

Η Ψηφιακή αφήγηση στην προσχολική εκπαίδευση. Τα παιδιά δημιουργούν ψηφιακές ιστορίες.

Παναγιωτίδου Ευαγγελία

Νηπιαγωγός ΠΕ 60

Μ. Δ. Ε. : «Εκπαίδευση στη Διαπολιτισμική Ετοιμότητα», ΔΠΘ
litspan@hotmail.com

Μανούση Μαριάνθη

Εκπαιδευτικός Ειδικής Αγωγής ΠΕ71

Μ. Δ. Ε. : «Εκπαίδευση στη Διαπολιτισμική Ετοιμότητα», ΔΠΘ
maniaman246@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Τα σημερινά παιδιά ζουν σε έναν ψηφιακό κόσμο και οι νέες τεχνολογίες αποτελούν ένα σημαντικό στοιχείο της παιδικής κουλτούρας. Ο Prensky (2006) χρησιμοποίησε τον όρο «ψηφιακοί αυτόχθονες» (digitalnatives), για να αναφερθεί στα σημερινά παιδιά που μιλούν την ψηφιακή γλώσσα των υπολογιστών, των βιντεοπαιχνιδιών και του διαδικτύου. Σε αντίθεση, εκείνοι που δεν γεννήθηκαν στην ψηφιακή εποχή θεωρούνται «ψηφιακοί μετανάστες» (digitalimmigrants), επειδή έχουν υιοθετήσει πολλές πλευρές των ΤΠΕ, ακριβώς όπως όσοι μαθαίνουν μια δεύτερη γλώσσα αργότερα στη ζωή τους (στο Νικολοπούλου, 2018).

Στο πλαίσιο της εκπαίδευσης τονίζονται ιδιαίτερα τα οφέλη της ψηφιακής τεχνολογίας, καθώς οι υπολογιστές προσφέρουν στα παιδιά πρόσβαση σε νέους, άγνωστους κόσμους και ζυπνούν τη δίψα τους για μάθηση.

Μια ιδιαίτερη θέση στον τομέα της προσχολικής εκπαίδευσης κατέχει η αφήγηση, η οποία συμβάλλει αποτελεσματικά στη μάθηση. Άλλωστε η μάθηση είναι αποτελεσματική, όταν προσφέρεται στα παιδιά με έναν ευχάριστο και διασκεδαστικό τρόπο.

Με την εμφάνιση των νέων τεχνολογιών δημιουργήθηκε μια νέα μορφή αφήγησης, η ψηφιακή αφήγηση (DigitalStorytelling), από την οποία τα παιδιά αποκομίζουν πολλά οφέλη, αποκτούν περαιτέρω δεξιότητες και όχι μόνο απλή γνωριμία και εξοικείωση με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Αλληλοεπιδρούν με τους συμμαθητές τους, εκφράζονται δημιουργικά, αποκτούν ψηφιακές δεξιότητες.

Λέξεις κλειδιά: Νέες Τεχνολογίες, Ψηφιακή Αφήγηση, Προσχολική Εκπαίδευση

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ψηφιακή αφήγηση ιστοριών είναι η σύγχρονη έκφραση της αρχαίας τέχνης της αφήγησης στο περιβάλλον της ψηφιακής τεχνολογίας, αντλώντας τη δύναμή της από την αρμονία μεταξύ εικόνας, μουσικής, αφήγησης και φωνής, δίνοντας ζωηρά χρώματα σε χαρακτήρες, καταστάσεις, εμπειρίες και ιδέες (Lowenthal 2008). Πρόκειται για μια δημιουργική διαδικασία, κατά την οποία η παραδοσιακή αφήγηση συνδυάζεται με τα πολυμέσα του 21^{ου} αι. και τα εργαλεία της τηλεπικοινωνίας (Ohler 2008). Όπως αναφέρουν οι Κοτρωνίδου, Τόζιου (2011), ουσιαστικά, οι ψηφιακές αφηγήσεις είναι μικρής διάρκειας (2-5 λεπτά) αφηγηματικές ιστορίες που περιέχουν ήχο, βίντεο, κείμενο. Βασίζονται δηλαδή στην παραδοσιακή αφήγηση συνδυάζοντας όμως και την τεχνολογία.

