

## Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης

Τόμ. 2014, Αρ. 1 (2014)

Σύγχρονες αναζητήσεις της Ειδικής Αγωγής στην Ελλάδα: Πρακτικά 4ου Πανελληνίου Συνεδρίου Επιστημών Εκπαίδευσης

ΕΘΝΙΚΟ ΚΑΙ ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ  
ΤΟΜΕΑΣ ΕΙΔΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ ΚΑΙ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑΣ Π.Τ.Δ.Ε.  
ΚΕΝΤΡΟ ΜΕΛΕΤΗΣ ΚΑΙ ΨΥΧΟΦΥΣΙΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

4<sup>ο</sup> ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ  
ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Υπό την αιγίδα του Υπουργείου Παιδείας  
20-22 ΙΟΥΝΙΟΥ 2014

ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ

ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2016

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:

Παπαδόπουλος Γιάννης

Πολυχρονόπουλου Σταυρούλα

Μισασιέτα Αγγελική

ISSN: 2529-1157

ΑΘΗΝΑ

### Κινούμενα σχέδια και εκπαίδευση-Μελέτη περίπτωσης

Ευγενία Βοσκοπούλου

doi: [10.12681/edusc.302](https://doi.org/10.12681/edusc.302)

### Βιβλιογραφική αναφορά:

Βοσκοπούλου Ε. (2016). Κινούμενα σχέδια και εκπαίδευση-Μελέτη περίπτωσης. *Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης, 2014(1)*, 243–250. <https://doi.org/10.12681/edusc.302>

## Κινούμενα σχέδια και εκπαίδευση-Μελέτη περίπτωσης

Ευγενία Βοσκοπούλου  
νηπιαγωγός

[jenny\\_vos1976@yahoo.gr](mailto:jenny_vos1976@yahoo.gr)

### Περίληψη

Η τηλεόραση ως μέσο πληροφόρησης και ψυχαγωγίας διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην καθημερινή μας ζωή. Τα παιδιά, ιδιαίτερα τα μικρότερα ηλικιακά, επηρεάζονται άμεσα τόσο σε γνωστικό επίπεδο όσο και ως προς τις κοινωνικές τους δεξιότητες από τις εκπομπές που παρακολουθούν. Ταυτίζονται με τους ήρωες που τους αρέσουν και τις περισσότερες φορές μπορεί να επιδεικνύουν ανάλογες συμπεριφορές ή να κάνουν χρήση του λεξιλογίου που ακούνε. Η χρήση βίας, το ακατάλληλο λεξιλόγιο και τα λανθασμένα πρότυπα είναι τρεις λόγοι για τους οποίους δέχονται κριτική τα περισσότερα κινούμενα σχέδια. Έρευνες υποστηρίζουν ότι συγκεκριμένα εκπαιδευτικά προγράμματα βοηθούν στην ενίσχυση της γνωστικής ανάπτυξης των παιδιών, ενώ προγράμματα που προορίζονται μόνο για διασκέδαση δεν έχουν αντίστοιχα αποτελέσματα. Στόχος της μελέτης περίπτωσης που παρουσιάζεται είναι να δείχτεί ότι ένας ήρωας κινουμένων σχεδίων χωρίς φαινομενικά εκπαιδευτική αξία, εάν χρησιμοποιηθεί κατάλληλα, μπορεί να επιφέρει θετικά αποτελέσματα στο γνωστικό και λειτουργικό επίπεδο της τάξης. Μέσα από το πρόγραμμα διαπιστώθηκε ότι τα παιδιά, (συμπεριλαμβανομένου και του παιδιού με ΔΕΠΥ) κινητοποιήθηκαν και συμμετείχαν ενεργά και ότι η τάξη έγινε λειτουργική. Η παρούσα εργασία δεν είναι αποτέλεσμα μιας συστηματικής έρευνας. Μπορεί να αποτελέσει αφορμή για περαιτέρω δράση.

