

## Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2015)

4ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»



«Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένα σκουπιδάκι...»  
Διδακτικό σενάριο με θέμα τη δημιουργία  
ψηφιακού βιβλίου από νήπια

*Μ. Θεοδωρακάκου*

### Βιβλιογραφική αναφορά:

Θεοδωρακάκου Μ. (2022). «Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένα σκουπιδάκι...» Διδακτικό σενάριο με θέμα τη δημιουργία ψηφιακού βιβλίου από νήπια. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 538–547. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4243>

# «Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένα σκουπιδάκι...»

## Διδακτικό σενάριο με θέμα τη δημιουργία ψηφιακού βιβλίου από νήπια

**Μ. Θεοδωρακάκου**

2<sup>ο</sup> Νηπιαγωγείο Ευξεινούπολης, Πρωτοβάθμια εκπαίδευση Ν. Μαγνησίας,  
maria.theodorakakou@gmail.com

### Περίληψη

Η παρούσα εργασία εστιάζεται στην αξιοποίηση των ΤΠΕ για την προώθηση του πολυγραμματισμού διαμέσου της δημιουργίας ενός ψηφιακού βιβλίου από ομάδα νηπίων. Στο πρώτο μέρος της εργασίας παρουσιάζεται η τρέχουσα κατάσταση με τα νέα μέσα (new media) και την επίδραση τους στην ανθρώπινη επικοινωνία, ειδικά αναφορικά με τη δημιουργία νοημάτων με τη χρήση διαφορετικών τρόπων (modes). Στο δεύτερο μέρος παρουσιάζονται οι αρχές σχεδιασμού που διέπουν το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο που καταρτίστηκε. Το σενάριο περιλαμβάνει τη δημιουργία ενός ψηφιακού βιβλίου με θέμα την ανακύκλωση με τη χρήση διαφόρων εργαλείων λογισμικού (παρουσίασης, εννοιολογικής χαρτογράφησης και δημιουργίας-έκφρασης). Στο τρίτο μέρος της εργασίας περιγράφεται διεξοδικά η υλοποίηση του σεναρίου και αναλύονται οι δραστηριότητες που το απαρτίζουν. Η εργασία ολοκληρώνεται με την αποτίμηση της εφαρμογής του σεναρίου και τη συζήτηση των κυριότερων συμπερασμάτων.

**Λέξεις κλειδιά:** πολυτροπικό ψηφιακό κείμενο, ψηφιακό βιβλίο, Προσχολική Εκπαίδευση

## 1. Εισαγωγή

Η ψηφιακή επανάσταση που συντελέστηκε στο 2ο μισό του 20ου αιώνα είχε πολλές σημαντικές επιπτώσεις. Η πρώτη αφορούσε την ομογενοποίηση διαφορετικών τύπων δεδομένων: Όλοι οι τύποι δεδομένων μπορούσαν να αποθηκευτούν ως δυαδικά ψηφία. Δεύτερο, η παραγωγή και κατανάλωση ψηφιακού περιεχομένου διαφόρων τύπων (π.χ. εικόνα, ήχο, βίντεο), δεν απαιτούσε ξεχωριστή συσκευή (π.χ. δεν χρειάζονται διαφορετικές συσκευές-τεχνολογίες για τη λήψη, αποθήκευση και προβολή μιας φωτογραφίας). Τέλος, ο συνήθης προορισμός του ψηφιακού περιεχομένου που παράγεται δεν είναι το χαρτί αλλά η οθόνη, καθώς η κοινωνία που διαμορφώνεται είναι κοινωνία των πολλαπλών οθονών (multiscreen society).

Τα νέα μέσα που προκύπτουν από την ψηφιακή επανάσταση επιτρέπουν νέες δυνατότητες δημιουργίας και μοιράσματος περιεχομένου και διαμορφώνουν νέα κειμενικά τοπία (textual landscapes) (Carrington, 2005). Τα τοπία αυτά χαρακτηρίζονται από (α) τη μείωση της κυριαρχίας του γραπτού λόγου και (β) την αύξηση της σημασίας της εικόνας (Kress, 2003; Kress & van Leeuwen, 2006). Ο

γραπτός λόγος δεν αποτελεί πλέον το μοναδικό φορέα νοήματος ή όλων των τύπων νοήματος (Hull & Nelson, 2005). Οι νέες επικοινωνιακές πρακτικές που διαμορφώνονται είναι στη βάση τους πολυτροπικές (multimodal), δηλ συνδυάζουν πολλούς τρόπους για τη μετάδοση ενός μηνύματος: προφορικό λόγο, στατική εικόνα, κινούμενη εικόνα και ήχο.

