσπάθειές τους, είναι πάντα εκεί για να ενθαρρύνει το διάλογο και την αυτενέργεια των παιδιών, παρακολουθεί στενά την πορεία των εργασιών και ανατροφοδοτεί με σκοπό την επιτυχία του επιδιωκόμενου αποτελέσματος.

Με διακριτικό τρόπο και παίζοντας χωρίζει τις ομάδες των μαθητών με βάση την ικανότητα χειρισμού του Η/Υ, τα ενδιαφέροντα των παιδιών, αλλά και τις ικανότητές τους. Έχει περάσει από το «δασκαλοκεντρικό μοντέλο» στο «μαθητοκεντρικό» και διευκολύνοντας τα παιδιά να ξεπεράσουν μαθησιακά και τεχνολογικά εμπόδια στην ουσία τα βοηθά να φτάσουν στην «μεταγνώση», δηλαδή να «μάθουν πώς να μαθαίνουν».

Τέλος, αξιολογεί όχι τόσο το τελικό αποτέλεσμα αλλά τις διαδικασίες που ακολουθούνται, και ακόμη περισσότερο τους μαθητές της τον καθένα χωριστά ως προς το ρόλο που έχει αναλάβει να διεκπεραιώσει αλλά και ως μέλη μιας ομάδας και την ικανότητά τους να συνεργάζονται και να ενεργούν. Με άλλα λόγια, «μαθαίνει» περισσότερο τους μαθητές της μέσα από την αυτενέργειά τους.

## **3. Συμπεράσματα**

Σύμφωνα με όσα είδαμε στην πράξη τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας φαίνεται πως μπορούν να δημιουργήσουν δικές τους ψηφιακές ιστορίες.

Είναι σε θέση και εκπαιδεύονται να συνεργάζονται και να αλληλεπιδρούν αναπτύσσοντας πρωτοβουλίες, να αποκτούν δεξιότητες αυτοελέγχου και αυτοδιόρθω-



σης ώστε να γίνονται αυτόνομα άτομα και ακόμα, να ενισχύουν την αυτοπεποίθησή τους ιδιαίτερα τα πιο δειλά νήπια. Επίσης, μαθαίνουν να χρησιμοποιούν ικανοποιητικά το ψηφιακό εργαλείο Movie Maker και γνωρίζουν πολλές από τις δυνατότητές του. Παράλληλα, κατανοούν το πλαίσιο στο οποίο στηρίζεται ένας αφηγηματικός λόγος, διακρίνουν τα διαλογικά μέρη του κειμένου, ανακαλύπτουν άμεσα τις συμβάσεις του γραπτού λόγου εφόσον καλούνται να χρησιμοποιήσουν τα σημεία στίξης, τη φορά της γραφής, το κενό ανάμεσα στις λέξεις, τα κεφαλαία από τα πεζά γράμματα.

Μέσα από την εκπόνηση τέτοιας δραστηριότητας και δημιουργίας τονώνεται το δημιουργικό πνεύμα των νηπίων, καθώς τους επιτρέπεται να χρησιμοποιούν τις νέες τεχνολογίες με καινοτόμο τρόπο και κατανοούν ότι ο Η/Υ δεν χρησιμοποιείται μόνο για να παίζουν παιχνίδια ή να παρακολουθούν ότι οι μεγάλοι θέλουν, αλλά είναι και ένα εργαλείο χρήσιμο και δημιουργικό για τα ίδια.

Συνεπώς, τέτοιες δράσεις προάγουν αβίαστα και ευχάριστα τον αναδυόμενο, ψηφιακό γραμματισμό των παιδιών και η ψηφιακή αφήγηση προσφέρει στα νήπια διασκέδαση, απόλαυση, δημιουργία με φυσικό και αβίαστο τρόπο.

## **Αναφορές**

Clements D. H., & Nastasi, (1993), *Electronic media and early childhood education, In Handbook of research on the education of young children, (ed.), B. Spodek, 251-275.* New York: Macmillan.

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

Nanson A. (2005). *Storytelling and Ecology: reconnecting nature and people through oral narrative, University of Glamorgan Press.*

Αυδίκος, Ε. (2002). Η αφηγηματική κοινότητα και η μαθησιακή διαδικασία. Πρακτικά διημερίδας *Κουβεντιάζοντας για τα παραμύθια, 31/3 - 1/4/2001*, Αθήνα: Μολύβιος Νιάου.

Γιαννικοπούλου, Α. Α. (1996). *Ηλεκτρονική αφήγηση σε προαναγνώστες. Διαβάζω, 363, 115-117*

Δαφέρμου, Χ., Κουλούρη, Π. & Μπασαγιάννη, Ε. (2006). *Οδηγός Νηπιαγωγού. Εκπαιδευτικοί Σχεδιασμοί. Δημιουργικά Περιβάλλοντα Μάθησης.* Αθήνα: ΟΕΔΒ

Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (ΔΕΠΠΣ) (2003), ΠΔ. 486/1989-ΦΕΚ.208 Α΄

Μειμάρης, Μ. (2013). Εκπαιδύοντας στην Ψηφιακή Αφήγηση: Δουλεύοντας με ομάδες στην ελληνική πραγματικότητα, *7th International Conference in Open & Distance Learning*, November, 2013, Athens, σσ.178-182.

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2011), *Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου-Οδηγός Εκπαιδευτικού για το Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου-Μαθησιακές περιοχές*.

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*».

### **Abstract**

In the last few years the fast development of Information and Communications Technology (ICT), as well as the development of the internet, created a new reality in the educational process that conforms to the aims of the new analytical curriculum of Primary School.(Cross Thematic Curriculum Framework for compulsory education- 2003). Nowadays, computer is a basic tool that the educator has to be familiar with and additionally, to turn it into his advantage in order not only to create new and rich learning environments through which students will build the necessary knowledge by developing critical and creative thinking, but also they will create activities that promote digital literacy. In the current speech an action plan will be presented based on digital narration that took place in the 57<sup>th</sup> primary school of Patras during the year 2016-2017.

**Key words:** ICT, digital literacy, digital narration