



**ΔΙΔΡΥΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
«Ψηφιακός Μετασχηματισμός και Εκπαιδευτική Πράξη»**

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Η ψηφιακή αφήγηση και τα οφέλη της στην ανάπτυξη του λεξιλογίου στα παιδιά της νηπιακής ηλικίας (4-7 ετών) στο Νηπιαγωγείο.

Δέσποινα Ι. Τριανταφυλλίδου

Επιβλέπουσα: Αικατερίνη Μακρή, Δρ. Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας

ΑΘΗΝΑ

Σεπτέμβριος 2021

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Η ψηφιακή αφήγηση και τα οφέλη της στην ανάπτυξη του λεξιλογίου στα παιδιά της νηπιακής ηλικίας (4-7 ετών) στο Νηπιαγωγείο

Δέσποινα Ι. Τριανταφυλλίδου

A.M.: 19035

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ: **Αικατερίνη Μακρή**, Δρ. Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας.



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ

ΣΧΟΛΗ

ΤΜΗΜΑ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

Τίτλος εργασίας

Η ψηφιακή αφήγηση και τα οφέλη της στην ανάπτυξη του λεξιλογίου στα παιδιά της νηπιακής ηλικίας (4-7 ετών) στο Νηπιαγωγείο.

Συγγραφέας

Δέσποινα Ι. Τριανταφυλλίδου

ΑΜ: 19035

Επιβλέπουσα:

Αικατερίνη Μακρή, Δρ. Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας.

Αθήνα, Σεπτέμβριος 2021



UNIVERSITY OF WEST ATTICA

SCHOOL

DEPARTMENT

TITLE OF POSTGRADUATE PROGRAM (MSc/MBA)

Diploma Thesis

Title

**Digital storytelling and its benefits in vocabulary development in
infants (4-7 years) in Kindergarten.**

Student name and surname:

Despoina Triantafillidou

Registration Number: 19035

Supervisor name and surname:

Aikaterini Makri

Athens, September 2021



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ

ΣΧΟΛΗ

ΤΜΗΜΑ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

Τίτλος εργασίας

Η ψηφιακή αφήγηση και τα οφέλη της στην ανάπτυξη του λεξιλογίου στα παιδιά της νηπιακής ηλικίας (4-7 ετών) στο Νηπιαγωγείο.

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

Η μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία εξετάστηκε επιτυχώς από την κάτωθι Εξεταστική Επιτροπή:

A/a	ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΑΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
	ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗ ΜΑΚΡΗ	ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΔΑ ΨΗΜΕΠ	
	ΑΣΛΑΝΙΔΟΥ ΣΟΦΙΑ	ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ ΑΣΠΑΙΤΕ	
	ΣΠΥΡΙΔΩΝ ΣΙΑΚΑΣ	ΕΠΙΚΟΥΡΟΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΠΑΔΑ	

[1] ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Τριανταφυλλίδου Δέσποινα του Ιωάννη, με αριθμό μητρώου 19035 φοιτήτρια του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών Ψηφιακός Μετασχηματισμός και Εκπαιδευτική Πράξη του Τμήματος Μηχανικών Πληροφορικής και Υπολογιστών της Σχολής Μηχανικών του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, δηλώνω ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της μεταπτυχιακής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος.

Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

**Επιθυμώ την απαγόρευση πρόσβασης στο πλήρες κείμενο της εργασίας μου μέχρι και έπειτα από αίτηση μου στη Βιβλιοθήκη και έγκριση του επιβλέποντα καθηγητή.*

Ο/Η Δηλών/ούσα
Τριανταφυλλίδου Δέσποινα

*** Ονοματεπώνυμο /Ιδιότητα**

Ψηφιακή Υπογραφή Επιβλέποντα

(Υπογραφή)

** Εάν κάποιος επιθυμεί απαγόρευση πρόσβασης στην εργασία για χρονικό διάστημα 6-12 μηνών (embargo), θα πρέπει να υπογράψει ψηφιακά ο/η επιβλέπων/ουσα καθηγητής/τρια, για να γνωστοποιεί ότι είναι ενημερωμένος/η και συναινεί. Οι λόγοι χρονικού αποκλεισμού πρόσβασης περιγράφονται αναλυτικά στις πολιτικές του Ι.Α. (σελ. 6):*

https://www.uniwa.gr/wp-content/uploads/2021/01/%CE%A0%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%B5%CC%81%CF%82_%CE%99%CE%B4%CF%81%CF%85%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CF%85%CC%81_%CE%91%CF%80%CE%BF%CE%B8%CE%B5%CF%84%CE%B7%CF%81%CE%B9%CC%81%CE%BF%CF%85_final.pdf

ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ: Αικατερίνη Μακρή, Δρ. Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας

Σοφία Ασλανίδου, Καθηγήτρια

Σπυρίδων Σιάκας, Επίκουρος Καθηγητής

Σεπτέμβριος 2021

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Οι ψηφιακές αφηγήσεις παρουσιάζονται ως καινοτόμες στρατηγικές μάθησης, οι οποίες καθιστούν δυνατή την αλλαγή του μονόδρομου εκπαιδευτικού μοντέλου σε πολυκατευθυντικό και το πεδίο της διδακτικής, διεγείροντας τις μαθησιακές διαδικασίες από μια λογική τύπου συστημικής ενεργοποίησης της οπτικής, ακουστικής, αισθητηριακής, κάνοντας το βήμα από μια διαδικασία απομνημόνευσης προς την αφομοίωση, την κατανόηση και τη μεταφορά της γνώσης προς τη μάθηση σε πραγματικά πλαίσια. Η υπόθεση της αφήγησης αποτελεί έκφραση ψηφιακών αφηγήσεων, η οποία νοείται ως σύστημα οπτικών και ηχητικών γλωσσών που επιτρέπουν την υπερκειμενική πλοήγηση, η οποία στην περίπτωση της εκπαίδευσης παρουσιάζεται ως τέχνη αφήγησης, η οποία καθιστά δυνατή τη δημιουργία δυναμικής, αισθητηριακής και ανοιχτής εκπαίδευση, η οποία προτείνει μεθόδους ενεργητικής μάθησης, συνδημιουργίας και οικοδόμησης της γνώσης με συλλογικό τρόπο.

Κύριος σκοπός της παρούσας έρευνας ήταν να περιγραφούν και να αναλυθούν ποιοτικά οι εμπειρίες που αποκτήθηκαν από την έρευνα. Να αποτυπωθούν ,επίσης τα οφέλη της από την εκπαιδευτική χρήση της ψηφιακής αφήγησης μια ιστορίας σε σύγκριση με μια παραδοσιακή αφήγηση μέσα από ερωτήσεις ανοιχτού τύπου. Όλα αυτά έχουν διερευνηθεί και καταγραφεί μέσα από τη βιντεοσκόπηση και τη μαγνητοφώνηση .Τα δεδομένα που έχουν συλλεχθεί ,έχουν διαβαστεί πολλές φορές και έχουν επεξεργαστεί έτσι ώστε να εξαχθούν τα συμπεράσματα.

Στην πρώτη φάση περιλαμβάνεται η ανάγνωση μιας ιστορίας ,η γνωστή σε όλους αφήγηση. Έπειτα τα παιδιά κλήθηκαν μέσω ατομικών συνεντεύξεων να απαντήσουν σε ανοιχτές ερωτήσεις . Στη διαδικασία των συνεντεύξεων το κάθε παιδί απαντούσε σε ανοιχτές ερωτήσεις ,εάν επιθυμούσε ,σε ένα χώρο μακριά από τους φίλους και συμμαθητές προς αποφυγή αναπαραγωγής των ίδιων απαντήσεων .Έπειτα πραγματοποιήθηκαν οι ακόλουθες δραστηριότητες στην ολομέλεια της ομάδας όπως:

α)ζωγραφική :δόθηκε η οδηγία από την ερευνήτρια-εκπαιδευτικό της τάξης να ζωγραφίσουν τους ήρωες, τις ηρωίδες της ιστορίας ή κάτι που τους άρεσε πολύ,

β)κατασκευές: η δεύτερη οδηγία ήταν να αποτυπώσουν κάποιο στιγμιότυπο του παραμυθιού με υλικά χειροτεχνίας π.χ. να κατασκευάσουν με πλαστελίνη κάτι που τους άρεσε πολύ ή τους έκανε εντύπωση, να ζωγραφίσουν κ.α. που θα προκύψουν από την ομάδα. Τα παραγόμενα των μαθητών ενσωματώθηκαν στην ψηφιακή αφήγηση.

Η δεύτερη φάση περιλάμβανε τη ψηφιακή αφήγηση όπου τα παιδιά παρακολούθησαν στο διαδραστικό πίνακα. Ο ερευνητής εκπαιδευτικός έχει βιντεοσκοπήσει και μαγνητοφωνήσει την όλη διαδικασία και στις δύο φάσεις .Στη συνέχεια πραγματοποιήθηκε η δεύτερη φάση ατομικών συνεντεύξεων ,με ερωτήσεις ανοιχτού τύπου. Στη τελική φάση έχουν συγκριθεί οι απαντήσεις του κάθε παιδιού, η πρώτη με τη δεύτερη συνέντευξη..

Τα ερευνητικά ερωτήματα της παρούσας εργασίας ήταν:

α) Ποια ήταν η επίδραση της ψηφιακής ιστορίας στην ανάπτυξη του λεξιλογίου των νηπίων της ψηφιακής ιστορίας;

β) Ποια η συμβολή της χρήσης της ψηφιακής ιστορίας στην κατανόηση των βασικών στοιχείων της ιστορίας;

Στο πρώτο ερευνητικό ερώτημα χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος των συνεντεύξεων. Η ερευνήτρια πήρε συνέντευξη από τα νήπια των τριών τμημάτων του νηπιαγωγείου .Ενώ στο νηπιαγωγείο φοιτούσαν εβδομήντα πέντε νήπια αλλά λόγω του covid19 πήγαιναν πολύ λιγότερα. Το δείγμα αποτέλεσαν σαράντα έξι(46) νήπια από τα τρία τμήματα.

Στο δεύτερο ερευνητικό ερώτημα συμμετείχαν τα ίδια παιδιά με το πρώτο, σαράντα έξι στον αριθμό(46). Σε αυτό το ερώτημα χρησιμοποίησε η ερευνήτρια-εκπαιδευτικός τις συνεντεύξεις σε συνδυασμό με τα πρωτότυπα έργα των νηπίων , τις ζωγραφιές τους. Σε κάθε φάση αποτύπωναν αυτά που ήθελαν σε χαρτί Α4, σε ζωγραφιά ,οπότε η ερευνήτρια κρατούσε ημερολόγιο σε συνδυασμό με τις συνεντεύξεις , παρατηρήσεις και τις σημειώσεις που κρατούσε πάνω σε αυτές .

Όπως φαίνεται από τα παραπάνω δεδομένα η έρευνα είχε χωριστεί σε δύο φάσεις .Καθόλη τη διάρκεια της έρευνας είχε κρατηθεί ημερολόγιο σε συνδυασμό με την ψηφιακή καταγραφή , με τη χρήση ταμπλέτας που διαθέτει η σχολική μονάδα. Επίσης τα ευρήματα της έρευνας αυτής ήταν πολλά και διαφορετικά σε μερικές περιπτώσεις, από τα αναμενόμενα λόγω του εγκλεισμού, της τηλεκπαίδευσης και των τηλεμαθημάτων .Ενώ στην πρώτη συνέντευξη στις περισσότερες περιπτώσεις χρειάστηκε η ερευνήτρια να κάνει κατευθυντήριες ερωτήσεις προκειμένου να απαντήσουν τα νήπια, στην δεύτερη συνέντευξη μετά την διαδραστική ιστορία, τα παιδιά με την ερώτηση «τι έλεγε η ιστορία», ξεκινούσαν να απαντούν αμέσως και έδιναν ολοκληρωμένες απαντήσεις. Ακόμη και εκείνα τα παιδιά που στην πρώτη συνέντευξη έδωσαν μια ανεπαρκή απάντηση, φαίνεται ότι μετά την παρουσίαση της διαδραστικής ιστορίας ανέπτυξαν τον λόγο τους και τις απαντήσεις τους. Όσο αναφορά το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα τόσο από τις ζωγραφιές των παιδιών όσο και από τις απαντήσεις φαίνεται ξεκάθαρα ότι τα παιδιά μετά την παρουσίαση της διαδραστικής ιστορίας συμμετείχαν παραπάνω τόσο με τον διάλογο όσο και με τις ζωγραφιές. Γίνεται κατανοητό με την αποτύπωση των στιγμιότυπων της ιστορίας, ότι έχουν καταλάβει ποιος είναι ο βασικός ήρωας αλλά και τι συνέβει στην ιστορία. Η διαδραστική ιστορία κράτησε το ενδιαφέρον τους αμείωτο. Σαν προέκταση της έρευνας μπορεί να προταθεί να πραγματοποιηθεί στα παιδιά της Α δημοτικού για να υπάρξει μεγαλύτερο δείγμα και να προστεθεί και την ηλικία έξι με επτά(6-7).

Επίσης οι γονείς είχαν ενημερωθεί για τις δραστηριότητες και την ερευνητική αποστολή και είχαν δώσει την συγκατάθεσή τους .Είχε γίνει μια αρχική συζήτηση με τα παιδιά για το τι θα συμβεί , πως και με ποιο τρόπο συμμετέχουν όποτε αυτά θελήσουν ,αν τους αρέσει και είχαν δοθεί αποστολές-αρμοδιότητες ή αλλιώς ρόλοι στα παιδιά όπως αυτή του παιδιού-σκηνοθέτη και του παιδιού-ρεπόρτερ και άλλες για να έχει η έρευνα παιγνιώδη χαρακτήρα.

ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΕΡΙΟΧΗ: Εκπαιδευτική Τεχνολογία

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: ψηφιακή αφήγηση, προσχολική ηλικία, ψηφιακά βιβλία, ενσυναίσθηση

ABSTRACT

Digital narratives are considered as innovative learning strategies, which allow transition from the one-way educational model to an omni-directional one as well as in the field of teaching, stimulating learning processes from a perspective of the systemic activation of visual, auditory, sensory, memorization towards assimilation, understanding and transfer of knowledge to learning in real contexts. The story of the narration is an expression of digital narrative, which is understood as a system of visual and audio languages that allow navigation through the text, which in the case of education is presented as an art of narration, enables the creation of dynamic, sensory and open education and proposes methods of active learning, co-creation and knowledge building in a collective way.

The main purpose of this research is to describe and qualitatively analyze the experiences gained from the research and capture the benefits of the educational use of digital storytelling compared to a traditional storytelling through open-ended questions. All the above have been investigated and recorded through videotaping and recording. The data that has been collected, has been studied thoroughly and have been processed in order to draw conclusions.

The first phase involves reading a story, the well-known narration. The children were then asked through individual interviews to answer open-ended questions. Through the interview process, each child answered open-ended questions, if agreed, separately from friends and classmates to avoid reproducing the same answers. Then the following activities were performed in the group plenary such as:

- a) drawing: the researcher-teacher of the class was instructed to paint the heroes and heroines of the story or something they particularly liked
- b) crafts: the second instruction was to capture a snapshot of the fairy tale with handicraft materials e.g. to make with plasticine something they really liked or were impressed with, to draw etc. that will arise from the team. Student output was integrated into digital storytelling.

The second phase included digital storytelling where the children watched on the interactive whiteboard. The research teacher has videotaped and recorded the whole process in both phases. Then the second phase of individual open-ended questions interviews took place. In the final phase, the first interview answers of each child have been compared with the second interview answers.

The research questions of this paper were:

- a) What was the effect of the digital story on the development of toddlers' vocabulary?
- b) What is the contribution of the use of the digital story to the understanding of the basic elements of the plot?

The first research question used the interview method. The researcher interviewed the infants of the three classes of the kindergarten. In the specific kindergarten there were seventy-five infants in total but due to covid19 much less toddlers had been attending classes. The sample consisted of forty six (46) toddlers from all classes.

The second research question involved the same children as in the first, forty-six in number (46). In this question, the researcher-teacher used the interviews in combination with the original works of the infants, their drawings. In each phase, they drew what they chose on A4 paper, in a painting, so the researcher kept a diary in combination with the interviews, observations and notes she kept on them.

As can be seen from the above data, the research was divided into two phases. Throughout the research, a diary was kept in combination with the digital recording, using the tablet of the school unit. Furthermore, the findings of this research were multiple and different in some cases than the expected ones due to inclusion, distance education and distance learning. While in the first interview in most cases the researcher had to ask guiding questions to facilitate the toddlers to answer, in the second interview after the interactive story, when asked the question "what was the story about", the toddlers started to answer immediately and gave complete answers. Even those children who gave an inadequate answer in the first interview, seem to have developed their speech after the presentation of the interactive story. Regarding the second research question, both from the children's drawings and from the answers, it is clear that, after the presentation of the interactive story, the children participated more through both the dialogue and the drawings. It is clear that by capturing the snapshots of the story they have understood who was the main character and the plot of the story. The interactive story has captured their attention. In addition to the research, it would be useful to conduct further research on children of the first class of Primary School, in order to obtain a larger control group of students of the age range of six to seven (6-7).

Furthermore, the parents were aware of the activities and the research conducted and had consented to them. A first talk with the children had also been realized on the way in which they would participate, if and when they wished to, and there were roles and duties for the children like the ones of child-director and child-reporter and others in order to make the research playful and joyous.

SUBJECT AREA: Educational Technology

KEYWORDS: open educational resources, educational robotics, game-based learning, flipped classroom

*Η διπλωματική αυτή είναι αφιερωμένη
στον Λουκά, τον Πέτρο
και το Ιωαννάκι μου.*

*“Thinking like a designer can transform the way you
Develop products, services, processes - and even strategy”.*
(Brown, 2008)

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά για την υποστήριξη , τη βοήθεια και τη στήριξη της ,την επιβλέπουσα καθηγήτρια κ. Κατερίνα Μακρή . Το ήθος , η ευγένεια και οι γνώσεις της ήταν στήριγμα και έμπνευση για την ολοκλήρωση της παρούσας διπλωματικής. Θα ήθελα για έναν ακόμα λόγο να την ευχαριστήσω ,γιατί δέχτηκε να με αναλάβει ενώ δεν είχε καθόλου ελεύθερο ,διαθέσιμο χρόνο δείχνοντας εμπιστοσύνη στο πρόσωπό μου και την ανάληψη των ευθυνών που θα επιδείκνυα στην πορεία .

Ακόμα θα ήθελα να ευχαριστήσω το σύζυγό μου Λουκά και τα παιδιά μου Πέτρο και Ιωάννα για την υπομονή τους αυτά τα δύο χρόνια και την αγάπη τους . Χωρίς τη βοήθεια τους δεν θα είχα καταφέρει να ολοκληρώσω με επιτυχία αυτόν τον κύκλο σπουδών.

Τέλος θα ήθελα να ευχαριστήσω τις/ους συμφοιτητριές/τες μου, για τις ωραίες συνεργασίες ,τις συζητήσεις , για αυτές τις ωραίες αναμνήσεις που θα μείνουν ανεξίτηλες στη μνήμη μου και θα θυμάμαι από αυτόν τον κύκλο σπουδών με αγάπη, ιδιαίτερα την Θεodώρα, Κατερίνα, Χρύσα, Χριστίνα, Κωστής κ.α.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	12
2. Η ΑΦΗΓΗΣΗ ΩΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ	14
2.1 Η αφήγηση: ορισμός	14
2.2 Η αφήγηση ως τεχνική	15
2.3 Η αφήγηση στο Νηπιαγωγείο	16
2.4 Η ψηφιακή αφήγηση ως εκπαιδευτικό εργαλείο στο Νηπιαγωγείο	17
2.5 Η ψηφιακή αφήγηση: ορισμός	18
2.6 Η ψηφιακή αφήγηση ως τεχνική	19
2.7 Η ψηφιακή αφήγηση στο Νηπιαγωγείο	20
3. ΤΟ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟΥ	20
3.1 ΤΠΕ στο νηπιαγωγείο	21
3.2 Συναισθηματική Νοημοσύνη στο Αναλυτικό πρόγραμμα.	23
4. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ - ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ	26
4.1 Είδος της έρευνας	26
4.2 Ερευνητικά Ερωτήματα	26
4.2.1 Ανάλυση δεδομένων	27
4.3 Περιορισμοί της έρευνας	27
4.4 Περιβάλλον της έρευνας	28
4.5 Ψηφιακό εργαλείο έρευνας	28
4.6 Επιλογή εκπαιδευτικού υλικού και σχεδιασμός δράσης	31
4.6.1 Σχέδιο δράσης	31
5. ΕΥΡΗΜΑΤΑ	32
1ο Ερευνητικό ερώτημα	32
2ο Ερευνητικό ερώτημα	40
6. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	55
7. ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ	60
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α	61
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β	62
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Γ	69

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Το πλαίσιο στο οποίο διενεργήθηκε η εργασία ήταν ένα τριθέσιο/ολοήμερο Νηπιαγωγείο στη Δυτική Αττική ,το 4^ο Νηπιαγωγείο Α., όπου είναι εγγεγραμμένα εβδομήντα πέντε νήπια. Αλλά λόγω των ιδιαίτερων συνθηκών(covid19) και των πρωτοκόλλων, φοιτούν λιγότερα. Στο Νηπιαγωγείο εργάζονται έξι εκπαιδευτικοί γενικής και ειδικής αγωγής. Ο λόγος που επιλέχθηκε ήταν λόγω της εργασίας σε αυτό το σχολείο της εκπαιδευτικού-ερευνήτριας.

Η ερευνά πραγματοποιήθηκε και στα τρία τμήματα κατά τη διάρκεια του ημερήσιου προγράμματος . Τα ψηφιακά μέσα που χρησιμοποιήθηκαν ήταν οι δυο διαδραστικοί πίνακες ,η ταμπλέτα του σχολείου, η κινητή συσκευή της ερευνήτριας-εκπαιδευτικού και οι υπολογιστές του Νηπιαγωγείου.

Η διαδικασία ήταν ευχάριστη και δημιουργική και ο χρόνος κύλησε πολύ ευχάριστα. Εξήχθησαν τα συμπεράσματα και αναφέρονται πιο κάτω.

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η κύρια δεξιότητα του 21ου αιώνα είναι η διαμόρφωση ενός ψηφιακού πολίτη «digital citizen», ενός πολίτη που είναι ικανός να παίρνει αποφάσεις και να είναι σε μια διαρκή αναζήτηση της γνώσης, να μαθαίνει πώς να μαθαίνει. Η σκέψη του θα πρέπει να είναι δημιουργική και ταυτόχρονα κριτική. Τα εργαλεία του πρέπει να είναι ο ψηφιακός γραμματισμός αλλά και ο πληροφορικός γραμματισμός. Ο όρος ψηφιακός γραμματισμός είναι σχετικά νέος στα εκπαιδευτικά δεδομένα και αναφέρεται στις διαφοροποιημένες ικανότητες και δεξιότητες του χρήστη, που έχει να κάνει με ένα πλήθος από ικανότητες και δεξιότητες ώστε να αναζητεί, να διαχειρίζεται, να οργανώνει, να αναλύει, να αξιολογεί, και να κατανοεί το πλήθος των πληροφοριών που προέρχονται από ψηφιακά περιεχόμενα και τις τεχνολογικές εφαρμογές καθώς και τις διαδικασίες δημιουργίας ανάπτυξης και συγγραφής αυτών των περιεχομένων.

Το γεγονός που απασχολεί την εκπαιδευτική κοινότητα είναι το πώς θα διδάξουμε στα παιδιά ψηφιακό γραμματισμό μέσω σχεδιαστικής μάθησης με ψηφιακές εργαλειοθήκες στα σχολεία (Bekker, 2015). Για να έχει επιτυχία το όλο εγχείρημα πρέπει να έχει νόημα για τα παιδιά, η εργαλειοθήκη να είναι ηλικιακά κατάλληλη με αναλυτικό σχεδιάγραμμα, με τους στόχους έτσι ώστε να υποστηρίζει τους μαθητές ανάλογα με τους διαφορετικούς τρόπους μάθησης και τα ενδιαφέροντά τους.

Οι έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί δεν είναι αρκετές για να υποστηρίξουν τους εκπαιδευτικούς. Απαιτείται περαιτέρω έρευνα για να παρέχει περισσότερη καθοδήγηση στους εκπαιδευτικούς για το πώς να επιλέξουν τη σωστή εργαλειοθήκη, τους στόχους και πώς να προσαρμόσουν σχεδιαστικές μαθησιακές δραστηριότητες για διαφορετικά είδη μάθησης. Επίσης, αρκετές μελέτες έχουν ως βασικό περιορισμό τον εθνικό τους χαρακτήρα. Για παράδειγμα, η μελέτη που πραγματοποιήθηκε σε σχολεία της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, στη Γαλλία, παρουσίασε κάποιους περιορισμούς όπως: (εθνικά χαρακτηριστικά) ο εθνικός χαρακτήρας της μελέτης, η ισχυρή εθνική καθοδηγητική, το υπουργείο που δεν ελέγχει την αγορά βιβλίων, η συλλογική εργασία είναι ακόμα σπάνια, δάσκαλοι παραμένουν στο σχολείο μόνο για τα μαθήματα τους και επιστρέφουν στο σπίτι για την εργασία τους εκτός τάξης (Trouche).

Αλλά όπως δείχνουν τα εμπειρικά δεδομένα τα πάντα εξαρτώνται από τον εκπαιδευτικό και τη χημεία που έχει με τους μαθητές του, κατά πόσο έχει προσπαθήσει να ενορχηστρώσει την όλη εκπαιδευτική διαδικασία και την έχει εναρμονίσει με το επίπεδο των μαθητών, τα ενδιαφέροντα τους, τις ανησυχίες τους και τον τρόπο που μαθαίνουν. Σύμφωνα με τον Cohen et al. (2003) «Η εκμάθηση εξαρτάται από τους μαθητές και τους δασκάλους που κάνουν τα κομμάτια των μαθημάτων να αναπτύχθούν και να συνδεθούν» (σελ. 126). Το να κάνεις τη γνώση κομμάτι δικό σου. Αυτή είναι η ουσία της σχεδιαστικής μάθησης, ο εκπαιδευτικός ως σχεδιαστής αλλά και ο μαθητής ως συνεργάτης του παίρνει μέρος στην εκπαιδευτική διαδικασία. Είναι αυτό που έλεγαν οι αρχαίοι Έλληνες «συν Αθηνά και χείρα κίνει». Τόσο παλιό και τόσο σύγχρονο. Οι μαθητές συνδημιουργούν κάνουν κάτι με μεράκι που θα καταλήξει πάλι σε αυτούς και θα έχει πιο διαχρονικό χαρακτήρα. Δεν είναι κάτι που θα δουν, θα αφομοιώσουν και θα απομνημονεύσουν έως ότου κάποια στιγμή το ανακαλέσουν και τέλος.

Στην Προσχολική αγωγή, στα ελληνικά νηπιαγωγεία γίνεται μια προσπάθεια αλλά για να ευδοκιμήσει πρέπει να αποκτήσει γερά θεμέλια. Η ανάγκη είναι επιτακτική λόγω των συνθηκών. Στην παρούσα έρευνα θα μελετηθεί και θα παρατηρηθεί κατά πόσο η ψηφιακή αφήγηση ωφελεί τα νήπια σε σύγκριση με την προφορική, απλή, συμβατική αφήγηση στην ανάπτυξη του λεξιλογίου τους. Στην νηπιακή ηλικία τεσσάρων με έξι ετών παρατηρείται ραγδαία ανάπτυξη του λεξιλογίου των παιδιών τόσο με βάση την επαγγελματική εμπειρία

και τις ακαδημαϊκές γνώσεις ενός εκπαιδευτικού όσο και με τις παρατηρήσεις του Piaget (Κουτσουβάνου, 2000). Το πρώτο ερευνητικό ερώτημα που θα γεννιόταν στο μυαλό ενός ερευνητή θα ήταν πόσο περισσότερο θα μπορούσε να αναπτυχθεί το λεξιλόγιο ενός νηπίου εάν η εκπαιδευτικός της τάξης χρησιμοποιούσε την ψηφιακή αφήγηση ως διδακτικό εργαλείο έναντι μιας προφορικής, απλής αφήγησης μιας ιστορίας.

Η ψηφιακή αφήγηση που λαμβάνει χώρα στο εκπαιδευτικό πλαίσιο αφορά τη δημιουργία μικρών ιστοριών που λειτουργούν επικουρικά στην απόκτηση πληροφοριών και στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων διαχείρισης προβλημάτων στο πλαίσιο της συνεργατικής μάθησης (Arslan, Yildirim & Robin, 2016; Kim & Lee, 2018; Papadopoulou & Vlachos, 2014). Η ψηφιακή αφήγηση προκύπτει ως αποτέλεσμα μιας δημιουργικής διαδικασίας στην οποία η παραδοσιακή αφήγηση εμπλουτίζεται με οπτικοακουστικά μέσα, προκειμένου να ενισχυθούν οι ανώτερες γνωστικές λειτουργίες των μαθητών βάσει του στυλ μάθησης τους (Lambert, 2013). Η ψηφιακή αφήγηση αποτελείται από επιμέρους στάδια, στα οποία ενσωματώνονται διάφορα οπτικοακουστικά ερεθίσματα: ήχος, μουσική, κινούμενα σχέδια κ.α. (Porter, 2005; Robin, 2006; Rule, 2010). Μια ψηφιακή αφήγηση μπορεί να εξυπηρετεί πολλαπλούς μαθησιακούς σκοπούς, την παρουσίαση του γνωστικού αντικείμενου (Wu & Chen, 2020), την ενίσχυση της αυτορρύθμισης (Anderson & Wales, 2012), την ανάπτυξη του αναστοχασμού (Castleden, Daley, Sloan Morgan & Sylvestre, 2013) και την ανακατασκευή των προσωπικών εμπειριών (Anderson & Macleroy, 2017).

Στη σύγχρονη εποχή, μια από τις πιο σημαντικές προκλήσεις, όσον αφορά την εκπαιδευτική πράξη είναι η δημιουργία νοηματογόνων μαθησιακών εμπειριών, ώστε να καταστεί εφικτό οι μαθητές να αναδιαμορφώσουν το προϊόν της μάθησης βάσει των προσωπικών τους εμπειριών (Saritepeci, 2016). Η μάθηση μέσω της εμπειρίας κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής πράξης είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος να γενικευθεί η γνώση σε διαφορετικούς όρους και συνθήκες. Η ψηφιακή αφήγηση φαίνεται ότι αποτελεί ένα μέσο διδασκαλίας το οποίο είναι βασισμένο στην προσέγγιση της ενεργούς μάθησης, βάσει του κονστρουκτιβιστικού ρεύματος (Dupain & Maguire, 2007; Yang & Wu, 2012). Σύμφωνα με τη θεωρία της ενεργούς μάθησης, η συμμετοχή των μαθητών θεωρείται προϋπόθεση για να επιτευχθεί η μάθηση (Fredricks et al., 2004; Guo, Kim & Rubin, 2014).

Η πρόσθετη αξία της παρούσας έρευνας είναι ότι πραγματοποιήθηκε μέσα σε μια τάξη νηπιαγωγείου, όπου τα παιδιά είχαν έρθει σε επαφή με ψηφιακά διδακτικά εργαλεία και είχαν στην διάθεσή τους διαδραστικό πίνακα, έγινε προς το τέλος της σχολικής χρονιάς έτσι ώστε τα παιδιά να ενταχθούν ομαλά και να έχουν περάσει το στάδιο της προσαρμογής. Για την παρούσα έρευνα επιλέχθηκε το παραμύθι «Η καμηλοπάρδαλη που δεν έβλεπε καλά» της Γιολάντας Τσορώνη Γεωργιάδη¹, ένα βιβλίο που προάγει την συναισθηματική νοημοσύνη. Η συναισθηματική νοημοσύνη είναι μέρος του προγράμματος του Νηπιαγωγείου και περιλαμβάνεται στο Αναλυτικό του Πρόγραμμα.

Οι νέες τεχνολογίες γίνονται όλο και περισσότερο πολύπλοκες όσον αφορά την εφαρμογή τους κατά τη διδασκαλία ή τη χρήση τους για την παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού. Ωστόσο η μάθηση γίνεται πιο ελκυστική και καθιστά τα παιδιά ενεργά στην εκπαιδευτική διαδικασία και όχι απλούς παρατηρητές (Μουταφίδου, 2012). Έρευνες έχουν δείξει πως η αλληλεπίδραση των παιδιών με την τεχνολογία λειτουργεί ως κίνητρο για να ξεκινήσουν να γράφουν μια ιστορία (Rebmann, 2012). Πολύ σπουδαίος είναι και ο ρόλος των λογισμικών. Σύμφωνα με τη Wood (2000) εφαρμογές στην τάξη έδειξαν πως ιδιαίτερα οι απρόθυμοι μαθητές όσον αφορά τη γραφή εμπνέονται από τα διάφορα λογισμικά υποστήριξης της ψηφιακής αφήγησης, τα οποία όχι μόνο κάνουν τη γραφή πιο ελκυστική, αλλά συχνά τα τελικά προϊόντα των παιδιών είναι πιο εκφραστικά, μεγαλύτερα σε έκταση, πιο καλογραμμένα και δείχνουν πιο επαγγελματικά σε σχέση με αυτά που δημιούργησαν στο

¹ Εκδόσεις Σαββάλα

χαρτί. Αυτό αν το εφαρμόζαμε σε μια τάξη νηπίων μπορεί να είχαμε αντίστοιχα αποτελέσματα. Για παράδειγμα στα μεγαλύτερα παιδιά αυτό έχει ως αποτέλεσμα να παρακινούνται και να καταβάλουν μεγαλύτερη προσπάθεια. Ιδιαίτερα όσον αφορά στη χρήση λογισμικών δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών με τη μορφή κόμικς. Οι έρευνες έχουν δείξει πως αποδεικνύονται ιδιαίτερα αποτελεσματικά, ακόμα και κατά την εφαρμογή από μικρά παιδιά, καθώς αποτελούν ελκυστικά και διασκεδαστικά προγράμματα τα οποία ενεργοποιούν τη φαντασία των παιδιών και δημιουργούν κίνητρα συμμετοχής και μάθησης. Σε αυτό το σημείο θα επέμβει ο ερευνητής- εκπαιδευτικός και θα κάνει την ερευνά του με μικρότερα παιδιά-νήπια 4-6 ετών. (Μουταφίδου & Μέλλιου 2012, Μέλλιου & Μουταφίδου 2012).

Επίσης, σύμφωνα με την Μουταφίδου, η ψηφιακή αφήγηση βοηθάει στην καλλιέργεια ανώτερου επιπέδου δεξιοτήτων σκέψης κατά την αλληλεπίδρασή τους με το κείμενο (Lim & Tay 2003, Sadik 2008, Kajder 2004 όπως αναφέρεται στο Μουταφίδου, 2012). Οι παραπάνω έρευνες παρουσιάζουν ελλιπή ερευνητικά δεδομένα και δεν αναφέρονται στην Προσχολική ηλικία. Αυτό το κενό έρχεται να καλύψει η παρούσα εργασία που εστιάζει στη Προσχολική ηλικία, σε παιδιά τεσσάρων με έξι (4-6) ετών.

Στην παρούσα έρευνα χρησιμοποιήθηκαν ποιοτική μέσα συλλογής δεδομένων ώστε να καταστεί εφικτό να συλλεχθούν πληροφορίες στο μαθητικό πληθυσμό, με ερωτήσεις του τύπου: Ναι /Όχι και ανοιχτού τύπου ερωτήσεις ανάπτυξης.

Τα ερευνητικά ερωτήματα της έρευνας είναι:

ποια ήταν η επίδραση στην ανάπτυξη του λεξιλογίου των νηπίων της ψηφιακής ιστορίας;

ποια η συμβολή της χρήσης της ψηφιακής ιστορίας στην κατανόηση των βασικών στοιχείων της ιστορίας;

2. Η ΑΦΗΓΗΣΗ ΩΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ

2. 1 Η αφήγηση: ορισμός

Η αφήγηση είναι η τέχνη της διήγησης ιστοριών σε ένα κοινό-ακροατήριο και στόχος της είναι η μεταβίβαση μηνυμάτων. Η πρώτη μορφή αφήγησης θεωρείται ότι είναι οι μύθοι, όπου μεταβιβάζονται γεγονότα και αξίες στις μεταγενέστερες γενιές σε προφορική μορφή. Αργότερα, οι ιστορίες καταγράφονται και μεταδίδονται με τα διηγήματα (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010).

Η αφήγηση μπορούμε να πούμε ότι είναι μια πράξη επικοινωνίας με την οποία παρουσιάζεται προφορικά ή γραπτά μια σειρά πραγματικών ή φανταστικών γεγονότων. Άρα, εξ ορισμού η αφήγηση, ως πράξη επικοινωνίας, προϋποθέτει τουλάχιστον δύο πρόσωπα: ένα πομπό -τον αφηγητή- και κάποιον στον οποίο απευθύνεται ο αφηγητής -τον αποδέκτη- της αφήγησης. Ο αφηγητής –πομπός είναι υπεύθυνος και φροντίζει να δώσει στον αποδέκτη όλες εκείνες τις πληροφορίες που χρειάζονται για το μέρος δηλαδή τον τόπο, τη χρονική στιγμή, τα πρόσωπα και τις πιθανές αιτίες του γεγονότος. Όσον αφορά την έκταση της αφήγησης υπάρχουν πολλές εναλλαγές και ποικιλία σε μεγέθη από πολύ μικρές έως πολύ μεγάλες. Μπορεί να είναι μικρή και συνοπτική ή πολύ μεγάλη και εκτενής.

Στην καθημερινότητα μας, η αφήγηση ιστοριών αποτελεί μία συνήθης δραστηριότητα των μελών της οικογένειας ή και των φιλικών προσώπων δηλαδή της παρέας, οικεία στους περισσότερους συνήθως, με την οποία συντελείται μεταβίβαση πληροφοριών, γεγονότων, γνώσεων, στάσεων και αξιών από γενιά σε γενιά. Η καθημερινότητα μας κατακλύζεται από τεχνολογικά μέσα, εφαρμογές, οθόνες, συσκευές και ανεξέλεγκτο σερφάρισμα στο διαδίκτυο –ίντερνετ, η αφήγηση γίνεται ολοένα και περισσότερο οπτικοποιημένη, μέσω φωτογραφιών ή ταινιών σε ψηφιακή μορφή (Πολίτης, 2006). Η εισαγωγή των πολυμέσων δημιούργησε μία

νέα μορφή αφήγησης, τη ψηφιακή αφήγηση (digital storytelling). Όπως και η αφήγηση, έτσι και η ψηφιακή αφήγηση προσδίδουν οφέλη στην εκπαιδευτική διαδικασία. Σύμφωνα με αυτές η ψηφιακή αφήγηση προσφέρει στα παιδιά τη δυνατότητα για περισσότερες δεξιότητες από αυτές της απλής χρήσης των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ). Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να αποκτήσει ιδιαίτερη σημασία αρκεί να βρεθούν αναπτυξιακά κατάλληλα μέσα για την υλοποίηση 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 (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010).

