ePublishing
ΕΘΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ NATIONAL DOCUMENTATION CENTRE

Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση

Τόμ. 6, Αρ. 1Α (2011)

Εναλλακτικές Μορφές Εκπαίδευσης

Διαδραστικό Περιβάλλον Μάθησης «Ένα Γράμμα Μια Ιστορία» Μια Καινοτόμος Μορφή Εκπαίδευσης

Σοφία Μαντουβάλου, Αρίσταρχος Παπαδανιήλ

doi: 10.12681/icodl.746

https://epublishing.ekt.gr | **e-Εκδότης:** ΕΚΤ | **Πρόσβαση:** 27/02/2026 09:13:19

Διαδραστικό Περιβάλλον Μάθησης «Ένα Γράμμα Μια Ιστορία» Μια Καινοτόμος Μορφή Εκπαίδευσης

Σοφία Μαντουβάλου
Δ/νση Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης
ΥΠΔΒΜΘ,
Συγγραφέας - Εκπαιδευτικός Τεχνολόγος
somad@otenet.gr

Αρίσταρχος Παπαδανιήλ
Syllipsis Ltd. Creative Productions & Publications,
Σκηνοθέτης - Animator
aristarchos@syllipsis.com.gr

Abstract
The Interactive Web-based Learning Environment "A Letter - A Story" is an innovative multimedia-learning package aiming to teach preschool and primary school pupils the Greek alphabet and language through entertainment.
Through play and active participation, the multimedia package reinforces preschool learning skills which lead to the progressive written literacy in the first grade, thus meeting educational objectives such as emergent literacy, phonological awareness of the letters, recognition of the written phonetic symbols and their position in words, exposure to the written language, understanding the function of letters in words, listening and proper production of sounds.
Pupils familiarize with letters and sounds of the Greek alphabet and language through 24 verse based, funny, surrealistic animated stories, which combine the educational language with that of fairytales and television. Each episode is designed within a context of interdisciplinary and holistic approach to knowledge and thus supports the School Curriculum in an innovative, original and attractive way putting the arts of poetry, animation and music in the service of education. In addition, interactive games have been designed corresponding to each of the 24 letters of the cartoon series. Upon designing the interactive games, the contemporary trends of emergent literacy and the development of educational objectives by B. Bloom, were taken into account. The Interactive Learning Environment "A Letter - A Story" was designed to provoke most of the senses and therefore it supports pupils' active participation and decision-making, gives control to the players, provides opportunities for exploration, reinforces the skills of attention, concentration, seeing, listening and of course memory.
The multimedia package project will also include a printed as well as an e-book interactive game edition. Producer of the project is the Department of Educational Radio-Television of the Greek Ministry of Education, Lifelong Learning and Religious Affairs: www.edutv.gr

Key-words: *alphabet, interactive games, animation*

Περίληψη
Το Διαδραστικό Διαδικτυακό Περιβάλλον Μάθησης «Ένα Γράμμα Μια Ιστορία» είναι ένα καινοτόμο, πολυμεσικό πακέτο μάθησης, που στοχεύει στη διδασκαλία του ελληνικού αλφάβητου και την επαφή των παιδιών της προσχολικής και της πρώτης σχολικής ηλικίας με την ελληνική γλώσσα μέσα από την ψυχαγωγία.
Η γνωριμία των παιδιών με τα γράμματα και τους ήχους της γλώσσας γίνεται μέσα από 24 έμμετρες χιουμοριστικές σουρεαλιστικές ιστορίες κινουμένων σχεδίων, οι

οποίες συνδυάζουν την παιδαγωγική με την παραμυθική και την τηλεοπτική γλώσσα. Κάθε επεισόδιο λειτουργεί σε ένα πλαίσιο διαθεματικής και ολιστικής προσέγγισης της γνώσης στηρίζοντας το Αναλυτικό Πρόγραμμα με μία καινοτόμο διάσταση, θέτοντας τις τέχνες της λογοτεχνίας, των κινουμένων σχεδίων και της μουσικής στην υπηρεσία της εκπαίδευσης. Για κάθε γράμμα-επεισόδιο έχουν σχεδιαστεί αντίστοιχα διαδραστικά παιχνίδια και προβλέπεται εικονογραφημένη έντυπη και ηλεκτρονική έκδοση με τις έμμετρες ιστορίες. Παραγωγός του Πολυμεσικού Πακέτου Μάθησης είναι η Διεύθυνση Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης του Υπουργείου Παιδείας, Δια Βίου Μάθησης και Θρησκευμάτων. www.edutv.gr
Η εισήγηση περιλαμβάνει την παρουσίαση του πολυμεσικού εκπαιδευτικού υλικού, τον εκπαιδευτικό σχεδιασμό του και τις δυνατότητες αξιοποίησής του. Στο πλαίσιο αυτό αναπτύσσονται οι εκπαιδευτικοί στόχοι της σειράς και των ψηφιακών διαδραστικών εφαρμογών της.

Λέξεις κλειδιά: *αλφάβητο, διαδραστικά παιχνίδια, κινούμενα σχέδια*

Εικόνα 1: Διαδραστικό περιβάλλον μάθησης "Ένα Γράμμα, Μια Ιστορία"

1. Πολυμεσικό πακέτο μάθησης «ΕΝΑ ΓΡΑΜΜΑ ΜΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑ»

1.1. Σκεπτικό

Το εκπαιδευτικό τοπίο σήμερα, είναι πολύ διαφορετικό από αυτό του παρελθόντος. Η παραγωγή ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού βοηθά τον εκπαιδευτικό να ενσωματώσει στην εκπαιδευτική στρατηγική του τα πλεονεκτήματα που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες και η εφαρμογή τους στην ανοικτή και εξ' αποστάσεως εκπαίδευση. Οι νέες διαδραστικές τεχνολογίες διευκολύνουν τη δημιουργία περιβάλλοντος μέσα στο οποίο οι μαθητές μπορούν να μάθουν αυτενεργώντας, συμμετέχοντας, επαναλαμβάνοντας και δημιουργώντας. Η κατάλληλη αξιοποίηση της τεχνολογίας από τον εκπαιδευτικό, ενισχύει τη διαδικασία μάθησης και ανάπτυξης των παιδιών έχοντας το συγκριτικό πλεονέκτημα του λειτουργικού αλφαβητισμού τους στις νέες τεχνολογίες και την ορθή χρήση αυτών. Η έρευνα είναι ενισχυτική της χρήσης της τεχνολογίας στην προσχολική και πρώτη σχολική ηλικία. (Vanscoter, 2001)

