



*Π.3.2.5 Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης*

**Νεοελληνική Λογοτεχνία**

**Γ΄ Δημοτικού**

**Τίτλος:**

**«Διαδραστικό Παραμύθι»**

**Συγγραφή: ΚΟΥΚΛΑΤΖΙΔΟΥ ΜΑΡΙΑ**

**Εφαρμογή: ΚΙΟΥΣΗ ΕΛΕΝΗ**



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

**Θεσσαλονίκη 2015**



## ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» MIS 296579 (κωδ. 5.175), - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ, στους άξονες προτεραιότητας 1-2-3 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους.

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι. Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ: Π.3.2.5. Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση

Κώστας Ντίνας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

Καραμαούνια 1 – Πλατεία Σκρα Τ.Κ. 55 132 Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη

Τηλ.: 2310 459101, Φαξ: 2310 459107, e-mail: [centre@komvos.edu.gr](mailto:centre@komvos.edu.gr)



## **Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ**

### ***Τίτλος***

Διαδραστικό παραμύθι

### ***Εφαρμογή σεναρίου***

Ελένη Κιούση

### ***Δημιουργία σεναρίου***

Μαρία Κουκλατζίδου

### ***Διδακτικό αντικείμενο***

Νεοελληνική Λογοτεχνία

### ***Τάξη***

Γ΄ Δημοτικού

### ***Σχολική μονάδα***

Δημοτικό Σχολείο Ελεώνα- Θήβας

### ***Χρονολογία***

Από 14-11-2014 έως 1-12-2014

### ***Διδακτική/θεματική ενότητα***

Το προτεινόμενο σενάριο δεν στηρίζεται σε κάποια συγκεκριμένη διδακτική ενότητα.

### ***Διαθεματικό***

Ναι

### ***Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα***

Ι. Φιλολογικής ζώνης

Νεοελληνική Λογοτεχνία



Νεοελληνική Γλώσσα

### **Χρονική διάρκεια**

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 11 διδακτικές ώρες.

### **Χώρος**

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας

II. Εικονικός χώρος

Ιστοσελίδες και περιβάλλοντα που διατίθενται στο σενάριο

### **Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή**

A) *Ταυτότητες μαθητών και εκπαιδευτικού.* Το προτεινόμενο διδακτικό σενάριο επιχειρεί να ενισχύσει θετικές συμπεριφορές όλων των εμπλεκομένων απέναντι στα νέα τεχνολογικά περιβάλλοντα που αξιοποιούνται στη διδακτική πράξη. Οι εκπαιδευτικοί και οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να είναι διατεθειμένοι να εμπλουτίσουν ή να δημιουργήσουν νέες ταυτότητες όσον αφορά στο σχολικό και κοινωνικό πλαίσιο μέσα στο οποίο ζουν και εξελίσσονται.

B) *Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών.* Οι μαθητές θα πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών (βασικά μέρη του, λειτουργία και στοιχειώδης χειρισμός του, χρήση επεξεργαστών κειμένου και φυλλομετρητών κτλ) και να μπορούν να εργάζονται σε μικρές ομάδες, αποδεχόμενοι τη φιλοσοφία που διέπει τη συνεργατική μάθηση. Επίσης, θα πρέπει να έχουν κατακτήσει γραμματισμούς που σχετίζονται με την αναζήτηση και την αξιοποίηση πληροφοριών που διατίθενται σε έντυπες και ηλεκτρονικές πηγές καθώς και να είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση προγραμμάτων οπτικοποίησης (σκάνερ), επεξεργασίας κειμένου και ψηφιακής αφήγησης.

Γ) *Προεργασία του εκπαιδευτικού.* Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να είναι εξοικειωμένος με τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή, να έχει επισκεφθεί τις ιστοσελίδες που



προτείνονται στο σενάριο, να γνωρίζει σε γενικές γραμμές τη δομή –φιλοσοφία των υπερσυνδέσμων καθώς και να γνωρίζει πώς να χρησιμοποιήσει βασικά προγράμματα επεξεργασίας κειμένου και ψηφιακής αφήγησης.

Δ) *Υλικοτεχνική υποδομή της σχολικής μονάδας.* Για την ομαλή εφαρμογή του παρόντος διδακτικού σεναρίου απαιτείται η ύπαρξη ηλεκτρονικών υπολογιστών (ένας για κάθε ομάδα μαθητών) ή ένας κεντρικός υπολογιστής καθώς και διαδραστικός πίνακας ή βιντεοπροβολέας. Επίσης απαιτείται σύνδεση στο διαδίκτυο, καθώς οι ιστοσελίδες και το λογισμικό είναι προσβάσιμα όταν ο χρήστης είναι σε σύνδεση. Το σενάριο μπορεί να εφαρμοστεί είτε μέσα στη σχολική αίθουσα είτε στο εργαστήριο πληροφορικής της σχολικής μονάδας.

#### ***Εφαρμογή στην τάξη***

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

#### ***Το σενάριο στηρίζεται***

Μαρία Κουκλατζίδου, Διαδραστικό παραμύθι, Νεοελληνική Γλώσσα Γ' Δημοτικού, 2014.

