



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: ΓΕΩΡΓΑΝΤΖΙΑ ΒΑΣΙΛΙΚΗ



**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 πρωτοβάθμιας:

Κώστας Ντίνας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

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

Τηλ.: 2310 459101, Φαξ: 2310 459107, e-mail: centre@komvos.edu.gr



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Διαδραστικό παραμύθι

Εφαρμογή σεναρίου

Βασιλική Γεωργαντζιά

Δημιουργία σεναρίου

Μαρία Κουκλατζίδου

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Λογοτεχνία

Τάξη

Γ΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

3^ο Δημοτικό Σχολείο Ευκαρπίας

Χρονολογία

Από 20-03-2015 έως 3-04-2015

Διδακτική/θεματική ενότητα

Δεν αντλεί από σχολικά εγχειρίδια

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 12 διδακτικές ώρες.



Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, αίθουσα Πληροφορικής

II. Εικονικός χώρος

Ιστοσελίδες 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. Η εκπαιδευτικός και οι εκπαιδευόμενοι 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/-τριες είναι εξοικειωμένοι/ες με τη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών (βασικά μέρη του, λειτουργία και στοιχειώδης χειρισμός του, χρήση επεξεργαστών κειμένου και φυλλομετρητών κλπ.) και μπορούν να εργάζονται σε μικρές ομάδες, αποδεχόμενοι τη φιλοσοφία που διέπει τη συνεργατική μάθηση. Επίσης, είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση προγραμμάτων οπτικοποίησης (σκάνερ), επεξεργασίας κειμένου και ψηφιακής αφήγησης.

Γ) Προεργασία της εκπαιδευτικού: Η εκπαιδευτικός είναι εξοικειωμένη με τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή, έχει επισκεφθεί τις ιστοσελίδες που προτείνονται στο σενάριο, γνωρίζει τη δομή — φιλοσοφία των υπερσυνδέσμων αλλά και πώς να χρησιμοποιήσει βασικά προγράμματα επεξεργασίας κειμένου και ψηφιακής αφήγησης.

Δ) Υλικοτεχνική υποδομή της σχολικής μονάδας: Για την ομαλή εφαρμογή του παρόντος διδακτικού σεναρίου απαιτήθηκε η ύπαρξη ηλεκτρονικών υπολογιστών



(ένας για κάθε ομάδα μαθητών) καθώς και βιντεοπροβολέας. Επίσης απαιτήθηκε σύνδεση στο διαδίκτυο, καθώς οι ιστοσελίδες είναι προσβάσιμες όταν ο χρήστης είναι σε σύνδεση. Το σενάριο εφαρμόστηκε μέσα στη σχολική αίθουσα και στο εργαστήριο Πληροφορικής του σχολείου μας.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Μαρία Κουκλατζίδου, «Διαδραστικό παραμύθι» Νεοελληνική γλώσσα, Γ΄ τάξη, 2014

Το σενάριο αντλεί

B. 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, συμμετοχή των παιδιών σε όλες τις φάσεις δημιουργίας του. Μέσα από την αξιοποίηση ενός τεχνολογικού διαδικτυακού περιβάλλοντος οι εμπλεκόμενοι θα έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν ένα παραμύθι διαδραστικό, με κοινή αρχή και διαφορετικό τέλος. Έτσι δίνεται η δυνατότητα και στους αναγνώστες να επιλέξουν 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, στα οποία 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 & Gkountouma 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 εμπλεκόμενων 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/-τριών μέσα σε ένα σύγχρονο μαθησιακό συγκείμενο. 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/τριών 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 παράγουν 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 ακολουθούν τις οδηγίες (ηλεκτρονικών) φύλλων εργασίας·
- να ασκηθούν στη χρήση προγράμματος παρουσίασης (ppt)·
- 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 προτεινόμενο σενάριο μάθησης χρησιμοποιούνται διαφορετικές διδακτικές πρακτικές, μέθοδοι και στρατηγικές, ώστε να βοηθηθεί, στην εκάστοτε μαθησιακή περίπτωση, η κατάκτηση των διδακτικών στόχων.