Το πολυμεσικό πακέτο μάθησης «Ένα Γράμμα Μια Ιστορία» μέσα από πρωτογενές οπτικοακουστικό υλικό και διαδραστικά παιχνίδια εισάγει τα παιδιά στην τεχνολογία με μεθόδους συμβατές με τον τρόπο που αυτά αναπτύσσονται και μαθαίνουν. Το παιχνίδι είναι σημαντικό για την πνευματική ανάπτυξη του παιδιού και ως τέτοιο παίζει ζωτικό ρόλο στην πρωτοσχολική αγωγή. Εάν η τεχνολογία του υπολογιστή χρησιμοποιηθεί με σωστό τρόπο μπορεί να γίνει ένα θετικό στοιχείο για το παιχνίδι και τη μάθηση του παιδιού μέσα από την εξερεύνηση και τον πειραματισμό.

1.2. Περιγραφή

Με την παρούσα εισήγηση παρουσιάζεται ένα πολυμεσικό πακέτο μάθησης σε εξέλιξη, σχεδιασμένο για τα παιδιά του νηπιαγωγείου και της πρώτης δημοτικού, χωρίς αυτό να αποκλείει τη χρήση του για τη ενίσχυση του αναδυόμενου εγγραμματισμού και στις άλλες βαθμίδες της προσχολικής αγωγής.

Στο πολυμεσικό αυτό περιβάλλον μάθησης χρησιμοποιείται τόσο η παραδοσιακή όσο και η σύγχρονη τεχνολογία. Το πλήρες πολυμεσικό πακέτο μάθησης «Ένα Γράμμα Μια Ιστορία» προβλέπει:

- 24 πεντάλεπτα βίντεο με κινούμενα σχέδια, ένα για κάθε γράμμα.
- Ένα ψηφιακό περιβάλλον μάθησης με διαδραστικά παιχνίδια για κάθε ένα από τα 24 γράμματα
- Εικονογραφημένη έντυπη και ηλεκτρονική έκδοση των έμμετρων ιστοριών της σειράς.

1.3. Γενικοί στόχοι

Το πολυμεσικό πακέτο μάθησης «Ένα Γράμμα Μια Ιστορία» στοχεύει:

- στην κατάκτηση της προφορικής γλώσσας και τον εμπλουτισμό του λεξιλογίου
- στην ενίσχυση της αίσθησης του γραπτού λόγου, αλλά και της απόλαυσης της γλώσσας μέσα από αυτόν.
- στην ανάπτυξη της φωνολογικής και της φωνημικής επίγνωσης.
- στην εκμάθηση του αλφάβητου (των γραμμάτων και των ήχων τους).

Τόσο ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός όσο και η επιλογή των μεθόδων και των μέσων που χρησιμοποιήθηκαν για το πολυμεσικό πακέτο μάθησης έγιναν με βάση τις σύγχρονες θεωρίες και έρευνες για την ενίσχυση της συνεχούς διαδικασίας σταδιακής ανάπτυξης του αναδυόμενου εγγραμματισμού και την κατάκτηση γνωστικών δεξιοτήτων από τα παιδιά. Τα διαδραστικά παιχνίδια οργανώθηκαν με βάση τα γνωστικά και συναισθηματοκινητικά στάδια του B. Bloom, εφαρμοσμένα σε ψηφιακό περιβάλλον.

1.4. Αξιοποίηση

Το πολυμεσικό πακέτο μάθησης "Ένα Γράμμα Μια Ιστορία" μπορεί να αξιοποιηθεί:

- Ομαδικά στην τάξη από τον εκπαιδευτικό με τη χρήση διαδραστικού πίνακα.
- Ατομικά ή ανά δύο σε εργαστήριο υπολογιστών ή μέσα στην τάξη.
- Στο σπίτι μέσω της τεχνολογίας των υπολογιστών.

2. Παραγωγή

Παραγωγός του πολυμεσικού πακέτου μάθησης «Ένα Γράμμα Μια Ιστορία» είναι η Διεύθυνση της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης του Υπουργείου Παιδείας, Δια Βίου Μάθησης και Θρησκευμάτων, η οποία αποτελεί έγκυρο και επώνυμο παραγωγό εκπαιδευτικού και επιμορφωτικού υλικού για την υποστήριξη της σχολικής εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Η Εκπαιδευτική Τηλεόραση στοχεύει στην εκπαιδευτική επικοινωνία. Το εκπαιδευτικό μήνυμα έχει μορφή, έχει περιεχόμενο, είναι αποτέλεσμα σχεδιασμού, λαμβάνει υπόψη του τα χαρακτηριστικά και τις δυνατότητες του παραλήπτη. Έτσι, η εκπαιδευτική επικοινωνία γίνεται πιο αποτελεσματική και αποκτά όλες τις πιθανότητες να οδηγήσει στη μάθηση, που είναι και η τελική της επιδίωξη.
Η χρήση της Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης στην εκπαιδευτική διαδικασία αποτελεί μια πραγματική στρατηγική με στόχο τη βελτίωση της διδακτικής πράξης μέσα από ένα προϊόν που προσφέρει επιστημονικά σχεδιασμένη κοινή αντιληπτική εμπειρία. (Ελευθεριάδης και Μαντουβάλου, 1984)

Εικόνα 2: Η σειρά κινουμένων σχεδίων «Ένα Γράμμα Μια Ιστορία» ως μέρος του ομώνυμου πολυμεσικού πακέτου μάθησης

3. Η σειρά κινουμένων σχεδίων «ΕΝΑ ΓΡΑΜΜΑ ΜΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑ»

Η ελληνική παραγωγή ταινιών animation έχει ελάχιστα παραδείγματα ταινιών που απευθύνονται σε παιδιά, παρά το γεγονός ότι, ως μέσο είναι -μαζί με τη μουσική- το πλέον προσφιλές σε αυτά. Η σειρά «Ένα Γράμμα Μια Ιστορία» αποτελεί την πρώτη σειρά ελληνικής παραγωγής, η οποία χρησιμοποιεί τον έμμετρο λόγο, τα κινούμενα σχέδια και τη μουσική με στόχο την εκπαίδευση, αξιοποιώντας παράλληλα τον ψυχαγωγικό χαρακτήρα του μέσου.