Παρόλο που η αφήγηση ιστοριών στην προσχολική εκπαίδευση δεν είναι μια καινούρια πρακτική, η εφαρμογή της ψηφιακής αφήγησης είναι μια νέα μορφή αφήγησης που προσδίδει πολλά οφέλη στην εκπαιδευτική διαδικασία. Με την χρήση των ψηφιακών μέσων, η παραδοσιακή αφήγηση εμπλουτίζεται και αποκτά μια πολυμεσική διάσταση.

«Οι ψηφιακές ιστορίες μπορούν να ενταχθούν στην προσχολική εκπαίδευση προσελκύοντας το ενδιαφέρον των νηπίων και προσφέροντας κίνητρα για τη συμμετοχή τους σε μαθησιακές δραστηριότητες» (Prentzas 2017).

Σήμερα οι εκπαιδευτικοί έχουν στα χέρια τους πολλά αξιολογικά λογισμικά, τα οποία μπορούν να αξιοποιήσουν μέσα στην τάξη του νηπιαγωγείου για τη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων, τόσο στην διά ζώσης, όσο και στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Η εμπλοκή των παιδιών με τα λογισμικά αυτά,

τα εμπνέει να καλλιεργήσουν τη δημιουργική τους έκφραση, να αποκτήσουν ποικίλες ψηφιακές δεξιότητες και να ανακαλύψουν διαφορετικούς τρόπους για να εκφράσουν τις ιδέες και τα συναισθήματά τους. Οι ψηφιακές αφηγήσεις τους μπορούν να αναρτηθούν σε ιστοσελίδες και να γίνουν γνωστές σε γονείς, μαθητές άλλων τάξεων, αλλά και στην ευρύτερη κοινότητα, κάτι που προσφέρει κίνητρα στα παιδιά και προσελκύει το ενδιαφέρον τους.

Τα παιδιά συμμετέχουν εξ ολοκλήρου στην δημιουργία του υλικού που απαιτείται, προκειμένου να δημιουργηθεί μια ψηφιακή ιστορία με τη χρήση ενός λογισμικού. Η προσθήκη κειμένου, φωνής ή μουσικής, κάνει την ιστορία ακόμη πιο ενδιαφέρουσα. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει τις κατάλληλες συνθήκες, ενθαρρύνοντας τα παιδιά να συμμετέχουν ενεργά και συνεργατικά σε δραστηριότητες και σχέδια εργασίας που τα εμπλέκουν στην οπτικοποίηση του υλικού που δημιούργησαν αλλά και να εξοικειωθούν με τα λογισμικά ψηφιακής αφήγησης.

Οι μαθητές του 1^{ου} Νηπιαγωγείου Φερών είναι εξοικειωμένοι με την δημιουργία ψηφιακών ιστοριών και είτε δημιουργούν δικά τους σενάρια τα οποία παίρνουν τη μορφή ψηφιακής αφήγησης, είτε εικονογραφούν ιστορίες που προηγουμένως έχουν διαβαστεί μέσα στην τάξη, οι οποίες με την χρήση διαφόρων λογισμικών παίρνουν ψηφιακή μορφή. Στην παρούσα εργασία περιγράφεται η δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας με τίτλο: «Το μαγικό πινέλο» (Themagicpainbrush).

ΕΦΑΡΜΟΓΗ

Σχεδιασμός εκπαιδευτικού σεναρίου

Αρχικά σχεδιάσαμε να πραγματοποιήσουμε ένα εκπαιδευτικό σενάριο με τη δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας από τα παιδιά, προσπαθώντας να ακολουθήσουμε τα βήματα δημιουργίας μιας ψηφιακής αφήγησης. Τέθηκαν αρχικά ο σκοπός και οι στόχοι του σεναρίου, ενώ καθ' όλη τη διάρκεια της υλοποίησης πραγματοποιούνταν διαλείμματα αξιολόγησης και ανατροφοδότησης για να αποφασιστεί η πορεία του έργου και να εντοπιστούν πιθανές αδυναμίες που έπρεπε να διορθωθούν.