Θα μπορούσε να ειπωθεί ότι ιστορικά, η αφήγηση υπήρξε θεμελιώδες μέρος της ανθρώπινης ζωής είτε με τη μορφή προφορικών, εικονογραφικών, γραπτών είτε με τη μορφή κινηματογραφικών μέσων (McClean, 2007), οι ιστορίες βοήθησαν στη μετάδοση γνώσεων των προγόνων στις μελλοντικές γενιές. Στα σύγχρονα εκπαιδευτικά συστήματα, η αφήγηση έχει χρησιμοποιηθεί επίσης σε πολλούς κλάδους σε όλα τα επίπεδα, συμπεριλαμβανομένης της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης. Για παράδειγμα σε ένα μάθημα ξένων γλωσσών, στα αγγλικά οι ψηφιακές ιστορίες που είχαν δημιουργηθεί από τρίτα μέρη χρησιμοποιήθηκαν για να βοηθήσουν παιδιά έξι ετών να κατανοήσουν Αγγλικά ως δεύτερη γλώσσα. Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν ότι η χρήση των ιστοριών βοήθησαν την πειραματική ομάδα να ξεπεράσει την ομάδα ελέγχου στο τελικό τεστ που πραγματοποιήθηκε (Verdugo & Belmonte, 2007). Σε μια άλλη μελέτη όπου η αφήγηση χρησιμοποιήθηκε για να διδάξει δεξιότητες γεωμετρίας για τα νηπιαγωγεία, η αφήγηση αποδείχθηκε αποτελεσματικό μέσο για βελτίωση των μαθηματικών δεξιοτήτων σε παιδιά από πολιτισμικά διαφορετικούς λόγους (Paradimitriou 2013).

2.2 Η αφήγηση ως τεχνική

Η αφηγηματική τεχνική (γνωστή και ως αφηγηματικός τρόπος ή αφηγηματική στρατηγική) είναι το σύνολο των μεθόδων που χρησιμοποίησε ο συγγραφέας μιας λογοτεχνικής, θεατρικής, κινηματογραφικής ή μουσικής ιστορίας, για να μεταφέρει την πλοκή στον αναγνώστη. Η αφήγηση, η διαδικασία παρουσίασης της αφήγησης, παράγεται από τον τρόπο της αφήγησης. Περιλαμβάνει πολλούς επικαλυπτόμενους τομείς: τον πιο σημαντικό, την αφηγηματική άποψη, η οποία καθορίζει από ποια οπτική γωνία βλέπουμε την ιστορία και την αφηγηματική φωνή, η οποία καθορίζει ένα σύνολο από σταθερά χαρακτηριστικά ως προς τη μορφή μέσω της ιστορίας που μεταδίδεται στο κοινό. Ο αφηγηματικός τρόπος είναι ένα λογοτεχνικό στοιχείο. Αφήγηση (Storytelling) είναι η αλληλεπιδραστική τέχνη της χρήσης λέξεων και δράσεων για την αναπαράσταση των στοιχείων και των εικόνων μιας ιστορίας με τρόπο που να κεντρίζει τη φαντασία του ακροατή (Τσιλιμένη, 2007).

Ο αφηγητής μπορεί να είναι ένα πλασματικό άτομο που επινοήθηκε από τον συγγραφέα ως ανεξάρτητη οντότητα, ο ίδιος ο συγγραφέας ή ένας χαρακτήρας της ιστορίας. Ο αφηγητής θεωρείται ως πραγματικός χαρακτήρας της ιστορίας και όχι ως συμμετέχων εάν είναι μόνο ένας σιωπηρός χαρακτήρας ή ένα είδος παντογνώστης ή ημιγνώστης που δεν συμμετέχει στην ιστορία αλλά αναφέρεται μόνο στο κοινό. Οι αφηγηματικές τεχνικές είναι συνήθως απλοί μηχανισμοί για εφαρμογή και πολλές από αυτές χρησιμοποιούνται ήδη καθημερινά χωρίς να το καταλαβαίνουν. Όταν ακούμε ότι ένα βιβλίο έχει πολλές τεχνικές, έχουμε την τάση να πιστεύουμε ότι είναι χτισμένο με εκλεπτυσμένη αρχιτεκτονική, τίποτα δεν απέχει από την αλήθεια (Πελασγός, 2008).

Οι αφηγηματικές τεχνικές είναι το σύνολο των εργαλείων που χρησιμοποιεί ένας συγγραφέας για να πει την ιστορία του με τον πιο πιστικό δυνατό τρόπο. Πρόκειται για την αποτύπωση της ιδέας σας, της ιδέας που σας ήρθε εκείνη την ημέρα, δίνοντας τις λιγότερες εξηγήσεις μέσα στην αφήγηση και με τον πιο ξεκάθαρο δυνατό τρόπο, έτσι ώστε ο αναγνώστης να μπορεί να ανακαλέσει στο μυαλό του αυτόν τον κόσμο που έχετε χτίσει.

Μερικές φορές ένα flashback είναι καλύτερο από μια περιγραφική παράγραφο (Τσιλιμένη, 2007).

Σύμφωνα με τον Joseph Campbell η πρώτη μορφή αφήγησης είναι η μυθολογία, δηλαδή ιστορίες που λέγονται από τους προγόνους μας, με σκοπό την καταγραφή και τη διάδοση σημαντικών γεγονότων και γεγονότων της εποχής στη νεότερη γενιά. Συνήθως, το περιεχόμενο της μυθολογίας στοχεύει να ομορφύνει τους ήρωες, να μεταφέρει σημαντικά γεγονότα ή να αναδείξει τα πρότυπα ανθρώπινης συμπεριφοράς. Για πολλούς ανθρώπινους πολιτισμούς που αναπτύχθηκαν σε διαφορετικές περιόδους, η αφήγηση ήταν πάντα ένας τρόπος επικοινωνίας και ένας τρόπος εκπαίδευσης της νεότερης γενιάς. Ωστόσο, εκτός από τη μεταφορά γνώσης, πολιτιστικών αξιών, στάσεων και αξιών, οι άνθρωποι χρησιμοποιούν επίσης την αφήγηση για να αναζητήσουν αρμονία με το περιβάλλον και να κατανοήσουν την ύπαρξη των ανθρώπων. Κυρίως, η αφήγηση χρησιμοποιείται ως μέσο ψυχαγωγίας για να κεντρίσει το ενδιαφέρον, παρακαλώ και ενεργοποιήστε το κοινό σε οπτικοακουστικά (Bull & Kajder, 2005).

Η αφήγηση εμφανίστηκε για πρώτη φορά με τη μορφή προφορικών λόγων, εμπλουτίζοντας τις εκφράσεις και τις χειρονομίες του σώματος. Ωστόσο, ένα από τα πρώτα στάδια της αφήγησης μπορεί να βρεθεί με τη μορφή εικόνων σκαλισμένων στους τοίχους του σπηλαίου. Αργότερα, με την έλευση των λέξεων, οι ιστορίες άρχισαν να καταγράφονται και να μεταδίδονται από γενιά σε γενιά. Μέσα από διηγήματα, αυτή είναι η πιο ευρέως γνωστή μορφή αφήγησης. Με το πέρασμα του χρόνου και την πρόοδο της ανθρωπότητας, η ιστορία άρχισε να γίνεται όλο και πιο οπτική, να παρουσιάζεται με τη μορφή φωτογραφιών σε καμβά, ξύλο ή μέταλλο και άλλα υλικά και στη συνέχεια να καταγράφεται σε μορφή ταινίας σε ψηφιακή μορφή (Perpler & Kafai, 2007). Ωστόσο, παρά τη διασκεδαστική της φύση, η αφήγηση έχει χρησιμοποιηθεί ευρέως στην εκπαίδευση ως η κύρια εκπαιδευτική μέθοδος στα αντίστοιχα εκπαιδευτικά συστήματα και έχει συμμετάσχει στην εκπαιδευτική έρευνα.

2.3 Η αφήγηση στο Νηπιαγωγείο

Η βιβλιοθήκη της τάξης είναι ο χώρος που ξεκινάει η αφήγηση. Μέσα σε μια τάξη Νηπιαγωγείου υπάρχουν οι γωνίες-περιοχές ενδιαφέροντος, που επιλέγουν τα παιδιά για να απασχοληθούν και να παίξουν. Στη κατάλληλα διαμορφωμένη αυτή γωνία υπάρχουν παραμύθια, όπου επιλέγουν τα παιδιά με τη νηπιαγωγό για ανάγνωση. Η ώρα της αφήγησης παραμυθιού είναι μια από τις δραστηριότητες ρουτίνας και επίσης μια από τις αγαπημένες. Συνήθως επιλέγονται βιβλία με προσεγμένες εκδόσεις, πλούσια εικονογράφηση, καλαίσθητες εικόνες. Τα βιβλία με εκτενή κείμενα χωρίς εικονογράφηση δεν προσελκύουν το ενδιαφέρον των παιδιών, ούτε διατηρούν ενεργό το ενδιαφέρον τους όταν τα επιλέγουν και τα φυλλομετρούν, αλλά ούτε όταν τα διαβάζουν οι εκπαιδευτικοί και γενικά οι ενήλικοι.

Η εκπαιδευτικός της τάξης φροντίζει να ανανεώνει την βιβλιοθήκη της τάξης κάθε φορά που αλλάζει θεματική περιοχή και να την εμπλουτίζει με καινούργια βιβλία για να διατηρήσει το ενδιαφέρον των παιδιών αμείωτο και ζωντανό.

Τα βιβλία που υπάρχουν σε μια παιδική βιβλιοθήκη είναι παραμύθια και χρησιμοποιούνται εκτός από την αφήγηση αλλά και μέσα από την αφήγηση για να βοηθήσουν τα νήπια να εξοικειωθούν με τη γραπτή γλώσσα, να αναπτύξουν τη φαντασία τους, στην καλλιέργεια την ψυχική και λογοτεχνική, στην ψυχαγωγία, στην μύηση τους στον γραπτό λόγο (Γκλιάνου, 2005). Είναι γνωστό επίσης ότι τα παραμύθια, η παιδική λογοτεχνία εκφράζει ηθικές και κοινωνικές αξίες και διαμορφώνει σωστές στάσεις και αντιλήψεις (Κανατσούλη, 2000).

Μια άλλη μορφή βιβλιοθήκης που χρησιμοποιήθηκε ήταν η «Ηχητική βιβλιοθήκη». Στη δεκαετία του '90 με αρχές της επόμενης δεκαετίας, πριν την εμφάνιση και κυριαρχία του

υπολογιστή, των, των διαδραστικών πινάκων και των ταμπλετών στις τάξεις του Νηπιαγωγείου υπήρχε η ηχητική βιβλιοθήκη. Όπου αρχικά η νηπιαγωγός και έπειτα μαζί με τα παιδιά ηχογραφούσε γνωστά και αγαπημένα παραμύθια. Τα αγαπημένα παραμύθια με την ηχητική αφήγηση μπορούσαν να ακούσουν τα παιδιά όποτε θελήσουν. Ακόμα αυτή η μέθοδος ήταν και ένα μέσο για να καταλάβει την πρόοδο των παιδιών όσο αναφορά τον προφορικό λόγο των παιδιών. Αν κρατούσε αρχείο μπορούσε να ηχογραφή την αφήγηση μια φορά το μήνα και να βλέπει έτσι την πρόοδο που κάνουν τα παιδιά όσο αφορά το λεξιλόγιο τους, τον προφορικό λόγο τους, το νόημα των λεγόμενων τους. Από την άλλη πλευρά τα παιδιά μπορούσαν να ακούσουν τη φωνή τους, το παραμύθι που επιθυμούσαν τη στιγμή που επιθυμούσαν. Διπλό ή ακόμα και πολλαπλό το όφελος.

Εάν έρθουμε στη σημερινή τάξη του νηπιαγωγείου θα δούμε την τωρινή αφήγηση που είναι είτε προφορική είτε ψηφιακή. Σε τάξεις όπου οι εκπαιδευτικοί είναι εξοικειωμένοι με την τεχνολογία και την εισάγουν παιδαγωγικά και ως εργαλείο μέσα από εφαρμογές και παιχνίδια θα υπάρχει και αυτή η μορφή αφήγησης. Μετά από όσα αναφέρθηκαν φτιάχτηκε μια ιστοριογραμμή της αφήγησης: 1.αφήγηση, 2.Ηχητική αφήγηση (μαγνητοφωνημένη),3. Ψηφιακή αφήγηση.

Η ψηφιακή αφήγηση έχει εισαχθεί στις σχολικές αίθουσες, υπάρχει στην σύγχρονη βιβλιογραφία, αναφέρεται σε έρευνες και γίνεται αναφορά και σε τάξεις νηπιαγωγείου. Τηρώντας πάντα το παιδαγωγικό πλαίσιο και το αναλυτικό πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου και με στόχους που εντάσσονται σε αυτό θα επιχειρηθεί να χρησιμοποιηθεί σε αυτή την έρευνα.

2.4 Η ψηφιακή αφήγηση ως εκπαιδευτικό εργαλείο στο Νηπιαγωγείο

Η έννοια του παραδοσιακού «γραμματισμού», ο οποίος περιοριζόταν στον προφορικό λόγο, στη γραφή και στην ανάγνωση, αντικαθίσταται σήμερα από τον όρο «πολύ- γραμματισμός». Ο όρος αυτός περιγράφει δυο διακριτές διαστάσεις/πλευρές της γλώσσας σήμερα.

Σε μια άλλη μελέτη όπου η αφήγηση χρησιμοποιήθηκε για να διδάξει δεξιότητες γεωμετρίας στα τα νηπιαγωγεία, αποδείχθηκε ως μέσο πολύ αποτελεσματικό για τη βελτίωση των μαθηματικών δεξιοτήτων των παιδιών που προέρχονταν από πολιτισμικά διαφορετικούς τόπους (Casey, Erkut, Ceder, & Young, 2007). Στο Kearney and Schuck's μελέτη (2004) όπου μαθητές K-12 (μαθητές δημοτικού και γυμνασίου) τους ζητήθηκε να παράγουν τα δικά τους ψηφιακά βίντεο και να αξιολογήσουν ταινίες από ομότιμους, οι μαθητές όχι μόνο έδειξαν υψηλό βαθμό αυτονομίας των μαθητών αλλά και βελτίωσαν τα κίνητρα και τις δεξιότητες στην κλασική και ψηφιακή παιδεία. (Papadimitriou, 2013)

Όταν για την εκπαιδευτική δράση χρησιμοποιείται η αίθουσα διδασκαλίας, η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να προσφέρει στους εκπαιδευτικούς σπουδαίες ευκαιρίες να ενσωματώσουν απρόσκοπτα την τεχνολογία πολυμέσων στην τάξη τους. Για παράδειγμα, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις ψηφιακές ιστορίες τους ως αντί-σύνολο πατημάτων (μια σύντομη μονάδα πληροφοριών ή δραστηριότητα που πραγματοποιήθηκε στην αρχή μιας τάξης) για να τραβήξει την προσοχή των μαθητών και να αυξήσει το ενδιαφέρον τους στην εξερεύνηση νέων ιδεών, για τη διευκόλυνση της συζήτησης για τα θέματα που παρουσιάζονται σε μια ιστορία, ή να κάνουμε το αφηρημένο ή εννοιολογικό περιεχόμενο πιο κατανοητό (Robin, 2008).

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν επίσης να προωθήσουν τις δεξιότητες του 21ου αιώνα και πολλαπλές δεξιότητες γραμματισμού, όπως η ικανότητα εκμάθησης βασικών θεμάτων με εφαρμογή της τεχνολογίας πληροφοριών και επικοινωνιών (ΤΠΕ) επιτρέποντας στους μαθητές να δημιουργήσουν ψηφιακές ιστορίες από μόνες τους, ατομικά ή σε ομάδες (Robin, 2008, Papadimitriou, 2013).

2.5 Η ψηφιακή αφήγηση: ορισμός

Σύμφωνα με τον Ohler ως ψηφιακή αφήγηση ορίζεται η πρακτική της δημιουργίας μιας ψηφιακής ιστορίας, την οποία ορίζει ως μια σύντομη αφήγηση που συνήθως λέγεται σε πρώτο πρόσωπο, συνδυάζοντας τη γραφή με ψηφιακές εικόνες και ήχο, και παρουσιάζεται ως ταινία μικρού μήκους (Μελιάδου κ.α.,2011). Η τέχνη της ψηφιακής αφήγησης, υποστηρίζει, ενισχύει τη διδακτική δύναμη της αφήγησης, διδάσκοντας στους μαθητές πολύτιμες τεχνικές δεξιότητες, εμπλέκοντας το ενδιαφέρον των μαθητών, επεκτείνοντας το κοινό για τις ιστορίες των μαθητών και βελτιώνοντας τις δεξιότητες της κριτικής σκέψης, τη συγγραφή εκθέσεων και τον γραμματισμό των μέσων. Τονίζει ότι για την παραγωγή ποιοτικών ψηφιακών ιστοριών, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να επικεντρωθούν στην ιστορία πριν από την τεχνολογία. Προτείνει τρόπους καθοδήγησης των μαθητών στο σχεδιασμό, τη συγγραφή και την προφορική αφήγηση της ιστορίας τους προτού αρχίσουν να δημιουργούν την ψηφιακή παρουσίαση (Ohler, 2006).

Η αφήγηση μεταμορφώνεται σε ψηφιακή αφήγηση με την εισαγωγή πολυμέσων στην καθημερινή ζωή. Πολλοί ορισμοί υπάρχουν για την ψηφιακή αφήγηση, ωστόσο όλα συγκλίνουν στον συνδυασμό της αφήγησης με μια ποικιλία ψηφιακών πολυμέσων όπως εικόνα, ήχος και βίντεο. Σχεδόν κάθε ψηφιακή ιστορία συνδυάζει γραφικά, κείμενο, προφορικές ηχογραφήσεις, βίντεο και μουσική για να παρουσιάσει ένα συγκεκριμένο θέμα. Η ψηφιακή αφήγηση, όπως και η παραδοσιακή αφήγηση, περιστρέφεται γύρω από ένα συγκεκριμένο θέμα και συχνά περιλαμβάνει μια συγκεκριμένη έννοια. Οι ιστορίες συνήθως διαρκούν μερικά λεπτά και συνήθως μπορεί είτε να αναφέρονται μεταξύ τους άλλα πράγματα για προσωπικές εμπειρίες και ιστορικά γεγονότα ή ακόμα μπορούν να παρέχουν πληροφορίες ή οδηγίες για ένα συγκεκριμένο θέμα. (Papadimitriou .E, 2013)

Σύμφωνα με τον Lathem (2010), ως ψηφιακή αφήγηση ορίζεται «ο συνδυασμός της παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με τον συνδυασμό των εργαλείων πολυμέσων του 21ου αιώνα». Είναι μια διαδικασία που συνδυάζει ψηφιακά μέσα προκειμένου να εμπλουτίσει και να βελτιώσει γραπτές ή προφορικές ιστορίες (Lathem, 2010: 2286-2291). Ο Meadows (2003) καταλήγει στο συμπέρασμα ότι ακόμη και αν η αφήγηση δεν είναι κάτι νέο, η ψηφιακή αφήγηση είναι μια καινοτομία (Meadows, 2003: 189–193). Για την Pedersen (χρονολογία), η ψηφιακή αφήγηση είναι μια σχετικά νέα μορφή τέχνης που χρησιμοποιεί μουσική, εικόνα, βίντεο και αφήγηση για να δημιουργήσει ιστορίες για τη ζωή, την εργασία και τις ανθρώπινες εμπειρίες που μοιράζονται το Διαδίκτυο (Pedersen, χρονολογία, όπ. αναφ. σε Sadik, 2008: 489). Ο Meadows (2003) πιστεύει ότι η ψηφιακή αφήγηση είναι η κοινωνική πρακτική για να πει κανείς σύντομα ιστορίες πολυμέσων από δεδομένα που προέρχονται από ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές χαμηλού κόστους, μη γραμμικά εργαλεία συγγραφής και υπολογιστές (Meadows, 2003: 189–193). Τέλος, ο Διεθνής Οργανισμός Ψηφιακής Αφήγησης (Papadimitriou, 2013) την ορίζει ως το σύγχρονο αντίστοιχο της αρχαίας τέχνης της αφήγησης. Η αφήγηση έχει εξελιχθεί μέσω της ιστορίας ως τρόπος ανταλλαγής γνώσεων, σοφία και αξίες. Τα επτά βασικά στοιχεία της ψηφιακής αφήγησης είναι: 1) κύρια ιδέα, 2) δραματική ερώτηση, 3) συναισθηματικό περιεχόμενο, 4) το δώρο της «φωνής», 5) η δύναμη της μουσικής υπόκρουσης, 6) οικονομία και 7) ρυθμός (Robin, 2008: 220-228, The Digital Storytelling Association, 2002, Papadimitriou, 2013)

Σύμφωνα με πολλούς ερευνητές η ψηφιακή αφήγηση είναι μια απλή αλλά συνάμα δυναμική μέθοδος που βοηθά τους μαθητές να κατανοήσουν τον περίπλοκο, χωρίς κανόνες κόσμο εμπειριών μέσω της σύνθεσης μιας ιστορίας (Bruner, 1990 * Gils, 2005 σε: Sadik, 2008:489). Σε σύγκριση με την παραδοσιακή αφήγηση, το κοινό της ψηφιακής αφήγησης δεν είναι παθητικό, αλλά ο συγγραφέας του αλληλοεπιδρά και διαμορφώνει την ιστορία (Dorner κ.α. 2002: 45–55). Η ψηφιακή αφήγηση ενθαρρύνει τα παιδιά να «Οργανώνουν και εκφράζουν τις ιδέες τους με προσωπικό και ουσιαστικό τρόπο», σύμφωνα με έρευνα (Sadik, 2008: 490).

2.6 Η ψηφιακή αφήγηση ως τεχνική

Η ψηφιακή αφήγηση χρησιμοποιείται στο Νηπιαγωγείο και γενικά στην εκπαίδευση ως τεχνική για να πετύχει ο εκπαιδευτικός τους μαθησιακούς στόχους που έχει θέσει. Σύμφωνα με έρευνες η ενσωμάτωση της τεχνολογίας έχει περισσότερες απαιτήσεις από την απλή τεχνολογία (υλικό ή / και λογισμικό) σε μια τάξη (Krueger, 2007). Για να έχει νόημα η τεχνολογική ανάπτυξη απαιτεί προγράμματα σπουδών που χρησιμοποιούν αυθεντικές δραστηριότητες μάθησης. (Misook, 2009)

Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να διδαχθεί και να δημιουργηθεί σε σχετικά σύντομο χρονικό διάστημα, με ένα σχετικά μικρό χρηματικό ποσό (Lasica, 2002; Porter, 2004). Αυτό έχει ως πλεονέκτημα μια σύντομη και ανοδική καμπύλη στη μάθηση και προσθέτει ένα γρήγορο ρυθμό στην παραγωγή ψηφιακών κειμένων, ψηφιακού υλικού και προσθέτει αξία στη χρήση της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαιδευτική τεχνολογία βασισμένη σε πολυμέσα που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να τη χρησιμοποιήσουν πολύ πιο εύκολα και γρήγορα, ακόμα και πιο αρχάριοι (Misook, 2009).

Στόχος της παρακάτω μελέτης (Sarica, 2014).ήταν να προσδιορίσει την επίδραση της ψηφιακής αφήγησης στην οπτική μνήμη ,την ικανότητα και τη δεξιότητα γραφής των μαθητών. Συνολικά συμμετείχαν πενήντα εννέα μαθητές του δημοτικού σχολείου και ο σχεδιασμός της ομάδας ελέγχου ήταν τυχαίοποιημένος .Η έρευνα είχε διάρκεια δεκατρείς εβδομάδες και για να ελεγχθεί η βελτίωση της απόδοσης των ομάδων οι μαθητές των πειραματικών ομάδων έπρεπε να ολοκληρώσουν τη διαδικασία των τεστ και να λάβουν βαθμολογία .Τα ευρήματα έδειξαν σημαντική βελτίωση όσον αφορά την ικανότητα οπτικής μνήμης και τις δεξιότητες γραφής των μαθητών των πειραματικών ομάδων. Επιπροσθέτως έδειξαν ότι η ψηφιακή αφήγηση δημιούργησε μια σημαντική διαφορά στις δεξιότητες γραφής των μαθητών. Ωστόσο, στατιστικά δεν υπάρχει σημαντική διαφορά μεταξύ ομάδων αν και στη μέση βαθμολογία της πειραματικής ομάδας οι μαθητές είχαν υψηλότερους βαθμούς όσον αφορά την ικανότητα οπτικής μνήμης. Ως εκ τούτου η ψηφιακή αφήγηση προέκυψε από την ενοποίηση των πολυμέσων αφήγησης για να καλύψει τις διάφορες ανάγκες ατόμων, όπως η επικοινωνία και η αυτοέκφραση, και για τη διευκόλυνση της διδασκαλίας και τη βελτίωση των δεξιοτήτων. Δεδομένου ότι είναι ένα δυναμικό εργαλείο, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για διαφορετικούς σκοπούς σε διαφορετικά περιβάλλοντα και να δημιουργεί ψηφιακές ιστορίες είτε για το προσωπικό αρχείο ενός εκπαιδευτικού(προσωπική χρήση) είτε εντός ομάδων(σχολική κοινότητα). Ακόμα απέδειξε ότι παρέχει ευκαιρίες για τη βελτίωση των δεξιοτήτων των μαθητών, συμπεριλαμβανομένης της επίλυσης προβλημάτων, της συνεργασίας στη μάθηση, κίνητρα, επίτευγμα και κριτική σκέψη, στο πλαίσιο της τυπικής εκπαίδευσης. Επιπλέον, οι ερευνητές ανέφεραν ότι οι μαθητές μπορούν να βελτιώσουν τον αλφαριθμητισμό τους (ψηφιακό, παγκόσμιο, τεχνολογικό, οπτικό, ενημερωτικό) και άλλες ακαδημαϊκές δεξιότητες συμμετέχοντας στη διαδικασία σχεδιασμού, δημιουργίας και παρουσίασης της δικιάς τους ψηφιακής ιστορίας.

Έχει επίσης προταθεί στους εκπαιδευτικούς να χρησιμοποιούν ψηφιακές ιστορίες στο πλαίσιο της διδακτικής τους πρακτικής για να βοηθήσουν τους μαθητές και να κάνουν τις πιο αφηρημένες ή δύσκολες έννοιες κατανοητές και να διευκολύνουν τη συζήτηση για ορισμένα θέματα (Ohler, 2013; Robin, 2008).Οι ψηφιακές ιστορίες μπορούν να δημιουργηθούν από τους ίδιους τους μαθητές ή από τους δασκάλους ακόμα μπορούν να χρησιμοποιήσουν ψηφιακές ιστορίες που δημιουργούνται από άλλους (Sarica, 2014).

2.7 Η ψηφιακή αφήγηση στο Νηπιαγωγείο

Η ψηφιακή αφήγηση τα τελευταία χρόνια έχει κάνει την εμφάνιση της στο χώρο της προσχολικής εκπαίδευσης. Στην αρχή τα μέσα και τα εργαλεία ήταν κλειστά και πολύπλοκα αλλά τώρα με μια απλή αναζήτηση μπορεί κανείς να βρει πληθώρα εργαλείων και μεθόδων στο διαδίκτυο. Τις τελευταίες δύο σχολικές χρονιές (2019-2020,2020-2021) λόγω της επιτακτικής ανάγκης της τηλεκπαίδευσης-τηλεκατάρτισης έχει εισαχθεί κάπως απότομα και χωρίς να έχει γίνει προηγουμένως κάποια επιμόρφωση σε εκπαιδευτικούς & μαθητές η μάθηση με ψηφιακά εργαλεία όπως αυτό της ψηφιακής αφήγησης. Οι εκπαιδευτικοί ανα την επικράτεια έχουν μπει σε μια διαδικασία να δημιουργούν ψηφιακό υλικό, να δημιουργούν αποθετήρια ανάλογα με τη βαθμίδα και το γνωστικό αντικείμενο και να μοιράζονται όλα αυτά που δημιουργούν.

Η ψηφιακή αφήγηση έχει κάνει την εμφάνιση της στο χώρο της εκπαίδευσης και κάποια στοιχεία της είναι εμφανή και στην προσχολική εκπαίδευση. Οι εκπαιδευτικοί της προσχολικής εκπαίδευσης έχουν ξεκινήσει με γοργούς ρυθμούς να δημιουργούν ιστορίες και να κάνουν τη δική τους έρευνα πάνω στο αντικείμενο.

Στο αναλυτικό πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου αναφέρονται οι όροι και οι λεπτομέρειες έτσι ώστε η ψηφιακή αφήγηση να υπάρχει πρόσθετη παιδαγωγική αξία όταν χρησιμοποιείται στις σχολική τάξη ή στη ψηφιακή τάξη.

3. ΤΟ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟΥ

Στη Γλωσσική Αγωγή σκοπός της γλώσσας είναι:

«να προσφέρει τις κατάλληλες εμπειρίες μέσα στα πλαίσια των ενδιαφερόντων και των ικανοτήτων των παιδιών, ώστε αυτά να κοινωνικοποιηθούν γλωσσικά και να αναπτύξουν εγγράμματες ταυτότητες που συνδυάζουν ικανότητες επικοινωνίας (λεκτικής και μη) και δεξιότητες διαφοροποιημένης χρήσης του λόγου (προφορικού και γραπτού). Η ανάπτυξη της γλώσσας και η δυνατότητα επικοινωνίας ενισχύονται κυρίως μέσα από τις επαφές με τους άλλους εντός τάξης και σε κοινωνικό-πολιτισμικά πλαίσια πέρα από αυτή. Ως εκ τούτου, η γλωσσική αγωγή (συμπεριλαμβανομένης της ανάπτυξης δεξιοτήτων γραμματισμού) αναγνωρίζει και καλλιεργεί τον ιδιαίτερο τρόπο που το κάθε παιδί αναπτύσσεται ως άτομο και κοινωνικοποιείται σε περιβάλλοντα πλούσια σε λόγο, που αξιοποιεί με ευέλικτο και δημιουργικό τρόπο, ώστε να προσαρμοστεί και να ανταποκριθεί σε μεταβαλλόμενες συνθήκες επικοινωνίας και συμμετοχής σε ποικίλες κοινωνικές πρακτικές. Παιδαγωγικά κατάλληλες γλωσσικές εμπειρίες και δραστηριότητες για ανάπτυξη δεξιοτήτων γραμματισμού στοχεύουν στο να καταστούν τα παιδιά ικανά:

- να συμμετέχουν σε συζητήσεις, παίρνοντας διαδοχικά τον λόγο –ρόλοι ομιλητή και ακροατή,
- να διατυπώνουν συναισθήματα, απόψεις και αποφάσεις, να δίνουν εξηγήσεις και να επιχειρηματολογούν, ώστε να πείσουν για τις επιλογές τους,
 - να διηγούνται προσωπικές εμπειρίες και να αφηγούνται παραμύθια ή ιστορίες,
 - να περιγράφουν αντικείμενα και γεγονότα,
- να συγκρίνουν απόψεις, κείμενα και εμπειρίες, συνδέοντάς τις με τον εαυτό τους και τον κόσμο όπως τον γνωρίζουν,
- να αντιλαμβάνονται ότι η δόμηση νοημάτων είναι μια δυναμική διαδικασία, η οποία ενημερώνεται από τις άμεσες διαδραστικές εμπειρίες και από εδραιωμένες κοινωνικές παραδοχές,

- να αναγνωρίζουν ότι η επικοινωνία πραγματώνεται μέσω διαφορετικών σημειωτικών τρόπων (γλώσσας αλλά και εικόνας, ήχου, κίνησης, ανθρώπινου σώματος),
- να εκφράζονται μέσω γλώσσας ή/και άλλων σημειωτικών μέσων, λαμβάνοντας υπόψη τις απαιτήσεις του επικοινωνιακού πλαισίου,
- να αναγνωρίζουν και να αξιοποιούν διαφορετικές χρήσεις και λειτουργίες του περιβάλλοντα γραπτού λόγου,
- να αξιοποιούν γλωσσικά και ψηφιακά μέσα για έκφραση και επικοινωνία»

(Λοΐζου, 2020)

Στην τελευταία σειρά του αναλυτικού προγράμματος(2011) στην οποία εργάστηκαν οι πιο κάτω συντελεστές ως ακολούθως: Συγγραφή και Επισημονική Επιμέλεια Ελένη Λοΐζου Χρυστάλλα Παπαδημήτρη Καχριμάνη , βλέπουμε ότι ως ψηφιακά μέσα, τα εργαλεία της ψηφιακής αφήγησης, οφείλουν να αξιοποιούν κατάλληλα τα γλωσσικά ερεθίσματα ώστε τα νήπια να εκφράζονται και να επικοινωνούν μέσω αυτών.

Όσο αναφορά τον Γραπτό λόγο, την ανάγνωση και την κατανόηση το παιδί , σύμφωνα με το παραπάνω αναλυτικό πρόγραμμα του 2020, χρησιμοποιεί κείμενα διαφορετικών ειδών που σκοπό έχουν να αφηγηθούν, να περιγράψουν, να δώσουν οδηγίες, να επεξηγήσουν και να επιχειρηματολογήσουν. Τα κείμενα αυτά μπορεί να είναι οδηγίες από ένα βίντεο του YouTube, μια ψηφιακή αφήγηση ενός παραμυθιού ή ένα άλλο οπτικοακουστικό ερέθισμα που θα βρουν στο διαδίκτυο .

Στον άξονα «Γραφή και Γραπτή έκφραση» στο Αναλυτικό πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου υπάρχει ως στόχος:

- 1.Το παιδί να παράγει/ σχεδιάζει κείμενα με αξιοποίηση ποικίλων μέσων έκφρασης
- 2.Το παιδί να αξιοποιεί με δημιουργικό τρόπο γνώσεις και δεξιότητες σχετικά με την παραγωγή γραπτού λόγου»

Σύμφωνα λοιπόν με το αναλυτικό πρόγραμμα, το παιδί μπορεί μέσα από την ψηφιακή αφήγηση να καλύψει όλους τους προσδοκώμενους στόχους και να έχει τα επιδιωκόμενα αποτελέσματα, καλλιεργώντας δεξιότητες και αναπτύσσοντας ολόπλευρα την προσωπικότητα του. Τα παιδιά λοιπόν μπορούν:

«Να εικονογραφούν δοσμένο κείμενο ή άλλο δικό τους κείμενο που έχουν δημιουργήσει.»

«Τα παιδιά στο κέντρο μάθησης του Η/Υ με τη χρήση διαφόρων προγραμμάτων, όπως PowerPoint, story weaver δημιουργούν το δικό τους ηλεκτρονικό παραμύθι.» (Λοΐζου, 2020: σελίδα 71)

Σύμφωνα με τον άξονα αυτό τα νήπια ακόμα μπορούν: «να παράγουν ομαδικά, αυτόνομα ή μέσω αντιγραφής--κείμενα διαφορετικών ειδών: σελίδα». Δηλαδή μπορούν να ξαναφτιάξουν το παραμύθι που θα ακούσουν σύμφωνα πάντα με τις οδηγίες και την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού σε ένα ψηφιακό εργαλείο, με δικές τους δημιουργίες - ζωγραφιές και δική τους φωνή, ηχογραφώντας το όπως επιθυμούν.

Επομένως το σενάριο και η υλοποίηση του βασίζεται εξ ολοκλήρου στους άξονες του νέου Αναλυτικού Προγράμματος του Νηπιαγωγείου, ακολουθεί την στοχοθεσία, την υλοποίηση και όλο το σχέδιο ενός αντίστοιχου ολοκληρωμένου προγράμματος .

3.1 ΤΠΕ στο νηπιαγωγείο

Τα τελευταία χρόνια οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές και οι άλλες ηλεκτρονικές συσκευές π.χ. ταμπλέτες, έξυπνα κινητά, έξυπνες τηλεοράσεις και διαδραστικοί πίνακες έχουν κάνει την εμφάνισή τους στα Νηπιαγωγεία της χώρας. Τα παιδιά έρχονται σε επαφή με συσκευές στο

οικογενειακό τους περιβάλλον οπότε δεν είναι κάτι καινούργιο αλλά η πραγματικότητα τους και η ρουτίνα τους.

Το εργαλείο αυτό του υπολογιστή και της τεχνολογίας έχει τη δυνατότητα να διευρύνει τις εκπαιδευτικές ευκαιρίες των νηπίων, δίνοντας νέα διάσταση στις αναπτυσσόμενες δραστηριότητες και ενισχύοντας τη δυναμική του διερευνητικού –δημιουργικού τους παιχνιδιού (Δαφέρμου, 2008).

Ακόμα αξίζει να σημειωθεί ότι τα παιδιά δουλεύουν καλύτερα στον υπολογιστή όταν είναι σε μικρές ομάδες των δύο και των τριών από όταν είναι μόνα τους. Η αλληλεπίδραση τα βοηθά να αναπτύξουν καλύτερα τις δυνατότητες τους και αναπτύξουν ικανότητες και δεξιότητες υψηλού επιπέδου. Επίσης έχει καταγραφεί και σημειωθεί ότι τα παιδιά μπροστά στον υπολογιστή αναπτύσσουν υψηλού επιπέδου επικοινωνία όσο αναφορά τον προφορικό τους λόγο και την επικοινωνία τους και οι αλληλεπιδράσεις τους είναι πιο προχωρημένες από όταν παίζουν με συμβατικά και απλά παιχνίδια π.χ. τουβλάκια και παζλ (Siraj- Blatchford & Whitebread, 2003, Δαφέρμου, 2008)

Σύμφωνα με το «Αναλυτικό πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου» και τον «Οδηγό του Νηπιαγωγού» ο ηλεκτρονικός υπολογιστής συμβάλλει:

«Στο να παίρνουν τα παιδιά πρωτοβουλίες, στην ανάπτυξη της αυτονομίας και τη λήψη αποφάσεων . Μαθαίνουν να επιλύουν προβλήματα αλληλοεπιδρώντας μεταξύ τους και με τον υπολογιστή, οποίος του επιτρέπει να πειραματίζονται και να ελέγχουν τα αποτελέσματα των πειραμάτων τους.»

«Στο να εξελίξουν τις γνώσεις τους, τις ικανότητες τους και τις δεξιότητες τους που συνδέονται και με άλλες γνωστικές περιοχές αλλά και με την συνολική τους ανάπτυξη. Δηλαδή στην αναγνωστική τους ικανότητα οπότε και στην αφηγηματική τους ικανότητα. Εφόσον η αφήγηση και η αφηγηματική ικανότητα είναι μέρος του προφορικού λόγου. Ακόμα στο να μάθουν να ακολουθούν κανόνες, οδηγίες και να εκτελούν εντολές.»

