



Πανεπιστήμιο
Δυτικής
Μακεδονίας



ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών – Τμήμα Κινηματογράφου

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

«ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ»

Τίτλος Μεταπτυχιακής Διατριβής

*«Η ψηφιακή αφήγηση στην προσχολική αγωγή: Δημιουργία και
αξιοποίηση στην σχολική τάξη»*

Μεταπτυχιακή φοιτήτρια: Χαΐτοπούλου Ιωάννα

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Βακάλη Άννα

Θεσσαλονίκη

2024



Πανεπιστήμιο
Δυτικής
Μακεδονίας



ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών – Τμήμα Κινηματογράφου

ΔΙΔΡΥΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

«ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ»

Τίτλος Μεταπτυχιακής Διατριβής

«Η ψηφιακή αφήγηση στην προσχολική αγωγή: Δημιουργία και αξιοποίηση στην σχολική τάξη»

Μεταπτυχιακή φοιτήτρια: Χαϊτοπούλου Ιωάννα

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Βακάλη Άννα

ΣΥΜΒΟΥΛΕΥΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ:

Βακάλη Άννα, Καθηγήτρια Ε.Δι.Π Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας

Κωτόπουλος Η. Τριαντάφυλλος, Καθηγητής Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας

Κωτσαλίδου Δόξα, Καθηγήτρια Ε.Δι.Π Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας

Θεσσαλονίκη

2024

Ευχαριστίες

Ολοκληρώνοντας την παρούσα εργασία θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους όσους συνέβαλλαν στην υλοποίηση του συγκεκριμένου εγχειρήματος. Καταρχάς θα ήθελα να ευχαριστήσω την επιβλέπουσα καθηγήτρια Βακάλη Άννα, για την δυνατότητα που μου έσωσε να πραγματοποιήσω τη συγκεκριμένη διπλωματική εργασία, αλλά και για την πολύτιμη βοήθειά της κατά τη διάρκεια της συγγραφής. Επιπλέον θα ήθελα να ευχαριστήσω τα Μέλη της Συμβουλευτικής επιτροπής Κωτόπουλο Τριαντάφυλλο και Κωσταλίδου Δόξα. Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω τα παιδιά του 7^{ου} Νηπιαγωγείου Ναυπλίου που χωρίς την δική τους διάθεση, υπομονή και δημιουργικότητα δεν θα μπορούσε να υλοποιηθεί αυτή η εργασία.

Περίληψη

Η παρούσα εργασία έχει σκοπό να αναδείξει την ψηφιακή αφήγηση ως ένα σημαντικό εργαλείο για τη διδακτική της ιστορίας στο νηπιαγωγείο, μέσω ενός ελκυστικού και παιγνιώδη τρόπου. Στο πρώτο μέρος παρουσιάζεται το θεωρητικό πλαίσιο σχετικά με την παραδοσιακή και την ψηφιακή αφήγηση, τις διαφορές τους, αλλά και τα παιδαγωγικά οφέλη της ψηφιακής αφήγησης. Στη συνέχεια γίνεται αναφορά στη χρήση των ΤΠΕ στην προσχολική ηλικία και στην ιστορία ως διδακτικό αντικείμενο στο νηπιαγωγείο.

Το δεύτερο μέρος είναι αφιερωμένο στη διδακτική παρέμβαση που υλοποιήθηκε για την διερεύνηση της τοπικής ιστορίας, η οποία βασίζεται στο διδακτικό μοντέλο 5 Ε. Μέρος αυτής της διδακτικής παρέμβασης αποτέλεσε και η δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης. Στη συνέχεια παρουσιάζονται αναλυτικά τα στάδια υλοποίησή στην σχολική τάξη, με κεντρικό θέμα τη ζωή του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη, ενώ στο τέλος γίνεται αναφορά στην αξιολόγηση της διαδικασίας και στα παιδαγωγικά οφέλη του εγχειρήματος.

Λέξεις κλειδιά: ψηφιακή αφήγηση, Θεόδωρος Κολοκοτρώνης, προσχολική εκπαίδευση

Abstract

This work aims to highlight digital storytelling as an important tool for teaching history in kindergarten, through an attractive and playful way. The first part presents the theoretical framework regarding traditional and digital storytelling, their differences, but also the pedagogical benefits of digital storytelling. Then there is a reference to the use of ICT in preschool age and to history as a teaching subject in kindergarten.

The second part is dedicated to the teaching intervention implemented for the investigation of local history, which is based on the 5 E teaching model. Part of this teaching intervention was the creation of the digital narrative. Then the stages of its implementation in the school classroom are presented in detail, with the central theme being the life of Theodoros Kolokotronis. While at the end reference is made to the evaluation of the procedures and the pedagogical benefits of the project.

Key words: digital storytelling, Theodoros Kolokotronis, preschool education

Περιεχόμενα

Περίληψη	5
Abstract	6
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	9
Α΄ ΜΕΡΟΣ: ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ	11
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Η ΑΦΗΓΗΣΗ	11
1.1 Ιστορική ανασκόπηση της αφήγησης.....	11
1.2 Τα βασικά χαρακτηριστικά της αφήγησης.....	13
1.3 Η αφήγηση στην προσχολική αγωγή	14
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ	16
2.1. Ορισμός ψηφιακής αφήγησης	16
2.1. Είδη ψηφιακής αφήγησης	18
2.3. Τα χαρακτηριστικά της ψηφιακής αφήγησης	18
2.4. Τα στάδια της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση.....	19
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΨΗΦΙΑΚΗ V ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ	24
3.1 Διαφορές στα δυο είδη αφήγησης.....	24
3.2. Τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση....	24
3.3. Τα παιδαγωγικά οφέλη της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση	27
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΟΙ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΑΓΩΓΗ	30
4.1 Οι ΤΠΕ στο αναλυτικό πρόγραμμα του νηπιαγωγείου	30
4.2 Ψηφιακά περιβάλλοντα και θεωρίες μάθησης	31
4.3 Εργαλεία δημιουργίας ψηφιακών αφηγήσεων στην προσχολική εκπαίδευση	33
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΩΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ	35
5.1. Η Ιστορία ως διδακτικό αντικείμενο	35
5.2. Η Ιστορία στο νηπιαγωγείο	35
Β΄ ΜΕΡΟΣ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟ ΜΕΡΟΣ.....	38
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΣΤΗ ΣΧΟΛΙΚΗ ΤΑΞΗ	38
6.1. Η δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης και το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών στην προσχολικά εκπαίδευση	38
6.2. Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση και διδακτικές παρεμβάσεις	40
6.3. Διδακτικό Σενάριο.....	42
6.4. Υλικοτεχνική προετοιμασία για τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης.....	47
6.5. Στάδια δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης	60

6.6. Το τελικό αποτέλεσμα της ψηφιακής αφήγησης	65
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ	80
7.1. Παιδαγωγικά οφέλη της ψηφιακής αφήγησης	80
7.2. Συμπεράσματα	81
Βιβλιογραφία	83

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το νηπιαγωγείο, σήμερα προάγει την ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών σε γνωστικό, σωματικό και κοινωνικοσυναισθηματικό επίπεδο, λαμβάνοντας υπόψη τους διαφορετικούς ρυθμούς ανάπτυξης του κάθε παιδιού. Η μάθηση υλοποιείται με ολιστικό τρόπο, ενώ τα παιδιά εξερευνούν τον κόσμο γύρω τους, χρησιμοποιώντας όλες τις αισθήσεις τους. Οι δραστηριότητες που υλοποιούνται στο νηπιαγωγείο θα πρέπει να ανταποκρίνονται στις ικανότητες και τα ενδιαφέροντα των παιδιών και να είναι αναπτυξιακά κατάλληλες. Επιπλέον, είναι αναγκαίο, το νηπιαγωγείο να εκσυγχρονίζεται και να ακολουθεί τις εξελίξεις της σύγχρονης κοινωνίας σε όλους τους τομείς. Για το λόγο αυτό, οι νέες τεχνολογίες έχουν εισχωρήσει δυναμικά στο χώρο του νηπιαγωγείου και αποτελούν ένα σημαντικό εργαλείο εκπαίδευσης που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλα τα θεματικά πεδία. Τα μέσα διάδοσης και απόκτησης της γνώσης ποικίλλουν και δεν περιορίζονται μόνο στα βιβλία. Η γνώση έχει ψηφιοποιηθεί και οι πληροφορίες ανακτώνται και μεταφέρονται με ιλιγγιώδη ταχύτητα. Παρόλα αυτά οι νέες τεχνολογίες δεν αποτελούν πανάκεια, ούτε υποκαθιστούν ολοκληρωτικά τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας,

Ένα σημαντικό εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο από τους εκπαιδευτικούς όσο και από τους μαθητές είναι η ψηφιακή αφήγηση, η οποία περιέχει όλα τα πλεονεκτήματα της παραδοσιακής αφήγησης αλλά και των νέων τεχνολογιών. Όπως αναφέρει ο Ohler (2013:46) *«γνωρίζω μόνο ένα πράγμα για τις τεχνολογίες το οποίο μας περιμένει στο μέλλον: Θα βρούμε τρόπους να λέμε ιστορίες με αυτές»* ("I know only one thing about the technologies that await us in the future: We will find ways to tell stories with them").

Οι εκπαιδευτικοί δημιουργούν ψηφιακές αφηγήσεις για να κάνουν το μάθημά τους πιο ελκυστικό και να ενεργοποιήσουν το ενδιαφέρον των μαθητών για κάποιο θέμα. Όμως η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να αποτελέσει σημαντικό εργαλείο μάθησης στα χέρια των παιδιών σε όλες τις εκπαιδευτικές βαθμίδες.

Στο νηπιαγωγείο τα παιδιά μπορούν να δημιουργήσουν τις δικές τους ψηφιακές αφηγήσεις, έχοντας στο πλευρό τους την υποστήριξη και καθοδήγηση των εκπαιδευτικών. Βασική προϋπόθεση, για τη δημιουργία ψηφιακής αφήγησης από τους μαθητές προσχολικής αγωγής, είναι η εξοικείωση τους με τη χρήση των νέων τεχνολογιών. Επιπλέον, είναι πολύ σημαντικό, κατά τη διάρκεια δημιουργίας της ψηφιακής αφήγησης να μην παραλείπονται στάδια, διότι το καθένα έχει τη δική του σημασία και βοηθούν τα παιδιά να ολοκληρώσουν και να δημιουργήσουν μια επιτυχημένη ψηφιακή αφήγηση.

Η παρούσα εργασία στοχεύει να αναδείξει την ψηφιακή αφήγηση ως ένα σημαντικό εργαλείο για την διδασκαλία της τοπικής ιστορίας, αλλά και την ανάπτυξη πολλαπλών δεξιοτήτων σε παιδιά προσχολικής ηλικίας. Η ψηφιακή αφήγηση προέκυψε μετά την ενασχόληση των παιδιών με τη θεματική ενότητα που σχετίζεται με την Ελληνική Επανάσταση του 1821 και το ενδιαφέρον τους στράφηκε στη ζωή του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη, όπου αποτέλεσε και τον βασικό χαρακτήρα της αφήγησης. Υλοποιήθηκε από τα παιδιά του 7^{ου} Νηπιαγωγείου Ναυπλίου, κατά τη διάρκεια του σχολικού έτους 2023-2024.

Το πρώτο μέρος της εργασίας αναφέρεται στο θεωρητικό πλαίσιο, όπου γίνεται αναφορά στον ορισμό και τα βασικά χαρακτηριστικά της αφήγησης, καθώς και στον ρόλο της αφήγησης στην προσχολική αγωγή. Στην συνέχεια, αναφερόμαστε στον ορισμό, τα είδη και τα βασικά χαρακτηριστικά της ψηφιακής αφήγησης, ενώ παρουσιάζονται αναλυτικά τα στάδια δημιουργίας της και τα παιδαγωγικά της οφέλη. Στην επόμενη ενότητα γίνεται μια σύγκριση μεταξύ των δυο ειδών αφήγησης και παρουσιάζονται τόσο τα πλεονεκτήματα όσο και τα μειονεκτήματα των δύο αφηγήσεων. Έπειτα, ακολουθεί μια συνοπτική περιγραφή για τις Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) στην προσχολική αγωγή, τις θεωρίες μάθησης που χρησιμοποιούν και τα εργαλεία δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης στο νηπιαγωγείο. Στο τέλος του Α' μέρους, παρουσιάζεται η θεματική ενότητα της ιστορίας ως διδακτικό αντικείμενο σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης και ειδικότερα στο νηπιαγωγείο.

Στο δεύτερο μέρος παρουσιάζεται αναλυτικά, η διαδικασία που ακολουθήθηκε μέχρι την υλοποίηση της ψηφιακής αφήγησης. Για τη δημιουργία του διδακτικού σεναρίου χρησιμοποιήθηκε το μοντέλο 5 Ε, το οποίο χωρίζεται σε 5 στάδια. Η δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης εντάχθηκε στο προτελευταίο στάδιο, του εμπλουτισμού, όπου τα παιδιά είχαν τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητες που απέκτησαν κατά τη διάρκεια της ενασχόλησής τους με τη συγκεκριμένη θεματική ενότητα. Επίσης, αναλύονται τα στάδια δημιουργίας της ψηφιακής αφήγησης, τα απαραίτητα ψηφιακά εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν και τέλος, παρουσιάζονται τα οφέλη δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης στην προσχολική αγωγή.

Α ΜΕΡΟΣ: ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Η ΑΦΗΓΗΣΗ

1.1 Ιστορική ανασκόπηση της αφήγησης

Η αφήγηση αποτελούσε πάντα για τον άνθρωπο ένα μέσο που του επέτρεπε να επικοινωνήσει, να κοινωνικοποιηθεί, να κατανοήσει τον εαυτό του και τον κόσμο γύρω του, παρουσιάζοντας γεγονότα από την καθημερινότητα του, ανεξαρτήτως σημαντικότητας. Σύμφωνα με τους Barton & Booth ο άνθρωπος είναι «ζώο αφηγηματικό» (Κουλουμπηή-Παπαπετροπούλου, 1994:80-81) που έχει την έμφυτη τάση προς την αφήγηση, η οποία καθορίζει τη ζωή του και διαμορφώνει την κουλτούρα του. Ο προφορικός λόγος, εφόσον προϋπήρξε του γραπτού, αποτέλεσε τον βασικότερο τρόπο επικοινωνίας και αφήγησης. Χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι τα έπη, τα λαϊκά παραμύθια καιθώς και τα δημοτικά τραγούδια, τα οποία πριν γίνουν οι πρώτες καταγραφές τους, μεταδίδονταν προφορικά. Η αφήγηση, είτε προφορική είτε γραπτή, αποτελεί μέσο επικοινωνίας που επιτρέπει την μετάδοση μηνυμάτων, σκέψεων και συναισθημάτων (Ξέστερνου, 2013: 39).

Ακόμα και σε σπηλιές έχουν βρεθεί χαραγμένες εικονοποιημένες ιστορίες της προϊστορικής περιόδου, γεγονός που μας φανερώνει αυτή την ορμή του ανθρώπου για αφήγηση.

Μέσω των αφηγήσεων οι άνθρωποι προσπαθούν να ερμηνεύσουν τον κόσμο γύρω τους, ενώ παράλληλα μεταφέρουν τις κεκτημένες γνώσεις τους στις επόμενες γενιές (Coulter, 2007: 105). Όλα αυτά ισχύουν πριν την ανακάλυψη της γραφής και όπως αναφέρει ο Ong (1982:12), η περίοδος αυτή αποτελεί τη φάση της «*πρωτογενούς προφορικότητας*», η οποία μπορεί να υστερούσε επιστημονικότητας, βάσει των δεδομένων της σημερινής εποχής, αλλά παρόλα αυτά, ο λόγος έχει δομή και τεκμηρίωση (Γραμματάς, n.d.). Το συγκεκριμένο είδος λόγου, έχοντας ως σκοπό τη διάσωση και τη διάδοση των λεγομένων, χρησιμοποιεί συγκεκριμένα υφολογικά, εννοιολογικά και επικοινωνιακά χαρακτηριστικά, όπως έμφαση και επανάληψη, οι οποίες ενεργοποιούν το ενδιαφέρον του ακροατή και βοηθούν στην απομνημόνευση του περιεχομένου. Επιπλέον η δομή του λόγου είναι απλή και παρατακτική «*με συχνές νοηματικές και λεκτικές αντιθέσεις, με παρηχήσεις και ηχοποιητές λέξεις, με πλήθος από παροιμιώδεις και αποφθεγματικές εκφράσεις*» (Γραμματάς, n.d.), ενώ ταυτόχρονα κάθε αφήγηση μπορεί να τροποποιηθεί ανάλογα με το κοινό που απευθύνεται (Ong, 1980:197-204).

Με τη δημιουργία της γραφής περνάμε στην «*δευτρογενή προφορικότητα*» (Ong, 1982:41-57) που διαρκεί μέχρι την ανακάλυψη της τυπογραφίας (Olson & Torrance, 1991). Σε αυτήν τη περίοδο γίνεται καταγραφή του προφορικού λόγου, σύμφωνα με κάποια γλωσσικά πρότυπα, ενώ τόσο ο γραπτός λόγος όσο και ο προφορικός, αλληλοεπηρεάζονται (Hochbruck, 1996:133). Με την καθιέρωση της τυπογραφίας, αλλάζει καθοριστικά ο τρόπος μετάδοσης της γνώσης, καθώς και η εκπαιδευτική διαδικασία. Πλέον τα βιβλία και η ανάγνωσή τους μεταφέρουν την πληροφορία και όχι οι αφηγήσεις. Η εξέλιξη συνεχίζεται με την ανάπτυξη της βιοτεχνίας και της βιομηχανίας και *«ολοκληρώνεται με την ανάπτυξη και καθιέρωση της τεχνολογίας και των μέσων μαζικής επικοινωνίας, τα οποία και αντιστρέφουν τη σχέση που συνέδεε το σημαίνον με το σημαινόμενο»* (Γραμματάς, n.d.). Όπως αναφέρει και ο McLouhan (1962), *«η εικόνα είναι το μήνυμα»*. Στο πέρασμα του χρόνου αντιλαμβανόμαστε ότι αλλάζουν και εξελίσσονται οι τρόποι και τα μέσα αφήγησης.

Είναι δύσκολο να βρούμε έναν και μόνο ορισμό για την αφήγηση. Στο ψηφιακό λεξικό Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα, η αφήγηση ορίζεται ως *«η ενέργεια ή το αποτέλεσμα του αφηγούμαι, η παρουσίαση, σε συνεχή προφορικό ή γραπτό λόγο και κατά χρονική ή λογική σειρά, ενός γεγονότος»* (Τριανταφυλλίδης, 2006-2008).

Σύμφωνα με τον Joseph Campbell (Μελιάδου κ.α., 2011: 616), αρχική μορφή αφήγησης αποτέλεσε ο μύθος, ο οποίος μετεδιδόταν προφορικά ή μέσα από τις αναπαραστάσεις των θρησκευτικών τελετών. Έπειτα εμφανίζεται το παραμύθι που είχε σκόπο να γαληνέψει την ψύχη των ανθρώπων. Ο άνθρωπος μέσα από τους μύθους και τα παραμύθια προσπαθεί να ανακτήσει την προσωπική του ισορροπία για θέματα που δεν μπορεί να εξηγήσει, τον φοβίζουν και τον προβληματίζουν (Γραμματάς, n.d.). Τα θεμέλια της αφήγησης, στο πέρασμα του χρόνου, έχουν γίνει τόσο γερά που αποτελούν μέρος της πολιτιστικής μας κληρονομιάς και για αυτόν τον λόγο εξακολουθούν να απασχολούν τον σύγχρονο πολιτισμό. Η αφήγηση εντοπίζεται σε όλα τα μέσα επικοινωνίας και ψηφιακού πολιτισμού, όπως ο κινηματογράφος, οι διαφημίσεις, οι ιστοσελίδες, ακόμα και τα δελτία ειδήσεων, καθώς με αυτό τον τρόπο το περιεχόμενο του κάθε είδους, αποκτά αξία (Μελιάδου κ.α., 2011: 616).

1.2 Τα βασικά χαρακτηριστικά της αφήγησης

Ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά της αφήγησης είναι ότι προσπαθεί να εμπλέξει συναισθηματικά τον ακροατή και να μεταδώσει ένα μήνυμα, μια βασική ιδέα και γνώση. Η παραδοσιακή αφήγηση πρόκειται για μια ιστορία που παρουσιάζεται στο κοινό με συγκεκριμένο τρόπο και στηρίζεται στην πλοκή, ενώ σε άλλες περιπτώσεις το βάρος δίνεται στους χαρακτήρες, που ο καθένας έχει συγκεκριμένες συμπεριφορές και ενέργειες (Mangione et al., 2011: 836-841). Επιπλέον μια αφήγηση μπορεί να συνοδεύεται από μια μουσική υπόκρουση ή ηχητικά εφέ. Η μουσική, στην αρχή μιας αφήγησης, δημιουργεί ατμόσφαιρα και προϋδεάζει το κοινό για αυτό που πρόκειται να ακούσει. Μουσική και αφήγηση είναι άρρηκτα συνδεδεμένες και όπως αναφέρει και η Jane Marino «*όταν τραγουδάς ένα τραγούδι, λες μια ιστορία που έχει μελοποιηθεί*» (Greene, 1996).

Σύμφωνα με τον Brooks (2011) η αφήγηση για να είναι επιτυχημένη θα πρέπει να περιέχει τα εξής χαρακτηριστικά:

Ιδέα (concept): Καταρχάς, είναι απαραίτητο να υπάρχει μια κεντρική ιδέα, στην οποία δομείται όλη η ιστορία.

Χαρακτήρας (character): Σε κάθε ιστορία πρέπει να υπάρχει τουλάχιστον ένας ήρωας, του οποίου η προσωπικότητά ξετυλίγεται μέσα από την αφήγηση.

Θέμα (theme): Αποτυπώνει την πραγματική ζωή και παρουσιάζεται μέσα από τους χαρακτήρες και την πλοκή.

Δομή (structure): Αναφέρεται στον τρόπο που θα τοποθετηθούν τα στοιχεία της αφήγησης, έτσι ώστε το ακροατήριο να μπορεί να την παρακολουθήσει ευχάριστα, κρατώντας αμείωτο το ενδιαφέρον του.

Οπτικοποίηση (scene execution): Κάθε αφήγηση αποτελείται από σκηνές που δημιουργούν τον χωροχρόνο. Σε αυτό το στάδια ο αφηγητής θα πρέπει με κάθε μέσο, όπως οι εκφράσεις, οι κινήσεις και ο επιτονισμός, να ζωντανέψει την ιστορία του, να κινητοποιήσει το ακροατήριο και να αλληλεπιδράσει μαζί του.

Φωνή του αφηγητή (writing voice): Η χροιά και η εκφραστικότητα της φωνής αποτελούν βασικά συστατικά της αφήγησης, καθώς μπορούν να μεταφέρουν συναισθήματα και να μεταδώσουν τα μηνύματα της ιστορίας.

Ο ρόλος του αφηγητή είναι πολύ σημαντικός για τη μετάδοση μιας ιστορίας και σε καμία περίπτωση δεν αποτελεί μία απλή ανάγνωση. Ο αφηγητής θα πρέπει να διακρίνεται για την ικανότητά του να μεταφέρει την ιστορία με εκφραστικότητα και επιπλέον, θα πρέπει να είναι πολύ προσεκτικός, ώστε να μην αλλοιώσει το νόημά της (Μεϊμάρης, 2004). Επιπλέον, κάθε αφηγητής δεν μπορεί να μένει ανεπηρέαστος από προηγούμενες αφηγήσεις, ενώ όπως αναφέρει η Καπλάνογλου (2012) *«πέρα από τη δική του αφηγηματική ικανότητα, κρύβει μέσα του σαν τις ρωσικές μπάμπουσκες, τους αφηγητές που έχουν προηγηθεί»*. Παρόλα αυτά, ο καθένας θα πρέπει να εμπλουτίζει τις αφηγήσεις του, να διαμορφώνει αλλά και να εξελίσσει το προσωπικό του ύφος. Κάθε αφήγηση είναι μοναδική *«αφού η ίδια η ιστορία μπορεί να αφηγηθεί διαφορετικά από τον εκάστοτε αφηγητή, ανάλογα με τις συνθήκες, τη διάθεση της στιγμής και το είδος του ακροατηρίου»* (Γούλιου, 2020:36).

Ένας καλός αφηγητής, τέλος, θα πρέπει να έχει την ικανότητα να αφοουγκράζεται το κοινό, να παρατηρεί τις αντιδράσεις του και να βρίσκεται σε μία συνεχή αλληλεπίδραση με αυτό, ενώ κατά τη διάρκεια της αφήγησης, επιβάλλεται να επεξηγεί τυχόν ιδιωματισμούς, να διακόπτει την αφήγηση για να παρατείνει την αγωνία του κοινού ή για να ρωτήσει την γνώμη του, σχετικά με το θέμα της ιστορίας (Γιαννικοπούλου, 1994: 65).

1.3 Η αφήγηση στην προσχολική αγωγή

Η αφήγηση στην προσχολική αγωγή αποτελεί αναπόσπαστο μέρος εκπαιδευτικής διαδικασίας. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να επικεντρώνεται στην αξία του κειμένου που πρόκειται να αφηγηθεί αλλά και στη σωστή προετοιμασία, λαμβάνοντας υπόψη τα στοιχεία που διαμορφώνουν μια καλή αφήγηση.

Στο νηπιαγωγείο, η **απλότητα** μιας αφήγησης αποτελεί βασικό στοιχείο. Τα παιδιά απολαμβάνουν μια ιστορία, όταν αυτή γίνεται κατανοητή και δε χρειάζεται κατά τη διάρκεια της αφήγησης να δίνονται επεξηγήσεις. Επίσης, η **αμεσότητα** χαρακτηρίζει μια καλή αφήγηση, όπου τα γεγονότα εξελίσσονται με μια λογική σειρά και το ακροατήριο μπορεί να παρακολουθήσει την ιστορία, χωρίς παρανοήσεις και δυσκολία στην κατανόηση. Κατά τη διάρκεια της αφήγησης, τα σχόλια και οι πρόσθετες πληροφορίες διακόπτουν τη ροή της και αποσπούν το κοινό. Επιπλέον, η **δραματικότητα** στην αφήγηση δεν αποτελεί μια προσποιητή και ψεύτικη διαδικασία, αλλά την εμπάθунση και ταύτιση του αφηγητή με τους χαρακτήρες. Τέλος, ο **ενθουσιασμός** του αφηγητή αποτελεί απαραίτητη προϋπόθεση σε μια αφήγηση, διότι

δημιουργεί το απαραίτητο κλίμα και διαμορφώνει τη διάθεση του ακροατηρίου (Παπανικολάου & Τσιλιμένη, 2009: 44-45).

Το νηπιαγωγείο θα πρέπει να αποτελεί ένα χώρο, που θα δίνει στα παιδιά τη δυνατότητα να αφηγηθούν και να δημιουργήσουν τις δικές τους αφηγήσεις. Στη σημερινή εποχή, που η ανάπτυξη της τεχνολογίας είναι ραγδαία, η αφήγηση και στην σχολική πραγματικότητα θα πρέπει να ακολουθεί τις εξελίξεις, δίνοντας στα παιδιά τη δυνατότητα εξοικείωσης με τα πολυτροπικά κείμενα, αλλά και τις ψηφιακές αφηγήσεις. Παρόλα αυτά η παραδοσιακές αφηγήσεις αποτελούν τους πυλώνες για την ανάπτυξη των αφηγηματικών δεξιοτήτων των παιδιών και δεν πρέπει σε καμία περίπτωση να τις υποτιμούμε και να τις αντικαθιστούμε με τις ψηφιακές. Οι καλές αφηγήσεις δημιουργούν καλούς ακροατές και μελλοντικούς αφηγητές.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ

2.1. Ορισμός ψηφιακής αφήγησης

Ο όρος «ψηφιακή αφήγηση» προκύπτει από την μετάφραση της αγγλικής ορολογίας «digital storytelling». Πολλές φορές στην ξένη βιβλιογραφία τον συναντάμε και με άλλες ορολογίες όπως digitale, digital story, digital essays, transmedia storytelling computer-based narrative, new media narrative. Όμως ο πιο συνηθισμένος όρος ακόμα και στην ελληνική βιβλιογραφία είναι «digital storytelling» (Γκουτσιουκώστα, 2015:3).