3.1. Ταυτότητα της σειράς

Τίτλος: «ΕΝΑ ΓΡΑΜΜΑ ΜΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑ»
Αριθμός επεισοδίων: 24
Διάρκεια επεισοδίου: 5 έως 6 λεπτά
Ηλικιακό κοινό:
Προσχολική, Πρώτη Σχολική Ηλικία

Ιδέα-Σενάριο-Εκπαιδευτικός Σχεδιασμός:
Σοφία Μαντουβάλου
Σκηνοθεσία-Animation-Σχεδιασμός Χαρακτήρων:
Αρίσταρχος Παπαδανιήλ
Μουσική: Δημήτρης Μαραμής
Παιδαγωγική Επιμέλεια:
Βίκυ Παναγοπούλου, Σοφία Μαντουβάλου
Εκτέλεση Παραγωγής: Syllipsis Ltd.
Παραγωγή:

Δ/νση Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης,
ΥΠΔΒΜΘ © 2009-2010

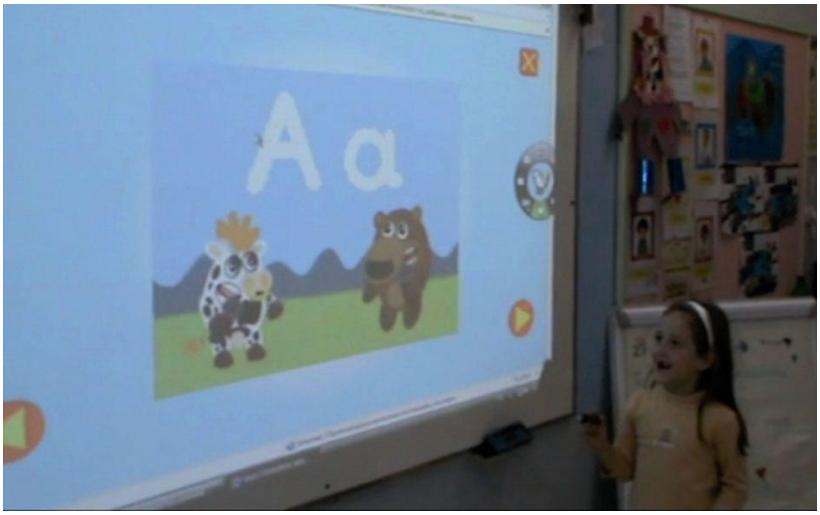
Η τηλεοπτική σειρά «Ένα Γράμμα Μια Ιστορία» στοχεύει στη μάθηση μέσα από την ψυχαγωγία. Η γνωριμία του παιδιού με τα γράμματα και τους ήχους της γλώσσας γίνεται μέσα από 24 έμμετρες χιουμοριστικές, σουρεαλιστικές ιστορίες κινουμένων σχεδίων, οι οποίες συνδυάζουν την παιδαγωγική με την παραμυθική και την τηλεοπτική γλώσσα. Το κάθε τηλεοπτικό επεισόδιο λειτουργεί σε ένα πλαίσιο διαθεματικής και ολιστικής προσέγγισης της γνώσης στηρίζοντας έτσι το Αναλυτικό Πρόγραμμα με μία καινοτόμο, πρωτότυπη και ελκυστική διάσταση.

3.2. Εκπαιδευτικός σχεδιασμός της σειράς

Η σειρά «Ένα Γράμμα Μια Ιστορία» σχεδιάστηκε για την προσχολική κυρίως, αλλά και την πρώτη σχολική ηλικία, με στόχο τη φωνολογική ευαισθητοποίηση των παιδιών μέσα από την έκθεσή τους στον προφορικό λόγο μιας σουρεαλιστικής ιστορίας και στο λόγο της κινούμενης εικόνας (animation).

Ο έμμετρος προφορικός λόγος φτάνει στα αυτιά τους ως συνεχόμενος ποταμός. Ακόμα κι αν δεν μπορούν να κατανοήσουν τις επιμέρους λέξεις (για κάθε γράμμα έχουν χρησιμοποιηθεί 100 έως 120 λέξεις που αρχίζουν από το συγκεκριμένο φώνημα), τα παιδιά αντιλαμβάνονται ότι ο προφορικός λόγος που συνεκφέρεται στην ιστορία, διακρίνεται σε λέξεις, συλλαβές και φυσικά το μικρότερο κομμάτι, το φώνημα.

Η αντίληψη αυτή ενισχύεται οπτικά από τη σημειογραφική, την εικονογραφική απεικόνιση των γραμμάτων, τόσο ως στοιχείων των εικόνων της ιστορίας, όσο και ως στοιχείων των λέξεων. Η σειρά μπορεί να αξιοποιηθεί ως μία καθημερινή άσκηση στους ήχους της γλώσσας. (Μαντουβάλου και Παπαδανιήλ, 2011)



Εικόνα 3: Χρήση του διαδραστικού περιβάλλοντος μάθησης «Ένα Γράμμα Μια Ιστορία» στην τάξη (διαδραστικός πίνακας)

3.3. Στόχοι της σειράς για το μαθητή

3.3.1 Κύριοι στόχοι

- Απόλαυση και αφομοίωση των ήχων της γλώσσας.
- Ανακάλυψη της φόρμας των γραμμάτων (κεφαλαία και μικρά) μέσα από σχήματα που συνθέτουν το περιβάλλον της ιστορίας.
- Ανάπτυξη της παρατηρητικότητας στο χώρο γύρω του.

- Εμπλουτισμός του λεξιλογίου του με την έκθεση του σε τουλάχιστον 120 λέξεις που αρχίζουν από το συγκεκριμένο γράμμα.
- Διαθεματική προσέγγιση της γνώσης (αξίες, περιβάλλον, συναισθηματική αγωγή, κοινωνική αγωγή, αγωγή υγείας, θέματα καθημερινής ζωής, ήθη και έθιμα, τεχνολογία, μυθολογία).

3.3.2 Δευτερεύοντες στόχοι

- Αντίληψη της φοράς γραφής του γράμματος.
- Αντίληψη του γράμματος μέσα στη λέξη.

3.4. Στόχοι της σειράς για τον εκπαιδευτικό

- Δημιουργική χρήση και αξιοποίηση τηλεοπτικού υλικού στην τάξη.
- Προσέλκυση της προσοχής του μαθητή με ζωντανό και πρωτότυπο τρόπο.
- Εμψύχωση της δημιουργικότητας των παιδιών.
- Αξιοποίηση του λεξιλογίου της ταινίας για γλωσσικές δραστηριότητες.
- Δυνατότητες διαθεματικής προσέγγισης, εφαρμογής σχεδίου εργασίας.
- Υιοθέτηση σύγχρονων τεχνικών εκπαίδευσης.