«Στην ανάπτυξη της λεπτής τους κινητικότητας. Εφόσον οι οδηγίες χρήσης του υπολογιστή είναι να μάθουν να χειρίζονται ποντίκι, πληκτρολόγιο , ακίδα αφής και άλλες ασκήσεις των δακτύλων και των χεριών.»

«Στην εξάσκηση και την ενίσχυση της παρατηρητικότητας του. Πρέπει να προσέχουν και την παραμικρή λεπτομέρεια στην οθόνη.»

«Στην κατανόηση ότι κάθε ενέργεια τους έχει αντίκτυπο και αντίστοιχο αποτέλεσμα. Κάθε κλικ έχει ένα αποτέλεσμα άρα αντιστοιχία και ακολουθία αιτίας και αποτελέσματος.

«Οι υπολογιστές διευρύνουν στη ουσία τις ευκαιρίες των παιδιών για μάθηση και υποστηρίζουν τη συνολική γνωστική και κοινωνική τους ανάπτυξη (Clemens,1994). Αν και εκφράζονται επιφυλάξεις από εκπαιδευτικούς και μελετητές που ασχολούνται με μικρές ηλικίες σχετικά με το αν η ενασχόληση με ηλεκτρονικούς υπολογιστές είναι αναπτυξιακά κατάλληλη για μικρά παιδιά. Σε αυτό το σημείο σε ότι αφορά την καταλληλότητα τους, τα πορίσματα των ερευνών καταλήγουν ότι αυτή συνδέεται με τον τρόπο που αφοσιώνονται μέσα στην εκπαιδευτική διαδικασία , μέσα στην τάξη , στο πλαίσιο που έχουν ενταχθεί και σύμφωνα με τους στόχους και τους σκοπούς του προγράμματος αυτού (Δαφέρμου, 2008) . Θα μπορούσε να σημειωθεί ότι στόχος των ΤΠΕ στην εκπαίδευση θα μπορούσε να είναι και η πρόσθετη παιδαγωγική αξία που αυτές προφέρουν και εξυπηρετούν. Το όφελος που έχει η όλη εκπαιδευτική διαδικασία, ο εκπαιδευτικός και ο τελικός αποδέκτης όλης αυτής της ενέργειας και συνεισφοράς ο εκπαιδευόμενος και μαθητής της Προσχολικής εκπαίδευσης , το νήπιο.»

«Η δυναμική πρόσφατη είσοδος των ηλεκτρονικών υπολογιστών, της τεχνολογίας και της οθόνης των έξυπνων συσκευών στην εκπαιδευτική διαδικασία και πραγματικότητα απασχολεί την εκπαιδευτική κοινότητα και επιβάλλει με τάχιστους ρυθμούς τη συγκρότηση

νέων θεωριών και νέων ερευνών οι οποίες θα περιγράψουν , θα ερμηνεύσουν τη σύγχρονη εκπαιδευτική πραγματικότητα και θα ωθήσουν στην αναθεώρηση των παλιών κατεστημένων και εγγεγραμμένων προγραμμάτων «μαμούθ».»

Συμπληρωματικά σύμφωνα με το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου, στον Οδηγό του Νηπιαγωγού(2014) θα μπορούσαμε να προσθέσουμε: «Οι ΤΠΕ προκαλούν το ενδιαφέρον των παιδιών και αποτελούν ένα σημαντικό μέσο επικοινωνίας ,έκφρασης και αναπαράστασης των συναισθημάτων καταστάσεων. Ακόμη, καθώς εξοικειώνονται με τη χρήση τους, αντλούν μια αίσθηση αποτελεσματικότητας κι αυτονομίας. Μαθαίνουν να επικοινωνούν με διαφορετικά περιβάλλοντα, να ανταλλάσσουν πληροφορίες, να συνεργάζονται και να αντλούν ερεθίσματα για θέματα όπως η διαφορετικότητα, η αναγνώριση συναισθημάτων κι η αυτοπαρουσίαση» (Οδηγός Νηπιαγωγού, 2014: 349).

3.2 Συναισθηματική Νοημοσύνη στο Αναλυτικό πρόγραμμα.

Σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ για το Νηπιαγωγείο, το κομμάτι της ενσυναίσθησης και της συναισθηματικής αγωγής εντάσσεται στην Ευέλικτη Ζώνη : «Η Ευέλικτη Ζώνη στο Νηπιαγωγείο. Η σημερινή κοινωνικό - οικονομική πραγματικότητα διαμορφώνει ένα νέο πλαίσιο λειτουργίας του Νηπιαγωγείου και προβάλλει την ανάγκη για ποιοτική εκπαίδευση και ανάπτυξη συμμετοχικών μεθόδων διδασκαλίας. Απώτερος στόχος είναι η καλλιέργεια των ικανοτήτων και δεξιοτήτων των μαθητών προκειμένου να προετοιμαστούν έγκαιρα για να αντιμετωπίσουν την «κοινωνία της πληροφορίας και της γνώσης» στην οποία θα ζήσουν. Για να επιτευχθεί μια πρώιμη εκπαιδευτική παρέμβαση ώστε να ανταποκριθεί το Νηπιαγωγείο στη νέα αποστολή του προτείνεται η εισαγωγή των σχεδίων εργασίας στο νηπιαγωγείο. Τα σχέδια εργασίας εμπλέκουν τους μαθητές σε μμία σχεδιασμένη δράση, που αφορά γεγονότα ή φαινόμενα του άμεσου περιβάλλοντος. Με τα σχέδια εργασίας επιτυγχάνεται η μάθηση μέσα από δραστηριότητες που έχουν συγκεκριμένο σκοπό και διερευνητικό χαρακτήρα. Αναπτύσσεται ποικιλία νοητικών και κοινωνικών δεξιοτήτων, που συμπληρώνουν τις βασικές δεξιότητες οι οποίες αποκτώνται μέσα από το επίσημο πρόγραμμα δραστηριοτήτων» (ΔΕΠΠΣ, 2011). Σε αυτή την ενότητα της ευέλικτης ζώνης σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ του Νηπιαγωγείου μπορεί να ενταχθεί το πρόγραμμα αυτό που περιλαμβάνει ένα κομμάτι της Συναισθηματικής αγωγής και της ανάπτυξης της ενσυναίσθησης. Ένα από τα σημαντικότερα κεφάλαια για την ψυχοσωματική ανάπτυξη των νηπίων και την ομαλή ένταξή τους στην μικρή κοινωνία τους, αρχικά και την ένταξή τους στην αυριανή κοινωνία των ενηλίκων. Στο απόσπασμα που παρατίθεται παραπάνω υπάρχει και το κομμάτι από το αναλυτικό πρόγραμμα στο αντίστοιχο Δεππς του Νηπιαγωγείου.

Η ενσυναίσθηση και επικοινωνία στο Νηπιαγωγείο σύμφωνα με το (Νέο Σχολείο)² «Νέο Πρόγραμμα Σπουδών», αναφέρεται στη σελίδα ενενήντα ένα (91) και αναλύει τη στοχοθεσία του προγράμματος.

Στόχος του προγράμματος είναι: «τα παιδιά να αποκτήσουν ικανότητες επικοινωνίας, να μάθουν να ακολουθούν κανόνες και να αποκτήσουν ενσυναίσθηση. Πολύ σημαντικό είναι τα νήπια να μάθουν να μαντεύουν τα συναισθήματα των άλλων από τις εκφράσεις του προσώπου τους , από τη στάση του σώματος τους, από τις χειρονομίες τους. Ακόμα μέσα από το παιχνίδι μπορούν να κάνουν υποθέσεις για το πώς αισθάνονται οι άλλοι από τις πιθανές ενέργειες τους, τις πράξεις και τα λόγια τους. Ακόμα πώς θα αισθάνονταν οι φανταστικοί ήρωες και τα παιχνίδια τους από τις ενέργειες τους.»

² «ΝΕΟ ΣΧΟΛΕΙΟ (Σχολείο 21ου αιώνα) –: 295450 Νέο Πρόγραμμα Σπουδών» με κωδικό ΟΠΣ Οριζόντια Πράξη στις 8 Π.Σ., 3 Π.Στ. Εξ., 2 Π.Στ. Εισ. Υποέργο 1: «Εκπόνηση Προγραμμάτων Σπουδών Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης», ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ

Άλλο ένα πολύ σημαντικό κομμάτι είναι: « αυτό της επικοινωνίας, λεκτικής και μη λεκτικής. Για να μπορέσει να πετύχει οποιαδήποτε δραστηριότητα πρέπει να μάθουν τα νήπια να επικοινωνούν, να μιλούν να ανταλλάσσουν απόψεις, να ακούνε, να διαπραγματεύονται, να τηρούν τους κανόνες επικοινωνίας και να είναι σε θέση να ανταποκρίνονται σε οποιαδήποτε μορφή λεκτικής επικοινωνίας, με νοήματα, με τη στάση σώματος και τις εκφράσεις του προσώπου.»

Σύμφωνα με την εικόνα 1,2 στο Αναλυτικό πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου ,όσον αφορά την προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη των νηπίων, ως μαθησιακός στόχος ορίζεται η απόκτηση ενσυναίσθησης .Γίνεται αναφορά σε ιδέες και δραστηριότητες και μεθοδολογικές προσεγγίσεις. Η υλοποίηση του στόχου διευκολύνεται όταν τα παιδιά:

- «μαντεύουν συναισθήματα από εκφράσεις προσώπου, στάση σώματος ή τόνο φωνής.
- προσπαθούν να σκεφτούν πως αισθάνονται τα άλλα παιδιά .
- κάνουν υποθέσεις για πιθανές αντιδράσεις και συναισθήματα των άλλων παιδιών ,αν ήταν στη θέση τους.
- προτείνουν και υλοποιούν εναλλακτικούς τρόπους.»

Οι εκπαιδευτικοί συμμετέχουν σε αυτή την υλοποίηση του στόχου με πολλούς τρόπους που αναφέρονται στην τελευταία στήλη του πίνακα π.χ. «με την αξιοποίηση των έργων τέχνης όπου τα παιδιά καλούνται να ερμηνεύσουν τις εκφράσεις προσώπων που αναπαριστούν κ.α.»

Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη			
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ – ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ	
		Η υλοποίηση του στόχου διευκολύνεται όταν για παράδειγμα τα παιδιά...	Οι εκπαιδευτικοί συμβάλλουν στην υλοποίηση του στόχου όταν για παράδειγμα...

Εικόνα 1. Αναλυτικό πρόγραμμα Νηπιαγωγείου σ.91

<p>Να αποκτήσουν ενσυναίσθηση</p>	<ul style="list-style-type: none"> - μαντεύουν συναισθήματα από εκφράσεις προσώπου, στάση σώματος ή τόνο φωνής - προσπαθούν να σκεφτούν πώς αισθάνονται τα άλλα παιδιά ή ήρωες ιστοριών όταν βρίσκονται σε μια φανταστική ή πραγματική κατάσταση - κάνουν υποθέσεις για πιθανές αντιδράσεις και συναισθήματα των άλλων σε δικές τους ενέργειες - προτείνουν και υλοποιούν εναλλακτικούς τρόπους 	<ul style="list-style-type: none"> - αξιοποιούν έργα τέχνης και ζητούν από τα παιδιά να ερμηνεύσουν τις εκφράσεις προσώπων που αναπαριστούν - λειτουργούν ως μοντέλο και εκφράζουν λεκτικά συναισθήματα που προκύπτουν από τις εκφράσεις των παιδιών (π.χ. «ο Χ. μου φαίνεται λίγο απογοητευμένος») - οργανώνουν θεατρικές δραστηριότητες προκειμένου μέσα από τους ρόλους να εκφράσουν τα παιδιά διαφορετικές οπτικές (σύνδεση με τέχνες/θέατρο) - οργανώνουν θεατρικά παιχνίδια με παντομίμα - χρησιμοποιούν τρόπους μη λεκτικής επικοινωνίας για συγκεκριμένες εντολές (π.χ. ένα σκοπό που ακούγεται από μουσικό κουτί για συγκέντρωση σε ομάδα, παλαμάκια για επισήμανση κανόνα) - υπενθυμίζουν και καθοδηγούν στην τήρηση
-----------------------------------	---	--

Εικόνα 2 Αναλυτικό πρόγραμμα Νηπιαγωγείου σ.91

Στην εικόνα 3 του αναλυτικού προγράμματος ο μαθησιακός στόχος είναι να αναπτύξουν ικανότητες επικοινωνίας και αυτό επιτυγχάνεται:

- «με συζήτηση ,
- δραματοποίηση ιστοριών,
- να ακούν και να επαναλαμβάνουν με δικά τους λόγια μια ιστορία ή αυτά που άκουσαν από τους συμμαθητές ή τον εκπαιδευτικό της τάξης ,
- να προσπαθούν να μαντέψουν τι θα πει ο συμμαθητής τους κ.α.»

Οι εκπαιδευτικοί συμμετέχουν στην υλοποίηση αυτού του στόχου με το να τον συνδέουν την περιοχή της γλώσσας και επικοινωνίας με την περιοχή της τεχνολογίας(Τ.Π.Ε.).

<p>Να αναπτύξουν ικανότητες επικοινωνίας</p>	<p>επικοινωνίας ενός μηνύματος (π.χ. λεκτικά, τηλεφωνικά, ηλεκτρονικά, ταχυδρομικά)</p> <ul style="list-style-type: none"> - προσπαθούν να επικοινωνήσουν με μη λεκτικό τρόπο (π.χ. συμβολικές-εικόνες-εντολές που δίνονται από ένα παιδί ή από την εκπαιδευτικό) - συζητούν και δραματοποιούν διαφορετικούς τρόπους επικοινωνίας ανάλογα με τον συνομιλητή και το πλαίσιο (π.χ. συνομήλικο, ενήλικο, οικείο ή άγνωστο πρόσωπο, οικογένεια, γειτονιά) - διαπραγματεύονται τους κανόνες επικοινωνίας στην τάξη - ακούνε και επαναλαμβάνουν με δικά τους λόγια κάτι που είτε ο συμμαθητής τους για να δείξουν ότι κατανόησαν αυτό που άκουσαν - προσπαθούν να μαντέψουν τον διάλογο καθώς παρακολουθούν ξενόγλωσσα ή χωρίς λόγια, κινούμενα σχέδια 	<p>κανόνων σχετικά με τον τρόπο επικοινωνίας (π.χ. ακούω και κατανοώ αυτό που μου λέει κάποιος, περιμένω τη σειρά μου για να μιλήσω, εκφράζω με σαφήνεια ένα μήνυμα)</p> <ul style="list-style-type: none"> - διδάσκουν και καθοδηγούν τα παιδιά να υιοθετούν τρόπους ευγένειας στις διαπροσωπικές σχέσεις (π.χ. παρακαλώ, ευχαριστώ, συγνώμη, προσέγγιση του άλλου για παιχνίδι ή πληροφόρηση) - Συνδέουν το στόχο αυτό με τις βασικές ικανότητες-επικοινωνία, το πρόγραμμα «Γλώσσας» και στόχους από τη μαθησιακή περιοχή Τ.Π.Ε. (Ενότητα: «Επικοινωνώ και συνεργάζομαι με τις Τ.Π.Ε.»)
<p>Να ακολουθούν κανόνες</p>	<ul style="list-style-type: none"> - συζητούν και διαπραγματεύονται τον τρόπο λειτουργίας τους στην τάξη (π.χ. λένε τι τους ενοχλεί και τι τους αρέσει να κάνουν ως ομάδα) 	<ul style="list-style-type: none"> - σε συζητήσεις για τους κανόνες επισημαίνουν «τι μπορούμε να κάνουμε για να είμαστε όλοι ευχαριστημένοι»

Εικόνα 3 Αναλυτικό πρόγραμμα Νηπιαγωγείου σ.91

Στον πίνακα 4 υπάρχει ένα παράδειγμα όσο αναφορά τους στόχους από το πρόγραμμα σπουδών για την ενσυναίσθηση. Γίνεται αναφορά στο παιχνίδι, στο πως αυτό εντάσσεται στις ρουτίνες της τάξης, στις οργανωμένες δραστηριότητες και στο πως ο εκπαιδευτικός χειρίζεται τις καταστάσεις της καθημερινότητας για να το πετύχει.

Περίληπτικά, όσον αφορά τις εικόνες 1,2,3,4 ,σε αυτές φαίνεται ότι η ενσυναίσθηση αποτελεί ένα σημαντικό κεφάλαιο του αναλυτικού προγράμματος του Νηπιαγωγείου και ότι αυτό το κεφάλαιο μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης. Η ψηφιακή αφήγηση μπαίνει στην τάξη του νηπιαγωγείου και υλοποιεί τους στόχους που θέτει η ενσυναίσθηση βοηθώντας τα παιδιά να την αφομοιώσουν, να την καταλάβουν και να την κατακτήσουν μέσα από την τεχνολογία και τα εργαλεία της. Παράλληλα υλοποιούνται και οι στόχοι που θέτει ο εκπαιδευτικός και ως άλλες μαθησιακές περιοχές όπως η γλώσσα.

2^ο Παράδειγμα

Στόχος από το Πρόγραμμα Σπουδών: Ενσυναίσθηση

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΟΡΓΑΝΩΜΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ΖΩΗ
Κάποιο παιδί καταστρέφει το πάζλ ενός άλλου. Ο εκπαιδευτικός του κάνει ερωτήσεις όπως: «πώς θα αισθανόσουν αν ήσουν στη θέση του;», «Τι λες να σκέφτεται για σένα;»	Ο εκπαιδευτικός δείχνει πίνακες ζωγραφικής και παροτρύνει τα παιδιά να μαντέψουν τα συναισθήματα που εκφράζουν τα συγκεκριμένα πρόσωπα.	Ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως μοντέλο δείχνοντας ενδιαφέρον για το πώς αισθάνονται και τι θέλουν τα παιδιά.
ΡΟΥΤΙΝΑ		ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΕΙΣ
Στο τέλος της ημέρας τα παιδιά αναστοχάζονται ποιο παιδί μπορεί να στενοχωρήθηκε ή να θύμωσε και γιατί.		

Εικόνα 4 Αναλυτικό πρόγραμμα Νηπιαγωγείου σ.92

4. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ - ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

4.1 Είδος της έρευνας

Η έρευνα που πραγματοποιήθηκε είναι ποιοτική. Η ποιοτική έρευνα είναι μια δραστηριότητα κατάστασης που τοποθετεί τον παρατηρητή στον κόσμο. Αποτελείται από ένα σύνολο επεξηγηματικών και υλικών πρακτικών που κάνουν τον κόσμο ορατό. Αυτές οι πρακτικές αλλάζουν τον κόσμο. Μετέτρεψαν τον κόσμο σε μια σειρά αυτοέκφρασης, συμπεριλαμβανομένων εγγραφών πεδίου, συνεντεύξεων, διαλόγων, φωτογραφιών, ηχογραφήσεων και ημερολογίων. Σε αυτό το επίπεδο, η ποιοτική έρευνα περιλαμβάνει επεξηγηματικές και νατουραλιστικές μεθόδους του κόσμου. Αυτό σημαίνει ότι ποιοτικοί ερευνητές μελετούν πράγματα στο φυσικό περιβάλλον, προσπαθώντας να δώσουν νόημα ή να εξηγήσουν φαινόμενα με βάση το νόημα που τους δίνουν οι άνθρωποι (Denzin & Lincoln, 2005).

Στο πρώτο ερευνητικό ζήτημα όσο αναφορά το μαθητικό πληθυσμό θα λάβει μέρος όλη η σχολική μονάδα. Από το σύνολο εβδομήντα πέντε (75) νηπίων, συμμετείχαν τα σαράντα έξι (όσα από αυτά επιθυμούν) γιατί λόγω του covid19 δεν προσέρχονταν όλα στο νηπιαγωγείο. Από το πρώτο τμήμα το N1 συμμετείχαν δεκαπέντε (15), από το N2 συμμετείχαν δεκαεννιά(19) από το τρίτο τμήμα N3 συμμετείχαν δώδεκα(12). Στα τρία τμήματα φιλοξενούνταν ηλικίες από τεσσάρων(4) εως έξι (6) και μερικά επτά(7). Έτσι το φάσμα των ηλικιών μεγαλώνει έχουμε ηλικίες μεταξύ τεσσάρων με επτά ετών (4-7). Συνήθως οι ηλικίες είναι τεσσάρων με έξι (4-6) αλλά λόγω επαναφοιτήσεων υπάρχουν νήπια επτά(7) ετών.

4.2 Ερευνητικά Ερωτήματα

Τα ερευνητικά ερωτήματα της παρούσας έρευνας είναι δύο:

-Ποια ήταν η επίδραση στην ανάπτυξη του λεξιλογίου των νηπίων της ψηφιακής ιστορίας;

-Ποια η συμβολή της χρήσης της ψηφιακής ιστορίας στην κατανόηση των βασικών στοιχείων της ιστορίας;

4.2.1 Ανάλυση δεδομένων

Τα δεδομένα που συλλέχθηκαν κατά τη διάρκεια της έρευνας ήταν λεκτικά και γραφικά. Τα λεκτικά ήταν οι ατομικές συνεντεύξεις των παιδιών. Οι συνεντεύξεις χωρίστηκαν σε δύο φάσεις. Στην πρώτη φάση η εκπαιδευτικός ερευνήτρια έπαιρνε συνέντευξη μετά την αφήγηση του παραμυθιού στη γωνιά της βιβλιοθήκης-παρεούλα (έτσι ονομάζεται αυτή η ρουτίνα στο χώρο του νηπιαγωγείου³). Έτσι τα παιδιά κλήθηκαν μέσω ατομικών συνεντεύξεων να απαντήσουν σε ανοιχτές ερωτήσεις. Στη διαδικασία των συνεντεύξεων το κάθε παιδί απαντούσε, εάν επιθυμούσε, σε ένα χώρο μακριά από τους συμμαθητές για να μη γίνει αναπαραγωγή των ίδιων απαντήσεων. Έπειτα πραγματοποιήθηκαν οι ακόλουθες δραστηριότητες στην ολομέλεια της ομάδας όπως:

α) Ζωγραφική: Στα παιδιά δόθηκε η οδηγία, από την ερευνήτρια-εκπαιδευτικό της τάξης, να ζωγραφίσουν τους ήρωες, τις ηρωίδες της ιστορίας ή κάτι που τους άρεσε πολύ και ήθελαν να μιλήσουν για αυτό. Η εκπαιδευτικός-ερευνήτρια παράλληλα κρατούσε και ημερολόγιο για δική της ευκολία.

β) Κατασκευές: Η δεύτερη οδηγία που δόθηκε ήταν να αποτυπώσουν κάποιο στιγμιότυπο του παραμυθιού με υλικά χειροτεχνίας π.χ. να κατασκευάσουν με πλαστελίνη κάτι που τους άρεσε πολύ ή τους έκανε εντύπωση, να ζωγραφίσουν κ.α. που θα προκύψουν από την ομάδα. Τα παραγόμενα έργα των μαθητών ενσωματώθηκαν στην ψηφιακή αφήγηση.

Στη δεύτερη φάση, αφού η εκπαιδευτικός είχε ήδη δημιουργήσει την ψηφιακή αφήγηση σε πρότερο χρόνο, τα παιδιά την παρακολούθησαν στο διαδραστικό πίνακα της τάξης. Η ερευνήτρια-εκπαιδευτικός βιντεοσκόπησε και μαγνητοφώνησε την όλη διαδικασία (και στις δύο φάσεις). Στη συνέχεια πραγματοποιήθηκε η δεύτερη φάση ατομικών συνεντεύξεων, με ερωτήσεις ανοιχτού τύπου. Στη τελική φάση έχουν συγκριθεί οι απαντήσεις του κάθε παιδιού⁴, έχει διαβαστεί και μελετηθεί το ημερολόγιο, έχουν παρατηρηθεί οι βιντεοσκοπήσεις και έχουν εξαχθεί τα ευρήματα-συμπεράσματα της έρευνας.

4.3 Περιορισμοί της έρευνας

Οι περιορισμοί της έρευνας είναι οι παρακάτω:

- Η υποκειμενικότητα του ερευνητή- εκπαιδευτικού, δυσκολία στην απομόνωση παραγόντων που επηρεάζουν την έρευνα.
- Περιορισμένο μέγεθος δείγματος, από μια σχολική μονάδα γεγονός που δεν επιτρέπει την γενίκευση των αποτελεσμάτων.
- Ετερογένεια δείγματος, ηλικίες τεσσάρων με επτά(4-7), νήπια και προνήπια μαζί.
- Έλλειψη ομάδας ελέγχου και δεύτερου παρατηρητή.
- Οικειότητα του εκπαιδευτικού ερευνητή με το τμήμα του.
- Η εξοικείωση μαθητών με τα web2 ψηφιακά εργαλεία λόγω της τηλεκατάρτισης-τηλεκπαίδευσης των νηπίων κατά τη διάρκεια της covid19, γεγονός που δεν είχε υπολογιστεί κατά τον αρχικό σχεδιασμό της έρευνας.
- μερικά νήπια ήταν εξοικειωμένα με τα Web 2 εργαλεία και άλλα όχι τόσο πολύ.
- Τα νήπια που φοιτούσαν στο τμήμα της ερευνήτριας-εκπαιδευτικού συμμετείχαν και σε άλλα προγράμματα με Web 2 εργαλεία κατά τη διάρκεια της προηγούμενης χρονιάς.

³ Τα παιδιά κάθονται δίπλα στην εκπαιδευτικό, σε κύκλο και ακούν την αφήγηση του παραμυθιού. Είναι μια καθημερινή δραστηριότητα, για αυτό το λόγο ονομάζεται ρουτίνα.

⁴ η πρώτη με τη δεύτερη συνέντευξη

4.4 Περιβάλλον της έρευνας

Το περιβάλλον της έρευνας είναι η τάξη του Νηπιαγωγείου. Το νηπιαγωγείο αποτελείται από νήπια και προνήπια και κάποια παιδιά που επαναφοιτούν για εκπαιδευτικούς λόγους. Τα νήπια φοιτούν μαζί και συνεργάζονται αρμονικά σε μια τάξη περίπου σαράντα τετραγωνικών. Το Νηπιαγωγείο φιλοξενεί τρία τμήματα και στο σύνολο του έχει εβδομήντα πέντε μαθητές. Τα παιδιά άρχισαν να χειρίζονται και να μαθαίνουν το διαδραστικό πίνακα από τη αρχή της χρονιάς οπότε εξοικειώθηκαν με τις λειτουργίες και τη χρήση του. Το διάστημα της τηλεκπαίδευσης έκαναν χρήση οθονών όπως υπολογιστές , ταμπλέτες κινητά και άλλα.

4.5 Ψηφιακό εργαλείο έρευνας

Το storyjumper είναι ένα εργαλείο ψηφιακής αφήγησης Web 2.0⁵ και υπάρχει δωρεάν στο διαδίκτυο όπως και τα: LittleBird, Tales, My StoryMaker, Storybird, Voki, Zooburst. Προσφέρει έναν ασφαλή τρόπο στους εκπαιδευτικούς και στους μαθητές να γράφουν τα βιβλία τους, τις δικές τους ιστορίες και τους δίνει τη δυνατότητα εύκολα και γρήγορα να χρησιμοποιήσουν πρότυπα ξεκινώντας από το μηδέν. Μπορεί όποιος επιθυμεί να κάνει εγγραφή και να πλοηγηθεί στο περιβάλλον του χρησιμοποιώντας το για να δημιουργήσει χαρακτήρες για την ιστορία του. Κάνοντας εγγραφή βλέπεις τις οδηγίες που δίνει π.χ.:

- Γίνε εκδότης
- Έκδωσε το δικό σου βιβλίο
- Δημοσίευσε το
- Δημιούργησε το δικό σου χαρακτήρα
- Πρόσθεσε τη φωνή σου

Ο λόγος για τον οποίο επιλέχθηκε το συγκεκριμένο Web 2 ψηφιακό εργαλείο ήταν το γεγονός ότι:

1. Ήταν εύκολο στη χρήση,
2. Προσφέρεται για μικρά παιδιά όπως αυτά του νηπιαγωγείου,
3. έχει πολλά γραφικά, εικόνες,
4. δίνει τη δυνατότητα εγγραφής φωνής έτσι ώστε να μπορούν να ακούν τα παιδιά τη δική τους φωνή, εάν το επιθυμούν,
5. Μπορείς να προσθέσεις δικές σου φωτογραφίες, ζωγραφιές, εικόνες,
6. ήταν ελεύθερο και ανοιχτό στο κόκκινο και χωρίς συνδρομή
7. Είναι ευχάριστο και δημιουργικό και μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην αίθουσα του νηπιαγωγείου προσφέροντας στα παιδιά την αίσθηση της χαράς και της δημιουργίας και το αίσθημα του ενθουσιασμού.
8. Ο σημαντικότερος λόγος που επιλέχθηκε ήταν γιατί εξυπηρετούσε τις ανάγκες της έρευνας αυτής, μπορούσε να βοηθήσει στην απάντηση των ερευνητικών ερωτημάτων .

StoryJumper

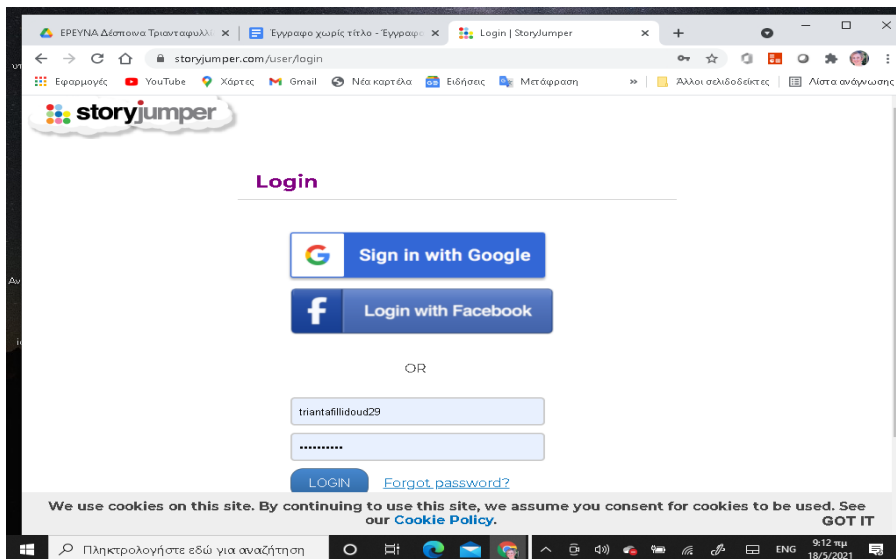
⁵ Ο όρος Web 2.0 (Ιστός 2.0), χρησιμοποιείται για να περιγράψει τη νέα γενιά του Παγκόσμιου Ιστού που μπορεί να πλοηγηθεί όποιος θελήσει δίχως να έχει ιδιαίτερες γνώσεις πάνω στους υπολογιστές.

Η ψηφιακή αφήγηση και τα οφέλη της στην ανάπτυξη του λεξιλογίου στα παιδιά της νηπιακής ηλικίας (4-7 ετών) στο Νηπιαγωγείο

Λίγα λόγια για το λογισμικό ,την επιλογή του και τον τρόπο που δουλεύει μαζί με εικόνες (screenshots).

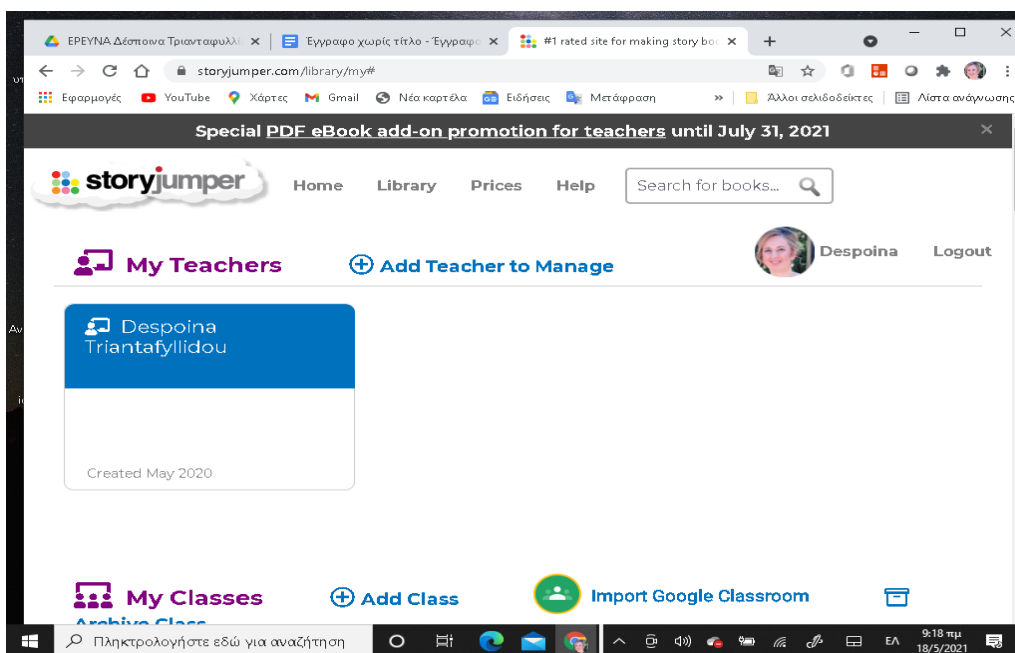
Εργαλείο Storyjumper

Οδηγίες χρήσης



Εικόνα 5. Είσοδος στην εφαρμογή, εγγραφή στο εργαλείο ψηφιακής αφήγησης.

Η είσοδος στο πρόγραμμα γίνεται μέσω δύο οδών , δηλαδή μέσω του google ή Facebook. Μέσα στο πλαίσιο τοποθετείται η ηλεκτρονική διεύθυνση και στο επόμενο πλαίσιο ο κωδικός του χρήστη. Γίνεται η είσοδος ,επιτυγχάνεται η είσοδος του χρήστη.

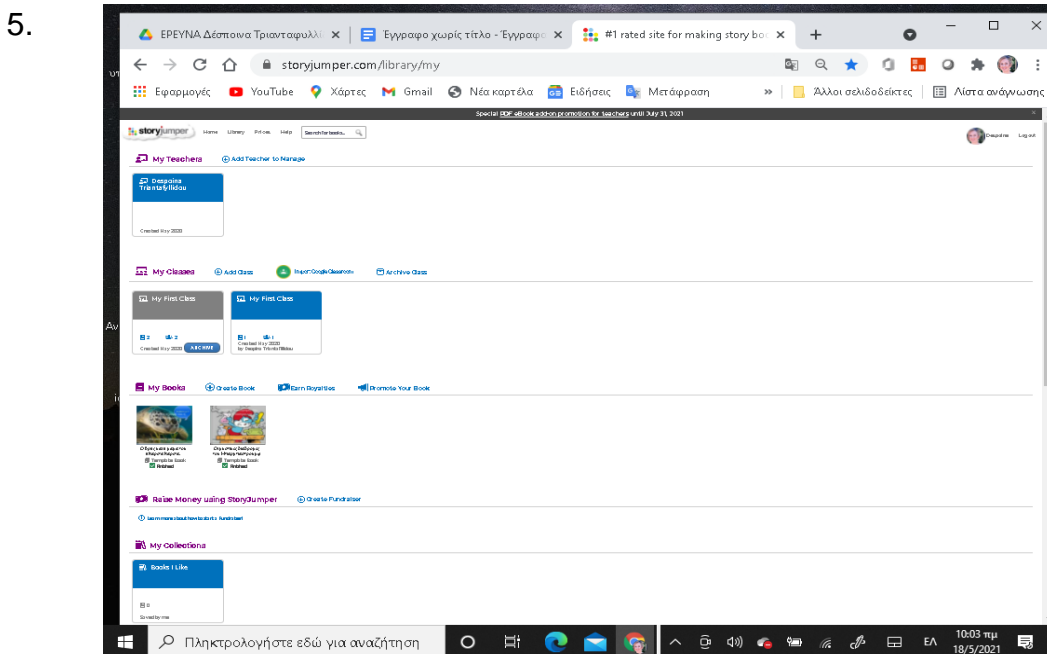


Εικόνα 6. Είσοδος χρήστη στην εφαρμογή storyjumper

Από το μενού έπειτα γίνεται η προσθήκη ιστορίας και η δημιουργία του παραμυθιού . Το εργαλείο έχει πολλές επιλογές σε ήχους και εικόνες αλλά υπάρχει η δυνατότητα να προσθέσει κάποιος χρήστης οποιοδήποτε υλικό θελήσει τη συγκεκριμένη στιγμή .

Επίσης υπάρχουν ορισμένες επιλογές όπως:

1. **Home:** Σε πηγαίνει στην αρχική σελίδα
2. **Library:** Διαδικτυακή βιβλιοθήκη με πολλά βιβλία όπου δίνεται η δυνατότητα σε κάποιον να διαβάσει κάποιο η και να το αγοράσει.
3. **Help :**Έχετε βοήθεια σχετικά με τη δημιουργία βιβλίου
4. **Prices:** Παρατίθεται οι τιμές χρεώσεις ενός βιβλίου ,η ποιότητα, το μέγεθος, η μορφή εκτύπωσης

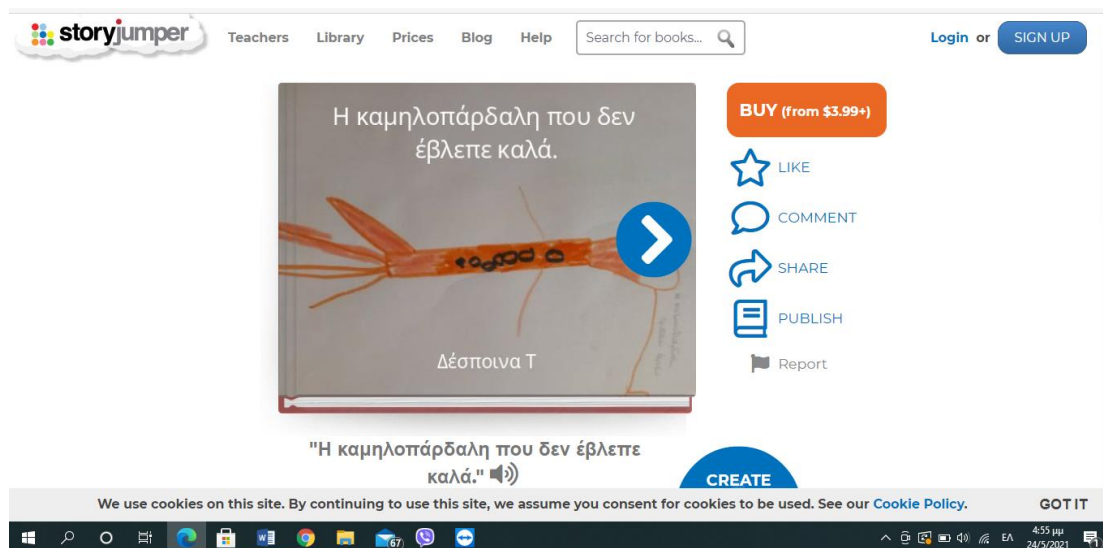


Εικόνα 7. Δημιουργία καινούργιας ψηφιακής ιστορίας(καινούργιο βιβλίο).\

Στην επιφάνεια του εργαλείου αυτού φαίνονται όλες οι επιλογές που μπορεί να έχει ο χρήστης και το μενού , η αρχαιοθήκη , τα προηγούμενα έργα του δημιουργού. Μπορεί να περιηγηθεί μεταξύ των επιλογών που έχει και αυτών που του δίνονται στην πιο σύγχρονη έκδοση εάν πληρώσει συνδρομή.