Ο όρος «ψηφιακή αφήγηση» δημιουργήθηκε τον 1993 από τον Joe Lambert και την Dana Atchley, οι οποίοι ίδρυσαν, το Κέντρο Ψηφιακών Μέσων του Σαν Φρανσίσκο (San Francisco Digital Media Center), το οποίο το 1998 μεταφέρεται στο Berkeley, αλλάζοντας επωνυμία σε «Κέντρο για την Ψηφιακή Αφήγηση» (Center for Digital Storytelling). Πλέον το συναντάμε ως «Story Center» και αποτελεί μη κερδοσκοπικό οργανισμό που διδάσκει την δημιουργία ψηφιακής αφήγησης σε νέους και ενήλικες (Καραζώη, 2022:25-26). Βασικός σκοπός του Κέντρου είναι η εφαρμογή καινοτόμων μεθόδων στη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων σε διαφορετικούς τομείς, όπως είναι η εκπαίδευση, η πολιτιστική κληρονομιά, η υγεία κ.α. Αυτός ο οργανισμός προτείνει 7 βασικά στοιχεία που θα πρέπει να έχουν οι ψηφιακές αφηγήσεις (Καραζώη, 2022:26· Robin, 2008:223· Σπυροπούλου, 2021:7):

1. **Η οπτική του αφηγητή** (Point of view): Ο συγγραφέας είναι υπεύθυνος για το βασικό σημείο της ιστορίας και την οπτική γωνία.
2. **Το θέμα της ιστορίας** (Dramatic question): Στην αφήγηση υπάρχει μια βασική ερώτηση που κρατάει αμείωτο το ενδιαφέρον του θεατή και η απάντηση δίνεται στο τέλος.
3. **Το συναισθηματικό περιεχόμενο** (Emotional content): Ένα σημαντικό θέμα ζωντανεύει με προσωπικό και δυναμικό τρόπο με σκοπό να γίνει συνδέσει του κοινό με την ιστορία.
4. **Το χάρισμα της φωνής** (The gift of your voice): Η διαδικασία επιτονισμού της ιστορίας με κατάλληλο τρόπο, με σκοπό το κοινό να κατανοήσει το περιεχόμενο της.
5. **Η επένδυση με μουσική και ηχητικά εφέ** (The power of the soundtrack): Η μουσική και οι ήχοι που υποστηρίζουν και διανθίζουν την ιστορία.
6. **Η οικονομία της αφήγησης** (Economy): Ο όγκος των πληροφοριών δε χρειάζεται να είναι υπερβολικός για να μην υπερφορτώνεται ο θεατής.
7. **Ο Ρυθμός** (Pacing): Το πόσο γρήγορα ή αργά εξελίσσεται η ιστορία.

Ο ορισμός που δίνεται από το Digital Storytelling Association, αναφέρει ότι «*Η Ψηφιακή Αφήγηση είναι μια μοντέρνα μορφή έκφρασης της αρχαίας τέχνης της αφήγησης ιστοριών. Δια μέσου της ιστορίας, η αφήγηση ιστοριών έχει χρησιμοποιηθεί για το μοίρασμα της γνώσης, της σοφίας και των αξιών. Οι ιστορίες έχουν πάρει διαφορετικές μορφές. Οι ιστορίες προσαρμόστηκαν σε κάθε μέσο που διαδοχικά αναδύθηκε από την προφορική αφήγηση στη γραπτή αφήγηση ιστοριών, από την γραπτή αφήγηση στην τέχνη (κινηματογράφος) και σήμερα στην οθόνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή (ψηφιακή μορφή). Κυρίως για την εκπαιδευτική κοινότητα η καταγραφή και η δημοσίευση προσωπικών ιστοριών με εν δυνάμει διάφορους σκοπούς*» (Λεμονίδης, 2017:3)

Σύμφωνα με τον Van Gils (2005) η ψηφιακή αφήγηση πρόκειται για προσωπική αφήγηση που για την παραγωγή της, απαιτούνται διάφορα ψηφιακά εργαλεία, όπως είναι οι φωτογραφίες και το βίντεο.

Η ψηφιακή αφήγηση για τον Ohler αποτελεί τη σύγχρονη εκδοχή της αρχέγονης τέχνης της αφήγησης. Η παραδοσιακή αφήγηση εμπλέκεται με νέες τεχνολογίες και χρησιμοποιεί μέσα, τα οποία είναι εύκολα διαθέσιμα στο ευρύ κοινό, δημιουργώντας ταινίες μικρού μήκους, διάρκειας 2 έως 4 λεπτών, οι οποίες κοινοποιούνται στο διαδίκτυο (Καραζώη, 2022:28· Κοτρωνίδου & Τόζιου, 2011: 22).

Ο Lathem (2010:2286-2291) ορίζει την ψηφιακή αφήγηση ως «*το συνδυασμό της παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με εργαλεία πολυμέσων και ΤΠΕ του 21^{ου} αιώνα*». Οι σύγχρονες τεχνολογίες χρησιμοποιούνται για να ενισχύσουν τις προφορικές και γραπτες αφηγήσεις (Καραζώη, 2022:27· Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010: 1558- 1569).

Για τον Meadows (2003:189-193) η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί μια καινοτομία, όπου οι άνθρωποι μπορούν να δημιουργήσουν σύντομες πολυμεσικές ιστορίες, χρησιμοποιώντας για τη συλλογή του απαραίτητου ψηφιακού υλικού, απλά μέσα που δεν είναι επίσημα, όπως οι υπολογιστές κ.α. Ωστόσο, το πιο σημαντικό είναι η ευκολία της μεταδοσης των ψηφιακών αφηγήσεων σε ολόκληρο τον πλανήτη (Καραζώη, 2022:27).

Άλλος ένας ορισμός δόθηκε από Pederson, ο οποίος θεωρεί την ψηφιακή αφήγηση μια καινούργια μορφή τέχνης που συνδιάζει την παραδοσιακή αφήγηση με τη χρήση των νέων τεχνολογιών (βίντεο, εικόνα και ήχο), για την δημιουργία ιστοριών που μπορούν γίνουν ευρέως γνωστές μέσω του διαδικτύου (Papadimitriou et al., 2013:390).

Σύμφωνα με τον Sheneman «Ψηφιακή αφήγηση είναι η πρακτική συγκερασμού αφηγηματικού και ψηφιακού περιεχομένου, συμπεριλαμβανομένων εικόνων, ήχου και βίντεο, ώστε να δημιουργηθεί μία μικρού μήκους ταινία με δυνατό συγκινησιακό συστατικό» (Ξέστερνου, 2013:41).

Τέλος οι Robin & McNeil (2012:50) συνοψίζοντας τους ήδη υπάρχοντες ορισμούς, αναφέρουν ότι η ψηφιακή αφήγηση είναι μια ολιγόλεπτη ιστορία, με συγκεκριμένο θέμα που χρειάζεται ένα καλοφτιαγμένο σενάριο και υψηλής ποιότητας ψηφιακών αρχείων. Όταν η παραδοσιακή αφήγηση εμπλουτίζεται με φωτογραφίες, κινούμενες εικόνες, ηχογράφηση αφηγηματικού κειμένου, ήχο/μουσική και βίντεο, μετασχηματίζεται κατευθείαν σε ψηφιακή.

2.1. Είδη ψηφιακής αφήγησης

Κατά τον Robin (2006), υπάρχουν αρκετά είδη ψηφιακής αφήγησης, όμως μπορούμε να διακρίνουμε τρεις μεγάλες κατηγορίες. Αρχικά τις **προσωπικές αφηγήσεις**, οι οποίες προέρχονται από τις εμπειρίες και τα βιώματα του εκάστοτε αφηγητή που σκοπεύουν στη συναισθηματική φόρτιση, τόσο του αφηγητή όσο και του κοινού. Άλλη μία κατηγορία είναι τα **ιστορικά ντοκουμέντα** τα οποία δημιουργούνται με τη χρήση ιστορικού υλικού, όπως φωτογραφίες, αποσπάσματα εφημερίδων και άλλων κειμένων, έτσι ώστε να μπορέσει να γίνει μια λεπτομερής και εμπειριστατωμένη παρουσίαση του γεγονότος. Το είδος αυτό χρησιμοποιείται συχνά από τους εκπαιδευτικούς για τη δημιουργία συμπληρωματικού υλικού που θα δώσει στους μαθητές τη δυνατότητα να κατανοήσουν καλύτερα και να εμβαθύνουν στο ιστορικό γεγονός που μελετάται. Τέλος, υπάρχουν οι **αφηγήσεις πληροφόρησης ή καθοδήγησης** και οι οποίες χρησιμοποιούνται από τους εκπαιδευτικούς για να πληροφορήσουν τους μαθητές σε διάφορα πεδία, όπως είναι η Φυσική, τα Μαθηματικά, η οικολογία, η υγεία κ.α. (Τσοχανταρίδου, 2023:7-8).

2.3. Τα χαρακτηριστικά της ψηφιακής αφήγησης

Η παραδοσιακή και ψηφιακή αφήγηση διακρίνονται από παρόμοια χαρακτηριστικά, καθώς και τα δύο είδη έχουν βασικό σκοπό την εξιστόρηση ενός συγκεκριμένου θέματος από μια καθορισμένη οπτική γωνία. Η βασική τους διαφορά είναι ότι στην ψηφιακή αφήγηση είναι απαραίτητη η χρήση των ψηφιακών πολυμέσων, όπως είναι οι υπολογιστές, οι σαρωτές, τα

εργαλεία εγγραφής ήχου και τα εργαλεία δημιουργίας ψηφιακών μέσων (Robin, 2008). Επιπλέον, όταν η ψηφιακή αφήγηση παράγεται στην σχολική τάξη, απαραίτητη προϋπόθεση είναι η συνεργασία εκπαιδευτικού και μαθητών, αλλά και των μαθητών μεταξύ τους. (Καραζώη, 2022:28).

Η διάρκεια των ψηφιακών αφηγήσεων κυμαίνεται από δύο (2) έως δέκα (10) λεπτά, ανέρχονται στις διακόσες πενήντα (250) με τριακόσες πενήντα (350) λέξεις, περιέχουν δέκα (10) έως είκοσι (20) εικόνες και κατασκευάζονται με τη χρήση ποικίλων λογισμικών ή εργαλείων Web 2.0. Υπάρχουν και περιπτώσεις όπου οι αφηγήσεις μπορούν να έχουν τις ακόλουθες μορφές, *«αφίσα σταθερή ή διαδραστική, ψηφιακό βιβλίο με εικόνα, κείμενο και ήχο, κόμικ, εικονοϊστορία με σταθερές ή κινούμενες εικόνες(κινούμενα σχέδια), φωτογραφίες, πλαστελίνη ή άλλα υλικά (stop motion animation), φωτογραφική ιστορία, εικονογραφημένο βιβλίο, σύνθεση τέχνης ή κολλάζ. Θα μπορούσε επίσης, να είναι μια συλλογή από ψηφιακές αφηγήσεις, διαδραστικές ιστορίες ή ηλεκτρονικά παιχνίδια αφήγησης»* (Καραζώη, 2022:30).

2.4. Τα στάδια της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση

Σύμφωνα με τον Lambert (2013:53-69) η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί μια διαδικασία συνεργατική και οι συμμετέχοντες είναι αναγκαίο να ακολουθούν 7 συγκεκριμένα βήματα (Seven Steps): *«ελεύθερη έκφραση ιδεών, έκφραση συναισθημάτων, προσδιορισμός της κρίσιμης καμπής της ιστορίας,προσεχτική επένδυση της ιστορίας με οπτικά και ηχητικά στοιχεία,σωστή τοποθέτηση αυτών στον κορμό της ιστορίας και επιλογή του κοινού που θα διαμοιραστεί»* (Σπυροπούλου, 2021:11).

Η διαδικασία δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης, κατά τους Jakes & Brennan (2005) χωρίζεται σε έξι βήματα. Ο τελικός στόχος είναι να δημιουργηθεί μια ψηφιακή αφήγηση διάρκειας 2-3 λεπτών, η οποία μπορεί να περιλαμβάνει 20- 25 εικόνες. Τα τρία πρώτα βήματα λαμβάνουν χώρα μέσα στην τάξη και δεν απαιτείται η χρήση ψηφιακών πολυμέσων, σε αντίθεση με τα δυο επόμενα βήματα που η τεχνολογία είναι απαραίτητη. Το τελευταίο βήμα μπορεί να υλοποιηθεί μέσα στη σχολική τάξη, αλλά και οπουδήποτε αλλού, συμπεριλαμβανομένου του διαδικτύου.

Πρώτο βήμα: Γράψιμο

Αρχικά, η ψηφιακή αφήγηση ξεκινάει με το γράψιμο της ιστορίας, η οποία έχει ένα κεντρικό θέμα. Οι μαθητές γράφουν και κάνουν πολλές τροποποιήσεις στο κείμενο, μέχρι να φτάσουν στο επιθυμητό αποτέλεσμα. Σε πολλές περιπτώσεις το κείμενο αποτελεί προσωπική αφήγηση από τη ζωή των μαθητών.

Δεύτερο βήμα: Σενάριο

Μετά την ολοκλήρωση της ιστορίας, οι μαθητές δημιουργούν το σενάριο, το οποίο περιλαμβάνει τα βασικά συστατικά της αφηγηματικής ιστορίας. Καθώς η ψηφιακή αφήγηση δημιουργείται, το σενάριο αποτελεί έναν οδηγό για το ψηφιακά πολυμέσα που θα χρειαστούν με σκοπό την καλύτερη μετάδοση και απόδοση του νοήματος και όχι μόνο για να κάνουν την ιστορία πιο ενδιαφέρουσα. Η έκταση του σεναρίου είναι συνήθως μικρότερη από την αρχική αφήγηση.

Τρίτο Βήμα: Ιστοριοπίνακα (Storyboard)

Σε αυτό το στάδιο οι μαθητές καλούνται να οπτικοποιήσουν την ιστορία και να την χωρίσουν σε καρτέ, τα οποία αποτελούν σημαντικές στιγμές της αφήγησης. Επιπλέον αποφασίζουν ποιοι θα είναι οι βασικοί χαρακτήρες, ποιο το σκηνικό και ποιο το γεγονός. Τέλος γίνεται καταγραφή του ακουστικού υλικού (ήχος μουσική ηχογραφήσεις) και του τρόπου μετάβασης από το καρτέ σε καρτέ. Είναι ένα βήμα που δεν αρέσει στους περισσότερους μαθητές, αλλά είναι εξαιρετικά σημαντικό.

Τέταρτο Βήμα: Συλλογή πολυμέσων

Στο στάδιο αυτό γίνεται η συλλογή του οπτικοακουστικού υλικού που θα χρειαστεί για τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης. Το υλικό αυτό πρόκειται για εικόνες, ηχητικά εφέ και μουσική και ηχογράφηση φωνής. Οι μαθητές θα πρέπει να ενημερωθούν για τα πνευματικά δικαιώματα ορισμένων αρχείων και να τους γίνει σύσταση για χρήση υλικού που διατίθεται δωρεάν.

Πέμπτο βήμα: Δημιουργία ψηφιακής αφήγησης

Σε αυτό το βήμα οι μαθητές δημιουργούν την ψηφιακή τους αφήγηση χρησιμοποιώντας το κατάλληλο ψηφιακό εργαλείο, όπως είναι το Power point, το Photo Story 3, το Openshot και άλλα.

Έκτο βήμα: Κοινοποίηση

Στο τελευταίο στάδια γίνεται η κοινοποίηση και ο διαμοιρασμός της ψηφιακής αφήγησης στο ευρύ κοινό. Με αυτό τον τρόπο μοιράζονται την εμπειρία τους με τους άλλους και αναμένουν την ανατροφοδότηση και τα σχόλια που θα λάβουν.

Σύμφωνα με τον Porter (Κοτρωνίδου & Τόζιου, 2011: 26-27) η δημιουργία ψηφιακή αφήγηση χωρίζεται σε τρεις φάσεις και προτείνει επτά βήματα:

Πρώτη φάση πριν την παραγωγή

1^ο Βήμα: Συγγραφή σεναρίου

Αρχικά, για τη δημιουργία μια ψηφιακής αφήγησης απαραίτητη προϋπόθεση είναι η συγγραφή του σεναρίου. Στην σχολική τάξη, ύστερα από την ιδεοθύελλα που προκύπτει κατόπιν συζήτησης εκπαιδευτικού και μαθητών, καταγράφονται όλες οι απόψεις σε έναν εννοιολογικό χάρτη και η ομάδα αποφασίζει ποιες ιδέες θα χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία του σεναρίου.

2^ο Βήμα: Εικονογραφημένο σενάριο (storyboard)

Σε αυτό το βήμα τα παιδιά οπτικοποιούν το σενάριο και γίνεται η καταγραφή επιπλέον πληροφοριών σχετικά με τη κάθε σκηνή της ψηφιακής αφήγησης, όπως είναι οι ήχοι, οι εικόνες, και ο τρόπος εναλλαγής τους, η μουσική και οι τίτλοι.

3^ο Βήμα: Οργάνωση αρχείων

Σε αυτό το στάδιο γίνεται η αρχειοθέτηση, στον υπολογιστή, όλων των αρχείων που θα χρησιμοποιηθούν στην ψηφιακή αφήγηση.

Δεύτερη φάση προετοιμασίας ψηφιακών μέσων

4^ο Βήμα: Ηχογράφηση φωνής

Στο βήμα αυτό τα παιδιά θα πρέπει να πειραματιστούν με τον τρόπο αφήγησης της ιστορία. Ο κατάλληλος επιτονισμός είναι αυτός που θα μεταφέρει το συναίσθημα και το νόημα της αφήγησης στους θεατές.

5^ο Βήμα: Συλλογή, δημιουργία και προσθήκη μέσων

Το στάδιο αυτό έχει σκοπό να εμπλουτίσει το storyboard με επιπρόσθετα στοιχεία για να ισχυροποιήσουν το μήνυμα που πρόκειται να μεταδώσουν.

Τρίτη φάση τοποθέτησης όλων των αρχείων

6^ο Βήμα: Δημιουργία πρώτης πρόχειρης έκδοσης και κατόπιν της βελτιωμένης τελικής

Στην πρώτη πρόχειρη έκδοση τοποθετούνται όλα τα αρχεία ήχων, εικόνων και βίντεο, χωρίς τη μουσική και τα ηχητικά εφέ και έχουμε τη διαδικασία της ανατροφοδότησης.

7^ο Βήμα: Χειροκρότημα

Μετά την ολοκλήρωση της ψηφιακής αφήγησης, απαιτείται να κοινοποιηθεί (Τσοχανταρίδου, 2023:12-14)

Η πολύχρονη εμπειρία των εκπαιδευτικών στον τομέα της ψηφιακής αφήγησης, τόσο στον διεθνή όσο στο ελλαδικό χώρο, έχει δημιουργήσει τέσσερα βασικά στάδια υλοποίησης, που οι περισσότεροι συγκλίνουν.

Αρχικό στάδιο αποτελεί ο **σχεδιασμός**, όπου με τη μέθοδο του καταιγισμού ιδεών καταγράφονται σε ένα εννοιολογικό πίνακα όλες οι ιδέες και επιλέγονται αυτές που είναι καταλληλότερες για την ομάδα και που μπορεί να υποστηρίξει ο υλικοτεχνικός εξοπλισμός της σχολικής μονάδας.

Μία καλή αφήγηση, είτε παραδοσιακή είτε ψηφιακή, θα πρέπει να έχει δομή. Με τον όρο αυτό εννοούμε ότι θα πρέπει να υπάρχει ένα κεντρικό και ευδιάκριτο θέμα και μία καλή πλοκή. Για αυτόν τον λόγο οι μαθητές είναι αναγκαίο να δημιουργήσουν το περιεχόμενο της ψηφιακής αφήγησης και να επιλέξουν το βασικό θεματικό άξονα, τον χαρακτήρα ή τους

χαρακτήρες της ιστορίας, το σκηνικό (το χωροχρόνο της αφήγησης), την πλοκή, την περιπέτεια και το τέλος (Κουκιαΐνη, 2018:61· Ξέστερνου, 2013:44-45).

Στο δεύτερο στάδιο έχουμε την **ανάπτυξη του υλικού**, όπου γίνεται η συγγραφή του σεναρίου, δημιουργείται το storyboard με σκοπό την εικονοποίηση των σκηνών και συγκεντρώνονται όλα τα ψηφιακά εργαλεία (εικόνες, ήχος, βίντεο κλπ) που είναι απαραίτητα για τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης (Ξέστερνου, 2013:45)

Το τρίτο στάδιο είναι η **εφαρμογή**, όπου δημιουργείται η ψηφιακή αφήγηση. Αρχικά, τοποθετούνται οι εικόνες, κινούμενες ή σταθερές, στην κατάλληλη σειρά και γίνεται η σύνδεση των σκηνών, το λεγόμενο μοντάζ. Στη συνέχεια προστίθεται ο ήχος, η μουσική και τα κατάλληλα ηχητικά εφέ. Έπειτα, αν χρειαστεί, γίνονται οι απαραίτητες αλλαγές μέχρι την εξαγωγή της τελικής ψηφιακής αφήγησης (Ranieri, 2003).

Τελευταίο στάδιο αποτελεί η **διάχυση**, όπου γίνεται η κοινοποίηση της ψηφιακής αφήγησης στο ευρύ κοινό από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Η αξιολόγηση και τα σχόλια του κοινού είναι αναπόφευκτα, αλλά συνήθως λειτουργούν εποικοδομητικά στα παιδιά και στους εκπαιδευτικούς, καθώς εντοπίζονται τα σημεία που χρειάζονται βελτίωση, ενώ παράλληλα αποτελούν υλικό ανατροφοδότησης για μελλοντικές δημιουργίες (Ξέστερνου, 2013:45).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΨΗΦΙΑΚΗ V ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ

3.1 Διαφορές στα δυο είδη αφήγησης

Παρά το γεγονός ότι τα δύο είδη αφηγήσεων μοιάζουν σε αρκετά σημεία, παρατηρούνται και διαφορές. Η κύρια διαφορά τους εντοπίζεται στη χρήση ψηφιακών εργαλείων στην ψηφιακή αφήγηση, όπως είναι οι ψηφιακές εικόνες, η ηχογραφημένη αφήγηση, η μουσική και το βίντεο, τα οποία συνδυάζονται με σκοπό την παρουσίαση ενός συγκεκριμένου θέματος μέσω των νέων τεχνολογιών (Alismail, 2015· Gregori-Signes, 2010).

Η προφορική ιστορία μπορεί να αλλάξει κάθε φορά που κάποιος την αφηγείται. Αντιθέτως, η ψηφιακή αφήγηση δεν μπορεί να τροποποιηθεί και μόλις ολοκληρωθεί, δεν απαιτείται η συμμετοχή του αφηγητή αλλά παραμένει σαν ένα έργο τέχνης έτοιμο για προβληματισμό και κριτική (Davis, 2005).

Επιπλέον, άλλη μια διαφορά έγκειται στον διαδραστικό τρόπο της ψηφιακής αφήγησης που επιτυγχάνεται με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων, με αποτέλεσμα την ενεργητική παρακολούθηση του κοινού. Αντιθέτως στη παραδοσιακή αφήγηση οι ακροατές, συνήθως είναι πιο παθητικοί (Handler Miller, 2014: 3-4).

Παρόλα αυτά η παραδοσιακή αφήγηση, σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να αντικατασταθεί από την ψηφιακή, η οποία αποτελεί εξέλιξή της. Επιπλέον, η ψηφιακή αφήγηση έχει δανειστεί *«πολλά βασικά χαρακτηριστικά και τεχνικές, αλλά ταυτόχρονα ενισχύεται με τα ψηφιακά εργαλεία, που επιτρέπουν στις ψηφιακές ιστορίες να διατηρηθούν στο χρόνο»* (Γούλιου, 2020:50).

3.2. Τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση

Σύμφωνα με τον Gills (2005) τα πλεονεκτήματα της ψηφιακής αφήγησης είναι τα ακόλουθα:

Ποικιλία (Variation)

Η ψηφιακή αφήγηση προσφέρει μεγαλύτερη ποικιλία συγκριτικά με τις παραδοσιακές μεθόδους αφήγησης. Αυτό συμβαίνει χάρη στην δημιουργική δύναμη της ψηφιακής αφήγησης, με αποτέλεσμα τα σενάρια και οι ιστορίες που παράγονται να είναι μοναδικές. Αυτό προσφέρει ένα μεγάλο πλεονέκτημα, διότι μια εφαρμογή μπορεί να χρησιμοποιηθεί ξανά και

ξανά από μαθητές και εκπαιδευτικούς, δίνοντας πάντα ένα διαφορετικό και πρωτότυπο αποτέλεσμα.

Εξατομίκευση (personalization)

Άλλο ένα πλεονέκτημα με τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης είναι ότι η εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να είναι πιο εξατομικευμένη και να προσαρμόζεται στις ανάγκες του κάθε μαθητή.

Ενθουσιασμός (compelling)

Η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση μπορεί να προσεγγίσει κάποιες θεματικές ενότητες με έναν πιο ελκυστικό και συναρπαστικό τρόπο, ενεργοποιώντας την προσοχή και το ενδιαφέρον των μαθητών.

Καταστάσεις της πραγματικής ζωής (real live situations)

Οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να προσεγγίζουν καταστάσεις από την καθημερινή πραγματικότητα και να εκπαιδεύονται σε αυτές.

Ελκυστικό περιεχόμενο (engaging)

Τα παιδιά μπορούν να χρησιμοποιήσουν ψηφιακές εφαρμογές για να αφηγηθούν τις ιστορίες τους. Αυτή η διαδικασία ενεργοποιεί σε μεγαλύτερο βαθμό το ενδιαφέρον των παιδιών, σε σχέση με την παραδοσιακή αφήγηση.

Ενεργή μάθηση (active learning)

Οι έρευνες έχουν δείξει ότι η ενεργητική μάθηση επιδρά αποτελεσματικά στη μαθησιακή διαδικασία. Η ψηφιακή αφήγηση προσφέρει ποικίλα διαδραστικά συστήματα μάθησης. Σε όλες τις προτεινόμενες εφαρμογές της ψηφιακής αφήγησης, η αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών είναι απαραίτητη, καθώς τους κάνει πιο συμμετοχικούς και συμβάλλει στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους στην πράξη.

Άλλο ένα ευεργετικό συστατικό της ψηφιακής αφήγησης είναι ότι συντελεί στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα, όπως είναι ο οπτικός γραμματισμός, η συνεργασία, η χρήση των νέων τεχνολογιών και η διδασκαλία διαφορετικών γνωστικών αντικειμένων (McLellan, 2007).

Σύμφωνα με τον Gardner (1983) η ψηφιακή αφήγηση ενεργοποιεί, ταυτόχρονα, διαφορετικές περιοχές της πολλαπλής νοημοσύνης, ενώ τα παιδιά παράλληλα εξασκούνται στις νέες τεχνολογίες και στα ψηφιακά εργαλεία της εποχής. Επιπλέον, η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να αποτελέσει εργαλείο αξιολόγησης της μαθησιακής διαδικασίας (Snelson & Sheffield, 2009).

Η ενασχόληση με την ψηφιακή τεχνολογία, δημιουργεί ψηφιακά εγγράμματους μαθητές, οι οποίοι αποκτούν κριτική ικανότητα και έχουν την δυνατότητα να αμφισβητήσουν το διακείμενο ή να το εγκρίνουν και επιπλέον να επεξεργαστούν κατάλληλα, τα στοιχεία που θα χρησιμοποιήσουν για τη δημιουργία της δικής τους ψηφιακής αφήγησης (Μελιάδου κ.α., 2011:619-618).

Το σημαντικότερο όλων όμως είναι, ότι η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο των εκπαιδευτικών προγραμμάτων, όπου οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν της δικές τους ψηφιακές αφηγήσεις, διαδικασία που τους δίνει ένα ισχυρό κίνητρο για μάθηση (Frazel, 2010). Επιπλέον η Barrett (2006) υποστηρίζει ότι η ψηφιακή αφήγηση εμπεριέχει και τις τεσσερις μαθητοκεντρικές στρατηγικές μάθησης όπως είναι «α) εμπλοκή των μαθητών, β) αναστοχασμός για μάθηση σε βάθος, γ) μάθηση που βασίζεται σε σχέδιο και δ) αποτελεσματική ενσωμάτωση της τεχνολογίας» (Μελιάδου κ.α., 2011:619-618· Γούλιου, 2020:59).

