

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

Τόμ. 1 (2010)

7ο Πανελλήνιο Συνέδριο ΕΤΠΕ «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»



7ο Πανελλήνιο Συνέδριο ΕΤΠΕ  
«Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»

Κόρινθος

23 - 26 Σεπτεμβρίου 2010

ISSN : 2529-0916  
ISBN : 978-960-88359-5-5

Εκπαιδευτικές εφαρμογές ψηφιακής αφήγησης:  
Διδακτική προσέγγιση για το Νηπιαγωγείο

*Κυριακή Σεραφείμ, Γιώργος Φεσάκης*

# Εκπαιδευτικές εφαρμογές ψηφιακής αφήγησης: Διδακτική προσέγγιση για το Νηπιαγωγείο

Κυριακή Σεραφεΐμ, Γιώργος Φεσάκης  
[pose04178@rhodes.aegean.gr](mailto:pose04178@rhodes.aegean.gr), [gfesakis@rhodes.aegean.gr](mailto:gfesakis@rhodes.aegean.gr)  
ΤΕΠΑΕΣ, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

## Περίληψη

Η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί εξέλιξη της απλής αφήγησης με τη χρήση πολυμεσικών και διαδραστικών στοιχείων, η οποία υπόσχεται επιπλέον οφέλη ως μαθησιακή προσέγγιση. Η εμφάνισή της ψηφιακής αφήγησης στο εκπαιδευτικό σκηνικό δημιουργεί μία σειρά από ερωτήματα μεταξύ των οποίων και το πώς μπορεί να γίνει η εξοικείωση των παιδιών με αυτή ώστε να είναι σε θέση να την αξιοποιήσουν σε μαθησιακές δραστηριότητες. Το ζήτημα αυτό ειδικά για την περίπτωση του νηπιαγωγείου είναι το θέμα της εργασίας. Στο άρθρο αρχικά επιχειρείται εννοιολογική αποσαφήνιση του όρου «ψηφιακή αφήγηση», στη συνέχεια, παρουσιάζεται ανασκόπηση σχετικών ερευνών και τέλος περιγράφεται πρόταση διδακτικής προσέγγισης για τη δημιουργία ψηφιακής αφήγησης από παιδιά προσχολικής ηλικίας με την πειραματική της επικύρωση. Σύμφωνα με τα ευρήματα της έρευνας με την προτεινόμενη διδακτική προσέγγιση τα παιδιά προσχολικής ηλικίας μπορούν να δημιουργήσουν ψηφιακές ιστορίες με την υποστήριξη της παιδαγωγού.

**Λέξεις κλειδιά:** ψηφιακή αφήγηση, διδακτική προσέγγιση, προσχολική αγωγή

## Εισαγωγή

Η αφήγηση ιστοριών αποτελεί μία δραστηριότητα οικεία στους περισσότερους συνήθως από συγγενικά και φιλικά πρόσωπα με την οποία συντελείται μεταβίβαση γνώσεων, στάσεων και αξιών από γενιά σε γενιά. Η εισαγωγή των πολυμέσων δημιούργησε μία νέα μορφή αφήγησης, τη ψηφιακή αφήγηση (digital storytelling). Όπως και η αφήγηση έτσι και η ψηφιακή αφήγηση προσδίδει οφέλη στην εκπαιδευτική διαδικασία. Προσφέρει στα παιδιά τη δυνατότητα για περισσότερες δεξιότητες από αυτές της απλής χρήσης των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ).

Ειδικά στην προσχολική εκπαίδευση που η απλή αφήγηση χρησιμοποιείται σε καθημερινή βάση η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να αποκτήσει ιδιαίτερη σημασία αρκεί να βρεθούν αναπτυξιακά κατάλληλα μέσα για την υλοποίησή της. Τα μέσα αυτά θα μπορούσαν να αφορούν τόσο στην απλή διανομή ψηφιακών αφηγήσεων στα παιδιά όσο και στην παραγωγή αφηγήσεων από τα ίδια τα παιδιά. Για την ανάπτυξη όμως της δυνατότητας παραγωγής ψηφιακών αφηγήσεων από τα παιδιά προσχολικής ηλικίας ζήτημα αποτελεί μια κατάλληλη διδακτική προσέγγιση. Από την ανασκόπηση της βιβλιογραφίας φαίνεται ότι δεν προκύπτουν ευρέως αποδεκτές και γνωστές διδακτικές προσεγγίσεις. Η πρόταση μιας τέτοιας διδακτικής προσέγγισης και η πειραματική της επικύρωση αποτελεί στόχο της παρούσας εργασίας. Αρχικά, θα γίνει σύντομη προσπάθεια αποσαφήνισης του όρου «ψηφιακή αφήγηση», ακολουθεί ανασκόπηση της βιβλιογραφίας για το εκπαιδευτικό ενδιαφέρον της ψηφιακής αφήγησης και τις διδακτικές της προσεγγίσεις, στη συνέχεια περιγράφεται προτεινόμενη διδακτική προσέγγιση ειδικά για το νηπιαγωγείο και τέλος περιγράφεται η πειραματική εκπαιδευτική της επικύρωση.

