

Ιωάννα Κοτρωνίδου

Τάνια Τόζιου

# Η ψηφιακή αφήγηση στο σχολείο

Η αξιοποίηση των ΤΠΕ  
στην καλλιέργεια του πολυγραμματισμού  
και της επικοινωνιακής δεξιότητας  
των μαθητών

Σύμφωνα με τη φιλοσοφία του νέου ψηφιακού σχολείου



**Περιέχει DVD**  
με ψηφιακές αφηγήσεις  
(μία για κάθε γράμμα)

Κάθε γνήσιο αντίτυπο φέρει την υπογραφή των συγγραφέων

ISBN: 978-960-456-297-8

© Copyright: I. Κοτρωνίδου, Τ. Τόζιου, Εκδόσεις ΖΗΤΗ, Οκτώβριος 2011, Θεσσαλονίκη

---

*Το παρόν έργο πνευματικής ιδιοκτησίας προστατεύεται κατά τις διατάξεις του ελληνικού νόμου (Ν.2121/1993 όπως έχει τροποποιηθεί και ισχύει σήμερα) και τις διεθνείς συμβάσεις περί πνευματικής ιδιοκτησίας. Απαγορεύεται απολύτως η άνευ γραπτής άδειας του εκδότη κατά οποιοδήποτε τρόπο ή μέσο αντιγραφή, φωτοανατύπωση και εν γένει αναπαραγωγή, εκμίσθωση ή δανεισμός, μετάφραση, διασκευή, αναμετάδοση στο κοινό σε οποιαδήποτε μορφή (ηλεκτρονική, μηχανική ή άλλη) και η εν γένει εκμετάλλευση του συνόλου ή μέρους του έργου.*

---

**Φωτοστοιχειοθεσία** Π. ΖΗΤΗ & Σια ΟΕ  
**Εκτύπωση** 18ο χλμ Θεσ/νίκης-Περαίας  
**Βιβλιοδεσία** Τ.Θ. 4171 • Περαία Θεσσαλονίκης • Τ.Κ. 570 19  
Τηλ.: 2392.072.222 - Fax: 2392.072.229 • e-mail: info@ziti.gr



**www.ziti.gr**

**ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ - ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ:**

Αρμενοπούλου 27, 546 35 Θεσσαλονίκη  
Τηλ.: 2310.203.720, Fax: 2310.211.305 • e-mail: sales@ziti.gr

**ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ ΑΘΗΝΩΝ - ΕΝΩΣΗ ΕΚΔΟΤΩΝ ΒΙΒΛΙΟΥ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ:**

Στοά του Βιβλίου (Πεσμαζόγλου 5), 105 64 Αθήνα • Τηλ.-Fax: 210.3211.097

**ΑΠΟΘΗΚΗ ΑΘΗΝΩΝ - ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ:**

Ασκληπιού 60, 114 71 Αθήνα  
Τηλ.-Fax: 210.3816.650 • e-mail: athina@ziti.gr

**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ:** www.ziti.gr

Στα παιδιά μας  
Σοφία,  
Κώστα  
και Κωνσταντίνα

**Η** αρχική ιδέα της δημιουργίας ιστοριών (μία για κάθε γράμμα) αναδύθηκε τη σχολική χρονιά 2000-2001 στη Σύρο. Το project ολοκληρώθηκε με τη δημιουργία μικρών ιστοριών που δημιουργήθηκαν και εικονογραφήθηκαν από τα παιδιά.

Στη συνέχεια, μας ήρθε η ιδέα να αξιοποιήσουμε το αρχικό υλικό της Σύρου και να το ολοκληρώσουμε, δίνοντας συνέχεια στις ιστορίες και μετατρέποντάς τις σε ψηφιακή αφήγηση. Έτσι, τα νηπιαγωγεία «12<sup>ο</sup> Καλαμαριάς» και «1<sup>ο</sup> Παλαιόκαστρου» συνεργάστηκαν καθ' όλη τη διάρκεια της χρονιάς 2010-2011 για να ολοκληρωθούν οι αρχικές σύντομες ιστορίες και να δημιουργηθούν οι ψηφιακές αφηγήσεις. Τα παιδιά και των δύο νηπιαγωγείων δούλεψαν με ιδιαίτερο ενθουσιασμό και το αποτέλεσμα της δουλειάς αυτής βρίσκεται στα χέρια σας.

Το έργο αποτελείται από ένα βιβλίο για εκπαιδευτικούς με αναλυτικές δραστηριότητες παραγωγής ψηφιακών αφηγήσεων που συνοδεύεται από ένα DVD με τις ψηφιακές ιστορίες των γραμμάτων και από δύο έντυπα βιβλία (Α και Β τεύχος) που περιέχουν τις εικονογραφημένες ιστορίες και τα αντίστοιχα DVD με τις ψηφιακές αφηγήσεις των ιστοριών. Τα βιβλία με τις ιστορίες δίνουν τη δυνατότητα στον αναγνώστη να διαβάσει την κάθε ιστορία, να δει πώς τα παιδιά δίνουν διαφορετική τροπή και συνέχεια, πώς αλλάζουν το τέλος κάποιας ιστορίας και να θαυμάσει τις εξαιρετικές ζωγραφιές τους. Στο DVD μπορεί να δει πώς τα παιδιά επέλεξαν αυτές τις ιστορίες να τις αφηγηθούν, ποιους ήχους και ποια μουσική θεώρησαν ότι τις ταιριάζει, προσδίνοντας μεγαλύτερη ζωντάνια, ώστε να τις κάνει πιο ενδιαφέρουσες για τον ακροατή-θεατή.