Η εργασία σε ομάδες αποτελεί μία μέθοδο η οποία χαρακτηρίζει πολλές από τις προτεινόμενες δραστηριότητες. Επιπλέον, μέσα από βιωματικές πρακτικές, οι μαθητές/τριες έχουν τη δυνατότητα να εμπλακούν ενεργά σε διάφορες φάσεις εξέλιξης της μαθησιακής πορείας, ενώ η λειτουργία στην ολομέλεια της τάξης προσφέρει την ευκαιρία στους μαθητές να επιχειρηματολογήσουν για την άποψη που εκφέρουν καθώς και να καλλιεργήσουν την αυτοπεποίθησή τους. Με τον τρόπο αυτό ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει διαφορετικές διδακτικές



προσεγγίσεις, που έχουν ως απώτερο στόχο τη δημιουργία ενός ευχάριστου μαθησιακού περιβάλλοντος.

Στη συγκεκριμένη τάξη, 25 παιδιών, δημιουργήθηκαν και εργάστηκαν ομάδες των τεσσάρων ή πέντε ατόμων.

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 επέλεξε η εκπαιδευτικός να υλοποιηθεί στη συγκεκριμένη φάση, δεδομένης της ενασχόλησης των παιδιών με το παραμύθι. Σε προηγούμενο σενάριο τα παιδιά είχαν εμπλακεί στη δημιουργία ομαδικού παραμυθιού. Έτσι στο παρόν σενάριο δόθηκε η δυνατότητα για μια διαφορετική εκδοχή, τη δημιουργία μιας ιστορίας με κοινή αρχή και διαφορετικό τέλος.

Έμφαση δόθηκε στην παραγωγή γραπτού λόγου και στη δημιουργία πολυτροπικών κειμένων που έχουν ως στόχο την αλληλεπίδραση των δημιουργών μεταξύ τους και με τον αναγνώστη-χρήστη της εφαρμογής.

Απώτερος σκοπός είναι 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 / περιορισμούς που απορρέουν από αυτά. Αξιοποιώντας προγράμματα ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτυακές εφαρμογές, οι μαθητές/-τριες κλήθηκαν να υλοποιήσουν δραστηριότητες μέσα από τις οποίες θα αποκτήσουν γνώσεις, θα καλλιεργήσουν δεξιότητες και γραμματισμούς και θα αποκτήσουν 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 αποτελούν 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 στη Γ΄ Τάξη του Δημοτικού.

Παράλληλα, επιδιώκεται η ενδυνάμωση των ταυτοτήτων όλων των εμπλεκομένων, καθώς θα συμμετέχουν σε βιωματικές και συνεργατικές δράσεις. Τέλος, μέσα από την αξιοποίηση των τεχνολογικών εργαλείων, οι μαθητές θα έχουν 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 οι μαθητές θα επιχειρήσουν να παράξουν ένα διαδραστικό παραμύθι, με τη βοήθεια ενός προγράμματος παρουσίασης. Μέσα από το συγκεκριμένο πρόγραμμα οι μαθητές/-τριες θα είναι σε θέση να αφηγηθούν ψηφιακά τη δική τους ιστορία, η οποία όμως θα ικανοποιεί και το κριτήριο της μη



γραμματικής αφήγησης. Αξιοποιώντας κατάλληλα τα τεχνολογικά περιβάλλοντα οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να δημιουργήσουν και να κάνουν ευρέως γνωστή την ιστορία τους, αποτυπώνοντας με τον μοναδικό αυτό τρόπο τα δικά τους έργα στο κοινωνικό σύνολο.

Κείμενα

Ιστοσελίδες

- Προωθητικό βίντεο διαδικτυακής εφαρμογής Touchoo (<http://www.youtube.com/watch?v=YcmmfCB61G8>)

Εικονικά περιβάλλοντα

- Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης (Kidspiration)
- Λογισμικό δημιουργίας ζωγραφιών (Tux Paint)
- Λογισμικό παρουσίασης (ppt)