#### ***Το σενάριο αντλεί***

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

## **Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί ένα μέσο για την κατάκτηση ποικίλων (μετα)γνωστικών και κοινωνικών στόχων. Το προτεινόμενο διδακτικό σενάριο αποσκοπεί στη δημιουργία ενός παραμυθιού, βασικό στοιχείο του οποίου αποτελεί η διάδραση με τον χρήστη της εφαρμογής. Μέσα από την αξιοποίηση ενός τεχνολογικού διαδικτυακού περιβάλλοντος οι εμπλεκόμενοι θα έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν ένα παραμύθι διαδραστικό, μια εφαρμογή η οποία θα εκτελείται



σε οθόνες αφής, δηλαδή σε Smartphone κινητά, σε Tablet και σε οποιαδήποτε άλλη συσκευή διαθέτει λειτουργικό Android. Ο χρήστης της εφαρμογής θα έχει τη δυνατότητα να επιλέξει διαφορετικές εκδοχές εξέλιξης της ιστορίας.

## Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### *Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο*

Η ψηφιακή αφήγηση είναι μια διαδικασία που συνταιριάζει διάφορα ψηφιακά μέσα προκειμένου να εμπλουτιστεί και να προαχθεί τόσο ο γραπτός όσο και ο προφορικός λόγος. Μέσα από αυτή τη διαδικασία οι σχέσεις και οι αφηγηματικές εμπειρίες διαρκώς αναδιατυπώνονται και αναπροσδιορίζονται σε ένα περιβάλλον εικονικών περιβαλλόντων, όπου ο χρήστης καλείται να αντιμετωπίσει ένα μεγάλο εύρος κοινωνιογνωστικών και τεχνικών προκλήσεων. Σύμφωνα με τους Barbas και Correia (2009, 35-41), ο δημιουργός της αφήγησης συχνά διευκολύνει την αφηγηματική έκφραση και κατευθύνει την αφηγηματική πλοκή του δράματος. Αντιστοίχως, ο δέκτης της αφήγησης μετατρέπεται από απλό θεατή σε συνομιλητικό διαμεσολαβητή και, ενίοτε, συνυπογράφει το αφηγηματικό αποτέλεσμα, χωρίς να έχει ιδιαίτερες αφηγηματικές ικανότητες ή δεξιότητες (Aylett & Louchart 2003, 2-9). Έτσι προκύπτει ο τρόπος με τον οποίο οι ρόλοι των μαθητών και των εκπαιδευτικών αποκαλύπτονται παράλληλα με τη δυναμική που αποκτά ο κάθε εμπλεκόμενος κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας.

Σε γενικές γραμμές, η ψηφιακή αφήγηση προσφέρει ένα αυθεντικό μαθησιακό περιβάλλον, μέσα στο οποίο οι δέκτες και οι αφηγητές έχουν την ευκαιρία να αναπτύξουν τον προσωπικό και αφηγηματικό τους λόγο, να απεικονίσουν τις γνώσεις τους, να παρουσιάσουν την ιστορία τους και να λάβουν ανατροφοδότηση. Οι μαθητές αποκτούν τον ρόλο του αφηγητή και του δέκτη, καθώς λειτουργούν σε συνεργατικά περιβάλλοντα και υιοθετούν πολλαπλούς ρόλους, προκειμένου να προσεγγίσουν κριτικά και από πολλές οπτικές γωνίες ένα αφηγηματικό κείμενο (Kouklatzidou &





Γκountouma, υπό έκδοση). Κατά συνέπεια, η ψηφιακή αφήγηση υποστηρίζει την ανάπτυξη κριτικής σκέψης των μαθητών, προάγει τις δεξιότητες γραπτού και προφορικού λόγου και αναπτύσσει τον ψηφιακό γραμματισμό.

Σε συνδυασμό με την υπερκειμενική λογοτεχνία οι μαθητές αποκτούν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν δικές τους ιστορίες που αίρουν τον περιορισμό της γραμμικής αφήγησης. Σύμφωνα με την Γιαννικοπούλου (2004), ο αναγνώστης των σύγχρονων παιδικών βιβλίων κατορθώνει να πραγματοποιήσει μια διεπιδραστική ανάγνωση βασισμένος στην εκμετάλλευση υπερκειμενικών και υπερμεσικών στοιχείων, που αρχίζουν πλέον δειλά να υιοθετούνται από το νεωτερικό παιδικό βιβλίο. Επιπλέον, η χαρτογράφηση των δομών της πλοκής της ιστορίας, αλλά και η σκιαγράφηση των χαρακτήρων του λογοτεχνικού κειμένου, μπορούν να βοηθήσουν στην οικοδόμηση της νέας γνώσης και να αποτυπώσουν, διαγραμματικά, τις σχέσεις που περιγράφονται μέσα σε αυτό (Κουκλατζίδου 2011).

Για την επίτευξη αυτού του σκοπού υιοθετείται σε μεγάλο βαθμό ο ρόμβος της γλωσσικής εκπαίδευσης (Κουτσογιάννης 2012), σύμφωνα με τον οποίο λαμβάνονται υπόψη πέντε βασικές παράμετροι στη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας: α) οι γνώσεις για τη γλώσσα, β) οι γνώσεις για τον κόσμο, οι αξίες και οι στάσεις, γ) οι γραμματισμοί, δ) οι διδακτικές πρακτικές, καθώς και ε) οι ταυτότητες όλων των εμπλεκομένων στη μαθησιακή πορεία.