### Λέξεις-Κλειδιά

Ήρωες κινουμένων σχεδίων

Σημαντική μάθηση

Τηλεόραση

Γνωστική ανάπτυξη

### Abstract

Television as a means of information and entertainment plays an important role to our daily life. Children, especially the younger ones, are directly affected both in cognitive level and their social skills due to the programs they watch. They identify themselves with the heroes they like and very often they use the vocabulary they hear. Violence, unsuitable vocabulary and wrong role models are the three reasons that most animations are criticized for. Researchers support that specific educational programs help the reinforcement of children's cognitive development, while programs that are designed only for enjoyment don't have similar results. The aim of the study

case which is presented is to show that even a cartoon character with no apparent educational value can bring about positive results on the cognitive and operational class level, if it is used correctly. It has been realized through the program that children, (including the one with ADHD), were mobilized and took active part and our class became more functional. This present work is not the result of a systematic research, but it can be the cause for further action.

### **Keywords**

Cartoon characters

Important learning

Television

Cognitive development

### **Επιλογή Θέματος**

Πρόκειται για ένα θέμα, που δεν θεωρείται προσιτό ή απαξιώνεται από πολλούς εκπαιδευτικούς.

### **Εισαγωγή**

Η τηλεόραση ως μέσον πληροφόρησης και ψυχαγωγίας διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην καθημερινή μας ζωή, κυρίως τις τελευταίες δεκαετίες, όπως επίσης και το διαδίκτυο τα τελευταία χρόνια. Τα παιδιά, ιδιαίτερα τα μικρότερα ηλικιακά, επηρεάζονται άμεσα από τις εκπομπές, που παρακολουθούν σε γνωστικό επίπεδο αλλά και ως προς τις κοινωνικές τους δεξιότητες. Ταυτίζονται με τους ήρωες, που τους αρέσουν και τις περισσότερες φορές μπορεί να επιδεικνύουν ανάλογες συμπεριφορές ή να κάνουν χρήση του λεξιλογίου, που ακούνε. Γι' αυτό οφείλεται η χρήση της τηλεόρασης να είναι ελεγχόμενη ως προς τη διάρκεια παρακολούθησης, αλλά κυρίως ως προς την ποιότητα του περιεχομένου.

Γενικότερα η τηλεόραση και τα κινούμενα σχέδια δέχονται αρνητική κριτική, γιατί βομβαρδίζουν τα παιδιά με σκηνές βίας, ακατάλληλο λεξιλόγιο και λανθασμένα πρότυπα. Έρευνες από διάφορα πανεπιστήμια διεθνώς έχουν ασχοληθεί με το πόσο κάποιες συγκεκριμένες εκπομπές, όπως «η Ντόρα η μικρή εξερευνήτρια», «Τα στοιχεία της Blue», «Άρθουρ» και «το σουσάμι άνοιξε», είναι κατάλληλες για τα παιδιά, κυρίως της νηπιακής ηλικίας. Μια έρευνα για παράδειγμα, στο Πανεπιστήμιο του Χάρβαρντ (Yuuko Uchickoshi, Harvard University, 2006) αφορούσε σε 150 δίγλωσσα παιδιά νηπιαγωγείου. Μέσα σε ένα ακαδημαϊκό έτος μετρήθηκαν τα ατομικά ποσοστά ανάπτυξης στη φωνολογική ενημερότητα και σε δεξιότητες αναγνώρισης γραμμάτων και λέξεων μετά την παρακολούθηση συγκεκριμένων προγραμμάτων (Between the lions και Σουσάμι άνοιξε). Τα αποτελέσματα έδειξαν ένα καλό ποσοστό ανάπτυξης αλλά και βελτίωσης των γλωσσικών δεξιοτήτων των παιδιών εκείνων, που παρακολουθούσαν το Between the lions, που θεωρείται ένα κατάλληλο εκπαιδευτικό πρόγραμμα σε σχέση με το Σουσάμι άνοιξε. Επίσης, άλλες έρευνες έχουν δείξει πως μικρά παιδιά, που παρακολουθούσαν συστηματικά εκπομπές όπως η Ντόρα η μικρή εξερευνήτρια, και Τα στοιχεία της Blue, ήταν πιο αποτελεσματικά στις λύσεις προβλημάτων. Γενικότερα, οι περισσότερες έρευνες

