

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

Τόμ. 1 (2008)

6ο Συνέδριο ΕΤΠΕ «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»



Η Αξιοποίηση Λογισμικών Ανοικτού Τύπου για το Σχεδιασμό Δραστηριοτήτων Παραμυθιακής Αφήγησης στο Δημοτικό Σχολείο

Μαρία Στιβακτάκη

## Βιβλιογραφική αναφορά:

Στιβακτάκη Μ. (2026). Η Αξιοποίηση Λογισμικών Ανοικτού Τύπου για το Σχεδιασμό Δραστηριοτήτων Παραμυθιακής Αφήγησης στο Δημοτικό Σχολείο . *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 307–310. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/9575>

## Η Αξιοποίηση Λογισμικών Ανοικτού Τύπου για το Σχεδιασμό Δραστηριοτήτων Παραμυθιακής Αφήγησης στο Δημοτικό Σχολείο

Μαρία Στιβακτάκη  
Πανεπιστήμιο Αθηνών  
mstivakt@ppp.uoa.gr

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα εργασία μελετάται η σχεδίαση δραστηριοτήτων που στοχεύουν στην καλλιέργεια της αφηγηματικής νοημοσύνης σε μαθητές του δημοτικού σχολείου με τη χρήση λογισμικών ανοικτού τύπου. Ενδεικτικά χρησιμοποιούνται τα λογισμικά *Moovl* και *Camtasia Studio*. Το *Moovl* αποτελεί ένα ηλεκτρονικό περιβάλλον σχεδίασης που απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας, επιτρέποντάς τους τη δημιουργία σχεδίων στα οποία μπορούν να προσθέσουν κίνηση. Αντίστοιχα, το *Camtasia Studio* αποτελεί ένα εργαλείο επεξεργασίας *video*, το οποίο αφορά χρήστες κάθε ηλικίας. Στην εργασία περιγράφονται τα κύρια χαρακτηριστικά των λογισμικών, ενώ δίνεται βαρύτητα στις δυνατότητες αξιοποίησής τους στο δημοτικό σχολείο.

**ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:** Λογισμικό ανοικτού τύπου, Αφήγηση, Δημοτικό σχολείο

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ

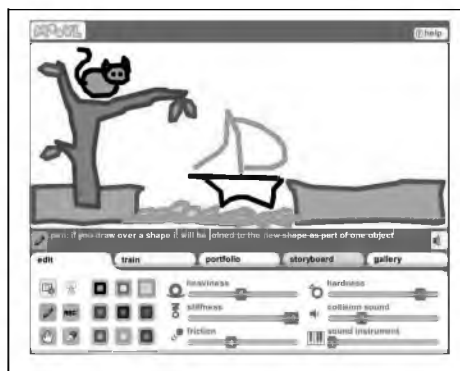
Στο δημοτικό σχολείο η καλλιέργεια της αφηγηματικής ικανότητας των μαθητών αποτελεί μια από τις βασικές προτεραιότητες του μαθήματος της γλώσσας. Σύμφωνα με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) η γλωσσική διδασκαλία αντιμετωπίζει την ανάγκη του μαθητή να χειρίζεται διάφορα είδη λόγου, είτε ως κείμενα προς επεξεργασία, είτε ως κείμενα που καλείται ή επιθυμεί να συνθέσει ο ίδιος. Αυτά καλύπτουν το φάσμα των συνηθέστερων ειδών λόγου, δηλαδή του «αναφορικού» και του «κατευθυντικού» (ΥΠ.Ε.Π.Θ. & Π.Ι. 2002, σ. 42). Στην κατηγορία του αναφορικού λόγου εντάσσεται η αφήγηση και η σύνθεση παραμυθιών από τους μαθητές. Οι δραστηριότητες αυτές αποτελούν τις συνηθέστερες πρακτικές διδασκαλίας του γλωσσικού μαθήματος που επιζητούν τη συμμετοχή τους. Οι ιστορίες των μαθητών αρχίζουν με γεγονότα που ωθούν τον πρωταγωνιστή να δράσει για να επιτύχει στόχους που έχουν υψηλή αξία (Stein 1991). Συχνά μάλιστα, στις ιστορίες τους οι μαθητές προσθέτουν επεισόδια ή γεγονότα που αναδεικνύουν την εσωτερική τους πολιτισμικών αξιών για το ορθό ή το λάθος της συμπεριφοράς ενός χαρακτήρα και της επιβράβευσης ή τιμωρίας του από το κοινωνικό σύνολο.