4. Επιλογές μεθόδων και μέσων

Η εκπαιδευτική ταινία αποτελεί μία σύνθεση της τηλεοπτικής και της παιδαγωγικής γλώσσας. Η συγγραφή ενός εκπαιδευτικού σεναρίου είναι μια εκπαιδευτική και συγχρόνως καλλιτεχνική διαδικασία. Το εκπαιδευτικό σενάριο είναι ένα «μεταμφιεσμένο» μάθημα, στο οποίο έχουν αξιοποιηθεί οι δυνατότητες του μέσου και ιδιαίτερα της εικόνας, με σκοπό τη μετάδοση γνώσεων με τρόπο άμεσο, ελκυστικό και αποτελεσματικό. Στο εκπαιδευτικό σενάριο σημαντικό ρόλο παίζει η διδακτική μεθοδολογία. Ο πυρήνας ενός εκπαιδευτικού τηλεοπτικού προγράμματος είναι το σχέδιο μαθήματος. Η σαφής διατύπωση των εκπαιδευτικών στόχων διευκολύνει την οργάνωση της δομής του σεναρίου και τη διαμόρφωση του περιεχομένου της εκπαιδευτικής ταινίας. Ο εκπαιδευτικός, ο σεναριογράφος και ο σκηνοθέτης λαμβάνοντας υπόψη τα χαρακτηριστικά του πληθυσμού που απευθύνονται και το περιεχόμενο, αποφασίζουν με ποιες μεθόδους και μέσα θα παρουσιάσουν το παιδαγωγικό μήνυμα. (Μαντουβάλου, 2007)

4.1. Το Βίντεο ως μέσο εκπαίδευσης

Οι έρευνες μέχρι τώρα έχουν επαρκώς ενισχύσει την άποψη ότι το εκπαιδευτικό βίντεο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένα αποτελεσματικό μέσο μάθησης. Το ερώτημα λοιπόν δεν είναι αν οι μαθητές μαθαίνουν από την προβολή του οπτικοακουστικού υλικού από την τηλεόραση και τον υπολογιστή, αλλά πώς θα αξιοποιηθεί σωστά το εκπαιδευτικό βίντεο από τον εκπαιδευτικό στην τάξη.

Το εκπαιδευτικό βίντεο δίνει ένα συνολικό ερέθισμα αίσθησης «όλα σε ένα». Πολλαπλές έρευνες έχουν αποδείξει πως ο άνθρωπος έχει την τάση να θυμάται περισσότερο όταν εκτίθεται σε οπτικοακουστικό ερέθισμα από οποιοδήποτε άλλο είδος αισθητικού ερεθίσματος. Το βίντεο είναι η συνισταμένη όλων των οπτικοακουστικών τεχνικών.

Τα πορίσματα από τις διεθνείς έρευνες δεν αφήνουν καμία αμφιβολία πως οι μαθητές μαθαίνουν από το εκπαιδευτικό βίντεο, γιατί συμβάλει στη διατήρηση της πληροφορίας περισσότερο από κάθε άλλο μέσο.
(Ελευθεριάδης και Μαντουβάλου, 1984)

Θυμόμαστε:	Μαθαίνουμε:
10% από ό,τι διαβάζουμε	11% με την ακοή
20% από ό,τι ακούμε	84% με την όραση
25% από ό,τι βλέπουμε	
45% από ό,τι βλέπουμε και ακούμε	

Εικόνα 4: Χρήση του διαδραστικού περιβάλλοντος μάθησης «Ένα Γράμμα Μια Ιστορία» στην τάξη (διαδραστικός πίνακας)

4.2. Οι Τέχνες ως τεχνικές εκπαίδευσης

Παίζοντας με τα μέσα έκφρασης, που παρέχουν οι Τέχνες, προσπαθώντας με τον ένα ή τον άλλο τρόπο, δοκιμάζοντας τα όρια και τις δυνατότητες, μπορεί κανείς να προσφέρει στα παιδιά έναν άλλο δρόμο κατανόησης και αντίληψης του κόσμου. Οι τεχνικές εκπαίδευσης που επελέγησαν είναι ο έμμετρος λόγος/ποίηση, το χιούμορ, το animation/οπτική ποίηση και η μουσική.

4.2.1 Έμμετρος λόγος/ποίηση

Η ποίηση είναι ένα παιχνίδι της γλώσσας, μία απόλαυση από τον ήχο των λέξεων, μια συναίσθηση της σημασίας των λέξεων· ένας τρόπος να πεις πολλά με πολύ λίγα λόγια.

Θεωρώντας την ποίηση ως την πλαστελίνη του λόγου στη σχολική τάξη, αποφασίστηκε τα σενάρια να είναι έμμετρα. Η ποίηση παρέχει το ιδανικό υλικό για να μάθει ένα παιδί τη γλώσσα. Κι αυτό γιατί κάνει δύο εμφανώς αντίθετα πράγματα. Πρώτον, επιτρέπει στην αντίληψη, την αίσθηση και το συναίσθημα να εκφραστούν με έναν άμεσο τρόπο ευθέως, μετατρέποντας έτσι τη γλώσσα σε ένα διάφανο όχημα. Την ίδια στιγμή όμως, βάζει στη γλώσσα έναν ασυνήθιστο προβολέα που την κάνει ορατή. Αυτό το κάνει δίνοντας έμφαση στους ήχους της γλώσσας με το ρυθμό, με την επανάληψη, την παρήχηση, τη μελωδία, όλα αυτά τα στοιχεία που λειτουργούν ως εξαιρετικά μνημονικά εργαλεία.

Όταν ο ήχος σχετίζεται με την αίσθηση, αναταράσσοντας τα παραδοσιακά σχήματα της γραπτής γλώσσας, όταν ο ήχος παίζει με επίπεδα εννοιών, βγάζοντας τις λέξεις έξω από το συνηθισμένο τους πλαίσιο, μετατρέποντας ξαφνικά γνωστές λέξεις σε άγνωστες και εξωτικές, όταν ο ήχος βγάζει απρόσμενα διασκεδαστικές ιδέες από καθημερινές καταστάσεις, τα παιδιά θυμούνται και μαθαίνουν.