Γενικός σκοπός

Σκοπός του συγκεκριμένου σεναρίου ήταν αρχικά η καλλιέργεια του προφορικού και γραπτού λόγου των νηπίων και αφετέρου η εκπαίδευση τους στην αξιοποίηση των δυνατοτήτων του υπολογιστή και η εξοικείωσή τους με το λογισμικό Littlebirdtales το οποίο ενδείκνυται για την δημιουργία ψηφιακών ιστοριών στην προσχολική ηλικία.

Ειδικοί στόχοι

Οι στόχοι που τέθηκαν είναι οι εξής:

- Να καλλιεργήσουν τα παιδιά τον προφορικό τους λόγο, δημιουργώντας τις δικές τους ιστορίες
- Να αντιγράφουν κείμενα
- Να καλλιεργούν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους
- Να διατυπώνουν προτάσεις, να κάνουν υποθέσεις, να βρίσκουν λύσεις σε προβλήματα.
- Να αναγνωρίζουν τα στοιχεία που είναι απαραίτητα για τη δημιουργία μιας ιστορίας
- Να γνωρίσουν ένα νέο είδος αφήγησης, αυτό της ψηφιακής αφήγησης και να τους κεντρίσει το ενδιαφέρον η δημιουργία ψηφιακών ιστοριών από τα ίδια.
- Να εξοικειωθούν με την χρήση του Η/Υ
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση του συγκεκριμένου λογισμικού
- Να δουλεύουν ομαδικά και συνεργατικά για τη δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας

Μεθοδολογία

Ο χρόνος υλοποίησης του προγράμματος ήταν μία εβδομάδα, καθώς τα παιδιά εργάζονταν με αυτό παράλληλα με τις άλλες προγραμματισμένες δραστηριότητες του νηπιαγωγείου. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα πραγματοποιήθηκε στο ολοήμερο τμήμα του νηπιαγωγείου και πήρε την μορφή ενός project. Τα νήπια δούλευαν σε ομάδες. Οι ομάδες ήταν μεικτής ηλικίας και ικανότητας, ώστε να ενισχυθεί η αλληλεπίδραση μεταξύ των νηπίων. Στα παιδιά δόθηκε ο απαραίτητος χρόνος, ώστε να εξοικειωθούν με κάποιες βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και τη λειτουργία του Scanner, ιδιαίτερα τα παιδιά που δυσκολεύονταν περισσότερο, καθώς στόχος μας ήταν να συμμετέχουν ισότιμα όλα τα παιδιά. Επίσης δόθηκε αρκετός χρόνος, ώστε να εξοικειωθούν με το λογισμικό Littlebirdtales και να καταλάβουν τον τρόπο χρήσης του.

Δημιουργία του σεναρίου

Σε αυτήν τη φάση τα παιδιά κλήθηκαν να φτιάξουν την δική τους ψηφιακή ιστορία. Τα νήπια αρχικά ρωτήθηκαν

- Από ποια στοιχεία αποτελείται μια ιστορία;
- Που μπορούμε να βρούμε ιστορίες ώστε να δούμε τα συστατικά στοιχεία τους;

Τα παιδιά συμβουλευτήκαν την βιβλιοθήκη της τάξης τους, ξεφύλλισαν βιβλία και ξεκίνησε ένας καταγισμός ιδεών σχετικά με το τι θα ήθελαν να γράψουν, τι θα τους ενδιέφερε να λείει η ιστορία τους. Τελικά αποφασίστηκε να επεξεργαστούν και να εικονογραφήσουν την ιστορία «Themagicpaintybrush» που είχαν διαβάσει στα πλαίσια του προγράμματος etwinning και του έργου Smartkids.

Αρχικά τα παιδιά αποφάσισαν για το σενάριο της δικής τους ιστορίας και επέλεξαν ποιες σκηνές θα ήθελαν να συμπεριλάβουν σ' αυτήν. Έτσι δημιουργήθηκε μια νέα απλοποιημένη έκδοση της ιστορίας «Το μαγικό πινέλο».