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

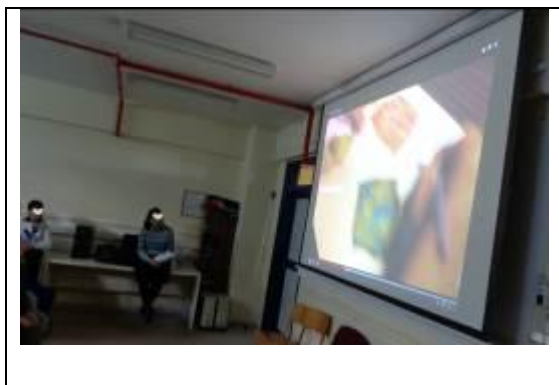
1η-3η διδακτική ώρα

1^η Δραστηριότητα

Η δραστηριότητα ξεκίνησε στην αίθουσα υπολογιστών, με την προβολή ενός βίντεο προωθητικού (σχ. βλ. <http://www.youtube.com/watch?v=YcmmfCB61G8>), η οποία αν και είναι στην αγγλική γλώσσα εμφανίζει τη δυνατότητα που έχουν οι χρήστες για την παραγωγή μιας ιστορίας / ενός παραμυθιού. Η εκπαιδευτικός πρόβαλε αυτό το βίντεο στην ολομέλεια ως ερέθισμα για να ακολουθήσει συζήτηση στην τάξη σχετικά με την αφήγηση και τη συγγραφή παραμυθιών. Όταν τελείωσε η προβολή, τα παιδιά ρωτήθηκαν τι τους έκανε περισσότερο εντύπωση από το συγκεκριμένο βίντεο. Ένα αγόρι είπε ότι «...καθετί που έβλεπε η κυρία του βίντεο τη βοηθούσε για να κάνει μια ιστορία». Συζητήσαμε πάνω σε αυτή την ιδέα και τις προϋποθέσεις για τη συγγραφή ενός παραμυθιού. Καταλήξαμε ότι η έμπνευση για να γράψει κανείς μια ιστορία



μπορεί να προκύψει από οτιδήποτε υπάρχει γύρω του και του δημιουργεί ωραίες εικόνες στο μυαλό του.



Ακολούθως τα παιδιά κλήθηκαν να σκεφτούν ιδέες για την πλοκή της δικής τους ιστορίας. Σε προηγούμενο σενάριο είχαν εμπλακεί σε παρόμοια δραστηριότητα και η εμπειρία τους αυτή λειτούργησε βοηθητικά στη συγκεκριμένη φάση. Η εκπαιδευτικός λειτούργησε περισσότερο καθοδηγητικά προς αυτήν την κατεύθυνση, χωρίς όμως να αναλαμβάνει πλήρως την πρωτοβουλία για την δομή / πλοκή της ιστορίας.

Έτσι μοίρασε στις ομάδες των παιδιών το πρώτο φύλλο εργασίας [«Χαρτογραφώντας το παραμύθι»](#). Παράλληλα πρόβαλε με τον βιντεοπροβολέα το αρχείο “Map_My story.kid” το οποίο αποτελεί τμήμα του φύλλου εργασίας των μαθητών. Η δομή που έχει το αρχείο βοήθησε τους/τις μαθητές/τριες να ξεκινήσουν τη δική τους ιστορία και να δημιουργήσουν μία αρχή κοινή για όλες τις ομάδες μαθητών/τριών (Βλ.ΤΕΚΜΗΡΙΑ> Map_My story.kid1).

Αφού δόθηκε στα παιδιά χρόνος να σκεφτούν σε ομάδες, ζητήθηκε να εκφράσουν τις ιδέες τους για να οριστεί η καλύτερη και επικρατέστερη των άλλων. Τα παιδιά είχαν διάφορες ιδέες, όπως να γράψουν μια ιστορία με βασιλιάδες και βασίλισσες (επιθυμία κυρίως των κοριτσιών), να γράψουν μια ιστορία με τους θεούς του Ολύμπου ή με τους ήρωες της ΕΟΚΑ (τη γιορτή για την Κύπρο είχε αναλάβει η τάξη μας). Ακούστηκε και η ιδέα να γράψουν για έναν ποδοσφαιριστή, που να βάζει



ωραία γκολ και να είναι ανίκητος. Η εκδοχή αυτή άρεσε σε όλους (αγόρια-κορίτσια) και ξεκινήσαμε να συμπληρώνουμε τον εννοιολογικό χάρτη «Map_My story.kid», αρχίζοντας με τη γνωστή φράση: «Μια φορά κι έναν καιρό...».