Επίσης σε κάθε DVD-ROM περιλαμβάνεται μια διαδραστική εφαρμογή για κάθε ιστορία, με κενά για λέξεις που λείπουν και αρχίζουν από το συγκεκριμένο γράμμα. Τα παιδιά μπορούν να ασκηθούν επιλέγοντας με το ποντίκι (τεχνική του σύρε και τοποθέτησε) την κατάλληλη λέξη από μια λίστα που τους δίνεται και να την τοποθετήσουν γεμίζοντας το κενό. Έχουν τη δυνατότητα να κάνουν όσες προσπάθειες χρειαστεί μέχρι να βρουν τη λέξη που ταιριάζει.

Το βιβλίο αυτό (για εκπαιδευτικούς) αποτελείται από δύο μέρη. Στο πρώτο μέρος γίνεται μια επισκόπηση της αναγκαιότητας της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση, των τεχνολογικών μέσων και τεχνικών που απαιτούνται για τη δημι-

ουργία της. Οι εκπαιδευτικοί είναι απαραίτητο να κατανοήσουν τη δύναμή της και να την αξιοποιήσουν στην εκπαιδευτική διαδικασία. Σημαντικό στη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων είναι να υπάρχει καλή προφορική αφήγηση, η οποία έχει αντέξει χιλιετίες, είναι διαχρονική και με λίγα τεχνολογικά μέσα μπορεί να μετατραπεί σε ψηφιακή. Για να υπάρξει όμως ιστορία, θα πρέπει οι μαθητές να τη γράψουν και η γραφή είναι πρωταρχικό εργαλείο στη δημιουργία της. Αμέσως μετά πρέπει να σκεφτούν ποια ψηφιακά μέσα θα χρησιμοποιήσουν για να την υποστηρίξουν και σταδιακά θα οδηγηθούν στον ψηφιακό γραμματισμό.

Το δεύτερο μέρος επικεντρώνεται στην πρακτική εφαρμογή της δημιουργίας ψηφιακών αφηγηματικών ιστοριών στο σχολείο. Περιγράφονται και προτείνονται στους εκπαιδευτικούς αναλυτικές δραστηριότητες, που εφαρμόστηκαν με επιτυχία σε μαθητές του νηπιαγωγείου, για να παράγουν ψηφιακές αφηγήσεις και ταυτόχρονα να καλλιεργήσουν τον προφορικό και γραπτό λόγο των παιδιών.

Συνολικά το βιβλίο αυτό παρέχει λεπτομερείς και πρακτικές κατευθυντήριες γραμμές για τη μετατροπή απλών και παραδοσιακών ιστοριών σε ψηφιακές αφηγήσεις.

Θέλουμε να ευχαριστήσουμε τα παιδιά του 3ου Νηπιαγωγείου Ερμούπολης, του 12<sup>ου</sup> Νηπιαγωγείου Καλαμαριάς και του 1<sup>ου</sup> Νηπιαγωγείου Παλαιοκάστρου για τις ιδέες που μας έδωσαν και για τις ζωγραφιές που μας δάνεισαν. Επίσης τη Δήμητρα και την Ελένη (συναδέλφισσες της Σύρου) για την άριστη συνεργασία μας.

Ευχαριστούμε τον κ. Μ. Μειμάρη (Καθηγητή του Τμήματος Επικοινωνίας και Μ.Μ.Ε. του Πανεπιστημίου Αθηνών), ο οποίος μας ενέπνευσε και έδωσε άλλη προοπτική για την αξιοποίηση του αρχικού υλικού (ιστορίες της Σύρου).

Ευχαριστούμε τον Λουδοβίκο των Ανωγείων που μας επέτρεψε να χρησιμοποιήσουμε στο έργο μας το τραγούδι του «Αλφαβήτα».

Εκφράζουμε τις ευχαριστίες μας στο προσωπικό των εκδόσεων «Ζήτη» για την άψογη συνεργασία μας.

Οι συγγραφείς

• <b>Α' Μέρος</b>	
1. Εισαγωγή .....	13
2. Η αφήγηση .....	18
3. Η ψηφιακή αφήγηση .....	22
4. Διαδικασία δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης στο σχολείο .....	26
5. Απαραίτητα στοιχεία για να στηθεί μια ιστορία σύμφωνα με το εγχειρίδιο παραγωγής ψηφιακών ταινιών .....	30
6. Τεχνολογικά εργαλεία για την κατασκευή ψηφιακών αφηγηματικών ιστοριών .....	34
7. Συστήματα ψηφιακής αφήγησης .....	35
8. Τεχνικές δημιουργίας ιστοριών από τα παιδιά .....	38
• <b>Β' Μέρος</b>	
1. Σχεδιασμός υλοποίησης .....	45
2. Καταγραφή υλοποίησης - Αναλυτικές δραστηριότητες .....	51
• <b>Παράρτημα</b>	
1. Το λογισμικό Windows Movie Maker (MM2) .....	84
2. Το λογισμικό Microsoft Photo Story® .....	95
3. Ένα παραδειγμα: η ιστορία του «δ» .....	106
• <b>Βιβλιογραφία</b> .....	113

# Α' Μέρος



## 1. Εισαγωγή

*Μάθηση είναι το να χρησιμοποιείς νοητικές και κοινωνικές στρατηγικές για να ανακοινώσεις, να προσκαλέσεις, να πείσεις, να σχεδιάσεις μαζί με άλλους...*

CRESAS, 1989

**Σ**τη σημερινή εποχή οι ραγδαίες μεταβολές και ανατροπές που χαρακτηρίζουν την τεχνολογία και τις επιστήμες επηρεάζουν δραστικά και τον τομέα της εκπαίδευσης. Το παιδί έπαψε να θεωρείται ως ατελής ενήλικας και το σχολείο δεν αντιμετωπίζεται ως χώρος ένταξης και συμμόρφωσης των μαθητών, αλλά ως χώρος κατασκευής της προσωπικής γνώσης με την ενεργητική συμμετοχή του καθενός.