Εικονογράφηση

Στη συνέχεια, κάθε ομάδα ανέλαβε να εικονογραφήσει από ένα τμήμα της ιστορίας. Όταν τελείωσε αυτό το κομμάτι, η ιστορία ξαναδιαβάστηκε παράλληλα με τις ζωγραφιές των παιδιών. Σ' αυτήν την φάση διαπίστωσαν τα νήπια κάποια κενά που υπήρχαν στην εικονογράφηση και έκαναν τις απαραίτητες συμπληρωματικές ζωγραφιές.

Σάρωση των εικόνων

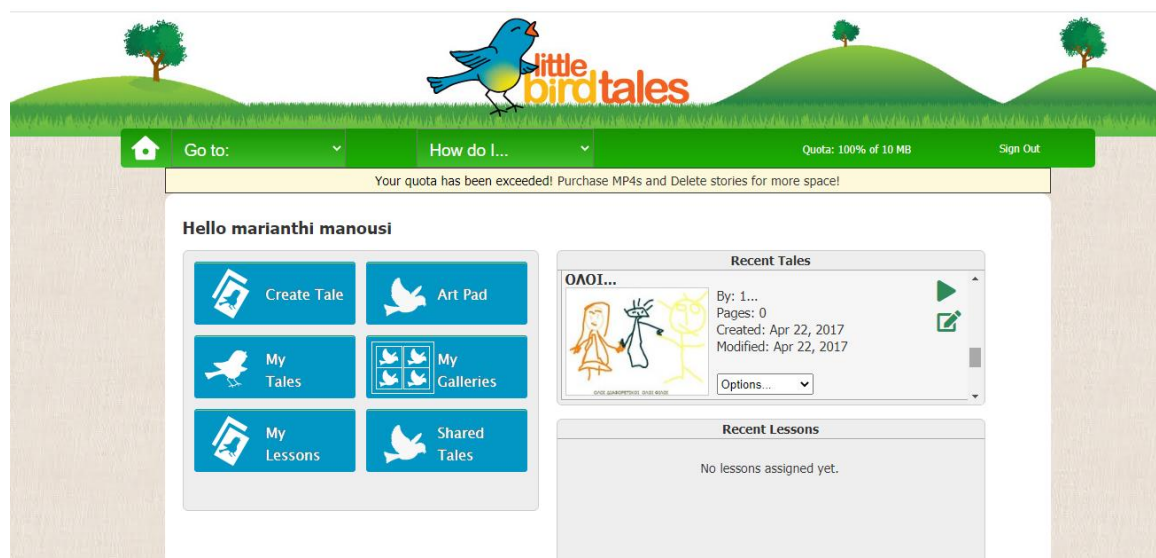
Για την σάρωση των εικόνων υπήρχαν δύο επιλογές:

- Σάρωση με την εφαρμογή camscan στην συσκευή του κινητού τηλεφώνου
- Σάρωση με τον εκτυπωτή της τάξης.

Τα παιδιά χρησιμοποίησαν και τους δύο τρόπους. Οι δύο ομάδες προτίμησαν την σάρωση με τη βοήθεια του εκτυπωτή και η τρίτη ομάδα με την βοήθεια του κινητού τηλεφώνου. Και στις δύο περιπτώσεις δόθηκαν οι απαραίτητες οδηγίες στα παιδιά και χρειάστηκε να γίνει η διαδικασία της σάρωσης αρκετές φορές, ώστε τα παιδιά να εξοικειωθούν με την χρήση τους. Τα παιδιά δούλευαν ομαδικά, σαρώνοντας τις ζωγραφιές τους, οι οποίες αποθηκεύτηκαν με την βοήθεια μας στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή. Σταδιακά τα νήπια γίνονταν ολοένα και πιο ανεξάρτητα και απέδιδαν περισσότερο, με τη λιγότερη βοήθεια από την εκπαιδευτικό.