#### **Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ**

Ο σχεδιασμός, η εφαρμογή και η αξιολόγηση διδακτικών σεναρίων προσφέρουν τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να προσεγγίσει με διαφορετικό τρόπο τη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας και ιδιαίτερα την καλλιέργεια παραγωγής πολυτροπικών κειμένων. Με τη νέα αυτή προσέγγιση επιχειρείται η κατάκτηση ενός ευρύτερου φάσματος γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων καθώς ο μαθητής-αναγνώστης



τοποθετείται στο επίκεντρο της διδακτικής πράξης. Απαραίτητη προϋπόθεση αποτελεί η ενεργή συμμετοχή των μαθητών μέσα σε ένα σύγχρονο μαθησιακό συγκείμενο. Βασικό στοιχείο και μέσο επίτευξης αποτελεί, ανάμεσα στα άλλα, και η παραγωγή προσωπικού λόγου. Αυτό δηλαδή που έχει σημασία, προκειμένου να αναπτυχθούν κριτικά εγγράμματοι μαθητές/τριες, είναι η δημιουργική κριτική της ανάγνωσης αλλά και της παραγωγής προσωπικού λόγου, θεωρώντας τους μαθητές ως οντότητες με ιστορικές και κοινωνικές καταβολές.

Ο εκπαιδευτικός, αποδεχόμενος τη βασική φιλοσοφία / ιδεολογία που διέπει τη μάθηση (και κατ' επέκταση τις μαθησιακές στρατηγικές που υιοθετεί), έχει τη δυνατότητα να λειτουργήσει μέσα σε ένα διαφορετικό εκπαιδευτικό περιβάλλον, όπου οι γνώσεις, οι γραμματισμοί και οι σχέσεις των εμπλεκόμενων βρίσκονται σε συνεχή επαναπροσδιορισμό.

Βασικός στόχος του σεναρίου είναι η δημιουργία πολυτροπικού κειμένου. Μέσα από βιωματικές και ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες επιχειρείται η καλλιέργεια ποικίλων γραμματισμών, οι οποίοι αποτελούν καίριο σημείο αναφοράς των προτεινόμενων σεναρίων μάθησης. Ακόμα, υιοθετείται η ενσωμάτωση τεχνολογικών εργαλείων σε διδακτικές φάσεις του σεναρίου, καθώς η αξιοποίησή τους προσφέρει πολλά τόσο στην κατάκτηση των επιμέρους στόχων όσο και στον τεχνολογικό, λειτουργικό και κριτικό γραμματισμό μαθητών και εκπαιδευτικών.

### ***Γνώσεις για τον κόσμο, αξίες, πεποιθήσεις, πρότυπα, στάσεις ζωής***

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να αντιληφθούν τη λογοτεχνία ως «τέχνη του λόγου»·
- να αντιληφθούν τη σημασία των παραμυθιών-ιστοριών ως μέσο έκφρασης της καθημερινότητας των ανθρώπων των εκάστοτε κοινωνικοπολιτισμικών περιστάσεων·
- να υιοθετήσουν πνεύμα συνεργασίας, ομαδικότητας στα πλαίσια ενός κοινού σχεδίου εργασίας·





- να αντιληφθούν την ύπαρξη και τη σημαντικότητα της αφήγησης στο πέρασμα των χρόνων.

### ***Γνώσεις για τη γλώσσα***

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να καλλιεργήσουν τον γραπτό και τον προφορικό τους λόγο·
- να αφηγούνται ιστορίες λαμβάνοντας ως ερέθισμα ένα οπτικοακουστικό μήνυμα·
- να παραγάγουν αυθεντικά κείμενα ανάλογα με τις επικοινωνιακές περιστάσεις·
- να αναλύουν και να συνθέτουν πληροφορίες·
- να δημιουργούν, να επεξεργάζονται και να μορφοποιούν πολυτροπικά κείμενα·
- να εξοικειωθούν με την ψηφιακή αφήγηση·
- να συνειδητοποιούν τις λειτουργικές διαφορές που υπάρχουν μεταξύ του προφορικού και του γραπτού λόγου.

### ***Γραμματισμοί***

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να αντιληφθούν και να χρησιμοποιούν τη μη γραμμική αφήγηση·
- να εστιάζουν την προσοχή τους σε οπτικοακουστικό υλικό και να μετατρέπουν το κείμενο σε γραπτό λόγο·
- να ασκηθούν στη χρήση λογισμικού δημιουργίας διαδραστικών εφαρμογών·
- να αξιοποιούν πρόγραμμα ψηφιακής αφήγησης (storyjumper.com)·
- να ακολουθούν τις οδηγίες (ηλεκτρονικών) φύλλων εργασίας·
- να πληκτρολογούν και να μορφοποιούν πολυτροπικά κείμενα·



- να δημιουργούν και να χρησιμοποιούν αρχεία και φακέλους στους οποίους θα συγκεντρώνουν το υλικό που δημιουργούν·
- να καλλιεργούν ομαδοσυνεργατικές δεξιότητες.

### *Διδακτικές πρακτικές*

Στο σενάριο που εφαρμόστηκε χρησιμοποιήθηκαν διαφορετικές διδακτικές πρακτικές, μέθοδοι και στρατηγικές, από αυτές που χρησιμοποιούνται σε μια παραδοσιακή διδασκαλία, ώστε να προωθηθεί η κατάκτηση των διδακτικών στόχων.

Η εργασία σε ομάδες αποτέλεσε την κύρια μέθοδο κατά την οποία εφαρμόστηκαν οι προτεινόμενες δραστηριότητες. Επιπλέον, μέσα από βιωματικές πρακτικές, οι μαθητές είχαν τη δυνατότητα να εμπλακούν ενεργά σε διάφορες φάσεις εξέλιξης της μαθησιακής πορείας, ενώ η λειτουργία στην ολομέλεια της τάξης έδωσε την ευκαιρία στους μαθητές να επιχειρηματολογήσουν για την άποψη που εξέφραζαν καθώς και να καλλιεργήσουν την αυτοπεποίθησή τους. Με τον τρόπο αυτό, δόθηκε η δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να χρησιμοποιήσει διαφορετικές διδακτικές προσεγγίσεις, που είχαν ως απώτερο στόχο τη δημιουργία ενός ευχάριστου μαθησιακού κλίματος.