συγκλίνουν στη θετική επίδραση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων, που παρακολουθούν τα μικρά παιδιά στην τηλεόραση. Αντίθετα, θεωρούν αμφίβολη την επίδραση των προγραμμάτων, που είναι μόνο για διασκέδαση, καθώς θεωρούν ότι μειώνουν τις γνωστικές, γλωσσικές και αντιληπτικές ικανότητες των παιδιών (Marie Evans Schmidt, Daniel R. Anderson, University of Massachusetts, Amherst).

## **Η χρήση των κινουμένων σχεδίων στην εκπαίδευση**

Ο κόσμος της τηλεόρασης είναι εικονικός και δυσκολεύει τα παιδιά προσχολικής ηλικίας να κατανοήσουν και να αξιολογήσουν τα σχετικά μηνύματα, που δέχονται, καθώς κάποιες φορές δεν μπορούν να διαχωρίσουν τη φαντασία από την πραγματικότητα. Ο Robert S. Feldman στο βιβλίο του Εξελικτική Ψυχολογία. Διά βίου ανάπτυξη, ισχυρίζεται ότι οι γνωστικές αλλαγές, που επέρχονται στα παιδιά, καθώς μεγαλώνουν, σε ότι αφορά στην ανάκληση, κατανόηση και επεξεργασία πληροφοριών υποδηλώνουν ότι η ισχύς της τηλεόρασης μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ενίσχυση της γνωστικής ανάπτυξής τους. Επίσης είναι πολύ σημαντικό να ληφθεί υπόψη και ο τρόπος, που τα παιδιά μαθαίνουν.

Σύμφωνα με τον Carl Rogers (ανθρωπιστικές θεωρίες) η σημαντική μάθηση πραγματοποιείται, όταν το περιεχόμενό της είναι σχετικό με τα προσωπικά ενδιαφέροντα του μαθητή. Επιπλέον η μάθηση διευκολύνεται και επιτυγχάνεται καλύτερα μέσα από τη δράση, όταν ο μαθητής συμμετέχει ενεργά και υπεύθυνα στη διαδικασία της. Στο ίδιο πλαίσιο κινείται και ο οδηγός του εκπαιδευτικού για το Πρόγραμμα Σπουδών στο Νηπιαγωγείο. Τα παιδιά μαθαίνουν: Μέσα από εμπειρίες και δραστηριότητες, που έχουν νόημα για την ίδια τη ζωή τους έξω από το σχολείο. Μέσα από το παιχνίδι. Οικοδομώντας τις νέες γνώσεις πάνω στις παλιές. Μέσω ευκαιριών για οργανωμένη εξερεύνηση και έρευνα. Μέσω ευκαιριών για διάλογο και συνεργασία με έμπειρους ενήλικες, που επεκτείνουν τη σκέψη και ενθαρρύνουν τον αναστοχασμό. Μέσα από ένα συνδυασμό μαθησιακών εμπειριών: αυθόρμητες και οργανωμένες εμπειρίες, που ξεκινούν από τα ίδια τους τα ενδιαφέροντα και εμπειρίες, που οργανώνει ο εκπαιδευτικός με συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους, που θέτει το πρόγραμμα σπουδών ή προκύπτουν από τις ανάγκες των μαθητών της τάξης.