## Ψηφιακή αφήγηση

Καθημερινά ακούμε φίλους να ανακαλούν ευχάριστες στιγμές από την παιδική τους ηλικία, να παραπονιούνται για κάποια αποτυχία, να μοιράζονται τα εξαιρετικά σημεία μίας ταινίας κλπ. Όλα τα παραπάνω αποτελούν παραδείγματα αφήγησης ιστοριών (storytelling) και δείχνουν ότι πρόκειται για έννοια οικεία από την καθημερινή πρακτική. Με την εισαγωγή των πολυμέσων η αφήγηση παίρνει νέα μορφή, αυτή της ψηφιακής αφήγησης. Παρόλο που δίνεται έμφαση στην τεχνολογία των πολυμέσων, η ψηφιακή αφήγηση δεν είναι καινούρια ιδέα. Κατά καιρούς έχει απασχολήσει ερευνητές που την προσεγγίζουν από διαφορετικές οπτικές. Στην βιβλιογραφία υπάρχουν αρκετοί ορισμοί που αποδίδουν τον όρο «ψηφιακή αφήγηση» (Σεραφείμ, 2010). Για τις ανάγκες της παρούσας εργασίας ενδεικτικά παραθέτουμε του Latham (2005), σύμφωνα με τον οποίο ορίζεται ως «ο συνδυασμός της παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με πολυμέσα του 21<sup>ου</sup> αιώνα και εργαλεία τηλεπικοινωνίας». Επιπλέον, η ψηφιακή αφήγηση είναι μία σχετικά νέα μορφή τέχνης, η οποία χρησιμοποιεί την μουσική, την εικόνα, το βίντεο και την αφήγηση για τη δημιουργία ιστοριών σχετικά με τη ζωή των ανθρώπων, τη δουλειά τους και τις εμπειρίες τους, τις οποίες μοιράζονται μέσω του διαδικτύου.

Το εκπαιδευτικό ενδιαφέρον της ψηφιακής αφήγησης έχει αναθερμανθεί πρόσφατα λόγω μεταξύ άλλων και της άμβλυνσης των τεχνολογικών απαιτήσεων για την υλοποίηση της. Τα εργαλεία που απαιτούνται για τη ψηφιακή αφήγηση -υπολογιστές, σαρωτής, ψηφιακές κάμερες και υψηλής ποιότητας ψηφιακός ήχος- είναι πλέον προσιτά και διαθέσιμα. Σε αυτό το μίγμα προστίθεται και μια σειρά από ισχυρά, ελεύθερα λογισμικά, που επιτρέπουν ακόμη και στους αρχάριους χρήστες υπολογιστών να γίνουν ψηφιακοί παραγωγοί, συντάκτες και διανομείς μέσω σε μεγάλη κλίμακα μέσα από το διαδίκτυο και εφαρμογές web 2.0 (Σεραφείμ, 2010). Η παράκαμψη των προβλημάτων της διαθεσιμότητας των τεχνολογικών πόρων που απαιτούνται για την ψηφιακή αφήγηση αφήνει στο προσκήνιο ουσιαστικότερα προβλήματα όπως η μαθησιακή αξιοποίηση και η διδακτική προσέγγιση της ψηφιακής αφήγησης σε ρεαλιστικές συνθήκες.