Η ιστορία που δημιουργήθηκε από την εκπαιδευτικό και τα παιδιά του Ν2- δεύτερου τμήματος, του 4ου Νηπιαγωγείου Ασπροπύργου είναι παρακάτω.

<https://www.storyjumper.com/book/read/108323976/60a58930145f0>



Εικόνα 8. Εξώφυλλο ψηφιακής ιστορίας.

4.6 Επιλογή εκπαιδευτικού υλικού και σχεδιασμός δράσης

Η επιλογή του παραμυθιού έγινε με βάση τα ενδιαφέροντα των παιδιών και της νηπιαγωγού, σε σχέση βέβαια με αυτά που ήθελε να πει μέσω της ιστορίας για την ενσυναίσθηση και την προαγωγή της. Στόχος ήταν η ευαισθητοποίηση των νηπίων σε σχέση με τα συναισθήματα των φίλων και πως μπορεί να βοηθήσει κάποιον ή και τον φίλο του, σεβόμενο την προσωπικότητα του και τα ενδιαφέροντα του. Η συγγραφέας είχε πολλά βιβλία και ιστορίες που βοηθούν σε αυτό καθώς και η ίδια είναι εκπαιδευτικός στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση.

Ένα γεγονός που βοήθησε στην επιλογή του βιβλίου είναι και η πλούσια και έντονη εικονογράφηση που κρατά τα παιδιά επικεντρωμένα στην ιστορία. Επίσης ο ανιμισμός, η εμπύχωση των ζώων, δίνοντας τους φωνή, ζωή, επιλογές και χρώμα βοηθά τα παιδιά να κατανοήσουν καλύτερα το γεγονός που το παραμύθι πραγματεύεται.

4.6.1 Σχέδιο δράσης

Η έρευνα πραγματοποιήθηκε μέσα σε τρεις τάξεις νηπιαγωγείου στα δυτικά προάστια της Αττικής. Η κάθε τάξη είχε κατά μέσο όρο είκοσι με είκοσι πέντε παιδιά. Ο συνολικός αριθμός των παιδιών ήταν 75, αγόρια και κορίτσια μαζί και η ομάδα ήταν δεμένη μεταξύ της παρόλο που υπήρξαν δύο περίοδοι όπου πραγματοποιήθηκε τηλεεκπαίδευση (εκπαίδευση από το σπίτι με οθόνη). Λόγω των ιδιαίτερων συνθηκών (covid19) δεν έρχονταν όλα τα παιδιά σχολείο. Ο χρόνος υλοποίησης της ήταν κατά την διάρκεια του ημερήσιου προγράμματος, όπου τηρούνταν όλες οι προϋποθέσεις του καθημερινού προγραμματισμού και τα παιδιά δεν βγήκαν από την ρουτίνα τους και δεν αναστατώθηκε το πρόγραμμά τους.

Το σχέδιο δράσης καταρτίστηκε από την ερευνήτρια-εκπαιδευτικό με στόχο να διερευνηθεί κατά πόσο η ψηφιακή αφήγηση συμβάλλει στην καλύτερη εμπέδωση και κατανόηση της ιστορίας -του παραμυθιού «Η καμηλοπάρδαλη που δεν έβλεπε καλά» της συγγραφέα Γιολάντας Τσορώνη Γεωργιάδη. Έγινε προσπάθεια να αποτυπωθεί μέσα από παρατήρηση η στάση σώματος των νηπίων, τα αντανάκλαστικά τους, τα λεγόμενα τους, οι εκφράσεις τους και άλλα δεδομένα που θα εξάγονταν στην πορεία της έρευνας.

Αρχικά διαβάστηκε το παραμύθι στην ολομέλεια του τμήματος όπου έγινε βιντεοσκόπηση για καθαρά ερευνητικό λόγο. Έπειτα έγινε συνέντευξη με το κάθε νήπιο ξεχωριστά και αποτυπώθηκαν οι απόψεις τους ως προς την ιστορία.

Έπειτα με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού-ερευνήτριας μαζί αποφασίστηκε από την ολομέλεια να ζωγραφίσουν κάτι από την ιστορία, ένα στιγμιότυπο, μια εικόνα που θα ήθελαν να εισάγουν στη δική τους ιστορία.

Η ερευνήτρια μάζεψε το υλικό, τις ζωγραφιές και έδειξε στα νήπια πως θα έκανε όλη τη διαδικασία για να φτιάξει στο πρόγραμμα www.storyjumper.gr την ιστορία. Το πρόγραμμα αυτό επιλέχθηκε γιατί ήταν πολύ φιλικό και εύκολο στη χρήση και ανταποκρινόταν στο επίπεδο εργασίας και αυτά που ήθελε να δουλέψει η ερευνήτρια σε αυτήν την έρευνα. Έδειξε στα νήπια από την αρχή όλο το ψηφιακό εργαλείο, τον τρόπο συλλογής δεδομένων, τον τρόπο ηχογράφησης και έκαναν και μια μικρή ηχογράφιση να δουν πώς ακούγονται οι φωνές τους και πως γίνεται η διαδικασία. Το γεγονός της ηχογράφησης χαροποίησε πολύ τα νήπια και τους άρεσε πολύ που άκουγαν την φωνή τους, ήθελαν να συμμετέχουν όλα, αλλά λόγω έλλειψης χρόνου αυτό ήταν αδύνατο. Η ηχογράφιση έγινε από την εκπαιδευτικό-ερευνήτρια.

Η επόμενη φάση ήταν η παρουσίαση της ψηφιακής ιστορίας που έφτιαξε η εκπαιδευτικός-ερευνήτρια. Έπειτα ακολούθησε δεύτερη φάση συνεντεύξεων όπου τα παιδιά απάντησαν σε μερικές ερωτήσεις ατομικά και αποτύπωσαν την εμπειρία τους. Αν τους άρεσε και τι τους άρεσε από όλη αυτή τη διαδικασία, αν ήθελαν να το ξανακάνουν και τι θα ήθελαν να κάνουν περισσότερο και τι λιγότερο.

5. ΕΥΡΗΜΑΤΑ

1ο Ερευνητικό ερώτημα

Ποια ήταν η επίδραση στην ανάπτυξη του λεξιλογίου των νηπίων της ψηφιακής ιστορίας;

Τόσο από τις σημειώσεις όσο και από τις απαντήσεις των παιδιών φαίνεται ότι με την χρήση της τεχνολογίας τα παιδιά βρήκαν πιο ενδιαφέρον το παραμύθι και συμμετείχαν παραπάνω στην εκπαιδευτική διαδικασία. Επίσης φαίνεται ότι χρησιμοποίησαν πιο εμπλουτισμένο λεξιλόγιο για να δώσουν τις απαντήσεις στις ερωτήσεις που τους έγιναν μετά την παρακολούθηση του ηλεκτρονικού βιβλίου. Ακόμη, τα παιδιά του Ν3-τρίτου τμήματος, που δεν είχαν ξαναδεί διαδραστικό πίνακα εντυπωσιάστηκαν πάρα πολύ με τη διήγηση της ιστορίας με αυτό το μέσο⁶. Τους έκαναν εντύπωση οι ζωγραφιές των φίλων τους, τις αναγνώρισαν από τα ονόματα που είχαν γράψει πάνω σε αυτές, η κίνηση που υπήρχε καθώς γυρίζαν οι σελίδες της ιστορίας, ο ήχος που έκαναν ήταν παρόμοιος με το ξεφύλλισμα ενός βιβλίου και ο τρόπος παρουσίασης του βιβλίου.

Για Παράδειγμα ενώ τα παιδιά αρχικά απαντούν μονολεκτικά στην πρώτη συνέντευξη, ίσως γιατί δεν έχουν όρεξη να μιλήσουν, στη δεύτερη συνέντευξη είναι ευδιάκριτος ο ενθουσιασμός τους και αυτό φαίνεται από τον τρόπο που κινούν τα χέρια τους την ώρα που μιλάνε. Προσπαθούν να δώσουν έμφαση στα λεγόμενα τους και να δείξουν πόσο πολύ τους άρεσε η ιστορία στο διαδραστικό πίνακα. Ένα ακόμα στοιχείο που αξίζει να σημειωθεί είναι πως τα παιδιά ένιωσαν σιγουριά για τον εαυτό τους, αυτοεκτίμηση, εμπιστοσύνη και αυτό φαίνεται στις απαντήσεις που έδωσαν στη δεύτερη συνέντευξη. Ο τρόπος με τον οποίο δείχνουν αυτή τη σιγουριά και την αυτοεκτίμηση αποτυπώνεται στις βιντεοσκοπήσεις. Το πρόσωπό τους λάμπει, νιώθουν περισσότερο ικανά και χρησιμοποιούν πάρα πολλές λεπτομέρειες, πολλούς χαρακτηρισμούς και προβαίνουν σε συμπεράσματα. Ειπώθηκε

⁶ Στο τμήμα Ν1 και Ν2 υπήρχε διαδραστικός πίνακας. στον τμήμα Ν3 δεν υπήρχε διαδραστικός πίνακας.

πολλές φορές το “ένιωσε γελοία, που δεν ήθελε να φορέσει τα γυαλιά της”. Οι συνεντεύξεις πιο κάτω μας δίνουν περισσότερες λεπτομέρειες .

Παρατίθενται επιλεγμένα αποσπάσματα από τις συνεντεύξεις οι οποίες έγιναν στα παιδιά. Στην πρώτη παράγραφο έχουμε την πρώτη απάντηση των παιδιών μετά την αφήγηση του παραμυθιού στην παρέα, στη γωνιά του παραμυθιού. Στη δεύτερη παράγραφο έχουμε την δεύτερη απάντηση μετά την ψηφιακή αφήγηση της ιστορίας στο διαδραστικό πίνακα της τάξης. Στο τέλος των δυο απαντήσεων έχουμε τα συμπεράσματα προέκυψαν από τη σύγκριση αυτών των δύο συνεντεύξεων .

Άρτεμις:

1η απάντηση

Ε-Τι έλεγε το παραμύθι;

Π-Για ένα ζωάκι

Ε-Πως το λέγανε ;

Π-Η καμηλοπάρδαλη δεν έβλεπε καλά

Ε-Και μετά;

Π-Μετά σκόνταψε

Ε-Κι μετά;

Π-Μετά έβαλε γυαλιά γιατί είδε τον εαυτό της στα νερά.

Ακολουθούν οι ζωγραφιές του πρώτου μέρους και έπειτα η ιστορία σε ψηφιακό παραμύθι

.

2η απάντηση

Ε-Σου άρεσε το παραμύθι;

Π- ναι μου άρεσε πάρα πολύ.

Ε-Τι σου άρεσε περισσότερο από την ιστορία;

Π- μου έπεσε πάνω στο φίδι, αλλά δεν ήθελε να βάλει γυαλιά και έβαλε μαξιλάρι. Και μετά έπεσε πάνω στο ρινόκερο. Μετά όταν..... και μετά όταν... έπεσε στη θάλασσα, Παραλίγο να πνιγεί Και είπε να φορέσει ένα σωσίβιο Δεν ήθελε να φορέσει γυαλιά Και έπεσε μέσα στην τρύπα Μετά είπε να φορέσει μία σκάλα Για να ανεβαίνει οπουδήποτε και να μην πέσει. Αυτό ξέρω, με για γυαλιά έβαλε Όταν είδε στη θάλασσα τον εαυτό της και είπε πως ανόητοι είμαι που φοράω όλα αυτά τα πράγματα γιατί δεν θέλω να βάλω γυαλιά και έβαλε μυαλό και γυαλιά. Η καημένη....

Σε αυτή τη συνέντευξη φαίνεται ότι ενώ αρχικά το παιδί απαντούσε μονολεκτικά και χωρίς ιδιαίτερο ενδιαφέρον, μετά στην δεύτερη είχε περισσότερο ενθουσιασμό. Κατά τη διάρκεια της προβολής της ψηφιακής ιστορίας ήταν πιο προσηλωμένο και αυτό αποτυπώνεται στη 2η συνέντευξη στο σημείο που λέει όλες τις λεπτομέρειες της ιστορίας π χ. :

«μου έπεσε πάνω στο φίδι, αλλά δεν ήθελε να βάλει γυαλιά και έβαλε μαξιλάρι. Και μετά έπεσε πάνω στο ρινόκερο. Μετά όταν..... και μετά όταν... έπεσε στη θάλασσα, Παραλίγο να πνιγεί Και είπε να φορέσει ένα σωσίβιο Δεν ήθελε να φορέσει γυαλιά Και έπεσε μέσα στην τρύπα Μετά είπε να φορέσει μία σκάλα Για να ανεβαίνει οπουδήποτε και να μην πέσει. Αυτό ξέρω, με για γυαλιά έβαλε Όταν είδε στη θάλασσα τον εαυτό της και είπε πως ανόητοι είμαι

που φοράω όλα αυτά τα πράγματα γιατί δεν θέλω να βάλω γυαλιά και έβαλε μυαλό και γυαλιά. Η καημένη....»

Τα λέει όλα τόσο γρήγορα δείχνοντας αγωνία να προλάβει να πει όλες τις λεπτομέρειες, δείχνει να μη θέλει να τη διακόψει η ερευνήτρια, τα χέρια της βοηθούν στη ροή της ιστορίας θέλοντας να δώσει έμφαση σε αυτά που λέει. Ο λόγος της είναι περιγραφικός, η ιστορία έχει ροή και συνάφεια και όλη η στάση του σώματος της εκφράζει τον ενθουσιασμό της.

Όλγα

1η απάντηση

Ε-Ποιο παραμύθι είπαμε;

Π-Τον ελέφαντα.. Την καμηλοπάρδαλη

Ε-Τι έκανε η καμηλοπάρδαλη;

Π-Δεν έβλεπε.

Ε-Και τι έκανε στο παραμύθι;

Π- Η καμηλοπάρδαλη πήγε ΕΕΕ!! Ο ελέφαντας πήγε στην καμηλοπάρδαλη για να της δώσει τα γυαλιά και .. μετά δεν ήθελε και σας έφτιαξα με πλαστελίνη ένα ελεφαντάκι.

2η απάντηση

Ε- Σου άρεσε το παραμύθι Όλγα;

Π- Ναι μου άρεσε, πολύ.

Ε- Σου άρεσε περισσότερο αυτό στο βιβλίο το άλλο που είδαμε στον πίνακα;

Π-Το βιβλίο....εεε...αλλά και αυτό που είδαμε στον πίνακα σήμερα.

Ε- γιατί σου άρεσε περισσότερο αυτό που είδαμε στον πίνακα;

Π-Γιατί ήταν πολύ ωραίο.

Ε- Τι διαφορετικό είχε από το βιβλίο;

Π- Η Καμηλοπάρδαλη φόρεσε τα γυαλιά .

Ε-Θες κάτι άλλο να μου πεις για την καμηλοπάρδαλη;

Π- το βιβλίο που έλεγε για μία καμηλοπάρδαληπου δεν ήθελε να φορέσει τα γυαλιά της και έπεσε.....πάνω σε..... στο φίδι και μετά στο ρινόκερο και μετά έβαλε πολλά πράγματα πάνω της αλλά στο τέλος τα έβαλε..

Σε αυτό το νήπιο άρεσε περισσότερο η κλασική αφήγηση της ιστορίας, αλλά βλέπουμε πως μετά τη δεύτερη αφήγηση της ψηφιακής αφήγησης στο διαδραστικό πίνακα της τάξης, το λεξιλόγιο που χρησιμοποίησε ήταν πιο πλούσιο. Είχε πιο μεστή περιγραφή της ιστορίας και εξηγούσε το γιατί δεν ήθελε η ηρωίδα δηλαδή η καμηλοπάρδαλη να βάλει γυαλιά και τι έπαθε π.χ.: «το βιβλίο που έλεγε για μία καμηλοπάρδαλη που δεν ήθελε να φορέσει τα γυαλιά της και έπεσε στο φίδι και μετά στο ρινόκερο αλλά στο τέλος τα έβαλε». Ο λόγος είχε ροή, συνέχεια και λογική και υπήρχε χρονική οργάνωση της ιστορίας ανάλογα με τα παθήματα της ηρωίδας.

Παναγιώτης:

1η απάντηση

Ε- Τι έλεγε η ιστορία;

Π- Έλεγε για το ...μμμμ φίδι, όχι έλεγε για την καμηλ.. καμηλ.. καμηλοπάρδαλη, είχε μυωπία και είχε βάλει γαλότσες, κουδούνι, μπότες και μια σκάλα, σωσίβιο, μπότες, μαξιλάρια, τι άλλο μμμ ;

Ε: -Γιατί τα έβαλε όλα αυτά;

Α:-Γιατί δεν έβλεπε και είχε πέσει πάνω στους κάκτους.

Ε:- Εσύ τώρα τι φτιάχνεις;

Α:-Εγω τώρα έφτιαξα ένα φίδι τεράστιο.

2η απάντηση

Ε-Σου άρεσε το παραμύθι;

Π -ναι

Ε- ποιο σου άρεσε περισσότερο το ψηφιακό παραμύθι Το βιβλίο με τις εικόνες;

Π- Το βιβλίο

Ε-Γιατί σου άρεσε περισσότερο το βιβλίο;

Π-Γιατί είχε και ένα, είχε και ένα φίδι.

Ε- Το άλλο δεν είχε φίδι;

Π- Είχε φίδι αλλά είχε και μία καμηλοπάρδαλη

Π-Ποιο σου άρεσε περισσότερο το βιβλίο ή το ψηφιακό που είδαμε στον πίνακα;

Ε-Μμμμ και τα δύο

Π- Κάποιο θα σου άρεσε περισσότερο, Για πες μας ποιος σου άρεσε περισσότερο;

Μου άρεσε το βιβλίο γιατί η καμηλοπάρδαλη δεν ήθελε να φορέσει γυαλιά, και μετά έβαλε, και εγώ θέλω να βάλω γυαλιά, μου αρέσουν τα γυαλιά, τα βλέπω καλύτερα. Και δεν θυμάμαι.

Σε αυτή την συνέντευξη βλέπουμε ότι το νήπιο κατανόησε την ιστορία, κατάλαβε γιατί πρέπει να βάλει γυαλιά η καμηλοπάρδαλη και έβαλε και συμπέρασμα ότι πρέπει και ο ίδιος να φορέσει και τους δικούς του λόγους. Επομένως όχι μόνο βελτιώθηκε ο τρόπος που αποτύπωσε την ιστορία, λέγοντας περισσότερες λέξεις αλλά η σκέψη του προχώρησε και λίγο παρακάτω.

Μελέτης

1η απάντηση

Ε- Τι έλεγε η ιστορία;

Π-(σιωπή)

2η απάντηση

Ε- Τι έλεγε η ιστορία;

Π- η ιστορία έλεγε για μία καμηλοπάρδαλη που δεν ήθελε να βάλει τα γυαλιά της και έπεσε πάνω σε ένα φίδι, μετά πάνω σε ρινόκερο. Και το λιοντάρι είπε ότι κουκούτσι μυαλό δεν έχει

και στο τέλος ένα τσιτάχ της φόρεσε τα γυαλιά. εμένα μου άρεσε το κινητό που της έβαλε τα γυαλιά και είδε τον εαυτό της στο νερό και είδε ότι ήταν πολύ αστεία και έτσι τα έβαλε τα γυαλιά.

Σε αυτή την συνέντευξη βλέπουμε ότι ενώ αρχικά δεν ήθελε να απαντήσει το νήπιο γιατί ήταν λίγο πιο συνεσταλμένο και όχι , τόσο σίγουρο για τις απαντήσεις μετά έχοντας δει την ψηφιακή ιστορία και οπτικοποιώντας την κάνει μια παρουσίαση με πάρα πολλές λέξεις και με μεγαλύτερη σιγουριά. Το νήπιο νιώθει ασφάλεια και αναπτύσσει τις σκέψεις του και τις γνώσεις του.

Χρύσα

1η απάντηση

Ε- τι έλεγε η ιστορία;

Π- η ιστορία έλεγε για μία καμηλοπάρδαλη που δεν έβλεπε καλά τσίμπησε την ουρά της και έβαλε μαξιλάρι και μετά έβαλε καλά και μετά έβαλε γυαλιά.

2η απάντηση

Ε- Τι έλεγε η ιστορία;

Π- Μία καμηλοπάρδαλη που δεν ήθελε να βάλει γυαλιά. Ντρεπόταν ότι θα την κοροΐδευαν. Μετά έβαλε κράνος και μετά έβαλε μαξιλάρι, σωσίβιο, σκάλα. μέσα στη θάλασσα και παραλίγο να πνιγεί έτσι το τσιτάχ της έβαλε κρυφά τα γυαλιά και το πρωί Όταν είδε τον εαυτό της στο νερό ένιωσα χαζή και από τότε έβαλε γυαλιά.

Σε αυτό το νήπιο βλέπουμε πως μετά τη 2η συνέντευξη αφηγείται την ιστορία χρησιμοποιώντας πιο πολλές λέξεις και πιο πολλές λεπτομέρειες. Κατανοεί την ιστορία και αποδίδει και χαρακτηρισμούς στην ηρωίδα «ένιωσα χαζή και από τότε έβαλε γυαλιά».

Μαρία

1η απάντηση

Ε- Τι έλεγε το παραμύθι;

Π- ανέβηκε κάποιος ζώο σιγά-σιγά στα κλαδιά και τα φόρεσε τα γυαλιά και μετά έβγαλε τις σκάλες το σωσίβιο το κουδούνι και ότι φόραγε.

2η απάντηση

Μαρία

Ε-Σου άρεσε το παραμύθι;

Π-Ναι

Ε- ποιο σου άρεσε πιο πολύ αυτό που είδες τον πίνακα ή το βιβλίο;

Π- αυτό στον πίνακα.

Ε- Γιατί Σου άρεσε αυτό; Τι έχει ; Έχει κάτι που σου αρέσει περισσότερο από το βιβλίο ;

Π- η καμηλοπάρδαλη που φορούσε γυαλιά... μου άρεσε περισσότερο..... Γιατί μου αρέσει να βλέπω τηλεόραση.....αυτή η ιστορία είχε φωτογραφίες...ε..ζωγραφίες των φίλων μου...πως τις βάλατε μέσα;

Αυτό το νήπιο έκφρασε την επιθυμία να δει τις δικές του ζωγραφιές μέσα από την εφαρμογή, στην ψηφιακή ιστορία. Του άρεσε πολύ ο διαδραστικός πίνακας, του έκανε εντύπωση ο τρόπος που δουλεύει. Στην τάξη δεν έχουν διαδραστικό πίνακα και εντυπωσιάστηκε από τις λειτουργίες του.

Ζέτα

1η απάντηση

Ε - τι έλεγε το παραμύθι;

Π- για μια καμηλοπάρδαλη

Ε- και μετά;

Π- πως η καμηλοπάρδαλη έβαλε γυαλιά. Δεν ήθελε να βάλει τα γυαλιά. και έβαλε ένα σωρό πράγματα πάνω της.

2η απάντηση

Ε- τι έλεγε το παραμύθι;

Π- έλεγε για την καμηλοπάρδαλη που όταν τις φόρεσε τα γυαλιά ένα λιοντάρι έγινε πρωί και αυτή πήγε.... είδε και είπε όπως είμαι έτσι και έτσι μετά πηγαίνει στη λίμνη και κοιτάει και λέει είμαι πιο όμορφη τώρα ναι ναι ναι.....

Σε αυτή την δεύτερη συνέντευξη το νήπιο έκανε και προσθήκη λέξεων δικών της που δεν υπήρχαν στην ιστορία. Πήγε την ιστορία λίγο παραπέρα «κοιτάει και λέει είμαι πιο όμορφη τώρα ναι ναι ναι» Επομένως η ψηφιακή ιστορία προσέφερε ερεθίσματα για να προχωρήσει λίγο παραπάνω όσον αφορά το λεξιλόγιο και την ανάπτυξη του.

Γιώργος

1η απάντηση

Ε- Τι έλεγε η ιστορία;

Π-(σιωπή)

2η απάντηση

Ε- Τι έλεγε η ιστορία;

Π- Εμένα μου άρεσε το τσιτάχ πιο πολύ.... έλεγε για μία, για μία καμηλοπάρδαλη που δεν ήθελε να βάλει τα γυαλιά της. Και έτσι σκουντούφλαγε, Βάλε πολλά πράγματα πάνω της , γιατί το λιοντάρι κρυφά-κρυφά έβαλε Στην καμηλοπάρδαλη.

Σε αυτή την συνέντευξη το νήπιο ήταν πολύ εσωστρεφή και συνεσταλμένο και δεν ήθελε να μιλήσει και να συνεργαστεί . Αλλά μετά την οπτικοποίηση της ψηφιακής ιστορίας φαίνεται ότι ένιωσε πιο σίγουρο , ανοίχτηκε και εξωτερίκευσε τις σκέψεις του . Είπε τι του άρεσε «- Εμένα μου άρεσε το τσιτάχ» και τι κατάλαβε από αυτό που είδε και άκουσε « δεν ήθελε να βάλει τα γυαλιά της» και τελικά τι έγινε στην ιστορία «το λιοντάρι κρυφά-κρυφά έβαλε Στην καμηλοπάρδαλη». Περιέγραψε με πιο τρόπο έγινε αυτό «κρυφά».

Δημήτρης

1η απάντηση

Ε-Τι έχεις φτιάξει;

Π-Τον ελέφαντα

Ε-Που ήταν ο ελέφαντας;

Π-Πήγαινε στην καμηλοπάρδαλη να της φορέσει γυαλιά.

Ε-Γιατί;

Π-Γιατί.....μμ.. Δεν έβλεπε.

2η απάντηση

Ε- Τι σου άρεσε από την ιστορία;

Π- έτσι μου άρεσε , που έλεγε για την καμηλοπάρδαλη.

Ε- Τι άλλο έλεγε το παραμύθι;

Π- για αυτά που έβαλε πάνω της επειδή δεν ήθελε να βάλει γυαλιά. Ντρεπόταν να βάλει γυαλιά. έβαλε μαξιλάρι, μπότες, κράνος, για να μην κουτουλάει με τα άλλα ζώα.

Εδώ βλέπουμε πως το νήπιο εξηγεί με πιο πολλές λέξεις τι έκανε η καμηλοπάρδαλη «- για αυτά που έβαλε πάνω της επειδή δεν ήθελε να βάλει γυαλιά». Εξηγεί τι έκανε , γιατί το έκανε «έβαλε μαξιλάρι, μπότες, κράνος, για να μην κουτουλάει με τα άλλα ζώα» . Είναι φανερό ότι ο λόγος του αναπτύσσεται , γίνεται πιο περιγραφικός, επεξηγηματικός και έχει συνέχεια και ροή.

Παύλος

1η απάντηση

Ε-Τι φτιάχνεις;

Π- Ένα φίδι με πανοπλία ...και θα φτιάξω και ένα λιοντάρι....

Ε-Ποιο παραμύθι διαβάσαμε;

Π-Με τα ζώα.

Ε-Το παραμύθι μας για ποιο ζώακι μιλούσε;

Π-Εγώ φτιάχνω ένα πολεμικό φίδι.

Ε-Γιατί μιλούσε το παραμύθι μας ;

Π-Για την καμηλοπάρδαλη;;;

Ε-Τι έκανε αυτή;

Π-Αυτή φορούσε πάρα πολλά πράγματα

Ε-Γιατί τα φορούσε ;

Π- ..γιατί ήταν.. ήθελε να γίνει πιο γενναία αλλά έκανε κάτι λάθος

Και μετά τα έβγαλε .

2η απάντηση

Ε- Σου άρεσε το παραμύθι Παύλο;

Π- Ναι μου άρεσε αυτό. Αλλά θέλω αυτό που έβλεπα με τους δεινόσαυρους εκείνο μου άρεσε περισσότερο.

Ε- Τι σου άρεσε περισσότερο το βιβλίο Η ιστορία στον πίνακα;

Π -Στον πίνακα μου άρεσε περισσότερο που άκουγα τις φωνές σας.

Σαν τότε που ήμασταν στο σπίτι και τα βλέπουμε από το κινητό

Ε- Γιατί Σου άρεσε στον πίνακα

Π- Γιατί είχε τις ζωγραφιές μας αυτές που φτιάξαμε για την καμηλοπάρδαλη που χτύπησε στο κλαδί και έβαλε το κράνος και έπρεπε να βάλεις γυαλιά αλλά δεν ήθελε να βάλει γιατί φοβόταν ότι θα την πούνε χαζή και δεν τα φόραγε.

Μετά όμως τα φόρεσε γιατί είχε βάλει πάρα πολλά πράγματα πάνω της και φαινόταν αστεία, κράνος, μαξιλάρια και είδε τον εαυτό της στο νερό ήταν αστεία.

Επίσης σε αυτή τη συνέντευξη φαίνεται πόσο περιγραφικός είναι ο λόγος του νηπίου, εξηγεί τι του άρεσε γιατί του άρεσε, τι είχε κάνει πριν φορέσει τα γυαλιά και τι μετά.

Ειρήνη

1η απάντηση

Ε-Πως το έλεγαν το παραμύθι μας;

Π- Η καμηλοπάρδαλη που δεν έβλεπε.

Ε-Τι έγινε;

Π-Σκόνταψε σε ένα φίδι...και μετά χτύπησε τα πόδια της ,(και μετά..) ήρθε μια μαϊμού και της είπε να φορέσει γυαλιά.

2η απάντηση

Ε-Τι έλεγε το βιβλίο;

Π- Για μία καμηλοπάρδαλη. Έπεσε. Επάνω στο φίδι . Έπεσε και έγιναν κουβάρια Και εκείνη σήκωσε το φρύδι και τους είπε πως δεν βάζει γυαλιά, θα φαίνεται γελοία.

Ε- Γιατί δεν φόρεσε γυαλιά;

Π- Θα ήταν αστεία.

Ε-Μετά;

Π- Και μετά φόρεσε μπότες , κι άλλα πράγματα για να μη φορέσει γυαλιά αλλά τελικά φόρεσε.

Όπως βλέπουμε από τα παραπάνω, η ανάπτυξη του λεξιλογίου μετά την αφήγηση της ιστορίας είναι εμφανής από τις απαντήσεις που δίνουν τα νήπια. Έχουν πρόθεση να πουν παραπάνω πράγματα για την ιστορία και χρησιμοποιούν περισσότερες λέξεις από ότι στην πρώτη συνέντευξη που έγινε μετά την απλή αφήγηση της ιστορίας. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών κυμαίνονται στα ίδια επίπεδα. Όλα τα νήπια μετά την αφήγηση της διαδραστικής ιστορίας ήθελαν να συμμετέχουν στην συζήτηση και να πουν τι είδαν στο παραμύθι. Τα παιδιά χρησιμοποιούν λεξιλόγιο που δεν έχουν χρησιμοποιήσει στην πρώτη φάση των ερωτήσεων και κάνουν μεγαλύτερες προτάσεις. Ο ενθουσιασμός ήταν ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά που παρατηρήθηκε στα παιδιά αλλά και ο βαθμός κατανόησης της ιστορίας ο οποίος θα αναλυθεί με το επόμενο ερευνητικό ερώτημα.

Επίσης ενώ στην πρώτη συνέντευξη στις περισσότερες περιπτώσεις χρειάστηκε η ερευνήτρια να κάνει κατευθυντήριες ερωτήσεις προκειμένου να απαντήσουν τα νήπια, στην δεύτερη συνέντευξη μετά την διαδραστική ιστορία, τα παιδιά με την ερώτηση «τι έλεγε η ιστορία», ξεκινούσαν να απαντούν αμέσως και έδιναν ολοκληρωμένες απαντήσεις. Ακόμη και εκείνα τα παιδιά που στην πρώτη συνέντευξη έδωσαν μια ανεπαρκή απάντηση, φαίνεται ότι μετά την παρουσίαση της διαδραστικής ιστορίας ανέπτυξαν τον λόγο τους και τις απαντήσεις τους.

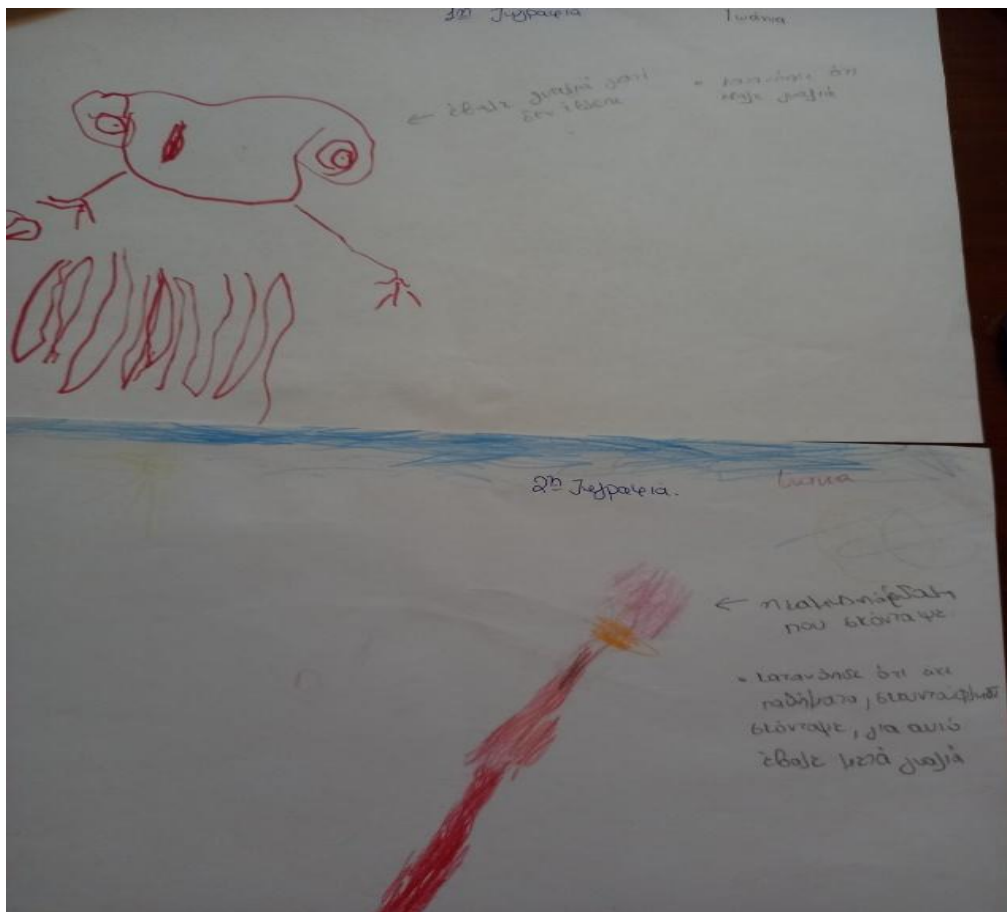
2ο Ερευνητικό ερώτημα

Ποια η συμβολή της χρήσης της ψηφιακής ιστορίας στην κατανόηση των βασικών στοιχείων της ιστορίας;

Καθώς η νέα τεχνολογία εισέρχεται στην εκπαιδευτική διαδικασία, ο μαθητής δείχνει μεγαλύτερο ενδιαφέρον για κάθε μάθημα που διδάσκεται, γιατί τώρα έχει την ευκαιρία να συμμετέχει ενεργά δείχνοντας τη δική του δουλειά και χρησιμοποιώντας τη σύγχρονη τεχνολογία και τα Web 2 εργαλεία(όπως το storyjumper, στην παρούσα έρευνα)για να αναπτύξει τις δεξιότητές του ταυτόχρονα. Επιπλέον, είναι πρόθυμος να πάρει την πρωτοβουλία με βάση τις ικανότητες, τα ενδιαφέροντα και τις κλίσεις τους, αναπτύσσοντας παράλληλα την κριτική τους σκέψη, γιατί τώρα μπορεί να διατυπώσει και να εκφράσει νέες ιδέες.

Τα μικρά παιδιά παράγουν γνώση συμμετέχοντας ενεργά στην εκπαιδευτική διαδικασία, στη διαδικασία της εξερεύνησης, της επίλυσης προβλημάτων και της λήψης αποφάσεων, της κριτικής σκέψης και του προβληματισμού. Έχουν επίσης αναπτύξει και καλλιεργήσει αναλυτική, περιεκτική και κριτική σκέψη, μεταγνωστικές δεξιότητες, δεξιότητες αναζήτησης, αξιολόγησης, επιλογής και αξιοποίησης.

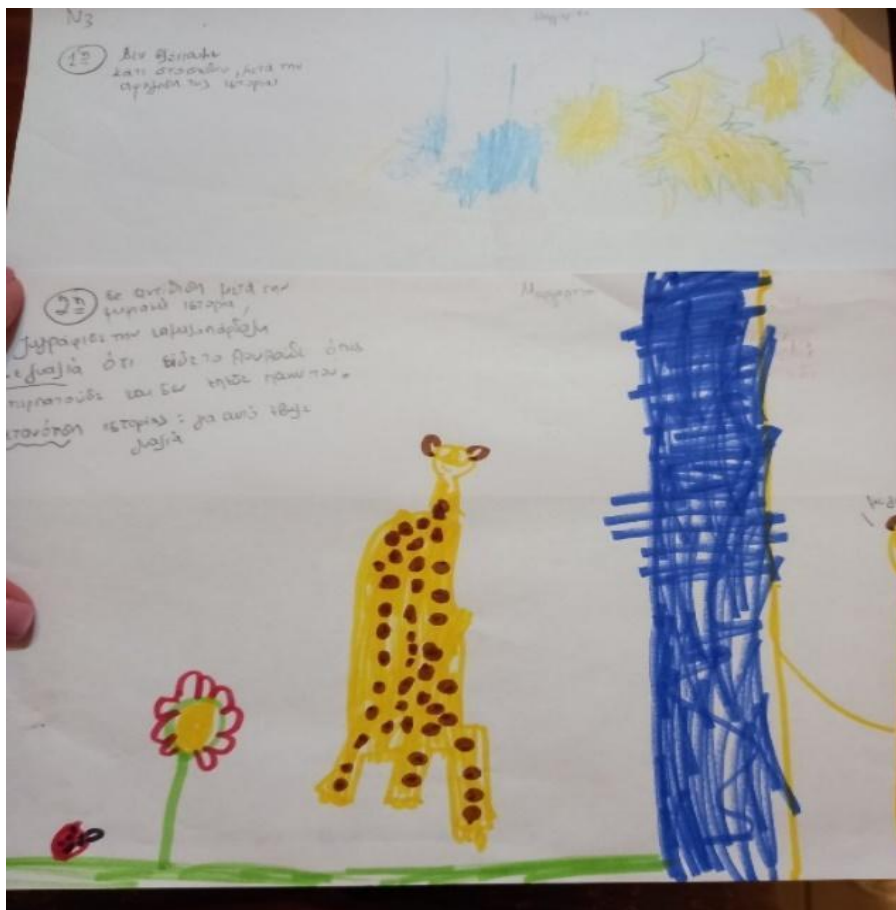
Παρακάτω θα παρουσιαστούν επιλεγμένες ζωγραφιές των παιδιών. Η πρώτη ζωγραφιά είναι μετά την απλή αφήγηση της ιστορίας στην τάξη στη γωνιά του παραμυθιού και η δεύτερη ζωγραφιά είναι μετά την αφήγηση της διαδραστικής ιστορίας, που έγινε στον διαδραστικό πίνακα.