Παρά τα πλεονεκτήματα της ψηφιακής αφήγησης, υπάρχουν και θεωρητικοί που αναφέρονται και σε μειονεκτήματα. Σύμφωνα με τους Hung, Hwang & Huang (2012), η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να θεωρηθεί περισσότερο μέσο ψυχαγωγίας και όχι εκπαιδευτική διαδικασία. Επίσης, αναφέρονται στο περιεχόμενο των αφηγήσεων, όπου πολλές φορές κρίνεται ανιαρό και χωρίς ενδιαφέρον. Επιπλέον, δυσκολίες μπορεί να υπάρξουν τόσο στον υλικοτεχνικό εξοπλισμό, ο οποίος μπορεί να είναι ελλιπής και ανεπαρκής, όσο και στην τεχνογνωσία των εκπαιδευτικών και των μαθητών στη χρήση των ψηφιακών εργαλείων που είναι απαραίτητα για την υλοποίηση μιας ψηφιακής αφήγησης (Sadik, 2008:490).

Όμως όλες οι παραπάνω δυσκολίες που αναφέρθηκαν, δε θα πρέπει να αποτελούν τροχοπέδη για τη χρήση των νέων τεχνολογιών και τη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων στην τάξη (Yuksel-Arslan, Yildirim & Robin, 2016). Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές θα πρέπει να ακολουθούν τις τεχνολογικές εξελίξεις και να προσπαθούν να τις ενσωματώσουν στην εκπαιδευτική διαδικασία.

3.3. Τα παιδαγωγικά οφέλη της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση

Το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για το νηπιαγωγείο, καθώς και η εισαγωγή των Εργαστηρίων Δεξιοτήτων στα σχολεία, δίνουν ιδιαίτερη έμφαση στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα όπου τα παιδιά προετοιμάζονται και αποκτούν τα απαραίτητα εφόδια, για να γίνουν ενεργοί πολίτες, έτοιμοι να ανταποκριθούν στις ραγδαίες εξελίξεις της σύγχρονης κοινωνίας (Μπράτιτσης, 2015· Σπυριδοπούλου 2021:8). Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να αποτελέσει ένα σημαντικό εργαλείο για την καλλιέργεια των παραπάνω δεξιοτήτων.

Οι ψηφιακές αφηγήσεις έχουν πάντα ένα κεντρικό θέμα και είτε δημιουργούνται από τους εκπαιδευτικούς για να βοηθήσουν τα παιδιά στην καλύτερη κατανόηση τις θεματικής (Robin, 2008), είτε από τα παιδιά, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να εμβαθύνουν σε αυτό, αναπτύσσοντας παράλληλα τις δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα, όπως η κριτική σκέψη, η επίλυση προβλημάτων, η λήψη αποφάσεων, η συνεργατικότητα, η δημιουργικότητα, η καινοτομία και ο ψηφιακός γραμματισμός (Bratitsi, Kotopoulos & Mandila, 2011).

Μέσα από έρευνες μπορούμε να αντιληφθούμε το μεγαλείο της ψηφιακής αφήγησης στην τάξη και τα οφέλη προς τους μαθητές. Καταρχάς σύμφωνα με τους Robin & Pierson (2005) η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί μια διαδικασία που μπορεί να εφαρμοστεί σε όλες τις εκπαιδευτικές βαθμίδες.

Στην έρευνα των Bratitsis et al. (2011) αναφέρεται ότι η ψηφιακή αφήγηση αυξάνει τη συνεργατικότητα ανάμεσα στους μαθητές και παράλληλα περιορίζεται η εγωκεντρικότητά τους.

Σύμφωνα με τον Ohler (2013) η ψηφιακή αφήγηση αυξάνει την διαδραστικότητα μεταξύ των μαθητών και οι νέες πληροφορίες αφομοιώνονται ευκολότερα. Επίσης υποστηρίζει ότι μπορεί μια ιστορία να παρουσιάζεται με ψηφιακό τρόπο, αλλά παρόλα δεν χάνει την αφηγηματική της αξία και για αυτό το λόγο θα πρέπει να έχει πολύ καλή δομή. Απώτερος σκοπός της ψηφιακής αφήγησης αποτελεί η κοινοποίησή της, γεγονός που δίνει στα παιδιά άλλο ένα σημαντικό κίνητρο για συνεργασία και ενασχόληση με ένα συγκεκριμένο θέμα.

Οι Kullo – Abbott & Polman (2008) αναφέρουν ότι μέσω της ψηφιακής αφήγησης οι μαθητές βελτιώνουν τη συγγραφική τους ικανότητα και συνεργατικότητά τους.

Ο Robin (2008) υποστηρίζει ότι περισσότερα είναι τα οφέλη της ψηφιακής αφήγησης όταν αυτή υλοποιείται από τα ίδια τα παιδιά, είτε εργάζονται στην ολομέλεια είτε σε μικρές ομάδες. Μέσα από αυτή τη δημιουργική διαδικασία τα παιδιά αναπτύσσουν τις δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα:

- **Ψηφιακός γραμματισμός (digital literacy):** Αποτελεί την ικανότητα χρήσης των τεχνολογιών της πληροφορίας και των επικοινωνιών, με σκοπό την εύρεση, αξιολόγηση, δημιουργία και επικοινωνία των πληροφοριών. Η διαδικασία αυτή χρειάζεται γνωστικές και τεχνικές δεξιότητες
- **Παγκόσμιος γραμματισμός (global literacy):** Αναφέρεται στην ικανότητα του ανθρώπου, ως μέλος μιας παγκόσμιας κοινότητας, να μπορεί να διαβάσει, να ερμηνεύσει και να απαντήσει σε οποιοδήποτε μήνυμα.
- **Τεχνολογικός γραμματισμός (technology literacy):** Η ικανότητα χρήσης των νέων τεχνολογιών, με σκοπό την βελτίωση της γνωστικής διαδικασίας, της παραγωγικότητας και της απόδοσης.
- **Οπτικός γραμματισμός (visual literacy):** Η ικανότητα του ανθρώπου να αντιλαμβάνεται, να αποκωδικοποιεί, να αξιολογεί και να επικοινωνεί μέσω των οπτικών μηνυμάτων.
- **Πληροφοριακός γραμματισμός (information literacy):** Η ικανότητα εύρεσης, αξιολόγησης και σύνθεσης πληροφοριών

Επιπρόσθετα οι Garcia & Rossister (2010) αναφέρονται στα οφέλη των μαθητών, όταν διαμοιράζονται ψηφιακές αφηγήσεις.

- **Ενσυναίσθηση και αντίληψη.** Οι μαθητές παρακολουθώντας ψηφιακές αφηγήσεις άλλων μαθητών, αναπτύσσουν την ενσυναίσθησή τους, καθώς προσπαθούν να κατανοήσουν την εμπειρία του αφηγητή, αλλά παράλληλα διαμορφώνουν και τις δικές τους αντιλήψεις για τη συγκεκριμένη θεματική ενότητα που παρακολουθούν
- **Αυτό-κατανόηση.** Ο διαμοιρασμός ψηφιακών αφηγήσεων μπορεί να προβληματίσει το κοινό, ενώ ο αφηγητής έχει τη δυνατότητα να πειραματιστεί μέσα από ποικίλες συνθήκες και καταστάσεις.
- **Δόμηση της κοινότητας.** Οι ψηφιακές αφηγήσεις δημιουργούνται με σκοπό την κοινοποίησή και τον διαμοιρασμό τους. Με αυτό τον τρόπο δημιουργούνται

δεσμοί με το κοινό που παρακολουθεί τις αφηγήσεις, καθώς μοιράζονται κοινές εμπειρίες (Γούλιου, 2020:68).

Ο Robin (2006:709-716) παρουσιάζει την ανάπτυξη των δεξιοτήτων στους μαθητές από την έναρξη μέχρι την ολοκλήρωση μιας ψηφιακής αφήγησης, τα οποία παρουσιάζονται συνοπτικά παρακάτω.

- **Δεξιότητες έρευνας.** Τα παιδιά κατά τη διάρκεια δημιουργίας της ψηφιακής τους αφήγησης είναι αναγκαίο να προβούν σε έρευνα για να βρουν πληροφορίες που είναι απαραίτητες στην αφήγησή τους
- **Δεξιότητες γραφής.** Τα παιδιά δημιουργούν το δικό τους σενάριο και επιλέγουν την οπτική γωνία του αφηγητή
- **Δεξιότητες οργάνωσης.** Για τη δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης είναι απαραίτητη η οργάνωση του υλικού αλλά και των μέσων δημιουργίας της.
- **Τεχνολογικές δεξιότητες.** Κατά τη διάρκεια δημιουργίας της ψηφιακής αφήγησης τα παιδιά εξοικειώνεται με τα τις νέες τεχνολογίες και με τα ψηφιακά εργαλεία.
- **Δεξιότητες συνέντευξης.** Οι μαθητές πριν την δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης μπορεί να θέσουν ερωτήματα και να επεξεργαστούν πηγές για κάποια συνέντευξη
- **Δεξιότητες παρουσίασης.** Αναπτύσσουν την κριτική τους σκέψη και αποφασίζουν με ποιον τρόπο θα παρουσιάσουν την ψηφιακή τους αφήγηση.
- **Δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων.** Καθώς τα παιδιά δημιουργούν μια ψηφιακή αφήγηση ενδέχεται να προκύψουν κάποια προβλήματα για τα οποία θα πρέπει να βρουν τρόπους επίλυσης
- **Διαπροσωπικές δεξιότητες.** Τα παιδιά συνεργάζονται σε μικρές ομάδες για την υλοποίηση της ψηφιακής αφήγησης
- **Δεξιότητες αξιολόγησης.** Τα παιδιά μαθαίνουν να αξιολογούν τόσο τις δικές τους, όσο και των άλλων τις ψηφιακές αφηγήσεις.

Συνοψίζοντας παρατηρούμε ότι η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί ένα σύγχρονο εργαλείο εκπαίδευσης, το οποίο συντελεί στης ανάπτυξη πολλαπλών δεξιοτήτων σε μαθητές όλων των βαθμίδων εκπαίδευσης.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΟΙ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

4.1 Οι ΤΠΕ στο αναλυτικό πρόγραμμα του νηπιαγωγείου

Στο νηπιαγωγείο η μάθηση ακολουθεί την ολιστική προσέγγιση και οργανώνεται σε τέσσερα θεματικά πεδία. Οι ικανότητες του 21^{ου} αιώνα αποτελούν τη βάση του Προγράμματος Σπουδών και υπάρχουν σε όλα τα θεματικά πεδία και τις θεματικές ενότητες. Τις ΤΠΕ τις συναντάμε στο Α΄ Θεματικό Πεδίο : Παιδί και Επικοινωνία, το οποίο *«λαμβάνει υπόψη τις σημαντικές αλλαγές και τους τρόπους με τους οποίους οι άνθρωποι παράγουν και μεταδίδουν νοήματα στη σύγχρονη κοινωνία, στοχεύοντας στη διαμόρφωση μαθησιακών περιβαλλόντων που εξοικειώνουν τα παιδιά με ποικίλα εργαλεία για την επεξεργασία και ανταλλαγή πληροφοριών για την εδραίωση αμοιβαίας κατανόησης»* (Πεντέρη κ.α., 2022: 9-10).

Στην προσχολική αγωγή επιδιώκεται η εξοικείωση των παιδιών με διάφορα ψηφιακά εργαλεία, καθώς και η απόκτηση κριτικής στάσης και ορθής χρήσης των νέων τεχνολογιών. Οι μαθησιακές εμπειρίες μπορούν να κοινοποιηθούν και να μοιραστούν στην ευρύτερη σχολική κοινότητα, χωρίς να παραμένουν στα στενά όρια της τάξης και της σχολικής μονάδας. Επιπλέον η χρήση των ΤΠΕ και των πολυτριπικών κειμένων προαγεί την ενταξιακή και διαφοροποιημένη διδασκαλία, καθώς μπορούν να ανταποκριθούν στις ιδιαίτερες ανάγκες και τους ρυθμούς του κάθε μαθητή.

Ουσιαστικά, προωθείται ο ψηφιακός γραμματισμός και η εργαλειακή ένταξη, στοιχεία τα οποία είναι αλληλένδετα και απαραίτητα στην εκπαιδευτική διαδικασία και τα εντοπίζουμε σε όλα τα Θεματικά Πεδία του Προγράμματος Σπουδών. Με το όρο ψηφιακό γραμματισμό εννοούμε την γνωριμία των μαθητών με τις νέες τεχνολογίες και τη δυνατότητα δημιουργικής έκφρασης μέσω αυτών, αλλά και την αναγνώριση της κοινωνικής και πολιτισμική διαστασης των ψηφιακών τεχνολογιών: *«Σύμφωνα με την εργαλειακή ένταξη, οι ψηφιακές τεχνολογίες αξιοποιούνται καθημερινά ως εργαλεία διερεύνησης, ανακάλυψης και επίλυσης προβλημάτων, αναζήτησης και επεξεργασίας πληροφοριών, έκφρασης και δημιουργίας, και ως εργαλεία επικοινωνίας και συνεργασίας»* (Πεντέρη κ.α., 2022:10).

Σύμφωνα με το Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο τα παιδιά θα πρέπει να ασχοληθούν με τα ακόλουθα:

- Γνωριμία και επικοινωνία με τις ΤΠΕ: Σε αυτή την ενότητα τα παιδιά καλούνται να γνωρίσουν τα βασικά χαρακτηριστικά των ΤΠΕ, να αντιληφθούν ότι ο υπολογιστής

αποτελεί μία ολότητα και να πειραματιστούν με τα ψηφιακά εργαλεία επικοινωνίας και συνεργασίας.

- Ανακάλυψη, προγραμματισμός και ψηφιακό παιχνίδι: Τα παιδιά ανακαλύπτουν τη γνώση μέσα από λογισμικά ανοιχτού τύπου, εξοικειώνονται με τον προγραμματισμό μέσω απλών παιχνιδιών
- Επεξεργασία της πληροφορίας και ψηφιακή δημιουργία: Τέλος τα παιδιά χρησιμοποιούν τα ψηφιακά εργαλεία με σκοπό τη διαχείριση και τη παρουσίαση της πληροφορίας, καθώς και την δημιουργική έκφραση μέσα από τη χρήση των νέων τεχνολογιών (Πεντέρη κ.α., 2022:38).

Από παραπάνω, αντιλαμβανόμαστε ότι η δημιουργία ψηφιακής αφήγησης αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο στην εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς προάγει την ανάπτυξη των ικανοτήτων που παρουσιάζονται στο αναλυτικό πρόγραμμα σχετικά με τις ΤΠΕ.

4.2 Ψηφιακά περιβάλλοντα και θεωρίες μάθησης



Ο **συμπεριφορισμός** αποτελεί την πρώτη θεωρία μάθησης που προσπάθησε να εντάξει τους υπολογιστές στην εκπαίδευση και για αυτό τον λόγο υπάρχουν πολλά εκπαιδευτικά λογισμικά που βασίζονται σε αυτή τη θεωρία. Ο σχεδιασμός τους είναι πολύ εύκολος και συνήθως πρόκειται για ερωτήσεις και προπαρασκευασμένες απαντήσεις, που η αξιολόγησή τους γίνεται με την επιβεβαίωση του σωστού ή του λάθους (Σολομωνίδου, 2006). Αυτού του τύπου τα λογισμικά, όταν απευθύνονται σε μικρές ηλικίες έχουν παιγνιώδη μορφή. Αποτελούν

κλειστά περιβάλλοντα καθοδήγησης, με κύριο στόχο την απόκτηση συγκεκριμένων γνώσεων μέσω της εξάσκησης και της αξιολόγησης (Κόμης, 2004). Η χρήση αυτού του είδους λογισμικών εξαρτάται από το επίπεδο της προϋπάρχουσας γνώσης των μαθητών. Η διδασκαλία είναι αυστηρά δομημένη, ξεκινώντας από την ανάλυση των πιο εύκολων εννοιών και καταλήγοντας στις πιο σύνθετες και περίπλοκες, ενώ η νέα γνώση έχει γραμμική διάταξη. Ο εκπαιδευτικός έχει τον ρόλο του συντονιστή και για το πέρασμα του μαθητή από το ένα γνωστικό επίπεδο στο άλλο, θα πρέπει να υποβληθεί και να αξιολογηθεί σε ένα σύνολο ερωτήσεων κλειστού τύπου (Grabowski, 2009). Τέλος, τα λογισμικά συμπεριφοριστικού τύπου σε κάποιες περιπτώσεις παρέχουν μόνο γνώσεις, ενώ κάποια άλλα περιλαμβάνουν ασκήσεις με στόχο την πρακτική εξάσκηση του μαθητή.

Άλλη μία θεωρία που συνέβαλλε καθοριστικά στις ΤΠΕ στην εκπαίδευση είναι ο **επικοδομισμός**, με κύριο εκφραστή των Piaget. Βασική αρχή αυτής της θεωρίας είναι η οικοδόμηση της γνώσης από τον ίδιο τον άνθρωπο, αλληλοεπιδρώντας με τον κόσμο γύρω του. Σύμφωνα με τον Boyle (1997) υπάρχουν επτά βασικές αρχές για τη δημιουργία περιβαλλόντων με ΤΠΕ, που υποστηρίζουν τη μαθησιακή διαδικασία.

- Παροχή εμπειριών σχετικά με τη διαδικασία οικοδόμησης της γνώσης.
- Παροχή εμπειριών και εκτίμηση πολλαπλών προοπτικών.
- Ενσωμάτωση της μάθησης σε ρεαλιστικά περιβάλλοντα (contexts) τα οποία σχετίζονται άμεσα με τον πραγματικό κόσμο.
- Ενθάρρυνση της κυριότητας των απόψεων και της έκφρασής τους στη μαθησιακή διαδικασία.
- Εμπέδωση της μάθησης μέσω κοινωνικής εμπειρίας.
- Ενθάρρυνση της χρήσης πολλαπλών μορφών αναπαράστασης της πραγματικότητας.
- Ενθάρρυνση της αυτοσυναίσθησης στη διαδικασία οικοδόμησης της γνώσης (Κόμης, 2024).

Ο Papert (1980,1991) συνέβαλε καθορίστηκα στη δημιουργία εκπαιδευτικών λογισμικών, τα οποία βασίζονταν στην θεωρία του Piaget και της τεχνητής νοημοσύνης. Εξελίσσοντας τη θεωρία του Piaget υποστηρίζει ότι *«η μάθηση είναι ιδιαίτερα αποτελεσματική όταν πραγματοποιείται στο πλαίσιο μιας πλούσιας και συγκεκριμένης δραστηριότητας, κατά την οποία ο μαθητής πειραματίζεται κατασκευάζοντας ένα προϊόν που έχει νόημα για το ίδιο»* (Κόμης, 2024).

Στις **κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες**, η μάθηση υλοποιείται μέσω της κοινωνικής αλληλεπίδρασης και αποτελεί ομαδοσυνεργατική διαδικασία. Οι θεωρίες αυτές εμφανίζονται και στις ΤΠΕ, χωρίς να επηρεάσουν ιδιαίτερα τη δημιουργία λογισμικών. Παρόλα αυτά, οποιοδήποτε ψηφιακό εργαλείο χρησιμοποιείται βάσει αυτών των αρχών, δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να προβληματιστούν, να ανταλλάξουν απόψεις, να συνεργαστούν και να παράγουν από κοινού ένα αποτέλεσμα.

Αναλύοντας τις παραπάνω θεωρίες σχετικά με τα ψηφιακά εργαλεία των ΤΠΕ αντιλαμβανόμαστε ότι τα λογισμικά ψηφιακής αφήγησης ανήκουν στις εποικοδομητικές θεωρίες. Παρόλα αυτά, όταν τα παιδιά συνεργάζονται και συναποφασίζουν για τη δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης, το ψηφιακό εργαλείο αποτελεί μέρος των κοινωνικοπολιτισμικών θεωριών.

4.3 Εργαλεία δημιουργίας ψηφιακών αφηγήσεων στην προσχολική εκπαίδευση

Η ραγδαία εξέλιξη των τεχνολογιών και η είσοδος των ΤΠΕ στην εκπαίδευση δημιούργησε μια πληθώρα ψηφιακών εργαλείων για την δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων. Παρόλα αυτά δεν είναι όλα τα εργαλεία κατάλληλα για παιδιά προσχολικής εκπαίδευσης, διότι είναι δύσχρηστα και επιπλέον, πολλά από αυτά, δεν είναι ελεύθερα διαθέσιμα, αλλά με συνδρομή. Αν τα παιδιά δυσκολεύονται και δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν ένα εργαλείο, απογοητεύονται και ενδεχομένως θα εγκαταλείψουν την προσπάθειά τους. Για αυτό το λόγο η επιλογή του λογισμικού από τον/την εκπαιδευτικό είναι μια πολλή σημαντική διαδικασία.

Υπάρχουν πολλά ελεύθερα ψηφιακά εργαλεία που μπορεί να βρει κανείς στο διαδίκτυο όπως το Prezi Presentation, το Storybird, το StoryJumper κα., αλλά σε αυτή την ενότητα θα παρουσιάσουμε αυτά που χρησιμοποιήθηκαν στη συγκεκριμένη εργασία. Βασικό κριτήριο για την επιλογή των παρακάτω λογισμικών ήταν η εύκολη χρήση από τα παιδιά και η όσο το δυνατόν λιγότερη εμπλοκή της εκπαιδευτικού.

Photo Stage: Πρόκειται για ένα πρόγραμμα αρκετά εύχρηστο για τα παιδιά, όπου μπορούν να προσθέσουν εικόνες, μουσική, ηχητικά εφέ και ηχογραφήσεις για να δημιουργήσουν ένα βίντεο. Όμως για την εξαγωγή του βίντεο απαιτείται η καταβολή ενός χρηματικού ποσού.

Power Point: Αποτελεί πρόγραμμα παρουσίασης των Windows. Η κύρια χρήση του προγράμματος είναι για τη δημιουργία παρουσιάσεων, με εισαγωγή εικόνων, ήχου και κειμένου. Παρατηρείται δυσκολία στη χρήση διαφορετικών ήχων ταυτόχρονα, όπως ηχογραφημένης φωνής, μουσικής και ηχητικού εφέ.

Power Director: Πρόκειται για ένα εύχρηστο εργαλείο δημιουργίας βίντεο. Οι μαθητές με αυτό το λογισμικό έχουν τη δυνατότητα να εισάγουν με τη σειρά τις εικόνες για τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης. Επιπλέον, το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του συγκεκριμένου εργαλείου είναι ότι επιτρέπει την εισαγωγή τριών διαφορετικών ήχων ταυτόχρονα, αυξομειώνοντας την ένταση του καθενός. Επίσης, είναι εφικτή η εισαγωγή κειμένου, το οποίο μπορεί να εμφανίζεται με διαφορετικό τρόπο κάθε φορά.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΩΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ

5.1. Η Ιστορία ως διδακτικό αντικείμενο

Τα βασικότερα στοιχεία που απασχολούν την επιστήμη της Ιστορίας είναι τα αίτια και τα αποτελέσματα, δηλαδή οι λόγοι που καθορίζουν την αλλαγή και διαμόρφωση της κοινωνίας σε κάθε ιστορική περίοδο. Σε πολλές περιπτώσεις τα στοιχεία προς μελέτη είναι ελλιπή, γεγονός που μπορεί να οδηγήσει σε ποικίλες ερμηνείες (Cooper, 2000). Συνεπώς, αντιλαμβανόμαστε ότι ο κυριότερος στόχος στην επιστήμη της Ιστορίας, δεν είναι η απλή παράθεση ιστορικών γεγονότων, αλλά η διατύπωση ερωτημάτων σχετικά με τα ιστορικά ευρήματα και δεδομένα (Cooper, 1995).

Έτσι και για το σχολείο ο βασικός στόχος θα πρέπει να είναι *«η αναζήτηση των αιτιών γύρω από τις πράξεις των ιστορικών υποκειμένων ώστε να επιτευχθεί η ανάπτυξη της ιστορικής συνείδησης»* (Τσισμαλίδου, 2017:34). Για την επίτευξη αυτού του στόχου, κρίνεται απαραίτητη η διαμόρφωση της ιστορικής ενσυναίσθησης, όπου ο μαθητής προσπαθεί να μπει στη θέση των υποκειμένων της εκάστοτε ιστορικής περιόδου και να την κατανοήσει (Ρεπούση, 2004). Δομικό στοιχείο της ιστορικής ενσυναίσθησης αποτελεί η φαντασία, η οποία περιέχει τρεις λειτουργίες. Αρχικά, τη δομική φαντασία, η οποία περιλαμβάνει τις υπάρχουσες γνώσεις και είναι αυτή που συμβάλλει στη δημιουργία των γενικεύσεων. Δεύτερον, τη διακοσμητική φαντασία που βοηθάει τα παιδιά να δημιουργήσουν το σκηνικό και τον ρόλο που θα υποδυθούν κατά τη διάρκεια του δραματικού παιχνιδιού. Η τελευταία λειτουργία είναι αυτή που παίζει καθοριστικό ρόλο στην διαμόρφωση της ιστορικής ενσυναίσθησης και είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με τα συναισθήματα, τα οποία διαμορφώνουν τις συμπεριφορές και τις τελικές αποφάσεις των ανθρώπων (Δάγκας, 2004:58).

Σύμφωνα με τον Vygotsky τα παιδιά προσχολικής ηλικίας έχουν τη δυνατότητα να κατανοήσουν ιστορικές έννοιες, μέσω μιας οργανωμένης διδακτικής εφαρμογής, ενώ για τον Bruner η διαδικασία αυτή επιτυγχάνεται με την ενεργό συμμετοχή του παιδιού και την ενασχόλησή του με διάφορα εποπτικά υλικά, τραγούδια, ποιήματα κα. (Cooper, 1995).

5.2. Η Ιστορία στο νηπιαγωγείο

Σύμφωνα με έρευνες, το γνωστικό αντικείμενο της Ιστορίας στην προσχολική ηλικία, θα πρέπει να προσεγγίζεται μέσω των σχεδίων εργασίας και της διαθεματικότητας,

υλοποιώντας μικρές ερευνητικές διεργασίες (Bicford, 2013:73). Με αυτόν τον τρόπο, τα παιδιά οδηγούνται στον ιστορικό γραμματισμό, που όπως ορίζει και ο Lee (2016) είναι *«η ικανότητα των ατόμων να προσανατολίζονται στο χρόνο, μέσα από τις κατάλληλες διασυνδέσεις παρελθόντος – παρόντος– μέλλοντος, να προσλαμβάνουν την ιστορία ως επιστήμη, έχοντας ως πλαίσιο αναφοράς το ιστορικό παρελθόν»*.

Στην προσχολική αγωγή, η διδακτική της Ιστορίας βασίζεται στην εποικοδομητική θεωρία, χρησιμοποιώντας διαφορετικές διδακτικές πρακτικές, οι οποίες δεν έχουν στόχο την παρουσίαση και αποστήθιση, από τη πλευρά των παιδιών, των ιστορικών γεγονότων. Προτείνεται μια δημιουργική και διαθεματική διδασκαλία, όπου όλα τα γνωστικά αντικείμενα συνδυάζονται με σκοπό την νοητική ανάπτυξη και κριτική σκέψη των παιδιών (Cooper, 2013).

Η παιδοκεντρική προσέγγιση των σύγχρονων προγραμμάτων σπουδών, όπου η μάθηση έχει αφετηρία τις εμπειρίες και τις προϋπάρχουσες γνώσεις των παιδιών, συντελεί στην ενασχόλησή τους με την τοπική ιστορία μέσω των σχεδίων εργασίας, των διερευνήσεων και της διαθεματικότητας (Φαρδή, 2013).

Σύμφωνα με την Cooper (1995), ο εκπαιδευτικός μπορεί να εντάξει στην διδακτική διαδικασία μια πληθώρα πηγών, τα οποία θα ενεργοποιήσουν το ενδιαφέρον των παιδιών και θα αποτελέσουν κίνητρο για την κατανόηση του ιστορικού χρόνου και της ανάπτυξης της ιστορικής ενσυναίσθησης. Πιο συγκεκριμένα, με το **εποπτικό υλικό** που χρησιμοποιείται στην τάξη, όπως είναι οι φωτογραφίες και οι εικόνες, τα παιδιά μπορούν να αντιληφθούν τις αλλαγές που προκύπτουν στο πέρασμα του χρόνου. Συνήθως αυτή η διαδικασία ξεκινάει, όταν τα παιδιά μελετήσουν την δική τους αλλαγή στο χρόνο και ύστερα στην κοινωνία. Επιπλέον, όλο αυτό το υλικό μπορεί να αποτελέσει αφορμή για συζήτηση και επιχειρηματολογία στην τάξη.