Η διάχυση των τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνίας σε όλες τις ανθρώπινες πρακτικές έχει ως αποτέλεσμα οι νέες επικοινωνιακές πρακτικές που διαμορφώνονται να καθίστανται βαθμιαία και πιο κυρίαρχες. Κατά συνέπεια, για να μπορεί ένας πολίτης να λειτουργήσει αποτελεσματικά σε αυτά τα νέα κειμενικά τοπία θα πρέπει να αναπτύξει νέες δεξιότητες αλφαριθμητισμού. Οι δεξιότητες αυτές περιλαμβάνουν όχι μόνο τους συνήθεις τρόπους (modes) στους οποίους στόχευε παραδοσιακά η εκπαίδευση (δηλαδή προφορικό και γραπτό λόγο), αλλά ταυτόχρονα τη δυνατότητα δημιουργίας νοήματος με άλλους τρόπους όπως ήχος, στατική και κινούμενη εικόνα. Σε αυτή τη λογική η Προσχολική Εκπαίδευση θα πρέπει να συμβάλει καθοριστικά σε δύο επίπεδα: (α) εισάγοντας τα παιδιά στη δημιουργία νοήματος με άλλους τρόπους (π.χ. εικόνα, ήχο, βίντεο) και (β) προωθώντας τη σύνθεση πολλών διαφορετικών τρόπων (εικόνα, αφήγηση, γραπτό κείμενο, βίντεο) για τη δημιουργία ενός συγκροτημένου μηνύματος. Εξ ορισμού, η τεχνολογία μπορεί να παίζει καθοριστικό διαμεσολαβητικό ρόλο σε αυτή τη διαδικασία. Η παρούσα εργασία περιγράφει το σχεδιασμό και την εφαρμογή ενός διδακτικού σεναρίου που αξιοποιεί τις ΤΠΕ προς αυτή την κατεύθυνση.

## 2. Σχεδιασμός διδακτικού σεναρίου

Το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο υπήρξε μέρος ενός εκπαιδευτικού προγράμματος περιβαλλοντικής εκπαίδευσης με θέμα την Ανακύκλωση το οποίο πραγματοποιήθηκε σε Νηπιαγωγείο της πόλης του Βόλου. Πρόκειται για ένα θέμα το οποίο είχε κεντρίσει το ενδιαφέρον των παιδιών και αποτέλεσε απόρροια της ενασχόλησης τους με ποικιλία βιβλίων, τόσο έντυπων όσο και ψηφιακών, σχετικών με την ανακύκλωση.

Στηρίχτηκε σε βασικές αρχές του επικοδομητισμού (Πιαζετική θεωρία) καθώς και της Κοινωνικοπολιτισμικής Θεωρίας (Vygotsky). Ως μέθοδος διδασκαλίας υιοθετήθηκε η ομαδοσυνεργατική, με έμφαση στην ενεργή συμμετοχή των μαθητών και στην εναλλαγή ρόλων μέσα στην ομάδα. Ο ρόλος της νηπιαγωγού ήταν υποστηρικτικός, διευκολυντικός, διαμεσολαβητικός, βοηθητικός, ενισχυτικός και εν μέρει καθοδηγητικός. Ο Η/Υ χρησιμοποιήθηκε τόσο ως εργαλείο οργάνωσης της πληροφορίας όσο και ανακάλυψης και δημιουργίας στο πλαίσιο των καθημερινών δραστηριοτήτων της τάξης.