### Ανασκόπηση βιβλιογραφίας με σχετικές εργασίες

Υπάρχουν αρκετές έρευνες στη διεθνή βιβλιογραφία που αφορούν στη ψηφιακή αφήγηση. Ενδεικτικά αναφέρονται στην παρούσα ενότητα:

**Έρευνες για τη μάθηση:** Οι Robin και Pierson (2005) εισηγήθηκαν ότι οι μαθητές από όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης μπορούν να μάθουν πώς να δημιουργήσουν ψηφιακές ιστορίες. Διαπίστωσαν ότι οι δάσκαλοι μπορούν να ενσωματώσουν αυτήν την τεχνική στις περισσότερες θεματικές περιοχές προκειμένου να βοηθήσουν τους μαθητές να μάθουν και να καταλάβουν το περιεχόμενο. Ο Benmayor (2008) συμβούλεψε ότι η ψηφιακή αφήγηση είναι βασισμένη στην παιδαγωγική, όπου οι μαθητές φέρουν τη πολιτιστική τους γνώση και εμπειρία σε σώμα, συμπεριλαμβανομένων των δεξιοτήτων και της υποστήριξης της τεχνολογίας, για να μεταφέρουν τη σκέψη τους και να ενδυναμώσουν τους εαυτούς τους. Ο Regan (2008) τόνισε τη σημασία του οπτικού εγγραμματοσμού (literacy). Διαπίστωσε ότι οι δάσκαλοι πρέπει να βρουν τρόπους να εμπλέξουν τους μαθητές σε δραστηριότητες που τους εμπλέκουν στην οπτικοποίηση (visualization) όπως στην παραγωγή ψηφιακών αφηγήσεων.

**Έρευνες που αφορούν στην ελκυστικότητα:** Ο Coventry (2009) αναζητώντας επίσης τα πλεονεκτήματα της ψηφιακής αφήγησης για την εμπλοκή των παιδιών υποστήριξε ότι η ψηφιακή αφήγηση επιτρέπει στους μαθητές να δουλέψουν σε αυθεντικό πλαίσιο, να αναπτύξουν τον προσωπικό και τον αφηγηματικό λόγο τους, να απεικονίσουν τις γνώσεις τους σε μία κοινότητα μαθητών και να πάρουν επανατροφοδότηση.

**Έρευνες που αφορούν στη διδακτική προσέγγιση:** Ο Ohler (2006) διατείνεται ότι η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να είναι χρήσιμη στο πρόγραμμα σπουδών εάν οι δάσκαλοι λάβουν υπόψη δύο σημαντικές έννοιες: (1) η βασική εστίαση πρέπει να είναι στην ιστορία και (2) η ψηφιακή αφήγηση πρέπει να χρησιμοποιηθεί για να αναπτυχθεί η κριτική σκέψη, το γράψιμο, και ο βασικός εγγραμματοσιμός στα μέσα. Πρότεινε επιπλέον ότι πριν από την προεθνηκη ψηφιακών και τεχνολογικών στοιχείων στα κομμάτια τους, οι μαθητές πρέπει να συμμετέχουν στη χαρτογράφηση της ιστορίας, στο γράψιμο και στην προφορική αφήγηση. Οι Labbo, Eakle και Montero (2002) διαπίστωσαν ότι η διαδικασία πρέπει να αρχίσει με την αντίδραση των μαθητών σε μια προτρεπτική εμπειρία και με κίνητρο η οποία οργανώνεται από το δάσκαλο και ολοκληρώνεται με δραστηριότητες, στις οποίες οι μαθητές μοιράζονται τις ιστορίες τους προφορικά, έντυπα, ή ηλεκτρονικά.

Οι έρευνες σε σχέση με τις διδακτικές προσεγγίσεις της ψηφιακής αφήγησης είναι μάλλον λιγοστές και αφορούν στις μεγάλες βαθμίδες της εκπαίδευσης. Προκόπτει έτσι το ζήτημα της διδακτικής προσέγγισης της ψηφιακής προσέγγισης στο Νηπιαγωγείο. Παρακάτω ακολουθεί έρευνα που αφορά σε διδακτική προσέγγιση κατάλληλη για παιδιά προσχολικής ηλικίας.

### Έρευνα

Από την επισκόπηση των ερευνών για την ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση γίνεται φανερό ότι για να μπορέσει να αξιοποιηθεί το μαθησιακό της δυναμικό θα πρέπει οι μαθητές να εξοικειωθούν με την σχετική τεχνολογία και την παραγωγή ψηφιακών αφηγήσεων. Το ζήτημα της εξοικείωσης με την τεχνολογία παραγωγής ψηφιακών αφηγήσεων είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον στην περίπτωση των νηπίων δεδομένου ότι δεν έχουν ακόμα αναπτύξει επαρκώς την ικανότητα χρήσης γραπτού λόγου. Στο ερευνητικό μέρος παρουσιάζεται μια προτεινόμενη διδακτική προσέγγιση της ψηφιακής αφήγησης στο νηπιαγωγείο και η πειραματική παιδαγωγική της εφαρμογή με βάση τη μεθοδολογία της έρευνας με σχεδιασμό (Cobb κ.ά., 2003).