Η αφήγηση ενός παραμυθιού από τους μαθητές εξυπηρετεί δύο πρωταρχικές λειτουργίες. Η πρώτη είναι «μια λειτουργία επικοινωνίας και η άλλη μια λειτουργία αναπαράστασης» (Stein 1992, σ. 118). Στο χώρο της τεχνολογίας έχει

αναπτυχθεί έντονη κινητικότητα σε ό,τι αφορά στην αξιοποίηση αυτών των λειτουργιών της αφήγησης σε υπολογιστικά περιβάλλοντα. Η προσπάθεια αυτή οδήγησε στην ανάπτυξη «λογισμικών αφηγηματικού τύπου» (narrative-centered learning environments) που στοχεύουν στην καλλιέργεια της «αφηγηματικής νοημοσύνης» (narrative intelligence) των μαθητών (Decortis & Rizzo 2000). Τα παραμύθια των μαθητών σε αυτά τα περιβάλλοντα δεν περιορίζονται στην απλή αφήγηση της ιστορίας, αλλά στη χρήση εικονικών κόσμων και πιστευτών χαρακτήρων, τους οποίους και έχουν επινοήσει (Καζάξης 2007). Στην παρούσα εργασία προτείνουμε την αξιοποίηση δύο λογισμικών ανοιχτού τύπου για τη δημιουργία παραμυθιακής αφήγησης από μαθητές του δημοτικού σχολείου ως μέσον για την απελευθέρωση της φαντασίας τους.

### ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΩΝ

Το ΜοονI αποτελεί ένα ηλεκτρονικό περιβάλλον σχεδίασης, το οποίο παράλληλα επιτρέπει τη δημιουργία προσομοιώσεων εννοιών των φυσικών επιστημών. Ετυμολογικά ο όρος «ΜοονI» προέρχεται από τις λέξεις: «κινώ» και «σχεδιάζω» (move - doodle) και αναφέρεται στο κινούμενο σχέδιο. Απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας και έχει αναπτυχθεί από την εταιρεία «Soda Creative». Παράλληλα, έχει αποτελέσει αντικείμενο έρευνας στο πλαίσιο της προσχολικής εκπαίδευσης στην Αγγλία και την Ολλανδία, όπου και συναντώνται διαφορετικές ηλεκτρονικές του εκδοχές. Στην πλατφόρμα του ΜοονI ο μαθητής μπορεί να δημιουργήσει σχέδια προσθέτοντας σε αυτά κίνηση ή ακόμη να εισάγει σχέδια που έχουν δημιουργήσει άλλα παιδιά με τη χρήση της βιβλιοθήκης σχεδίων (gallery). Σε ό,τι αφορά στην κίνηση που μπορεί να προστεθεί, στηρίζεται σε έννοιες των φυσικών επιστημών όπως η βαρύτητα, η τριβή, η πυκνότητα (Burton & Gould 2004, Williamson 2004).

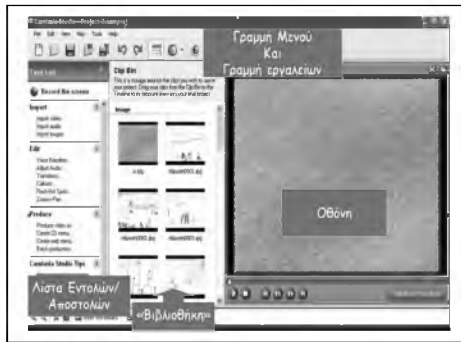


*Εικόνα 1: Το περιβάλλον του ΜοονI*

Το περιβάλλον του ΜοονI αποτελείται από μια οθόνη στην οποία οι μαθητές μπορούν να ζωγραφίσουν το σκηνικό της ιστορίας τους και από μια παλέτα εργαλείων (Εικόνα 1). Η παλέτα αυτή επιτρέπει στους μαθητές να χρωματί-

ξουν τα σχέδια τους, να εφαρμόζουν σε αυτά φυσικές ιδιότητες και να τα καταχωρούν στην περιοχή του «Storyboard» δομώντας ένα παραμύθι. Παράλληλα, υπάρχει η δυνατότητα προσθήκης κειμένου στα σχέδια των μαθητών, ενώ τα έργα τους αποθηκεύονται στον ατομικό τους φάκελο (portfolio), ο οποίος είναι προσβάσιμος διαδικτυακά από μαθητές και εκπαιδευτικούς άλλων σχολείων (Burton & Gould 2004).

Αντίστοιχα, το Camtasia Studio αποτελεί ένα εργαλείο επεξεργασίας video. Έχει κατασκευαστεί από την εταιρεία «Techsmith Corporation» και προορίζεται για επαγγελματική ή προσωπική χρήση. Οι δυνατότητες που παρέχει το λογισμικό είναι πολλές. Ειδικότερα, επιτρέπει την εισαγωγή πρόσθετων video clips, εικόνων, ήχων, καθώς και άλλων διαδραστικών στοιχείων και ειδικών εφέ (π.χ. transitions). Επιπλέον, υπάρχει δυνατότητα ηχογράφησης του αφηγηματικού λόγου των μαθητών. Το περιβάλλον του Camtasia Studio αποτελείται από μια οθόνη που λειτουργεί σαν αναπαραστασιακός χώρος και στην οποία προβάλλονται οι εικόνες που έχουν εισαχθεί στη «βιβλιοθήκη» του λογισμικού (Clip Bin) (Εικόνα 2). Περιλαμβάνει μια λίστα εντολών με τις οποίες ο μαθητής μπορεί να εισάγει εικόνες, να ηχογραφήσει τη φωνή του ή άλλους ήχους. Το video που θα δημιουργήσει μπορεί να εξαχθεί σαν αρχείο \*.wma.