Οι **πίνακες ζωγραφικής** αποτελούν άλλο ένα χρήσιμο εργαλείο, διότι τα παιδιά μπορούν να μεταφερθούν σε άλλες εποχές και να αντιληφθούν τον διαφορετικό τρόπο ζωής, την διαφορετική ένδυση, τα ήθη και τα έθιμα των προγόνων τους. Αυτή η διαδικασία βελτιώνει την παρατηρητικότητα και την ενσυναίσθηση των μαθητών, καθώς παροτρύνονται να εντοπίσουν τα συναισθήματα των εικονιζόμενων, αλλά και αυτά που τους δημιουργεί το ίδιο το έργο τέχνης.

Τα **ιστορικά κτίρια** συμβάλλουν κι αυτά στη ανάπτυξη της παρατηρητικότητας και επιχειρηματολογίας των παιδιών σχετικά με το είδος του κτιρίου, του υλικού κατασκευής και της χρήσης του. Η **επίσκεψη σε μουσεία** δίνει τη ευκαιρία στα παιδιά να έρθουν σε επαφή με

το παρελθόν, να ενισχύσουν την ιστορική τους ενσυναίσθηση και να κατανοήσουν πως αλλάζουν οι κοινωνίες στο πέρασμα του χρόνου. Σε περίπτωση που το σχολείο δε δύναται να επισκεφθεί κάποιο μουσείο, μπορεί ο εκπαιδευτικός να ζητήσει αν υπάρχει, τη **μουσειοσκευή** του μουσείου, η οποία αποστέλλεται στο σχολείο και τα παιδιά μπορούν να την ερευνήσουν.

Όλα αυτά τα ερεθίσματα που αναφέρθηκαν παραπάνω μπορούν να αποτελέσουν το βασικό υλικό, ώστε τα παιδιά να δημιουργήσουν τις δικές τους αφηγήσεις, χρησιμοποιώντας τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους (Τσισμαλίδου, 2017:42-43).

Οι κοινωνικές επιστήμες αποσκοπούν στην δημιουργία υπεύθυνων πολιτών και η επιστήμη της Ιστορίας συμβάλλει σε αυτή τη διαδικασία. Όπως αναφέρει ο Mindes (2005:5) τα παιδιά προσχολικής ηλικίας έχουν την ικανότητα να αντιληφθούν τη έννοια του υπεύθυνου πολίτη, όταν ασχοληθούν με θέματα όπως *«η μελέτη του φαγητού, της ενδυμασίας, της στέγης, της παιδικής ηλικίας, των χρημάτων, της κυβέρνησης, της επικοινωνίας, της οικογενειακής ζωής ή των συγκοινωνιών»*. Επιπλέον, μέσω των κοινωνικών επιστημών και ιδιαιτέρως της Ιστορίας, τα παιδιά εξοικειώνονται με άλλους πολιτισμούς και αναπτύσσουν τον αλληλοσεβασμό. Από τα παραπάνω προκύπτει, ότι η Ιστορία θα πρέπει να αποτελεί *«εργαλείο διεύρυνσης της σκέψης, και όχι διαμόρφωσής της»* (Τσισμαλίδου, 2017: 44), διαμορφώνοντας ενεργούς και υπεύθυνους πολίτες.

Στο τελευταίο πρόγραμμα σπουδών για την προσχολική εκπαίδευση στη Ελλάδα, το αντικείμενο της ιστορίας εντάσσεται στο Β΄ θεματικό πεδίο: «Παιδί, εαυτός και κοινωνία» και αναφέρεται στην υποενότητα, κοινωνικές επιστήμες και συγκεκριμένα στον τομέα «Ιστορία και πολιτισμός». Βασικοί στόχοι είναι:

- Η κατανόηση της ανθρώπινης δράσης και εξοικείωσης των παιδιών με το χρόνο
- Η ανάπτυξη της ιστορικής τους αντίληψης
- Η γνωριμία των παιδιών με τις συνήθειες, τα ήθη, τα έθιμα και τις παραδόσεις (Πεντέρη, Χλαπάνα, Μέλλιου, Φιλιππίδη & Μαρινάτου, 2022: 54)

Β' ΜΕΡΟΣ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΣΤΗ ΣΧΟΛΙΚΗ ΤΑΞΗ

6.1. Η δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης και το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών στην προσχολικά εκπαίδευση

Στην παρούσα εργασία, η ψηφιακή αφήγηση προέκυψε ύστερα από την ενασχόληση των νηπίων με την θεματική ενότητα της «Ελληνικής Επανάστασης του 1821» και συγκεκριμένα τη ζωή του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη. Η ψηφιακή αφήγηση αποτέλεσε το επιστέγασμα ενός διδακτικού σεναρίου, το οποίο έλαβε χώρα στο 7^ο Νηπιαγωγείο Ναυπλίου, κατά τη διάρκεια του σχολικού έτους 2023 – 2024. Η ψηφιακή αφήγηση, στο συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο, έδωσε τη δυνατότητα στα παιδιά να αξιοποιήσουν τις γνώσεις που απέκτησαν, δημιουργώντας τη δική τους αφήγηση.

Η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί ένα ισχυρό εργαλείο στη φαρέτρα των εκπαιδευτικών και των παιδιών, καθώς συμβάλλει στην ολόπλευρη ανάπτυξη των νηπίων, στην κοινωνικοποίηση τους και στην καλλιέργεια δεξιοτήτων που θα τους χρειαστούν σε όλη τη σχολική τους πορεία. Επίσης, μπορεί να χρησιμοποιηθεί κι ως μέσο αξιολόγησης της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να ενταχθεί και στα τέσσερα θεματικά πεδία του νέου Προγράμματος Σπουδών για τη προσχολική εκπαίδευση

1. Παιδί και επικοινωνία
2. Παιδί, εαυτός και κοινωνία
3. Παιδί και θετικές επιστήμες
4. Παιδί σώμα, δημιουργία και έκφραση

Αυτά τα θεματικά πεδία είναι αλληλένδετα και έχουν στόχο την ολιστική προσέγγιση της γνώσης, την διεπιστημονικότητα και την διαθεματικότητα. Η ψηφιακή αφήγηση εντάσσεται σε αυτό το πλαίσιο, λαμβάνοντας υπόψη ότι για τη δημιουργία της ενεργοποιούνται, διευρύνονται και συνυπάρχουν γνώσεις και δεξιότητες που εντάσσονται σε διαφορετικά γνωστικά πεδία. Από τα παραπάνω αντιλαμβανόμαστε ότι η δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης στο νηπιαγωγείο μπορεί να ενταχθεί ως διαδικασία, καθώς υποστηρίζει απόλυτα της αρχές του Προγράμματος Σπουδών.

Η ψηφιακή αφήγηση για τη ζωή του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη, σύμφωνα με το Πρόγραμμα Σπουδών για την προσχολική ηλικία, εντάσσεται στο Β΄ θεματικό πεδίο: Παιδί, εαυτός και κοινωνία και πιο συγκεκριμένα, στην υποενότητα των κοινωνικών επιστήμων, όπου περιλαμβάνεται το γνωστικό αντικείμενο της ιστορίας. Σκοπός της Ιστορίας στην προσχολική ηλικία είναι « η κατανόηση της ανθρώπινης δράσης και η εξοικείωση των παιδιών με το χρόνο, η ανάπτυξη της ιστορικής τους αντίληψης και η γνωριμία των παιδιών με τις συνήθειες, τα ήθη, τα έθιμα και τις παραδόσεις» (Πεντέρη κ.συν., 2022:54). Τα παιδιά για να μπορέσουν να ζωγραφίσουν τα ιστορικά γεγονότα, που ήταν απαραίτητα για τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης, αρχικά εντόπισαν αλλαγές που έχει υποστεί η ανθρωπότητα στο πέρασμα του χρόνου και επιπλέον εξοικειώθηκαν με την σειροθέτηση των γεγονότων.

Για τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης εμπλέκονται κι άλλα πεδία όπως, Α΄ θεματικό πεδίο: Παιδί και επικοινωνία, με υποενότητες της Γλώσσα και της Τεχνολογίας της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ). Το Α΄ θεματικό πεδίο «λαμβάνει υπόψη τις σημαντικές αλλαγές στους τρόπους με τους οποίους οι άνθρωποι παράγουν και μεταδίδουν νοήματα στη σύγχρονη κοινωνία, στοχεύοντας στη διαμόρφωση μαθησιακών περιβαλλόντων που εξοικειώνουν τα παιδιά με ποικίλα εργαλεία για την επεξεργασία και ανταλλαγή πληροφοριών για την εδραίωση αμοιβαίας κατανόησης» (Πεντέρη κ.συν., 2022:54). Επιπλέον, αναφέρεται η έννοια του πολυγραμματισμού, με ιδιαίτερη έμφαση στα πολυτροπικά κείμενα, όπως αυτά της ψηφιακής αφήγησης. Στην υποενότητα της ΤΠΕ δίνεται έμφαση «στην ανάπτυξη δεξιοτήτων που αφορούν στην εξοικείωση των παιδιών με τη χρήση ψηφιακών περιβαλλόντων» (Πεντέρη κ.συν., 2022:38) καθώς και τη μεταφορά της μαθησιακής εμπειρίας πέρα από τη σχολική τάξη. Τα παιδιά μέσω της ψηφιακής αφήγησης εξοικειώνονται με διαφορετικά ψηφιακά μέσα και αντιλαμβάνονται πως υπάρχουν διαφορετικοί τρόποι αφήγησης και μεταφοράς πληροφοριών.

Επιπρόσθετα, το Πρόγραμμα Σπουδών αναφέρεται στη αξία της συνεργασίας και στην ανάγκη για διαφοροποιημένη διδασκαλία, όπου οι εμπειρίες, τα ενδιαφέροντα και οι αδυναμίες των παιδιών μπορούν να γίνουν η κινητήρια δύναμη για διδασκαλία στην τάξη. Η δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης χρειάζεται την συνεργασία των παιδιών και τις διαφορετικές τους ικανότητες, καθώς το κάθε παιδί μπορεί να συμμετέχει και να συμβάλλει στον τομέα που νιώθει καλύτερα.

Είναι φανερό ότι η δημιουργία ψηφιακής αφήγησης στην σχολική πραγματικότητα, δεν αποτελεί απλώς μια παιγνιώδη διαδικασία, αλλά ένα σπουδαίο εργαλείο για την ανάπτυξη γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων που αποτελούν τους πυλώνες του Προγράμματος Σπουδών

για την προσχολική εκπαίδευση. Τα παιδιά μπορούν να λειτουργήσουν ομαδοσυνεργατικά, καθώς ασχολούνται με τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης και να συμβάλλουν στη διαδικασία, χρησιμοποιώντας τα ιδιαίτερα ταλέντα τους, όπως είναι η μουσική, η ζωγραφική, η συγγραφή, η αφήγηση κ.α.

6.2. Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση και διδακτικές παρεμβάσεις

Σύμφωνα με το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για την προσχολική εκπαίδευση, για τη σχεδίαση και την υλοποίηση των διδακτικών παρεμβάσεων είναι απαραίτητο να λαμβάνονται υπόψη τα διάφορα μαθησιακά πλαίσια, τα οποία αποτελούν τις «*συνθήκες μέσα στην καθημερινή ζωή του νηπιαγωγείου που οργανώνουν τις κατευθυνόμενες από τις/τους νηπιαγωγούς και από τα παιδιά δράσεις, διασφαλίζοντας τη συνέχεια των μαθησιακών εμπειριών σε όλα τα περιβάλλοντα της δράσης τους*» (Πεντέρη κ. συν., 2022:200-225). Παρακάτω θα παρουσιάσουμε, εν συντομία τα διάφορα μαθησιακά πλαίσια

- **Παιχνίδι ελεύθερο και οργανωμένο.** Το παιχνίδι για τα παιδιά αποτελεί πηγή απόλαυσης αλλά και μάθησης. Το περιβάλλον του νηπιαγωγείου αλλά και η καθοδήγηση των νηπιαγωγών δίνουν στα παιδιά πολλαπλές ευκαιρίες για παιχνίδι, αλλά και τη δυνατότητα να εξελίξουν την ικανότητα τους σε αυτό.
- **Ρουτίνες.** Πρόκειται για δραστηριότητες που επαναλαμβάνονται καθημερινά, αλλά δεν υστερούν παιδαγωγικής αξίας, καθώς μπορεί να αποτελέσουν αφορμή για μάθηση. Δημιουργούν ασφάλεια στα παιδιά και βοηθούν στην επικοινωνιακή ανάπτυξη των παιδιών. Επιπλέον, δίνουν τη δυνατότητα στα παιδιά να γίνουν πιο υπεύθυνα, αλλά και αυτόνομα, ενώ παράλληλα βοηθούν τα παιδιά με ειδικές μαθησιακές ανάγκες και δυσκολίες, να ενταχθούν πιο ομαλά.
- **Διερευνήσεις.** Αποτελούν μαθησιακές δράσεις που εμπλέκουν ενεργά τους μαθητές στην ανακάλυψη της γνώσης και διακρίνονται σε τρεις τύπους:
 - *Διερευνήσεις για την επίλυση προβλήματος, το οποίο προέρχεται από τις εμπειρίες των παιδιών και είναι αληθινά*
 - *Θεματικές προσεγγίσεις, όπου η διαδικασία της μάθησης οργανώνεται γύρω από ένα θέμα που άπτεται των ενδιαφερόντων των μαθητών.*
 - *Τα σχέδια εργασίας αποτελούν ένα από τα βασικά μοντέλα της διαθεματικής προσέγγισης της «διδασκαλίας και της διερευνητικής μάθησης.*

Σημαντικό χαρακτηριστικό γνώρισμα αποτελεί το ερώτημα/ζήτημα προς διερεύνηση, ως σημείο εκκίνησης ενός σχεδίου εργασίας, το οποίο καθοδηγεί την ανάπτυξη του τελικού παράγωγου/προϊόντος της διαδικασίας» (Πεντέρη κ. συν., 2022:213).

- **Καθημερινές αλλά και ευκαιριακές καταστάσεις.** Σε αυτό το μαθησιακό πλαίσιο περιλαμβάνονται οι εορτασμοί, τα πολιτισμικά δράματα και οι οι κογενειακές συνήθειες
- **Υποστηρικτικές δραστηριότητες,** οι οποίες «αναφέρονται σε μεμονωμένες δραστηριότητες, δράσεις ή προγράμματα που στοχεύουν στην υποστήριξη της μάθησης κάποιων παιδιών ή/και όλων των παιδιών της τάξης στο πλαίσιο εκπαιδευτικών, προληπτικών ή παρεμβατικών προσεγγίσεων ή για θέματα που χρήζουν ειδικής διαχείρισης» (Πεντέρη κ. συν., 2022:212). Εδώ συμπεριλαμβάνονται τα εργαστήρια δεξιοτήτων, ο ατομικός φάκελος και η δανειστική βιβλιοθήκη του σχολείου.
- **Το διάλειμμα,** το οποίο βοηθάει τους μαθητές τόσο στην αλληλεπίδρασή τους όσο και στην κοινωνικοποίησή τους.
- **Οι μεταβάσεις μεταξύ των δραστηριοτήτων** του προγράμματος, «αποτελούν σημαντική ευκαιρία και συνθήκη για την ανάπτυξη δεξιοτήτων που αφορούν την κοινωνικοσυναισθηματική ανάπτυξη και τη διαχείριση και οργάνωση του χρόνου και του χώρου. Επιπλέον, προσφέρουν τη δυνατότητα να ενισχυθούν έννοιες που επεξεργάστηκαν τα παιδιά σε περισσότερο τυπικές μαθησιακές καταστάσεις του προγράμματος, ακολουθώντας τις επιλογές και την πρωτοβουλία των παιδιών» (Πεντέρη κ. συν., 2022:220).

Στην παρούσα εργασία το είδος της διδακτικής παρέμβασης που ακολουθήσαμε είναι οι διερευνήσεις και πιο συγκεκριμένα η θεματική προσέγγιση.

6.3. Διδακτικό Σενάριο

Το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο προέκυψε μέσα από την θεματική ενότητα τις «Επανάστασης του 1821» και με αφορμή τον εορτασμό της 25^{ης} Μαρτίου στο νηπιαγωγείο . Το διδακτικό μοντέλο που χρησιμοποιήθηκε για τον σχεδιασμό του διδακτικού σεναρίου είναι το 5 E (Bybee et al, 2006), το οποίο βασίζεται στη διερευνητική διαδικασία και υλοποιείται σε πέντε φάσεις που είναι αλληλένδετες (Πεντέρη κ. συν., 2022:338-340). Πρώτη είναι η φάση της **εξοικείωσης**, όπου ενεργοποιείται το ενδιαφέρον των παιδιών και προβληματίζονται για το θέμα που πρόκειται να διερευνήσουν. Στη συνέχεια ακολουθεί η φάση της **επισκόπησης**, όπου οι μαθητές εμπλουτίζουν τις ήδη υπάρχουσες γνώσεις τους, τροποποιούν λανθασμένες αντιλήψεις και δημιουργείται το υπόβαθρο για την οικοδόμηση της νέας γνώσης. Σε αυτή τη φάση τα παιδιά εξοικειώνονται με τεχνικές της επιστημολογικής μεθοδολογίας, όπως είναι η παρατήρηση και η καταγραφή. Τα παιδιά επιλέγουν τον τρόπο που θα εργαστούν προκειμένου να βρουν λύσεις και να απαντήσουν ορισμένα ερωτήματα. Η επόμενη φάση είναι αυτή της **επεξήγησης**, όπου τα παιδιά παρουσιάζουν τον τρόπο με τον οποίο εργάστηκαν και να επιχειρηματολογήσουν για το αποτέλεσμα της εργασίας τους. Στην προτελευταία φάση έχουμε τον **εμπλουτισμό**, όπου τα παιδιά έχουν την δυνατότητα να εμβαθύνουν και να αξιοποιήσουν τις γνώσεις που κατέκτησαν στις προηγούμενες φάσεις. Στη παρούσα εργασία, σε αυτό το στάδιο εντάξαμε τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης, όπου τα παιδιά δημιούργησαν τη δική τους ψηφιακή αφήγηση χρησιμοποιώντας τις γνώσεις που απέκτησαν. Τέλος, έχουμε τη φάση της **εκτίμησης**, όπου γίνεται η αξιολόγηση ολόκληρης της διαδικασίας τόσο σε γνωστικό όσο και σε επίπεδο συμμετοχής των παιδιών στις δραστηριότητες.

Τίτλος διδακτικού σεναρίου: «Η ζωή του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη»

Πλαίσιο – Τάξη- Χρονικός προσδιορισμός

Το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο και η δημιουργία ψηφιακής αφήγησης με θέμα τη ζωή του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη υλοποιήθηκε στο 7^ο Νηπιαγωγείο Ναυπλίου, το σχολικό έτος 2023 -2024. Πρόκειται για ένα μονοθέσιο, ολοήμερο νηπιαγωγείο στην πόλη του Ναυπλίου, όπου τη συγκεκριμένη σχολική χρονιά είχε 23 παιδιά, εκ των οποίων 10 νήπια (5 κορίτσια – 5 αγόρια) και τα 13 προνήπια (7 κορίτσια – 6 αγόρια).

Το σενάριο υλοποιήθηκε στο δεύτερο τρίμηνο, όπου τα παιδιά είχαν εξοικειωθεί με την ομαδοσυνεργατικότητα, την αλληλεπίδραση, την επικοινωνία και την επίλυση προβλημάτων.

Επιπλέον μπορούσαν να χειριστούν τα διάφορα μέρη και τις λειτουργίες του υπολογιστή με μεγαλύτερη δεξιότητα.

Προετοιμασία εποπτικού υλικού και πηγών

Η προετοιμασία της συγκεκριμένης διδακτικής παρέμβασης ήταν ιδιαίτερα απαιτητική, διότι όταν ασχολούμαστε με ιστορικά γεγονότα δε γίνεται να υπάρχουν ανακρίβειες. Για αυτό το λόγο έγινε μια εμπειρισταωμένη έρευνα, τόσο για τα γεγονότα εκείνης της περιόδου, όσο και για τη ζωή του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη. Εκτός από την επιστημονική προετοιμασία της εκπαιδευτικού, κρίθηκε απαραίτητη και η συλλογή του κατάλληλου εποπτικού υλικού. Η προσέγγιση των ιστορικών γεγονότων στην προσχολική ηλικία απαιτεί ένα πλούσιο εποπτικό υλικό, αλλά και άλλα ερεθίσματα, όπως είναι η επίσκεψη μουσείων και κτηρίων, σχετικά με την περίοδο που μελετάμε (Cooper, 1995). Στόχος δεν είναι η απλή μετάδοση ιστορικών γεγονότων, αλλά η κατανόηση του ιστορικού χρόνου και η ανάπτυξη της ιστορικής ενσυναίσθησης.

Συνεπώς δημιουργήθηκε ένα υλικό πλούσιο σε φωτογραφίες, πίνακες εκείνης της εποχής και βίντεο. Επιπλέον, προγραμματίστηκε επίσκεψη στην Πινακοθήκη του Ναυπλίου, όπου υπάρχουν πίνακες που αναφέρονται σε εκείνη την περίοδο και στο Παλαμήδι, όπου βρίσκεται η φυλακή του Κολοκοτρώνη. Τα παιδιά βλέποντας τους πίνακες έχουν τη δυνατότητα να παρατηρήσουν αλλαγές στην ένδυση και υπόδηση στο πέρασμα των χρόνων, να συζητήσουν, να επιχειρηματολογήσουν και να προβληματιστούν. Το ίδιο συμβαίνει και με τα κτήρια, όπου τα παιδιά προβληματίζονται σχετικά με τη χρήση τους αλλά και τα υλικά που είναι κατασκευασμένα.

Προαπαιτούμενες γνώσεις και επιθυμητές δεξιότητες

Γνώσεις : Να αναγνωρίζουν και να οργανώνουν τις πληροφορίες με τις ΤΠΕ ανάλογα με τις ανάγκες και το θέμα που μελετούν

Δεξιότητες: Να συνδυάζουν και να συνθέτουν και να συνθέτουν πληροφορίες με τις ΤΠΕ με κατάλληλο τρόπο χρησιμοποιώντας κριτήρια και προηγούμενες γνώσεις, να μετατρέπουν τις πληροφορίες στις ΤΠΕ, ώστε να καλύπτονται εκπαιδευτικές και επικοινωνιακές ανάγκες και να παρουσιάζουν πληροφορίες με εναλλακτικούς τρόπους

Σκοπός σεναρίου

Σκοπός του σεναρίου είναι η κατάλληλη επεξεργασία των ιστορικών γεγονότων με αποτέλεσμα τη δημιουργία ψηφιακής αφήγησης.

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Παιδί, εαυτός και κοινωνία - Κοινωνικές επιστήμες

Ιστορία και πολιτισμός: ανάπτυξη ιστορικής αντίληψης

Γνώσεις

- Να αναγνωρίζουν κοινά στοιχεία σε σημαντικούς ανθρώπους, σε «πράγματα» και καταστάσεις στη διάρκεια του χρόνου.

Δεξιότητες

- Να διατυπώνουν ερωτήματα που αφορούν ιστορικά γεγονότα.
- Να επεξεργάζονται πληροφορίες από το τα παρελθόν για να μάθουν την ιστορία του τόπου τους.

Στάσεις

- Να συνεργάζονται για τη οργάνωση δράσεων που αφορούν αναπαραστάσεις ιστορικών γεγονότων και εορτασμούς.

Παιδί και επικοινωνία: Τεχνολογίες της Επικοινωνίας και Πληροφορίας (ΤΠΕ)

Επεξεργασία της πληροφορίας και ψηφιακή δημιουργία. Επεξεργασία της πληροφορίας και έκφραση με δημιουργικό τρόπο αξιοποιώντας το ψηφιακό περιβάλλον.

Γνώσεις

- Να γνωρίζουν τα ψηφιακά εργαλεία που είναι απαραίτητα για να διαχειριστούν και να παρουσιάσουν τις πληροφορίες.

Δεξιότητες

- Να διαχειρίζονται τις πληροφορίες για να κατασκευάζουν / δημιουργούν με λογισμικό γενικής χρήσης και ειδικό λογισμικό ψηφιακές δημιουργίες, όπως ψηφιακές αφηγήσεις.

Στάσεις

- Να αξιοποιούν τις ΤΠΕ για να εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο.

Περιγραφή διδακτικής πορείας

Α΄ Φάση – Εξοικείωση

Με αφορμή το ημερολόγιο της τάξης, εντοπίσαμε τις πιο σημαντικές ημερομηνίες του Μαρτίου. Μια από αυτές ήταν και η εθνική γιορτή της 25^{ης} Μαρτίου. Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στα παιδιά πίνακες και προσωπογραφίες αγωνιστών εκείνης της περιόδου και θέτει ερωτήσεις στα παιδιά, προσπαθώντας να αντιληφθεί τι ξέρουν για την Επανάσταση του 1821. Παρότι το σχολείο βρίσκεται σε μια πόλη άρρηκτα συνδεδεμένη με αυτή τη περίοδο, η εκπαιδευτικός αντιλήφθηκε, μέσα από τις απαντήσεις των παιδιών, ότι γνωρίζουν ελάχιστα. Επιπλέον, ενώ τα παιδιά αναγνώρισαν τον Κολοκοτρώνη σε μια εικόνα και έκαναν τη σύνδεση της προσωπογραφίας με το άγαλμα του Κολοκοτρώνη, που βρίσκεται σε κεντρική πλατεία του Ναυπλίου, παρόλα αυτά δεν ήξεραν τίποτα για τη ζωή του και για την συμβολή του στην Επανάσταση του 1821. Οι απαντήσεις των παιδιών καταγράφηκαν από την εκπαιδευτικό.

Β΄ Φάση – Επισκόπηση

1^η δραστηριότητα

Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στα παιδιά εικόνες από εκείνη εποχή και εικόνες του σήμερα και καλεί τα παιδιά ομαδοποιήσουν τις εικόνες σε δύο κατηγορίες, 1821 – 2024. Στη συνέχεια τα παιδιά παρατηρήσουν τον τρόπο ένδυσης και υπόδησης και βρίσκουν ομοιότητες και διαφορές.

2^η δραστηριότητα

Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει ένα βίντεο με τους ήρωες της Επανάστασης και εντοπίζουν στο χάρτη που έδρασε ο καθένας. Στη συνέχεια τα παιδιά επιλέγουν με ποιον ήρωα θα θέλανε να ασχοληθούν. Ήταν αναμενόμενο ότι η πλειοψηφία της τάξης θα επέλεγε τον Θεόδωρο Κολοκοτρώνη, καθώς είναι πολύ οικείο το όνομά του στα παιδιά, ενώ παράλληλα είναι εξοικειωμένα με τη φιγούρα του συγκεκριμένου ήρωα, εφόσον καθημερινά βλέπουν το άγαλμά του.

3^η δραστηριότητα

Τα παιδιά χωρίζονται σε μικρές ομάδες και με τη βοήθεια της νηπιαγωγού βρίσκουν πληροφορίες για τη ζωή του Κολοκοτρώνη. Κάποιες ομάδες έδειξαν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για την φυλάκισή του, διότι ορισμένα παιδιά είχαν επισκεφτεί τη φυλακή του. Τους έκανε ιδιαίτερη εντύπωση ότι τον Κολοκοτρώνη δεν τον φυλάκισαν Τούρκοι αλλά Έλληνες. Καθένα αναφερόταν σε ένα συγκεκριμένο περιστατικό από τη ζωή του και το παρουσίαζαν με όποιο τρόπο επέλεξαν. Κάποιες ομάδες προτίμησαν να ζωγραφίσουν την πληροφορία που ήθελαν και να τη μοιραστούν στη ολομέλεια, άλλες προτίμησαν τη δραματοποίηση ενός γεγονότος, άλλες ηχογράφησαν τις πληροφορίες για μην τις ξεχάσουν και κάποιες ζήτησαν από την εκπαιδευτικό να καταγράψει ένα περιστατικό από τη ζωή του Κολοκοτρώνη.