Στηριζόμενοι λοιπόν στα προαναφερθέντα μπορεί να ειπωθεί, ότι η χρήση ενός κινουμένου σχεδίου ή ενός ήρωα κόμικς ως μέσον της εκπαιδευτικής διαδικασίας μπορεί να λειτουργήσει αποτελεσματικά προς την κατεύθυνση της ανάπτυξης και της καλλιέργειας ερεθισμάτων για την αναζήτηση γνώσης. Αυτό, μπορεί να περιλαμβάνει τόσο θέματα, που σχετίζονται με τη σχολική εκπαίδευση άμεσα, όσο και εκείνα, που αφορούν στην ευρύτερη κατανόηση και κοινωνική συμπεριφορά.

## **Μελέτη Περίπτωσης**

Στα πλαίσια της ένταξης ενός μη εκπαιδευτικού κινουμένου σχεδίου μέσα στη σχολική τάξη, παρουσιάζεται η ακόλουθη περίπτωση.

Το πρόγραμμα υλοποιήθηκε τη σχολική χρονιά 2006-2007 σε κλασσικό τμήμα με συνολικά 17 νήπια και προνήπια. Μέσα στο τμήμα υπήρχε και ένα παιδί διαγνωσμένο με ΔΕΠΥ. Ακολουθήθηκε η μέθοδος βιωματικής διδασκαλίας- project. Ο σχεδιασμός και η υλοποίηση των δραστηριοτήτων προέκυψαν σε συνεργασία με τα

παιδιά ανάλογα με τα ενδιαφέροντα και τις εμπειρίες τους. Το πρόγραμμα ξεκίνησε το Νοέμβριο και διήρκεσε καθ' όλη τη χρονιά.

Στην αρχή της χρονιάς αντιλαμβάνομαι, πως τα ενδιαφέροντα των παιδιών είναι στενά συνυφασμένα με την τηλεόραση και κυρίως με τον Μπομπ Σφουγγαράκη. Σε όλα τους τα παιχνίδια αλλά και στις ζωγραφιές τους κυριαρχούσε μόνο ο συγκεκριμένος ήρωας και τα πάντα στρέφονταν γύρω από αυτόν ακόμα και την ώρα της συζήτησης στην παρεούλα ή του ελεύθερου παιχνιδιού στο μαγαζάκι για παράδειγμα, δυσκολεύοντας κατά πολύ την εκπαιδευτική διαδικασία. Θέλοντας να κάνω πιο λειτουργική τη ζωή της τάξης μου ρώτησα τα παιδιά, εάν ήθελαν να ασχοληθούμε με τον Μπομπ Σφουγγαράκη και να παίζουμε με αυτόν και τους φίλους του. Η αποδοχή ήταν καθολική και το αποτέλεσμα εξαιρετικό.

### **Σκοποί του προγράμματος**

Σκοποί του προγράμματος αυτού ήταν η γνωριμία των παιδιών με τη θάλασσα και τους οργανισμούς της να αντιληφθούν τη θάλασσα ως πηγή ζωής για τον άνθρωπο να γνωρίσουν το πρόβλημα της μόλυνσης και τα ζώα που κινδυνεύουν υπό εξαφάνιση να ευαισθητοποιηθούν για την προστασία της και να συνδέσουν όλα αυτά με τα γενικότερα περιβαλλοντικά ζητήματα. Τέλος, άλλος ένας βασικός σκοπός ήταν η παιγνιώδης μάθηση μέσω ενός ήρωα κινουμένων σχεδίων.