## **Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ**

### *Αφετηρία*

Το παρόν διδακτικό σενάριο δε στηρίζεται σε κάποιο συγκεκριμένο μάθημα από τα διδακτικά εγχειρίδια της *Γλώσσας* ή και του *Ανθολογίου*. Αναφέρεται στη δημιουργία ενός διαδραστικού παραμυθιού το οποίο μπορεί να υλοποιηθεί σε οποιαδήποτε φάση κρίνει ο εκπαιδευτικός. Έμφαση δίνεται στην παραγωγή γραπτού λόγου και στη δημιουργία πολυτροπικών κειμένων που έχουν ως στόχο την αλληλεπίδραση με τον αναγνώστη-χρήστη της εφαρμογής.



Απώτερος σκοπός ήταν να αντιληφθούν οι μαθητές την αξία της (ψηφιακής) αφήγησης, την ύπαρξη μη γραμμικής εξιστόρησης ιστοριών καθώς και να προσεγγίσουν κριτικά τα διάφορα τεχνολογικά περιβάλλοντα και τις δυνατότητες ή τους περιορισμούς που απορρέουν από αυτά. Αξιοποιήθηκαν προγράμματα του ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτυακές εφαρμογές, οι μαθητές υλοποίησαν δραστηριότητες μέσα από τις οποίες απέκτησαν γνώσεις, καλλιέργησαν δεξιότητες και γραμματισμούς και απέκτησαν θετικές στάσεις απέναντι στον πολιτισμό, στην τέχνη και ιδιαίτερα τέχνη του λόγου.

### ***Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο***

Το σενάριο μάθησης ακολουθεί τη λογική των Αναλυτικών Προγραμμάτων Σπουδών (Α.Π.Σ.), καθώς έχει ως κεντρικό άξονα τους διδακτικούς στόχους που περιλαμβάνονται στα εγχειρίδια της Γλώσσας. Η παραγωγή γραπτού λόγου, όπως επίσης η καλλιέργεια της λογοτεχνικής έκφρασης των μαθητών και η ταυτόχρονη ενσωμάτωση ψηφιακών περιβαλλόντων αποτέλεσαν κομβικούς στόχους προς την κατεύθυνση της παραγωγής ψηφιακού υλικού ως τελικού προϊόντος του σεναρίου. Οι στόχοι αυτοί είναι πλήρως συμβατοί με τους ειδικότερους στόχους για το μάθημα της ελληνικής Λογοτεχνίας / Γλώσσας στην Γ΄ Τάξη του Δημοτικού.

Παράλληλα, επιδιώχθηκε η ενδυνάμωση των ταυτοτήτων όλων των εμπλεκομένων, καθώς συμμετείχαν σε βιωματικές και συνεργατικές δράσεις. Τέλος, μέσα από την αξιοποίηση των τεχνολογικών εργαλείων, οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να συνειδητοποιήσουν την αξία της λογοτεχνίας, να μάθουν να εκφράζονται μέσα από αυτή και να αντιληφθούν τη δύναμη της ψηφιακής αφήγησης στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή.

### ***Αξιοποίηση των ΤΠΕ***

Η ενσωμάτωση των τεχνολογικών εργαλείων στη διδακτική πράξη επιτείνεται ολοένα και περισσότερο στη σύγχρονη εποχή. Οι δυνατότητες που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες τις καθιστούν ιδιαίτερα χρήσιμες όσον αφορά την επίτευξη



συγκεκριμένων μαθησιακών στόχων. Η μελέτη, η ανάλυση, η παραγωγή και ο σχολιασμός πολυτροπικών κειμένων προσδίδουν μία νέα διάσταση στη διαδικασία της μάθησης, καθώς οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά, αποκτούν πιο συμμετοχικό ρόλο και διαδρούν στο εκάστοτε πολιτισμικό και κοινωνικό συγκείμενο.

Στο παρόν σενάριο μάθησης που εφαρμόστηκε, οι μαθητές επιχείρησαν να δημιουργήσουν ένα ατομικό διαδραστικό παραμύθι το οποίο μπορεί να είναι διαθέσιμο σε πλατφόρμες που χρησιμοποιούν το λογισμικό Android (Smartphone, Tablet κτλ.) εφόσον διαθέτουν οθόνες αφής. Μέσα από τη ψηφιακή εφαρμογή storyjumper, οι μαθητές στάθηκαν ικανοί να αφηγηθούν ψηφιακά τη δική τους ιστορία, η οποία όμως ικανοποιεί και το κριτήριο της μη γραμμικής αφήγησης. Οι μαθητές αξιοποίησαν κατάλληλα τα τεχνολογικά περιβάλλοντα και είχαν την ευκαιρία να δημιουργήσουν την ιστορία τους, αποτυπώνοντας με τον μοναδικό αυτό τρόπο τα δικά τους έργα στο κοινωνικό σύνολο.