Για το παιδί που μαθαίνει τη γλώσσα, αυτές οι δύο όψεις της ποίησης είναι εξαιρετικά σημαντικές. Εάν η γλώσσα πρόκειται να γίνει ένας εσωτερικός, ενεργητικός τρόπος επικοινωνίας, εάν ο λόγος είναι σκέψη και συναίσθημα, τα παιδιά πρέπει να συσχετίζουν τα δικά τους συναισθήματα και τις εμπειρίες τους μαζί της. Ο στόχος λοιπόν είναι η γλώσσα τελικά να γίνει ένας διάφανος αγωγός, μια διάβαση αντιλήψεων, αισθήσεων, συναισθημάτων και εμπειριών. Εξίσου σημαντικό είναι κατά τη διαδικασία της μάθησης της γλώσσας να δίνεται έμφαση στα σχήματα και τις μορφές της γλώσσας, κάνοντας την έτσι, ένα πολύ ορατό υλικό.
Η ποίηση είναι η πλαστελίνη της γλώσσας. Η ευπλασία της προωθεί τη δημιουργικότητα και κεντρίζει τη φαντασία, αυτό το πολύτιμο διανοητικό χάρισμα που τα παιδιά διαθέτουν εν αφθονία. Είναι ξεκάθαρο πως η ανάγνωση και η γραφή της ποίησης μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μέσα κατάκτησης της γλώσσας, τόσο στις μικρές όσο και στις μεγάλες τάξεις.
Στα σενάρια των επεισοδίων της σειράς «Ένα Γράμμα Μια Ιστορία» χρησιμοποιήθηκε η ποίηση ως ένα πολύ δυνατό διδακτικό εργαλείο. Γιατί η ποίηση:

- Προσφέρει χαρά και απόλαυση στο μαθητή.
- Προσφέρει την εμπειρία νέων τρόπων χρήσης γνωστών λέξεων.
- Εκθέτει το μαθητή σε ένα ευρύτερο πεδίο γλώσσας.
- Βοηθάει το μαθητή να εστιάσει στη φωνολογία και τον τονισμό, στους ήχους και τους ρυθμούς της γλώσσας.
- Ανακυκλώνει και επαναλαμβάνει τη γλώσσα με φυσικό τρόπο.
- Δίνει πρόσβαση σε νέες ιδέες και γνώση.
- Αναπτύσσει τα συναισθήματα και τη φαντασία.
- Καλλιεργεί το χιούμορ.
- Αποτελεί ερέθισμα για παραγωγή λόγου και δημιουργία. (Μαντουβάλου, 2009)

4.2.2 Χιούμορ

Χιούμορ είναι η σύλληψη των πραγμάτων και της ζωής από την αστεία και κωμική πλευρά τους. Γράφοντας τα σενάρια, αυτή η όψη εκφράστηκε με έμμετρο προφορικό λόγο, και έξυπνο, πνευματώδη, σουρεαλιστικό και ανατρεπτικό τρόπο. Το χιούμορ ως τέχνη επικοινωνίας μπορεί να γίνει στα χέρια του εκπαιδευτικού ένα αποτελεσματικό εργαλείο μάθησης γιατί κρατάει το ενδιαφέρον των μαθητών και τους διδάσκει μέσα από τη χαρά. Το χιούμορ δεν πρέπει να αποσπά την προσοχή των μαθητών, αλλά να παρέχει εκείνο το στοιχείο της έκπληξης που υποκινεί το ενδιαφέρον. (Garner and Houston, 2005)
Η σύγχρονη εκπαιδευτική φιλοσοφία υποστηρίζει τη χρήση του χιούμορ ως εκπαιδευτική πρακτική. Η χρήση του χιούμορ ως παιδαγωγικού εργαλείου το οποίο ενισχύει τη μάθηση υποστηρίζεται και από πολλές έρευνες· το χιούμορ δημιουργεί καλύτερο περιβάλλον μάθησης, αυξάνει το ενδιαφέρον και την προσοχή των μαθητών, ενώ τα χαρακτηριστικά του στοιχεία, η αναλογία και η μεταφορά, ενισχύουν την κατανόηση και τη διατήρηση της πληροφορίας. (Kolberg and Loomans, 2002)

4.2.3 Μουσική

Οι έρευνες στηρίζουν την άποψη ότι η μουσική προωθεί τον εγγραμματισμό. Όσοι ασχολούνται με παιδιά γνωρίζουν ότι είναι φυσικά συνδεδεμένα, «κουρδισμένα» με τον ήχο και το ρυθμό. Η προφορική γλώσσα είναι μία διαδικασία κοινωνικής αλληλεπίδρασης και η μουσική είναι ένας φυσικός τρόπος για να έχει το παιδί την εμπειρία του πλούτου της γλώσσας με ευχάριστο τρόπο. Η μουσική και τα τραγούδια

φέρνουν κοντά τα παιδιά ενισχύοντας τους κοινωνικούς δεσμούς που αναπτύσσονται στην προσχολική και στην πρώτη σχολική ηλικία. Έχει ακόμα μελετηθεί πως μέσα από τη μουσική ενισχύονται οι μνημονικές και ακουστικές δεξιότητες, όπως η διαφοροποίηση των ήχων της γλώσσας. Σύμφωνα με έρευνες, η μουσική καθιστά τον εγκέφαλο πιο δεκτικό στη μάθηση, καθώς ενώνει τις λειτουργίες δεξιού και αριστερού ημισφαιρίου, ώστε αυτά να συνεργάζονται και να κάνουν τη πρόσληψη της πληροφορίας πιο γρήγορη και εύκολη. Ο ήχος αποτελεί από μόνος του ένα ψυχολογικό φαινόμενο. Η μουσική εμπειρία δημιουργεί ευχάριστα συναισθήματα, τα οποία προκαλούν στο παιδί την επιθυμία να θέλει να την επαναλάβει (Levitin, 2006).