### Διδακτική προσέγγιση

Η προτεινόμενη διδακτική προσέγγιση (Πίνακας 1) αποτελείται από τους γνωστικούς στόχους (Πίνακας 2) και δραστηριότητες που οργανώθηκαν ως σύστημα με τη μορφή της διαδικασίας (Πίνακας 3). Η διαδικασία αποτελεί ουσιαστικά μια συνοπτική περιγραφή της διδακτικής προσέγγισης. Το ερευνητικό μέρος της εργασίας αφορά στην πειραματική δοκιμή της διδακτικής προσέγγισης ώστε να εκτιμηθεί η εφαρμοσιμότητα και η αποτελεσματικότητά της. Η διδακτική προσέγγιση βασίστηκε σε εμπορικά διαθέσιμα λογισμικά (Kidspiration, Storybook, KidPix, Kidworks κ.ά) και μπορεί να εφαρμοστεί αυτά. Παρακάτω υπάρχουν τα βήματα που ακολουθήθηκαν, οι στόχοι και οι δραστηριότητες.

**Πίνακας 1. Βήματα διδακτικής προσέγγισης**

Βήματα	Περιγραφή
B1	Επιλογή λογισμικού εργαλείου για παραγωγή ψηφιακών αφηγήσεων
B2	Αφήγηση από εκπαιδευτικό με βάση το εργαλείο
B3	«Ανάγνωση» ψηφιακών ιστοριών από ΗΥ ατομική ή από ολιγομελή ομάδα παιδιών
B4	Αφήγηση από παιδί στην ολομέλεια-τάξη έτοιμης ψηφιακής ιστορίας με την χρήση του λογισμικού
B5	Ψηφιοποίηση από εκπαιδευτικό-ερευνητή μιας μικρής ιστορίας με τη βοήθεια των παιδιών

B6	Ολοκλήρωση ψηφιοποίησης ημιτελούς ιστορίας ώστε να εξοικειωθούν με τις βασικές δεξιότητες και τα στοιχεία (εισαγωγή σελίδας, εισαγωγή εικόνας υπόβαθρου-σκηνικού, εισαγωγή εικόνων προσκηνίου, δημιουργία εικόνας, ηχογράφησης, κειμένου).
B7	Δομημένη δημιουργία αφηγήσεων από παιδιά και αφήγηση Story starters, Ολοκλήρωση ιστοριών (που λείπει το τέλος, ή η αρχή, ή η μέση), μετά από επίσκεψη, μετά από ανάγνωση βιβλίου κλπ
B8	Ελεύθερη δημιουργία ιστοριών από παιδιά και αφήγηση

Πίνακας 2. Στόχοι διδακτικής προσέγγισης

Στόχοι	Περιγραφή
Σ1	Να "διαβάσουν"-περιηγηθούν σε μια ψηφιακή ιστορία από το λογισμικό
Σ2	Να αφηγηθούν σε άλλα παιδιά μια ψηφιακή ιστορία με τη βοήθεια του λογισμικού
Σ3	Να δημιουργήσουν μια ολοκληρωμένη ψηφιακή ιστορία με τη χρήση του λογισμικού
Σ4	Να επεξεργάζονται επιμέρους στοιχεία των ψηφιακών ιστοριών και ειδικότερα
Σ4.1	γραφικά αντικείμενα σε μια σελίδα
Σ4.2	σκηνικό σε μια σελίδα
Σ4.3	ηχητικά εφέ σε αντικείμενα
Σ4.4	κείμενο περιγραφής σελίδας
Σ4.5	ηχητικές περιγραφές από τα ίδια τα παιδιά
Σ4.6	τίτλο και εξώφυλλο
Σ5	Να εφαρμόζουν βασικές επεξεργασίες μέσωσ όπως σχεδίαση απλών σχημάτων, μετακίνηση και κλιμάκωση γραφικών, ηχογράφηση της φωνής τους.
Σ6	Να αναγνωρίζουν τα μέρη μιας ψηφιακής ιστορίας με όρους λογισμικού εξώφυλλο, σελίδες, αντικείμενα, σκηνικό, ηχογραφήσεις, ήχοι, κείμενο, κουμπιά πλοήγησης, διαγραφή αντικειμένου
Σ7	Να αναγνωρίζουν τα βασικά μέρη μιας ιστορίας αρχή, μέση, τέλος
Σ8	Να μπορούν να σχεδιάζουν απλές ιστορίες με την μορφή storyboards
Σ9	Εγγραμματισμός στα ψηφιακά μέσα
Σ10	Να έρθουν σε επαφή με μία ψηφιακή ιστορία