Εικόνα 9. Σύγκριση δύο ζωγραφιών νηπίου. (Ιωάννα)

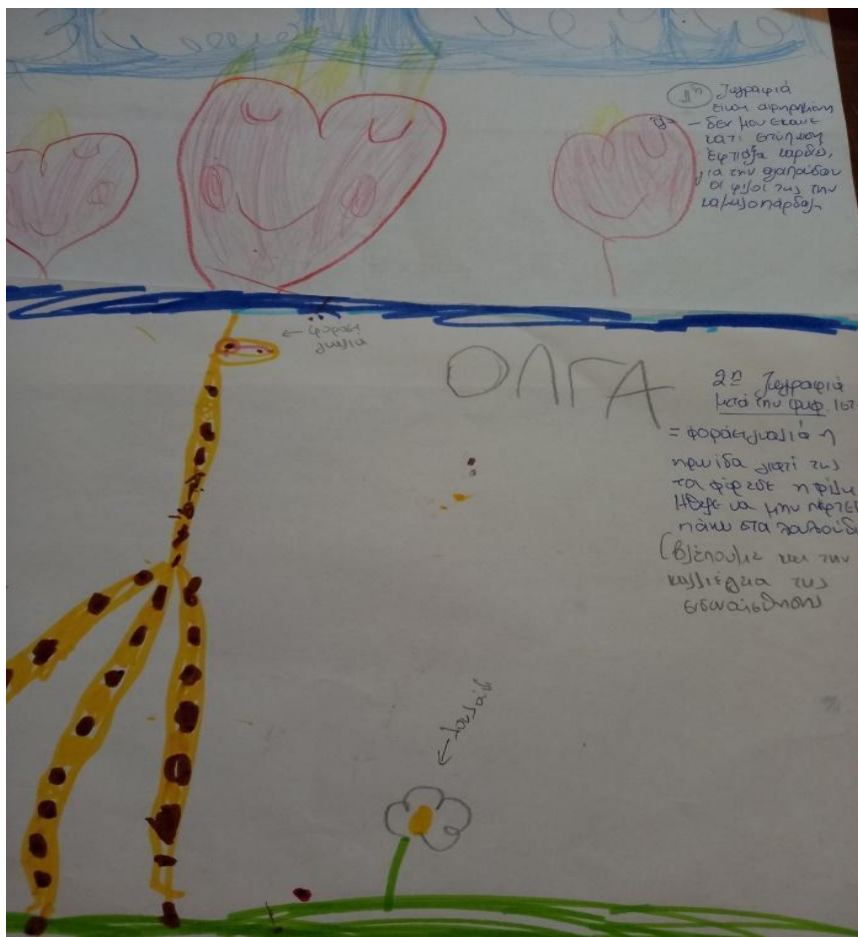
Από τις ζωγραφίες του παιδιού φαίνεται ότι το παιδί έχει καταλάβει γιατί η καμηλοπάρδαλη σκόνταψε και για τον λόγο που έβαλε γυαλιά προκειμένου να βλέπει καλύτερα. Γίνεται κατανοητό ότι το παιδί έχει καταλάβει τόσο την ιστορία αλλά και ποιος είναι ο βασικός ήρωας της.

Στην πρώτη ζωγραφιά φαίνεται ένας βαθμός κατανόησης της ιστορίας αλλά στη δεύτερη υπάρχει και η επιχειρηματολογία, ο λόγος που έβαλε δηλαδή τα παθήματά της, το γεγονός ότι σκόνταψε συνέχεια και έκανε γκάφες και λοιπές λεπτομέρειες.



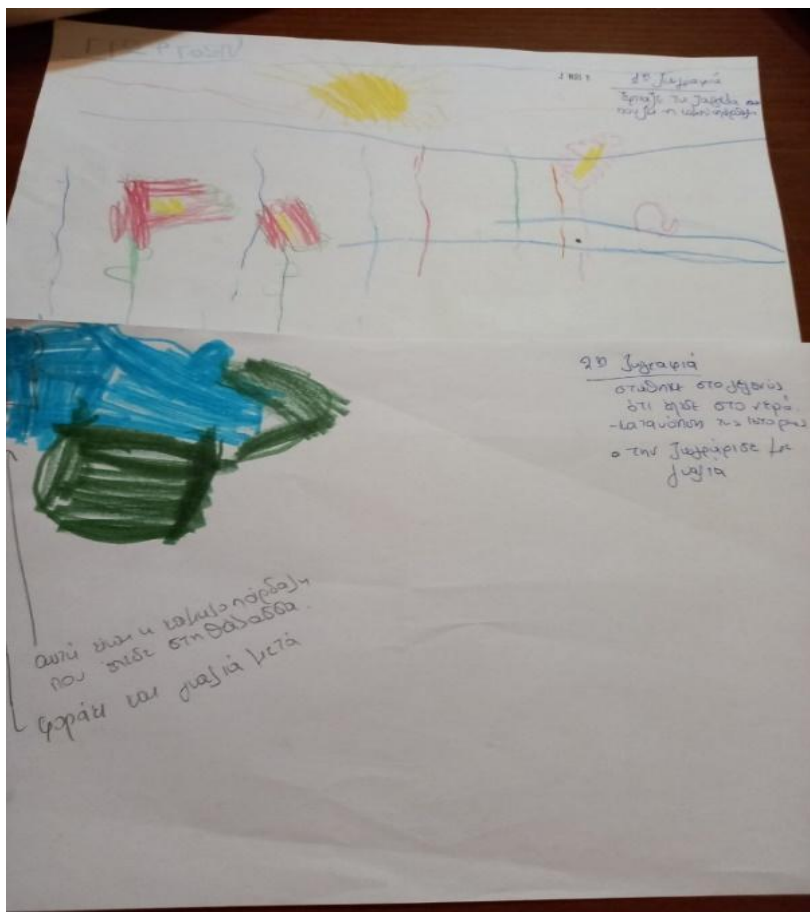
Εικόνα 10. Σύγκριση δύο ζωγραφιών νηπίου.(Μαργαρίτα)

Εδώ το παιδί φαίνεται ότι στην πρώτη ζωγραφιά δεν θυμόταν κάτι από την ιστορία και δεν ήθελε να ζωγραφίσει κάτι από αυτή είπε: «φτιάχνω τα σχέδια μου, είναι πολλά.....». Πήρε ξυλομπογιές και έφτιαξε κάτι σχέδια που ήθελε το ίδιο .Ενώ στην δεύτερη πήρε μαρκαδόρους που γράφουν πιο έντονα, (έχοντας πλέον εμπιστοσύνη στον εαυτό του) έχει αποτυπώσει την καμηλοπάρδαλη σε μια από τις σκηνές της αφήγησης της ιστορίας με πολλές λεπτομέρειες και σε δυο σκηνές μέσα σε ένα(στο ίδιο) έργο. Από αριστερά προς τα δεξιά δείχνει πως πρώτα σκόνταψε σε ένα δέντρο μπλε και μετά της έβαλε τα γυαλιά ο φίλος της το τσιτάχ και κοίταζε τα λουλούδια που φυτρώνουν και τη πασχαλίτσα που είναι τόσο μικρή παραδίπλα. Μέσα από την ζωγραφιά θέλει να αποτυπώσει το παραμύθι και να το φέρει στην σημερινή πραγματικότητα, την εποχή που διαβάστηκε, την άνοιξη, την όψη που έχει η φύση εκείνη την μέρα και τα ζώδια που βλέπει στον κήπο του νηπιαγωγείου



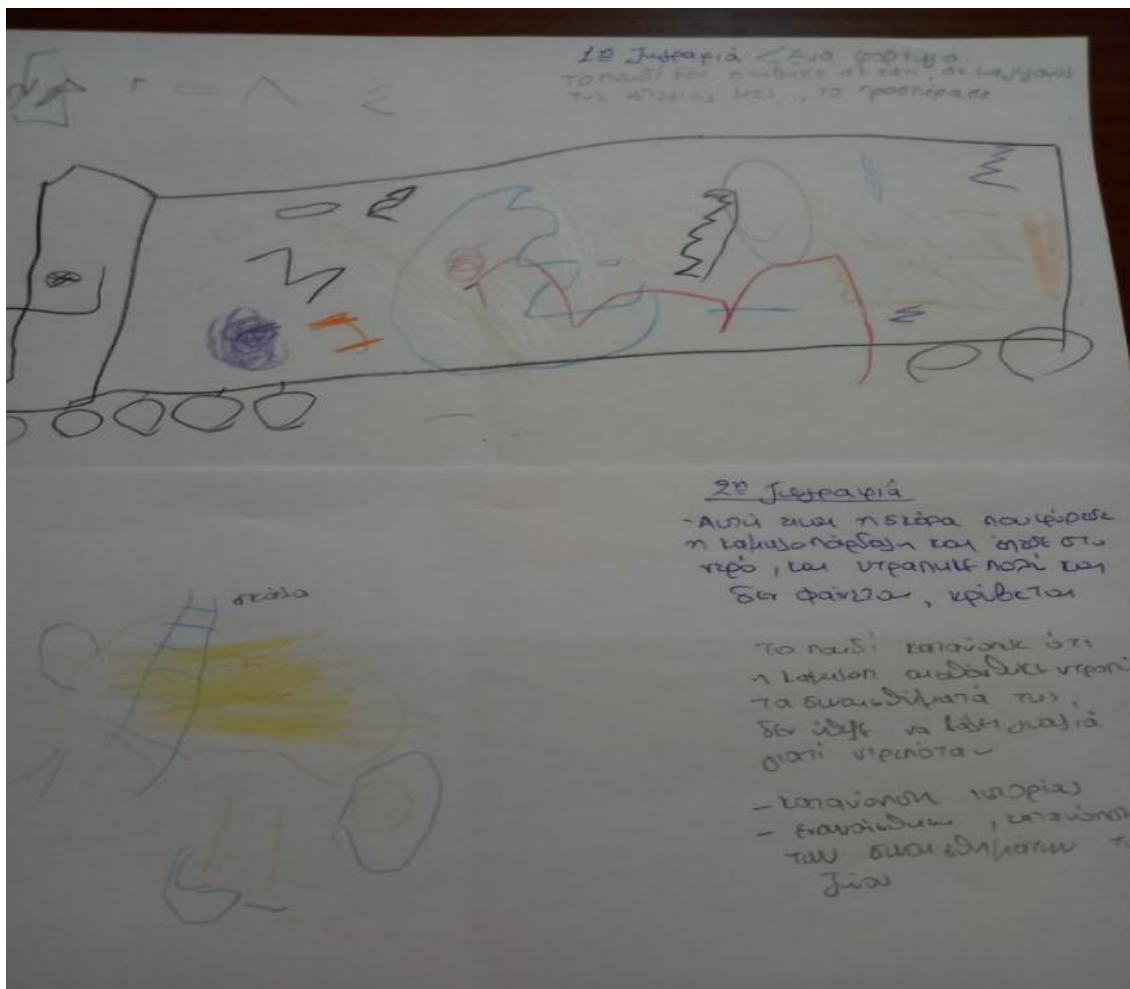
Εικόνα 11. Σύγκριση δύο ζωγραφιών νηπίου.(Ολγα)

Το ίδιο ισχύει και για την ζωγραφιά του επόμενου παιδιού, όπου ενώ στην πρώτη φωτογραφία είναι μια ζωγραφιά άσχετη με το θέμα, στη δεύτερη έχει ζωγραφίσει την καμηλοπάρδαλη που φοράει γυαλιά και είναι δίπλα από το λουλούδι που πλέον έχει καταφέρει να δει. Δηλαδή κατανόησε γιατί πρέπει να βάλει γυαλιά. Ο λόγος που έπρεπε να φορέσει γυαλιά εκτός από τις γκάφες και τα παθήματα της ήταν γιατί έπρεπε να δει την ομορφιά της φύσης, όπως για παράδειγμα το λουλούδι, μιας και ήταν άνοιξη και η φύση ήταν στα καλύτερα της. Επομένως έκανε σύνδεση του λόγου που φόρεσε γυαλιά και το έφερε στα δεδομένα της εποχής, βάζοντας και το λουλούδι της άνοιξης.



Εικόνα 12. Σύγκριση δύο ζωγραφιών νηπίου.(Γιώργος)

Το συγκεκριμένο παιδί, στην πρώτη ζωγραφιά έφτιαξε την ζούγκλα που ζει η καμηλοπάρδαλη. Βλέπουμε ότι και σε αυτή τη ζωγραφιά χρησιμοποιείται ως υλικό η ξυλομπογιά, δείχνοντας έτσι ότι δεν είναι τόσο σίγουρο και τα χρώματα που αποτυπώνει την ιστορία είναι αμυδρά και μουντά . Στην δεύτερη ζωγραφιά αποτύπωσε το στιγμιότυπο που η καμηλοπάρδαλη πέφτει μέσα στην λίμνη ,επειδή δεν βλέπει καλά αλλά τα υλικά που χρησιμοποιήθηκαν σε αυτή τη ζωγραφιά είναι οι μαρκαδόροι που έχουν πιο έντονο χρώμα, πιο ζωηρό και εκεί, σε αυτή τη λεπτομέρεια φαίνεται ότι το νήπιο είναι πιο σίγουρο ,έχει κατανοήσει πολύ καλύτερα την ιστορία και αυτό του δίνει αυτοπεποίθηση και σιγουριά έτσι ώστε να αποτυπώσει με πιο δυνατό πάτημα του μαρκαδόρου αυτά που κατανόησε. Επίσης αποτυπώνει το γεγονός ότι η καμηλοπάρδαλη μετά από αυτό το πέσιμο αποφασίζει να φορέσει τα γυαλιά της ,φορώντας τα πάνω αριστερά στη ζωγραφιά , με μολύβι ,αυτό το κάνει ενώ αφηγείται και εξηγεί αυτά που θέλει στην ερευνήτρια. Λέει «αυτή είναι η καμηλοπάρδαλη...έπεσε μέσα στο νερό, στη θάλασσα. Εκεί φοράει και γυαλιά μετά...»



Εικόνα 13. Σύγκριση δύο ζωγραφιών νηπίου. (Μιχάλης)

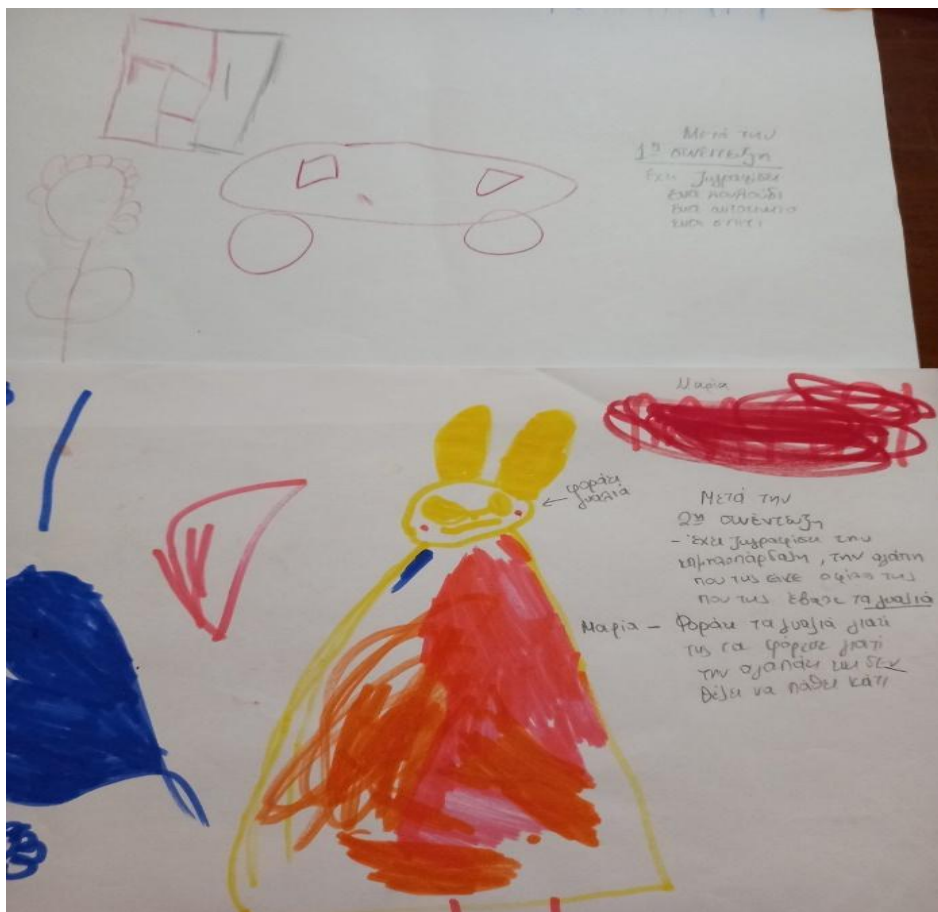
Στην πρώτη ζωγραφιά το παιδί έχει αποτυπώσει μια άσχετη σκηνή σε σχέση με την ιστορία, ενώ στην δεύτερη ζωγραφιά αποτυπώνει την στιγμή που η καμηλοπάρδαλη κρύβεται επειδή ντρέπεται που φοράει τα γυαλιά της.

Στην πρώτη ζωγραφιά το παιδί έχει αποτυπώσει μια άσχετη σκηνή σε σχέση με την ιστορία. Έχει φτιάξει ένα φορτηγό που έχει δει σε ένα παιδικό και εξηγεί μερικές λεπτομέρειες σε σχέση με αυτό. Ενώ στην δεύτερη ζωγραφιά αποτυπώνει την στιγμή που η καμηλοπάρδαλη κρύβεται επειδή ντρέπεται που φοράει τα γυαλιά της.

Επίσης δείχνει τη σκάλα «εδώ είναι η σκάλα που φόρεσε γιατί ντρεπτόταν από να βάλει γυαλιά, φόραγε και κράνος και μαξιλάρι αλλά έπεσε στο νερό...».

Κατανοεί την ιστορία, προσθέτει λεπτομέρειες στην περιγραφή, είναι πιο σίγουρο και αποτυπώνει αυτήν με ακρίβεια «ένιωθε ντροπή, για αυτό δεν ήθελε να βάλει τα γυαλιά της»

Βλέπουμε ακόμα την ενσυναίσθηση, κατανοεί πως νιώθει η ηρωίδα «νιώθει ντροπή», «ντρεπτόταν».

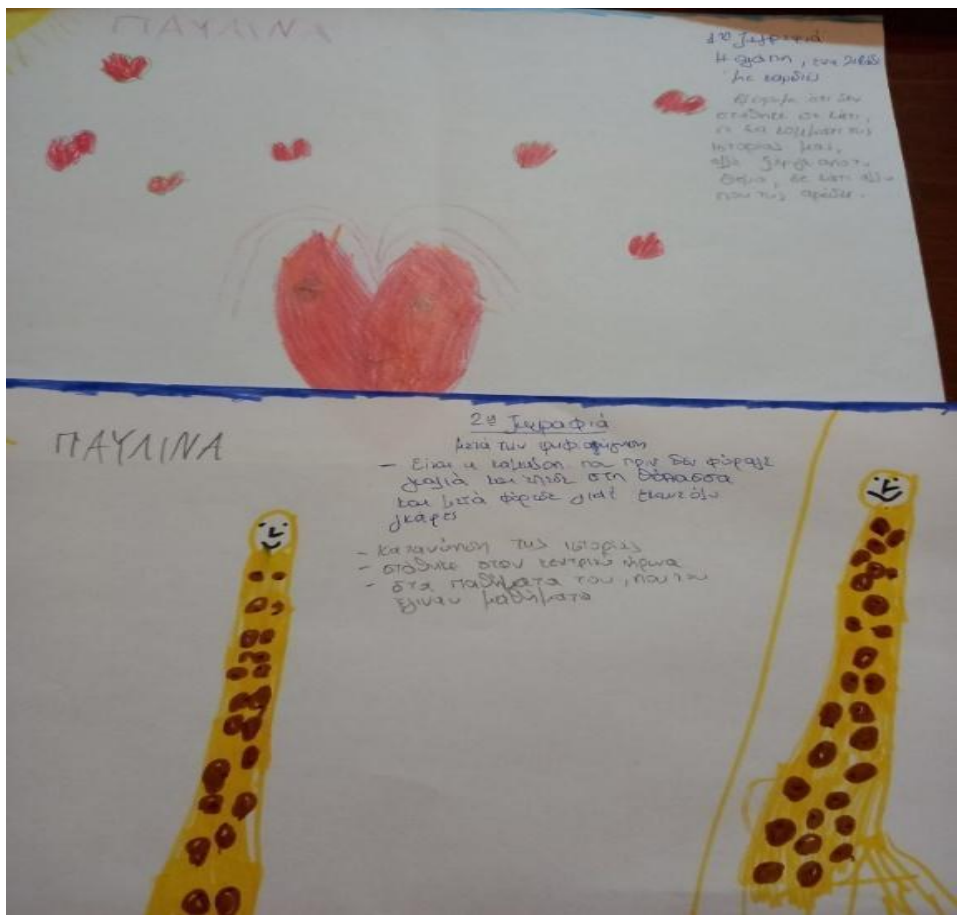


Εικόνα 14. Σύγκριση ζωγραφιών νηπίου.(Μαρία)

Το ίδιο ισχύει και στην παρακάτω ζωγραφιά όπου το παιδί στην πρώτη ζωγραφιά έχει ζωγραφίσει κάτι μη σχετικό με το θέμα. Έφτιαξε ένα τροχόσπιτο ,ένα λουλούδι και μιλούσε για διακοπές.

Ενώ στην δεύτερη έχει ζωγραφίσει την καμηλοπάρδαλη που φοράει τα γυαλιά της με έντονα χρώματα, έχει πετάξει το μαξιλάρι δεξιά πάνω, αριστερά έχει βγάλει και έχει πετάξει το κράνος της και όλα τα άλλα. Επίσης το νήπιο πρόσθεσε ότι: «είναι χαρούμενη τώρα...νιώθει την αγάπη του φίλου της ,του τσιτάχ που της έβαλε τα γυαλιά κρυφά» , «φοράει τα γυαλιά της ,τα φοράει γιατί την αγαπάει και δεν θέλει να πάθει κάτι...»

Εδώ σε αυτό το σημείο εκτός από την κατανόηση βλέπουμε και την ενσυναίσθηση . Το παιδί κατανοεί τα συναισθήματα της ηρωίδας και την δικαιολογεί για τις πράξεις της.



Εικόνα 15. Σύγκριση ζωγραφιών νηπίου.(Παυλίνα)

Το ίδιο ισχύει και για την παραπάνω ζωγραφιά όπου ενώ η πρώτη ζωγραφιά είναι μη σχετική με το θέμα, στην δεύτερη έχει δημιουργήσει την καμηλοπάρδαλη με πολλές λεπτομέρειες .

Στη ζωγραφιά από αριστερά προς τα δεξιά φαίνεται η καμηλοπάρδαλη που αρχικά δεν φόραγε γυαλιά και έχει πάνω της μια σκάλα, φοράει κράνος , μαξιλάρι και άλλα πολλά γιατί δε θέλει να βάλει τα γυαλιά της . Η δεύτερη καμηλοπάρδαλη τα έβαλε και δε φοράει τίποτα πια: « Είναι χαρούμενη κοιτάει ψηλά και δεν κάνει άλλες γκάφες, έβγαλε όλα τα πράγματα από πάνω της.....και γελάει ..»



Εικόνα 16. Σύγκριση τριών ζωγραφιών νηπίου .Η τρίτη είναι η πιο κάτω.(Άρτεμις)

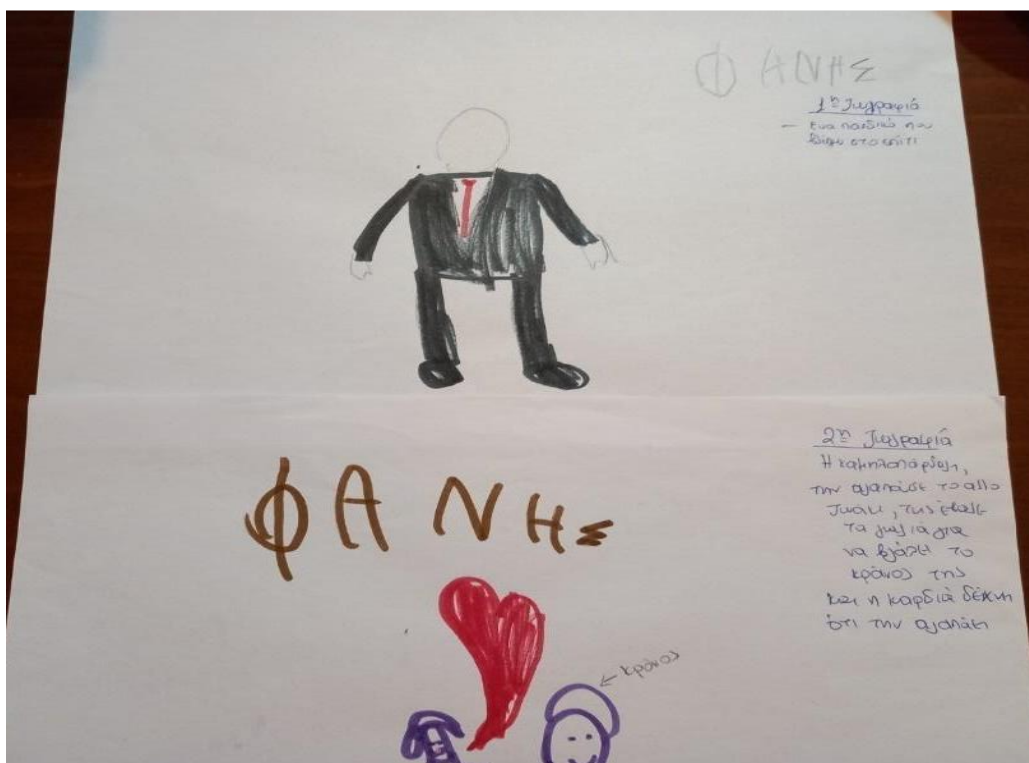
Το νήπιο έχει κάνει τρία έργα για να αποτυπώσει όσα ξέρει. Στην πρώτη ζωγραφιά έχει ζωγραφίσει κάτι δικό του, έχει φτιάξει λουλούδια, δύο χρωματιστά με μαρκαδόρους και δυο με μολύβι.

Ενώ στην δεύτερη έχει αποτυπώσει την καμηλοπάρδαλη σε κάποια στιγμή της ιστορίας που: « φοράει μαξιλάρια και κράνος και περνάει πάνω από τη λίμνη και δεν φοράει ακόμα τα γυαλιά της». Αλλά μετά προσθέτει τα γυαλιά της σε ένα τρίτο έργο , γιατί «έβαλε μυαλό», έτσι αποτυπώνεται το γεγονός ότι συμμορφώνεται και αποφασίζει να βάλει γυαλιά «για να μη φαίνεται γελοία».



Εικόνα 17.Ζωγραφιά νηπίου.(Άρτεμις)

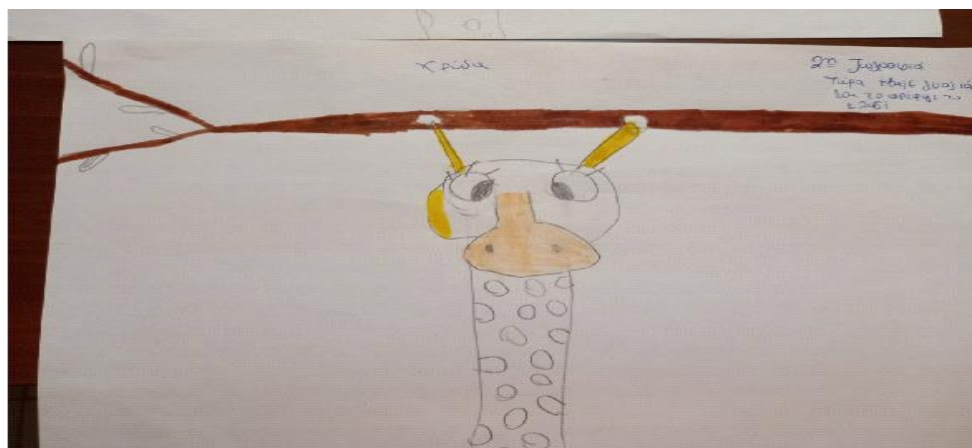
«Εδώ είναι χαρούμενη γιατί φοράει γυαλιά» .Είναι το τέλος του παραμυθιού που επέλεξε το νήπιο. Η καμηλοπάρδαλη χαρούμενη και πάνω της το ουράνιο τόξο.



Εικόνα 18.Σύγκριση δύο ζωγραφιών νηπίου.(Φάνης)

Στην συγκεκριμένη ζωγραφιά το παιδί αποτυπώνει κάτι δικό του, ένα παιδικό που βλέπει στην τηλεόραση όταν είναι σπίτι «είναι ένας άντρας με κοστούμι» Ενώ στην δεύτερη έχει φτιάξει ένα ζωάκι που δίνει μια καρδιά στην καμηλοπάρδαλη που φοράει το κράνος. Φαίνεται ότι κατανοήσει το βαθύτερο νόημα της ιστορίας. Επίσης αποτυπώνονται όλες οι λεπτομέρειες, «κυρία αυτή φοράει κράνος» .

Στις παρακάτω ζωγραφιές αποτυπώνεται για ακόμη μια φορά η καμηλοπάρδαλη που ήταν η βασική ηρωίδα της ιστορίας και όλα τα παθήματα της π.χ. αυτά που φορούσε για να αποφύγει να φορέσει γυαλιά .



Εικόνα 19. Σύγκριση δύο ζωγραφιών νηπίου.(Χρυσά)

Εδώ στην πρώτη βλέπουμε ότι οι κόρες των ματιών βλέπουν αλλού , γιατί δε βλέπει και κουτουλάει στο κλαδί, είναι στεναχωρημένη και δεν θέλει να βάλει τα γυαλιά. Στη δεύτερη τα μάτια της βλέπουν καλύτερα και το κλαδί έχει χρώμα , βλέπει ότι έχει χρώμα γιατί τα έβαλε τα γυαλιά της και τα αυτάκια της δεν κουτουλάνε , για αυτό έχουν και χρώμα και δεν είναι άχρωμα και άτονα . « Δεν θέλει αλλά πρέπει» λέει το νήπιο για αυτό η μούρη της είναι έτσι.



Εικόνα 20. Η πρώτη ζωγραφιά του νηπίου (Πάνος)

Το νήπιο ζωγράφισε την κυρία της τάξης την ώρα που έκανε την αφήγηση της ιστορίας της καμηλοπάρδαλης που δεν έβλεπε καλά, λέει το νήπιο: «βαρέθηκα που ζωγραφίζουμε συνέχεια αυτή (εννοώντας το ζωάκι) είπα να φτιάξω την κυρία ... αλλά σας έβαλα κόκκινα μαλλιά χιχιχ(γέλια)».



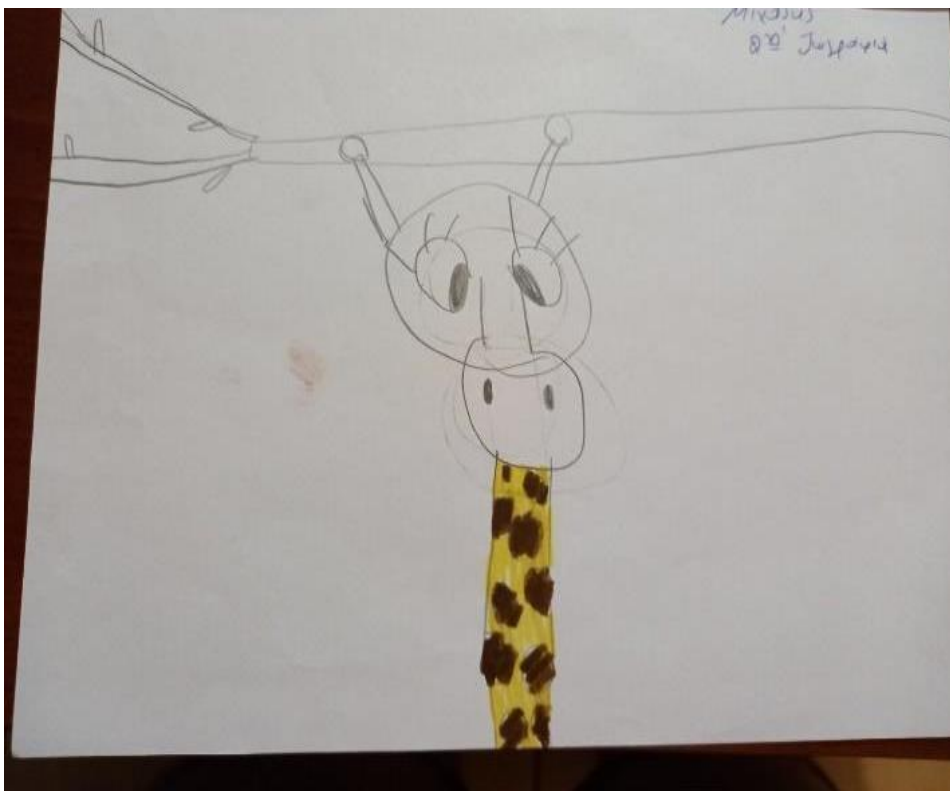
Εικόνα 21. Η δεύτερη ζωγραφιά του νηπίου. (Πάνος)

Εδώ έχει ζωγραφίσει τη σκηνή που το τσιτάχ βάζει κρυφά, στη φίλη του την καμηλοπάρδαλη τα γυαλιά. Ενώ στη πρώτη έχει ζωγραφίσει τη δασκάλα της τάξης που έκανε την αφήγηση της ζωγραφιάς γιατί την αγαπάει πολύ «κυρία σε ευχαριστούμε πολύ που την έφτιαξες αλλά την άλλη φορά θέλουμε να ακούγονται οι δικές μας φωνές»



Εικόνα 22. Η δεύτερη ζωγραφιά του νηπίου. (Σοφία)

Σε αυτή τη ζωγραφιά ένα νήπιο έχει φτιάξει την καμηλοπάρδαλη που φυσάει. Έχει κατανοήσει την ιστορία και τα παθήματα της. Αυτή είναι η δεύτερη ζωγραφιά, την πρώτη δεν την έκανε τόσο καλά γιατί δεν μπορούσε και την έκρυψε στο συρτάρι της. Τη δεύτερη την έδειχνε με καμάρι, γιατί ήταν πιο σίγουρη και είχε κατανοήσει καλύτερα την ιστορία οπότε και την αποτύπωσε. Στην πρώτη φοβόταν μη την κορόιδευαν οι φίλες της και την έκρυψε.



Εικόνα 23.Ζωγραφιά νηπίου(Μιχάλης)

Αυτή είναι επίσης η δεύτερη ζωγραφιά του νηπίου, την πρώτη δεν ήθελε να τη δείξει αμέσως. Τη δεύτερη όμως την έδειξε στους φίλους του, στην παρέα του και καυχόταν και για τις λεπτομέρειες που έφτιαξε με τη βοήθεια του κολλητού του. Πολλά κοιτάζουν τις ζωγραφιές των διπλανών και παίρνουν ιδέες και ζωγραφίζουν πανομοιότυπα σχέδια , μερικά ξεφύλλιζαν τις σελίδες του παραμυθιού και αποτύπωναν σκηνές από εκεί.



Εικόνα 24. Ζωγραφιά νηπίου. (Μιχ2)

Η πρώτη ζωγραφιά είναι ένα σπίτι.

-«Τι έφτιαξες εδώ;»

-«Το σπίτι της καμηλοπάρδαλης και είναι μέσα αυτή... Μμμ... «Αυτό το σπίτι είναι δικό της και αυτή κρύβεται μέσα γιατί... δε θέλει... να , ντρέπεται...»



Εικόνα 25. Δεύτερη ζωγραφιά νηπίου. (Μιχ2)

. Στη δεύτερη ζωγραφιά το νήπιο έφτιαξε το χτυπημένο μάτι της ,σκόνταψε και το χτύπησε, «για αυτό και είναι κίτρινο και πρέπει να βάλει γυαλιά». Είναι στεναχωρημένη και σκέφτεται ότι πρέπει να τα φορέσει.

Τόσο από τις ζωγραφιές των παιδιών όσο και από τις απαντήσεις που έχουμε παραθέσει στο προηγούμενο ερώτημα φαίνεται ξεκάθαρα ότι τα παιδιά μετά την παρουσίαση της διαδραστικής ιστορίας συμμετείχαν παραπάνω τόσο με τον διάλογο όσο και με τις ζωγραφιές. Γίνεται κατανοητό με την αποτύπωση των στιγμιότυπων της ιστορίας, ότι έχουν καταλάβει ποιος είναι ο βασικός ήρωας αλλά και τι συνέβει στην ιστορία. Η διαδραστική ιστορία κράτησε το ενδιαφέρον τους αμείωτο αλλά και τους ώθησε να θέλουν να κάνουν τις δικές τους δημιουργίες. Επιπλέον τα παιδιά είχαν καταλάβει το λόγο που ο ήρωας έπρεπε να φορέσει τα γυαλιά του και να μην ντρέπεται για αυτά, αλλά και τα διάφορα στιγμιότυπα με τα οποία εξελίσσονταν η ιστορία. Επίσης μερικά ένιωσαν πιο σίγουρα για τον εαυτό τους και ενώ στην αρχή δίστασαν είτε γιατί δεν είχαν κατανοήσει καλά την ιστορία και δεν ήταν σίγουρα, είτε γιατί ντρέπόντουσαν πολύ. Μετά από την ψηφιακή ιστορία αποτύπωσαν με περισσότερο θάρρος και σιγουριά αυτά που κατανόησαν. Τα βοήθησε να αποκτήσουν αυτοεκτίμηση και αυτοπεποίθηση και να εκφραστούν πιο εύκολα και να ζωγραφίσουν με περισσότερες λεπτομέρειες αυτά που τους άρεσαν.

6. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η Αφήγηση είναι μια πράξη με την οποία τα άτομα επικοινωνούν και παρουσιάζουν προφορικά ή γραπτά μια σειρά αληθινών ή φανταστικών γεγονότων. Ως εκ τούτου προκύπτει ότι σε κάθε αφήγηση για να υπάρξει επικοινωνία βασική προϋπόθεση είναι να υπάρχουν τουλάχιστον δύο πρόσωπα: ένας πομπός - ο αφηγητής- και κάποιος στον οποίο απευθύνεται ο αφηγητής -τον αποδέκτη - της αφήγησης. Ο αφηγητής φροντίζει να δώσει στον αποδέκτη τις απαραίτητες πληροφορίες για τον τόπο, το χρόνο, τα πρόσωπα και τα πιθανά αίτια ενός συμβάντος. Η αφήγηση είναι μια καθημερινή διαδικασία μέσω της οποίας οι άνθρωποι λένε τις προσωπικές τους ενέργειες, όπως τα ταξίδια τους, γεγονότα που αφορούν τη δουλειά τους, τα μέρη που επισκέφτηκαν, τα άτομα που κάνουν παρέα κ. Στο Νηπιαγωγείο η αφήγηση χρησιμοποιείται στη γωνιά του παραμυθιού όπου μαζεύονται τα παιδιά και ο εκπαιδευτικός για να πουν το γνωστό “παραμύθι”. Η εξιστόρηση του παραμυθιού είναι μέρος της ρουτίνας του νηπιαγωγείου και πολλές φορές αποτελεί την εφόρμηση όλων των άλλων δραστηριοτήτων.

Η ψηφιακή αφήγηση(digital storytelling) προέκυψε από την ενσωμάτωση των πολυμέσων για την κάλυψη διαφόρων αναγκών των ατόμων όπως η επικοινωνία ,η αυτοέκφραση ,η διευκόλυνση της διδασκαλίας και η βελτίωση των δεξιοτήτων .Το δυναμικό αυτό εργαλείο(DST) μπορεί να χρησιμοποιηθεί για διαφορετικούς σκοπούς σε διαφορετικά πλαίσια είτε για προσωπική χρήση είτε εντός ομάδων. Έχει γίνει αποδεκτό ότι η ψηφιακή αφήγηση παρέχει ευκαιρίες για τη βελτίωση των δεξιοτήτων των μαθητών συμπεριλαμβανομένης της επίλυσης προβλημάτων, της συνεργασίας. Παρέχει κίνητρα για την επίτευξή της κριτικής σκέψης στο πλαίσιο της τυπικής εκπαίδευσης .Αναφέρεται ότι οι μαθητές μπορούν να βελτιώσουν το γραμματισμό τους (ψηφιακό, παγκόσμιο, οπτικό, ενημερωτικό) και άλλες ακαδημαϊκές δεξιότητες συμμετέχοντας στη διαδικασία του δικού τους σχεδιασμού, της δικής τους παρουσίασης, της δικής τους ψηφιακής αφήγησης με τον τρόπο που αυτοί θα επιλέξουν(Sarica,2015). Έχει προταθεί στους εκπαιδευτικούς να χρησιμοποιήσουν την ψηφιακή αφήγηση στο πλαίσιο της διδακτικής τους πρακτικής για να βοηθήσουν να γίνουν πιο κατανοητές οι αφηρημένες και δύσκολες έννοιες. Για το λόγο αυτό η ψηφιακή αφήγηση μπήκε στις τάξεις των νηπιαγωγείων, στην προσχολική εκπαίδευση για να διευκολύνει τη συζήτηση για ορισμένα θέματα μέσα από τη διαδικασία της ψηφιακής εξιστόρησης παραμυθιών. Αυτό το αφηγηματικό μέσο είναι ένα δυναμικό εργαλείο στη φαρέτρα των εκπαιδευτικών και στην νηπιακή ηλικία έρχεται να καλύψει τις ανάγκες των νηπίων που είναι διαφοροποιημένες σύμφωνα με την ηλικία τους. Οι ερευνητές αναφέρουν

ότι οι μαθητές μπορούν να βελτιώσουν τον αλφαριθμητισμό (ψηφιακό, παγκόσμιο, τεχνολογικό, οπτικό) και άλλες ακαδημαϊκές δεξιότητες. (Μουταφίδου, 2012)

Στο πρώτο ερευνητικό ερώτημα που ήταν: *“Ποια ήταν η επίδραση στην ανάπτυξη του λεξιλογίου των νηπίων της ψηφιακής ιστορίας;”*

Τα Ευρήματα συμφωνούν με αυτά μίας αντίστοιχη μελέτη δράσης (Stories,2015) που είχε ως στόχο να διεξάγει μία έρευνα που να περιλαμβάνει μεγάλο αριθμό εκπαιδευτικών και παιδιών προσχολικής ηλικίας. Οι ερευνητές, μελετητές, εκπαιδευτικοί σχεδίασαν σύμφωνα με την διδακτική εμπειρία τους και παρουσίασαν ψηφιακά έργα αφήγησης στα παιδιά. Παράλληλα με το κεντρικό στόχο που ήταν: να ενθαρρυνθεί ο ψηφιακός γραμματισμός και να προωθηθούν οι αφηγηματικές δεξιότητες των παιδιών με τη χρήση της τεχνολογίας προωθήθηκαν και άλλοι στόχοι.

Στην παρούσα έρευνα για να εξαχθούν συμπεράσματα έγινε σύγκριση των δύο συνεντεύξεων των νηπίων. Η πρώτη συνέντευξη ήταν μετά την αφήγηση του παραμυθιού και η δεύτερη συνέντευξη ήταν μετά την ψηφιακή αφήγηση του παραμυθιού στο διαδραστικό πίνακα. Τα λεκτικά δεδομένα που συλλέξαμε απομαγνητοφωνήθηκαν και παρατέθηκαν λίγο πιο πάνω στην ενότητα των ευρημάτων. Σύμφωνα με αυτά φαίνεται ότι :

- Ενώ αρχικά, στην πρώτη συνέντευξη τα νήπια απαντούν μονολεκτικά και χωρίς ιδιαίτερο ενδιαφέρον, μετά στην δεύτερη είχαν περισσότερο ενθουσιασμό.
- Κατά τη διάρκεια της προβολής της ψηφιακής ιστορίας ήταν πιο προσηλωμένα και αυτό αποτυπώνεται στη 2η συνέντευξη στο σημείο που λένε όλες τις λεπτομέρειες της ιστορίας ,για τον τρόπο που κινείται η ηρωίδα, για τις ενέργειες τη και την χαρακτηρίζει με διάφορα επίθετα όπως: “χαζούλα, ντροπαλή, ανόητη, γκαφατζού, επίμονη”
- Μιλάνε τόσο γρήγορα δείχνοντας αγωνία για να προλάβουν να τα πουν όλα, με όλες τις λεπτομέρειες, δείχνουν να μη θέλουν να τα διακόψει η ερευνήτρια, τα χέρια τους βοηθούν στη ροή της ιστορίας θέλοντας να δώσουν έμφαση σε αυτά που λένε. Ο λόγος τους είναι περιγραφικός, η ιστορία έχει ροή και συνάφεια και όλη η στάση του σώματος τους εκφράζει τον ενθουσιασμό τους.
- Το λεξιλόγιο που χρησιμοποιούν είναι πιο πλούσιο. Ήταν πιο μεστή η περιγραφή της ιστορίας και εξηγούσαν το γιατί δεν ήθελε η ηρωίδα δηλαδή η καμηλοπάρδαλη να βάλει γυαλιά και τι έπαθε π.χ.: «το βιβλίο που έλεγε για μία καμηλοπάρδαλη που δεν ήθελε να φορέσει τα γυαλιά της και έπεσε στο φίδι και μετά στο ρινόκερο αλλά στο τέλος τα έβαλε». Ο λόγος είχε ροή, συνέχεια και λογική και υπήρχε χρονική οργάνωση της ιστορίας ανάλογα με τα παθήματα της ηρωίδας.
- Ένα άλλο το νήπιο κατανόησε την ιστορία, κατάλαβε γιατί πρέπει να βάλει γυαλιά η καμηλοπάρδαλη και έβαλε και συμπέρασμα ότι πρέπει και ο ίδιος να φορέσει και τους δικούς του γυαλιούς. Επομένως όχι μόνο βελτιώθηκε ο τρόπος που αποτύπωσε την ιστορία, λέγοντας περισσότερες λέξεις αλλά η σκέψη του προχώρησε και λίγο παρακάτω. Εδώ σε αυτό το σημείο ικανοποιούνται και οι άλλοι στόχοι ,οι μικρότεροι σύμφωνα με την παραπάνω έρευνα(Stories,2015).
- Ενώ αρχικά το νήπιο αυτό δεν ήθελε να απαντήσει γιατί ήταν λίγο πιο συνεσταλμένο και όχι , τόσο σίγουρο για τις απαντήσεις μετά έχοντας δει την ψηφιακή ιστορία και οπτικοποιώντας την κάνει μια παρουσίαση με πάρα πολλές λέξεις και με μεγαλύτερη σιγουριά. Αυτό γίνεται γιατί νιώθει ασφάλεια και αναπτύσσει τις σκέψεις του και τις γνώσεις του.
- δεύτερη συνέντευξη τα νήπια έκαναν και προσθήκη δικών τους λέξεων που δεν υπήρχαν στην ιστορία. Πηγαίνουν την ιστορία λίγο παραπέρα για παράδειγμα «κοιτάει και λέει είμαι πιο όμορφη τώρα ναι ναι ναι» μάντεψε τι θα έλεγε η ηρωίδα αφού θα φορούσε τα

γυαλιά της. Επομένως η ψηφιακή ιστορία προσέφερε ερεθίσματα για να προχωρήσει λίγο παραπάνω όσον αφορά το λεξιλόγιο και την ανάπτυξη του.

- Τα πιο συνεσταλμένα και εσωστρεφή που δεν ήθελαν να μιλήσει και να συνεργαστούν μετά την οπτικοποίηση της ψηφιακής ιστορίας φαίνεται ότι ένιωσαν πιο σίγουρα , ανοίχτηκαν και εξωτερίκευσαν τις σκέψεις τους . Ένα νήπιο είπε τι του άρεσε

-«Εμένα μου άρεσε το τσιτάχ»

και τι κατάλαβε από αυτό που είδε και άκουσε

- « δεν ήθελε να βάλει τα γυαλιά της»

και τελικά τι έγινε στην ιστορία

-«το λιοντάρι κρυφά-κρυφά έβαλε Στην καμηλοπάρδαλη».

Περιέγραψε με πιο τρόπο έγινε αυτό «κρυφά».

Από τα παραπάνω είναι εμφανής η ανάπτυξη του λεξιλογίου μετά την ψηφιακή αφήγηση της ιστορίας. Οι απαντήσεις που δίνουν τα νήπια στην δεύτερη συνέντευξη αποδεικνύουν το γεγονός αυτό. Έχουν πρόθεση να πουν παραπάνω πράγματα για την ιστορία και χρησιμοποιούν περισσότερες λέξεις από ότι στην πρώτη συνέντευξη που έγινε μετά την απλή αφήγηση της ιστορίας. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών κυμαίνονται στα ίδια επίπεδα .Ελάχιστες είναι οι εξαιρέσεις των παιδιών που δεν δείχνουν ενδιαφέρον για τη διαδικασία αυτή όπως αυτή του Δημήτρη που μετά την πρώτη και τη δεύτερη συνέντευξη ζωγράφισε το συνινό και τους παίκτες του. Η φωτογραφία βρίσκεται στο παράρτημα(εικόνα 40). Αλλά τα περισσότερα παιδιά ακόμα και αυτά που στην πρώτη συνέντευξη δεν ήθελαν να συμμετέχουν ή ντρέπονταν ,στη δεύτερη μίλησαν και είπαν όλα όσα αποτυπώθηκαν στην μνήμη τους ,χρησιμοποιώντας πολλές λεπτομέρειες.

Μερικές δυσκολίες που αντιμετώπισε η ερευνήτρια ήταν ότι είχε διπλό ρόλο στο Ν2-δεύτερο τμήμα. Ήταν εκπαιδευτικός και ερευνήτρια ταυτόχρονα όσο πιο αποστασιοποιημένη και να ήταν , σίγουρα υπήρχε οικειότητα στο δικό της τμήμα, ενώ στα άλλα δύο τμήματα ήταν διαφορετικά. Επίσης το Ν3 δεν είχε διαδραστικό πίνακα και τα παιδιά τον είδαν πρώτη φορά. Αξίζει να σημειωθεί ότι υπήρξε μεγάλη περίοδος με τηλεκπαίδευση και τηλεκατάρτισης (λόγω covid19) και τα νήπια είχαν εξοικειωθεί με τα ψηφιακά εργαλεία και δεν τους έκαναν την αναμενόμενη εντύπωση. Όσα συμμετείχαν γιατί υπήρχαν και νήπια που δε συμμετείχαν καθόλου στην τηλεκπαίδευση. Το τμήμα της ερευνήτριας είχε δουλέψει πολύ με ψηφιακά εργαλεία και εφαρμογές από την προηγούμενη χρονιά, οπότε τα φετινά νήπια είχαν εκπαιδευτεί από πέρυσι πάρα πολύ, καθώς η ερευνήτρια είχε δουλέψει και άλλες εργασίες στην τάξη.

Τα παιδιά έδειξαν ενδιαφέρον να εργαστούν υπεύθυνα και ως ομάδα στο πλαίσιο της ομαδικής εργασίας που ανέλαβαν, και μέσω ομαδικών διαλόγων και ανταλλαγής ιδεών και πληροφοριών, έχει την ευκαιρία να βελτιώσουν την απόδοσή τους. Άλλωστε, στη διαδικασία της συνεργατικής μάθησης, τα παιδιά μπορούν να εκφραστούν αυθόρμητα, επειδή είχε δημιουργηθεί ένα φιλικό περιβάλλον και είχε καλλιεργηθεί μια θετική μαθησιακή στάση, επειδή είχε γίνει προσπάθεια να απαλλαχθούν από τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας και να στραφούν σε πιο σύγχρονη διδασκαλία και μάθηση. Ένας σημαντικός παράγοντας είναι η δημιουργία μιας φιλικής ατμόσφαιρας μεταξύ των ομάδων των μαθητών. Φυσικά, αξίζει να αναφερθεί ότι οι νέες τεχνολογίες έχουν συμβάλει σημαντικά στη διαδικασία χαλάρωσης και διασκέδασης των μαθητών στο σχολικό περιβάλλον.

Το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα ήταν: *“Ποια η συμβολή της χρήσης της ψηφιακής ιστορίας στην κατανόηση των βασικών στοιχείων της ιστορίας;”*. Τα δεδομένα που συλλέχθηκαν ήταν γραφικά, οι ζωγραφιές των παιδιών. Μετά από κάθε αφήγηση τα παιδιά έφτιαχναν τη δική

τους ζωγραφιά. Η εκπαιδευτικός ερευνήτρια κρατούσε σημειώσεις ,(με μολύβι)πάνω στις ζωγραφιές των παιδιών, παράλληλα κρατούσε και το δικό της ημερολόγιο.

Σύμφωνα με τη μελέτη που αναφέρουμε παραπάνω(Stories,2015)για να κατανοήσουν τα παιδιά προσχολικής ηλικίας ένα κείμενο, μια αφήγηση, οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν οπτικοακουστικά μέσα. Στη μελέτη αυτή έλαβαν μέρος τέσσερις χώρες και οι στόχοι ήταν μακροπρόθεσμοι. Οι κεντρικοί στόχοι ήταν:

- Η αναγνώριση της εκπαιδευτικής & διδακτικής που χαρακτηρίζει τις καλές πρακτικές της ψηφιακής εκπαίδευσης στην προσχολική εκπαίδευση.

Υποδεέστερη στόχοι του προγράμματος ήταν:

- Η ενθάρρυνση του γραμματισμού.
- Η προώθηση της αφηγηματικής δεξιότητας των παιδιών.
- Η προώθηση δεξιοτήτων των παιδιών και των εκπαιδευτικών στη χρήση της τεχνολογίας.

Αξίζει να σημειωθεί ότι η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση είναι ένα εναλλακτικό εργαλείο που βελτιώνει τον τρόπο έκφρασης των παιδιών στην τάξη του νηπιαγωγείου. Είναι μία δυναμική μέθοδος που δίνει στα παιδιά την ευκαιρία να δημιουργήσουν τη δική τους ψηφιακή ιστορία κάνοντας τους συγγραφείς στη διαδικασία της συγγραφής ενός βιβλίου. Οι ιστορίες αποτελούν τρόπο οργάνωσης της ανθρώπινης ιστορίας .Η ψηφιακή αφήγηση ορίζεται ως ο συνδυασμός της παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με τα εργαλεία πολυμέσων του εικοστού πρώτου αιώνα. Είναι μία διαδικασία που συνδυάζει τα ψηφιακά μέσα προκειμένου να εμπλουτίσει και να βελτιώσει γραπτές ή προφορικές ιστορίες. Αν και η αφήγηση δεν είναι κάτι νέο η ψηφιακή αφήγηση είναι μία καινοτομία(Sadik,2008).

Στη έρευνα αυτή φάνηκε στα παιδιά αξιοθαύμαστο ότι το βιβλίο είχε δημιουργηθεί από ζωγραφιές συμμαθητών τους και έδειξαν ότι τους άρεσε αυτό, ζήτησαν κάποια από αυτά να επαναλάβουν τη διαδικασία και με άλλα παραμύθια-ιστορίες. Επίσης τους έκανε εντύπωση η φωνή της δασκάλας ακουγόταν διαφορετική μέσω της αφήγησης από τον υπολογιστή σε σχέση με το πως ήταν από κοντά. Φαίνεται ότι με την χρήση του διαδραστικού πίνακα τα παιδιά είχαν μεγαλύτερο ενδιαφέρον για την ιστορία και ήθελαν να παρακολουθήσουν και να δουν τις ζωγραφιές με μεγάλη αγωνία. Ακόμη είναι ξεκάθαρο ότι τα νήπια που δεν ήθελαν να απαντήσουν στις ερωτήσεις που έγιναν με την απλή ανάγνωση της ιστορία, όταν η ιστορία παρουσιάστηκε μέσω του διαδραστικού πίνακα, ήθελαν να συμμετέχουν και να απαντήσουν σε ότι τους ρωτούσε η νηπιαγωγός. Τέλος φαίνεται ότι τα παιδιά άρεσε περισσότερο η ιστορία όταν προβλήθηκε στον πίνακα. Ορισμένα απάντησαν αρχικά ότι τους άρεσε η ιστορία όταν την διαβάζει η δασκάλα γιατί δεν μπορούσαν να ακούσουν καλά τα λόγια που είχε ο πίνακας. Ωστόσο μόλις η ερευνήτρια ρώτησε αν θα έφτιαχνε τον ήχο στην διαδραστική ιστορία ποιο θα τους άρεσε παραπάνω, όλα απάντησαν ότι θα τους άρεσε η ιστορία μέσω του διαδραστικού πίνακα.

Σε μια άλλη μελέτη(Sarica,2015) που πραγματοποιήθηκε σχετικά με το θέμα, σκοπός της ήταν να προσδιορίσει την επίδραση της ψηφιακής αφήγησης στην οπτική μνήμη και ικανότητες γραφής των μαθητών. Η έρευνα διεξήχθη σε διάστημα 13 εβδομάδων. Ως αποτέλεσμα, τα ευρήματα έδειξαν σημαντική βελτίωση όσον αφορά την ικανότητα οπτικής μνήμης και τις δεξιότητες γραφής των μαθητών και στις δύο πειραματικές ομάδες και ομάδες ελέγχου. Τα ευρήματα έδειξαν περαιτέρω ότι η ψηφιακή αφήγηση δημιούργησε μια σημαντική διαφορά στις δεξιότητες γραφής των μαθητών και ήταν παρόμοια με αυτή την έρευνα όπου τα γραφικά δεδομένα που συλλέχθηκαν έδειξαν ότι:

- Γίνεται κατανοητό ότι τα νήπια έχουν καταλάβει τόσο την ιστορία όσο και το ποιος είναι ο βασικός ήρωας της. Στην εικόνα 9 φαίνεται στην πρώτη ζωγραφιά ένας βαθμός κατανόησης της ιστορίας αλλά στη δεύτερη υπάρχει και η επιχειρηματολογία, ο λόγος που

έβαλε τα γυαλιά, δηλαδή τα παθήματά της, το γεγονός ότι σκόνταψε συνέχεια και έκανε γκάφες και λοιπές λεπτομέρειες.

- Ενώ αρχικά δεν ήθελαν να ζωγραφίσουν μετά έδειξαν σιγουριά και ζωγράρισαν με έντονα χρώματα όλες τις λεπτομέρειες. Για παράδειγμα στην πρώτη ζωγραφιά δεν θυμόντουσαν κάτι από την ιστορία αυτή π.χ. είπε ένα νήπιο: «φτιάχνω τα σχέδια μου, είναι πολλά...». Πήρε ξυλομπογιές και έφτιαξε κάτι σχέδια που ήθελε το ίδιο, στην δεύτερη πήρε μαρκαδόρους που γράφουν πιο έντονα, (έχοντας πλέον εμπιστοσύνη στον εαυτό του) έχει αποτυπώσει την καμηλοπάρδαλη σε μια από τις σκηνές της αφήγησης της ιστορίας με πολλές λεπτομέρειες και σε δυο σκηνές μέσα σε ένα (στο ίδιο εικόνα 10), έργο. Από αριστερά προς τα δεξιά δείχνει πως πρώτα σκόνταψε σε ένα δέντρο μπλε και μετά της έβαλε τα γυαλιά ο φίλος της το τσιτάχ και κοίταζε τα λουλούδια που φυτρώνουν και τη πασχαλίτσα που είναι τόσο μικρή παραδίπλα. Μέσα από την ζωγραφιά θέλει να αποτυπώσει το παραμύθι και να το φέρει στην σημερινή πραγματικότητα, την εποχή που διαβάστηκε, την άνοιξη.
- Μπορεί αρχικά να έδειχναν ότι δεν έχουν κατανοήσει την ιστορία έπειτα μετά τη ψηφιακή αφήγηση την αποτυπώνουν και κάνουν σύνδεση της ιστορίας με την σημερινή πραγματικότητα. Δηλαδή την εποχή του έτους, την ανθοφορία της φύσης και των συναισθημάτων τους. Για παράδειγμα στην εικόνα 11 το νήπιο κάνει την πρώτη ζωγραφιά άσχετη με το θέμα ενώ στη δεύτερη έχει ζωγραφίσει την καμηλοπάρδαλη που φοράει γυαλιά και είναι δίπλα από το λουλούδι που πλέον έχει καταφέρει να δει. Δηλαδή κατανόησε γιατί πρέπει να βάλει γυαλιά. Ο λόγος που έπρεπε να φορέσει γυαλιά εκτός από τις γκάφες και τα παθήματα της ήταν γιατί έπρεπε να δει την ομορφιά της φύσης, όπως για παράδειγμα το λουλούδι, μιας και ήταν άνοιξη και η φύση ήταν στα καλύτερα της.

Επομένως έκανε σύνδεση του λόγου που φόρεσε γυαλιά και το έφερε στα δεδομένα της εποχής, βάζοντας και το λουλούδι της άνοιξης..

Αυτή η διαδικασία κατασκευής ιστοριών με τη βοήθεια ψηφιακών εργαλείων όπως αυτό που χρησιμοποιήθηκε στην παρούσα έρευνα, το storyjumper, βοήθησε στη βελτίωση των ψηφιακών δεξιοτήτων των νηπίων και στην κατανόηση των βασικών στοιχείων της ιστορίας. Η πρόκληση ήταν πολύ μεγάλη λόγω της μικρής ηλικίας των συμμετεχόντων. Για να ζωντανέψουν αυτές οι ψηφιακές πρακτικές στην τάξη, πρέπει να αλλάξει η στάση των εκπαιδευτικών προς τις νέες τεχνολογίες και να εξοπλιστούν οι τάξεις με ψηφιακά μέσα όπως π.χ. οι διαδραστικοί πίνακες. Τα παιδιά γεννιούνται σε μία κοινωνία που κυριαρχείται από ψηφιακά Μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Αυτά χαρακτηρίζονται ψηφιακοί ντόπιοι ενώ οι μεγαλύτεροι σε ηλικία ψηφιακοί μετανάστες. Συμπερασματικά τα μικρά παιδιά έχουν μεγαλύτερη ευκολία με τους υπολογιστές και τις συσκευές γενικότερα στο σπίτι ή στο σχολείο.

Για αυτό σε αυτή την έρευνα, οι μαθητές του νηπιαγωγείου δημιουργούν τις αφηγήσεις τους χωρίς ιδιαίτερη δυσκολία καθοδηγούμενοι από τον εκπαιδευτικό ερευνητή. Αυτές οι δεξιότητες και οι πρακτικές θα αποδειχθούν ανεκτίμητες καθώς οι μαθητές αναπτύσσουν τις δεξιότητες και τις ικανότητες που απαιτούνται για την επικοινωνία τώρα και στο μέλλον. Στο μέλλον, αυτές οι πρακτικές μπορεί να βοηθήσουν στην αύξηση του κινήτρου των μαθητών να μάθουν και να αυξήσουν την επιθυμία τους να ολοκληρώσουν τις ψηφιακές τους ιστορίες καθώς χρησιμοποιούν μια ποικιλία πολυτροπικών εργαλείων κατά την εργασία με κείμενο, εικόνες κινούμενες και μη, ήχο, δημοσίευση στο διαδίκτυο, σαρωτές, ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές, βιντεοκάμερες, μουσική και ηχητικά εφέ.

Για να γίνει αυτό το μοντέλο επιτυχές στην τάξη, υπάρχει ανάγκη για στοχευμένη επαγγελματική εξέλιξη, καθώς και σε χρόνο και σε εύρος για τους εκπαιδευτικούς να δοκιμάσουν από κοινού αυτό το έργο με τους μαθητές. Απαιτείται στοχευμένη επαγγελματική ανάπτυξη για να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να αναπτύξουν τις δεξιότητες που απαιτούνται για την κατανόηση και τη χρήση αυτών των εργαλείων, αλλά και την

προθυμία να παίξουν και να εξερευνήσουν χρήσεις από μόνοι τους. Τα μοντέλα καθοδήγησης και μαθητείας είναι επίσης μια σημαντική πτυχή αυτής της εργασίας καθώς η κουλτούρα της τάξης και του κέντρου πρώιμης παιδικής ηλικίας δημιούργησε ένα χώρο στον οποίο δόθηκε άδεια σε μαθητές και εκπαιδευτικούς να μάθουν, να εξερευνήσουν και να παίξουν.

Υπάρχει επίσης μεγάλη ανάγκη για έρευνα και διερεύνηση της χρήσης αυτών των τεχνολογικών εργαλείων και πρακτικών σε εκπαιδευτικά πλαίσια παιδικής ηλικίας σε πραγματικό κόσμο. Η αποτυχία παροχής καθοδήγησης ή επαγγελματικής εξέλιξης στους εκπαιδευτικούς της πρώιμης παιδικής ηλικίας σε αυτό το έργο προσθέτει ένα ψηφιακό χάσμα στο οποίο οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές δεν έχουν δίκαιη πρόσβαση σε αποτελεσματικές οδηγίες χρήσης της τεχνολογίας για αυθεντικούς σκοπούς και προσωπική ενδυνάμωση.

Υπάρχουν αρκετοί περιορισμοί σε αυτήν την εργασία καθώς πρέπει να λάβουμε υπόψη τον πληθυσμό στον οποίο βρίσκεται η μελέτη μας. Πρέπει επίσης να διερευνήσουμε περαιτέρω το ρόλο της συνεργατικής μάθησης και αναθεώρησης σε αυτήν την εργασία. Υπάρχει επίσης η επιθυμία να κατανοηθεί ο ρόλος αυτών των ιστοριών και των ψηφιακών ομολόγων τους ως νόμισμα μέσα και έξω από την τάξη. Η μελλοντική έρευνα θα επικεντρωθεί στη σημασία της ανάληψης κινδύνου στο να μοιραστεί κανείς τις αφηγήσεις του με άλλους, ενώ ταυτόχρονα θα δημιουργήσει την ανθεκτικότητα και τη συμμετοχή των μαθητών ως συγγραφέων σε μια κοινότητα. Περαιτέρω ανάλυση και αναφορά θα αποσυσκευάσει αυτούς τους περιορισμούς και τις ερωτήσεις, αλλά αυτά τα αποτελέσματα παρέχουν μια εικόνα για το ρόλο της ταυτότητας και της φωνής στην αφήγηση, καθώς και την επίδραση στην οποία τα κινούμενα σχέδια ή τα οπτικά στοιχεία βοηθούν στην παρακίνηση της διαδικασίας γραφής.

7. ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ

Στο Αναλυτικό Πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου(Οδηγός Νηπιαγωγού,2008), στον άξονα «Παιδί και Υπολογιστή» αναφέρεται το γεγονός ότι στις σημερινές κοινωνίες τα μικρά παιδιά στην καθημερινή τους ζωή έρχονται σε επαφή με ένα εύρος τεχνολογικών επιτευγμάτων. Η τεχνολογία έχει επιφέρει τόσο στην εργασία όσο και στην καθημερινότητα όλων, μικρών και μεγάλων, θεμελιακές αλλαγές. Ο σημερινός πολίτης, ο «digital citizen» είναι ο πολίτης που είναι ικανός να παίρνει αποφάσεις και να είναι σε μια διαρκή αναζήτηση της γνώσης, να μαθαίνει πώς να μαθαίνει. Τα παιδιά σε αυτή την κοινωνία, με την συνεχή εξέλιξη και τις τρέχουσες τεχνολογικές αλλαγές είναι οι «ψηφιακοί ντόπιοι» και οι μεγαλύτεροι(δηλαδή οι εκπαιδευτικοί) οι «ψηφιακοί τουρίστες».

Όσο τα εκπαιδευτικά δεδομένα τρέχουν με ταχύτητα φωτός ,θα λέγαμε ότι οι μικροί μαθητές θα ακολουθούν την λάμψη αυτή και αυτό θα γίνεται με χαρά ,ενθουσιασμό και ίσως ατομική συνεισφορά σε όλο αυτό δείχνοντας το δρόμο και καινοτομώντας. Αυτό οδηγεί στο συμπέρασμα ότι τα παιδιά θα είναι έτοιμα με τις απροσδόκητες τεχνολογικές αλλαγές και τα σύγχρονα επιτεύγματα. Αλλά οι εκπαιδευτικοί θα είναι; Και πώς μπορούμε να το γνωρίζουμε αυτό; Πρέπει να σχεδιαστούν αρκετές έρευνες που να δίνουν απαντήσεις στα ερωτήματα αυτά σε σχέση με την ετοιμότητα των εκπαιδευτικών στα νέα εκπαιδευτικά δεδομένα και την ένταξη των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση. Το κενό που υπάρχει στα ερευνητικά δεδομένα πρέπει να βρεθεί και να συμπληρωθεί με καινούργιες έρευνες. Αυτό επιχειρήθηκε και στην παρούσα έρευνα και έγινε μια προσπάθεια να τεθούν καινοτόμα ερευνητικά ερωτήματα(πιο πάνω)και να ερευνηθούν.

Τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας στα νήπια έδειξαν ότι είχαν μεγάλη χαρά και αποδέχθηκαν το καινούργιο ψηφιακό εργαλείο, το storyjumber. Τους άρεσε πάρα πολύ, έμαθαν αμέσως τι κάνει , πως δουλεύει, τις λειτουργίες του και το λόγο για τον οποίο

επιλέχθηκε. Ζήτησαν να επαναλάβουν τη διαδικασία εγγραφής φωνής, «να γράψουν» τις δικές τους φωνές δηλαδή να τις ηχογραφήσουν και να τις ακούσουν. Μερικά άλλα νήπια ζήτησαν μετά το τέλος της έρευνας να επαναλάβουν τη διαδικασία με ένα άλλο παραμύθι. Αυτό δίνει ένα τόνο αισιοδοξίας και θετικότητας ως προς την έρευνα στο χώρο της προσχολικής εκπαίδευσης. Τα νήπια δείχνουν τον δρόμο έτσι ώστε οι εκπαιδευτικοί να ξεκινήσουν να εργάζονται στο χώρο έρευνας δίχως δισταγμό και με θετική σκέψη και αγάπη προς τον τομέα αυτό.

Ωστόσο αξίζει να σημειωθεί ότι έχουν πραγματοποιηθεί αρκετές έρευνες στο χώρο της Προσχολικής εκπαίδευσης αλλά αυτό θα πρέπει να συνεχιστεί και να βρεθούν τα κενά σημεία, αυτά που υπάρχουν στη βιβλιογραφία και να δοθούν κίνητρα έτσι ώστε να καλυφθούν από νέους ερευνητές.

Η αισιοδοξία και η αγάπη κινούν τα νήματα στην Προσχολική εκπαίδευση, τα νήπια δείχνουν το δρόμο προς την εξέλιξη και οι εκπαιδευτικοί ως άλλοι επιστήμονες πρέπει να χαράξουν πορεία. Μια πορεία προς την εξερεύνηση, την έρευνα, την εξέλιξη και την αναζήτηση.

Ξεκινώντας το δρόμο του ταξιδιού ο ερευνητής έρχεται στα λόγια του Καβάφη και σκέφτεται το ποίημα του : «Σαν βγεις στον πηγαιμό για την Ιθάκη, να εύχεσαι να είναι μακρύς ο δρόμος, γεμάτος περιπέτειες, γεμάτος γνώση...»

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α

Σχέδια με πλαστελίνη.



Εικόνα 26. Σχέδια με πλαστελίνη μετά την ανάγνωση του παραμυθιού.(Χρύσα)



Εικόνα 27. Σχέδια με πλαστελίνη. (Ιωάννα)

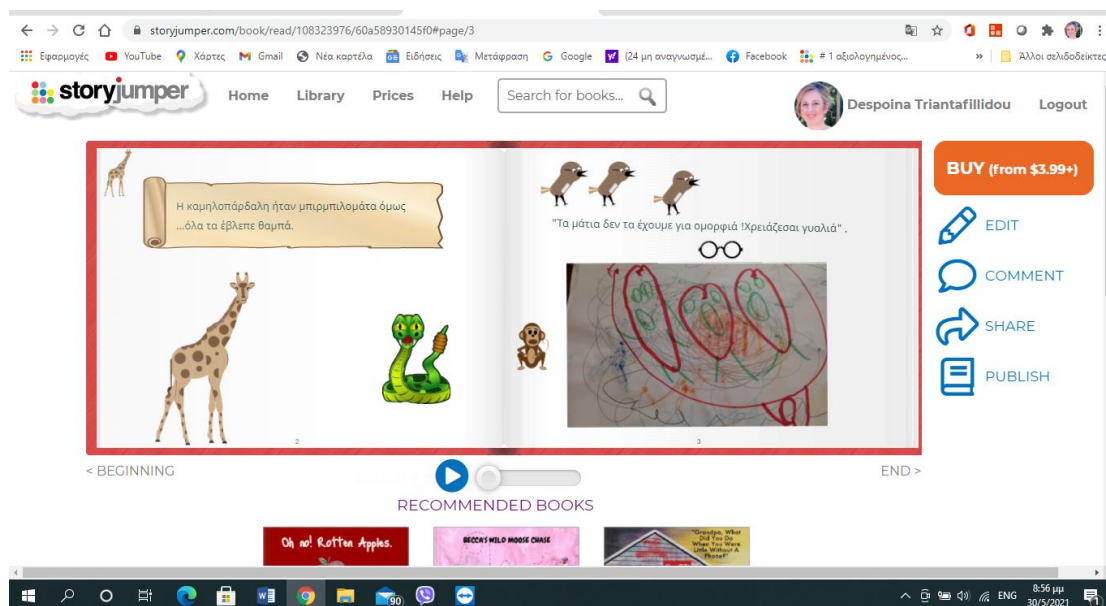
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β

Ολόκληρο το παραμύθι είναι διαθέσιμο στην ψηφιακή βιβλιοθήκη της ερευνήτριας και συγκεκριμένα στον σύνδεσμο <https://www.storyjumper.com/library/my> . Παρακάτω, παρατίθενται κάποιες από τις εικόνες του παραμυθιού;

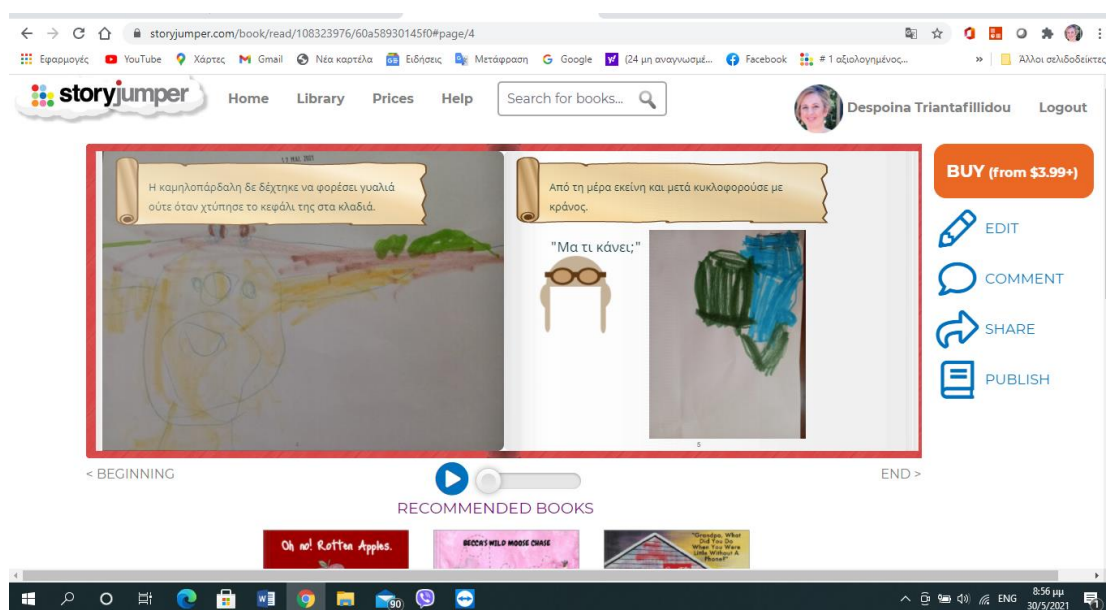
A screenshot of a digital book cover on the StoryJumper website. The book is titled "Η καμηλοπάρδαλη που δεν έβλεπε καλά." (The camel that didn't see well) by Δέσποινα Τ. The cover features a drawing of a camel. To the right of the book, there are interactive options: "BUY (from \$3.99+)", "EDIT", "COMMENT", "SHARE", and "PUBLISH". The user's name, Despoina Triantafyllidou, is visible in the top right corner. The bottom of the screenshot shows a Windows taskbar with various application icons and system information like the time (8:55 μμ) and date (30/5/2021).

Εικόνα 28. Εξώφυλλο ψηφιακού βιβλίου.