### **Στόχοι του Προγράμματος**

Επιδίωξη του προγράμματος ήταν τα παιδιά: Να εμπλουτίσουν και να βελτιώσουν τον προφορικό αλλά και γραπτό τους λόγο. Να εξοικειωθούν με διαδικασίες και κριτήρια επιστημονικής μεθοδολογίας. Να αναπτύξουν ερευνητική διάθεση, κριτική και δημιουργική σκέψη για την προσέγγιση και κατανόηση των σύγχρονων περιβαλλοντικών προβλημάτων. Να αποκτήσουν ομαδικό πνεύμα και να αντιληφθούν την ανάγκη εφαρμογής κανόνων. Να αναγνωρίζουν τη σχέση της επιστήμης με την καθημερινή τους ζωή. Να αντιληφθούν την αλληλεπίδραση του περιβάλλοντος με τις ανθρώπινες δραστηριότητες. Να διευρύνουν τις γνώσεις τους για τους ζωικούς οργανισμούς και να τους συγκρίνουν με τον ανθρώπινο. Να ανακαλύψουν ότι η αλληλεπίδραση με ένα τηλεοπτικό ήρωα μπορεί να τους δώσει ερεθίσματα για μάθηση πέραν της σχολικής τάξης.

### **Σύνδεση με τα γνωστικά αντικείμενα**

ΓΛΩΣΣΑ: προφορικός- γραπτός λόγος, αναγνωστική ικανότητα

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ: προβληματισμός & επίλυση προβλημάτων, διαδικασίες παρατήρησης, περιγραφής, σύγκρισης και ταξινόμησης

ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ: φυσικές επιστήμες, δομή υλικών και ιδιότητές τους, πειραματισμός

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ & ΕΚΦΡΑΣΗ: χρήση διάφορων υλικών, ανάπτυξη δημιουργικότητας και φαντασίας, μουσική καλλιέργεια.

Δεν υπήρχε δυνατότητα χρήσης των ΤΠΕ.

### **Διερεύνηση προηγούμενων εμπειριών και γνώσεων**

Τα παιδιά στο άκουσμα της έκφρασης «βυθός- θάλασσα» άρχισαν ένα καταιγισμό λέξεων σχετικές με το θέμα, όπως είδη ψαριών και θηλαστικών λέξεων σχετικών με το βυθό του Μπικίνι (το μέρος, που ζει ο Μπομπ Σφουγγαράκης), αλλά και προτάσεων, όπως: Στη θάλασσα κολυμπάμε. Οι ψαράδες ψαρεύουν στη θάλασσα. Ο Μπομπ Σφουγγαράκης και οι φίλοι του ζουν στο βυθό του Μπικίνι. Καμιά φορά οι άνθρωποι πετούν σκουπίδια στη θάλασσα.

### **Δημιουργία ήλιου για να καταγράψουμε τις δραστηριότητες που θα ακολουθούσαν**

Μαζί με τα παιδιά αποφασίσαμε:

- Να ζωγραφίσουμε τον Μπομπ και τους φίλους του.
- Να φτιάξουμε κούκλες και να παίξουμε κουκλοθέατρο.
- Να τραγουδήσουμε τραγούδια για τα ψάρια και να φτιάξουμε το δικό μας τραγούδι.
- Να δούμε DVD .
- Να παίξουμε θέατρο.
- Να παίξουμε παιχνίδια με το βυθό της θάλασσας!
- Να μιλήσουμε για το βυθό και να τον φτιάξουμε
- Να διαβάσουμε ιστορίες με τον Μπομπ.
- Να φτιάξουμε το δικό μας βιβλίο.
- Να φτιάξουμε κουλουράκια με το σχήμα του αγαπημένου μας ήρωα.
- Να φτιάξουμε το δικό μας κινούμενο σχέδιο.
- Να φτιάξουμε μάσκες με το Μπομπ.

### **Τα παιδιά ενεργοποιήθηκαν γρήγορα για να φτιάξουμε τη γωνιά του βυθού μας**

Αρχικά ενημερώθηκαν οι γονείς για το project, που θα ξεκινούσε. Μαζεύτηκαν φωτογραφίες από περιοδικά σχετικές με τη θάλασσα. Τα παιδιά έφεραν κοχύλια και όστρακα, που είχαν μαζέψει στην παραλία. Ένα παιδί μας έφερε μεγάλους αστερίες και ιδιαίτερα μεγάλα όστρακα, που είχαν πιάσει οι γονείς του, που καταδύονταν στη θάλασσα. Συγκεντρώθηκαν επίσης διάφορα βιβλία όπως και χάρτες ανατομίας των ζώων.