Στο νέο σχολείο με την κονστρουκτουβιστική προσέγγιση (θεωρίες Piaget και Vigotsky, στο Κολιάδης, 1997) κάθε μαθητής αντιμετωπίζεται ως ξεχωριστή οντότητα που έχει τις δικές του ιδιαιτερότητες, διαφορετικές ικανότητες και αποδίδει διαφορετικές σημασίες στο αντικείμενο μάθησης. Με την προσωπική εμπλοκή των μαθητών και τις ευκαιρίες για πειραματισμό, αποκτούν τον έλεγχο της μάθησής τους, ενώ παράλληλα τους παρέχεται η δυνατότητα για ανατροφοδότηση και αυτοδιόρθωση.

Η γνώση προσεγγίζεται ολιστικά. Ο μαθητής ως μικρός διανοούμενος ερευνητής συμμετέχει σε δραστηριότητες ανοιχτού τύπου, κινητοποιείται, ανακαλύπτει, εκφράζει την άποψή του, προβληματίζεται και μαθαίνει να επιλύει τα προβλήματα και τις διαφορές που προκύπτουν με τρόπο συνεργατικό. Μαθαίνει πώς να μαθαίνει, κατασκευάζει τη δική του γνώση, οδηγείται στην καλλιέργεια της δημιουργικής κριτικής σκέψης.

Οι μαθητές εκφράζονται ελεύθερα χωρίς το φόβο του λάθους. Το λάθος δεν επικρίνεται αλλά αντιμετωπίζεται ως ευκαιρία για μάθηση.

Η διαδικασία της μάθησης στηρίζεται στη διερεύνηση των πρότερων γνώσεων των παιδιών σχετικά με τα γνωστικά αντικείμενα, γιατί οι προϋπάρχουσες γνώσεις θα αποτελέσουν τη βάση πάνω στην οποία θα οικοδομηθούν σταδιακά οι νέες.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι καθαρά διαμεσολαβητικός στην εκπαιδευτική διαδικασία. Λαμβάνει υπόψη του τις ιδιαιτερότητες όλων των μαθητών, προ-



σαρμόζει και διαφοροποιεί τη διδασκαλία του, εμπυχνώνει, παρακινεί, γίνεται μέλος της ομάδας και συμπαραστέκεται στην προσπάθεια των μαθητών να προσεγγίσουν τη γνώση.

Δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στη συνεργατική μάθηση, γιατί ο άνθρωπος ως λογικό και σκεπτόμενο όν, έχει την ανάγκη να συνεργάζεται για να επιτύχει ομαδικούς στόχους στο πλαίσιο της οικογενειακής ζωής, στην ανάπτυξη φιλικών σχέσεων, αλλά και στο πλαίσιο ανάπτυξης κοινωνικής αλληλεπίδρασης, καθώς και της προσωπικής και επαγγελματικής του ανάπτυξης. Το σχολείο μαθαίνει στα παιδιά το συνεργατικό τρόπο μάθησης και η επικοινωνιακή προσέγγιση της γνώσης, που υλοποιείται με συνεργατικές, συμμετοχικές βιωματικές προσεγγίσεις, με διαθεματικές δραστηριότητες που έχουν νόημα και ενδιαφέρον για το παιδί, το προετοιμάζει καλύτερα για την ολοένα μεταβαλλόμενη κοινωνία της γνώσης (Κακανά, 2004).

Η δόμηση μιας θετικής σχέσης με τον προφορικό και το γραπτό λόγο είναι το κλειδί για κάθε μάθηση και για την ανάπτυξη των ικανοτήτων που συνδέονται με αυτήν (Πικροδημήτηρ, 2004).

Φαίνεται πως η κατάκτηση της γλώσσας αποτελεί απαραίτητη προϋπόθεση για την προσέγγιση της γνώσης. Η ικανότητα της κοινωνικής δεξιότητας της γραφής και της ανάγνωσης, που οδηγεί στην κατάκτηση του γλωσσικού γραμματισμού, είναι μια πολυσύνθετη νοητική λειτουργία, η οποία θεωρείται απαραίτητη στην καθημερινή ζωή του ανθρώπου και η έλλειψή της δημιουργεί ουσιαστικά προβλήματα στην επιβίωσή του.

Και ενώ μέχρι πριν μερικά χρόνια θεωρούνταν αναλφάβητο το άτομο που δε γνώριζε γραφή και ανάγνωση, σήμερα με τη δυναμική εισβολή του ηλεκτρονικού υπολογιστή στην καθημερινότητα προβάλλει μια νέα ανάγκη, αυτή της εκμάθησης της χρήσης του, για να μπορέσει ο άνθρωπος να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις της νέας εποχής της τεχνολογίας. Σήμερα είμαστε υποχρεωμένοι όλοι να ενταχθούμε, να προσαρμοστούμε και να δουλέψουμε σε ένα περιβάλλον που εξελίσσεται τεχνολογικά με ταχύτατους ρυθμούς.