Η ψηφιακή αφήγηση και τα οφέλη της στην ανάπτυξη του λεξιλογίου στα παιδιά της νηπιακής ηλικίας (4-7 ετών) στο Νηπιαγωγείο

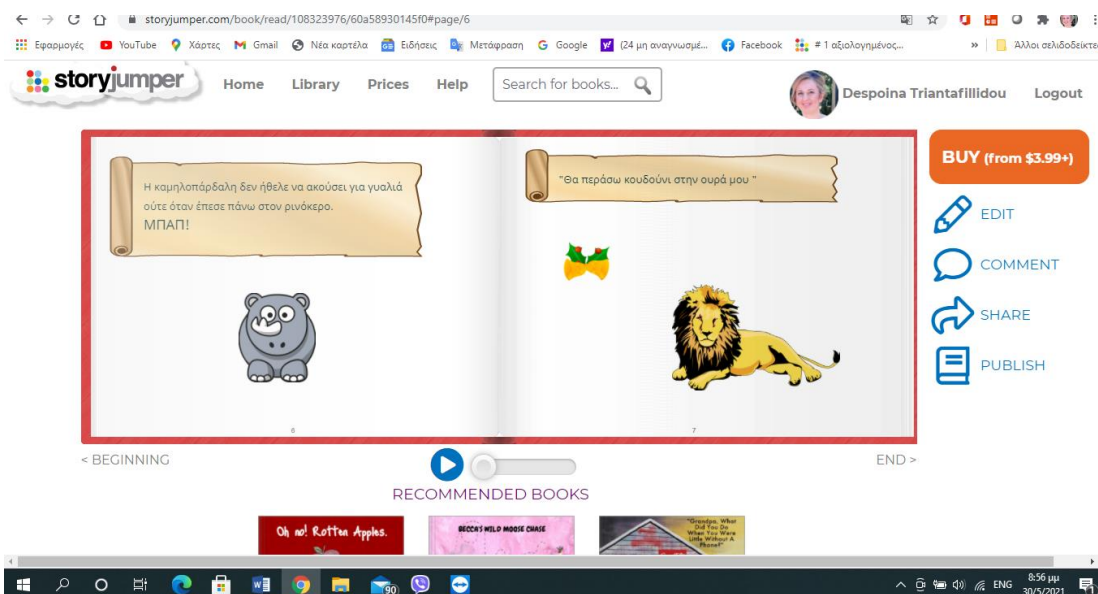


Εικόνα 29.1η ψηφιακή σελίδα παραμυθιού.

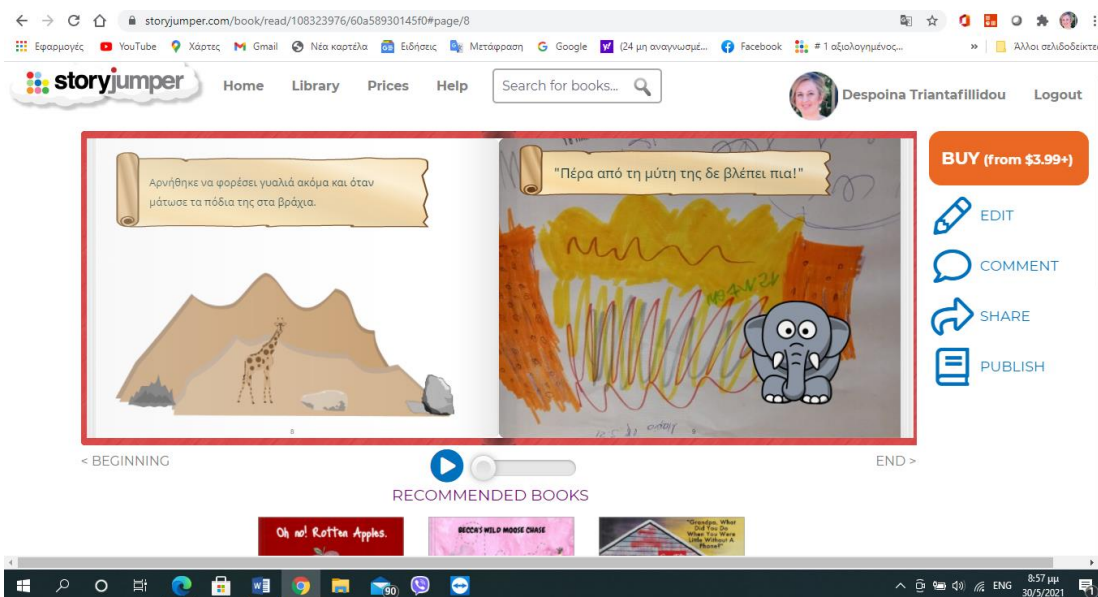


Εικόνα 30.2η ψηφιακή σελίδα παραμυθιού.

Η ψηφιακή αφήγηση και τα οφέλη της στην ανάπτυξη του λεξιλογίου στα παιδιά της νηπιακής ηλικίας (4-7 ετών) στο Νηπιαγωγείο

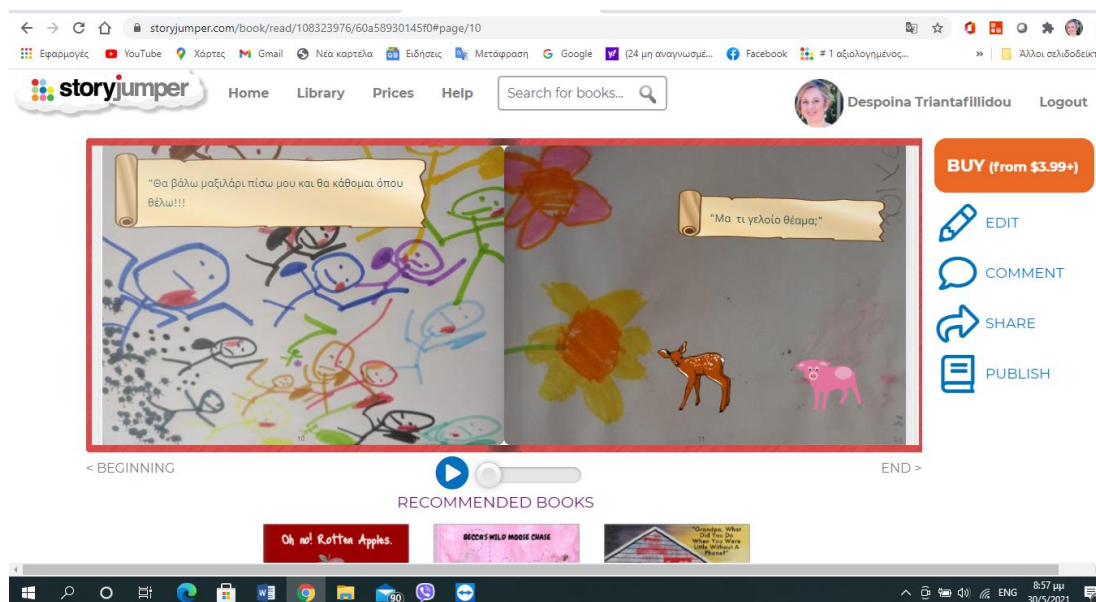


Εικόνα 31.3η ψηφιακή σελίδα παραμυθιού.

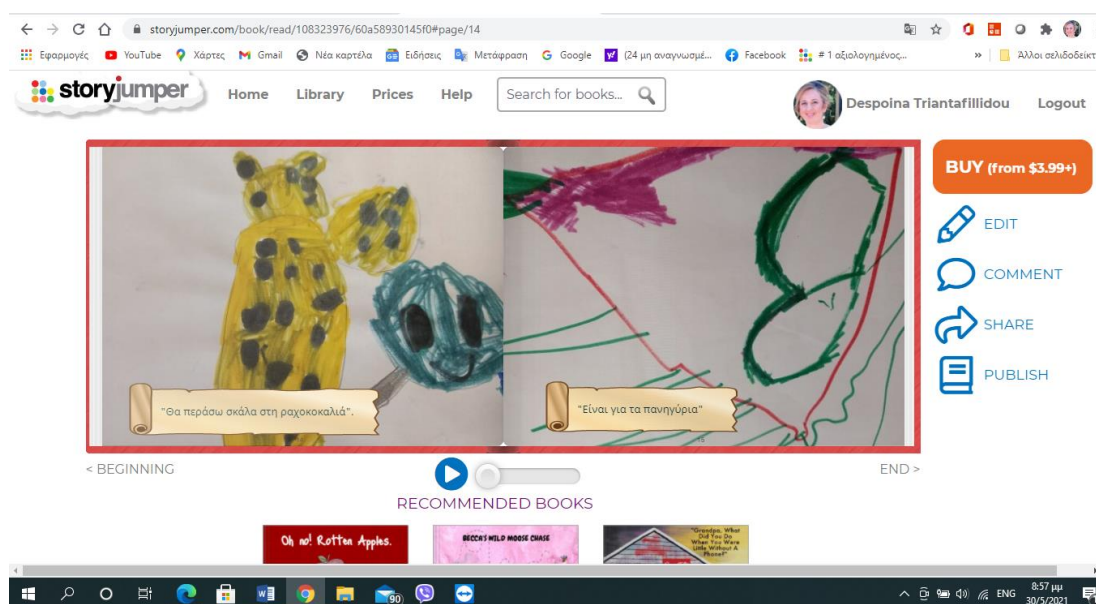


Εικόνα 32.4η ψηφιακή σελίδα παραμυθιού.

Η ψηφιακή αφήγηση και τα οφέλη της στην ανάπτυξη του λεξιλογίου στα παιδιά της νηπιακής ηλικίας (4-7 ετών) στο Νηπιαγωγείο

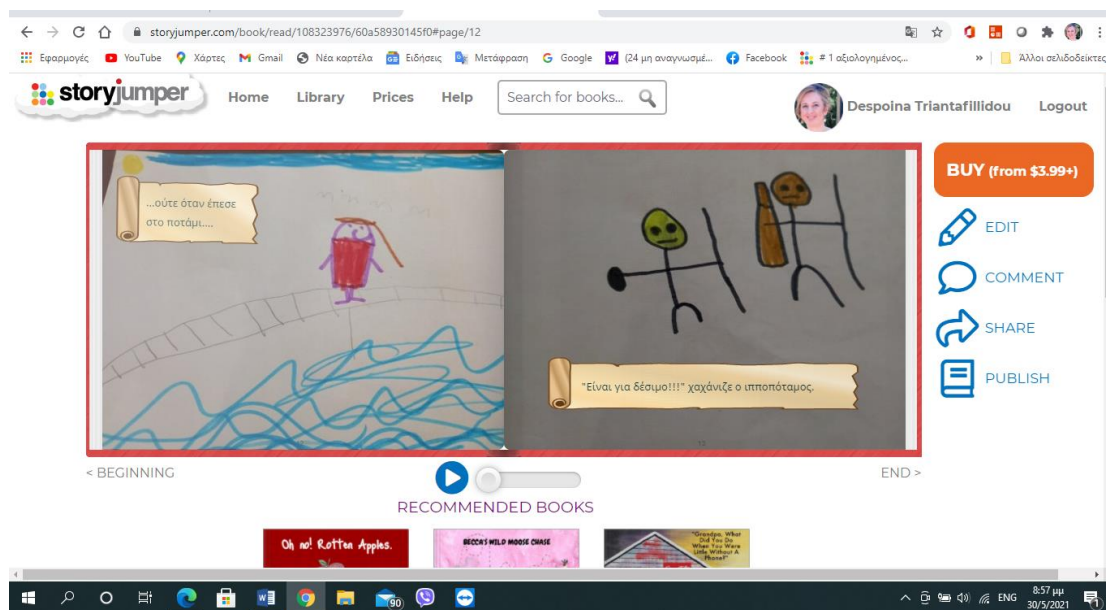


Εικόνα 33.5η ψηφιακή σελίδα παραμυθιού.

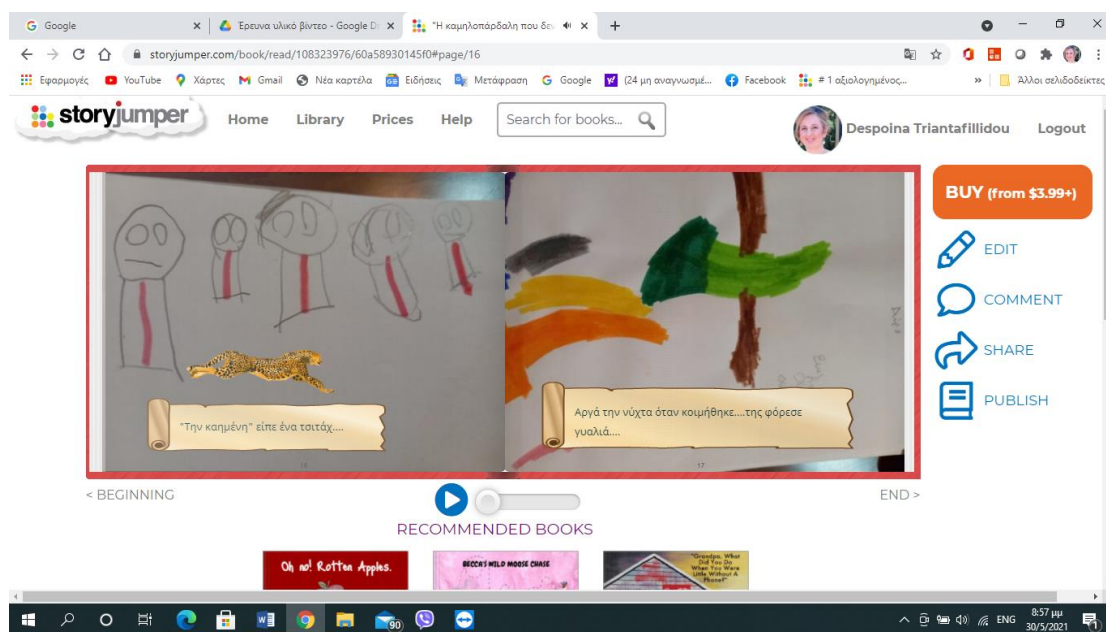


Εικόνα 34.6η ψηφιακή σελίδα παραμυθιού

Η ψηφιακή αφήγηση και τα οφέλη της στην ανάπτυξη του λεξιλογίου στα παιδιά της νηπιακής ηλικίας (4-7 ετών) στο Νηπιαγωγείο

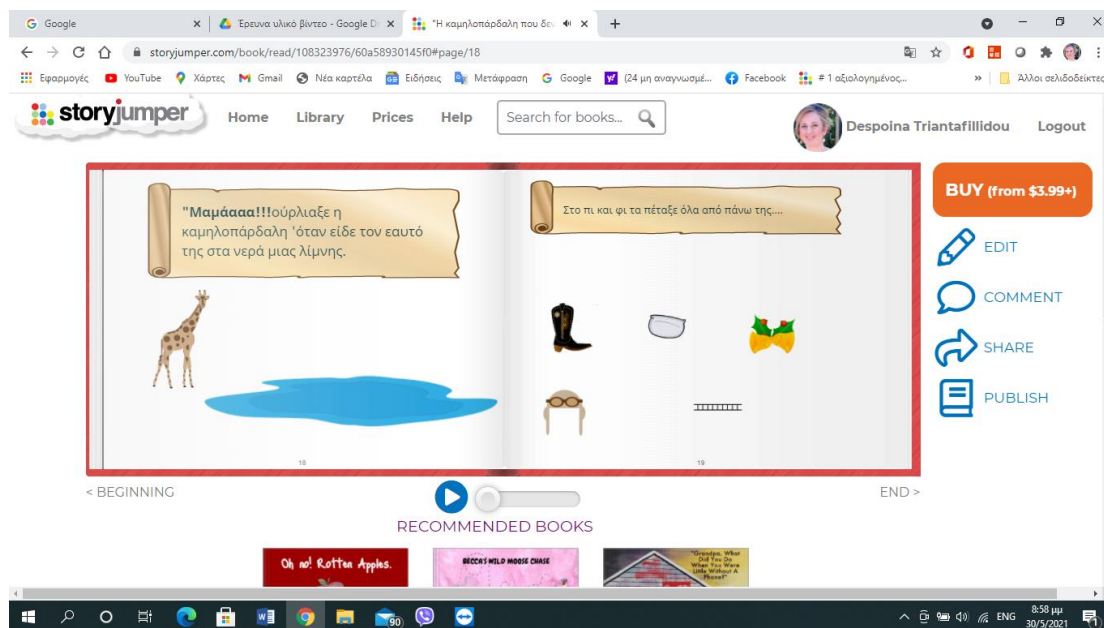


Εικόνα 35.7η ψηφιακή σελίδα παραμυθιού

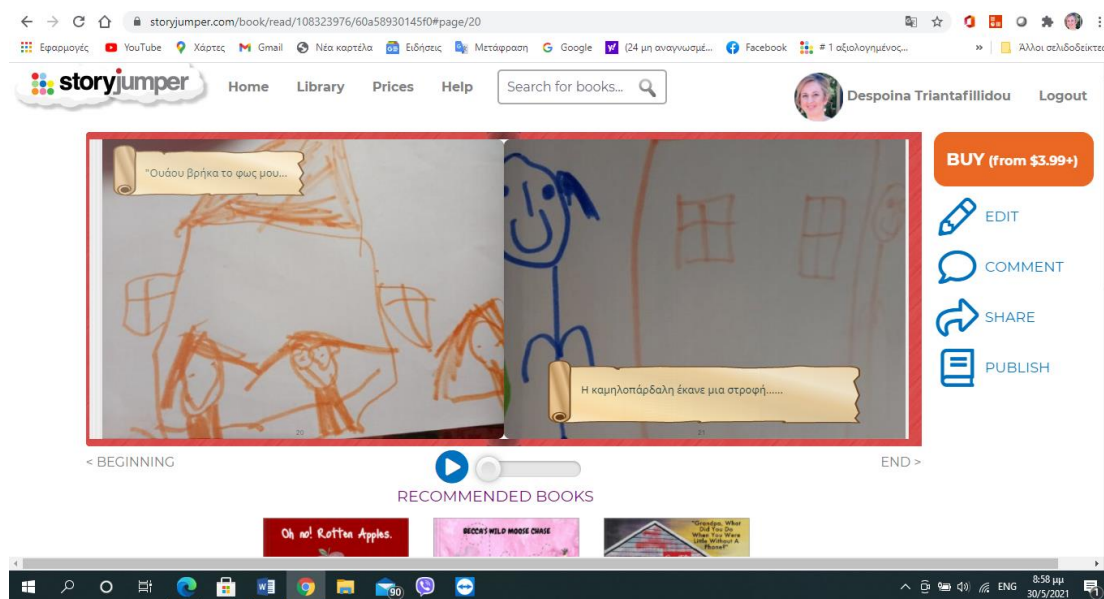


Εικόνα 36.8η ψηφιακή σελίδα παραμυθιού.

Η ψηφιακή αφήγηση και τα οφέλη της στην ανάπτυξη του λεξιλογίου στα παιδιά της νηπιακής ηλικίας (4-7 ετών) στο Νηπιαγωγείο

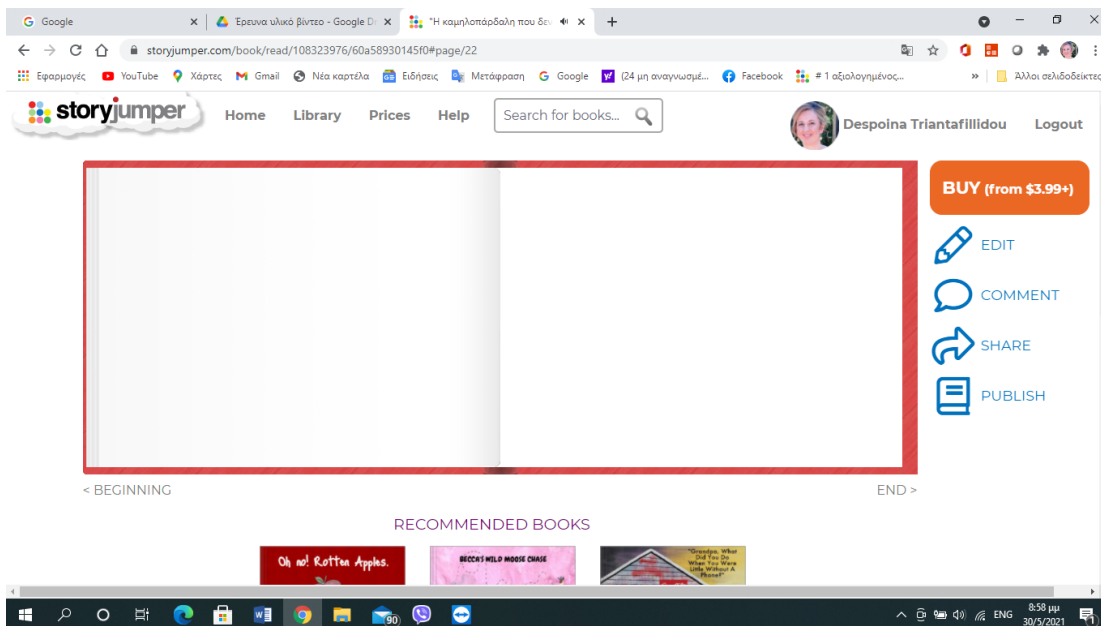


Εικόνα 37.9η ψηφιακή σελίδα παραμυθιού

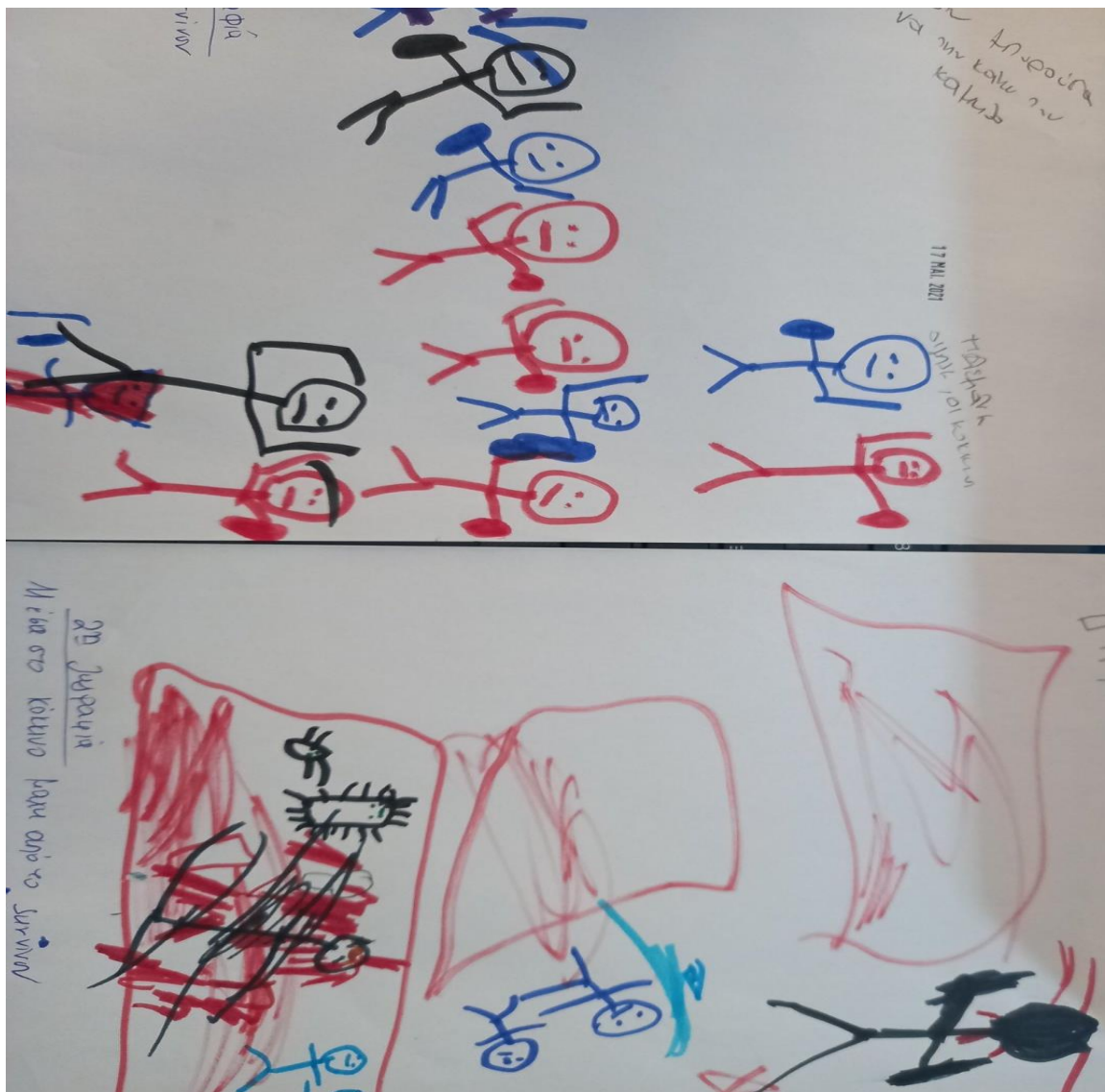


Εικόνα 38.10η ψηφιακή σελίδα παραμυθιού

Η ψηφιακή αφήγηση και τα οφέλη της στην ανάπτυξη του λεξιλογίου στα παιδιά της νηπιακής ηλικίας (4-7 ετών) στο Νηπιαγωγείο



Εικόνα 39.11η και τελευταία ψηφιακή σελίδα παραμυθιού.



Εικόνα 40. Η ζωγραφιά του Δημήτρη. Έχει φτιάξει το survivor, τους παίκτες του. Κόκκινοι εναντίων μαύρων και μπλε.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Γ

1ο μέρος ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ-ΑΠΟΜΑΓΝΗΤΟΦΩΝΗΣΗ

Α ΦΑΣΗ-Ανάγνωση ιστορίας

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ

Τμήμα 2

1η απάντηση

Παναγιώτης:

Ε- Τι έλεγε η ιστορία;

Π-Έλεγε για το ...μμμμ φίδι, όχι έλεγε για την καμηλ.. καμηλ.. καμηλοπάρδαλη, είχε μυωπία και είχε βάλει γαλότσες, κουδούνι, μπότες και μια σκάλα, σωσίβιο, μπότες, μαξιλάρια, τι άλλο μμμ ;

Ε: -Γιατί τα έβαλε όλα αυτά;

Α:-Γιατί δεν έβλεπε και είχε πέσει πάνω στους κάκτους.

Ε:- Εσύ τώρα τι φτιάχνεις;

Α:-Εγω τώρα έφτιαξα ένα φίδι τεράστιο.

Απάντηση 2 Μελ1:

Ερώτηση : -Μελέτη τι έχεις φτιάξει;(την ώρα της συνέντευξης φτιάχνει με την πλαστελίνη κάτι)

Α-τούρτα

Ε -Τι έλεγε το παραμύθι;

Απάντηση Μ :Για την καμηλοπάρδαλη

Ε- Τι έκανε η καμηλοπάρδαλη;

Α- Δεν ήθελε να φορέσει γυαλιά ποτέ.

Ε- Γιατί;

Α-Επειδή δεν έβλεπε καλά , δεν της άρεσε να φοράει γυαλιά ποτέ.

Ε- Τι έκανε;

Α- Φόρεσε μαξιλάρι , κουδούνι , κράνος και σωσίβιο

Ε- Σου άρεσε;

Α -Πολύ.

Απάντηση 3 Δημήτρης

Ε-Τι έχεις φτιάξει;

Π-Τον ελέφαντα

Ε-Που ήταν ο ελέφαντας;

Π:-Πήγαινε στην καμηλοπάρδαλη να της φορέσει γυαλιά.

-Γιατί;

Π-Γιατί.....μμ.. Δεν έβλεπε.

Απάντηση 4 Όλγα

Ε-Ποιο παραμύθι είπαμε;

Π-Τον ελέφαντα.. Την καμηλοπάρδαλη

Ε-Τι έκανε η καμηλοπάρδαλη;

Π-Δεν έβλεπε .

Ε-Και τι έκανε στο παραμύθι;

Π- Η καμηλοπάρδαλη πήγε ΕΕΕ!!Ο ελέφαντας πήγε στην καμηλοπάρδαλη για να της δώσει τα γυαλιά και .. μετά δεν ήθελε και σας έφτιαξα με πλαστελίνη ένα ελεφαντάκι.

Απάντηση 5 Παύλος

Ε-Τι φτιάχνεις;

Π- Ένα φίδι με πανοπλία ...και θα φτιάξω και ένα λιοντάρι....

Ε-Ποιο παραμύθι διαβάσαμε;

Π-Με τα ζώα.

Ε-Το παραμύθι μας για ποιο ζωάκι μιλούσε;

Π-Εγώ φτιάχνω ένα πολεμικό φίδι.

Ε-Γιατί μιλούσε το παραμύθι μας ;

Π-Για την καμηλοπάρδαλη;;;

Ε-Τι έκανε αυτή;

Π-Αυτή φορούσε πάρα πολλά πράγματα

Ε-Γιατί τα φορούσε ;

Π- ..γιατί ήταν.. ήθελε να γίνει πιο γενναία αλλά έκανε κάτι λάθος

Και μετά τα έβγαλε .

Απάντηση 6 Μάριος

Ε-Για ποιο ζωάκι μιλούσε το παραμύθι;

Π-Όλα τα ζωάκια ήθελα να τα κάνω , όλα μου άρεσαν πολύ αλλά δεν πρόλαβα .

Ε-Για ποιο ζωάκι μιλούσε;

Π-Για την καμηλοπάρδαλη. Φόραγε κάτι πράγματα (βαριέται ...) αλλά μετά είδε τον εαυτό της στο νερό και τρελάθηκε και τα έβγαλε .

Απάντηση 7 Βαγγέλης

Ε-Πως το λέγαν το παραμύθι;

Π-Δεν ΞΕΡΩ

Ε-Γιατί μιλούσε το παραμύθι;

Π-Για τα ζώα

Απάντηση 8 Βασίλης

Ε- γιατί μιλούσε το παραμύθι;

Π- Για ένα ζωάκι, την καμηλοπάρδαλη .

Ε-Ποιο ζωάκι;

Π-Την καμηλοπάρδαλη .

Ε-Και μετά τι έκανε η καμηλοπάρδαλη;

Π-Δεν ήθελε να φορέσει γυαλιά. ΜΜΜ Γιατί δεν έβλεπε καλά.

Ε-Και μετά;

Π-Φόρεσε μπότες ,μαξιλάρι, σωσίβιο, σκάλα και πράγματα.

Απάντηση 9 Δήμητρα

Ε-Πως το έλεγαν το παραμύθι μας;

Π- Η καμηλοπάρδαλη που δεν έβλεπε.

Ε-Τι έγινε;

Π-Σκόνταψε σε ένα φίδι...και μετά χτύπησε τα πόδια της ,(και μετά..) ήρθε μια μαϊμού και της είπε να φορέσει γυαλιά.

Απάντηση 10 Θεοδώρα

Ε-Πως το λέγανε το παραμύθι;

Π-Η καμηλοπάρδαλη που δεν έβλεπε.

Ε-Ήταν ωραίο;

Π-Ναι...

Ε-Τι έκανε η καμηλοπάρδαλη;

Π-Σκόνταψε σε ένα φίδι.(ντρεπόταν και σταμάτησε...0

Απάντηση 11 Χρύσα

Ε-Τι έχεις φτιάξει;

Π-Έφτιαξα μια καμηλοπάρδαλη.

Ε-Το παραμύθι γιατίμίλαγε;

Π-Το παραμύθι έλεγε για μια καμηλοπάρδαλη που δεν έβλεπε καλά.(ήξερε αλλά είναι πολύ ντροπαλό παιδί.)

Απάντηση 12 Βασίλης

Ε-Πως το λέγανε το παραμύθι;

Π-Το παραμύθι που έβαλε τους σκορπιούς του και δεν ξέρω....

Απάντηση 13 Ιωάννα

Ε-Πως το λέγανε το παραμύθι;

Π-.....

Ε-Τι έφτιαξες;

Π-Έχω φτιάξει μια καμηλοπάρδαλη και έχω βάλει χρώματα. Σκόνταψέ πάνω στα κλαδιά γιατί δε έβλεπε καλά και έβαλε μαξιλάρι , σωσίβιο και άλλα πράγματα γιατί δεν ήθελε να βάλει τα γυαλιά της , ντρεπόταν αλλά τα έβαλε στο τέλος.

Απάντηση 14 Φάνης

Ε-Τι θέλεις να μας πεις για την ιστορία;

Π -Δεν ήθελε να βάλει τα γυαλιά της και σκόνταψε στο φίδι και μετά έβαζε πράγματα πολλά ,.....αλλά μετά τα έβαλε.

Απάντηση 15 Θεοφανία

Ε-Πως λεγόταν το παραμύθι;

Π-Η καμηλοπάρδαλη

Ε-Και τι έλεγε;

Π-Δεν ήθελε με τίποτα να βάλει τα γυαλιά της .

Ε-Και μετά;

Π-Σκόνταξε σε ένα κλαδί και μετά έβαλε και κράνος , μαξιλάρι, ...και άλλα πράγματα

Ε-Και μετά;

Π-Μετά τα έβαλε .

Απάντηση 16 Άρτεμις

Ε-Τι έλεγε το παραμύθι;

Π-Για ένα ζωάκι

Ε-Πως το λέγανε ;

Π-Η καμηλοπάρδαλη δεν έβλεπε καλά

Ε-Και μετά;

Π-Μετά σκόνταψε

Ε-Κι μετά;

Π-Μετά έβαλε γυαλιά γιατί είδε τον εαυτό της στα νερά.

.

Απάντηση 17

Μελέτης

Ε- Τι έλεγε η ιστορία;

Π-(σιωπή)

Τμήμα 2.

2^η Συνέντευξη

1 Θεοδώρα

Ε-Σου άρεσε το παραμύθι;

Π- Ναι.

Ε- Ποιο σου άρεσε περισσότερο το ψηφιακό ή το βιβλίο Με τις εικόνες;

Π- το βιβλίο με τις εικόνες.

2 Θεοφανία

Ε-Σου άρεσε το παραμύθι;

Π -Ναι

Ε- Ποιο σου άρεσε περισσότερο το ψηφιακό παραμύθι Το βιβλίο με τις εικόνες;

Π- Το βιβλίο

Ε-Γιατί σου άρεσε περισσότερο το βιβλίο;

Π-Γιατί είχε και ένα, Είχε και ένα φίδι.

Ε- Το άλλο δεν είχε φίδι;

Π- Είχε φίδι αλλά είχε και μία καμηλοπάρδαλη

Ε-Ποιο σου άρεσε περισσότερο το βιβλίο ή το ψηφιακό που είδαμε στον πίνακα;

Π-Μμμμμ και τα δύο

Ε- κάποιος θα σου άρεσε περισσότερο, Για πες μας ποιος σου άρεσε περισσότερο;

Μου άρεσε το βιβλίο γιατί η καμηλοπάρδαλη δεν ήθελε να φορέσει γυαλιά, και μετά έβαλε, και εγώ θέλω να βάλω γυαλιά, μου αρέσουν τα γυαλιά, τα βλέπω καλύτερα. Και δεν θυμάμαι.

3 Δήμητρα

Ε- Σου άρεσε το παραμύθι;

Π-Ναι.

Ε- Ποιο σου άρεσε περισσότερο το βιβλίο ή το ψηφιακό που είδαμε στον πίνακα;

Π- Το λιοντάρι μου άρεσε.

Ε- Πιο πολύ ποιο σου άρεσε το ψηφιακό που είδαμε στο διαδραστικό πίνακα αυτό που διαβάσαμε στο βιβλίο με τις σελίδες που είδαμε την ιστορία ζωγραφισμένη;

Π- Στον πίνακα μου άρεσε.

Ε- Γιατί Σου άρεσε αυτό που είδες το πίνακα περισσότερο;

Π- Μου άρεσε αυτή η σελίδα με το λιοντάρι που έπαιζε, και είχε φορέσει μπότες...

Ε- Και τι άλλο;

Π- Μετά μετά είδε στη λίμνη τον εαυτό της και τρόμαξε και τα έβγαλε όλα όσα είχε πάνω, της το σωσίβιο, τα μαξιλάρια, ότι είχε φορέσει για να μη χτυπήσει, επειδή δεν ήθελε να βάλει γυαλιά

Ε-Και μετά;

Π-Δεν ξέρω κάτι για μετά, δεν θυμάμαι, Μου άρεσε όμως.

4 Ιωάννα

Ε-Σου άρεσε το παραμύθι η Ιωάννα;

Π-Ναι πολύ.

Ε- Τι σου άρεσε περισσότερο το βιβλίο ή το άλλο στη ψηφιακή ιστορία ,στο διαδραστικό πίνακα;

Π-Και τα δυο.

Ε- Ποιο σου άρεσε περισσότερο; Αυτό που διαβάσαμε στο βιβλίο ή αυτό που είδαμε στο διαδραστικό πίνακα;

Π-Μου άρεσε αυτό με τον πίνακα.

Ε- Γιατί σου άρεσε περισσότερο Αυτό με το πίνακα;

Π- Έτσι μου άρεσε , που έλεγε για την καμηλοπάρδαλη.

τι άλλο έλεγε το παραμύθι;

Ε- Για αυτά που έβαλε πάνω της επειδή δεν ήθελε να βάλει γυαλιά. Ντρεπόταν να βάλει γυαλιά. έβαλε μαξιλάρι, μπότες, κράνος, για να μην κουτουλάει με τα άλλα ζώα.

5 Όλγα

Ε- Σου άρεσε το παραμύθι Όλγα;

Π- Ναι μου άρεσε, πολύ.

Ε- Σου άρεσε περισσότερο αυτό στο βιβλίο το άλλο που είδαμε στον πίνακα;

Π-Το βιβλίο...εεε...αλλά και αυτό που είδαμε στον πίνακα σήμερα.

Ε- γιατί σου άρεσε περισσότερο αυτό που είδαμε στον πίνακα;

Π-Γιατί ήταν πολύ ωραίο.

Ε- Τι διαφορετικό είχε από το βιβλίο;

Π- Η Καμηλοπάρδαλη φόρεσε τα γυαλιά .

Ε-Θες κάτι άλλο να μου πεις για την καμηλοπάρδαλη;

Π- Το βιβλίο που έλεγε για μία καμηλοπάρδαληπου δεν ήθελε να φορέσει τα γυαλιά της και έπεσε.....πάνω σε..... στο φίδι και μετά στο ρινόκερο και μετά έβαλε πολλά πράγματα πάνω της αλλά στο τέλος τα έβαλε..

6 Άρτεμις

Ε-Σου άρεσε το παραμύθι;

Π- Ναι μου άρεσε πάρα πολύ.