Το σενάριο περιελάμβανε δραστηριότητες συμβατές με το ΔΕΠΠΣ και το ΑΠΣ για το Νηπιαγωγείο καθώς και με τις σύγχρονες θεωρίες γύρω από τον Γραμματισμό και συγκεκριμένα τη θεωρία των Πολυγραμματισμών και της ψηφιακής αφήγησης. Σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ, τα γνωστικά αντικείμενα που εμπλέκονται είναι τα ακόλουθα: Παιδί και Περιβάλλον (Ανθρωπογενές), Παιδί και Γλώσσα (Γραφή και

γραπτή έκφραση, Ανάγνωση, Προφορική Επικοινωνία), Παιδί και Μαθηματικά, Παιδί και Δημιουργία Έκφραση (Εικαστικά), Παιδί και Πληροφορική.

Σκοπός του σεναρίου ήταν να φέρει τους μαθητές σε επαφή με μια μορφή αφηγηματικού πολυτροπικού κειμένου, την ψηφιακή αφήγηση, και να δημιουργήσουν ένα τέτοιο. Ειδικότερα, οι στόχοι που τέθηκαν ήταν οι κάτωθι:

- να ανασύρουν και να αποτυπώσουν τις αντιλήψεις τους σχετικά με το πώς φτιάχνεται ένα ψηφιακό βιβλίο
- να σειροθετήσουν τις ανακατεμένες εικόνες μιας ιστορίας χρησιμοποιώντας ως κριτήριο τη χρονολογική σειρά
- να περιγράψουν τα γεγονότα μιας οικείας τους ιστορίας με τη βοήθεια εικόνων χρησιμοποιώντας σωστές χρονικές εκφράσεις και λεκτικά σχήματα που συναντώνται στα παραμύθια
- να αντιληφθούν ότι εκτός από το γραπτό λόγο μπορούμε να επικοινωνήσουμε αυτό που θέλουμε να πούμε και με άλλους τρόπους (π.χ. εικόνα, ήχος)
- να εικονογραφήσουν μια σκηνή από μια ιστορία που θα δημιουργήσουν με τη βοήθεια ενός ψηφιακού κολάζ για να συσχετίσουν την εικόνα με το συνοδευτικό προφορικό κείμενο.

Πριν την υλοποίηση του συγκεκριμένου σεναρίου τα παιδιά είχαν ήδη μια σχετική εξοικείωση με διάφορους τύπους αφήγησης, τη δημιουργία ιστοριών και γνώριζαν τη δομή ενός έντυπου βιβλίου. Επίσης, είχαν μια σχετική εξοικείωση με βασικές λειτουργίες των λογισμικών που χρησιμοποιήθηκαν, και ευχέρεια στη χρήση του ποντικιού και ειδικότερα στην διαδικασία διπλού κλικ και σύρσιμο και μεταφορά. Τέλος, είχαν εξοικειωθεί με την εργασία σε ομάδες στα πλαίσια άλλων δραστηριοτήτων .

Επιδίωξη μας μέσα από την οργάνωση των δραστηριοτήτων που ακολουθούν ήταν να εμπλακούν οι μαθητές ενεργά σε μια διαδικασία παραγωγής ψηφιακού πολυτροπικού κειμένου ανιχνεύοντας αρχικά και στη συνέχεια ανακαλώντας και αξιοποιώντας τις προηγούμενες γνώσεις τους γύρω από το πώς δημιουργείται ένα ψηφιακό βιβλίο και τη δομή που πρέπει να έχει. Αρχικά, επιδιώχθηκε τα παιδιά να οργανώσουν και να οπτικοποιήσουν τις γνώσεις και αντιλήψεις που είχαν γύρω από το θέμα. Στη συνέχεια, επιδιώχθηκε μέσα από διαδικασίες σειροθέτησης εικόνων και αναδιήγησης να πειραματιστούν με τη δομή ενός ψηφιακού βιβλίου. Τέλος, επιχειρήθηκε να εστιαστούν στην ιστορία που δημιούργησαν οπτικοποιώντας τη μέσα από την εικονογράφηση των σκηνών της διαμέσου της παραγωγής ενός τελικού προϊόντος με την αντιστοίχιση εικόνας-ήχου και τη σύνθεση ενός ψηφιακού πολυτροπικού κειμένου.