### ***Κείμενα***

#### Ιστοσελίδες

- Προωθητικό βίντεο διαδικτυακής εφαρμογής Spiderscribe.net.  
<https://www.youtube.com/watch?v=uKf0tIv7Lw0>
- Προωθητικό βίντεο διαδικτυακής εφαρμογής storyjumper.  
<https://www.youtube.com/watch?v=EtSLgYcdfWg>

#### Εικονικά περιβάλλοντα

- Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης –Spiderscribe.net
- Λογισμικό ηχογράφησης - Reaper
- Λογισμικό δημιουργίας ψηφιακών αφηγήσεων - <http://www.storyjumper.com>



## Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

### 1η-3η διδακτική ώρα

#### 1<sup>η</sup> Δραστηριότητα

Η πρώτη δραστηριότητα αφορά την προσέγγιση του θέματος σχετικά με τη συγγραφή ιστοριών και παραμυθιών στο διαδίκτυο και τη δημιουργία εννοιολογικού χάρτη από τους μαθητές. Αρχικά έγινε μια συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης και οι μαθητές/τριες ρωτήθηκαν: «Αν τους αρέσουν τα παραμύθια, ποιους ήρωες περιέχει ένα τέτοιο βιβλίο, πώς αρχίζουν, πώς τελειώνουν, αν έχουν διαβάσει κάποιο ψηφιακό παραμύθι ή βιβλίο και αν θα ήθελαν και οι ίδιοι να γίνουν δημιουργοί ενός παραμυθιού, το οποίο μάλιστα θα μπορούσε να διαβαστεί από πολλούς». Οι απαντήσεις που έδωσαν οι μαθητές ήταν ότι οι περισσότεροι είχαν διαβάσει ένα εικονογραφημένο παραμύθι από τη βιβλιοθήκη του σπιτιού τους ή του σχολείου, αλλά δεν είχαν δει ή δεν έτυχε να διαβάσουν κάποιο διαδραστικό. Ωστόσο, υπήρξε θετική διάθεση και μεγάλος ενθουσιασμός για τη δημιουργία ενός δικού τους ψηφιακού παραμυθιού. Μέσα από τη συζήτηση που προκλήθηκε οι μαθητές/τριες εξέφρασαν την άποψη ότι για να γράψουν μια ιστορία ή ένα παραμύθι, είναι απαραίτητο να υπάρχει ένας σχεδιασμός του υλικού και των ιδεών που θα χρησιμοποιήσουν.

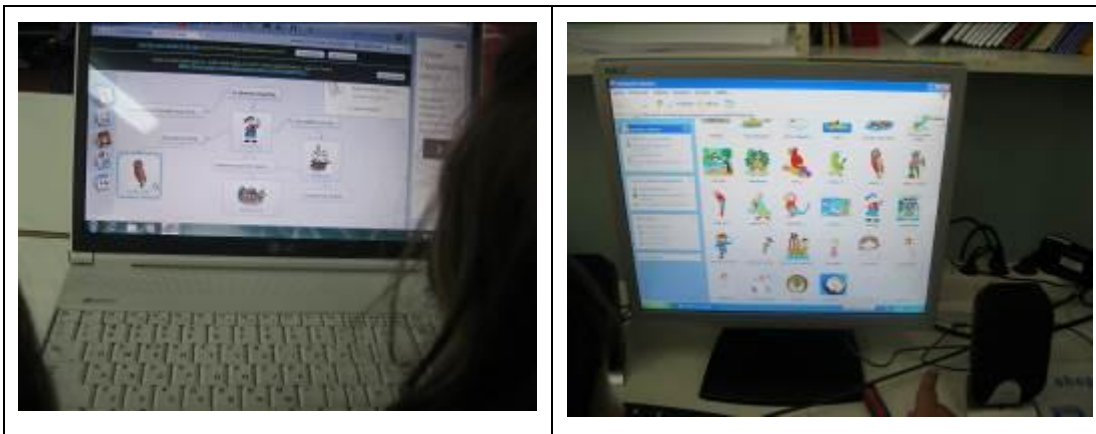
Αυτό έδωσε το ερέθισμα στην εκπαιδευτικό να παρουσιάσει –κατά την 1<sup>η</sup> διδακτική ώρα– στην ολομέλεια της τάξης ένα πληροφοριακό βίντεο οδηγιών, από την εφαρμογή Spiderscribe.net: <https://www.youtube.com/watch?v=uKf0tIv7Lw0>, διάρκειας 13.49', για τη δημιουργία εννοιολογικών χαρτών. Αν και το βίντεο είναι στην αγγλική γλώσσα, καθιστά τους μαθητές ικανούς να αντιληφθούν τη χρήση των εργαλείων, για την εννοιολογική χαρτογράφηση. Περισσότερη βοήθεια δόθηκε από την εκπαιδευτικό, σε όποιους μαθητές δυσκολεύονταν κατά την ώρα του σχεδιασμού της χαρτογράφησης.





Η προετοιμασία της ώρας αυτής είχε γίνει νωρίτερα από την εκπαιδευτικό. Η ενέργεια αυτή, αφορούσε την εγγραφή της εκπαιδευτικού στο συγκεκριμένο διαδικτυακό εργαλείο κατασκευής εννοιολογικών χαρτών, με τους σχετικούς κωδικούς που δόθηκαν, για να έχουν πρόσβαση οι μαθητές κατά την ώρα του σχεδιασμού. Επιπλέον, η εκπαιδευτικός είχε δημιουργήσει ένα φάκελο με εικόνες (βλ. Συνοδευτικό>υλικό>Φάκελος>Εικόνες παραμυθιού) σχετικές με το θέμα που είχαν διαλέξει οι μαθητές και είχε τοποθετηθεί στην επιφάνεια εργασίας του κάθε υπολογιστή. Έτσι μπορούσαν να επιλέγουν από εκεί τις εικόνες τους και να περιγράφουν περιληπτικά τη δομή της πρότασης που θα ακολουθούσε στο διαδραστικό παραμύθι. Η ενέργεια αυτή βοήθησε τους/τις μαθητές/-τριες να συγκεντρώσουν τις σκέψεις, να οργανώσουν τις ιδέες τους, δείχνοντας την εξέλιξη και τα σημαντικότερα σημεία της ιστορίας τους.