Γ' Φάση – Επεξήγηση

1^η δραστηριότητα

Στο στάδιο αυτό, κάθε ομάδα παρουσιάζει τις πληροφορίες που βρήκε για τη ζωή του Κολοκοτρώνη και με τον τρόπο που επέλεξε. Έπειτα, ακολουθεί συζήτηση και λύνονται απορίες.

2^η δραστηριότητα

Τα παιδιά δημιουργούν μια ιστοριογραμμή και προσπαθούν να τοποθετήσουν, με τη βοήθεια της νηπιαγωγού, τα γεγονότα που παρουσιάστηκαν στη σωστή σειρά.

3^η δραστηριότητα

Η εκπαιδευτικός έχει δημιουργήσει ένα παιχνίδι με κάρτες με τα σημαντικότερα γεγονότα από τη ζωή του Κολοκοτρώνη και τα παιδιά καλούνται να τις τοποθετήσουν στη σωστή χρονολογική σειρά.

Δ΄ Φάση – Εμπλουτισμός

Τα παιδιά ψάχνοντας να βρουν πληροφορίες για τη ζωή του σπουδαίου στρατηγού, αντιλήφθηκαν ότι δεν υπήρχε κάποιο βίντεο, κατάλληλο για την ηλικία τους που να αναφέρεται σε αυτόν. Έτσι προέκυψε η ιδέα να δημιουργηθεί μια ψηφιακή αφήγηση για τον Θεόδωρο Κολοκοτρώνη από τα παιδιά.

Κατά τη διάρκεια της ενασχόλησης των παιδιών με το συγκεκριμένο θέμα εξέφρασαν την επιθυμία, η γιορτή για τον εορτασμό της 25^η Μαρτίου να είναι αφιερωμένη στον Κολοκοτρώνη. Έτσι, στη γιορτή παρουσιάστηκε το χρονικό της επανάστασης μέσα από τη ζωή του.

Το σενάριο για την ψηφιακή αφήγηση βασίστηκε στα κείμενα της γιορτής και τα παιδιά ήταν ενθουσιασμένα, διότι όλη αυτή η προσπάθεια για τη δημιουργία της γιορτής δε θα χανόταν μετά το τέλος της.

Ακολουθήθηκαν όλα τα στάδια για τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης. Αρχικά, δημιουργήθηκε το σενάριο, ο ιστοριοπίνακας, έγιναν οι ηχογραφήσεις, βρέθηκαν οι κατάλληλες μουσικές και τα ηχητικά εφέ, έγινε η εικονογράφηση και στο τέλος, η σύνθεση και παραγωγή του βίντεο. Η διαδικασία δημιουργίας της ψηφιακής αφήγησης παρουσιάζεται αναλυτικά στο επόμενο κεφάλαιο.

Ε΄ Φάση – Εκτίμηση

Τα παιδιά παρουσιάζουν στους γονείς την ψηφιακή αφήγηση, αλλά και τα στάδια που ακολούθησαν για τη δημιουργία της, τα μέσα που χρησιμοποίησαν και τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν. Η διαδικασία αυτή αποτελεί ανατροφοδότηση για τα παιδιά, τα οποία αντιλαμβάνονται τον τρόπο με τον οποίο κατάφεραν να εμβαθύνουν και να οικοδομήσουν την νέα γνώση.

6.4. Υλικοτεχνική προετοιμασία για τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης

Για τη δημιουργία μια ψηφιακής αφήγησης είναι απαραίτητα να υπάρχουν τα κατάλληλα ψηφιακά μέσα, τα οποία ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να χειρίζεται με επιδεξιότητα, ώστε να βοηθήσει και τα παιδιά στην κατανόηση του τρόπου χειρισμού και λειτουργίας τους (Kullo – Abbott & Polman, 2008).

Στη συγκεκριμένη τάξη, από την αρχή του σχολικού έτους, η εκπαιδευτικός είχε εντάξει δραστηριότητες, όπου χρησιμοποιούνταν οι νέες τεχνολογίες και τα παιδιά ήταν εξοικειωμένα με τη χρήση τους. Η πλειοψηφία των μαθητών γνώριζε να χειρίζεται το ποντίκι και τις οθόνες αφής.

Η επιλογή των λογισμικών έγινε βάσει των δεξιοτήτων και ικανοτήτων των παιδιών με σκοπό να μην αποθαρρυνθούν κατά τη διάρκεια δημιουργίας της ψηφιακής αφήγησης. Οι συγκεκριμένες εφαρμογές έδιναν τη δυνατότητα στους μαθητές να εργαστούν είτε σε μικρές ομάδες ή ατομικά.

Με αυτόν τον τρόπο τα παιδιά ανέπτυξαν τις ικανότητες τους στη χρήση των Τεχνολογιών Πληροφοριών και Επικοινωνιών, ενώ παράλληλα βελτιώθηκαν και σε άλλες γνωστικές περιοχές, όπως είναι η Γλώσσα, τα μαθηματικά, οι κοινωνικές επιστήμες και οι τέχνες.

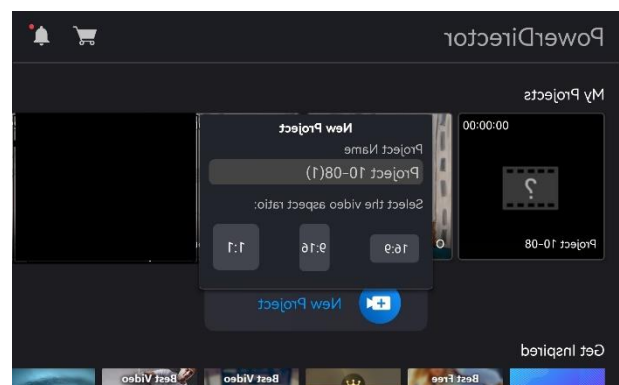
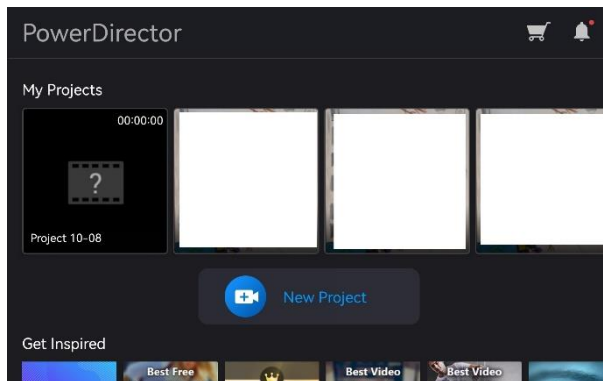
Επιπρόσθετα, δόθηκε η ευκαιρία να αναφερθούμε στα πνευματικά δικαιώματα, όπου τα παιδιά αντιλήφθηκαν ότι δεν μπορούν να χρησιμοποιούμε ανεξέλεγκτα ό,τι θέλουμε από το διαδίκτυο και να το επαναδημοσιεύουμε, σαν να είναι δική μας δημιουργία. Ενώ στην αρχή τα παιδιά θέλανε να πάρουμε εικόνες από το διαδίκτυο για να την ψηφιακή αφήγηση, μιλώντας για τα πνευματικά δικαιώματα αποφάσισαν να δημιουργήσουν τις δικές τους εικόνες. Για τη μουσική επένδυση και τα ηχητικά εφέ, χρησιμοποίησαν αρχεία με ελεύθερα πνευματικά δικαιώματα.

Για τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης τα παιδιά και η εκπαιδευτικός πειραματίστηκαν με διάφορες εφαρμογές μέχρι να βρεθεί η καταλληλότερη για τη δικής τους δημιουργία. Αρχικά, η δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης ξεκίνησε με την εφαρμογή Power Point, αλλά επειδή σε κάποια σημεία της αφήγησης υπήρχαν ταυτόχρονοι ήχοι (φωνή, μουσική και ηχητικό εφέ) δεν ήταν εύκολο να υλοποιηθεί με το συγκεκριμένο πρόγραμμα. Στη συνέχεια, επιλέχθηκε το Photo Stage, που πληρούσε όλες τις απαιτήσεις για την δημιουργία ψηφιακής αφήγησης, αλλά η εφαρμογή δεν επέτρεπε την εξαγωγή βίντεο, διότι χρειαζόταν να κατατεθεί ένα χρηματικό ποσό. Τέλος, χρησιμοποιήθηκε το Power Director, ένα πρόγραμμα το οποίο λειτουργεί και σε tablet και τα παιδιά μπορούσαν να το χειριστούν πιο εύκολα.

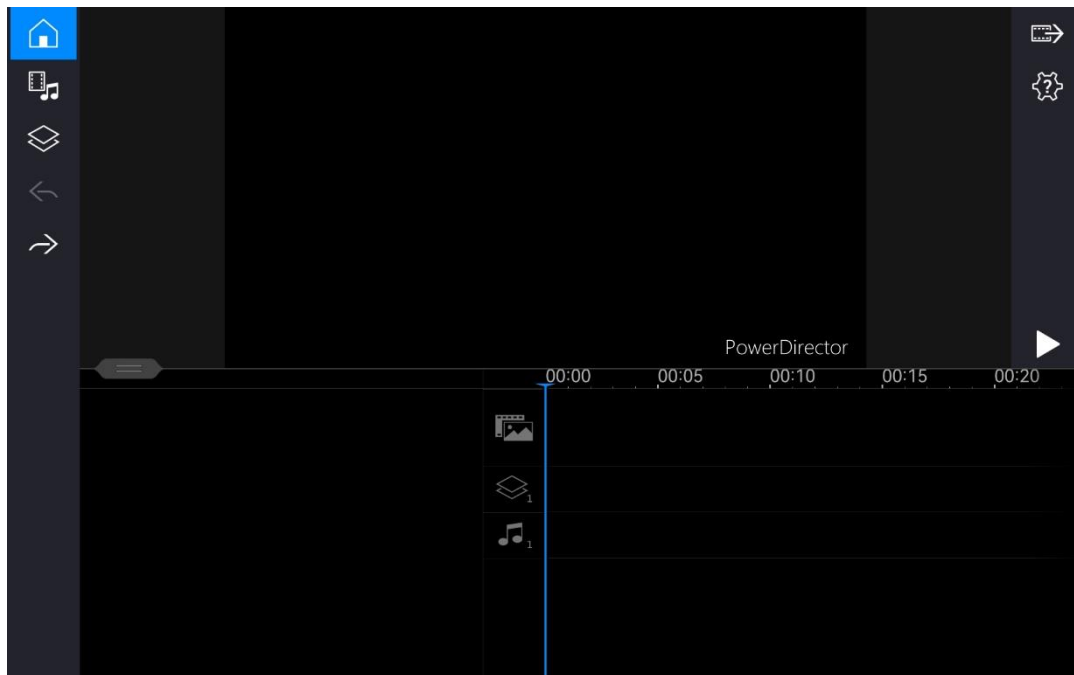
Το PowerDirector ένα εύχρηστο πρόγραμμα δημιουργίας βίντεο, το οποίο μπορεί να δώσει τη δυνατότητα στα παιδιά να φτιάξουν τις δικές τους ψηφιακές αφηγήσεις, χωρίς να αποθαρρυνθούν. Το ψηφιακό περιβάλλον δεν είναι ιδιαίτερα ελκυστικό στα νήπια, καθώς η επιφάνεια εργασίας έχει μούρο και άσπρο χρώμα, γεγονός που δεν αποτρέπει τα παιδιά να ασχοληθούν με αυτό. Παρόλα αυτά, έχει λίγα και ευδιάκριτα εικονίδια, όπου τα παιδιά μαθαίνουν να τα αναγνωρίζουν εύκολα και να τα χρησιμοποιούν, ώστε να εισάγουν το ψηφιακό υλικό για τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης. Επιπλέον το πρόγραμμα λειτουργεί σε tablet, το οποίο τα παιδιά μπορούν να χειριστούν επιδέξια.







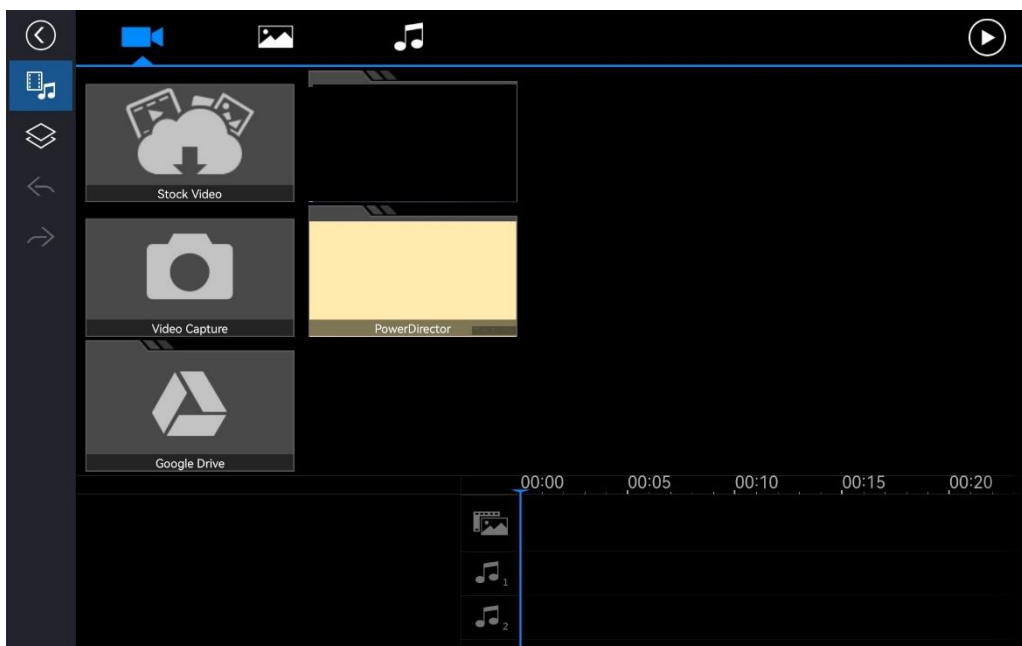
Ανοίγοντας το πρόγραμμα δίνεται η επιλογή για τη δημιουργία νέας εργασίας, πατώντας **new project** και ορίζοντας τις διαστάσεις που θέλουμε να έχει το βίντεο που πρόκειται να δημιουργηθεί.



Στη συνέχεια γίνεται η εισαγωγή στη κεντρική σελίδα του προγράμματος.



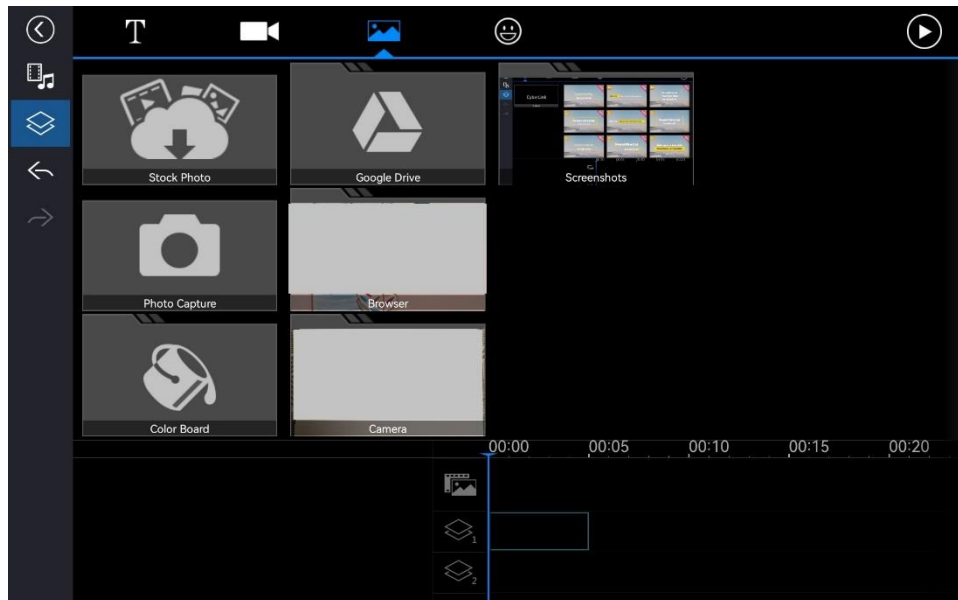
Από το κεντρικό μενού επιλέγουμε το ακόλουθο εικονίδιο , με το οποίο μετακινούμαστε στην επιφάνεια εργασίας που μας επιτρέπει να επιλέξουμε το είδος του αρχείου που θέλουμε να εισάγουμε, όπως βίντεο , εικόνα  ή αρχείο ήχου .



Στη συγκεκριμένη ψηφιακή αφήγηση, αρχικά επιλέξαμε να τοποθετήσουμε μία κενή διαφάνεια, με σκοπό να γράψουμε τον τίτλο της αφήγησης.


Για αυτό το λόγο επιλέξαμε το εικονίδιο εισαγωγής εικόνας και στη συνέχεια την επιλογή

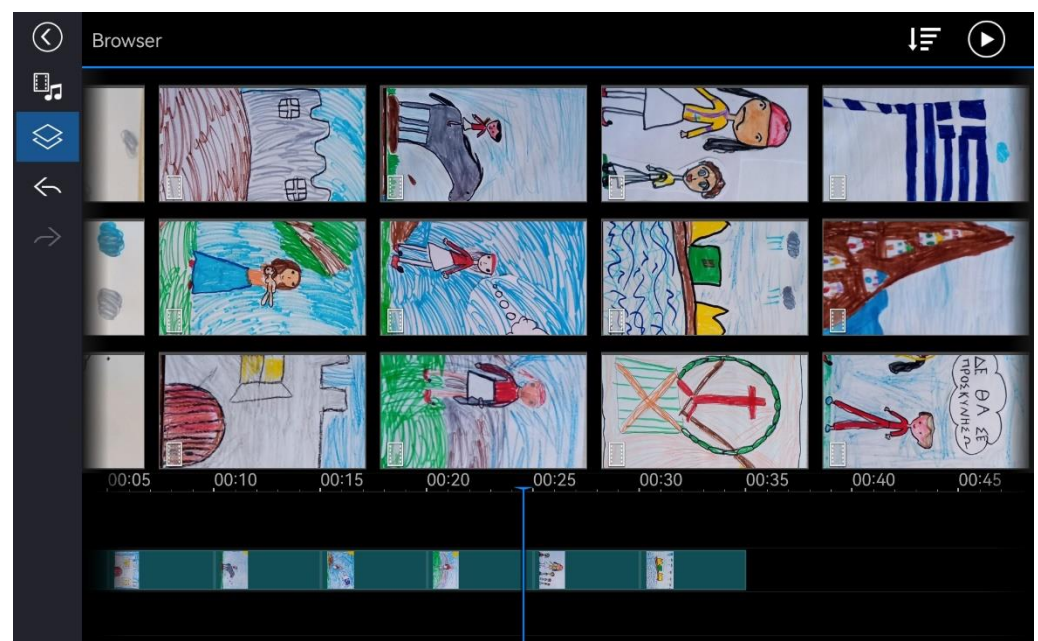
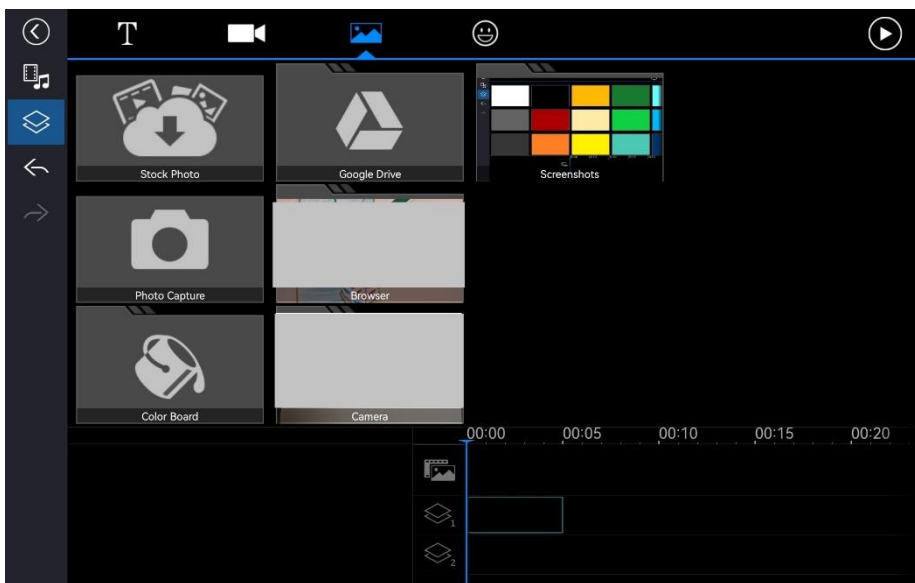
Colorboard .



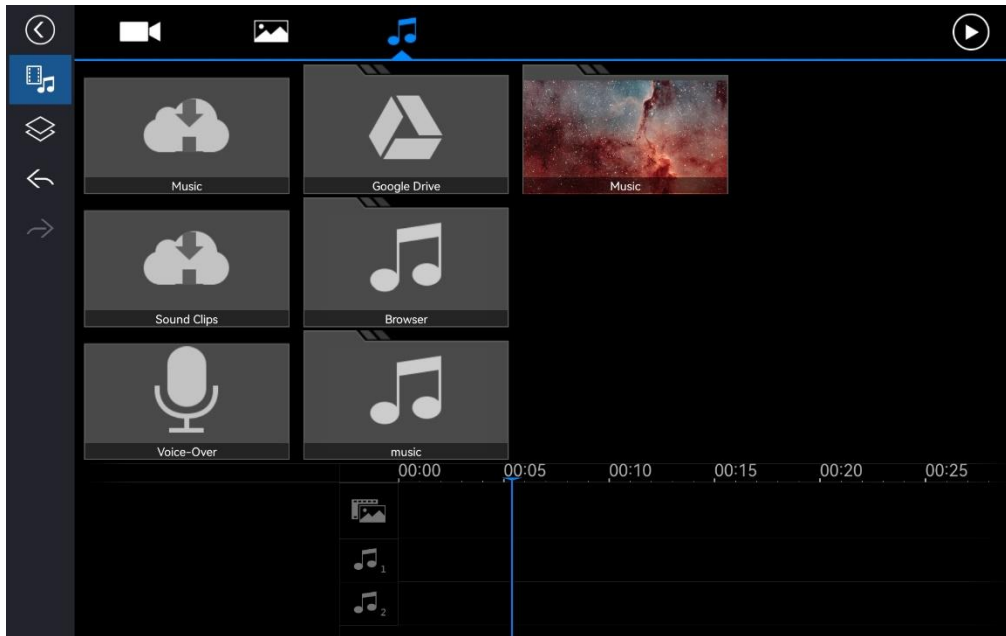
Έπειτα διαλέξαμε τη διαφάνεια της αρεσκείας μας πατώντας πάνω στην εικόνα και διαπιστώνοντας την εισαγωγή της, καθώς εμφανίζεται στο κάτω μέρος της επιφάνειας εργασίας όπου μπορούμε να παρακολουθούμε και να προσαρμόζουμε κάθε εισαγωγή αρχείου ανάλογα με τη διάρκεια που θέλουμε να παραμείνει στην οθόνη.



Στη συνέχεια γίνεται η εισαγωγή των εικόνων που έχουν δημιουργηθεί από τα παιδιά, οπότε πατώντας στο παρακάτω βελάκι , επιστρέφουμε στην προηγούμενη επιφάνεια εργασίας και από το εικονίδιο browser γίνεται η εισαγωγή των εικόνων που έχουμε σαρώσει και είναι αποθηκευμένες στο tablet.





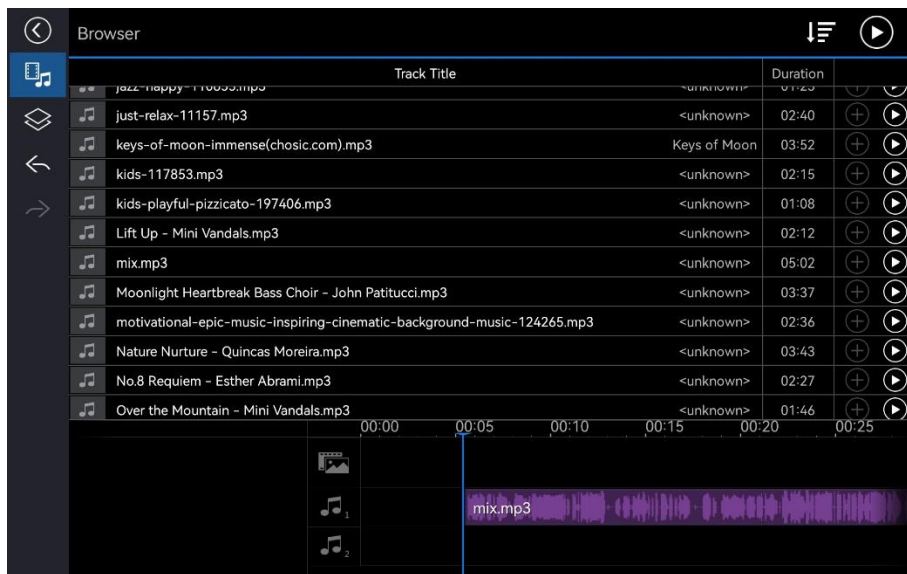
Όταν ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία, ακολουθεί η εισαγωγή της ηχογραφημένης αφήγησης, της μουσικής και των ηχητικών εφέ, τα οποία αποτελούν αρχεία ήχου και εισάγονται πατώντας το εικονίδιο με τις νότες και στη συνέχεια το εικονίδιο **Browser**, που μας επιτρέπει να επιλέξουμε αρχεία ήχου που είναι αποθηκευμένα στο Tablet



Μετά από αυτή την επιλογή εμφανίζονται τα αρχεία ήχου που έχουμε αποθηκεύσει.



Με το σύμβολο της πρόσθεσης  μπορούμε να εισάγουμε τον ήχο που επιθυμούμε, ενώ με το  play να ακούσουμε το αρχείο πριν το τοποθετήσουμε στη αφήγηση.