### **Δραστηριότητες που υλοποιήθηκαν**

Φτιάξαμε πινάκες αναφοράς (με τις φωτογραφίες, που συγκεντρώθηκαν από βιβλία ή περιοδικά). Διαβάσαμε βιβλία: Ιστορίες με τον Μπομπ Σφουγγαράκη και τους φίλους του, καθώς επίσης και βιβλία γνώσεων γύρω από τη ζωή στη θάλασσα. Επεξεργαστήκαμε «*το Φαγκρί και το Σκουμπρί*», του Ευγένιου Τριβιζά. Συζητήσαμε αρχικά τα εξωτερικά στοιχεία του βιβλίου (τίτλο, συγγραφέα, εκδόσεις, εικονογράφηση). Τα παιδιά έκαναν υποθέσεις για το περιεχόμενο της ιστορίας. Διαβάσαμε την ιστορία. Ζωγράφισαν τι τους άρεσε περισσότερο από το βιβλίο και έγραψαν τον τίτλο ή κάτι σχετικό που ήθελαν. Ζωγραφήσαμε το Μπομπ και τους άλλους ήρωες του βυθού του Μπικίνι. Τα παιδιά έφτιαξαν το δικό τους παραμύθι. Έφτιαξαν μια δική τους ιστορία και την καταγράψαμε. Επέλεξαν τον τίτλο της. Ζωγράφισαν το παραμύθι όπως ήθελαν. Η κάθε σελίδα είχε το κείμενο από κάτω και πάνω την εικόνα των παιδιών. Σε χοντρό χαρτόνι κόλλησαν το εξώφυλλο και έγραψαν τον τίτλο του παραμυθιού τους. Αντιστοιχήσαμε εικόνες και λέξεις. (π.χ. Τη λέξη «αστερίας» με την εικόνα ενός αστερία αλλά και αυτής του Πάτρικ). Παρακολούθησαμε DVD. Με τα παιδιά παρακολούθησαμε αρκετά ντοκιμαντέρ για τη ζωή μέσα στη θάλασσα και ταυτοποιήσαμε τα διάφορα είδη με τους ήρωες του Μπικίνι. Είδαμε ταινίες και με τον Μπομπ Σφουγγαράκη. Φτιάξαμε την αλφάβητα της θάλασσας. Παίξαμε ένα παιχνίδι με τις λέξεις. Το *χταπόδι* λέγετε έτσι, γιατί έχει 8 πόδια. Πώς θα έλεγαν το χταπόδι, που έχει: 1 πόδι- εναπόδι, 2 πόδια- δυπόδι, 3 πόδια- τριπόδι, 4 πόδια- τετροπόδι, 5 πόδια- πενταπόδι, 6 πόδια- εξαπόδι, 7 πόδια- εφταπόδι. Αριθμήσαμε χταπόδια με 1,2,3,4,5,6,7,8 πόδια αντίστοιχα. Συγκρίναμε τον άνθρωπο με τα ζώα της θάλασσας ως προς το αναπνευστικό σύστημα. Επισκεφτήκαμε το Μουσείο Φυσικής Ιστορίας στο Μαρούσι. Με τα παιδιά είχαμε τη δυνατότητα να δούμε ανάμεσα στα άλλα ζώα και πουλιά του μουσείου και ζώα της θάλασσας (χελώνες, όστρακα, καβούρια, αστερίες κλπ.) Τα παιδιά κατασκεύασαν κούκλες (αστερίες, χταπόδια, φάλαινες κλπ., από χαρτόνι και έπαιξαν το δικό τους κουκλοθέατρο με αυτοσχέδιους διαλόγους. Παίξαμε θεατρικά παιχνίδια. Τα παιδιά έκαναν αναπαράσταση του βυθού. Μεταμορφώθηκαν σε μέδουσες, φύκια, καρχαρίες και έπαιξαν ελεύθερα με τη μουσική αλλά αναπαράστησαν και τη δική τους ιστορία. Ψήσαμε τα κουλουράκια του Πάτρικ. Αποφασίσαμε να φτιάξουμε κουλουράκια με το σχήμα του Πάτρικ του αστερία. Συγκεντρώσαμε τα υλικά. Καταγράψαμε τη συνταγή.