### **3. Υλοποίηση διδακτικού σεναρίου**

Τα λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν για την υλοποίηση του σεναρίου ήταν (α) Εννοιολογικής Χαρτογράφησης (Kidspiration και Insiration) (β) Δημιουργίας και

έκφρασης (TuxPaint) (γ) Παρουσίασης (PowerPoint (δ) Φυλλομέτρησης Ιστοσελίδων (MozillaFirefox) (ε) Πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας (Gimp) και στ) Πρόγραμμα επεξεργασίας ήχου (Audacity).

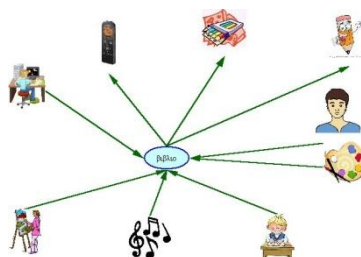
Τα παιδιά εργάστηκαν στη γωνιά του υπολογιστή της τάξης. Ανάλογα με τις απαιτήσεις της δραστηριότητας δούλεψαν τόσο ομαδοσυνεργατικά σε ομάδες των 3-4 όσο και σε ολομέλεια (αφόρμηση, εισαγωγή) Οι ομάδες ήταν ανομοιογενείς ως προς την ηλικία, το φύλο και τη γνωστική ικανότητα.

Παράλληλα με τη γωνιά του Η/Υ μέσα στην τάξη με τον Η/Υ συνδεδεμένο στο διαδίκτυο, αξιοποιήθηκε το ψηφιακό μαγνητόφωνο, έντυπα βιβλία-παραμύθια και παραμύθια σε CD-ROM και κασέτα, καθώς και ιστοχώροι με ψηφιακά παιδικά βιβλία και ιστορίες.

### **Αφόρμηση**

Αφόρμηση στάθηκε μια δίωρη δραστηριότητα με την ευκαιρία της παγκόσμιας ημέρας παιδικού βιβλίου και την ενασχόληση της τάξης με διάφορες μορφές βιβλίου (έντυπου, ψηφιακού) και τρόπους αφήγησης (κασέτα, CD-ROM, βίντεο). Αρχικά, σε επίπεδο ολομέλειας, τα παιδιά κλήθηκαν να ανακαλέσουν στη μνήμη τους μορφές – τρόπους με τους οποίους έχουν δει κάποιο βιβλίο ή έχουν ακούσει μια ιστορία. Ακολούθως, εργάστηκαν σε ομάδες και επεξεργάστηκαν ιστορίες που εντόπισαν σε συγκεκριμένους διαδικτυακούς ιστοχώρους. Αποφασίστηκε από κοινού με τα παιδιά η κατασκευή ενός ψηφιακού βιβλίου της τάξης σχετικό με το θέμα της ανακύκλωσης που ήταν το αντικείμενο επεξεργασίας τη συγκεκριμένη χρονική περίοδο.

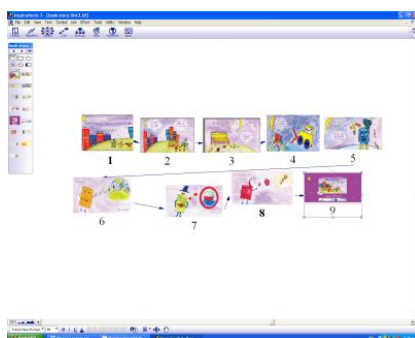
**1<sup>η</sup> Δραστηριότητα: Τι χρειάζομαι για να φτιάξω το δικό μου ψηφιακό βιβλίο**  
Σκοπός της συγκεκριμένης δραστηριότητας ήταν η ανίχνευση των προηγούμενων γνώσεων και αντιλήψεων των παιδιών ως προς τη σύσταση ενός ψηφιακού βιβλίου. Οι πληροφορίες αυτές θα επέτρεπαν στα παιδιά να καταρτίσουν ένα κατάλογο με το υλικό που θα τους ήταν απαραίτητο. Για την υποβοήθηση της δραστηριότητας, οι βιβλιοθήκες του Kidspiration εμπλουτίστηκαν με εικόνες σχετικές με τα θέματα που επιλέχθηκαν. Επιλέγοντας εικόνες από τις σχετικά διαμορφωμένες βιβλιοθήκες, κάθε ομάδα παιδιών δημιούργησε έναν εννοιολογικό χάρτη. Στην εικόνα 1 παρουσιάζεται ένα παράδειγμα δημιουργίας εννοιολογικού χάρτη μιας ομάδας νηπίων. Από τη δραστηριότητα αυτή διαπιστώθηκε ότι ενώ τα παιδιά είχαν προηγούμενες γνώσεις γύρω από το θέμα, ο εννοιολογικός τους χάρτης απεικόνιζε και υλικά που απαιτούνται για τη δημιουργία αναλογικού βιβλίου. (πχ μιογιές και μολύβια).