4.2.4 Animation/Εμψύχωση

Το animation ή κινηματογράφος εμψύχωσης αποτελεί την 8η Τέχνη, μια τέχνη άκρως γοητευτική για τα παιδιά, η οποία έχει τη μοναδική ιδιαιτερότητα να καθιστά την τηλεοπτική εμπειρία μάθησης, συναρπαστική. Η 8η τέχνη χαρακτηρίζεται από πολλές τεχνικές, από τις οποίες επιλέχθηκε το δισδιάστατο ψηφιακό animation· μια τεχνική που εντάσσει αρμονικά στο σχεδιασμό της, τη δισδιάστατη μορφή των γραμμάτων, όπως αυτά διδάσκονται στο σχολείο. (Βασιλειάδης, 2006)

Η επιλογή του animation ως τεχνική υλοποίησης των στόχων της σειράς, έγινε γιατί οι έννοιες της μεταμόρφωσης και της μεταλλαγής, βρίσκουν την απόλυτη εφαρμογή τους στην τέχνη του animation, υποστηρίζοντας με τον πλέον αποτελεσματικό τρόπο τις μεταφορές, παρομοιώσεις, αλλά και τις υπερρεαλιστικές αναφορές του λόγου, που καθιστούν το ίδιο το κείμενο πιο ζωντανό και ενδιαφέρον. Το animation είναι η κατεξοχήν τέχνη της οπτικής ποίησης, η οποία σε συνδυασμό με τη μουσική και φυσικά τον έμμετρο λόγο, είναι ικανή να δημιουργήσει πάρα πολύ δυνατές εικόνες, που λειτουργούν κατά τρόπο συμβολικό και εμβληματικό με αποτέλεσμα τη μεγαλύτερη διατήρηση της πληροφορίας. (Culhane, 1988· Wells, 2005)

Το animation βασίζεται στην αξιοποίηση της κίνησης σε συνδυασμό με τη χρονική διάρκεια. Εκπαιδευτικά, μπορεί να αξιοποιηθεί εξαιρετικά ως κιναισθητική διαδικασία μάθησης. Η τεχνική animation, δίνοντας ζωή, ψυχή σε αφηρημένα σύμβολα ή ακόμα οπτικοποιώντας έννοιες, δίνει σε αυτά τα στοιχεία συγκεκριμένη οπτική μορφή, και τα μετατρέπει σε ηθοποιούς εν δράση, ενώ παράλληλα, προσκαλεί το παιδί να πάρει μέρος στην οπτική δράση. Η τηλεόραση άλλωστε, περισσότερο από κάθε άλλο μέσο, έχει την ικανότητα να δημιουργεί πρόκληση, πρόσκληση σε συμμετοχή, να κεντρίζει το ενδιαφέρον και να παρακινεί το παιδί με έναν τρόπο διαφορετικό από άλλα μέσα, με ισχυρή τη συμμετοχή των αισθήσεών του. (Mandouvalou, 1977)

Οι έρευνες ενισχύουν τη χρήση της τεχνικής του animation για τη διδασκαλία των παιδιών. Το οπτικό ερέθισμα το οποίο προσφέρει η τεχνική animation βοηθάει τα μικρά παιδιά να κατευθύνουν την προσοχή τους σε εκείνα τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της προς μάθηση εκπαιδευτικής ύλης, κάνοντας αυτό το υλικό μέρος της οπτικής δράσης. Επιπλέον, το ανιμιστικό περιβάλλον της ταινίας, προσομοιάζει στο φαντασιακό κόσμο των παιδιών της προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας, εξυπηρετώντας ιδανικά την απόκτηση της γνώσης. (Lowe, 2005)

5. Αξιοποίηση σειράς

Στα πλαίσια της ανοικτής εκπαίδευσης, η αξιοποίηση της σειράς «Ένα Γράμμα Μια Ιστορία» μπορεί να γίνει στην τάξη με την ενεργό συμμετοχή του εκπαιδευτικού και των μαθητών, ομαδικά ή ανά δύο στο εργαστήριο Η/Υ, καθώς και ατομικά από το μαθητή στο σπίτι.

Εικόνα 5: Διαδραστικά παιχνίδια βασισμένα στη σειρά κινουμένων σχεδίων «Ένα Γράμμα Μια Ιστορία»

6. Πρόσβαση στο τηλεοπτικό υλικό

- Μέσω της ιστοσελίδας της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης: **www.edutv.gr** *(video on demand)*
- Μέσω ανοικτού κυκλώματος: **ΕΡΤ**· **Κανάλι της Βουλής**· **Δορυφορικό της ΕΡΤ** (ERT WORLD) και περιφερειακά κανάλια.
- Μέσω του **Σχολικού Δικτύου**: **www.sch.gr/vod** *(video on demand)*
- Μέσω του **EduTubePlus**: (European hybrid, multilingual video-based service for schools) *(video on demand)*
- Μέσω **YouTube** (EducationalTVGreece)
- Μέσω **Vimeo** (Educational Television-Greece Channel)

7. Διαδραστικό περιβάλλον μάθησης «ΕΝΑ ΓΡΑΜΜΑ ΜΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑ»

Η σειρά κινουμένων σχεδίων «Ένα Γράμμα Μια Ιστορία» αναπτύσσεται σε πολυμεσικό πακέτο μάθησης με τον σχεδιασμό παράλληλου διαδραστικού περιβάλλοντος με παιχνίδια για κάθε γράμμα χωριστά, αλλά και για το σύνολο του αλφάβητου. Για τον εκπαιδευτικό σχεδιασμό του διαδραστικού περιβάλλοντος της σειράς έχουν ληφθεί υπόψη οι σύγχρονες τάσεις γλωσσικού αλφαβητισμού στην προσχολική και την πρώτη σχολική ηλικία, καθώς και οι γνωστικές και ψυχοκινητικές κατηγορίες του Bloom.

7.1. Περιγραφή

Το διαδραστικό περιβάλλον μάθησης της σειράς «Ένα Γράμμα Μια Ιστορία» απευθύνεται στα παιδιά της προσχολικής και της πρώτης σχολικής ηλικίας 5-7 ετών, χωρίς να αποκλείει τις μικρότερες ηλικίες, και μπορεί να αξιοποιηθεί ως υποστηρικτικό περιβάλλον της διδασκαλίας τόσο στο σχολείο όσο και στο σπίτι. Επειδή τα παιδιά δεν έχουν το ίδιο επίπεδο δεξιοτήτων έχουν σχεδιαστεί διαφορετικές δραστηριότητες για τα διαφορετικά επίπεδα.

Το διαδραστικό περιβάλλον μάθησης περιλαμβάνει:

- **Διαδραστικά παιχνίδια** για τα παιδιά της προσχολικής και της πρώτης σχολικής ηλικίας βασισμένα στο γνώριμο υλικό της ιστορίας του βίντεο, που ενισχύουν

τον αναδυόμενο αλφαβητισμό μέσα από την προφορική ανάπτυξη της γλώσσας, τα παιχνίδια με τους ήχους, την αναγνώριση του ήχου σε συνδυασμό με το σχήμα των γραμμάτων των λέξεων, αλλά και της ζω-γραφικής μιας ιστορίας για κάθε γράμμα. Η φωνολογική αντίληψη των ήχων της γλώσσας και η γνώση των γραμμάτων, η αντίληψη της φοράς γραφής του γράμματος και η αντίληψη του γράμματος μέσα στη λέξη οδηγεί αβίαστα μέσα από το παιχνίδι στη γραφή και την ανάγνωση.