Στη συνέχεια, μέσα από κατάλληλες ερωτήσεις-ερεθίσματα η εκπαιδευτικός προέτρεψε τους μαθητές να σκεφτούν ότι οι ήρωες μιας ιστορίας αποτελούν ένα πολύ βασικό κομμάτι αυτής. Έτσι πρόβαλε στον πίνακα της τάξης το αρχείο «Map_Characters Name.kid» το οποίο λειτούργησε βοηθητικά στη σκιαγράφηση του ήρωα της ιστορίας. Ο ήρωάς μας ονομάστηκε *Ατλαθήριος*, συνδυάζοντας έτσι, κατά απαίτηση των παιδιών, μυθολογικά χαρακτηριστικά και υπερφυσικές ικανότητες (Βλ. ΤΕΚΜΗΡΙΑ> Map_Characters Name.kid1).

Αξιοποιώντας το πρόγραμμα Kidspiration οι μαθητές/τριες σχημάτισαν τη δομή και τα άλλα στοιχεία της ιστορίας τους διαγραμματικά, κατασκευάζοντας στην ουσία έναν εννοιολογικό χάρτη που έδειχνε την εξέλιξη και τα σημαντικά σημεία της ιστορίας. Κατ' επέκταση το ίδιο εφαρμόστηκε όσον αφορά στη σκιαγράφηση του κεντρικού ήρωα.

Μέσα από τη συζήτηση για την πλοκή της ιστορίας και τον χαρακτήρα του ήρωα αποτυπώθηκαν οι προτιμήσεις των παιδιών για ανίκητους ήρωες με όμορφα εξωτερικά χαρακτηριστικά (επιθυμία κυρίως των κοριτσιών) αλλά και εσωτερική ευγένεια. Με αφορμή το συγκεκριμένο παραμύθι τα παιδιά αναζήτησαν και ανέδειξαν το σωστό ήθος που πρέπει να χαρακτηρίζει τους παίκτες αλλά και το φίλαθλο κοινό. Τα παιδιά εξέφρασαν προβληματισμούς για όσα βίαια περιστατικά λαμβάνουν χώρα στα γήπεδα, σε επαγγελματικά παιχνίδια ομάδων. Ένα αγόρι



ανέφερε τον σοβαρό τραυματισμό του Νεϊμάρ το καλοκαίρι του 2014 και είπε ότι έγινε επίτηδες για να μη λάβει μέρος στον τελικό του Μουντιάλ. Η συζήτηση επεκτάθηκε και στα μεγάλα χρηματικά ποσά που λαμβάνουν σήμερα οι παίκτες σε αντίθεση με την αρχαιότητα και στο ιδεώδες του «ευ αγωνίζεσθαι».

Ακολούθως η εκπαιδευτικός κάλεσε τα παιδιά να αποφασίσουν για τον τίτλο που θα είχε η ιστορία τους. Επειδή ο ήρωάς μας εμφανιζόταν να έχει μαγικές δυνάμεις κάποια παιδιά είχαν την ιδέα ο τίτλος να είναι «Ο Ατλαθήριος και οι μαγικές δυνάμεις». Κάποια άλλα παιδιά πρότειναν τον τίτλο «Ο Ατλαθήριος και τα μαγικά παπούτσια», με το επιχείρημα ότι ο ήρωας ήταν ποδοσφαιριστής και τα παπούτσια ήταν σημαντικά για την καλή απόδοσή του. Η δεύτερη πρόταση έγινε αποδεκτή από την ολομέλεια και η εκπαιδευτικός ανέλαβε να καταγράψει τη συγκεκριμένη επιλογή.

Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός ανέλαβε να συνθέσει τις επιμέρους καταγραφές σε ένα φύλλο word, ώστε να δοθεί, στη συνέχεια, από τις ομάδες ένα διαφορετικό τέλος και να ολοκληρωθεί η σύνθεση του παραμυθιού.