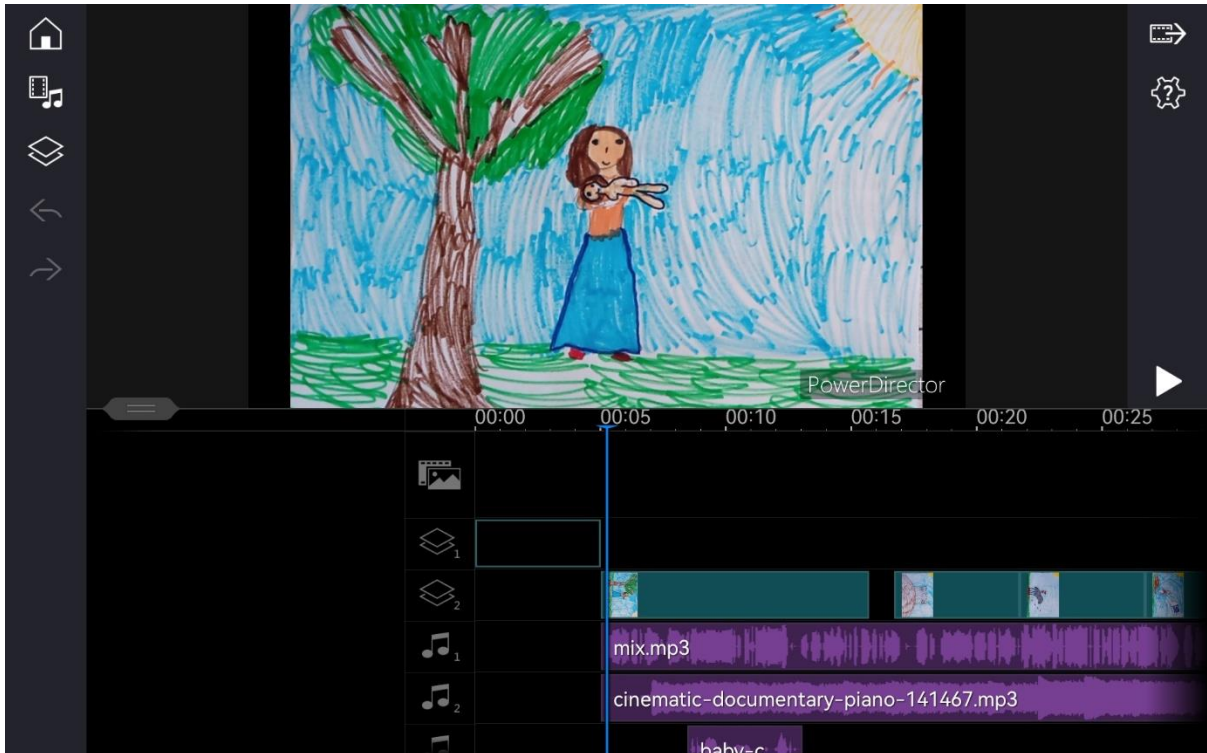


Πηγαίνοντας στην αρχική επιφάνεια εργασίας μπορούμε να κάνουμε ρυθμίσεις και να ελέγξουμε τι έχουμε κάνει μέχρι εκείνη τη στιγμή, πατώντας το play




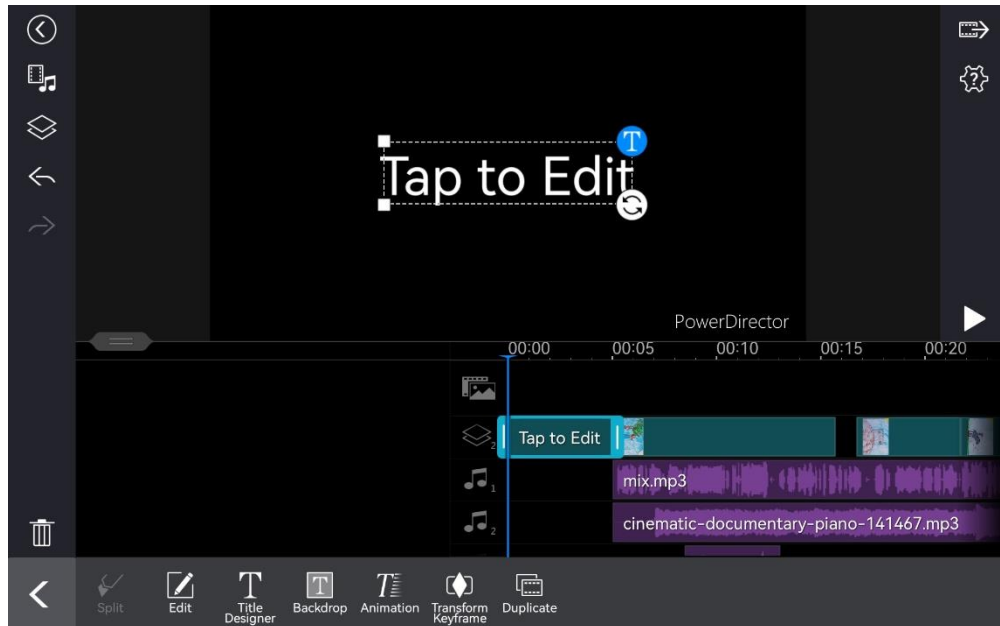
Είναι σημαντικό να αναφέρουμε ότι, μπορούν να προστεθούν αρχεία ήχου που παίζουν παράλληλα.

Κατά τον ίδιο τρόπο, που αναφέραμε παραπάνω, θα εισάγουμε τη μουσική και τα ηχητικά εφέ. Στη παρακάτω εικόνα μπορούμε να διακρίνουμε την εισαγωγή των τριών παράλληλων ηχητικών αρχείων, αφήγηση, μουσική και ηχητικό εφέ.




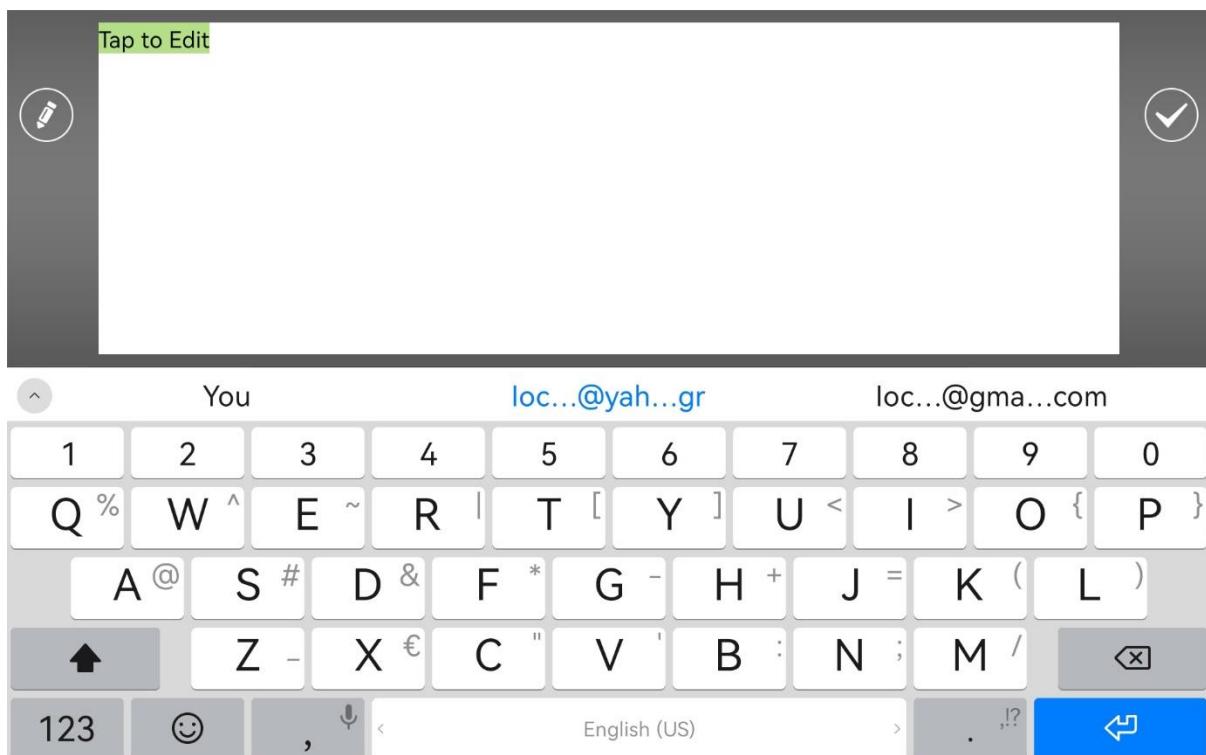
Επίσης, πηγαυνοφέρνοντας τη μπάρα δεξιά κι αριστερά μπορεί να οριστεί σε πιο λεπτό θα αρχίζει και θα τελειώνει ένας ήχος. Το ίδιο μπορεί να γίνει και με τις εικόνες, ορίζοντας τη χρονική διάρκεια εμφάνισης τους.

Επιπλέον υπάρχει δυνατότητα εισαγωγής κειμένου, επιλέγοντας το ακόλουθο εικονίδιο , όπου εμφανίζεται ένα πλαίσιο κειμένου.

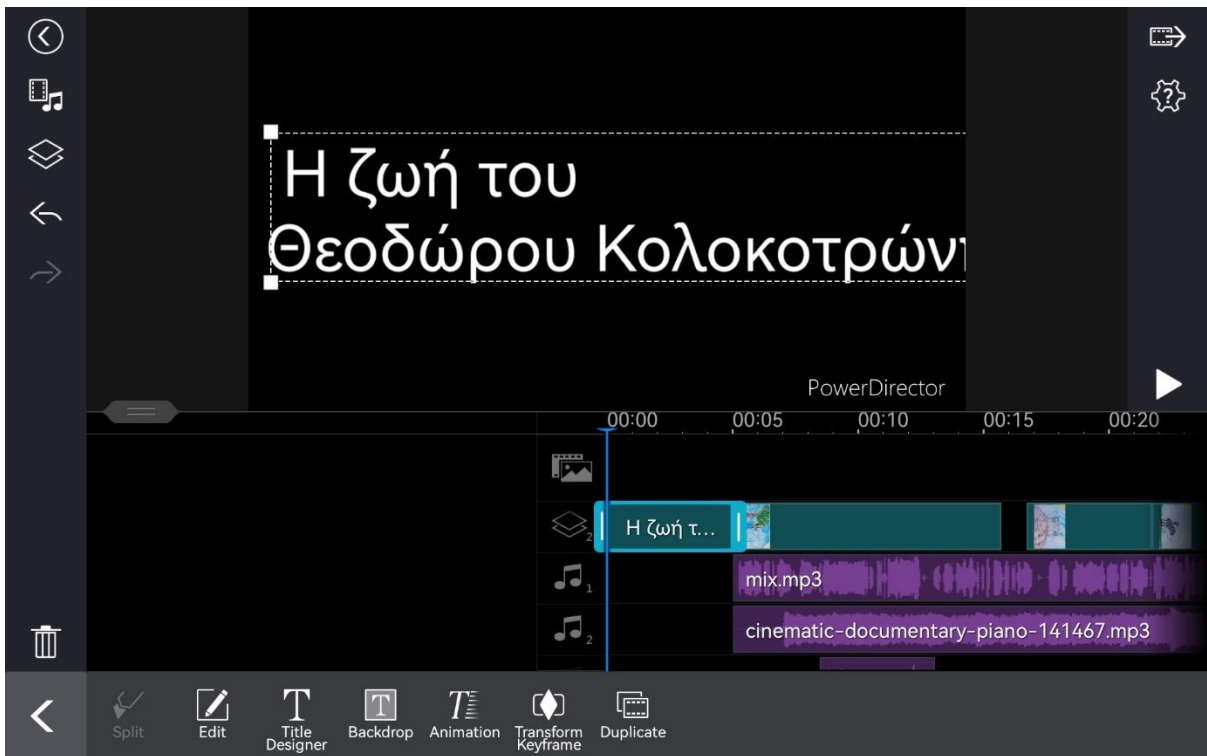


Στη συνέχεια ο χρήστης κάνοντας διπλό κλικ στο πλαίσιο μπορεί να γράψει το κείμενό του και

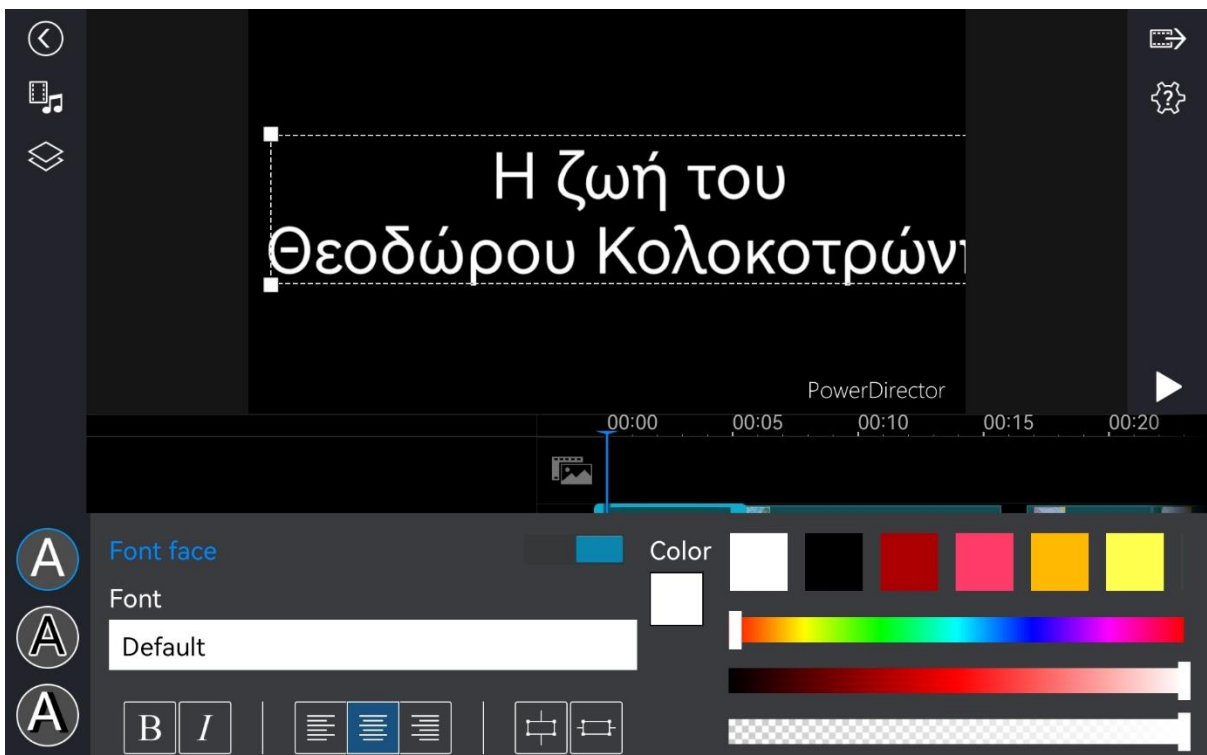
πατώντας αυτό το εικονίδιο ,




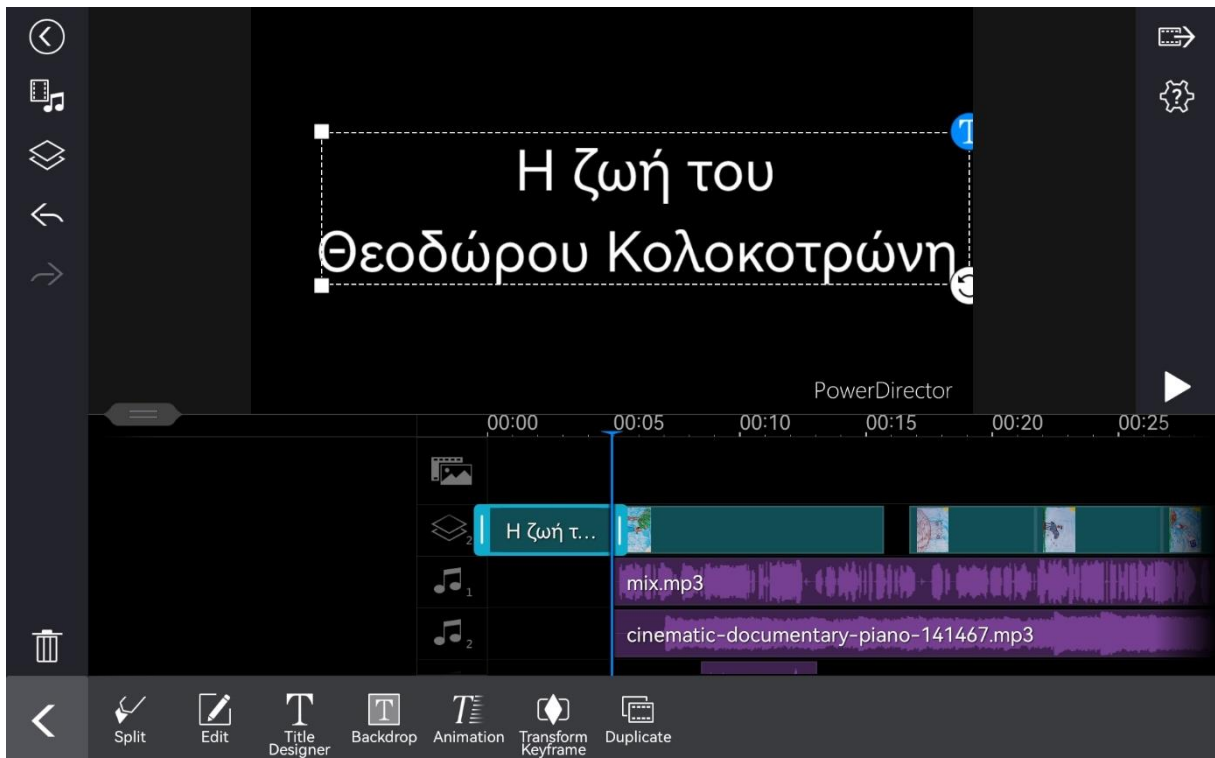
εμφανίζεται στη επιφάνεια εργασίας αυτό που έγραψε,



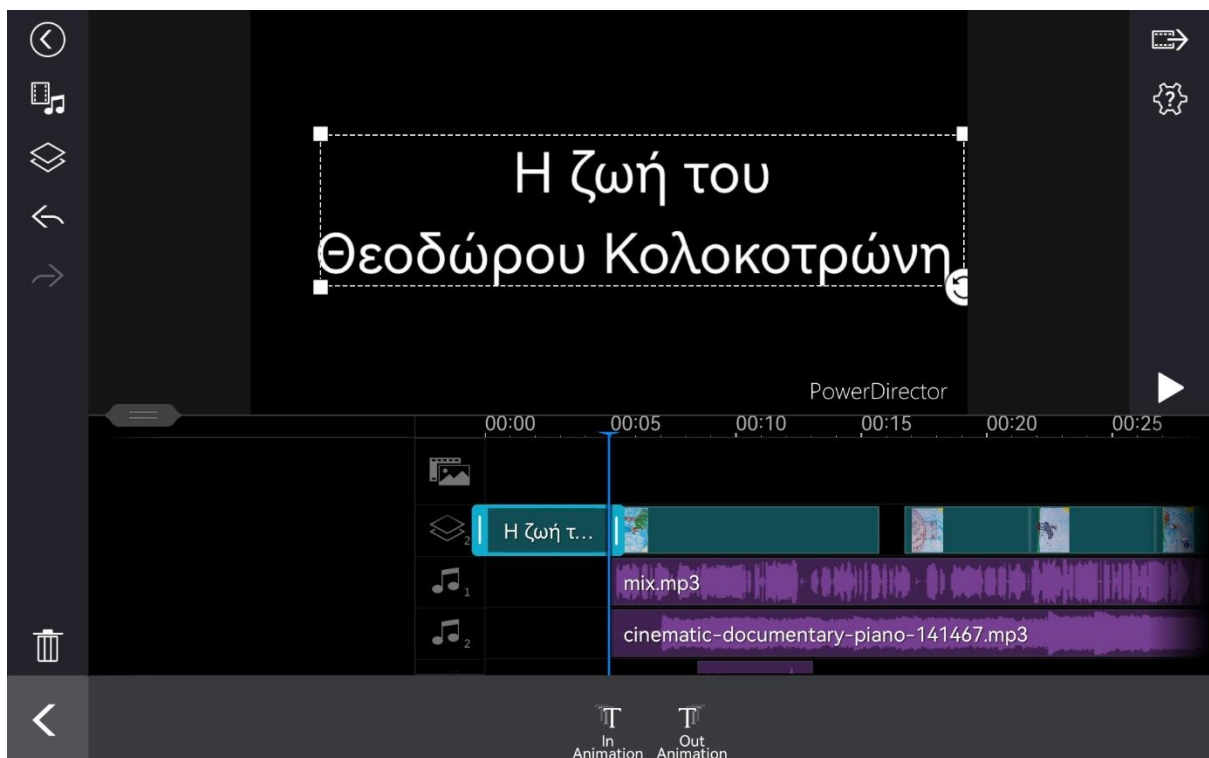
δίνοντας του τη δυνατότητα να τα διαμορφώσει, όπως μπορούμε να δούμε στην παρακάτω εικόνα.



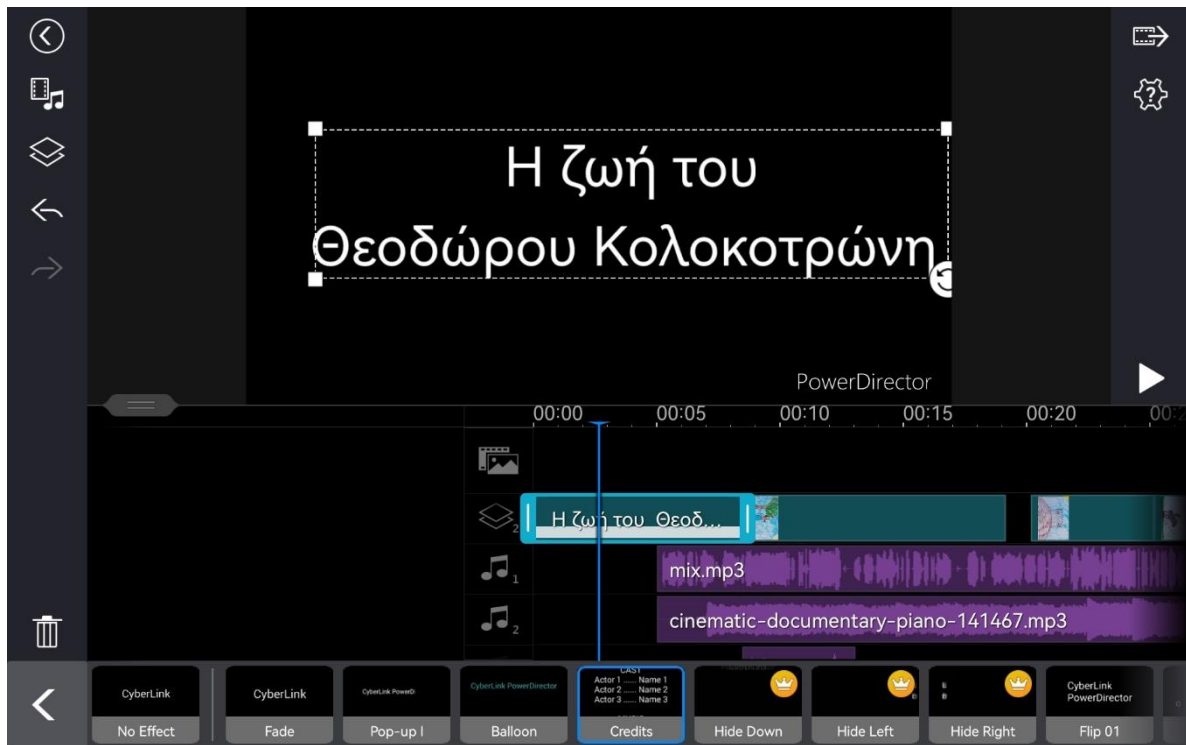
Επιπλέον υπάρχει επιλογή για το πώς θα εμφανίζονται και το πώς θα εξαφανίζονται τα γράμματα από την οθόνη, με τη επιλογή Animation 



Η επιλογή In animation, αφορά στην εισαγωγή των γραμμμάτων, ενώ αντιθέτως η επιλογή Out Animation, την έξοδό τους.



Στην παρακάτω εικόνα βλέπουμε τις επιλογές του Animation, όπως εμφανίζονται στο κάτω μέρος της επιφάνειας εργασίας.



Τελειώνοντας την ψηφιακή αφήγηση προστέθηκαν όλοι όσοι συνέβαλλαν για τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης, με τον ίδιο τρόπο που δημιουργήθηκε και η αρχική διαφάνεια παρουσίασης της αφήγησης.

Το PowerDirector, όπως μπορούμε να διαπιστώσουμε από την παρουσίαση που προηγήθηκε, αποτελεί ένα πρόγραμμα με αρκετά πλεονεκτήματα, καθώς δεν είναι πολύπλοκο και έχει αρκετές δυνατότητες για τη δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης. Επιπλέον οι περισσότερες λειτουργίες του έχουν ευδιάκριτα εικονίδια, που μπορούν να γίνουν κατανοητά από παιδιά προσχολικής αγωγής. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να είναι παρόν, καθ' όλη τη διάρκεια δημιουργίας της ψηφιακής αφήγησης, με ρόλο βοηθητικό και υποστηρικτικό, με σκοπό την αντιμετώπιση δυσκολιών και προβλημάτων. Στη συγκεκριμένη δημιουργία τα παιδιά εργάστηκαν σε μικρές ομάδες και κυρίως δυάδες. Τα παιδιά δεν δυσκολεύτηκαν ιδιαίτερα στη χρήση του προγράμματος, καθώς ήταν αρκετά εξοικειωμένα με τις οθόνες αφής.

6.5. Στάδια δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης

Σενάριο

Αφετηρία μιας ψηφιακής αφήγησης αποτελεί το σενάριο, το οποίο έχει ένα κεντρικό θέμα, όπου στη συγκεκριμένη περίπτωση είναι η ζωή του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη.

Αρχικά, τα παιδιά εξέφρασαν την επιθυμία, το σενάριο της ψηφιακής αφήγησης να είναι το κείμενο του θεατρικού που είχαν παρουσιάσει, στη γιορτή της 25^{ης} Μαρτίου, στο σχολείο. Εξηγήσαμε στα παιδιά ότι για τη δημιουργία μιας καλής ψηφιακής αφήγησης το κείμενο δεν πρέπει να είναι εκτενές και για αυτό το λόγο τα παιδιά συμπεριέλαβαν τα πιο βασικά σημεία από τη ζωή του ήρωα και με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού αποφάσισαν ποια κομμάτια από το κείμενο του θεατρικού θα χρησιμοποιούνταν στην ψηφιακή αφήγηση.

Στη συνέχεια προέκυψε ένα σημαντικό πρόβλημα. Κάποια κομμάτια από το σενάριο ήταν από γνωστό βιβλίο για τη ζωή του Κολοκοτρώνη και εφόσον η ψηφιακή αφήγηση θα δημοσιευόταν, ίσως προκύπταν θέματα πνευματικών δικαιωμάτων. Έτσι, τα παιδιά είχαν την ιδέα να βρούμε το συγγραφέα και να τον ρωτήσουμε αν μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το κείμενό του. Η εκπαιδευτικός έψαξε στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και έστειλε μήνυμα στον συγγραφέα. Πέρασαν δέκα μέρες και δεν υπήρξε καμία απάντηση και για αυτόν τον λόγο, τα παιδιά και η εκπαιδευτικός αποφάσισαν να ξαναγραφτεί το κείμενο.

Τα παιδιά ξεκίνησαν να αφηγούνται τη ζωή του Κολοκοτρώνη, ενώ η εκπαιδευτικός κατέγραφε όλες τις ιδέες. Επηρεασμένα από τον έμμετρο λόγο του αρχικού κειμένου, ζήτησαν από την εκπαιδευτικό αν γινόταν το τελικό να γραφτεί αναλόγως. Έτσι το κείμενο της ψηφιακής αφήγησης γράφτηκε με τις φράσεις των παιδιών, διαμορφωμένες από την εκπαιδευτικό σε έμμετρο λόγο.

Ο τύπος του αφηγητή είναι εξωδιηγητικός – ετεροδιηγητικός, εφόσον δε συμμετέχει στην ιστορία και αφηγείται τα γεγονότα και τη ζωή του ήρωα. Επιπλέον πρόκειται για αφήγηση μηδενικής εστίασης όπου ο αφηγητής είναι παντογνώστης, γνωρίζει σημαντικές πληροφορίες για τους χαρακτήρες, τις οποίες αποκαλύπτει στον αναγνώστη (Κωτόπουλος, 2019). Παρακάτω παρουσιάζετε αναλυτικά το κείμενο της αφήγησης.

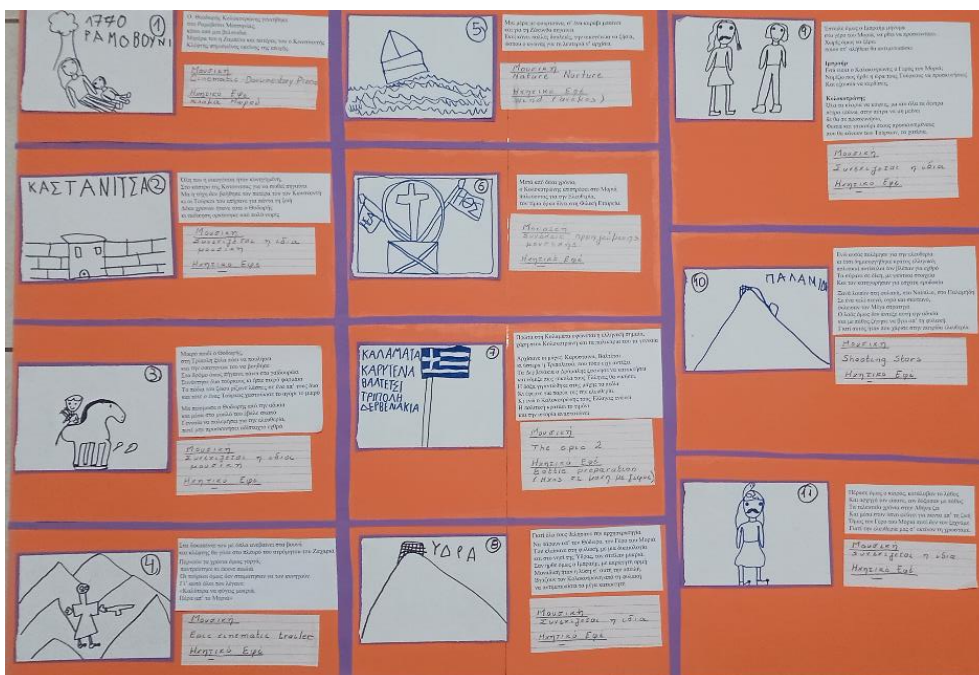
Παρά την καθυστέρηση, ο συγγραφέας μας απάντησε θετικά για τη χρήση του κειμένου του, αλλά δυστυχώς η ηχογράφηση της αφήγησης είχε γίνει.