- **Δακτυλικό αλφάβητο και παιχνίδια για παιδιά με πρόβλημα ακοής**.
- **Ιδέες και υλικό για την αξιοποίηση της σειράς από τον εκπαιδευτικό** τόσο για την ενίσχυση της αναδυόμενης γραφής και ανάγνωσης στην προσχολική ηλικία όσο και για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων των μαθητών της πρώτης σχολικής ηλικίας στην κατάκτηση της γραφής της γλώσσας.

Εικόνα 6: Παιχνίδια με τα γράμματα, Το μαγικό μολύβι, Παιχνίδια με τους ήχους, Δακτυλικό Αλφάβητο

7.2. Παιδαγωγικά Χαρακτηριστικά (Rieber and Kini, 1991· Mayer, 2001)

Το διαδραστικό περιβάλλον μάθησης:

- ενισχύει τη συνδυαστική χρήση της πλειοψηφίας των αισθήσεων (όραση, ακοή, αφή).
- υποστηρίζει την ενεργό μάθηση μέσα από το παιχνίδι δίνοντας στα παιδιά τη δυνατότητα να παίρνουν αποφάσεις.
- δίνει τον έλεγχο στο παιδί, παρέχοντας τη δυνατότητα της μάθησης μέσα από την εξερεύνηση.
- συντελεί στη γνωστική ωριμότητα του παιδιού ενισχύοντας τις ικανότητές του για προσοχή, συγκέντρωση, οπτική και ακουστική αντίληψη και μνήμη.
- ενισχύει τη μάθηση των γραμμάτων και των ήχων τους με ηχητική ή οπτική ανατροφοδότηση (Λεκτική επιβράβευση “μπράβο!”, οπτική επιβράβευση με αστεράκι κ.ά.).

7.3. Στόχοι (Adams, 1990· Ball and Blachman, 1991· Πόρποδας, 1991· Charles and Dickinson, 1999)

- Η ενίσχυση προσχολικών μαθησιακών δεξιοτήτων, οι οποίες οδηγούν για τη σταδιακή κατάκτηση του γραπτού λόγου στην πρώτη σχολική ηλικία.
- Η «ανάδυση» γραμματισμού μέσα από το παιχνίδι δια της ενεργητικής συμμετοχής του παιδιού.
- Η φωνολογική επίγνωση των γραμμάτων και η κατάκτηση της γραφής και της ανάγνωσής τους.
- Η αντίληψη της γραπτής αναπαράστασης της φωνολογικής δομής της αντίστοιχης προφορικής λέξης.
- Η σταδιακή μετάβαση από τον αναδυόμενο στο συμβατικό εγγραμματισμό
- Η δημιουργία θετικής σχέσης του παιδιού με το γραπτό λόγο.
- Η αναγνώριση των γραφοφωνημικών συμβόλων της γλώσσας και της θέσης τους μέσα στη λέξη μέσα από ένα σύνολο οπτικών, ακουστικών, κινητικών αλλά και αναγνωστικών δεξιοτήτων.
- Η επαφή του παιδιού με τον προφορικό και τον γραπτό λόγο μέσα από αλληλεπίδραση με γραφικά και ηχητικά ερεθίσματα.
- Η πρόσληψη και η ορθή παραγωγή των ήχων της γλώσσας.
- Η έκθεση στον γραπτό λόγο, προκειμένου το παιδί να συλλάβει τη λειτουργικότητα των γραμμάτων μέσα στη λέξη.
- Η ανάπτυξη φωνολογικής επίγνωσης του παιδιού σε επίπεδο συλλαβής και φωνήματος με την επανάληψη πολυσύλλαβων λέξεων και την απομόνωση του πρώτου ήχου μιας λέξης.

8. Πρόσβαση στο πολυμεσικό διαδραστικό περιβάλλον μάθησης

- Μέσω της ιστοσελίδας της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης: **www.edutv.gr** και του **www.i-create.gr**

Εικόνα 7: Χρήση του διαδραστικού περιβάλλοντος μάθησης «Ενα Γράμμα Μια Ιστορία» στο εργαστήριο Η/Υ

9. Πηγές

Βαλούκος, Στ. (2002). *Το σενάριο: δομή και τεχνική της συγγραφής του*, Αθήνα, Αιγόκερως

Βασιλειάδης, Γ. (2006). *Animation: ιστορία και αισθητική του κινούμενου σχεδίου*, Αθήνα, Αιγόκερως

Βασιλειάδου-Βούκα, Μ. και Μαντουβάλου, Σ. (1982). *Ζωγραφίζω-γράφω γράμματα*, Αθήνα, Καστανιώτης

Βασιλειάδου-Βούκα, Μ. και Μαντουβάλου, Σ. (1983). *Μια τελίτσα μια φορά*, Αθήνα, Καστανιώτης

Ελευθεριάδης, Π. και Μαντουβάλου, Σ. (1984). *Σύγχρονη εκπαίδευση και τηλεόραση*, Αθήνα, Δίπτυχο

Κολαρά, Ευτ. *Ο ρόλος της φωνολογικής συνειδητότητας στην κατάκτηση του γραπτού λόγου*, Αθήνα, www.dyslexia-goneis.gr .