4η & 5η διδακτική ώρα

2η Δραστηριότητα

Στο πλαίσιο της συγκεκριμένης δραστηριότητας τα παιδιά εργάστηκαν χωρισμένα σε 3 ομάδες, στην αίθουσα διδασκαλίας, για την ολοκλήρωση της ιστορίας τους. Η εκπαιδευτικός ζήτησε από τα παιδιά να δώσουν ένα όνομα στην ομάδα τους. Αποφάσισαν να υιοθετήσουν το όνομα της χώρας που αποτελούσε αγαπημένο προορισμό για τα μέλη της. Έτσι οι ομάδες ορίστηκαν ως εξής: Γερμανία, Γαλλία, Πορτογαλία.

Ακολούθως τους δόθηκε η αρχή της ιστορίας σε έντυπη μορφή (Βλ. ΤΕΚΜΗΡΙΑ>ΠΑΡΑΜΥΘΙ) και τους ζητήθηκε να τη συνεχίσουν.

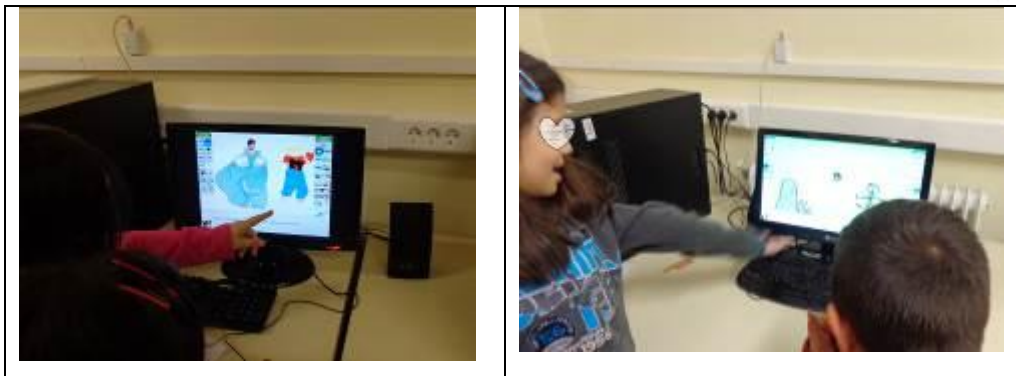


Μόλις ολοκλήρωσαν όλες οι ομάδες, ένα μέλος από κάθε ομάδα ανέλαβε να εξιστορήσει τη συνέχεια της ιστορίας στην ολομέλεια. Διατυπώθηκαν και οι 3 διαφορετικές εκδοχές, που είχαν παραχθεί, και τα παιδιά διασκέδασαν πραγματικά με την όλη διαδικασία, εντυπωσιασμένα κάθε φορά από την τροπή που μπορούσε να πάρει η ιστορία.

6η-8η διδακτική ώρα

3η Δραστηριότητα

Τα παιδιά βρέθηκαν στην αίθουσα Πληροφορικής, με στόχο να επιμεληθούν καλλιτεχνικά το διαδραστικό τους παραμύθι, σε επίπεδο ομάδας. Ανέλαβαν να ζωγραφίσουν διάφορες σκηνές της ιστορίας τους, εκμεταλλευόμενα όλους τους υπολογιστές που είχαμε στη διάθεσή μας. Οι διαθέσιμοι υπολογιστές της αίθουσας ήταν 10 κι έτσι δημιουργήθηκαν ομάδες των 2-3 παιδιών, τις οποίες σχημάτισαν τα ίδια τα παιδιά ανάλογα με τη σκηνή της ιστορίας που είχαν αποφασίσει ότι ήθελαν να αναδείξουν. Στη συνέχεια ενθαρρύνθηκαν να ζωγραφίσουν στο λογισμικό ζωγραφικής «Tux Paint» εικόνες από την ιστορία τους, οι οποίες θα πλαισίωναν το κείμενό τους.