Πίνακας 3. Δραστηριότητες και σύστημα με τη μορφή διαδικασίας της διδακτικής προσέγγισης

Βήμα	Δραστηριότητα	Σύντομη περιγραφή	Στόχοι
1	<b>Δ1</b>	Η εκπαιδευτικός δείχνει με βιντεοπροβολέα τα τρία γουρουνάκια μέσω του λογισμικού σε όλη τη τάξη και στο τέλος κάνει ερωτήσεις σχετικά με την ιστορία αλλά και ερωτήσεις σύγκρισης σχετικά με τον συγκεκριμένο τρόπο παρουσίασης που είδαν και με άλλους τρόπους	Σ10
2	<b>Δ2</b>	Η εκπαιδευτικός δείχνει σε δύο παιδιά την ιστορία «Το ασχημόπαπο» από τον υπολογιστή. Στη συνέχεια, παρουσιάζει στα παιδιά πως την έφτιαξε. Δημιουργεί τέσσερις σελίδες από την παραπάνω ιστορία μπροστά τους. Στο τέλος, η εκπαιδευτικός τα ρωτάει αν τους φάνηκε εύκολο και αν θα ήθελαν να κάνουν και αυτά το ίδιο.	Σ1, Σ10
3	<b>Δ3</b>	Τα δύο παιδιά της ομάδας καλούνται να κάνουν ανάγνωση της ιστορίας «Το ασχημόπαπο» το ένα στο άλλο.	Σ1, Σ5

4	<b>Δ4</b>	Ένα από τα παιδιά κάνει ανάγνωση σε όλη τη τάξη της παραπάνω ιστορίας με βιντεοπροβολέα. Στο τέλος, απευθύνει ερωτήσεις σχετικά με την ιστορία. Η εκπαιδευτικός, ρωτάει όλη τη τάξη αν θα ήθελαν να κάνουν ανάγνωση και τα ίδια.	Σ1, Σ2, Σ5, Σ6
5	<b>Δ5</b>	Παρουσιάζεται στα παιδιά μια ιστορία που λείπουν τα αντικείμενα. Η ιστορία έχει τρεις σελίδες. Σε κάθε σελίδα λείπει ένα αντικείμενο από διαφορετική κατηγορία (άνθρωποι, αντικείμενα, ζώα κλπ.). Στην τελευταία, που πρόκειται για ένα φανταστικό αντικείμενο, η ιστορία δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά ζωγραφικής.	Σ1, Σ4.1, Σ5, Σ6
	<b>Δ6</b>	Παρουσιάζεται στα παιδιά μία ιστορία που λείπουν τα σκηνικά. Οι σελίδες που λείπουν είναι τέσσερις, για να υπάρξουν ευκαιρίες εξάσκησης.	Σ1, Σ4.2, Σ5, Σ6
	<b>Δ7</b>	Τα παιδιά καλούνται να συμπληρώσουν σε μία ιστορία ήχους περιβάλλοντος. Πιο συγκεκριμένα τους ζητείται να εισάγουν φωνές ζώων σε τέσσερις σελίδες, για να υπάρξουν ευκαιρίες εξάσκησης.	Σ1, Σ4.3, Σ5, Σ6
	<b>Δ8</b>	Παρουσιάζεται στα παιδιά μία ιστορία που λείπει η ηχογράφηση. Τα παιδιά καλούνται να τη συμπληρώσουν σε πέντε σελίδες, για να υπάρξουν ευκαιρίες εξάσκησης.	Σ1, Σ4.5, Σ5, Σ6
	<b>Δ9</b>	Τα παιδιά καλούνται να γράψουν κείμενο σε μια ιστορία που περιλαμβάνει τρεις σελίδες, για να υπάρξουν ευκαιρίες εξάσκησης.	Σ1, Σ4.4, Σ5, Σ6
6	<b>Δ10</b>	Στα παιδιά παρουσιάζεται μία ιστορία που έχει αρχή και τέλος αλλά δεν έχει μέση. Τα παιδιά καλούνται να φτιάξουν τη δική τους μέση εισάγοντας όλα εκείνα τα στοιχεία που εισήγαγαν στο προηγούμενο βήμα.	Σ1, Σ4, Σ7, Σ5, Σ6
	<b>Δ11</b>	Τα παιδιά καλούνται να συμπληρώσουν την αρχή μιας ιστορίας. Τα υπόλοιπα σημεία της, μέση και τέλος, υπάρχουν ήδη.	Σ1, Σ4, Σ5, Σ6, Σ7
	<b>Δ12</b>	Τα παιδιά καλούνται να συμπληρώσουν το τέλος μιας ιστορίας.	Σ1, Σ4, Σ5, Σ6, Σ7
7	<b>Δ13</b>	Τα παιδιά καλούνται να φτιάξουν τη δική τους ιστορία. Αρχικά, τους δίνεται χρόνος ώστε να σκεφτούν τι θα γράψουν. Τους παρέχεται ένα storyboard σε περίπτωση που θέλουν να το χρησιμοποιήσουν.	Σ1, Σ3, Σ4, Σ5, Σ6, Σ7, Σ8