Μαντουβάλου, Σ. (1996). *Αλφαβήτα χάχανα*, Αθήνα, Καστανιώτης

Μαντουβάλου, Σ. (2007). *Εκπαιδευτικό σενάριο: από την ιδέα στη συγγραφή*, Σημειώσεις. Πρόγραμμα επιμόρφωσης, Μέθοδοι Παραγωγής Εκπαιδευτικών Τηλεοπτικών Προγραμμάτων, Ινστιτούτο Επιμόρφωσης Εθνικού Κέντρου Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης, Αθήνα

Μαντουβάλου, Σ. (2009). *Ποίηση, η πλαστελίνη της γλώσσας στη σχολική τάξη*. Διεθνής Έκθεση Βιβλίου, Θεσσαλονίκη και Ημερίδα Επιμόρφωσης Πρωτοβάθμιας Περιφέρειας Καστοριάς

Μαντουβάλου Σ. , Παναγοπούλου Ευρ.-Αλ., Παπαδανιήλ Α., (2010). Εκπαιδευτική τηλεόραση με κινούμενα σχέδια: μια σύγχρονη τεχνική εκπαίδευσης για τη διδασκαλία της γλώσσας. *Πρακτικά 2ου Πανελλήνιου Συνεδρίου Επιστημών Εκπαίδευσης, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών*, Αθήνα, Μάιος

Μαντουβάλου Σ., Παπαδανιήλ Α., (2011). Έμμετρος λόγος και κινούμενα σχέδια: εργαλεία ανάπτυξης της γλώσσας στο πολυμεσικό πακέτο μάθησης «Ένα Γράμμα Μια Ιστορία». *Πρακτικά Διεθνούς Συνεδρίου Τέχνες και Εκπαίδευση: Δημιουργικοί Τρόποι Εκμάθησης Γλωσσών*, Αθήνα, Μάιος. ΕΕΜΑΡΕ - Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, σελ. 153-160

Παναγοπούλου, Ευρ.-Αλ. (2008). Αξιοποίηση εκπαιδευτικής ταινίας στην τάξη. *Σύγχρονο Δημοτικό, No 4*

Παπαδανιήλ, Α. (2006). *Ελληνική πολιτική γελοιογραφία: η σοβαρή πλευρά μιας αστείας τέχνης*, Αθήνα, Syllipsis

Παπαδανιήλ, Α. (2007). *Τέλης: φυλλοσκόπιο*. Αθήνα, Syllipsis

Παπαδανιήλ, Α. (2008). *Τέλης: χρώμα βάζω μαρκαδόρου*, Αθήνα, Syllipsis

Πόρποδας, Κ. (1991). *Εισαγωγή στην ψυχολογία της ανάγνωσης*, Πάτρα, Εκδόσεις Πανεπιστημίου Πάτρας

ΥΠΕΠΘ, (2009). *Οδηγός νηπιαγωγού*, Αθήνα, ΟΕΔΒ

ΥΠΕΠΘ, (2009). *Αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης*, Αθήνα, ΟΕΔΒ

Adams, M.J. (1990). *Beginning to read: thinking and learning about print*, Cambridge, MIT Press

Adams M.J., Foorman B.R., Lundberg I., Beeler T., (1998). *Phonemic awareness in young children: a classroom curriculum*, Baltimore, Paul H. Brookes

Ball E., Blachman B., (1991). Does phoneme segmentation training in kindergarten make a difference in early word recognition and developmental spelling?, *Reading Research Quarterly, No 26*, pp. 49-86

Chard, D.J and Dickinson, S.V. (1999). Phonological awareness: instructional and assessment guidelines, *Intervention in School and Clinic, No 34*, pp. 261-270.

Culhane, Shamus (1988). *Animation from script to screen*, New York, St. Martin's Press

Bloom, S. Benjamin (1984). *Taxonomy of educational objectives: Book 1 cognitive domain*, New York, Longman

Garner, R. and Houston, S. (2005). Humour, analogy and metaphor: H.A.M. it up in teaching, *Radical Pedagogy*, 6. 2.

Kolberg, K.J. and Loomans, D. (2002). *The laughing classroom: every ones guide to teaching with humour and play*, New York, Three Rivers Press

Laybourn, K. (1998). *The animation book*, New York, H. J. Kramer

Lesser, G.S. (1974). *Children and television*, New York, Random House Inc.

Levitin, D.J. (2006). *This is your brain on music: the science of human obsession*, New York, Penguin

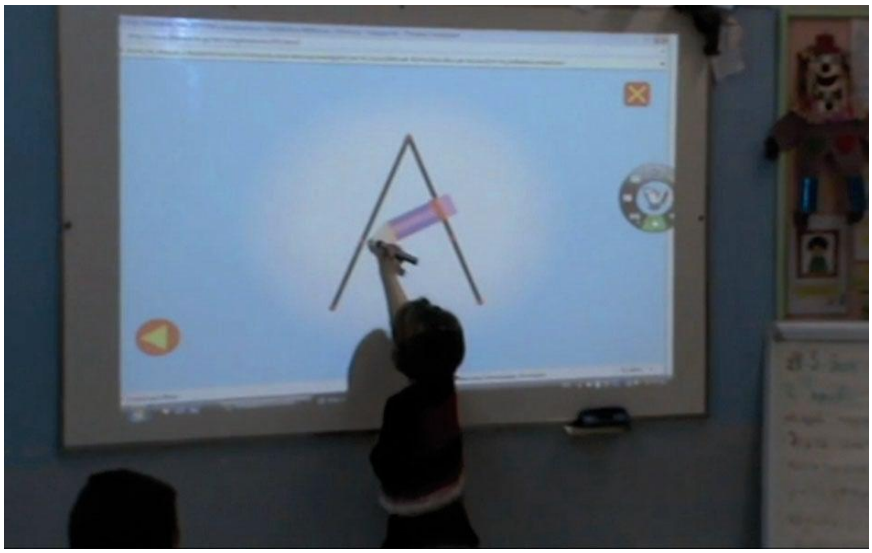
Lowe, R.K. (2005). Animation and learning: selective processing of information in dynamic graphics, *Learning and Instruction*, 13, pp. 247-262.

Mandouvalou, S. (Eliadis, S.) (1977). *A comparative analysis of the effectiveness of animation versus dramatic representation in teaching Greek mythology*, Montreal, Concordia University Press

Mayer, R.E. (2001). *Multimedia Learning*, Cambridge University Press, New York.

Rieber, L.P. and Kini, A.S. (1991). Theoretical foundations of instructional applications of computer-generated visuals, *Journal of Computer Based Instruction*, 18, pp. 83-88.

Stambor, Z. (2006). How laughing leads to learning, *American Psychological Association*, *Monitor in Psychology*, 37. 6.
Vanscoter, J. (2001). *Technology in early childhood eeducation: finding the balance*, Portland, North West Regional Educational Laboratory
Wells, P. (2005). *Understanding animation*, New York, Routledge
Williams, R. (2005). *The animator's survival kit*, New York, Faber and Faber



Εικόνα 8: Χρήση του διαδραστικού περιβάλλοντος μάθησης «Ένα Γράμμα Μια Ιστορία» στην τάξη (διαδραστικός πίνακας)