Κάποια παιδιά θέλησαν να αποδώσουν μερικές εικόνες του παραμυθιού σε χαρτί. Δόθηκε λοιπόν ευκαιρία την ώρα των Εικαστικών να ολοκληρώσουν τη συγκεκριμένη εργασία. Η εκπαιδευτικός όταν συγκέντρωσε τις συγκεκριμένες ζωγραφιές, τις μετέφερε στον υπολογιστή με τη βοήθεια του σαρωτή. Η αίθουσα πληροφορικής του σχολείου μας δε διαθέτει μηχανήμα σάρωσης και γι' αυτό δεν μπορούσαν να εμπλακούν οι μαθητές/-τριες σε αυτή τη δραστηριότητα. Ακολούθως όλες οι ζωγραφιές αποθηκεύτηκαν σε συγκεκριμένο φάκελο (Βλ. ΤΕΚΜΗΡΙΑ>ΖΩΓΡΑΦΙΕΣ), τον οποίο θα χρησιμοποιούσαν τα παιδιά για την εικονογράφηση και ολοκλήρωση του παραμυθιού.

9η–12η διδακτική ώρα

4η Δραστηριότητα

Στην τελευταία δραστηριότητα οι μαθητές/-τριες κλήθηκαν να συνθέσουν όλα τα προηγούμενα ψηφιακά προϊόντα τους, προκειμένου να δημιουργήσουν το διαδραστικό παραμύθι. Για τη συγκεκριμένη σύνθεση επιλέχθηκε να χρησιμοποιηθεί το λογισμικό παρουσίασης ppt, προκειμένου να επιτευχθεί η ενεργή συμμετοχή των παιδιών (συνθέτοντας τις διαφάνειες) και να αποδοθεί η διαφορετική εκδοχή της ιστορίας από τις ομάδες παιδιών (οδηγώντας τον αναγνώστη στην κατάλληλη διαφάνεια κάθε φορά).



Στην αίθουσα υπολογιστών, και αρχικά στην ολομέλεια, έγινε η σύνθεση των πρώτων 7 (εφτά) διαφανειών, που απέδωσαν την αρχή του παραμυθιού. Σε αυτή τη φάση τα παιδιά επέλεξαν τις καλύτερες ζωγραφιές από αυτές που είχαν δημιουργήσει σε προηγούμενη δραστηριότητα και είχαν στη διάθεσή τους μέσα από τον φάκελο που περιείχε όλες τις εικαστικές δημιουργίες. Μέσα από τη συγκεκριμένη διαδικασία τα παιδιά γνώρισαν και τις δυνατότητες που τους έδινε το συγκεκριμένο λογισμικό με τις εντολές που μπορούσαν να διαχειριστούν. Με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού τα παιδιά γνώρισαν πώς μπορούσαν να επέμβουν στην εναλλαγή των διαφανειών, αποδίδοντας τις διαφορετικές εκδοχές της ιστορίας και οδηγώντας τον αναγνώστη σε διαφορετικό τέλος.



Αφού ολοκληρώθηκε η καταγραφή της αρχής της ιστορίας στην ολομέλεια, τα παιδιά, σε επίπεδο ομάδας, διαμόρφωσαν τις υπόλοιπες διαφάνειες, σύμφωνα με τη δική τους εκδοχή.

Στο τέλος έγινε η σύνθεση των επιμέρους εργασιών, στην ολομέλεια, με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού. Όλες οι διαφάνειες των παιδιών συγκεντρώθηκαν σε ένα αρχείο παρουσίασης (ppt) το οποίο περιλάμβανε όλες τις επιμέρους εκδοχές (Βλ. ΤΕΚΜΗΡΙΑ>ΠΑΡΑΜΥΘΙ>ΑΤΛΑΘΗΡΙΟΣ). Το τελικό προϊόν ικανοποίησε όλα τα παιδιά, εφόσον περιλάμβανε όλες τις δημιουργικές ιδέες σε ένα ευφάνταστο πραγματικά αποτέλεσμα.