Οι υπολογιστές έχουν εισχωρήσει και στην εκπαίδευση τα τελευταία χρόνια. Σύμφωνα όμως με τα αποτελέσματα των σύγχρονων ερευνών για τη μάθηση και τη διδασκαλία (Bransford, Brown, & Cocking 1999, Vosniadou, 2001), προτείνεται η εισαγωγή των ΤΠΕ στην εκπαίδευση να ιδωθεί μέσα σε ένα νέο πλαίσιο αναγκαίου εκσυγχρονισμού των μεθόδων μάθησης και διδασκαλίας.

Η διδακτική των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία έως σήμερα προσεγγίζεται: α) Ως αυτόνομο γνωστικό αντικείμενο σύμφωνα με το τεχνοκρατικό μοντέλο, με κύρια επιδίωξη την απόκτηση βασικών γνώσεων και δεξιοτήτων από τους μαθητές. β) Ως εργαλείο γνώσης που διαχέεται σε όλο το φάσμα του αναλυτικού προγράμματος σύμφωνα με το ολιστικό μοντέλο. Δεν υπάρχει ξεχωριστό μάθημα

πληροφορικής, αλλά οι γνώσεις και δεξιότητες καλλιεργούνται μέσα από όλα τα γνωστικά αντικείμενα. γ) Ως συνδυασμός των δύο προηγούμενων προσεγγίσεων σύμφωνα με το πραγματολογικό μοντέλο. Δηλαδή οι ΤΠΕ διδάσκονται ως μάθημα γενικών γνώσεων αλλά και εντάσσονται σταδιακά σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα, με ιδιαίτερη έμφαση στην καλλιέργεια δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού. Οι Τεχνολογίες δεν αποτελούν μόνον ένα γνωστικό αντικείμενο, απαραίτητο σήμερα για τον τεχνολογικό αλφαριθμητισμό των μαθητών και μαθητριών, αλλά και ένα σημαντικό εποπτικό «πολύ-μέσο» (Ράπτης & Ράπτη: 1996).

Με τον όρο ψηφιακός γραμματισμός νοείται η ικανότητα του ατόμου να χρησιμοποιεί ψηφιακή τεχνολογία, εργαλεία επικοινωνιών, για να προσεγγίζει, να διαχειρίζεται, να αξιολογεί και να δημιουργεί πληροφορίες, ώστε να λειτουργεί στην κοινωνία της γνώσης και να μπορεί να ικανοποιεί τις καθημερινές προσωπικές ανάγκες και επιθυμίες του.

Σύμφωνα με τις Hague, C., Payton, S., τα στοιχεία που συνθέτουν τον ψηφιακό γραμματισμό είναι:

- α) Η ενίσχυση της δημιουργικότητας. Ο μαθητής μαθαίνει να αξιοποιεί την ψηφιακή τεχνολογία με ποικίλους και δημιουργικούς τρόπους κατά τη διάρκεια διάφορων δραστηριοτήτων.
- β) Η ανάπτυξη της κριτικής σκέψης. Καθώς καλείται να επιλέξει κάθε φορά τα κατάλληλα ψηφιακά μέσα και το περιεχόμενό τους αναπτύσσει την κριτική του σκέψη και σταδιακά μαθαίνει να αξιολογεί το αποτέλεσμα της εργασίας του.
- γ) Η πολιτισμική και κοινωνική κατανόηση των κοινωνικών πλαισίων στα οποία δημιουργούνται και χρησιμοποιούνται τα ψηφιακά μέσα.
- δ) Η απόκτηση πνεύματος συνεργασίας με τους άλλους και δεξιοτήτων ομαδικής εργασίας.
- ε) Η δυνατότητα εύρεσης, επιλογής, οργάνωσης, καταγραφής και αξιοποίησης αξιόπιστων πληροφοριών από τις κατάλληλες ψηφιακές πηγές.
- στ) Η αποτελεσματική επικοινωνία μέσω του γραπτού και προφορικού λόγου.
- η) Η ηλεκτρονική ασφάλεια. Οι μαθητές διδάσκονται την ανάπτυξη ασφαλούς και υπεύθυνης διαδικτυακής συμπεριφοράς, ώστε να μην τίθεται σε κίνδυνο η ασφάλειά τους. Στοιχείο υπεύθυνης συμπεριφοράς είναι και η ευαισθητοποίηση σε θέματα σεβασμού των πνευματικών δικαιωμάτων των δημιουργών, με τη μη λήψη και διακίνηση προϊόντων πνευματικής δημιουργίας, όπως ταινιών, τραγουδιών, εικόνων κτλ. χωρίς την κατάλληλη άδεια.
- θ) Η καλλιέργεια λειτουργικών δεξιοτήτων, δηλαδή η γνώση της αποτελεσματικής χρήσης των τεχνολογικών εργαλείων.