### Ερευνητικές συνθήκες

Στην παρούσα έρευνα τα νήπια του Πειραματικού Νηπιαγωγείου εξοικειώνονται με το λογισμικό προκειμένου να δημιουργήσουν τη δική τους ψηφιακή ιστορία. Το δείγμα αποτελούσαν 4 κορίτσια νήπια σε ομάδες των δύο ατόμων.

Κύριος σκοπός της παρούσας έρευνας είναι η πρόταση και η πειραματική δοκιμή της παραπάνω διδακτικής προσέγγισης για την ψηφιακή αφήγηση στο νηπιαγωγείο. Ειδικότερα οι στόχοι της έρευνας αφορούν στις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν τα παιδιά κατά την υλοποίησή της και στην ελκυστικότητά της στα διάφορα στάδια που περιλαμβάνει. Η συλλογή των ερευνητικών δεδομένων έγινε με παρατήρηση και βιντεοσκόπηση.

### Ερευνητικά ευρήματα

Η παράθεση των αποτελεσμάτων γίνεται με βάση τα ερευνητικά ερωτήματα:

(i) Πόσο αποτελεσματική είναι η προτεινόμενη διδακτική προσέγγιση;

Οι στόχοι του Πίνακα 1 επετεύχθησαν όλοι εκτός από τον στόχο που αφορά στην χρήση storyboard. Τα παιδιά αρκέστηκαν στην προφορική συζήτηση της ιστορίας που θα δημιουργούσαν.

(ii) Ποιες δυσκολίες αντιμετωπίζουν τα παιδιά στην υλοποίηση της;

Από την ανάλυση των ερευνητικών δεδομένων οι δυσκολίες που αντιμετωπίζουν τα παιδιά κατά την υλοποίηση της συγκεκριμένης διδακτικής προσέγγισης μπορούν να οργανωθούν στις επόμενες κατηγορίες.

- Δ1. Δυσκολίες σε σχέση με τη διεπαφή χρήστη στο περιβάλλοντος ανάπτυξης
  - Εύρεση κουμπιού για αντικείμενα, σκηνακά, ηχογράφηση, ήχους αντικειμένων, ζωγραφική
  - Εύρεση αντικειμένου και σκηνακού
  - Εισαγωγή αντικειμένου, σκηνακού, ήχου, ζωγραφιάς
  - Διαγραφή αντικειμένου και σκηνακού
  - Πλοήγηση στα αντικείμενα και στους ήχους
- Δ2. Δυσκολίες που σχετίζονται με δεξιότητες υπολογιστή
  - Χρήση πληκτρολογίου (κουμπιά διαστήματος & γράμματα)
  - Χρήση ποντικιού (κύλιση μπάρα, εστίαση σε σημείο)
  - Ζωγραφική
  - Δείκτης ποντικιού
- Δ3. Δυσκολίες που σχετίζονται με αφήγηση
  - Ανασφάλεια- αναστολή για αφήγηση
  - Μέρη ψηφιακής ιστορίας
  - Τοποθέτηση τίτλου
  - Έννοια τίτλου
- Δ4. Δυσκολίες που σχετίζονται με τον εγγραμματισμό στα μέσα
  - Ηχογράφηση
  - Θέση σκηνακού
- Δ5. Άλλες δυσκολίες
  - Περιορισμοί δυνατότητας έκφρασης λόγω λογισμικού

(iv) Πως αξιολογούνται οι ιστορίες των παιδιών;

Παρακάτω ακολουθεί ανάλυση των ιστοριών των δύο ομάδων παιδιών που δημιούργησαν μόνα τους όσον αφορά στο είδος τους, στον αριθμό των σελίδων, των αντικειμένων, των σκηνακών, των ήχων, των ηχογραφήσεων και των σελίδων με κείμενο.