*Εικόνα 1: Παράδειγμα εννοιολογικού χάρτη με θέμα «τι χρειάζομαι για να φτιάξω το δικό μου ψηφιακό βιβλίο»*

### **2<sup>η</sup> Δραστηριότητα: Τοποθέτησε τις εικόνες της ιστορίας στη σειρά**

Σκοπός της δραστηριότητας ήταν η άσκηση των παιδιών σε χρονικές ακολουθίες. Μετά από ένα υποτιθέμενο “λάθος” της που οδήγησε στο ανακάτεμα των σελίδων, η Νηπιαγωγός προέτρεψε τα παιδιά να τη βοηθήσουν να τις βάλει στη σωστή σειρά, αρχίζοντας από το εξώφυλλο και καταλήγοντας στο οπισθόφυλλο. Εργαζόμενα σε ομάδες, τα παιδιά κλήθηκαν αρχικά να αριθμήσουν τις σελίδες και στη συνέχεια να τοποθετήσουν τις εικόνες στη σωστή σειρά ώστε να αναδιηγηθούν την ιστορία σχηματίζοντας τη διαδρομή «ανάγνωσης» με βέλη στο λογισμικό Inspiration. Η εικόνα 2 παρακάτω απεικονίζει το αποτέλεσμα της εργασίας μιας ομάδας.



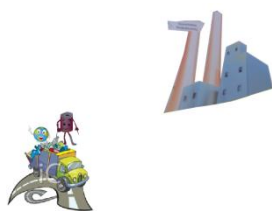
*Εικόνα 2: Στιγμιότυπο οθόνης σειροθέτησης σελίδων βιβλίου*

### **3<sup>η</sup> Δραστηριότητα: Φτιάχνουμε μια ιστορία**

Σκοπός της δραστηριότητας ήταν η παραγωγή μιας ιστορίας με τη συνδρομή της τεχνολογίας. Ειδικότερα, τα παιδιά εργάστηκαν σε μικρές ομάδες για να δημιουργήσουν τη δική τους ιστορία. Η κάθε ομάδα επέλεξε από πλήθος έντυπων εικόνων με σκοπό να ορίσει τους πρωταγωνιστές της ιστορίας της. Μέσα από τις εικόνες αυτές οι ομάδες συνέθεσαν τη δική τους ιστορία με θέμα την ανακύκλωση και προχώρησαν σε ψηφιακή ηχογράφηση της. Σε ολομέλεια, η κάθε ομάδα παρουσίασε την ιστορία της και τα νήπια επέλεξαν μία από αυτές τις ιστορίες για να την ψηφιοποιήσουν σε βιβλίο.

#### 4<sup>η</sup> Δραστηριότητα: Εικονογραφούμε την ιστορία μας

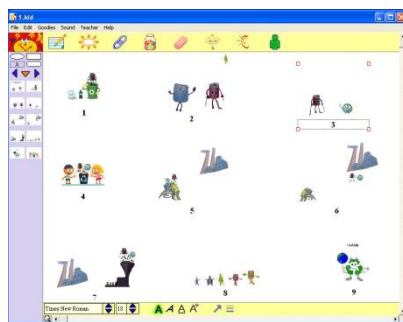
Σκοπός της δραστηριότητας ήταν η δημιουργία μέρος του οπτικού υλικού της ιστορίας από κάθε ομάδα. Χρησιμοποιώντας λογισμικό δημιουργίας-έκφρασης (TuxPaint) η κάθε ομάδα εικονογράφησε 2-3 σκηνές της ιστορίας αξιοποιώντας υλικό από τις βιβλιοθήκες του λογισμικού οι οποίες είχαν κατάλληλα εμπλουτιστεί. Στην εικόνα 3 παρουσιάζεται ένα παράδειγμα εικονογράφησης μιας σκηνής από την ιστορία.