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Φύλλο εργασίας

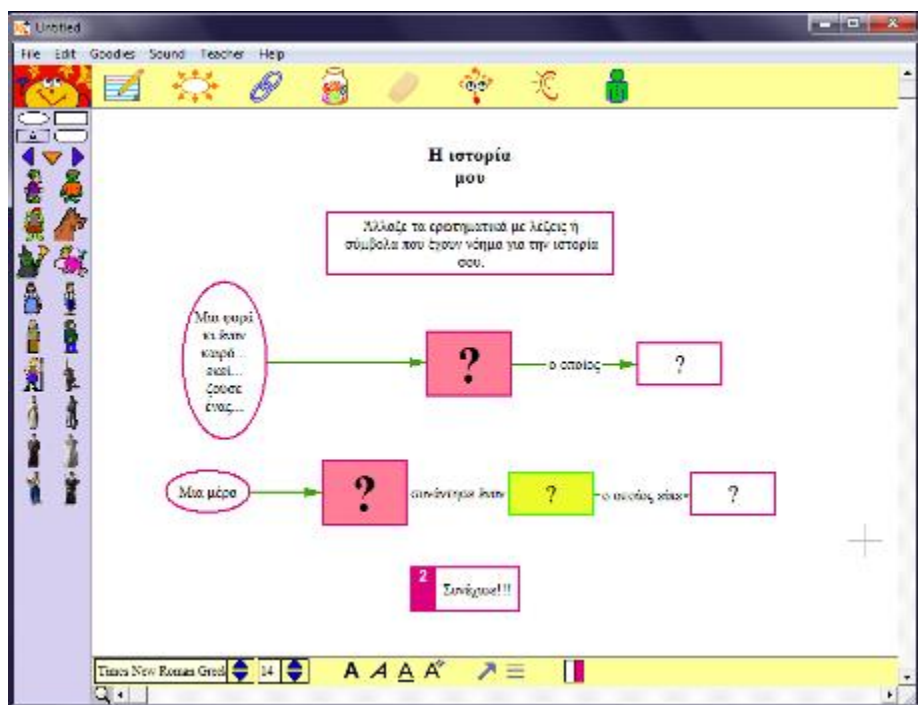
«Χαρτογραφώντας το παραμύθι»

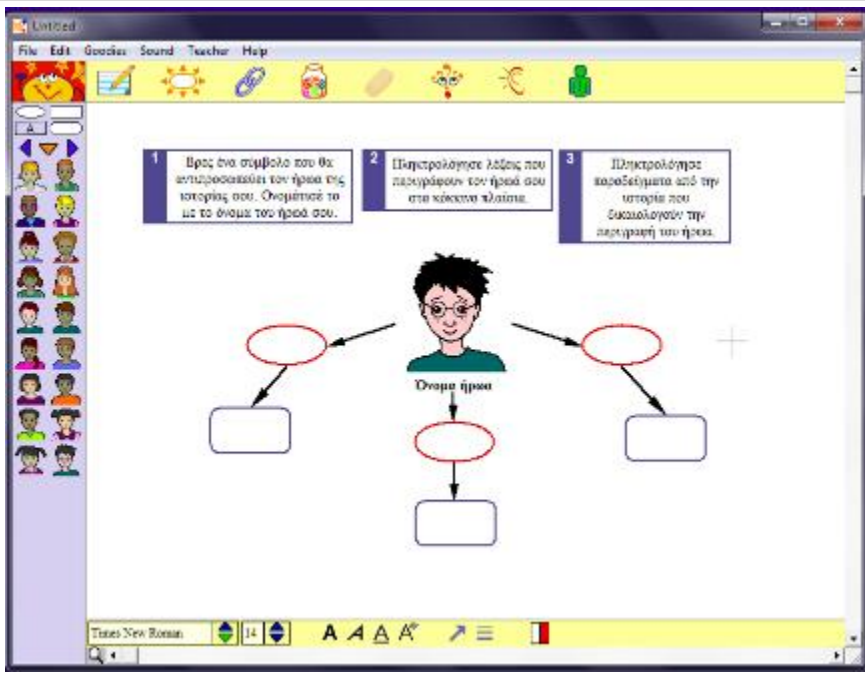
Αρχικά, για να γράψουμε ένα παραμύθι κάνουμε κάποιες σκέψεις.

1^ο βήμα: Συζητήστε με τους υπόλοιπους συμμαθητές σας για την ιστορία σας, τους ήρωες που θα έχετε, το πρόβλημα που θα αντιμετωπίσουν (αν αντιμετωπίσουν κάποιο πρόβλημα) κτλ.