Στο διάγραμμα που ακολουθεί ορίζονται τα προαναφερθέντα συστατικά στοιχεία του ψηφιακού γραμματισμού, τα οποία είναι αλληλένδετα και δεν μπορούν να διαχωριστούν:



Πηγή: Hague, C. Payton, S. (2010). FutureLab: Digital literacy across the Curriculum, σελ. 19

Συμπερασματικά, ο πληροφορικά γραμματισμένος θα πρέπει να έχει την ικανότητα να αναγνωρίζει την ανάγκη για πληροφορία και να την επιλέγει από τις κατάλληλες πηγές. Να αναπτύσσει δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας, καθώς και δεξιότητες χρήσης της τεχνολογίας της πληροφορίας. Να δημιουργεί και να μεταδίδει αποτελεσματικά την πληροφορία και τη γνώση. Να αναλύει και να αξιολογεί την πληροφορία κριτικά, να την οργανώνει, να την επεξεργάζεται και να τη χρησιμοποιεί αποτελεσματικά και δημιουργικά στη λήψη αποφάσεων. Να κατανοεί

και να σέβεται τις ηθικές, νομικές και κοινωνικοπολιτικές παραμέτρους της πληροφορίας και των τεχνολογιών.

Το Πρόγραμμα Σπουδών του Ενιαίου Αναμορφωμένου Εκπαιδευτικού Προγράμματος φαίνεται να υιοθετεί την προσέγγιση του πραγματολογικού μοντέλου, ώστε η εισαγωγή των Νέων Τεχνολογιών στο σχολείο να διευκολύνει ενεργητικούς τρόπους μάθησης, μέσα από διαδικασίες έρευνας, κοινωνικής αλληλεπίδρασης και κριτικής επεξεργασίας των πληροφοριών σε ένα ομαδοσυνεργατικό περιβάλλον. Στο νέο σχολείο ενσωματώνονται οι ΤΠΕ στην εκπαίδευση με σκοπό όχι μόνο την υποστήριξη και τη βελτίωση της διδασκαλίας των επιμέρους μαθημάτων. Κύριος στόχος τους είναι η ανάπτυξη «πληροφορικής κουλτούρας» στους μαθητές, που θα τους επιτρέψει να αποκτήσουν τις απαραίτητες γνώσεις και δεξιότητες, ώστε να ανταποκριθούν με επιτυχία και να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις και απαιτήσεις της κοινωνίας της πληροφορίας και της τεχνολογίας. Οι δραστηριότητες που θα επιλεγούν για την επιτυχία αυτού του σκοπού θα πρέπει να είναι ανοιχτές, ευχάριστες, δημιουργικές, να παρουσιάζουν ενδιαφέρον, να δίνουν τη δυνατότητα στα παιδιά να συμμετέχουν ενεργά και να εργάζονται ομαδικά.

Σήμερα, παρόλο που τα παιδιά εκτίθενται καθημερινά σε οπτικοακουστικές πληροφορίες από τα τεχνολογικά μέσα και είναι εξοικειωμένα με τη γλώσσα του πολυτροπικού μηνύματος που περιλαμβάνει κείμενο, ήχο και εικόνα, απουσιάζει από το σχολικό πρόγραμμα η οπτικοακουστική παιδεία. Μέσα από αυτήν θα κατακτήσουν τον οπτικοακουστικό εγγραμματισμό (audiovisual literacy). Επίσης θα καλλιεργηθεί η ικανότητα των μαθητών να αναλύουν το οπτικοακουστικό κείμενο και να συνειδητοποιούν τη δύναμη της έκφρασής του. Η εισαγωγή της δημιουργίας ψηφιακών αφηγήσεων στο σχολείο μπορεί να συμβάλει στην όξυνση της ικανότητας του μαθητή να χειρίζεται δημιουργικά και με κριτική σκέψη τις νέες τεχνολογίες, ενώ παράλληλα εμπλουτίζει τον επικοινωνιακό γραπτό και προφορικό λόγο και αξιοποιεί την τέχνη στην εκπαίδευση.

# Β' Μέρος



## 1. Σχεδιασμός υλοποίησης

**Σ**ύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ, 2003, για τη γλώσσα στο Νηπιαγωγείο, το πρόγραμμα πρέπει να προωθεί και να υποστηρίζει την εξοικείωση των παιδιών με όλες τις εκφάνσεις της γλώσσας που αφορούν τον προφορικό και το γραπτό λόγο. Με βάση τη δομητική προσέγγιση, οι προσπάθειες των παιδιών για την κατάκτηση της γνώσης και της γλώσσας ενισχύονται από ένα υποστηρικτικό μαθησιακό περιβάλλον, στο οποίο η γνώση και η γλώσσα δομούνται εξελικτικά.

**Αρχές δομητικής προσέγγισης** Οι βασικές αρχές της δομητικής προσέγγισης που στηρίζεται στην άποψη του Piaget περί δόμησης της γνώσης (βασικό επιμορφωτικό υλικό, 2011, Ειδικό μέρος Π.Ε. 60: 10-11) είναι:

- Η γνώση και η γλώσσα οικοδομούνται σταδιακά και εξελικτικά μέσα από τις επικοινωνιακές σχέσεις, κυρίως στην ηλικία των 5-8 ετών.
- Σκοπός της είναι η εισαγωγή των παιδιών στο γραπτό λόγο.
- Δίνεται έμφαση στην έννοια του γραμματισμού (literacy).
- Αξιοποιείται διδακτικά η θεωρία των ειδών λόγου (genres).
- Το λάθος δε θεωρείται κολάσιμο αλλά σημείο εκκίνησης για το σχεδιασμό της μαθησιακής διαδικασίας.
- Δίνεται η ευκαιρία στο σχολείο να γίνει «ανάδυση του γραμματισμού» των μαθητών.
- Βάση της διδασκαλίας αποτελούν οι κειμενικές ενότητες με νόημα.
- Η διδασκαλία στηρίζεται σε υποστηρικτικό υλικό και όχι σε βιβλία για το μαθητή.
- Ο εκπαιδευτικός δεν είναι η αυθεντία και η μοναδική πηγή γνώσης αλλά ο «συνομιλητής» κατά την επικοινωνία και συμβάλλει στη δημιουργία εγγράμματος περιβάλλοντος μέσα στην τάξη.
- Δημιουργούνται πραγματικές συνθήκες επικοινωνίας μέσα στην τάξη, ενώ παράλληλα προβλέπονται διαδικασίες επεξεργασίας του παραγόμενου γραπτού λόγου με σκοπό τη βελτίωσή του.