### *Τεκμήρια*



Τη 2η και 3η διδακτική ώρα, οι μαθητές δημιούργησαν τις ομάδες τους και προχώρησαν στην κατασκευή εννοιολογικού χάρτη. Οι ομάδες αποτελούνταν από δυο μαθητές η κάθε μια, σε ένα σύνολο δέκα μαθητών. Έτσι, σχηματίστηκαν πέντε ομάδες. Η ενέργεια αυτή κρίθηκε απαραίτητη να γίνει, διότι βοηθάει στην καλλιέργεια των επικοινωνιακών σχέσεων των μαθητών και στη δημιουργία συνεργατικού κλίματος. Χρησιμοποιήθηκαν για την εφαρμογή του σεναρίου τέσσερις σταθεροί υπολογιστές και ένα laptop. Στο τέλος της δραστηριότητας οι ομάδες των





μαθητών/τριών (ένας από κάθε ομάδα), παρουσίασαν στην ολομέλεια της τάξης τα οργανωμένα σχεδιαγράμματα του παραμυθιού στο οποίο θα εργάζονταν στη συνέχεια (βλ. Συνοδευτικό>υλικό>Φάκελος>Εννοιολογικοί χάρτες).

#### **4η–7η διδακτική ώρα**

##### *2<sup>η</sup> Δραστηριότητα*

Η δραστηριότητα αυτή αποτελεί τον κορμό της εφαρμογής του σεναρίου. Αφορά τη ψηφιακή δημιουργία του παραμυθιού. Στην αρχική συζήτηση που είχε γίνει κατά την προηγούμενη δραστηριότητα, σχετικά με τη συγγραφή ενός διαδραστικού παραμυθιού ή ιστορίας στην ολομέλεια της τάξης, συζητήθηκε και το θέμα που θα ήθελαν να έχει το δικό τους παραμύθι. Οι περισσότερες απόψεις ήταν ότι θα ήθελαν να γράψουν για κάτι το οποίο θα είχε περιπέτεια, δράση αλλά και καλό τέλος. Εκφράστηκαν οι απόψεις για παραμύθια με μάγισσες, δράκους, νεράιδες και για έναν καλό πειρατή. Έγινε ψηφοφορία και ψηφίστηκε το θέμα του καλού και έξυπνου πειρατή, όπως εκφράστηκε από τους/τις μαθητές/-τριες.

Για να προχωρήσουν οι μαθητές/-τριες στη συγγραφή του δικού τους παραμυθιού, κρίθηκε απαραίτητο να γίνει η παρουσίαση ενός βίντεο στην ολομέλεια της τάξης και η οποία έδινε κατατοπιστικές οδηγίες, σχετικά με τη χρήση του διαδικτυακού εργαλείου [storyjumper](http://storyjumper.com). Η παρουσίαση αυτή, αν και είναι στην αγγλική γλώσσα, παρέχει οδηγίες για τη χρήση του διαδραστικού βιβλίου, της βιβλιοθήκης, των εικόνων του και πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την παραγωγή μιας ιστορίας ή ενός παραμυθιού. Με την προβολή του βίντεο, δόθηκε η αφορμή να συζητηθούν οι κανόνες σωστής σύνθεσης παραγωγής γραπτού λόγου. Αυτό που ειπώθηκε από την εκπαιδευτικό ήταν να αφήσουν τη φαντασία τους ελεύθερη, για να δημιουργήσουν το δικό τους παραμύθι. Επιπλέον, τονίστηκε ότι θα έπρεπε να βρουν έναν τίτλο, να περιγράψουν τους ήρωες τους και το παραμύθι τους να έχει αρχή, μέση και τέλος. Να παρουσιαστεί μια λογική σειρά των γεγονότων που να έχει νόημα για τους ίδιους,



αλλά και για όποιον τη διαβάσει στη συνέχεια. Αφού έγινε η συζήτηση αυτή, μοιράστηκαν ιδέες σχετικά με το τι θα μπορούσαν να γράψουν. Οι μαθητές/-τριες είχαν αρκετή δημιουργική έμπνευση και προχώρησαν στην κατασκευή διαδραστικού παραμυθιού, όπως προτείνεται από το σενάριο.

Για την αξιολόγηση της δραστηριότητας κρίνεται απαραίτητο να ειπωθεί, ότι οι ομάδες των μαθητών δεν αντιμετώπισαν κάποια δυσκολία, όσον αφορά τον χειρισμό του διαδικτυακού εργαλείου. Σε αυτό βοήθησε η προβολή του βίντεο, η καθοδήγηση από την εκπαιδευτικό, όπου οι μαθητές συναντούσαν κάποια δυσκολία, αλλά και η εξοικείωση των ομάδων με την εφαρμογή, που είχε χρησιμοποιηθεί σε παλαιότερη δραστηριότητα. Αυτός είναι και ο λόγος που δε χρησιμοποιήθηκε το προτεινόμενο εργαλείο από το σενάριο, αλλά το συγκεκριμένο. Η εφαρμογή ήταν εύκολη στη χρήση της, παρείχε πλούσια επιλογή εικόνων από τη βιβλιοθήκη, επιλογή φόντου του βιβλίου και μια αρκετά πλούσια επιλογή σκηνικών.