2^ο βήμα: Συμπληρώστε στον πίνακα της τάξης τα στοιχεία που θέλετε να συμπεριλάβετε στην ιστορία σας. Περιγράψτε τον (ή τους) ήρωα (ή ήρωες) που θα υπάρχει (ή θα υπάρχουν) στο παραμύθι σας.

Θα σας βοηθήσουν οι παρακάτω εικόνες.





3^ο βήμα: Όλες οι ομάδες έχετε την ίδια αρχή της ιστορίας. Ποια συνέχεια θα δώσετε από εδώ και πέρα; Η κάθε ομάδα αποφασίζει τη συνέχεια της ιστορίας έτσι όπως την φαντάζεται. Καταγράψτε την δική σας εξέλιξη-εκδοχή της ιστορίας στο παρακάτω πλαίσιο.

Ομάδα:

Η ιστορία έχει ως εξής:

4^ο βήμα: Συγχαρητήρια! Η ιστορία σας είναι έτοιμη. Παρουσιάστε την στους υπόλοιπους συμμαθητές σας!



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 αφόρμησης 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 προτεινόμενο σενάριο μάθησης εστιάζει στη δημιουργία μίας (ή περισσότερων) ψηφιακής αφήγησης, όπου οι μαθητές/τριες γίνονται παραγωγοί, καταναλωτές και κριτές των ψηφιακών προϊόντων τους. Ερχόμενοι σε επαφή με τη δημιουργία πολυτροπικών κειμένων, οι μαθητές/-τριες αποκτούν τη δυνατότητα να ενεργοποιήσουν περισσότερες αισθήσεις και να κινητοποιηθούν μέσα στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή.

Το παρόν διδακτικό σενάριο βοηθάει 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. Οι δραστηριότητες που περιλαμβάνονται στο σενάριο μπορούν να υλοποιηθούν και με την απουσία ηλεκτρονικών υπολογιστών ή/και διαδραστικού πίνακα, καθώς πολλές ελληνικές αίθουσες δεν είναι εξοπλισμένες επαρκώς τεχνολογικά. Ωστόσο θεωρείται σημαντική η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών, καθώς επιχειρείται ταυτόχρονα ο τεχνολογικός κριτικός γραμματισμός των μαθητών.

Για την δημιουργία πολυτροπικών κειμένων και την επίτευξη της μη γραμμικής αφήγησης επιλέχθηκε από την εκπαιδευτικό, που εφάρμοσε το σενάριο, η χρήση του λογισμικού παρουσίασης για δύο λόγους: πρώτον γιατί θεωρήθηκε ότι με το συγκεκριμένο εργαλείο μπορεί να ικανοποιηθεί (δεδομένων των συνθηκών) ο στόχος του σεναρίου για διαδραστικότητα και μη γραμμική αφήγηση έναντι του προτεινόμενου (touchoo) και δεύτερον γιατί τα παιδιά δεν είχαν προηγούμενη εμπειρία με το συγκεκριμένο ψηφιακό εργαλείο.

Το ψηφιακό εργαλείο που προτείνεται από τη συγγραφέα του σεναρίου προϋποθέτει την ύπαρξη οθόνης αφής. Κάτι τέτοιο ήταν αδύνατο να υπάρξει στο συγκεκριμένο σχολείο. Έτσι η επιλογή κάποιου άλλου ψηφιακού εργαλείου υπήρξε επιβεβλημένη. Η χρήση ωστόσο του λογισμικού παρουσίασης ικανοποίησε τους στόχους του σεναρίου και ήταν μια ευκαιρία να γνωρίσουν τα παιδιά το συγκεκριμένο εργαλείο.

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*, επιμ. 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, ISSN: 1792-4146

Κουκλατζίδου, Μ. & Μ. Gkountouma (υπό έκδοση). Digital Storytelling and videogames. What happened in a Greek classroom?. Ανακοίνωση στο συνέδριο «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

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Το παρόν σενάριο συνοδεύεται από τα εξής αρχεία:

1. Φύλλο εργασίας_Χαρτογραφώντας το παραμύθι.docx
2. Φύλλο εργασίας_Κατασκευή διαδραστικού παραμυθιού.docx
3. Map_My story.kid
4. Map_Characters Name.kid