Τα παιδιά ανακάλυψαν το σπίτι του Μπομπ Σφουγγαράκη: Βρήκαν πληροφορίες για τον ανανά. Ανακάλυψαν πόσο σκληρός είναι εξωτερικά. Φέραμε στην τάξη έναν και αφού τον κόψαμε ανακάλυψαν πόσο γευστικός είναι. Σχεδιάσαμε σε συνεργασία και με τον υπεύθυνο περιβαλλοντικής αγωγής επίσκεψη στο ΚΠΕ Αργυρούπολης, προκειμένου να ολοκληρώσουμε το πρόγραμμα. Οι υπεύθυνοι του ΚΠΕ Αργυρούπολης συζήτησαν με τα παιδιά για τη μόλυνση της θάλασσας και τα προβλήματα, που αντιμετωπίζουν οι θαλάσσιοι οργανισμοί εξαιτίας της. Στη συνέχεια, παρακολούθησαν μια σχετική προβολή. Οι υπεύθυνοι εξήγησαν τη διαφορά των λέξεων «μόλυνση» και «ρύπανση». Τα παιδιά έπαιξαν διάφορα παιχνίδια και έφτιαξαν κάποια φύλλα εργασίας. Μαζί με τους υπεύθυνους του ΚΠΕ πήγαμε στην παραλία του Αλίμου, όπου τα παιδιά: παρατήρησαν, εάν υπήρχε ρύπανση στην περιοχή, εάν ήταν βρώμικα και εάν η παραλία είχε σκουπίδια. Δημιουργήσαμε μαζί με τα παιδιά ένα δικό μας επιδαπέδιο παιχνίδι. Έγιναν διάφορες σχετικές κατασκευές, (όπως καθράκια με το βυθό με χάρτινα πιάτα και πλαστελίνη και ένα κάβουρας- πρόσκληση για τη γιορτή λήξης του σχολικού έτους).

## **Αξιολόγηση Προγράμματος**

Το πρόγραμμα κατάφερε να ανταποκριθεί στους στόχους, που τέθηκαν. Τα παιδιά έδειξαν μεγάλο ενθουσιασμό και συμμετείχαν σε όλες τις δραστηριότητες καθ' όλη τη διάρκεια της χρονιάς. Τόσο κατά την επίσκεψη στο μουσείο φυσικής ιστορίας όσο και στο ΚΠΕ Αργυρούπολης επέδειξαν ιδιαίτερο ζήλο, γιατί ήθελαν να δείξουν ότι γνώριζαν πολλά πράγματα πλέον, γύρω από τη θάλασσα. Η συμμετοχή των γονιών ήταν επίσης πολύ σημαντική, ανταποκρίθηκαν σε ότι τους ζητήθηκε, δεδομένου ότι αρχικά ακούστηκαν αρνητικά σχόλια για το περιεχόμενο του προγράμματος, ενώ δεν είχαν εμπειρία γύρω από τη μάθηση μέσω της μεθόδου project, που ακολουθήθηκε. Το παιδί με ΔΕΠΥ ανταποκρίθηκε επίσης θετικά στην όλη διαδικασία συμμετέχοντας ενεργά. Μετά τον πρώτο καιρό με την ενασχόλησή μας με το συγκεκριμένο θέμα η τάξη έγινε πιο λειτουργική, καθώς τα παιδιά σταμάτησαν να μιλούν μόνο για τον Μπομπ Σφουγγαράκη. Στο τέλος πήραν ένα φάκελο με το υλικό, που κατασκευάστηκε και συλλέχτηκε μαζί με ένα δώρο από τον Μπομπ ως επιβράβευση (αυτοκόλλητα και μολύβια για τη νέα χρονιά).