Το παραμύθι στα περισσότερα διαδραστικά βιβλία που δημιουργήθηκαν είχε τον τίτλο: «Ο έξυπνος πειρατής», ή «Ο πειρατής και ο χαμένος θησαυρός» και «Οι περιπέτειες του τολμηρού πειρατή». Οι ομάδες έγραψαν ευχάριστα και με πολύ χαρά το διαδραστικό παραμύθι και μάλιστα μερικές αφού τελείωσαν με την εργασία τους ήθελαν να γράψουν κι άλλο. Αυτό που ειπώθηκε από την εκπαιδευτικό, ήταν ότι θα δοθεί η ευκαιρία στο μέλλον να συνθέσουν και άλλα.

### *Τεκμήρια*

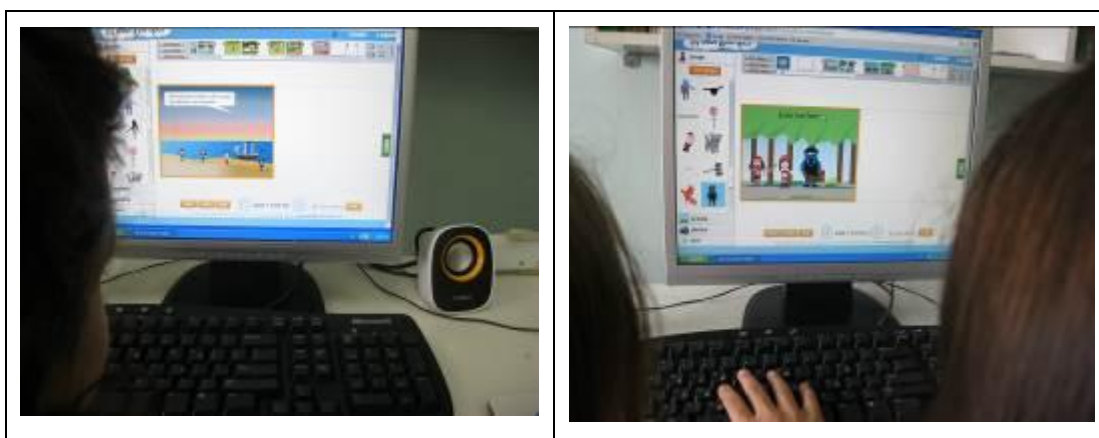




Επιπλέον, παρατηρήθηκε ότι ακόμα και μαθητές που δεν είχαν άνεση στο γράψιμο σε ένα κοινό χαρτί κατά την ώρα της δημιουργίας «παραγωγής γραπτού λόγου», με τη δυνατότητα της ψηφιακής εφαρμογής, το πραγματοποίησαν με μεγάλη ευκολία. Σε αυτό συντέλεσε η προηγούμενη δραστηριότητα κατά την οποία είχε γίνει πρώτα ο σχεδιασμός του παραμυθιού, η συνεργασία και καλή επικοινωνία μεταξύ των μαθητών/-τριών. Παρατηρήθηκε ότι οι ομάδες αντάλλασσαν ιδέες, επέλεγαν από κοινού τους ήρωες του παραμυθιού, το σκηνικό της ιστορίας τους, που άλλαζε κάθε φορά ανάλογα με αυτό που ήθελαν να γράψουν και το ευχάριστο κλίμα που είχε δημιουργηθεί. Κάποιες ομάδες ακολούθησαν διαφορετικό σκεπτικό από αυτό που είχαν σχεδιάσει κατά την ώρα της εννοιολογικής χαρτογράφησης, αλλά και πάλι ο κεντρικός άξονας και η σύλληψη των ιδεών τους βασίζονταν στην αρχική σύλληψη. Η κάθε ομάδα έγραψε από 12 έως 16 σελίδες και τις πλαισίωσε με όμορφες εικόνες και κείμενο σε μορφή διαλόγου.

Όταν τελείωσαν όλες οι ομάδες η κάθε μια έκανε παρουσίαση του δικού της παραμυθιού στην ολομέλεια της τάξης. Αυτό που εκφράστηκε από όλους τους μαθητές/τριες ήταν μια ικανοποίηση για την ολοκλήρωση του έργου τους και η αισθητική απόλαυση των δημιουργιών τους, αφού ήδη είχαν γίνει οι μικροί συγγραφείς ενός διαδραστικού παραμυθιού.

#### *Τεκμήρια*





## 8η & 9η διδακτική ώρα

### 3<sup>η</sup> Δραστηριότητα

Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας της συγγραφής του διαδραστικού παραμυθιού, η εκπαιδευτικός έκανε μια συζήτηση με τους μαθητές, για την αξία που έχει η μουσική στην επένδυση μιας ιστορίας. Για το σκοπό αυτό παρακολούθησαν δυο βίντεο που αφορούσαν το θέμα του «πειρατή» [εδώ](#) και [εδώ](#). Αφού δόθηκε το καλλιτεχνικό ερέθισμα στους μαθητές/τριες, στη συνέχεια ακολούθησε η ηχογράφηση του δικού τους παραμυθιού. Η κάθε ομάδα τραγούδησε τα λόγια από τα ψηφιακά κείμενα που είχαν γράψει. Η διαδικασία αυτή έγινε με το εργαλείο ηχογράφησης και επεξεργασίας ήχου Reaper. (Υπάρχει ένα σχετικό [video](#), για όποιον ενδιαφέρεται). Όλοι οι μαθητές ευχαριστήθηκαν με τη δραστηριότητα αυτή και την απόλαυσαν ιδιαίτερα, καθώς άκουγαν τις ηχογραφημένες φωνές τους.