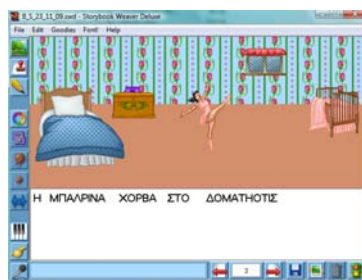
**Πίνακας 4. Αξιολόγηση ιστοριών Α' και Β' Ομάδας**

	Ομάδα Α'	Ομάδα Β'
Αριθμός σελίδων	6+ 1 εξώφυλλο	4+ 1 εξώφυλλο
Αριθμός αντικειμένων	29	8
Αριθμός σκηνακών	6 (πάνω και κάτω)	4 (πάνω και κάτω) + 1 (κάτω)
Αριθμός ήχων	0	0
Αριθμός ηχογραφήσεων	7	4
Αριθμός σελίδων με κείμενο	7	3

Ακολουθούν οι ψηφιακές ιστορίες που δημιουργήθηκαν από τα νήπια.

#### **Ψηφιακή Ιστορία 1: Βασιλική και Σοφία «Η μπαλαρίνα»**

Η ιστορία των δύο παιδιών αφορά σε μία μπαλαρίνα, η οποία χορεύει σε διάφορα μέρη και στο τέλος παντρεύεται και μαθαίνει και στο παιδί της την ίδια δραστηριότητα. Η ιστορία θεωρείται πλήρης τόσο από άποψη πλοκής και όσο και στοιχείων ψηφιακής αφήγησης (αντικείμενα κλπ.). Τα παιδιά αντιμετώπισαν πολλές δυσκολίες από την αρχή με τη χρήση του ποντικιού και γι' αυτό το λόγο θεωρούμε ότι αυτό μπορεί να αλλάζε αν είχαν μεγαλύτερη εξοικείωση με τον Η/Υ.



Σχήμα 1. Απόσπασμα ψηφιακής ιστορίας Α' ομάδας

### Ψηφιακή Ιστορία 2: Κάτια και Δήμητρα «Ο χαμένος πήγασος»

Η ιστορία των παιδιών της ομάδας Β αφορά σε ένα άλογο το οποίο χάθηκε από τη μαμά του, η οποία το έψαχνε και τελικά το βρήκε. Η ιστορία συνεχίζεται με την τελευταία σελίδα, όπου βρίσκονται ξανά τα δύο άλογα. Αυτό προκύπτει από το βίντεο και όχι από την ψηφιακή ιστορία, αφού δεν έχει ούτε ηχογράφιση ούτε κείμενο στη συγκεκριμένη σελίδα. Έτσι, θεωρείται μία ημιτελής ιστορία που παρουσιάζει ελλείψεις στα μέρη ψηφιακής αφήγησης αλλά όχι στην πλοκή.

### Σύνοψη

Η προτεινόμενη διδακτική προσέγγιση κρίνεται ικανοποιητική για τα παιδιά που πήραν μέρος στην έρευνα. Οι στόχοι επιτεύχθηκαν σε ικανοποιητικό βαθμό εκτός από τον στόχο που αφορούσε στη χρήση του storyboard.

Οι δυσκολίες που αντιμετωπίζουν τα παιδιά αφορούν στη διεπαφή χρήστη με το περιβάλλον ανάπτυξης, στη χρήση του υπολογιστή, στην αφήγηση, στον εγγραμματοισμό στα μέσα και στον περιορισμό της έκφρασης λόγω λογισμικού. Οι δυσκολίες στη διεπαφή χρήστη με το περιβάλλον είναι αυτές που εμφανίζονται πιο συχνά και δεν ξεπερνιούνται στην πορεία της διδακτικής προσέγγισης.

Η ιστορία της πρώτης ομάδας παρουσιάζεται πιο ολοκληρωμένη από άποψη πλοκής αλλά και στα μέρη της ψηφιακής αφήγησης. Η δεύτερη ιστορία παρουσιάζεται ελλιπής στα μέρη της ψηφιακής αφήγησης αλλά όχι στην πλοκή. Για την βελτίωση των ιστοριών τους προτείνεται η χρήση άλλων περιβαλλόντων ψηφιακής αφήγησης.