Ηχογράφηση

Για την σύνθεση της ψηφιακής ιστορίας αξιοποιήθηκε το λογισμικό **Littlebirdtales** το οποίο είναι πολύ εύχρηστο και ιδιαίτερα προσιτό σε παιδιά προσχολικής ηλικίας. Τα νήπια επέλεξαν τις εικόνες από τον φάκελο που υπήρχε στην επιφάνεια εργασίας του Η/Υ και τις τοποθετούσαν στη θέση που έπρεπε, ώστε να συμπληρωθεί η ιστορία. Ακολούθησε η ηχογράφηση της ιστορίας. Το λογισμικό δίνει τη δυνατότητα ηχογράφησης φωνής, οπότε δεν χρειάστηκε η χρήση κάποιου άλλου λογισμικού (πχ audacity)



Σχήμα 1: Το περιβάλλον του LittleBirdTales

Αναπαραγωγή της ιστορίας

Η δημιουργία της ιστορίας ολοκληρώθηκε και ήρθε η ώρα για την αναπαραγωγή της, η οποία ενθουσίασε τα παιδιά, καθώς είδαν όλη την δουλειά τους να ξετυλίγεται μπροστά στα μάτια τους. Τέλος η ψηφιακή ιστορία κοινοποιήθηκε στην ιστοσελίδα του νηπιαγωγείου, για να έχουν πρόσβαση σ' αυτήν τα υπόλοιπα παιδιά του σχολείου, αλλά και οι γονείς. Η διαδικτυακή δημοσίευση της ιστορίας δίνει τη δυνατότητα σε μαθητές άλλων σχολείων να δουν και να αξιολογήσουν την δουλειά των δημιουργών. Με τον τρόπο αυτό οι μικροί δημιουργοί, αξιολογούνται, αξιολογούν και ανταλλάσσουν ιδέες.

«Ο ήρωας της ιστορίας μας είναι ο Γκα Γκα. Το όνομά του προέκυψε από τα αρχικά των ονομάτων των δύο συνεργαζόμενων χωρών (Greece, Armenia). Ο Γκα Γκα αγαπούσε πολύ τη ζωγραφική, αλλά δεν είχε χρόνο να ασχοληθεί με αυτό, γιατί έπρεπε να δουλέψει για να βοηθήσει την οικογένειά του. Ώσπου μια μέρα εμφανίστηκε μπροστά του ένας γέρος και του έδωσε ένα μαγικό πινέλο για να βοηθάει με αυτό τους φτωχούς ανθρώπους. Ο Γκα Γκα ζωγράφισε μια πεταλούδα και η πεταλούδα πέταξε μακριά! Έπειτα ζωγράφισε φαγητό για τους φτωχούς ανθρώπους! Όταν το έμαθε ο αυτοκράτορας ζήτησε από τον Γκα Γκα να του ζωγραφίσει μια χρυσή κορόνα! Ο Γκα Γκα αρνήθηκε και ο αυτοκράτορας τον έβαλε στη φυλακή. Εκεί ο Γκα Γκα ζωγράφισε μια μεγάλη θάλασσα και ένα καράβι. Ο αυτοκράτορας μπήκε στο καράβι. Τότε ένας δυνατός αέρας φύσηξε και ο αυτοκράτορας χάθηκε στη θάλασσα. Ο Γκα Γκα βγήκε από τη φυλακή και όλοι οι άνθρωποι ήταν πολύ ευτυχισμένοι.»



Εικόνα 1:1^ο μέρος ψηφιακής ιστορίας



Εικόνα 2:2^ο μέρος ψηφιακής ιστορίας

Εικόνα 3:3^ο μέρος ψηφιακής ιστορίας

Αξιολόγηση

Το πρόγραμμα ολοκληρώθηκε χωρίς ιδιαίτερες δυσκολίες, ενώ εξασφαλίστηκε η ενεργή συμμετοχή όλων των παιδιών. Αρχικά φροντίσαμε ότι όλα τα παιδιά να χρησιμοποιούν χωρίς δυσκολίες τον Η/Υ και το λογισμικό και γι' αυτό το σκοπό αφιερώσαμε αρκετό χρόνο, καθώς κάποια παιδιά χρειάζονταν μεγαλύτερη βοήθεια από κάποια άλλα που ήταν περισσότερο εξοικειωμένα με τη χρήση του υπολογιστή.

Αξιολογώντας το πρόγραμμα ως προς τους στόχους που τέθηκαν, θεωρούμε ότι οι αρχικοί στόχοι επιτεύχθηκαν σε μεγάλο βαθμό. Τα παιδιά εκφράστηκαν δημιουργικά, χρησιμοποίησαν τη φαντασία τους για να δημιουργήσουν την ιστορία, ανέπτυξαν τον προφορικό τους λόγο.