(βλ. Συνοδευτικό >υλικό>Φάκελος>REAPER Media).

## 10η & 11η διδακτική ώρα

### 4<sup>η</sup> Δραστηριότητα

Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές επιμελήθηκαν καλλιτεχνικά το διαδραστικό τους παραμύθι. Έτσι, ζωγράρισαν σε απλό χαρτί εικόνες από την ιστορία τους. Εργάστηκαν σε ατομικό επίπεδο, επειδή ο καθένας ήθελε να εκφραστεί μέσα από τη δική του δημιουργία και να γράψει τα δικά του σχόλια. Στο τέλος, η εκπαιδευτικός αποθήκευσε τις ζωγραφιές σε ένα φάκελο στην επιφάνεια εργασίας, μαζί με τις υπόλοιπες εργασίες. Οι μαθητές/-τριες ανέλαβαν να τις κρεμάσουν στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης (Συνοδευτικό >υλικό>Φάκελος>Ζωγραφιές παραμυθιού).

## Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το παρόν σενάριο μπορεί να αξιοποιηθεί σε όποια διδακτική ενότητα επιθυμεί ο εκπαιδευτικός, καθώς εστιάζει στην παραγωγή γραπτού λόγου (συγγραφή ιστορίας –





παραμυθιού). Τα παραγόμενα ψηφιακά προϊόντα μπορούν να εκτυπωθούν και να «δεθούν» προκειμένου να παραχθεί η έντυπη μορφή της ιστορίας και να φανούν οι ομοιότητες και διαφορές που προκύπτουν από τις δύο εκδοχές (ηλεκτρονική και έντυπη).

Η υιοθέτηση της μη γραμμικής αφήγησης θα μπορούσε να δειχθεί και με την αφήγηση αντίστοιχων έντυπων βιβλίων, όπως είναι «Τα 33 ροζ ρουμπίνια» και «Τα 88 ντολμαδάκια» του Ευγένιου Τριβιζά κ.ά. Επίσης, η ανάγνωση αντίστοιχων ιστοριών που δεν ακολουθούν τη λογική της γραμμικής αφήγησης θα μπορούσε να αποτελεί το σημείο απόρριψης για το ξεκίνημα του προτεινόμενου σεναρίου.

## Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Η παραγωγή γραπτού (και προφορικού) λόγου αποτελεί έναν βασικό στόχο στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Στη σύγχρονη εποχή, τα πολυτροπικά κείμενα κερδίζουν συνεχώς έδαφος με αποτέλεσμα να θεωρείται κρίσιμη η κριτική προσέγγιση των ψηφιακών προϊόντων/εφαρμογών. Το εφαρμοσμένο σενάριο εστίασε στη δημιουργία μίας ψηφιακής αφήγησης, όπου οι μαθητές έγιναν παραγωγοί, καταναλωτές και κριτές των ψηφιακών προϊόντων τους. Ήρθαν σε επαφή με τη δημιουργία πολυτροπικών κειμένων, ενεργοποίησαν περισσότερες αισθήσεις και τους δόθηκε η δυνατότητα να κινητοποιηθούν μέσα στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή.

Το παρόν διδακτικό σενάριο βοήθησε σημαντικά στην κατεύθυνση της αντίληψης της υπερκειμενικότητας, στην υιοθέτηση της μη γραμμικής αφήγησης, στη δημιουργία πολυτροπικών κειμένων και στην παραγωγή ψηφιακών εφαρμογών που ενσωματώνονται σε τεχνολογίες νέας γενιάς. Ωστόσο, ανάλογα με τη δυνατότητα ευχέρειας που έχει ο κάθε εκπαιδευτικός και του τεχνολογικού εξοπλισμού που διαθέτει το κάθε σχολείο, θεωρείται σημαντική η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών, καθώς επιχειρείται ταυτόχρονα ο τεχνολογικός κριτικός γραμματισμός των μαθητών.



## Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Aylett, R. & S. Louchart. 2003. Towards a narrative theory of virtual reality. *Virtual Reality Journal* 7, 2-9.

Barbas, H. & N. Correia. 2009. The making of an interactive digital narrative – Instory. Στο *Proceedings Euromedia 2009*, επιμ. J. Schreurs, 35-41. Eurosis Publication.

Γιαννικοπούλου, Α. Α. 2004. Όταν η λογοτεχνία συναντά την τεχνολογία: Πολυμεσικά και υπερκειμενικά στοιχεία σε βιβλία για μικρά παιδιά. Στο *Η Λογοτεχνία Σήμερα: Όψεις, Αναθεωρήσεις, Προοπτικές*, επι. Α. Κατσίκη-Γκίβαλου, 362-367. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Κουκλατζίδου, Μ. 2011. Προσέγγιση λογοτεχνικού κειμένου με χρήση Νέων Τεχνολογιών. *Ο αδελφός της Ασπασίας*, ηλεκτρονικό περιοδικό (με κριτές) i-teacher, [www.i-teacher.gr](http://www.i-teacher.gr), ISSN: 1792-4146.

Κουκλατζίδου, Μ. & Μ. Gkountouma (υπό έκδοση). Digital Storytelling and videogames. What happened in a Greek classroom?. Ανακοίνωση στο *International Digital Storytelling Conference*, 8-10 Μαΐου 2014, Αθήνα.

Κουτσογιάννης, Δ. 2012. Ο ρόμβος της γλωσσικής εκπαίδευσης. Στο *Μελέτες για την ελληνική γλώσσα. Πρακτικά της 32ης συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας, Α.Π.Θ.* Θεσσαλονίκη: ΙΝΣ.