*Εικόνα 3: Παράδειγμα εικονογράφησης σκηνής της ιστορίας*

#### 5<sup>η</sup> Δραστηριότητα: Βάλτε την ιστορία σας στη σειρά

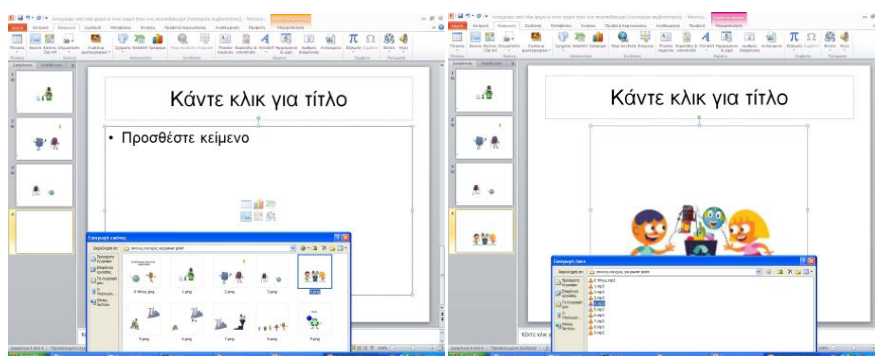
Σκοπός της δραστηριότητας ήταν η τοποθέτηση του οπτικού υλικού σε χρονική αλληλουχία με βάση την ηχογραφημένη ιστορία που είχαν επιλέξει για ψηφιοποίηση. Η προετοιμασία περιλάμβανε τη μεταφορά των εικόνων που είχαν δημιουργήσει οι ομάδες από το λογισμικό Tuxpaint στο λογισμικό Kidspiration από την Νηπιαγωγό. Σε επίπεδο ολομέλειας, τα παιδιά άκουσαν την ηχογραφημένη ιστορία που είχαν επιλέξει να ψηφιοποιήσουν, παρατήρησαν προσεκτικά τις εικόνες που έφτιαξαν όλες οι ομάδες, και κατέληξαν μέσα από συζήτηση στην αντιστοίχιση της κάθε σκηνής με κάθε εικόνα. Σε δεύτερη φάση, η κάθε ομάδα κλήθηκε να αριθμήσει στο λογισμικό Kidspiration όλες συνολικά τις εικόνες που δημιουργήθηκαν στο TuxPaint, να τις τοποθετήσει στη σωστή σειρά με βάση την αρίθμηση και να αναδιηγηθεί την ιστορία. Στην εικόνα 4 παρουσιάζεται παράδειγμα σειροθέτησης των εικόνων της ιστορίας που εικονογράφησαν οι μαθητές.



*Εικόνα 4: Παράδειγμα σειροθέτησης των εικόνων της ιστορίας που δημιούργησαν οι μαθητές*