### Συμπεράσματα

Η αφήγηση ιστοριών αποτελεί σημαντικό μέρος της ζωής του ανθρώπου από τη γέννηση του με ψυχαγωγικό και παιδαγωγικό χαρακτήρα. Με την εισαγωγή των πολυμέσων η μορφή της αλλάζει και δημιουργεί καινούριους προβληματισμούς σε εκπαιδευτικούς. Η ικανότητα παραγωγής ψηφιακών αφηγήσεων θεωρείται σήμερα από πολλούς βασικός εγγραμματοισμός. Γεγονός όμως είναι ότι η μελέτη και η αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση προϋποθέτει την εξοικείωση των μαθητών και των εκπαιδευτικών με τη διαδικασία παραγωγής και τα σχετικά λογισμικά εργαλεία.

Στην παρατήρηση αυτή στηρίχτηκε και η προβληματική της παρούσας εργασίας στο πλαίσιο της οποίας προτάθηκε και δοκιμάστηκε πειραματικά μια ειδικά σχεδιασμένη διδακτική προσέγγιση της ψηφιακής αφήγησης για νήπια. Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας με την παραπάνω διδακτική προσέγγιση που εφαρμόστηκε είναι ικανά να δημιουργήσουν ψηφιακές αφηγήσεις, ενώ έχουν την υποστήριξη από τον/την εκπαιδευτικό.



Η χρήση του λογισμικού υποστήριξε τη διαδικασία δημιουργίας ψηφιακής ιστορίας αλλά παράλληλα μερικές φορές ήταν η αιτία εμφάνισης δυσκολιών που αντιμετώπισαν τα παιδιά. Άλλες δυσκολίες που αντιμετώπισαν τα παιδιά αφορούσαν στη χρήση του υπολογιστή, στην αφήγηση, στον εγγραμματοισμό στα μέσα και σε περιορισμούς έκφρασης λόγω λογισμικού. Έτσι, προκύπτει η ανάγκη ενός λογισμικού με κατάλληλο περιβάλλον διεπαφής για τα παιδιά προσχολικής αγωγής.

Τέλος, οι ιστορίες των παιδιών είναι ολοκληρωμένες από πλευράς πλοκής και για τη μία ομάδα ολοκληρωμένη και με τα μέρη των ψηφιακών αφηγήσεων. Η εργασία της έρευνας θα μπορούσε να συνεχιστεί στις εξής κατευθύνσεις:

- Μελέτη και άλλων λογισμικών περιβαλλόντων για την καταγραφή απαιτήσεων ενός ειδικού εργαλείου για το Νηπιαγωγείο
- Εφαρμογή της διδακτικής προσέγγισης σε παιδιά Δημοτικού
- Μελέτη της επίδρασης της ψηφιακής αφήγησης στην ανάπτυξη της αφηγηματικής ικανότητας.

### Αναφορές

- Benmayor, R. (2008). Digital storytelling as a signature pedagogy for the new humanities. *Arts and Humanities in Higher Education: An International Journal of Theory, Research and Practice*, 7, 188-204.
- Cobb, P., Confrey, J., diSessa, A. A., Lehrer, R., & Schauble, L. (2003). Design experiments in educational research. *Educational Researcher*, 32, 9-13.
- Coventry, M. (2009). *From narrative to database: multimedia inquiry in a cross-classroom scholarship of teaching and learning study*. Retrieved 12 February 2010 from <http://www.academiccommons.org/commons/essay/narrative-database>
- Lathem, S.A. (2005). Learning communities and digital storytelling: new media for ancient tradition. In C. Crawford et al. (eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2005* (pp. 2286-2291). Chesapeake, VA: AACE.
- Ohler, J. (2006). The world of digital storytelling. *Educational Leadership*, 63, 44-47.
- Regan, B. (2008). Why we need to teach 21th century skills- and how to do it. *Multimedia & Internet@Schools*, 15(4), 10-13.
- Robin, B. R., & Pierson, M. E. (2005). A multilevel approach to using digital storytelling in the classroom. *Paper presented at the Annual Meeting of the Society for Information Technology & Teacher Education*. Phoenix, AZ.
- Strassman, B.K., & D'Amore, M. (2002). The write technology. *Teaching exceptional children*, 34(6), 28- 31.
- Σεραφείμ, Κ., & Φεσάκης, Γ. (2010). Ψηφιακή αφήγηση: Επισκόπηση λογισμικών. *Πρακτικά 2ου Πανελληνίου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου «Ψηφιακές και διαδικτυακές εφαρμογές στην εκπαίδευση»* (σ.1558-1569). Ημαθία.