Εικόνα 2: Το περιβάλλον του Camtasia Studio

## ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΩΝ – ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΟΦΕΛΗ

Τα δύο λογισμικά, μολονότι δεν εντάσσονται στην κατηγορία των λογισμικών αφηγηματικού τύπου, μπορούν να αξιοποιηθούν στο χώρο της εκπαίδευσης σαν ανοικτά εργαλεία για τη διεκπεραίωση δραστηριοτήτων παραμυθιακής αφήγησης. Αφορμή μπορεί να αποτελέσει η «Παγκόσμια Ημέρα Παιδικού Βιβλίου» στο πλαίσιο της οποίας μπορεί να διεξαχθεί ένα ημερήσιο σχέδιο εργασίας σε μαθητές της Β' δημοτικού με στόχο τη δημιουργία ενός παραμυθιού. Αξιοποιώντας ο εκπαιδευτικός το Μοονί θα κληθεί να καθοδηγήσει τους μαθητές, οι οποίοι χωρισμένοι σε ομάδες θα συναποφασίσουν την πλοκή του παραμυθιού τους και τους χαρακτήρες του. Στη συνέχεια θα σχεδιάσουν το σκηνοτικό και τους χαρακτήρες και πειραματιζόμενοι με το λογισμικό θα προσθέ-

σουν κείμενο ή κίνηση σε αυτούς. Έπειτα θα τοποθετήσουν με απλούς χειρισμούς το σκηνικό και τους χαρακτήρες στην περιοχή του «Storyboard» δημιουργώντας ένα κινούμενο παραμύθι. Σε επίπεδο αναλυτικού προγράμματος η δημιουργία αφηγημάτων καλύπτει τους στόχους του γλωσσικού μαθήματος. Ειδικότερα, τα αφηγήματα των μαθητών στο περιβάλλον του Moovl αναπαριστούν σύμβολα, γεγονότα που έχουν βιώσει ή φανταστικές καταστάσεις.

Το Camtasia Studio μολονότι αποτελεί μια πλατφόρμα εισαγωγής εικόνων και αρχείων ήχου για τη δημιουργία video εξυπηρετεί τη δόμηση ενός αφηγήματος από τους μαθητές. Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν το σκηνικό και τους χαρακτήρες της ιστορίας σε κάποιο λογισμικό σχεδίασης κι έπειτα να τα εισάγουν στο περιβάλλον του Camtasia Studio σαν αρχεία εικόνων (π.χ. jpeg).

Στο σημείο αυτό θα πρέπει να διευκρινιστεί ότι η αξιοποίηση συναφών ανοιχτών λογισμικών στο πλαίσιο της διδακτικής πράξης προσφέρει διεξόδους στη δημιουργικότητα των μαθητών, αναπτύσσοντας στους ίδιους νέες αναπαραστάσεις που ξεφεύγουν από την παραδοσιακή αφήγηση παραμυθιών.

#### **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

- Burton, E. & Gould M. (2004). *Moovl*, Τελευταία πρόσβαση 15 Φεβρουαρίου 2007. <http://delivery.acm.org/10.1145/1190000/1187390/p26-burton.pdf?key1=1187390&key2=7166211711&coll=GUIDE&dl=&CFID=6957346&CFTOKEN=89279878>.
- Decortis, F., & Rizzo, A. (2002). New active tools for supporting narrative structures. *Personal and Ubiquitous Computing*, 6, 5-6.
- Machado I., Paiva A. & Prada R. (2001). Is the wolf angry or ... just hungry? Inspecting, modifying and sharing characters' minds. In Proceedings of the 5th International Conference on autonomous agents, Montreal, Canada. Τελευταία πρόσβαση 30 Ιουνίου 2005: <http://gaips.inesc-id.pt/teatrix>.
- Stein N. (1992), Η ανάπτυξη της ικανότητας των παιδιών να λένε ιστορίες. Στο Σ. Βοσνιάδου (επιμ.), *Κείμενα εξελικτικής ψυχολογίας – Γλώσσα*, Αθήνα: Gutenberg, 113-137.
- Williamson B. (2004), *Moovl*. A futurelab prototype research report, UK: Soda Creative – Futurelab. Τελευταία πρόσβαση 15 Φεβρουαρίου 2007: <http://www.futurelab.org.uk/showcase/moovl/moovl.pdf>.
- Καζάκης Ν. (2006), Κατασκευή παραμυθιακής αφήγησης με χρήση του περιβάλλοντος Teatrix. Στο Δ. Ψύλλος & Β. Δαγδιλέλης (επιμ.), *Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση. Πρακτικά 5ου Πανελληνίου Συνεδρίου ΕΤΠΕ με διεθνή συμμετοχή*, 500-506. Θεσσαλονίκη.
- ΥΠΕΠΘ και Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2002). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών της ελληνικής γλώσσας για το δημοτικό σχολείο*, Αθήνα: ΟΕΔΒ.