### 6<sup>η</sup> Δραστηριότητα: Συνθέτουμε το βιβλίο μας

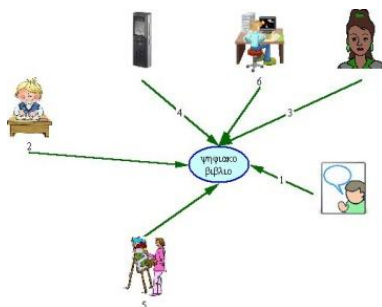
Σκοπός της συγκεκριμένης δραστηριότητας ήταν η σύνθεση των επιμέρους ψηφιακών στοιχείων σε ένα ενιαίο ψηφιακό βιβλίο. Ως συνέχεια της προηγούμενης προεργασίας, η νηπιαγωγός ετοίμασε ένα φάκελο με το πλήρες υλικό (εικόνες, αρχεία ήχου). Η σύμβαση που ακολουθήθηκε ήταν να δοθεί ως όνομα αρχείου εικόνας και ήχου ο αντίστοιχος αριθμός της διαφάνειας πάνω στην οποία θα έπρεπε να εισαχθεί. Ακολούθως, η κάθε ομάδα ανέλαβε να εισάγει στο λογισμικό παρουσίασης 2-3 σκηνές από την ιστορία και το αντίστοιχο αρχείο ήχου με την αφήγηση. Σημειωτέον ότι όλες οι ομάδες εργάστηκαν στο ίδιο αρχείο παρουσίασης, συνεχίζοντας η μια ομάδα το έργο της άλλης. Μετά την ολοκλήρωση της εισαγωγής στοιχείων, η κάθε ομάδα προβάλλει την ιστορία της ώστε να ελέγξει εάν η εισαγωγή εικόνας και ήχου εκτελέστηκε επιτυχώς. Στις εικόνες 5 και 6 παρουσιάζονται δύο στιγμιότυπα της διαδικασίας εισαγωγής εικόνας και ήχου στο λογισμικό παρουσίασης από την εργασία μιας ομάδας. Αφού ολοκληρώθηκε η συνεισφορά της κάθε ομάδας, όλη η τάξη παρακολούθησε σε ολομέλεια το τελικό αποτέλεσμα, εκφράζοντας σχόλια, εντυπώσεις και εμπειρίες..



Εικόνα 5 και 6: Παράδειγμα εισαγωγής εικόνας και ήχου στο λογισμικό παρουσίασης

### 7<sup>η</sup> Δραστηριότητα: Τι χρειαστήκαμε για να φτιάξουμε το βιβλίο μας

Σκοπός της δραστηριότητας ήταν η καταγραφή και αποτύπωση των γνώσεων που κατακτήθηκαν από τα παιδιά στη διάρκεια υλοποίησης του σεναρίου. Τα παιδιά σε ομάδες επανήλθαν στο λογισμικό Kidspiration και κατά το πρότυπο της πρώτης δραστηριότητας και μέσα από τις ειδικά διαμορφωμένες βιβλιοθήκες που είχε προετοιμάσει η Νηπιαγωγός, επέλεξαν εικόνες και έφτιαξαν τον εννοιολογικό χάρτη που απεικόνιζε το τι χρειάστηκαν για να φτιάξουν το ψηφιακό τους βιβλίο, ιεραρχώντας τις εικόνες που εισήγαγαν. Σε σύγκριση με τον εννοιολογικό χάρτη που εκπονήθηκε από τις ομάδες στην αρχή της όλης δραστηριότητας, διαπιστώθηκε ότι στο συγκεκριμένο χάρτη τα παιδιά έκαναν πιο συγκεκριμένες επιλογές, επιλέγοντας εικόνες με μεγαλύτερη ακρίβεια χωρίς (ή με ελάχιστα) περιττά στοιχεία. Στην εικόνα 7 που ακολουθεί παρουσιάζεται παράδειγμα εννοιολογικού χάρτη από ομάδα μαθητών



*Εικόνα 7: Παράδειγμα εννοιολογικού χάρτη από ομάδα μαθητών για το τι χρειαστήκαμε για να φτιάξουμε το ψηφιακό μας βιβλίο*