Ε-Τι σου άρεσε περισσότερο από την ιστορία;

Π- Μου έπεσε πάνω στο φίδι, αλλά δεν ήθελε να βάλει γυαλιά και έβαλε μαξιλάρι. Και μετά έπεσε πάνω στο ρινόκερο. Μετά όταν..... και μετά όταν... έπεσε στη θάλασσα, Παραλίγο να πνιγεί Και είπε να φορέσει ένα σωσίβιο Δεν ήθελε να φορέσει γυαλιά Και έπεσε μέσα στην τρύπα Μετά είπε να φορέσει μία σκάλα Για να ανεβαίνει οπουδήποτε και να μην πέσει. Αυτό

ξέρω, με για γυαλιά έβαλε Όταν είδε στη θάλασσα τον εαυτό της και είπε πως ανόητοι είμαι που φοράω όλα αυτά τα πράγματα γιατί δεν θέλω να βάλω γυαλιά και έβαλε μυαλό και γυαλιά. Η καημένη....

7 Βαγγέλης

Ε- Σου άρεσε το παραμύθι;

Π- Ναι

Ε- Τι σου άρεσε περισσότερο το ψηφιακό παραμύθι ή το βιβλίο;

Π-Βιβλίο

Ε- Γιατί Σου άρεσε το βιβλίο;

Π- Γιατί μου άρεσε το τσιτάχ περισσότερο για αυτό

Ε-Τι έλεγε το βιβλίο;

Π- Για μία καμηλοπάρδαλη. Έπεσε... Επάνω στο φίδι . Έπεσε και έγιναν κουβάρια Και εκείνη σήκωσε το φρούδι και τους είπε πως δεν βάζει γυαλιά, θα φαίνεται γελοία.

Ε- Γιατί δεν φόρεσε γυαλιά;

Π- θα ήταν αστεία.

Ε-Μετά;

Π- Και μετά φόρεσε μπότες. Κι άλλα πράγματα για να μη φορέσει γυαλιά αλλά τελικά φόρεσε.

8 Αλέξανδρος

Ε- Σου άρεσε το παραμύθι;

Π- Ναι μου άρεσε ιστορία.

Ε- Τι σου άρεσε περισσότερο Αυτό που διαβάσαμε στην παρέα ή αυτό που είδαμε στο διαδραστικό πίνακα;

Π-Βιβλίο

Ε- Γιατί σου άρεσε περισσότερο το βιβλίο;

Π- Μου άρεσαν οι ζωγραφιές , εκεί που χτύπησε το κεφάλι του ,Εκεί που φόρεσε κράνος, μαξιλάρι Γιατί δεν ήθελε να φορέσει γυαλιά.

9 Δημήτρης

Ε- Σου άρεσε το παραμύθι;

Π-Ναι

Ε-Ποιο σου άρεσε πιο πολύ το ψηφιακό ή το βιβλίο με τις εικόνες;

Π-Το βιβλίο με τις εικόνες.

Ε- Γιατί σου άρεσε περισσότερο το βιβλίο με τις εικόνες;

-Δεν ξέρω.

10 Φάνης

Ε- Σου άρεσε το παραμύθι;

Π-Ναι πολύ.

Ε- Τι σου άρεσε περισσότερο Η ιστορία που διαβάσαμε στην τάξη ή αυτό που είδαμε στο διαδραστικό πίνακα;

Π- Αυτό που είδαμε στον πίνακα.

Ε- Γιατί Σου άρεσε αυτό που είδαμε στο πίνακα;

Π-Η καμηλοπάρδαλη φόρεσε πολλά πράγματα. έβαλε κράνος μπότες μαξιλάρι γιατί δεν τα ήθελε τα γυαλιά.

Ε- Ναι αλλά γιατί σου άρεσε η ιστορία που είδαμε στο πίνακα;

Π- Μου άρεσε πιο πολύ που άκουγα τη φωνή σας.

11 Παναγιώτης

Ε-Σου άρεσε το παραμύθι;

Π -Ναι

Ε- Ποιο σου άρεσε περισσότερο το ψηφιακό παραμύθι Το βιβλίο με τις εικόνες;

Π- Το βιβλίο

Ε-Γιατί σου άρεσε περισσότερο το βιβλίο;

Π-Γιατί είχε και ένα, είχε και ένα φίδι.

Ε- Το άλλο δεν είχε φίδι;

Π- Είχε φίδι αλλά είχε και μία καμηλοπάρδαλη

Π-Ποιο σου άρεσε περισσότερο το βιβλίο ή το ψηφιακό που είδαμε στον πίνακα;

Ε-Μμμμμ και τα δύο

Π- Κάποιο θα σου άρεσε περισσότερο, Για πες μας ποιος σου άρεσε περισσότερο;

Μου άρεσε το βιβλίο γιατί η καμηλοπάρδαλη δεν ήθελε να φορέσει γυαλιά, και μετά έβαλε, και εγώ θέλω να βάλω γυαλιά, μου αρέσουν τα γυαλιά, τα βλέπω καλύτερα. Και δεν θυμάμαι.

12 Μάριος

Ε- Σου άρεσε το;

Π- Ναι πάρα πολύ

Ε- Ποιο σου άρεσε περισσότερο το βιβλίο ή η ψηφιακή ιστορία;

Π- Και τα δύο, μου άρεσε η ψηφιακή ιστορία αλλά πιο πολύ μου αρέσει το βιβλίο. Μου άρεσαν και τα δύο αλλά πιο πολύ το παραμύθι.

Ε-θέλεις να μας πεις λίγο την ιστορία;

Π- Όχι.

13 Μελ1

Ε-Σου άρεσε το παραμύθι;

Π- Ναι

Ε- Ποιο σου άρεσε περισσότερο το βιβλίο η ψηφιακή ιστορία;

Π- Μου άρεσε η ψηφιακή ιστορία , μου άρεσε η φωνή, αλλά πιο πολύ μου άρεσε το βιβλίο. Ήταν πιο ωραίο το βιβλίο.

Ε- Τι έλεγε η ιστορία;

Π- Η ιστορία έλεγε για μία καμηλοπάρδαλη που δεν ήθελε να βάλει τα γυαλιά της και έπεσε πάνω σε ένα φίδι , μετά πάνω σε ρινόκερος Και το λιοντάρι είπε ότι κουκούτσι μυαλό δεν έχει και στο τέλος ένα τσιτάχ της φόρεσε τα γυαλιά. εμένα μου άρεσε το κινητό που της έβαλε τα γυαλιά και είδε τον εαυτό της στο νερό και είδε ότι ήταν πολύ αστεία και έτσι τα έβαλε τα γυαλιά.

14 Ιωάννα Ευαγγελία

Ε- Σου άρεσε το παραμύθι Ιωάννα;

Π -Ναι

Ε- Ποιο σου άρεσε περισσότερο το βιβλίο η ψηφιακή ιστορία;

Π- Μου άρεσε το βιβλίο αλλά μου άρεσε και η ψηφιακή ιστορία μου άρεσαν και τα δύο αλλά νομίζω ότι περισσότερο μου άρεσε το βιβλίο που έλεγε για μία καμηλοπάρδαλη που δεν ήθελε να φορέσει τα γυαλιά της και έπεσε στο φίδι και μετά στο ρινόκερο αλλά στο τέλος τα έβαλε.

15 Παύλος

Ε- Σου άρεσε το παραμύθι Παύλο;

Π- Ναι μου άρεσε αυτό Αλλά θέλω αυτό που έβλεπα με τους δεινόσαυρους εκείνο μου άρεσε περισσότερο.

Ε- τι σου άρεσε περισσότερο το βιβλίο Η ιστορία στον πίνακα;

Π -στον πίνακα μου άρεσε περισσότερο που άκουγα τις φωνές σας.

Σαν τότε που ήμασταν στο σπίτι και τα βλέπουμε από το κινητό

Ε- Γιατί Σου άρεσε στον πίνακα

Π- γιατί είχε τις ζωγραφίες μας αυτές που φτιάξαμε για την καμηλοπάρδαλη που χτύπησε στο κλαδί και έβαλε το κράνος και έπρεπε να βάλεις γυαλιά αλλά δεν ήθελε να βάλει γιατί φοβόταν ότι θα την πούνε χαζή και δεν τα φόραγε.

Μετά όμως τα φόρεσε γιατί είχε βάλει πάρα πολλά πράγματα πάνω της και φαινόταν αστεία, κράνος, μαξιλάρια και είδε τον εαυτό της στο νερό ήταν αστεία.

16 Χρύσα

Ε- Σου άρεσε το παραμύθι;

Π- ναι.

Ε- ποιο σου άρεσε περισσότερο το βιβλίο η ψηφιακή ιστορία;

Π- η ψηφιακή ιστορία που είδαμε στον πίνακα αλλά δεν είχε τις φωνές μας θα ήθελα να είχε τις φωνές μας και πιο πολλές ζωγραφιές.

Ε- Τι έλεγε η ιστορία;

Π- Ιστορία ..εεε...Μία καμηλοπάρδαλη που δεν ήθελε να βάλει γυαλιά. Ντρεπόταν ότι θα την κορόιδευαν. Μετά έβαλε κράνος και μετά έβαλε μαξιλάρι, σωσίβιο , σκάλα . μέσα στη θάλασσα και παραλίγο να πνιγεί έτσι το τσιπάχ της έβαλε κρυφά τα γυαλιά και το πρωί Όταν είδε τον εαυτό της στο νερό ένιωσα χαζή και από τότε έβαλε γυαλιά.

17 Σοφία

Ε- Σου άρεσε το παραμύθι;

Π- Ναι

Ε- Τι σου άρεσε περισσότερο το βιβλίο ή η ψηφιακή ιστορία στον πίνακα;

Π- Η ψηφιακή τον πίνακα

Ε- Γιατί σου άρεσε περισσότερο η ψηφιακή;

Π -Γιατί είχε τις ζωγραφιές μας και άκουγα τη φωνή σας, ήταν πιο ωραία.

18 Βασίλης

Ε- Σου άρεσε το παραμύθι Βασίλη;

Π-Ναι

Ε-Τι σου άρεσε περισσότερο η ψηφιακή ιστορία ή το παραμύθι;

Π- Μου άρεσε αυτό που είδαμε σήμερα στον πίνακα

Ε- Δηλαδή ψηφιακή ιστορία το ψηφιακό παραμύθι;

Π- Ναι

Ε- Γιατί Σου άρεσε περισσότερο;

Π- Γιατί ήταν πιο ωραίο.

Ε- Τι έλεγε η ιστορία;

Π- Γιατί για την καμηλοπάρδαλη που που δεν ήθελε να βάλει τα γυαλιά της και έβαλε το μαξιλάρι το κράνος το κουδουνάκι. έπεσε πάνω στο φίδι και μετά στα άλλα ζωάκια ήταν αστεία.

κάτσε

19 Μιχάλης

Ε- Μιχάλη Σου άρεσε το παραμύθι;

Π- Ναι

Ε- Τι σου άρεσε περισσότερο η ψηφιακή ιστορία βιβλίο που διαβάσαμε

Π-Μου άρεσε περισσότερο η ψηφιακή ε..... ιστορία. Ωραίο ήταν και το βιβλίο αλλά ιστορία τον πίνακα είχε τις ζωγραφιές μας και μπορούμε να βάλουμε και τις φωνές μας την άλλη φορά θέλω να φτιάξουμε κι άλλο παραμύθι έτσι.

20 Μελέτης

Ε- Τι έλεγε η ιστορία;

Π- Η ιστορία έλεγε για μία καμηλοπάρδαλη που δεν ήθελε να βάλει τα γυαλιά της και έπεσε πάνω σε ένα φίδι, μετά πάνω σε ρινόκερο. Και το λιοντάρι είπε ότι κουκούτσι μυαλό δεν έχει και στο τέλος ένα τσιτάχ της φόρεσε τα γυαλιά. εμένα μου άρεσε το κινητό που της έβαλε τα γυαλιά και είδε τον εαυτό της στο νερό και είδε ότι ήταν πολύ αστεία και έτσι τα έβαλε τα γυαλιά.

Τμημα1

1^η συνέντευξη

Νήπιο 1 Κυριακή

- Τι έλεγε το παραμύθι ;
- Τι;
- Έλεγε για κάποιο ζωάκι
- Δεν ξέρω,
- Θες να πεις κάτι για το παραμύθι που σας Διάβασε η κυρία;
- Ναι έλεγε για την καμηλοπάρδαλη.
- Τι έκανε;
- Τίποτα

νήπιο 2 Θοδωρής

- Τι έλεγε το παραμύθι;
- για τα παθήματα της καμηλοπάρδαλης.
- Τι έκανε αυτή;
- Δεν μπορούσα να κοιτούσε, Δεν μπορούσε δεν μπορούσε, δεν ήθελε να βάλει γυαλιά τρόμαξε. Όταν είδε τον εαυτό της στο νερό.

νήπιο 3 Φιόρι

- Τι έλεγε η ιστορία;
- Η ιστορία έλεγε ότι η καμηλοπάρδαλη δεν φοράει γυαλιά και φοράει σκάλες .

νήπιο 4 Δανάη

- Τι έλεγε;
- Η ιστορία έλεγε για μία καμηλοπάρδαλη που δεν έβλεπε καλά τσίμπησε την ουρά της και έβαλε μαξιλάρι και μετά έβαλε καλά και μετά έβαλε γυαλιά.

νήπιο 5 Μαρίνα

- Τι έλεγε το παραμύθι;
- Για μία καμηλοπάρδαλη που Δεν φόραγε γυαλιά. Με γυαλιά μπορούσε να δει αλλά, αλλά δεν μπορούσε να δει πολύ καλά. Μετά ένα τσιτάχ τις φόρεσε γυαλιά όταν κοιμότανε και Κοίταξε στο νερό της λίμνης και μετά έλεγε ότι χρειαζόταν γυαλιά.

νήπιο 6 Μαρίνα Α.

- Τι έλεγε το παραμύθι;
- Ανέβηκε κάποιος Ζώο σιγά-σιγά στα κλαδιά και τα φόρεσε τα γυαλιά και μετά έβγαλε τις σκάλες το σωσίβιο το κουδούνι και ότι φόραγε.

νήπιο 7 Ζέτα

- Ε - Τι έλεγε το παραμύθι;
- Π- Για μια καμηλοπάρδαλη
- Ε- Και μετά;
- Π- Πως η καμηλοπάρδαλη έβαλε γυαλιά. Δεν ήθελε να βάλει τα γυαλιά. και έβαλε ένα σωρό πράγματα πάνω της.

νήπιο 8 Αντώνης

- Τι έλεγε το παραμύθι;
- Για την καμηλοπάρδαλη. δεν έβλεπε και κουτούλησε σε ένα δέντρο έβαλε, έβαλε κράνος, έβαλα και ένα κουδουνάκι στην ουρά της. Μετά έβγαλε μπότες επειδή έπεσε και μάλωσε τα πόδια της, μετά έβαλε ένα μαξιλάρι, μετά ... και πήγε Ζώο πάνω στο δέντρο και της έβαλε κρυφά τα γυαλιά της ενώ κοιμότανε.

νήπιο 9 Αφροδίτη

- Τι έλεγε το παραμύθι;
- Καμηλοπάρδαλη.
- Μετά;
- Δεν έβλεπε καλά , δεν ήθελε να βάλει γυαλιά.
- Μετά;
- Έβαλε Τελικά ναι.....

νήπιο 10 Στέφανος

- Τι έλεγε η ιστορία;
- Εμένα μου άρεσε το τσιτάχ πιο πολύ.... έλεγε για μία, για μία καμηλοπάρδαλη που δεν ήθελε να βάλει τα γυαλιά της. Και έτσι σκουντούφλαγε, Βάλε πολλά πράγματα επάνω της , γιατί το λιοντάρι κρυφά-κρυφά έβαλε Στην καμηλοπάρδαλη.

νήπιο 11 Σεράινα

- Τι έλεγε η ιστορία;
 - ...Διάβασε την καμηλοπάρδαλη που δεν έβλεπε καλά. Δεν έβλεπε καλά και δεν ήθελε να βάλει γυαλιά Και μετά έβαλε και έβλεπε πιο καλάθέλω να πάω και άλλα...
- Της τα 'βαλε ο φίλος της το τσιτάχ τα γυαλιά και είχε βάλει πράγματα αλλά πάνω της πάρα πολλά μαξιλάρι κράνος μπότες αλλά μετά τα έβγαλε

νήπιο 12 Μιχαήλ Άγγελος

- Σου άρεσε το παραμύθι
- δεν θέλω να μιλήσω....

νήπιο 13 Μελίνα

- Δεν θέλω να μιλήσω κυρία....
- Τι έλεγε η ιστορία;
- για μία καμηλοπάρδαλη
- Για πες μου; κάποιο ζώακι;
- δεν το, δεν το ξέρω.... καμηλοπάρδαλη. ...δεν δεν μπορούσε.... να δει καλά γυαλιά έλα..

νήπιο 14 Ειρήνη

- Πως το έλεγαν το παραμύθι μας;
- Η καμηλοπάρδαλη που δεν έβλεπε.
- Τι έγινε;
- Σκόνταψε σε ένα φίδι...και μετά χτύπησε τα πόδια της ,(και μετά..) ήρθε μια μαϊμού και της είπε να φορέσει γυαλιά.

νήπιο 15 Χρύσα

- E- Τι έλεγε η ιστορία;
- Π- Η ιστορία έλεγε για μία καμηλοπάρδαλη που δεν έβλεπε καλά τσίμπησε την ουρά της και έβαλε μαξιλάρι και μετά έβαλε καλά και μετά έβαλε γυαλιά.

Τμήμα1

2^η συνεντευξη

νήπιο 1 Κυριακή

- Ποια ιστορία σου άρεσε περισσότερο η ψηφιακή ή το βιβλίο;

- Η ψηφιακή μου άρεσε περισσότερο. Ήταν πιο ωραία. και το βιβλίο ήταν ωραίο είχε πιο ωραίες εικόνες

νήπιο 2 Φιορι

- Ποια ιστορία σου άρεσε περισσότερο;
- Και τα δύο. Μου άρεσε το βιβλίο αλλά μου άρεσε και ο πίνακας πιο πολύ το βιβλίο.
- Πιο πολύ;
- Το βιβλίο

νήπιο 3 Δανάη

- Ποια ιστορία σου άρεσε περισσότερο στο βιβλίο ή η ψηφιακή
- Μου άρεσε στον πίνακα.

Είχε πλάκα που η καμηλοπάρδαλη είχε βάλει τόσα πράγματα πάνω της αλλά ευτυχώς ο φίλος της της έβαλε τα γυαλιά και μετά μπορούσε να δει και να τα βγάλει όλα αυτά που είχε φορέσει.

νήπιο 4 Μαρίνα π.

- Ποια σου άρεσε περισσότερο η ψηφιακή ιστορία ή το βιβλίο;
- Και τα δύο αλλά πιο πολύ το βιβλίο ...αλλά και στον πίνακα ήταν ωραία. Στον πίνακα μου άρεσε ...

Νηπιο 5 Μαρίνα Λ.

-Μου άρεσε στον πίνακα πιο πολύ... ήταν πολύ περίεργη η καμηλοπάρδαλη με τόσα πράγματα....

Νηπιο 6 Ζέτα

Ε- Τι έλεγε το παραμύθι;

Π- Έλεγε για την καμηλοπάρδαλη που όταν τις φόρεσε τα γυαλιά ένα λιοντάρι έγινε πρωί και αυτή πήγε.... είδε και είπε όπως είμαι έτσι και έτσι μετά πηγαίνει στη λίμνη και κοιτάει και λέει είμαι πιο όμορφη τώρα ναι ναι ναι.....

Νήπιο 7 Αντώνης

-Μου άρεσαν και οι δυο πάρα πολύ, αλλά πιο πολύ στον πίνακα μου άρεσε...

Νηπιο 8 Αφροδίτη

- Εμένα μου άρεσε το βιβλίο γιατί η φωνή σας ακουγόταν καλύτερα
- Αν πούμε ότι θα διορθώναμε την φωνή ποιο σου άρεσε παραπάνω
- Ο πίνακας, ήταν καλύτερο..

Νήπιο 9 Στέφανος

Ε- Τι έλεγε η ιστορία;

- Στον πίνακα ήταν καλύτερα, στο βιβλίο με πείραζε ο διπλανός μου και δεν μπορούσα....

Νήπιο 10 Σεράινα

Ε- Τι έλεγε η ιστορία;

Π - Για ένα ζωάκι που δεν ήθελε να βάλει γυαλιά και έκανε όλο γκαφες....και έπεφτε ...χι..χι.....Ο πίνακας ήταν πολύ ωραίος και είχε πολλές ζωγραφιές...αλλά δεν ακούγαμε καλά.

Νήπιο 11 Μιχ

Ε- Τι έλεγε η ιστορία Μιχαήλ Άγγελε

-Για....κάτι φίδιααλλά δεν άκουγα καλά....

Ποιά σου άρεσε περισσότερο;

- Η ιστορία με τις ζωγραφιές μου άρεσε παραπάνω.....

Νήπιο 12 Μελίνα

Ε- Τι έλεγε η ιστορία;

Π- Εμένα μου άρεσε πολύ η ιστορία που ήταν στον πίνακα, είχε τόσο χρώματα...αλλά και το βιβλίο είχε πολλές εικόνες κι ζωγραφιές....Μπορούμε να το κάνουμε και εμείς;

Νήπιο 13 Χρύσα

Ε- Τι έλεγε η ιστορία;

Π- Μία καμηλοπάρδαλη που δεν ήθελε να βάλει γυαλιά. Ντρεπόταν ότι θα την κορόιδευαν. Μετά έβαλε κράνος και μετά έβαλε μαξιλάρι, σωσίβιο, σκάλα. μέσα στη θάλασσα και παραλίγο να πνιγεί έτσι το τσιτάχ της έβαλε κρυφά τα γυαλιά και το πρωί Όταν είδε τον εαυτό της στο νερό ένιωσα χαζή και από τότε έβαλε γυαλιά.

Νήπιο 14 Ειρήνη

Ε-Τι έλεγε το βιβλίο;

Π- Για μία καμηλοπάρδαλη. Έπεσε. Επάνω στο φίδι . Έπεσε και έγιναν κουβάρια Και εκείνη σήκωσε το φρούδι και τους είπε πως δεν βάζει γυαλιά, θα φαίνεται γελοία.

Ε- Γιατί δεν φόρεσε γυαλιά;

Π- Θα ήταν αστεία.

Ε-Μετά;

Π- ...και μετά φόρεσε μπότες , κι άλλα πράγματα για να μη φορέσει γυαλιά αλλά τελικά φόρεσε.

Τμήμα3

1^η συνέντευξη

Νήπιο 1 Μιχάλης

- Πώς το λέγανε το παραμύθι;

-Η καμηλοπάρδαλη που δεν έβλεπε φόρεσε κράνος στο κεφάλι μαξιλάρι στον ποπό της και φόρεσε και ένα μαξιλάρι σαν αυτά έβαλε και ένα σωσίβιο.... Πώς το.....

Νήπιο 2 Γιώργος

Ε- Τι έλεγε η ιστορία;

Π-(σιωπή)

νήπιο 3 Μαργαρίτα

- Πώς το λέγανε το παραμύθι;

-Καμηλοπάρδαλη, που δεν φοράω γυαλιάέλεγε έλεγε Δεν θέλω να βάλω γυαλιά.. Γιάννη

νήπιο 4 Γιάννης

- Γιάννη πώς το λέγανε το παραμύθι;

- Η καμήλα φορούσε μπότες από τα πόδια τα ψηλά και φορούσε κουδούνι στην ουρά, σωσίβια και σκάλα

νήπιο 5 Δημήτρης

- Πώς το λέγανε το παραμύθι Δημήτρη;

-...(σιωπή..)

νήπιο 6 Ιωάννα

- Πώς το λέγανε το παραμύθι Ιωάννα;

- Η καμηλοπάρδαλη. θάλασσα και έκανε μπήκε στη θάλασσα.. ήθελε να σκοτωθεί και μετά ήτανε νύχτα μετά πήγε και μετά κολύπησε.

νήπιο 7 Όλγα

- Τι έλεγε το παραμύθι;

- Έλεγε για την καμηλοπάρδαλη που όταν τις φόρεσε τα γυαλιά ένα λιοντάρι έγινε πρωί και αυτή πήγε.... είδε και είπε όπως είμαι έτσι και έτσι μετά πηγαίνει στη λίμνη και κοιτάει και λέει είμαι πιο όμορφη τώρα ναι ναι ναι.....

νήπιο 8 Παυλίνα

- Τι έλεγε το παραμύθι Παυλίνα;

.....

νήπιο 9 Δημήτρης

Ε-Τι έχεις φτιάξει;

Π-Τον ελέφαντα

Ε-Που ήταν ο ελέφαντας;

Π-Πήγαινε στην καμηλοπάρδαλη να της φορέσει γυαλιά.

Ε-Γιατί;

Π-Γιατί.....μμ.. Δεν έβλεπε.

νήπιο 10 Μαρία

- Τι έλεγε το παραμύθι;

- Έλεγε για την καμηλοπάρδαλη Γιατί δεν είχε γυαλιά, και έπεσε στο ποτάμι, και μετά αποφάσισε να φορέσει κράνος, μαξιλάρι... και ένα κουδούνι στην ουρά..... δεν ξέρω

νήπιο 11 Ανδρέας

- Τι έλεγε η ιστορία;

- Για την καμηλοπάρδαλη που ...Δεν φόραγε γυαλιά ..Γιατί δεν ήθελε να φαίνεται χαζή.... έβαλε μαξιλάρι στο πρόσωπό της και σωσίβια και σκάλα και έβαλε κράνος στο κεφάλι και μετά έβαλε τα γυαλιά και τα έβγαλε όλα

νήπιο 12 Γιώργος

- Πώς το λένε πάρα παραμύθι;

.....

νήπιο 13

Ε- Τι έλεγε το παραμύθι;

Π- Ανέβηκε κάποιος ζώο σιγά-σιγά στα κλαδιά και τα φόρεσε τα γυαλιά και μετά έβγαλε τις σκάλες το σωσίβιο το κουδούνι και ότι φόραγε.

Τμημα3

2^η συνέντευξη

νήπιο 1 Μαρία

Ε- Σου άρεσε το παραμύθι;

Π- Ναι

Ε- Ποιο σου άρεσε πιο πολύ αυτό που είδες τον πίνακα ή το βιβλίο;

Π- Αυτό στον πίνακα.

Ε- Γιατί Σου άρεσε αυτό; Τι έχει ; Έχει κάτι που σου αρέσει περισσότερο από το βιβλίο ;

Π- Η καμηλοπάρδαλη που φορούσε γυαλιά... μου άρεσε περισσότερο..... Γιατί μου αρέσει να βλέπω τηλεόραση.....αυτή η ιστορία είχε φωτογραφίες...ε..ζωγραφίες των φίλων μου...πως τις βάλατε μέσα;

νήπιο 2 Ολγα

Ε- Σου άρεσε το παραμύθι;

Π- Ναι

Ε- Σ' άρεσε περισσότερο Αυτό που είδες στην οθόνη ή αυτό που διαβάσαμε στο βιβλίο;

Π- Στο βιβλίο, γιατί ήτανε πιο καθαρές οι εικόνες και μιλούσες πιο καθαρά. στο παραμύθι δεν ήταν καθαρές εικόνες που είδαμε στην οθόνη στο βιβλίο ήταν πιο καθαρά. Ήταν πιο καθαρές οι εικόνες.

νήπιο 3 Ανδρέας

Ε- Σου άρεσε το παραμύθι;

Π- Ναι

Ε- Μου άρεσε περισσότερο το βιβλίο η ψηφιακή ιστορία;

Π- Αυτό Που είδα στον πίνακα. Γιατί ήτανε πιο ωραίο, ήταν πιο ωραίο από το άλλο μέσα από τον πίνακα ήτανε που έβγαλε το κράνος της.... Γιατί έβαλε τα γυαλιά και έβλεπε καλύτερα .

νήπιο 4 Μαργαρίτα

Ε- Ποιο σου άρεσε περισσότερο;

Π- Το βιβλίο.

Ε- Γιατί Σου άρεσε το βιβλίο;

Π- Γιατί ακούγαμε πιο καλύτερα.... Ήταν κακός ο ήχος εδώ... όταν το διάβαζε η κυρία μου άρεσε πιο πολύ...

Ε- Αν αλλάξω τον ήχο και στο ξανά δείξω, πιο θα σε θα ς αρέσει περισσότερο;

Π- αυτό, στο πίνακα θα μου αρέσει περισσότερο...

νήπιο 5 Μιχάλης

Ε- Ποιο σου άρεσε περισσότερο το βιβλίο η ψηφιακή ιστορία στον πίνακα;

Π- Μάλιστα είχε κάτι στον πίνακα που μου άρεσε...

Ε- Τι σου άρεσε τον πίνακα;

Π - Αυτά που ζωγράφισα και παραλίγο να πέσει στο νερό...

νήπιο 6 Γιάννης

Ε-Γιάννη τι σου άρεσε περισσότερο το βιβλίο ή η ψηφιακή ιστορία;

Π- Το βιβλίο....(σιωπή)

νήπιο 7 Δημήτρης

Ε- Δημήτρη τι σου άρεσε περισσότερο;

Π -Αυτό που είδα στον πίνακα η ζωγραφιά... το βιβλίο που Διάβασε η κυρία αλλά στον πίνακα.....

νήπιο 8 Παυλίνα

Ε- Παυλίνα τι σου άρεσε περισσότερο;

Π- Ο πίνακας, η ιστορία στον πίνακα...

Ε-Γιατί;

Π-.....(Σιωπή)

νήπιο 9 Γιώργος

Ε- Τι έλεγε η ιστορία;

Π- Εμένα μου άρεσε το τσιτάχ πιο πολύ.... έλεγε για μία, για μία καμηλοπάρδαλη που δεν ήθελε να βάλει τα γυαλιά της. Και έτσι σκουτούφλαγε, Βάλε πολλά πράγματα πάνω της , γιατί το λιοντάρι κρυφά-κρυφά έβαλε Στην καμηλοπάρδαλη.

νήπιο 10 Δημήτρης

Ε- Τι σου άρεσε από την ιστορία;

Π- Έτσι μου άρεσε , που έλεγε για την καμηλοπάρδαλη.

Ε- Τι άλλο έλεγε το παραμύθι;

Π- Για αυτά που έβαλε πάνω της επειδή δεν ήθελε να βάλει γυαλιά. Ντρεπόταν να βάλει γυαλιά. έβαλε μαξιλάρι, μπότες, κράνος, για να μην κουτουλάει με τα άλλα ζώα.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Sadic,A. (2008). Digital storytelling: a meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. SpringerLink. doi:<https://doi.org/10.1007/s11423-008-9091-8>
- Robin,B. (2016, 12). Digital Education. Ανάκτηση από <http://greav.ub.edu/der/>:
<http://digitalstorytelling.coe.uh.edu>
- Bekker, T. (2015, 12 3). Teaching children digital literacy through design-based learning with digital toolkits in schools. Department of Industrial Design, Eindhoven University of Technology, P.O. Box 513, 5600 MB, The Netherlands, σ. 29-38.
- Brown, T. (2008). DESIGN THINKING.Thinking like a designer can transform the way you develop products, services, processes—and even strategy. Harvard business review, σ. 1-10.
- Bull,G. & Kajder, S. (2005). Digital Storytelling in the Language Arts Classroom, International Society for Technology in Education, 32 n4 p46-49 Dec-Jan 2004-05
- Denzin & Y. Lincoln (Eds.), Handbook of qualitative research (pp. 279-313). London: Sage Publication.
- Laurillard,D. (2012). Teaching as a Design. 2012 Taylor & Francis.
- Fokides, E. (2016). Using Digital Storytelling to Help First-Grade Students' Adjustment to School. Eric, σ. 16. Ανάκτηση από <http://www.cedtech.net>
- Sarica, H. (2015). Ψηφιακή Αφήγηση ως μέσο διδασκαλίας Φυσικών Επιστημών στο Νηπιαγωγείο: ένα διαδραστικό παραμύθι στο Scratch. Elsevier, σσ. 298-309. doi:<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.016>
- Ohler,J. (2006, 1). The World of Digital Storytelling. Eric, σσ. 44-47. Ανάκτηση από <https://eric.ed.gov/?id=EJ745475>.
- Kafai,Y. (2015, October). Constructionist Gaming: Understanding the Benefits. Educational Psychologist, σσ. 313-334.
- Kenneth A., B. (1995, Ιαγουάρος-Φεβρουάριος). Sharing our toys. Taylor & Francis.
- Kynigos, C. (2015). Constructionism: Theory of Learning. Springer.

Undheim ,M. (2020, 2 27). Teachers' pedagogical strategies when creating. *European Early Childhood Education Research Journal*, σσ. 256-271. Ανάκτηση από *European Early Childhood Education Research Journal*: <https://www.tandfonline.com/loi/recr20>

Menezes, H. (2012). Using Digital Storytelling to Improve Literacy Skills. Eric.

MISHRA P, K. M. (2008). Technological Pedagogical Content. *Teachers College Record*, pp. 1017–1054.

Misook, H. (2009, 6). Digital Storytelling: An Empirical Study of the Impact of. Ανάκτηση από researchgate: www.researchgate.net/publication/234574538

Hannele,N.& H. V. (2014). Digital Storytelling for 21st-Century Skills in. *Scientific Research*. doi:<http://dx.doi.org/10.4236/ce.2014.59078>

Ohler, J. (2006). The world of digital storytelling. *Educational Leadership*, 63(4), 44-47

Papadimitriou E, K. A. (2013). Digital Storytelling in Kindergarten: An Alternative Tool in Children's Way of Expression. *Mediterranean Journal of Social Sciences*.

Papert. (1981). *MINDSTORMS,children,computers,and power ideas*. New York: Basic Book.

Peppler, A. & Kafai, B. (2007). From Super Goo to Scratch: Exploring creative digital media production in informal learning, *Learning Media and Technology*, 32(2), 149-166

Pugach, M. C., & Johnson, L. J. (1955). Collaborative Practitioners, Collaborative Schools. ERIC, σ. 265.

Robin, B. R. (2016). The Power of Digital Storytelling. Digital education. Ανάκτηση από <http://greav.ub.edu/der/>

Ruthven, K. (2014). Frameworks for Analyzing the Expertise That. *Springer Science*, σ. 373-393.

Sarica H C, U. Y. (2014). The effect of digital storytelling on visual memory and writing. doi:<http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.016>

Sarica H C, U. Y. (2014). The effect of digital storytelling on visual memory and writing. doi:<http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.016>

Skinner,E. (2018). DEVELOPING LITERATE IDENTITIES WITH ENGLISH LANGUAGE LEARNERS. *The Reading Matrix* .

Smeda, N., &D. E. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: a comprehensive study. SpringerLink. doi:<https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>

Tell a story, become a lifelong learner, (2010), Microsoft Corporation

Trouche, G. (n.d.). Towards new documentation systems for mathematics teachers.

Wing, J. (2006). Computational Thinking. *COMMUNICATIONS OF THE ACM*. www.researchgate.net/publication/234574538

Δαφέρμου,Π.,&Κουλούρη,Ε.,&Μπασαγιάννη.(2008).Οδηγός Νηπιαγωγού.ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ.

Δαφέρμου Χ., Κ. Π. (2008). Οδηγός Νηπιαγωγού. Αθήνα: ΟΕΔΒ.

ΔΕΠΠΣ. (2011). ΔΕΠΠΣ. ΟΕΔΒ.

Κουτσοβάνου, Ε. (2000).Η θεωρία του Piaget, Αθήνα. Οδυσσέας

Λοΐζου, Ε., Π. Κ. (2020). ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ. Αθήνα. Ανάκτηση από http://archeia.moec.gov.cy/sd/270/dee_nip_proscholiki_ekpaidefsi.pdf

Μανωλίτσης, Γ. (2016). Προσχολική & Σχολική Εκπαίδευση,. Ανάκτηση από doi: <http://dx.doi.org/10.12681/rpej.9970>

Μαργαρίτη Α, Μ. Θ. (2014). Ψηφιακή Αφήγηση ως μέσο διδασκαλίας Φυσικών Επιστημών στο Νηπιαγωγείο: ένα διαδραστικό παραμύθι στο Scratch. Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση.

Μελιάδου, Ε., Νάκου, Α., Γκούσκος, Δ. και Μειμάρης, Μ. (2011) Ψηφιακή Αφήγηση, Μάθηση και Εκπαίδευση, στα πρακτικά του 6th International Conference in Open Distance Learning, Νοέμβριος 2011, Λουτράκι, Ελλάδα

Μουταφίδου, Α., Μπράπιτσης, Θ. (2012.) Ψηφιακή αφήγηση και δημιουργική γραφή, Δ. Μακεδονία, Ελλάδα

Οδηγός Νηπιαγωγού. (2008).

Παπανικολάου Κυπαρισσία, Γ. Ε. (2014). Σχεδιάζοντας εκπαιδευτικά σενάρια.

Πελασγός, Σ. (2008). Τα μυστικά του παραμυθά. Μαθητεία στην τέχνη της προφορικής λογοτεχνίας και αφήγησης. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Σαράφογλου, Γ. (2007, Μάιος). Η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και η συμβολή της στη δημιουργία συνεργατικού πνεύματος μεταξύ των μαθητών.

Σαράφογλου, Γ. (5, 2007). Ανάκτηση από <http://apothetirio.teiep.gr/xmlui/handle/123456789/942>.

Σεραφείμ, Κ. & Φεσάκης Γ (2010). Εκπαιδευτικές εφαρμογές ψηφιακής αφήγησης: Διδακτική προσέγγιση για το Νηπιαγωγείο, στα πρακτικά του 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή, «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», τόμος ΙΙ, σ 521-528, Κόρινθος 23-26 Σεπτεμβρίου 2010

Σπύρτου, Α. (n.d.). diapolis. Ανάκτηση από <http://www.diapolis.auth.gr/>: http://www.diapolis.auth.gr/epimorfotiko_uliko/index.php/2014-09-06-09-18-43/2014-09-06-09-29-21/26-a4-spyrtou

Τσιλιμένη, Τ., (2007). «Η αφήγηση στη σύγχρονη εποχή: Γενική και ειδική θεώρηση. Δυνατότητες και περιορισμοί για μια “νέα” συνάντηση του σύγχρονου ανθρώπου με την προφορική τέχνη του λόγου», στο Τσιλιμένη, Τ. Γραίκος, Ν. (επιμ.), Αφήγηση και Π.Ε.: Κείμενα διημερίδας στο ΚΠΕ Ανατ. Ολύμπου. Συνδιοργανωτές: Εργαστήριο Λόγου Πολιτισμού Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, Όμιλος Φίλων Αφήγησης, ΚΠΕ Ανατ. Ολύμπου, σελ. 17-26, Παλαιός Παντελεήμονας Πιερίας, Έκδοση ΚΠΕ Ανατ. Ολύμπου

ΠΙΝΑΚΑΣ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ

Ξενόγλωσσος όρος	Ελληνικός Όρος
Educational Technology	Εκπαιδευτική Τεχνολογία
Digital storytelling (DST)	Ψηφιακή αφήγηση

The Digital Storytelling Association	Συλλογική ψηφιακή αφήγηση ιστοριών
Powerpoint	Παρουσίαση
Story weave	Κύμα ιστορίας