**Γραμματισμός** Ο γραμματισμός είναι ένας ευρύς εννοιολογικά όρος που περιλαμβάνει όχι μόνο τη γραφή και την ανάγνωση αλλά και την κατανόηση, ερμηνεία, κριτική αντιμετώπιση και παραγωγή των διαφόρων τύπων λόγου. Υπάρχουν πολλά είδη γραμματισμού όπως ο γλωσσικός, ο πολιτισμικός, ο ηθικός, ο πληροφοριακός, των μέσων, κτλ. (βασικό επιμορφωτικό υλικό, 2011. Ειδικό μέρος Π.Ε. 60:10-11). Περιλαμβάνει:

- Την ικανότητα κατανόησης του νοήματος των λέξεων και των κειμένων.
- Την ικανότητα κατανόησης των νοημάτων που βρίσκονται δίπλα και πέρα από τις λέξεις των κειμένων.
- Τη γνώση της κοινωνικής πρακτικής που αντιπροσωπεύει κάθε κείμενο.
- Την ικανότητα αναγνώρισης του είδους του λόγου στο οποίο ανήκει κάθε κείμενο και την ένταξή του στο κοινωνικό πλαίσιο μέσα στο οποίο παράγεται.
- Την ικανότητα αντίδρασης στα νοήματα του κειμένου.
- Την ικανότητα παραγωγής κειμένων που είναι απαραίτητα στις καθημερινές ανάγκες και συναλλαγές των ανθρώπων.

Για την υποστήριξη του γραμματισμού στο χώρο του Νηπιαγωγείου διαμορφώνεται ένα περιβάλλον πλούσιο σε γραπτά ερεθίσματα, με αξιοποίηση κειμένων που ενδιαφέρουν τους μαθητές και έχουν σχέση με τη ζωή. Δίνοντας από πολύ νωρίς ευκαιρίες στα παιδιά να έρχονται σε επαφή με το γραπτό λόγο, ενισχύουμε τις δυνατότητές τους για την κατάκτησή του (Clay, 1991). Η ανάγνωση και η γραφή θεωρούνται διαδικασίες ενεργού σκέψης για την κατασκευή νοήματος, για την κατανόηση και την παραγωγή μηνύματος.

Η διδασκαλία της γλώσσας θα πρέπει να αποφεύγεται ως ένα στατικό προϊόν που στηρίζεται και υπακούει σε συγκεκριμένους κανόνες γραμματικής και συντακτικού. Είναι πολύ σημαντικό για τα μικρά παιδιά η ανάδυση του γραμματισμού τους, δηλαδή η εξωτερίκευση των γνώσεων που έχουν αυτά για τη γραφή. Σήμερα τα περισσότερα παιδιά ζουν σε εγγράμματα περιβάλλοντα με πολλά και ποικίλα ερεθίσματα. Πριν ακόμη έρθουν στο σχολείο έχουν αρκετές γνώσεις για τη γραφή και την ανάγνωση. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιοποιήσει τις ήδη υπάρχουσες γνώσεις των παιδιών και εξελικτικά να τα οδηγήσει όχι μόνο στην κατάκτηση του γραπτού και προφορικού λόγου αλλά και να μυήσει τους μαθη-

τές στους πολυγραμματισμούς. Στις ποικίλες δηλαδή μορφές κειμένων που παράγονται με τη χρήση των νέων μέσων της τεχνολογίας της πληροφορίας και των πολυμέσων. Έτσι οι μαθητές μαθαίνουν να «διαβάζουν», να κατανοούν και να δημιουργούν πολυμεσικά προϊόντα με πολυτροπικά νοήματα, χρησιμοποιώντας όχι μόνο γλώσσα αλλά και εικόνες, χάρτες, διαγράμματα κτλ. (βασικό επιμορφωτικό υλικό, 2011. Ειδικό μέρος Π.Ε. 60:11).

Ακολουθώντας τη φιλοσοφία και τις βασικές παιδαγωγικές αρχές που διέπουν το σύγχρονο Νηπιαγωγείο, αποφασίσαμε να εισάγουμε την ψηφιακή αφήγηση και να μνήσουμε τα παιδιά στην ακρόαση και παραγωγή μικρών ιστοριών, που εξελίχτηκαν σε ψηφιακές αφηγήσεις. Σκοπός μας ήταν να βοηθήσουμε τα παιδιά να διευρύνουν το γλωσσικό τους ορίζοντα εμπλουτίζοντας το λεξιλόγιό τους. Να παράγουν προφορικό και γραπτό λόγο σε πραγματικές συνθήκες επικοινωνίας με την παράλληλη αξιοποίηση των ΤΠΕ μέσα στην τάξη. Ξεκινήσαμε, συνεργαζόμενες οι δύο νηπιαγωγοί, σενάρια-σχέδια διδασκαλίας (στο νηπιαγωγείο της η καθεμιά), με στόχο τα παιδιά:

- Στόχοι  
σχεδίου  
διδασκαλίας**
- Να εξοικειωθούν με τη μορφή των διαφόρων κειμένων μέσα σε ένα περιβάλλον πλούσιο σε γλωσσικά ερεθίσματα.
  - Να παράγουν προφορικό λόγο σε πραγματικές συνθήκες επικοινωνίας εμπλουτίζοντας το λεξιλόγιό τους.
  - Να εκφράζουν την άποψή τους, να επιχειρηματολογούν και να επιλύουν πρακτικά προβλήματα.
  - Να έρθουν σε επαφή με την αφηγηματική γλώσσα των ιστοριών και εξελικτικά να μνηθούν στις διάφορες τεχνικές αφήγησης.
  - Να εισαχθούν σταδιακά στο γραπτό λόγο, ανάλογα με τις προσωπικές δυνατότητες του κάθε παιδιού.
  - Να γνωρίσουν και να κατανοήσουν τη χρησιμότητα των μέσων της νέας τεχνολογίας.
  - Να αποκτήσουν την ικανότητα χρήσης της τεχνολογίας για να παράγουν μικρές ψηφιακές αφηγηματικές ιστορίες.
  - Να γνωρίσουν τη σωστή χρήση των τεχνολογικών μέσων για την προστασία τους από ατυχήματα.
  - Να καλλιεργηθεί η φαντασία τους και να αναπτυχθεί η δημιουργικότητά τους.
  - Να εκφραστούν μέσα από τις τέχνες (ζωγραφική, κολλάζ, μουσική, κτλ.)
  - Να αποκτήσουν κριτική σκέψη.



**1η δραστηριότητα:** **Στόχος:** Να αντιληφθούν τα παιδιά ότι ο γραπτός λόγος είναι ένας κώδικας επικοινωνίας.

**Αλληλογραφία** **Διάρκεια δραστηριότητας:** 20 λεπτά.

**Υλικά:** Μαρκαδόροι, χαρτιά, φάκελος ταχυδρομείου, γραμματόσημα.

**Τεχνική:** Συζήτηση, καταγισμός ιδεών, ερωτήσεις - απαντήσεις για τη διερεύνηση των γνώσεων των παιδιών σχετικά με το θέμα της επικοινωνίας και ιδιαίτερα με τον τρόπο της αλληλογραφίας, αφήγηση.

---

#### Γενική περιγραφή

---

Τα νήπια με αφορμή το «αλφαβητάρι» που διαβάζουν στην τάξη τους σκέφτηκαν να συν-δημιουργήσουν ιστορίες μαζί με τα παιδιά συνεργαζόμενου νηπιαγωγείου. Η νηπιαγωγός μέσα από ανοιχτές ερωτήσεις παρακινεί τα παιδιά να σκεφτούν και να αποφασίσουν με ποιο τρόπο θέλουν να γνωστοποιήσουν την ιδέα στους φίλους τους, πώς θα ήθελαν να επικοινωνήσουν με αυτούς. Αποφασίζουν να στείλουν το «αλφαβητάρι» στο άλλο νηπιαγωγείο με το ταχυδρομείο, γράφοντας κι ένα γράμμα. Συζητούν σχετικά με τι μπορούν να γράψουν και πώς να το γράψουν, ώστε να προτείνουν στους φίλους τους να συνεργαστούν και να δημιουργήσουν μαζί τις ιστορίες. Τοποθετούν σε φάκελο το γράμμα μαζί με το βιβλίο και η νηπιαγωγός ρωτά: «Τι πρέπει να γράψουμε απ' έξω (τη διεύθυνση) και ποιος το στέλνει ή τι χρειάζεται να κολλήσουμε στο φάκελο, πού πρέπει να ρίξουμε το γράμμα, ποιος θα το μεταφέρει στους φίλους μας» κτλ. Έτσι τα νήπια ενθαρρύνονται να εκφραστούν, να γράψουν για να επικοινωνήσουν, να φανταστούν και να αφηγηθούν το ταξίδι που θα κάνει το γράμμα τους μέχρι να φτάσει στους φίλους τους (Γάκου Ε., 1998).

# Παράρτημα



### **Σημείωση**

Στις ενότητες για τα λογισμικά Movie Maker και Microsoft Photo Story® χρησιμοποιήθηκε υλικό από το *Εγχειρίδιο Παραγωγής Ψηφιακών Ταινιών* του δικτυακού τόπου *UNTOLD STORIES*, μιας ψηφιακής πλατφόρμας που δημιουργήθηκε στο πλαίσιο του προγράμματος **Διά Βίου Μάθηση** της Ε.Ε., βλ. <http://www.untoldstories.eu>

## Το λογισμικό Windows Movie Maker (MM2)

---

Το λογισμικό Windows Movie Maker (MM2) επιτρέπει τη δημιουργία, επεξεργασία και χρήση των ταινιών που έχει δημιουργήσει ο χρήστης. Με τη χρήση του λογισμικού ο χρήστης μπορεί να:

- Κάνει εισαγωγή της ταινίας βίντεο από αναλογικές συσκευές.
- Εισάγει ταινία βίντεο απευθείας από ψηφιακές βιντεοκάμερες
- Αποθηκεύσει όλες τις συλλογές των προσωπικών ταινιών βίντεο στον υπολογιστή
- Επιλέξει συγκεκριμένα αποσπάσματα και να τα ταξινομήσει με την επιθυμητή σειρά.
- Εισάγει διάφορα εφέ, όπως το εφέ σβησίματος ή σταδιακής σύνθεσης μεταξύ των αποσπασμάτων
- Ενσωματώσει διαφάνειες, μουσική υπόκρουση, εφέ ήχου και αφήγηση.
- Αποθηκεύσει βίντεο περισσότερο από 20 ώρες για κάθε gigabyte χώρου στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή
- Κάνει γρήγορη οργάνωση των ταινιών βίντεο, ώστε η εύρεση της αρχικής ταινίας όπως ήταν πριν την επεξεργασία να είναι εύκολη.
- Εντοπίσει κάθε στιγμιότυπο, με την απλή εξέταση των καρτέ που είναι αποθηκευμένα στο χώρο εργασίας ή τους φακέλους του Windows Movie Maker

### Εισαγωγή στο Movie Maker

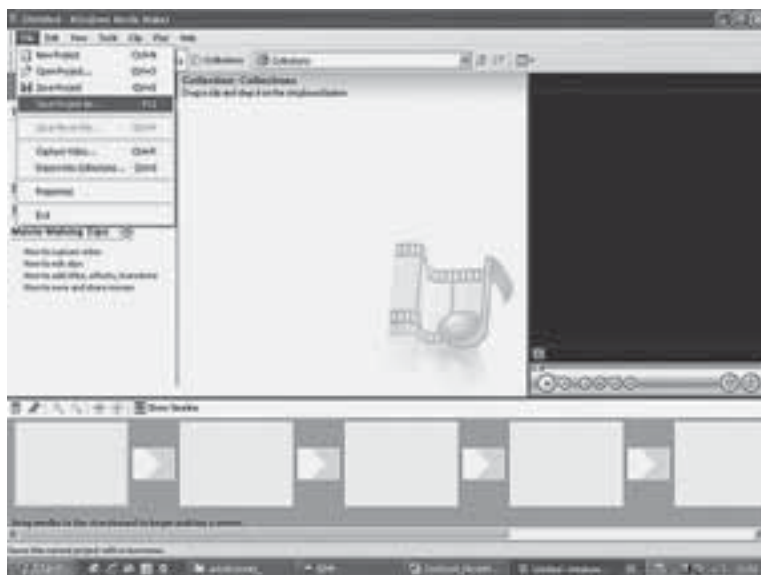
---

#### Δημιουργήστε τη δική σας κινηματογραφική ταινία σε 3 βήματα

Ανοίξτε το πρόγραμμα **Windows Movie Maker**, το οποίο παρέχεται δωρεάν με τα Windows XP Professional ή με τα Windows XP Home Edition. Πρώτα αποθηκεύσετε την εργασία σας: επιλέξτε *Αρχείο – Αποθήκευση έργου ως (File – Save Project As)*.

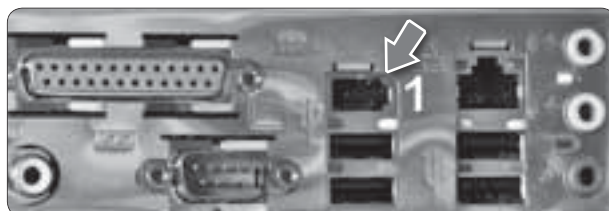


Επιλέξτε τον κατάλληλο φάκελο, δώστε ένα όνομα στην εργασία σας και πιέστε *Αποθήκευση (Save)*.



## 1 Καταγραφή βίντεο

Αν θέλετε να καταγράψετε βίντεο από την κινηματογραφική συσκευή σας, θα χρειαστείτε έναν υπολογιστή με θύρα "Firewire", όπου μπορείτε να προσαρμόσετε την κινηματογραφική συσκευή σας.



# Όταν το Δ βυάντησε το Δράκο



Μια φορά κι ένα καιρό ήταν ένας άνθρωπος μέσα στο δάσος και περπατούσε. Μέσα σ' αυτό το δάσος ζούσε ένας δράκος και μια δράκαινα. Ο άνθρωπος περπατούσε, περπατούσε, κουράστηκε και έκατσε σε μια πέτρα που ήταν κοντά σ' ένα δέντρο για να ξεκουραστεί.



Σ' αυτό το δέντρο ήταν ο δράκος και κουνούσε το δέντρο με τα δόντια του δυνατά. Μετά του πόνεσε το δόντι από την πολλή δύναμη που έβαλε και του βγήκε. Το δόντι του έπεσε μέσα στα ξερά φύλλα και κάθηκε. Ο δράκος έβαλε τα κλάματα.





Ο άνθρωπος τον άκουσε και τον ρώτησε γιατί κλαίει. Τότε ο **δράκος** του είπε τι του συμβαίνει. Ο άνθρωπος του λέει: «Μη στεναχωριέσαι, γιατί θα σου **δωρίσω** εγώ μια μασέλα για να τρως».



Ξαφνικά, ήρθε ένας **δικαστής** για να συλλάβει το **δράκο**, γιατί νόμιζε ότι θα έκανε κακό στον άνθρωπο. Ο **δικαστής** ζήτησε από την αστυνομία να συλλάβει το **δράκο**. Ένα μεγάλο περιπολικό ήρθε, πήρε το **δράκο** και τον οδήγησε στη φυλακή.



Ο καημένος έκλαιγε συνέχεια και τα **δάκρυα** μούσκευαν το πρόσωπό του. Παρακαλούσε να τον αφήσουν ελεύθερο, γιατί **δεν** πείραζε κανέναν.