#### 4. Διαπιστώσεις - Συμπεράσματα

Σε επίπεδο παρώθησης και συμμετοχής, διαπιστώθηκε ότι τα παιδιά ανταποκρίθηκαν επιδεικνύοντας πολύ μεγάλο ενδιαφέρον. Οι δυνατότητες που παρείχε η τεχνολογία ήταν ιδιαίτερα δελεαστικές. Για παράδειγμα, όλα τα νήπια επιδίωκαν να συμμετέχουν χειριζόμενα πληκτρολόγιο και ποντίκι. Παράλληλα, διαπιστώθηκε ότι νήπια που δεν έδειχναν ιδιαίτερο ενδιαφέρον σε συμβατικές δραστηριότητες διατήρησαν αμείωτο ενδιαφέρον και ενεργή συμμετοχή σε όλες ανεξαιρέτως τις δραστηριότητες του σεναρίου. Σε μαθησιακό επίπεδο, παρατηρήθηκε ότι στην πορεία υλοποίησης του σεναρίου η ευκολία ανταπόκρισης των παιδιών ήταν προοδευτικά αυξανόμενη. Θετική ανταπόκριση υπήρξε επίσης σε επίπεδο συνεργασίας, καθώς αντάλασσαν απόψεις, συμμετείχαν στη διαδικασία και βοηθούσαν ο ένας τον άλλο. Οι αρχικοί φόβοι ότι τα νήπια θα αντιμετώπιζαν δυσκολίες με το χειρισμό του λογισμικού παρουσίασης επειδή δεν είχαν πρότερη εξοικείωση με αυτό δεν επιβεβαιώθηκαν: Τα παιδιά ανταποκρίθηκαν με μεγάλη ευκολία αποκτώντας όλο και μεγαλύτερη αυτονομία από διαφάνεια σε διαφάνεια. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε ότι ομάδα μαθητών επιχείρησε και ολοκλήρωσε επιτυχώς τη δημιουργία εξώφυλλου του βιβλίου ξεκινώντας από την ηχογράφηση του τίτλου, περνώντας στην εικονογράφηση του και την εισαγωγή εικόνας και ήχου-κειμένου σχεδόν αυτόνομα, με τη μικρή μόνο συνδρομή της Νηπιαγωγού σε τεχνικά – διαδικαστικά ζητήματα. Η όλη εμπειρία του σεναρίου ήταν τόσο θετική για τα παιδιά ώστε απαίτησαν να προχωρήσει η κάθε ομάδα στη μετατροπή της αρχικής της ιστορίας σε ψηφιακό βιβλίο.

Τέλος, οι εμπειρίες υλοποίησης του σεναρίου από την πλευρά της συγγραφέως ήταν επίσης θετικές. Ωστόσο, επισημαίνεται το γεγονός πως με τον τρόπο που σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε, το σενάριο προϋποθέτει σημαντική προεργασία από τη Νηπιαγωγό προκειμένου να δημιουργηθούν τα κατάλληλα περιβάλλοντα εργασίας στα εκπαιδευτικά λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν καθώς και εξειδικευμένες γνώσεις χειρισμού εφαρμογών επεξεργασίας ήχου και εικόνας (Gimp, Audacity).

## **Βιβλιογραφία**

- Carrington, V. (2005). New textual landscapes, information and early literacy. In J.Marsh, (Ed.). *Popular culture, new media and digital literacy in early childhood* (pp 13-27). London: Routledge.
- Δαφέριμου, Χ., Κουλούρη, Π., & Μπασαγιάννη, Ε. (2006). *Οδηγός Νηπιαγωγού: Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί – δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: ΟΕΔΒ.
- ΕΚΕΒΙ (2015). *Μικρός αναγνώστης - να σου πω μια ιστορία*. <http://www.mikrosanagnostis.gr/istoria.asp>
- Hull, G. A. & Nelson, M. E. (2005). Locating the Semiotic Power of Multimodality. *Written Communication*, 22(2), 224-261.
- Κέντρο Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης Καλαμάτας (2015). *Το όνειρο των σκουπιδιών*, [http://www.kpe-kalamatas.gr/gr\\_pages/oniro.html](http://www.kpe-kalamatas.gr/gr_pages/oniro.html)
- Κέντρο Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης Καλαμάτας (2015). *Μην κλαις Τενεκεδούλα*. [http://www.kpe-kalamatas.gr/gr\\_pages/mikles.html](http://www.kpe-kalamatas.gr/gr_pages/mikles.html)
- Kress, G. (2003). *Literacy in the New Media Age*. London: Routledge.
- Kress, G. & Van Leeuwen, T. (2006). *Reading images. The grammar of visual design, 2nd ed.* London: Routledge.
- ΥΠΕΠΘ. (2001). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο*. ΦΕΚ 1376, άρθρο 6, -τ. Β΄-18/10/2001, 19591-19592.