Ιστοριοπίνακας

Αφού δημιουργήθηκε το σενάριο, στη συνέχεια το χωρίσαμε σε 11 σκηνές και τα παιδιά αποφάσισαν τι εικόνα θα έχει κάθε σκηνή. Για κάθε σκηνή δημιουργήθηκαν 11 σκίτσα, τα οποία τα παιδιά τα αριθμίσαν και τα κόλλησαν με τη σειρά σε ένα μεγάλο χαρτόνι.



Στην συνέχεια εξηγήσαμε στα παιδιά ότι σε κάθε σκηνή θα πρέπει να παρουσιάσουμε στον ιστοριοπίνακα κι άλλες πληροφορίες, όπως είναι τα κομμάτια της αφήγησης, οι μουσικές και τα ηχητικά εφέ που χρησιμοποιούνται κάθε φορά. Για αυτό το λόγο ο πίνακας τροποποιήθηκε και δημιουργήθηκε όπως φαίνεται στην εικόνα παρακάτω.



Τα σκίτσα για κάθε σκηνή, τοποθετήθηκαν κάθετα σε ένα τρίπτυχο χαρτόνι και δίπλα από κάθε εικόνα τοποθετήθηκαν απαραίτητες πληροφορίες. Το κείμενο της αφήγησης, το είχαμε εκτυπώσει και χωρίσει σε 11 μέρη και κάθε ένα από αυτά το τοποθετήσαμε δίπλα από το σκίτσο που ταίριαζε. Επιπλέον η εκπαιδευτικός κατέγραψε τις μουσικές και τα ηχητικά εφέ που θα χρησιμοποιούνταν σε κάθε σκηνή και τα παιδιά τα κόλλησαν αντίστοιχα.

Όπως αντιλαμβανόμαστε η δημιουργία του ιστοριοπίνακα, όσον αφορά στην καταγραφή των επιπλέον στοιχείων, όπως είναι η αφήγηση, οι μουσικές και τα ηχητικά εφέ αποτελεί μία διαδικασία που η νηπιαγωγός αναλαμβάνει εξολοκλήρου, καθώς τα παιδιά προσχολικής αγωγής δεν είναι σε θέση να γράψουν τόσο μεγάλα κείμενα, παρά μόνο σύντομες προτάσεις και μεμονωμένες λέξεις, που έχουν νόημα για τα ίδια.

Με τη ολοκλήρωση του ιστοριοπίνακα, τα παιδιά είχαν μπροστά τους όλη την ιστορία και όταν χρειάστηκε να την εικονογραφήσουν ήταν πολύ ξεκάθαρό τι θα έπρεπε να φτιάξουν κάθε φορά. Επιπλέον αντιλαμβάνονταν σε ποια σκηνή άλλαζαν οι μουσικές και τότε υπήρχαν ηχητικά εφέ. Αν και στην αρχή τους φάνηκε λίγο κουραστική αυτή η διαδικασία, τελικά ήταν απόλυτα βοηθητική και απαραίτητη.

Ηχογράφηση

Στην συνέχεια έγινε η ηχογράφηση της αφήγησης, από τα ίδια τα παιδιά και έδειξαν μεγάλο ενθουσιασμό που θα γίνονταν οι αφηγητές. Η ηχογράφηση έγινε με το κινητό της εκπαιδευτικού, τα παιδιά έδειξαν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τη διαδικασία και ανυπομονούσαν να ακούσουν το αποτέλεσμα της ηχογράφησης. Αν κάτι δεν τους άρεσε ή δεν ακουγόταν καλά το ηχογραφούσαν ξανά. Το τελικό αποτέλεσμα ενθουσίασε τα παιδιά.

Μουσική και ηχητικά εφέ

Πριν ξεκινήσουμε την αναζήτηση της μουσικής και των ηχητικών εφέ, η εκπαιδευτικός εξήγησε στα παιδιά ότι σε περίπτωση δημοσίευσης της ψηφιακής αφήγησης στο διαδίκτυο τα παραπάνω θα πρέπει να είναι ελεύθερα πνευματικών δικαιωμάτων. Για αυτό τον λόγο, τα παιδιά με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού αναζήτησαν μουσικές και ηχητικά εφέ, χωρίς πνευματικά δικαιώματα, από την ιστοσελίδα pixabay.

Τα παιδιά άκουγαν την αφήγηση και επέλεγαν τι είδος μουσικής και ηχητικών εφέ ταιριάζει στην κάθε περίπτωση.

Εικονογράφηση

Τα παιδιά χωρίστηκαν σε μικρές ομάδες και καθεμία διάλεγε από τον ιστοριοπίνακα ποια σκηνή θέλουν να ζωγραφίσουν. Δόθηκε μεγάλη σημασία στην ηλικία που βρισκόταν κάθε φορά ο ήρωας, καθώς και στα ρούχα που φορούσαν εκείνη την εποχή. Οι μαθητές χρησιμοποίησαν μολύβι, μαρκαδόρους, ξυλομπογιές και κηρομπογιές. Στο τέλος τα παιδιά σάρωσαν τις ζωγραφιές τους, ώστε να υπάρχουν και σε ψηφιακή μορφή για να μπορέσουν να χρησιμοποιηθούν στην ψηφιακή αφήγηση.

Δημιουργία ψηφιακής αφήγησης

Για την τελική παραγωγή της ψηφιακής αφήγησης χρειάστηκε να γίνει η επιλογή του καταλληλότερου ψηφιακού εργαλείου. Αρχικά, η εκπαιδευτικός παρουσίασε το πρόγραμμα photostage το οποίο παρά τις πολλές δυνατότητες, δεν μπορούσε να γίνει η εξαγωγή βίντεο, διότι χρειαζόταν κάποιο χρηματικό ποσό. Στη συνέχεια, τα παιδιά και η εκπαιδευτικός δοκίμασαν την εφαρμογή power point, αλλά υπήρχε δυσκολία στην εισαγωγή πολλαπλών ήχων και ως εκ τούτου, απορρίφθηκε. Τέλος, για τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα power director, το οποίο έχει αρκετές δυνατότητες και είναι εύκολο στο χειρισμό.

Η εκπαιδευτικός είχε δημιουργήσει τρία αρχεία ένα με τις εικόνες, ένα δεύτερο με τις ηχογραφήσεις και τέλος αυτό με τη μουσική και τα ηχητικά εφέ. Αφού παρουσιάστηκε το πρόγραμμα στα παιδιά και ο τρόπος λειτουργίας του, εργάστηκαν σε μικρές ομάδες, κυρίως δυάδες, για την υλοποίηση της ψηφιακής αφήγησης. Αρχικά, εισήγαν τις εικόνες και στη συνέχεια πρόσθεταν την κατάλληλη ηχογράφηση και τα ηχητικά εφέ. Σε κάποιες σκηνές τα παιδιά έγραψαν ημερομηνίες και τοποθεσίες που εκτυλίσσονταν τα γεγονότα. Στο τέλος, προστέθηκαν οι μουσικές που είχαν επιλεγεί σε προηγούμενο στάδιο. Μετά την ολοκλήρωση της αφήγησης το βίντεο προβλήθηκε στο διαδραστικό πίνακα του σχολείου.

Μετά τη προβολή του βίντεο τα παιδιά θεώρησαν ότι έπρεπε να προσθέσουν κι άλλες εικόνες που τους φάνηκαν απαραίτητες. Έτσι δημιουργήθηκαν άλλες 5 εικόνες και η ψηφιακή αφήγηση τροποποιήθηκε.

Το τελικό αποτέλεσμα χαροποίησε ιδιαίτερος τα παιδιά και δήλωναν συχνά την επιθυμία τους για επανάληψη τη προβολής της.

Κοινοποίηση

Τα παιδιά ολοκληρώνοντας την ψηφιακή αφήγηση εξέφρασαν για άλλη μια φορά την επιθυμία τους να την κοινοποιήσουν σε γονείς, φίλους αλλά και σε άλλα σχολεία. Επιπλέον, πολλές φορές ακούστηκε η φράση: «Κυρία, θα το βάλουμε στο YouTube;».

Αρχικά, η ψηφιακή αφήγηση προβλήθηκε στους γονείς, όπου τα παιδιά παρουσίασαν και τα στάδια δημιουργίας της ψηφιακής αφήγησης. Επιπλέον, διαμοιράστηκε σε κάποια γειτονικά σχολεία και τέλος, ανέβηκε στο διαδίκτυο και συγκεκριμένα στο YouTube. Πριν τη δημοσίευση της ψηφιακής αφήγησης στο διαδίκτυο, υπέγραφαν ότι είναι σύμφωνοι για τη κοινοποίηση του βίντεο.

Στον ακόλουθο σύνδεσμο μπορείτε να δείτε την ψηφιακή αφήγηση, όπως δημιουργήθηκε από τα παιδιά του 7^{ου} Νηπιαγωγείου Ναυπλίου κατά το σχολικό έτος 2023-2024.

<https://www.youtube.com/watch?v=5WmuRPGq4eg>

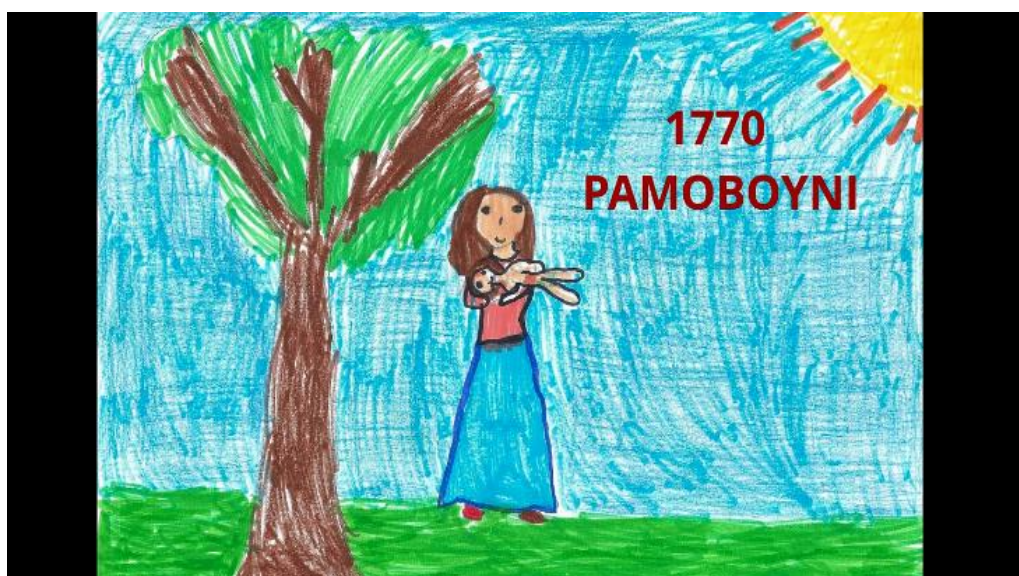


6.6. Το τελικό αποτέλεσμα της ψηφιακής αφήγησης

Σε αυτή την ενότητα γίνεται μια ολοκληρωμένη παρουσίαση της ψηφιακής αφήγησης με τη μορφή ιστοριοπίνακα

Τίτλος: «Η ζωή του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη»

Σκηνή 1



Διάρκεια σκηνής	00: 16. 5 (00:17.00-00:33.5)
Αφήγηση	Ο Θεόδωρος Κολοκοτρώνης γεννήθηκε στο Ραμοβούνι Μεσσηνίας, κάτω από μια βελανιδιά. Μητέρα του η Ζαμπέτα και πατέρας του ο Κωνσταντής Κλέφτης φημισμένος εκείνης της εποχής.
Μουσική	Cinematic documentary piano (από την αρχή της σκηνής μέχρι το τέλος της σκηνής 3)
Ηχητικά εφέ	Κλάμα μωρού (00.20.0 -00:23.6)

Σκηνή 2



Διάρκεια σκηνής	00:18.6 (00:33.6 – 00:52.2)
Αφήγηση	Όλη του η οικογένεια ήταν κυνηγημένη, Στο κάστρο της Κστανίτσας για να σωθεί πηγαίνει Μα η τύχη δεν βοήθησε τον πατέρα του τον Κωνσταντή κι οι Τούρκοι του επήρανε για πάντα τη ζωή Δέκα χρονών ήτανε τότε ο Θοδωρής κι εκδίκηση ορκίστηκε από πολύ νωρίς
Μουσική	Συνεχίζεται η ίδια μουσική
Ηχητικά εφέ	-

Σκηνή 3



Διάρκεια σκηνής	00:28.7 (00:52.3 -01:21.0)
Αφήγηση	Μικρό παιδί ο Θοδωρής, στη Τρίπολη ξύλα πάει να πουλήσει και την οικογένειά του να βοηθήσει Στο δρόμο όπως πήγαινε πάνω στο γαϊδουράκι Συνάντησε δυο τούρκους κι ήπια πικρό φαρμάκι Το πόδια του ζώου ρίξανε λάσπες σε ένα απ' τους δυο και τότε ο ένας Τούρκος χαστούκισε το αγόρι το μικρό
Μουσική	Συνεχίζεται η ίδια μουσική
Ηχητικά εφέ	-

Σκηνή 4



Διάρκεια σκηνής	00:14.8 (01:21.1- 01:35.9)
Αφήγηση	Πείσμωνσε ο Θοδωρής από την αδικία και μέσα στο μυαλό του έβαλε σκοπό Γενναία να πολεμήσει για την ελευθερία, ποτέ μην προσκυνήσει αδίσταχτο εχθρό
Μουσική	Συνεχίζεται η ίδια μουσική
Ηχητικά εφέ	-

Σκηνή 5



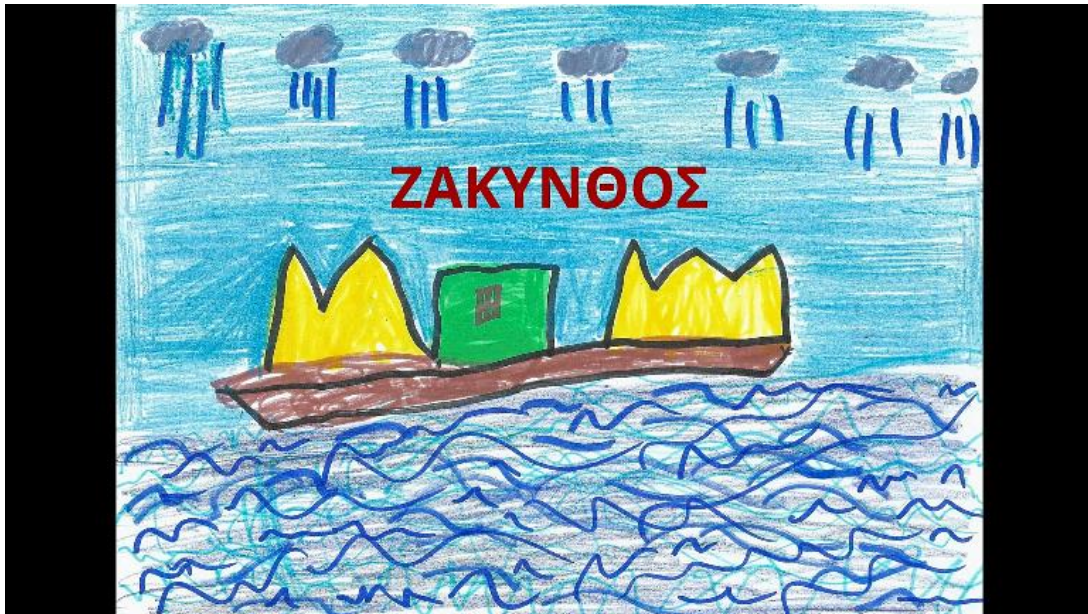
Διάρκεια σκηνής	00:08.5 (01:36.0-01:44.5)
Αφήγηση	Στα δεκαπέντε του με όπλα ανεβαίνει στα βουνά και κλέφτης θα γίνει στο πλευρό του ατρόμητου του Ζαχαριά
Μουσική	Αλλαγή μουσικής Epic cinematic trailer (διαρκεί μέχρι το τέλος της σκηνής 6)
Ηχητικά εφέ	-

Σκηνή 6



Διάρκεια σκηνής	00:17.4 (01:44.6-02:00.0)
Αφήγηση	Περνούν τα χρόνια όμως γοργά, παντρεύτηκε κι έκανε παιδιά. Οι τούρκοι όμως δεν σταμάτησαν να τον κυνηγούν. Γι' αυτό όλοι του λέγανε: «Καλύτερα να φύγεις μακριά. Πέρα απ' το Μοριά».
Μουσική	Συνεχίζεται η ίδια μουσική
Ηχητικά εφέ	-

Σκηνή 8



Διάρκεια σκηνής	00:14.7 (02.01.7-02:16.4)
Αφήγηση	Μια μέρα με φουρτούνα, σ' ένα καράβι μπαίνει και για τη Ζάκυνθο πηγαίνει Εκεί κάνει πολλές δουλειές, την οικογένεια να ζήσει, ώσπου ο αγώνας για τη λευτεριά ν' αρχίσει.
Μουσική	Αλλαγή μουσικής Nature nurture 02:09.1- το τέλος της επόμενης σκηνής
Ηχητικά εφέ	Ήχος ανέμου (02.01.7 - 02:09.0)

Σκηνή 9



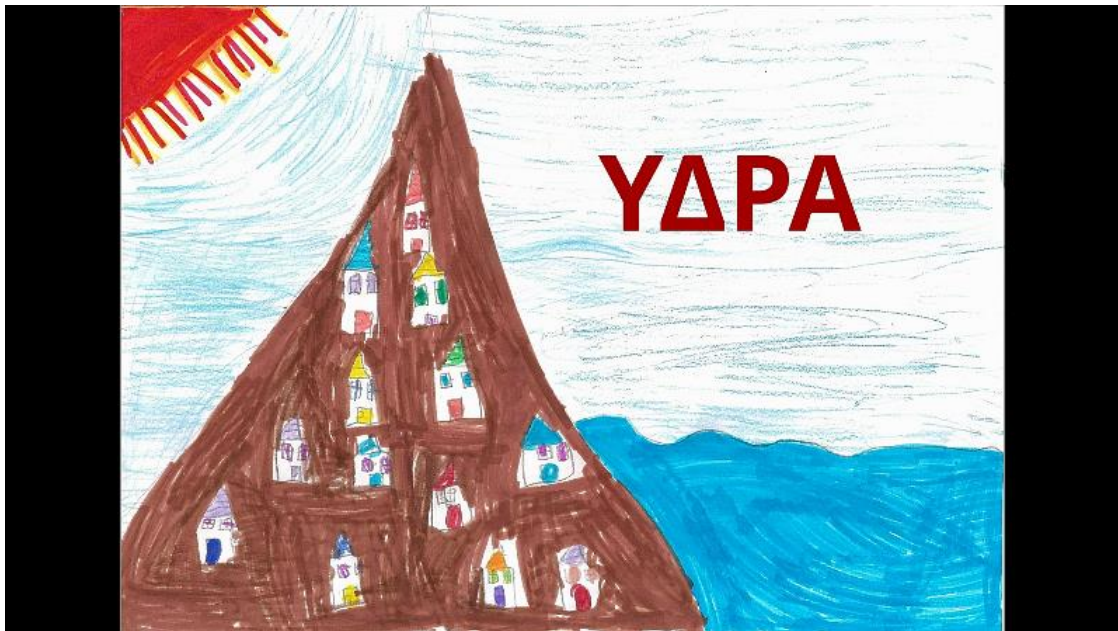
Διάρκεια σκηνής	00:11.0 (02:16.5 – 02:27.5)
Αφήγηση	Μετά από δέκα χρόνια, ο Κολοκοτρώνης επιστρέφει στο Μοριά παλεύοντας για την Ελευθερία, τον τίμιο όρκο δίνει στη Φιλική Εταιρεία
Μουσική	Συνεχίζεται η ίδια μουσική
Ηχητικά εφέ	-

Σκηνή 10



Διάρκεια σκηνής	00:35.1 (02:27.6 – 03:02.7)
Αφήγηση	<p>Πρώτα στη Καλαμάτα υψώνεται η ελληνική σημαία, χάρη στον Κολοκοτρώνη και τα παλικάρια του τα γενναία Αρχίσανε οι μάχες. Καρύταινα, Βαλτέτσι κι ύστερα η Τριπολιτσά, που τόσο είχε αντέξει Τα Δερβενάκια ο Δράμαλης ξεκίνησε να κατακτήσει και νόμιζε πως εύκολα τους Έλληνες θα νικήσει. Η δόξα γιγαντώθηκε στις μάχης τα πεδία Κι έφερνε για παρέα της την ελευθερία. Κι ενώ ο Κολοκοτρώνης τους Έλληνες ενώνει Η πολιτική κρατάει το τιμόνι και την ιστορία αναστατώνει</p>
Μουσική	Αλλαγή μουσικής The epic 2 (02:27.6 – μέχρι το τέλος της σκηνής 13)
Ηχητικά εφέ	Ήχος σπαθιών Battle preparation (02:30.1- 02:44.9)

Σκηνή 11



Διάρκεια σκηνής	00:27.7 (03:02.8 – 03:30.5)
Αφήγηση	Γιατί όλο τους θελήσανε την αρχηστρατηγία Να πάρουν απ' τον Θόδωρο, τον Γέρο του Μοριά Τον κλείσανε στη φυλακή, με μια δικαιολογία και στο νησί της Ύδρας, τον στείλαν μακριά. Σαν ήρθε όμως ο Ιμπραήμ, με ακράτητη ορμή Μοναδική ήταν η λύση σ' αυτή την απειλή. Βγάζουν τον Κολοκοτρώνη από τη φυλακή να αντιμετωπίσει το μέγα κατακτητή
Μουσική	Συνεχίζεται η ίδια μουσική
Ηχητικά εφέ	-

Σκηνή 12



Διάρκεια σκηνής	00:31.7 (03:30.6 – 04:02.3)
Αφήγηση	<p>Έστειλε όμως ο Ιμπραήμ μήνυμα στο γέρο του Μοριά, να ‘ρθει να προσκυνήσει. Χωρίς όμως να ξέρει ποιον στ’ αλήθεια θα αντιμετωπίσει</p> <p>Ιμπραήμ «Εσύ είσαι ο Κολοκοτρώνης ο Γερός του Μοριά; Νομίζω πως ήρθε η ώρα τους Τούρκους να προσκυνήσεις και εξουσία να κερδίσεις».</p> <p>Κολοκοτρώνης «Όλα τα κλαριά να κόψεις, μα και όλα τα δέντρα πέτρα επάνω, στην πέτρα να μη μείνει</p>
Μουσική	Συνεχίζεται η ίδια μουσική
Ηχητικά εφέ	-

Σκηνή 13



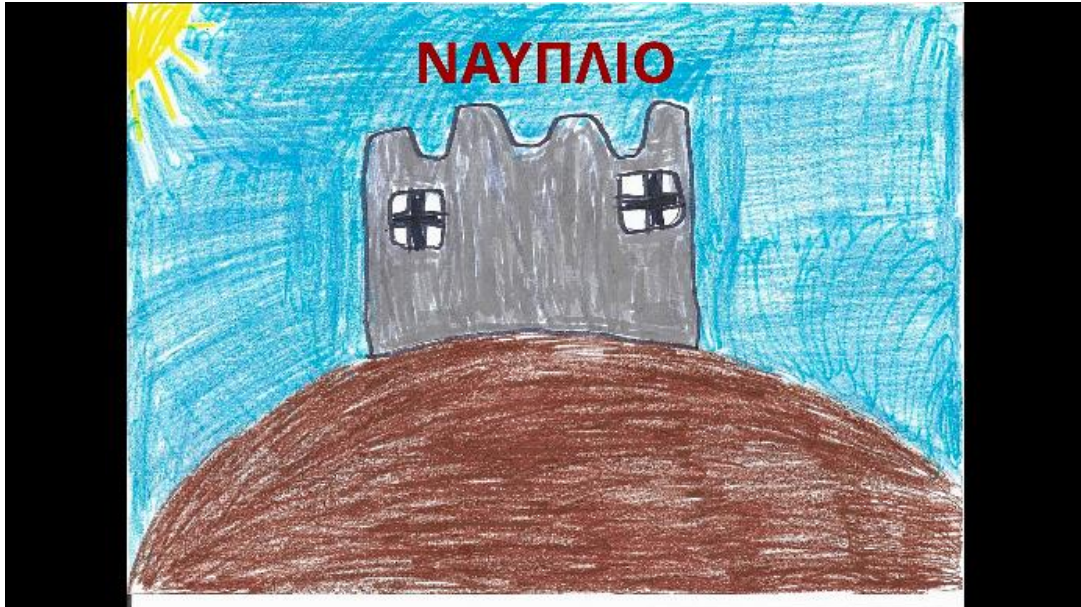
Διάρκεια σκηνής	00:09.3 (04:02.4 – 04:11.7)
Αφήγηση	Δε θα σε προσκυνήσω, Φωτιά και τσεκούρι στους προσκυνημένους που θα κάνουν των Τούρκων, τα χατίρια».
Μουσική	Συνεχίζεται η ίδια μουσική
Ηχητικά εφέ	-

Σκηνή14



Διάρκεια σκηνής	00:17.9 (04:11.9 – 04:29.8)
Αφήγηση	Ενώ αυτός πολέμησε για την ελευθερία πολιτικοί αντίπαλοι τον βλέπαν για εχθρό Το σύρανε σε δίκη, με ψεύτικα στοιχεία Και τον κατηγορήσαν για εσχάτη προδοσία
Μουσική	04:10.8- μέχρι το τέλος της αφήγησης
Ηχητικά εφέ	-

Σκηνή15



Διάρκεια σκηνής	00:19.8 (04:29.9 – 04:49.7)
Αφήγηση	Ξανά λοιπόν στη φυλακή, στο Ναύπλιο, στο Παλαμήδι Σε ένα κελί στενό, υγρό και σκοτεινό, έκλεισαν τον Μέγα στρατηγό. Ο λαός όμως δεν άντεξε αυτή την αδικία και με πάθος ζήτησε να βγει απ' τη φυλακή. Γιατί αυτός ήταν που χάρισε στην πατρίδα ελευθερία.
Μουσική	Συνεχίζεται η ίδια μουσική
Ηχητικά εφέ	-

Σκηνή 16



Διάρκεια σκηνής	00:29.1 (04:49.8 – 05:18.9)
Αφήγηση	Πέρασε όμως ο καιρός, κατάλαβαν το λάθος Και αρχηγό τον είπανε, τον δόξασαν με πάθος Τα τελευταία χρόνια στην Αθήνα ζει Και μέσα στον ύπνο φεύγει για πάντα απ' τη ζωή Όμως τον Γέρο του Μοριά ποτέ δεν τον ξεχνάμε Γιατί την ελευθερία μας σ' εκείνον τη χρωστάμε.
Μουσική	Συνεχίζεται η ίδια μουσική
Ηχητικά εφέ	-

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ

7.1. Παιδαγωγικά οφέλη της ψηφιακής αφήγησης

Η ενασχόληση των παιδιών με τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης, με θέμα «*Η ζωή του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη*», έδωσε στα παιδιά τη δυνατότητα να ασχοληθούν με σημαντικά ιστορικά γεγονότα χρησιμοποιώντας ένα ευχάριστο και ελκυστικό τρόπο. Τα παιδιά κατάφεραν να συλλέξουν και να επεξεργαστούν πληροφορίες που τους ήταν απαραίτητες για την ψηφιακή αφήγηση, αναπτύσσοντας την κριτική σκέψη και την ιστορική ενσυναίσθηση, ενώ παράλληλα αντιλήφθηκαν την εξέλιξη και τις αλλαγές με σα στο χρόνο. Κατά τη διάρκεια της εικονοποίησης της αφήγησης τα παιδιά έπρεπε να ζωγραφίσουν τον ήρωα της ιστορίας ανάλογα με την ηλικία του (παιδί, έφηβος, ενήλικας και ηλικιωμένος), να εντοπίσουν τις διαφορές στα εξωτερικά χαρακτηριστικά σε κάθε χρονολογική περίοδο (με ή χωρίς μουστάκι, χρώμα μαλλιών και ματιών) και τις ενδυματολογικές συνήθειες της εποχής.