## Συμπερασματικά

Κλείνοντας αυτή τη μελέτη περίπτωσης είναι εφικτό να συμπεράνουμε πως μαθαίνουμε μέσω ενός κινουμένου σχεδίου ή ενός ήρωα από τα κόμικς, γιατί η δύναμη της εικόνας είναι πολύ σημαντική. Αποτελεί ισχυρό κίνητρο για μάθηση και μπορεί να αυξήσει την ατομική συμμετοχή των μαθητών, ακόμα και σε μεγαλύτερες ηλικίες. Σύμφωνα με θεωρητικούς αλλά και εκπαιδευτικούς τα κόμικς/ κινούμενα σχέδια δεν διηγούνται μόνο τις ιστορίες πλασμάτων με υπερφυσικές δυνάμεις, αλλά έχουν και τα ίδια τη δύναμη να μεταφέρουν γνώση. Μπορούν τα παιδιά να αντλήσουν πλούτο πληροφοριών και να παρακινηθούν για τον περαιτέρω εμπλουτισμό τους. Μπορούμε να προσεγγίσουμε δύσκολα θέματα, όπως ο πόλεμος, η κακοποίηση και ο ρατσισμός, αλλά και να διδάξουμε μέρος της ύλης με ένα πιο ευχάριστο και δημιουργικό τρόπο τόσο για τα παιδιά όσο και τον ίδιο τον εκπαιδευτικό. Μπορούμε να αξιοποιήσουμε τα δεδομένα και στην ειδική αγωγή.

## Βιβλιογραφία

**Robert. S. Feldman** (επιστ. επιμέλεια Ηλίας Γ. Μπεζεβέγκης) (2009), «Εξελικτική Ψυχολογία. Δια βίου ανάπτυξη», τόμος πρώτος Κεφ. 7 *Η επίδραση της τηλεόρασης*, (σ. 301-303), εκδ. Gutenberg, Αθήνα.

**Εμμανουήλ Α. Κολιάδης** (επιστ. Επιμέλεια- εποπτεία) (2010), «Συμπεριφορά στο σχολείο. Αξιοποιούμε δυνατότητες. Αντιμετωπίζουμε προβλήματα», κεφ. 14 *Αιμιλία Κουτρομάνου, Η τηλεοπτική βία*, εκδ. Γρηγόρη, Αθήνα.

**ΥΠΕΠΘ/Παιδαγωγικό Ινστιτούτο**, (Σεπτέμβριος 2002) «Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ) για το Νηπιαγωγείο και Προγράμματα Σχεδιασμού και Ανάπτυξης Δραστηριοτήτων, Αθήνα.

**Berry, G. L.** (2003), Developing children and multicultural attitudes: The systematic psychosocial influence of television portrayals in a multimedia society. *Cultural Diversity and Ethnic Minority Psychology*, 9, 360-366.

**Grawley A., Anderson, D., & Santomero A.** (2002), Do children learn how to watch television? The impact of extensive experience with Blue's Clues on preschool children's television viewing behavior. *Journal of Communication*, 52, 264- 280.

**Singer d. E & Singer J. L (Eds)** (2000), *Handbook of children and the media*. Thousand Oaks, CA: sage

**Marie Evans Schmidt, Daniel R. Anderson** (2006), "Cognitive Development and educational Achievement", University of Massachusetts, Amherst.

**Uchickoshi Y.** (2006), "Early reading in bilingual kindergartners. Can educational television help?" *Scientific Studies of Reading* 10, 89- 120, Harvard University