Ως προς την χρήση των ΤΠΕ, το πρόγραμμα συνέβαλε στην ανάπτυξη του τεχνολογικού και ψηφιακού γραμματισμού των παιδιών και την αναγνώριση του Η/Υ ως ενός πολύ χρήσιμου και δημιουργικού εργαλείου μάθησης.

Διαπιστώσαμε ότι τα παιδιά έδειξαν αμείωτο ενδιαφέρον σε όλη τη διάρκεια του προγράμματος και έτσι συμπεράναμε ότι η δημιουργία ψηφιακών ιστοριών από τα παιδιά είναι μια εμπειρία που έχει νόημα γι' αυτά. Αυτό φάνηκε από το ενδιαφέρον τους να δημιουργήσουν κι άλλες ψηφιακές ιστορίες

τις αμέσως επόμενες μέρες. Έτσι εκμεταλλευτήκαμε το ενδιαφέρον των παιδιών για να τους φέρουμε σε επαφή και με άλλα λογισμικά ψηφιακή αφήγησης.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ο Η/Υ αποτελεί μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας και συμβάλλει στην αποτελεσματικότερη και ουσιαστική προσέγγιση της γνώσης, βοηθώντας τα παιδιά να την προσεγγίσουν αποτελεσματικά (δημιουργική μάθηση), γιατί αυτή αποκτάται με δραστηριότητες που ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντά τους και έχουν νόημα γι'αυτά.

Όταν η χρήση του Η/Υ ανταποκρίνεται στις ανάγκες των παιδιών, αποτελεί μια μοναδική πηγή μάθησης.

Ένα λογισμικό όταν είναι αναπτυξιακά κατάλληλο, δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να πειραματιστούν, να ανακαλύψουν, να μάθουν.

Ο εκπαιδευτικός θα βοηθήσει τα παιδιά σ' αυτή τη διαδικασία ανακάλυψης και μάθησης. Όμως οι εκπαιδευτικοί δεν αρκεί απλά να είναι γνώστες και καλοί χειριστές της τεχνολογίας, αλλά θα πρέπει να είναι ενημερωμένοι σχετικά με τα εκπαιδευτικά λογισμικά που απευθύνονται στα παιδιά της προσχολικής ηλικίας, να επιλέγουν αυτά που είναι αναπτυξιακά κατάλληλα και να τα χρησιμοποιούν με εποικοδομητικό τρόπο. Γι' αυτό θα πρέπει να επιμορφώνονται συνεχώς πάνω στην εκπαιδευτική αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών.

Αν η ενασχόληση γίνεται με μέτρο και υπό την επίβλεψη του εκπαιδευτικού, τα παιδιά θα αποκομίσουν από τον Η/Υ τα μέγιστα δυνατά οφέλη.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Κοτρωνίδου, Ι.& Τόζιου, Τ. (2011). *Η ψηφιακή αφήγηση στο σχολείο*. Θεσσαλονίκη : Εκδόσεις Ζήτη

Μανούση, Μ. (2021): «*Η εκπαιδευτική αξία της ψηφιακής αφήγησης στην Προσχολική Εκπαίδευση. Τα παιδιά δημιουργούν ψηφιακές Ιστορίες*» Διπλωματική εργασία, ΔΠΘ

Νικολοπούλου, Κ.(2018): *ΟΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΤΩΝ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ Ένταξη, χρήση και αξιοποίηση* ΝΕΑ, ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΕΝΗ ΕΚΔΟΣΗ, Εκδόσεις Πατάκη

Lowenthal. P. (2008).*Online Faculty Development and Storytelling: An Unlikely Solution to Improving Teacher Quality*. MERLOT Journal of Online Learning and Teaching

Ohler, J. (2006)*The World of Digital Storytelling*. Educational Leadership

Prentzas, J. (Επιμ.) (2017). *Digital Stories and their Integration in Early Childhood and Primary Education: Teaching Scenarios and Practical Ideas*. NY: Nova Science Publications.

Prensky, M.(2006). *Listentothenatives*. EducationalLeadership,63(4), 8-13