Επιπλέον, αναπτύχθηκαν σε μεγάλο βαθμό οι συνεργατικές τους δεξιότητες, καθώς το ένα παιδί βοηθούσε το άλλο σε κάθε στάδιο υλοποίησης της ψηφιακής αφήγησης, αλλά πιο έντονα παρατηρήθηκε στην εικονοποίηση και σύνθεσή της. Άλλο ένα θετικό στοιχείο αποτέλεσε η ηχογράφηση της αφήγησης από τα παιδιά, όπου προσπάθησαν να έχουν καθαρό λόγο, ενώ επίσης παρατηρήθηκε, ότι κάποια παιδιά με δυσκολία άρθρωσης βελτιώθηκαν. Χαρακτηριστικό ήταν το παράδειγμα ενός παιδιού που δεν έλεγε το γράμμα «P» και στην ηχογράφηση το είπε για πρώτη φορά. Γενικότερα, υπήρξε βελτίωση του προφορικού λόγου και ανάπτυξη του λεξιλογίου, μαθαίνοντας μέσα από την ψηφιακή αφήγηση, νέες ορολογίες και λέξεις.

Αρχικά, η δημιουργία του ιστοριοπίνακα θεωρήθηκε από τα παιδιά μία βαρετή διαδικασία. Στη συνέχεια αντιλήφθηκαν τη χρησιμότητά του, ενώ πολλά παιδιά στο ελεύθερο σχέδιο, ανέτρεχαν σε αυτόν και διάλεγαν ποια σκηνή από τη ζωή του Κολοκοτρώνη θα ήθελαν να ζωγραφίσουν. Επίσης, βελτιώθηκαν οι ικανότητες των παιδιών να χωρίζουν ιστορίες σε σκηνές και να τις εικονογραφούν. Αντιλήφθηκαν τον τρόπο που εικονοποιούμε τη σκέψη ενός χαρακτήρα (σύννεφο σκέψης) και τα λεγόμενά του (σύννεφο ομιλίας), στοιχεία τα οποία χρησιμοποίησαν και σε μεταγενέστερες δημιουργίες τους.

Μετά τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης τα παιδιά ζητούσαν συχνά, την προβολή της στο διαδραστικό πίνακα της τάξης, ενώ τεράστια ήταν η επιθυμία τους να κοινοποιηθεί στο διαδίκτυο και συγκεκριμένα στο YouTube, ώστε να έχουν πρόσβαση σε αυτή κι από το

σπίτι τους, αλλά και για να μπορούν να τη μοιραστούν με φίλους και συγγενείς οποιαδήποτε στιγμή.

Μετά την ολοκλήρωση της ψηφιακής αφήγησης και μέχρι το τέλος της σχολικής χρονιάς, τα παιδιά με κάθε αφορμή αναφέρονταν στον Κολοκοτρώνη και τη ζωή του, είτε σε οργανωμένες δραστηριότητες, είτε στο ελεύθερο παιχνίδι τους.

Οι μαθητές απέκτησαν αρκετές γνώσεις και δεξιότητες, τις οποίες κατάφεραν να αφομοιώσουν χωρίς δυσκολία και με έναν πρωτότυπο και δημιουργικό τρόπο. Επιπρόσθετα, μαθητές που δυσκολεύονταν να συγκεντρωθούν και ήταν λιγότερο συμμετοχικοί σε άλλες δραστηριότητες, παρατηρήθηκε ότι για τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης ήταν ιδιαίτερος ενεργητικοί.

Σημαντική βελτίωση εντοπίστηκε στη χρήση των ψηφιακών μέσων, όπως είναι ο Η/Υ, ο σαρωτής, τα λογισμικά και άλλα πολυμέσα. Κατανόησαν ότι ο υπολογιστής μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την εύρεση πληροφοριών, αλλά και τον διαμοιρασμό και την κοινοποίηση αρχείων.

Αναπτύχθηκε η ικανότητά τους στην αποκωδικοποίηση οπτικών μηνυμάτων, διότι μέσα από τη δική τους εμπλοκή στη εικονοποίηση της αφήγησης, αντιλήφθηκαν ότι οι εικόνες θέλουν να μεταδώσουν συγκεκριμένα μηνύματα και πληροφορίες.

Σημαντική ήταν η συμβολή της ψηφιακής αφήγησης στον καλλιτεχνικό εγγραμματισμό τους, όπου αντιλήφθηκαν τις καλλιτεχνικές τους δεξιότητες και την ικανότητά τους να γίνουν οι ίδιοι παραγωγοί ενός έργου τέχνης. Παράλληλα ενισχύθηκε η αυτοαντίληψη και αυτοπεποίθησή τους, για της δημιουργικές τους ικανότητες.

7.2. Συμπεράσματα

Λαμβάνοντας υπόψη το γεγονός, ότι το παραπάνω διδακτικό σενάριο, καθώς και η δημιουργία ψηφιακής αφήγησης, υλοποιήθηκαν από ένα μικρό αριθμό παιδιών, δεν είναι δυνατόν να προβούμε σε γενικεύσεις. Παρόλα αυτά αξίζει να αναφέρουμε ορισμένα συμπεράσματα για την αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης στη διδασκαλία της ιστορίας σε παιδιά προσχολικής αγωγής.

Στη παρούσα εργασία η ψηφιακή αφήγηση δεν χρησιμοποιήθηκε ως μέσο για την μετάδοση πληροφοριών και γνώσεων από την εκπαιδευτικό, αλλά ως ένα δημιουργικό εργαλείο στα χέρια των μικρών παιδιών, που τους έδωσε τη δυνατότητα να δημιουργήσουν την δική τους ψηφιακή αφήγηση με θέμα τη ζωή του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη. Παρότι το θέμα ήταν αρκετά δύσκολο για τα παιδιά, από την αρχή της ενασχόλησής τους με αυτό, υπήρχε μεγάλος ενθουσιασμός, διότι θα γνώριζαν την ιστορία ενός ήρωα της επανάστασης που το άγαλμά του στέκεται εμβληματικό σε κεντρικό σημείο του Ναυπλίου. Παράλληλα, θεωρούμε ότι η δημιουργία της ψηφιακής αφήγηση αποτέλεσε ένα σημαντικό κίνητρο για τα παιδιά, ώστε να παραμείνει αμείωτο το ενδιαφέρον τους για τη συγκεκριμένη θεματική ενότητα. Ενώ υπήρξαν στιγμές κούρασης, τα παιδιά δεν εγκατέλειψαν την προσπάθεια τους και ανυπομονούσαν για το τελικό αποτέλεσμα.

Η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί ένα ισχυρό εργαλείο για τους εκπαιδευτικούς, το οποίο μπορεί να κινητοποιήσει το ενδιαφέρον των παιδιών για διάφορα θέματα. Παράλληλα, όταν τα παιδιά δημιουργούν τις δικές τους ψηφιακές αφηγήσεις ενεργοποιούν όλες τις δεξιότητές τους και μέσω της αλληλεπίδρασης και αλληλοβοήθειας καταφέρνουν να εμβαθύνουν στις θεματικές ενότητες με τις οποίες ασχολούνται. Σκοπός τους είναι η δημιουργία και κοινοποίηση της ψηφιακής αφήγησης.

Τροχοπέδη για τέτοιου είδους εγχειρήματα μπορεί να αποτελέσει ο υλικοτεχνικός εξοπλισμός των νηπιαγωγείων, καθώς πολλά σχολεία υστερούν σε ψηφιακά εργαλεία, παρότι οι ΤΠΕ αποτελούν βασικό στοιχείο αναφοράς του Προγράμματος Σπουδών για το Νηπιαγωγείο. Επιπλέον, πολλοί εκπαιδευτικοί δεν είναι εξοικειωμένοι στη χρήση ψηφιακών εργαλείων, με αποτέλεσμα να μην μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν στην εκπαιδευτική διαδικασία. Για αυτό τον λόγο θα προτείναμε τον εκσυγχρονισμό τόσο των σχολικών μονάδων, όσο και την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στις νέες τεχνολογίες

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον θα είχε, το παρόν εγχείρημα να υλοποιηθεί σε ένα μεγαλύτερο δείγμα παιδιών προσχολικής αγωγής, ώστε να υπάρχει μια πιο εμπειριστατωμένη άποψη σχετικά με τη δημιουργία ψηφιακής αφήγησης στο νηπιαγωγείο. Επίσης θα μπορούσαν να δημιουργηθούν ψηφιακές αφηγήσεις και για άλλα θεματικά πεδία

Βιβλιογραφία

- Alismail, H. A. (2015). Integrate Digital Storytelling in Education. *Journal of Education and Practice*, 126-129. Ανάκτηση 23/04/2024, από <https://eric.ed.gov/?id=EJ1082416>
- Barrett, H. C. (2006). Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool. Στο C. C. et al (Επιμ.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International*, (σσ. 647-654).
- Bicford III, J. H. (2013). Initiating Historical Thinking in Elementary Schools. *Social Studies Research and Practice*, 8(3), σσ. 60-77.
- Boyle, T. (1997). *Design for Multimedia Learning*. NJ: Prentice Hall.
- Bratitsis, T., Kotopoulos, T. & Mandila, K. (2011). Kindergarten children as story Makers: The effect of the digital medium. In F. Xhafa, L. Barolli, M. Köppen (eds). *Proceedings of the IEEE 3rd International Conference On Intelligent Networking and Collaborative Systems – INCoS 2011*, (σσ. 84-91). Fukuoka, Japan. Ανάκτηση 01/06/24, από https://www.researchgate.net/publication/220783068_Kindergarten_Children_as_Story_Makers_The_Effect_of_the_Digital_Medium
- Brooks, L. (2011). *Story Engineering: Mastering the Six Core Competencies of Successful Writing*. USA: WD.
- Bybee, R.W., Taylor, J.A., Gardner, A., Van Scotter, P., Powell, J.C., Westbrook, A. & Landes, N. (2006). *The BSCS 5E Instructional Model: Origins, Effectiveness, and Applications*. Colorado Springs: BSCS. Ανάκτηση 19/06/2024, από https://www.researchgate.net/publication/242363914_The_BSCS_5E_Instructional_Model_Origins_Effectiveness_and_Applications
- Cooper, H. (1995). *History in the early year*. New York: Routledge.
- Cooper, H. (2000). *The Teaching of History in Primary Schools: Implementing the Revised National Curriculum*. London: David Fulton.
- Cooper, H. (2013). *History in the Early Years, 2nd Edition*. London: Routledge.
- Coulter, C., Michael, C. & Poynor, L. (2007, May). Storytelling as Pedagogy: An Unexpected Outcome of Narrative Inquiry. *Curriculum Inquiry*, 37(2), σσ. 103-122. Ανάκτηση 26/06/2024, από https://www.researchgate.net/publication/229549145_Storytelling_as_Pedagogy_An_Unexpected_Outcome_of_Narrative_Inquiry
- Davis, A. (2005). Co-authoring identity: Digital storytelling in an urban middle school. *THEN: Technology, Humanities, Education, & Narrative*. Ανάκτηση 24/04/2024, από [file:///C:/Users/ioanna12/Downloads/32-Submission-211-1-10-20150331%20\(1\).html](file:///C:/Users/ioanna12/Downloads/32-Submission-211-1-10-20150331%20(1).html)
- Frazel, M. (2010). *Digital storytelling guide for educators*. USA: International Society for Technology in Education.
- Garcia, P., & Rossiter, M. (2010). Digital storytelling as narrative pedagogy. In D. Gibson & B. Dodge (Eds.). *Proceedings of SITE 2010--Society for Information Technology &*

- Teacher Education International Conference* (σσ. 1091-1097). San Diego, CA, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Ανάκτηση 05/07/2024, από <https://www.learntechlib.org/p/33500/>
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: A Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Gillw, V. (2005). Potential Applications of Digital Storytelling in. *3rd Twente Student Conference on IT*. University of Twente, Faculty of Electrical Engineering, Mathematics and Computer Science,. Ανάκτηση file:///C:/Users/ioanna12/Downloads/Digital_storytelling_A_meaningful_technology-integ%20(1).pdf 21/04/2024
- Gils, F. v. (2005). Potential Applications of Digital Storytelling in Education. Ανάκτηση 17/04/2024, από https://wwwhome.ewi.utwente.nl/~theune/VS/Frank_van_Gils.pdf
- Grabowski, B. (2009). ICT as an Enabler for Effective Learning Design: Its Evolving Promise. *International Journal for Educational Media and Technology*, 12-23.
- Greene, E. (1996). *Storytelling: Art and Technique: Art and Technique*. ABC-CLIO.
- Gregori-Signes, C. (2010). Practical Uses of Digital Storytelling. *University of Valencia*. Ανάκτηση 23/04/2024, από file:///C:/Users/ioanna12/Downloads/PRACTICAL_USES_OF_DIGITAL_STORYTELLING%20(1).pdf
- Handler Miller, C. (2014). *Digital Storytelling. A creator's guide to interactive entertainment*. New York: Routledge. Ανάκτηση 24/04/2024, από <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780203425923/digital-storytelling-carolyn-handler-miller>
- Hochbruck, W. (1996). "I Have Spoken": Fictional "Orality" in Indigenous Fiction. *College Literature*, 24(2), 132-142. Ανάκτηση 26/06/2024, από <https://www.jstor.org/stable/25112253>
- Hung, C.M., Hwang, G.J. & Huang, I. (2012). A project-based digital storytelling approach for improving students' learning motivation, problem-solving competence and learning achievement. *Educational Technology & Society*, 15(4), σσ. 368-379.
- Jakes D. S. & Brennan J. (2005). *Capturing Stories, Capturing Lives: An Introduction to Digital Storytelling*. Ανάκτηση 20/04/2024, από http://www.jakesonline.org/dst_techforum.pdf
- Kullo – Abbott, T. & Polman, J.L. (2008). Engaging Student Voice and Fulfilling Curriculum Goals with Digital Stories. *THEN Journal: Technology, Humanities, Education & Narrative*(5). Ανάκτηση 01/06/2024, από <https://thenjournal.org/index.php/then/article/view/22>
- Lambert, J. (2013). *Digital Storytelling: Capturing Lives., Creating Community*. New York: Routledge.

- Lee, P. (2016). Historical literacy and transformative history. Στο D. S. Perikleous (Επιμ.), *The Future of the Past. Why History Education matters*. Association for historical dialogue and Research.
- Lightfoot, C., Cole, S. & Cole, M. (2022). *Η Ανάπτυξη των Παιδιών*. Αθήνα: Gutenberg.
- Lugmayr, A., Sutinen, E., Suhonen, J. et al. (2017). Lugmayr, A., Sutinen, E., Suhonen, J. et al. *In Multimedia tools and Association*, 7, 15707–15733. Ανάκτηση 27/04/2024, από <https://link.springer.com/article/10.1007/s11042-016-3865-5>
- Mangione, G. R., Orciuolim F., Pierri, A., Ritrovato, P., & Rosciano, M. (2011). A New Model for Storytelling Complex Learning Objects. *In 2011 Third International Conference* (σσ. 836-841). IEEE.
- McLellan, H. (2007). Digital storytelling in higher education. *Journal of Computer in High Education*, 19, 65-79.
- Meadows, D. (2003). Digital Storytelling: Research-Based Practice in New Media. *Visual Communication*, 2, σσ. 189-193. Ανάκτηση 17/04/2024, από <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1764712>
- Meirieu, P. (2003). L'évolution du statut de l'image dans les pratiques pédagogiques. *2e Rencontres Nationales de CDIDOC*. Ανάκτηση 25/05/2024, από <https://www.meirieu.com/ARTICLES/educationalimage.pdf>
- Mindes, G. (2005, September). Social Studies in Today's Early Childhood Curricula. *Beyond the Journal . Young Children on the Web*. Ανάκτηση 25/05/2024, από https://ocw.umb.edu/early-education-development/eec-preschool-learning-standards-and-guidelines/social-science-readings/Social%20Studies%20in%20Early%20Childhood%20Curricula.pdf/at_download/file.pdf
- Ohler, J. B. (2013). *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity*. Corwin Press.
- Olson, D. R., Torrance, N. (1991). *I want this title to be available as an eBook*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ong, W. J. (1980). Literacy and Orality in Our Times. *Journal of Communication*, 30(1), 197–204. Ανάκτηση 25/06/2024, από <https://academic.oup.com/joc/article-abstract/30/1/197/4372038?redirectedFrom=PDF>
- Ong, W. J. (1982). *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. London and New York: Routledge. Ανάκτηση 25/05/2024, από https://monoskop.org/images/d/db/Ong_Walter_J_Orality_and_Literacy_2nd_ed.pdf
- Papadimitriou E., Kapaniaris A., Zisiadis D., & Kalogirou E. (2013). Digital Storytelling in Kindergarten: An Alternative Tool in Children's Way of Expression. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 4, 389-396.
- Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas*. New York, USA: Basic Books, Inc.

- Papert, S. (1991). *Νοητικές Θύελλες*. Αθήνα: Οδυσσέας.
- Porter, B. (2004). *DigiTales: The Art of Telling Digital Stories*. USA: Bernajean Porter.
- Ranieri, M. (2003). How to Make Digital Storytelling with Mobile Phone. Ανάκτηση 21/04/2024, από <https://www.slideshare.net/MariaRanieri1/digital-storytelling-with-mobile-phone>
- Robin, B. R. & Mcneil, S. (2012). What Educators Should Know about Teaching Digital Storytelling. *Digital Education Review*(22), σσ. 37-51. Ανάκτηση 18/04/2024, από https://www.researchgate.net/publication/260863211_What_Educators_Should_Know_about_Teaching_Digital_Storytelling
- Robin, B. R. (2006). The Educational Uses of Digital Storytelling. In C. Crawford, R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber, & D. Willis (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006*, σσ. 709-716. Ανάκτηση 17/04/2024, από <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1644250>
- Robin, B. R. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. *Theory into Practice*, σσ. 220-228. Ανάκτηση 16/04/2024, από <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00405840802153916?scroll=top&needAccess=true>
- Sadik, A. (2008). Digital Storytelling: A Meaningful Technology-Integrated Approach for Engaged Student Learning. *Educational Technology Research and Development*, 56, σσ. 487-506.
- Snelson, C.& Sheffield, A. . (2009). Digital Storytelling in a Web 2.0 World. *TCC*, 159-167.
- Yuksel-Arslan,P., Yildirim, S. & Robin, B.R. (2016). A phenomenological study: teachers' experiences of using digital storytelling in early childhood education. *Educational Studie*, 42(5), σσ. 427-445.
- Γιαννικοπούλου, Α. (1994). Η Αφήγηση και οι Τεχνικές της στην Προσέγγιση της Παιδικής Λογοτεχνίας στο Νηπιαγωγείο. (Βιβλιογωνία, Επιμ.) *Επιθεώρηση Παιδικής Λογοτεχνίας*, 9, σσ. 62-70.
- Γκουτσιουκώστα, Ζ. (2015). Ψηφιακή Αφήγηση: Ένα Πολλά Υποσχόμενο Διδακτικό Εργαλείο για την Γόνιμη Ενσωμάτωση των Τ.Π.Ε. στη Διδακτική της Λογοτεχνίας. *Πρακτικά Εργασιών 4ου Πανελλήνιου Συνέδριου " Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία" της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης ΤΠΕ στην Εκπαίδευση (ΕΤΠΕ)*. Θεσσαλονίκη: Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης & Πανεπιστήμιο Μακεδονίας.
- Γούλιου, Χ. (2020). *Η Εκπαιδευτική Αξία της Ψηφιακής Αφήγησης - Κριτική Επισκόπηση και Ανάλυση Λογισμικών*. Μεταπτυχιακή Εργασία, Παιδαγωγικό Τμήμα δημοτικής Εκπαίδευσης, ΠΜΣ: Επιστήμες της Αγωγής - Εκπαίδευση με Χρήση Νέων Τεχνολογιών, Ρόδος.
- Γραμματάς, Θ. (n.d.). *Παιδαγωγική Αξιοποίηση της Αφήγησης σε Σύγχρονο Εκπαιδευτικό Περιβάλλον*. Ανάκτηση 26/05/2024, από

<https://theodoregrammatas.com/el/%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B1%CE%B3%CF%89%CE%B3%CE%B9%CE%BA%CE%AE-%CE%B1%CE%BE%CE%B9%CE%BF%CF%80%CE%BF%CE%AF%CE%B7%CF%83%CE%B7-%CF%84%CE%B7%CF%82-%CE%B1%CF%86%CE%AE%CE%B3%CE%B7%CF%83%CE%B7%CF%82/>

- Δάγκας, Α. (2004). *Φοιτητικές Σημειώσεις Κοινωνικής Ιστορίας: Διδασκαλία της Ιστορίας στα Νήπια*. Τεύχος 2, Θεσσαλονίκη: Υπηρεσία Δημοσιευμάτων Α.Π.Θ.
- Καπλάνογλου, Μ. (2012). *Παραμύθι και Αφήγηση στην Ελλάδα: Μια παλιά τέχνη σε μια Αθήνα*: Πατάκης.
- Καπλάνογλου, Μ. (2012). *Το Παραμύθι και η Αφήγηση στην Ελλάδα: Μία Παλιά Τέχνη σε Μία Νέα Εποχή*. Αθήνα: Πατάκης.
- Καραζώη, Ε. Α. (2022). *Η Αξιοποίηση της Δημιουργικής Γραφής και της Ψηφιακής Αφήγησης του Παραμυθιού για την Προσωπική και Κοινωνική Αάπτυξη στο Νηπιαγωγείο - Διδακτικές Προσεγγίσεις*. Διπλωματική Εργασία, Σχολή Ανθρωπιστικών Σπουδών, Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών: Δημιουργική Γραφή, Πάτρα.
- Κόμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις Εκπαιδευτικές Εφαρμογές των Τεχνολογιών Πληροφορίας και των Επικοινωνιών*. Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.
- Κόμης, Β. (2024). *Θεωρίες Μάθησης και Διδακτικές Προσεγγίσεις- Μέρος Α': Θεωρίες Μάθησης και ΤΠΕ*. Στο Πλαίσιο της Πράξης "Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και Εφαρμογή των Ψηφιακών Τεχνολογιών στη Διδακτική Πράξη (Επιμόρφωση Β' Επιπέδου ΤΠΕ) / Β' Κύκλος" του ΙΕΠ.
- Κοτρωνίδου, Ι. & Τόζιου, Τ. (2011). *Η Ψηφιακή Αφήγηση στο Σχολείο. Η Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην καλλιέργεια του Προγραμματισμού και της Επικοινωνιακής Δεξιότητας των Μαθητών*. Θεσσαλονίκη: ΖΗΤΗ.
- Κουκιαΐνη, Μ. (2018). *Το Ψηφιακό Παραμύθι στο Νηπιαγωγείο*. Διπλωματική Εργασία, Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών. Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών: Εκπαίδευση με τη Χρήση Νέων Τεχνολογιών, Ρόδος.
- Κουλουμπή-Παπαετροπούλου, Κ. (1994). *Η Τέχνη της Αφήγησης στο Σχολείο, Φιλαναγνωσία και Παιδική Λογοτεχνία*. Αθήνα: Δελφίνι.
- Κωτόπουλος, Τ. (2019). *Η Τυπολογία του Genette - Ένα Πλήρες Αφηγηματολογικό Μοντέλο*. Ανάκτηση 24/05/2024, από <https://eclass.uowm.gr/modules/document/index.php?course=DIM-GRAFI-EDU111&openDir=/5c6d9f8cvWP0>
- Λεμονίδης, Χ. (2017). *Σύγχρονα Θέματα και Χρήση ΤΠΕ*. Ανάκτηση 20/04/2024, από <https://eclass.uowm.gr/modules/document/index.php?course=ELED163&download=/56979485LSRW/5c0a3f9fCMNy.ppt>
- Μειμάρης, Μ. (2004). *Η Μία και η Άλλη Αφήγηση*. Στο Κ. Κουλουμπή-Παπαετροπούλου, *Η Τέχνη της Αφήγησης*. Αθήνα: Πατάκης.

- Μελιάδου, Ε., Νάκου, Α., Γκούσκος, Δ. & Μειμάρης, Μ. (2011). Ψηφιακή Αφήγηση, Μάθηση και Εκπαίδευση. *στο 6ο Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*. Ανάκτηση 17/04/2024, από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/openedu/article/view/681/693>
- Μπράτιτσης, Θ. (2015). Ψηφιακή Αφήγηση, Δημιουργική Γραφή και Γραμματισμός του 21ου Αιώνα. *Δελτίο Εκπαιδευτικού Προβληματισμού και Επικοινωνίας*. Ανάκτηση 01/06/2024, από <https://impschool.gr/deltio-site/?p=90>
- Ξέστερνος, Μ. (2013). Η Ψηφιακή Αφήγηση στην Εκπαίδευση. *Διεθνείς και Ελληνικές Πρακτικές. Παιδαγωγικός Λόγος*, (1/2013), σσ. 39-60. Ανάκτηση 15/4/2024, από https://www.plogos.gr/TEYXH/2013_1_pdf/3xesternou.pdf
- Παπανικολάου, Ρ & Τσιλιμένη, Τ. (2009). *Η Παιδική Λογοτεχνία στο Νηπιαγωγείο. Θεωρία και Πράξη*. Αθήνα: Καστανιώτης.
- Πεντέρη, Ε. Χ. (2022). *Οδηγός Νηπιαγωγού- Υποστηρικτικό Υλικό. Πυξίδα: Θεωρητικό και Μεθοδολογικό Πλαίσιο - Πρακτικές Εφαρμογές και Διδακτικοί Σχεδιασμοί*. Στο πλαίσιο της Πράξης "Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης" του ΙΕΠ με MIS 503542.
- Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2022). *Πρόγραμμα Σπουδών Προσχολικής Εκπαίδευσης Νηπιαγωγείου*. Στο πλαίσιο της Πράξης «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» του ΙΕΠ με MIS 503542.
- Ρεπούση, Μ. (2004). *Μαθήματα Ιστορίας: από την Ιστορία στην Ιστορική εκπαίδευση*. Αθήνα: Καστανιώτης.
- Σεραφείμ, Κ. & Φεσάκης, Γ. (2010). Εκπαιδευτικές Εφαρμογές Ψηφιακής Αφήγησης: Διδακτική Προσέγγιση για το Νηπιαγωγείο. Στο Α. Τζιμογιάννης (Επιμ.). *Πρακτικά 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου: «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», ΙΙ*, σσ. 521-528.
- Σολομωνίδου, Χ. (2006). *Οι Νέες Τάσεις στην Ελληνική Εκπαιδευτική Τεχνολογία: Επικοδομισμός και Σύγχρονα Περιβάλλοντα Μάθησης*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Σπυροπούλου, Π. (2021). *Ψηφιακή Αφήγηση και Ποίηση στο Νηπιαγωγείο: Δημιουργική Μεταγραφής Ποίησης του Οδυσσέα Ελύτη*. Διπλωματική Εργασία, Σχολή Ανθρωπιστικών Σπουδών, ΜΠΣ Δημιουργικής Γραφής, Πάτρα.
- Τριανταφυλλίδης, Μ. (2006-2008). Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα. Ηλεκτρονικό Λεξικό. Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας. Ανάκτηση 14 Απρίλιος 2024, από https://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/index.html
- Τσισμαλίδου, Κ. (2017). *Προσέγγιση των Ιστορικών Εννοιών & Εκπαίδευση στην Ιδιότητα του Πολίτη στο Πολυπολιτισμικό Νηπιαγωγείο*. Διπλωματική Εργασία. Παιδαγωγική Σχολή. ΔΔΠΜΣ Ψυχοπαιδαγωγική της Ένταξης : Ένα Σχολείο για Όλους, Θεσσαλονίκη.

- Τσοχανταρίδου, Μ. (2023). *Ψηφιακή Αφήγηση και Μαθηματικές Έννοιες στο Νηπιαγωγείο*. Διπλωματική Εργασία. Σχολή Ανθρωπιστικών Σπουδών. Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών: Δημιουργική Γραφή, Πάτρα.
- Φαρδή, Κ. (2013). *Ιστορία και Προσχολική Αγωγή: Από τα Αναλυτικά Προγράμματα στις Εκπαιδευτικές Εφαρμογές*. Διδακτορική Διατριβή., Παιδαγωγική Σχολή, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, ΑΠΘ, Ελλάδα.