



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Π.3.2.1 Εκπαιδευτικά σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες,
σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε
30 διδακτικές ώρες ανά τάξη

Νεοελληνική Λογοτεχνία

Γ' Δημοτικού

Τίτλος:

«Διαδραστικό Παραμύθι»

ΜΑΡΙΑ ΚΟΥΚΛΑΤΖΙΔΟΥ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

Θεσσαλονίκη 2014



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.3.2.1. Εκπαιδευτικά σεναρία και μαθησιακές δραστηριότητες, σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε 30 διδακτικές ώρες ανά τάξη.

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>

Καραμαούνα 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

Δημιουργός

Μαρία Κουκλατζίδου

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Λογοτεχνία

(Προτεινόμενη) Τάξη

Γ΄ Δημοτικού

Χρονολογία

Μάιος 2014

Διδακτική/θεματική ενότητα

Δεν αντλεί από τα σχολικά βιβλία.

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

13 διδακτικές ώρες

Χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας

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.

Β) 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 κλπ.) 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 είναι πρόταση διδασκαλίας.

Το σενάριο στηρίζεται



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 διαδραστικό παραμύθι, μία εφαρμογή η οποία θα εκτελείται σε οθόνες αφής, δηλαδή σε κινητά smartphone, σε tablet και σε οποιαδήποτε άλλη συσκευή διαθέτει λειτουργικό σύστημα 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 σύνολο 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 συνομιλιακό διαμεσολαβητή και, ενίοτε, συνοπογράφει 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 & Gkoutouma 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 τη 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 της 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. 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 επιδιώκεται:

- να αντιληφθούν τη λογοτεχνία ως «τέχνη του λόγου»



- να αντιληφθούν τη σημασία των παραμυθιών-ιστοριών ως μέσο έκφρασης της καθημερινότητας των ανθρώπων και των εκάστοτε κοινωνικοπολιτισμικών περιστάσεων
- να υιοθετήσουν πνεύμα συνεργασίας και 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 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 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 (Touchoo)
- 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 καλλιεργήσουν 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 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.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Το παρόν διδακτικό σενάριο δε στηρίζεται σε κάποια συγκεκριμένη ενότητα από τα διδακτικά εγχειρίδια της Γλώσσας ή και του Ανθολογίου της Γ' Δημοτικού. 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 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 καλούνται 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 στην 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 στην 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 διεπιδρούν στο εκάστοτε πολιτισμικό και κοινωνικό συγκείμενο.

Στο παρόν σενάριο μάθησης οι μαθητές θα επιχειρήσουν να παραγάγουν ένα διαδραστικό παραμύθι το οποίο θα είναι διαθέσιμο σε συσκευές που χρησιμοποιούν το λειτουργικό σύστημα Android (smartphone, tablet κλπ.) καθώς διαθέτουν οθόνες αφής. Μέσα από την ψηφιακή εφαρμογή Touchoo οι μαθητές θα είναι σε θέση να αφηγηθούν ψηφιακά τη δική τους ιστορία, η οποία όμως θα ικανοποιεί και το κριτήριο της μη γραμμικής 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.

Συγκεκριμένα αξιοποιούνται τα εξής ψηφιακά περιβάλλοντα:

- Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης (Kidspiration ή κάποιο άλλο)
- Λογισμικό ηχογράφησης (π.χ. Audacity, Free Audio Editor, Balabolka, Ηχογράφηση των Windows ή κάποιο άλλο)
- Λογισμικό δημιουργίας ζωγραφιών (π.χ. Revelation Natural Art, Tux Paint, Ζωγραφική των Windows κλπ.)
- Λογισμικό δημιουργίας ψηφιακών αφηγήσεων Touchoo (<http://touchoo.com/>)

Κείμενα

Βίντεο

«[Create Interactive Books easily](#)», προωθητικό βίντεο της διαδικτυακής εφαρμογής Touchoo

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η Δραστηριότητα (3 διδακτικές ώρες)

Η δραστηριότητα μπορεί να ξεκινήσει με την προβολή ενός [προωθητικού βίντεο](#) της εφαρμογής Touchoo, το οποίο, αν και είναι στην αγγλική γλώσσα, εμφανίζει τις δυνατότητες που έχουν οι χρήστες για την παραγωγή μιας ιστορίας / ενός



παραμυθιού. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να προβάλλει αυτό το βίντεο ως ερέθισμα, για να ακολουθήσει συζήτηση στην τάξη σχετικά με την αφήγηση και τη συγγραφή παραμυθιών.

Μέσα από συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης οι εμπλεκόμενοι κατευθύνονται στη δημιουργία της δικής τους ιστορίας. Οι τρόποι για την έμπνευση και την παραγωγή μιας ιστορίας είναι αρκετοί και εξαρτώνται από τον βαθμό που έχουν ασκηθεί εκπαιδευτικοί και μαθητές σε αυτούς. Ωστόσο, εξαιτίας της νεαρής ηλικίας των μαθητών, ο εκπαιδευτικός μπορεί να λειτουργήσει περισσότερο καθοδηγητικά προς αυτήν την κατεύθυνση, χωρίς όμως να αναλαμβάνει πλήρως την πρωτοβουλία για τη δομή / πλοκή της ιστορίας.

Ο εκπαιδευτικός μοιράζει στις ομάδες των μαθητών το πρώτο φύλλο εργασίας «[Χαρτογραφώντας το παραμύθι](#)» (βλ. και σχετικό αρχείο στον φάκελο συνοδευτικού υλικού). Ο ίδιος προβάλλει μέσω βιντεοπροβολέα το αρχείο «Map_My story.kid» (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού) το οποίο αποτελεί τμήμα του φύλλου εργασίας των μαθητών. Η δομή που έχει το αρχείο βοηθάει τους μαθητές να ξεκινήσουν τη δική τους ιστορία η οποία θα είναι κοινή για όλες τις ομάδες μαθητών. Στη συνέχεια, μέσα από κατάλληλες ερωτήσεις-ερεθίσματα, ο εκπαιδευτικός προτρέπει τους μαθητές να σκεφτούν ότι οι ήρωες μιας ιστορίας αποτελούν ένα πολύ βασικό κομμάτι αυτής. Προβάλλει στον πίνακα της τάξης το αρχείο «Map_Characters Name.kid» (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού) το οποίο λειτουργεί βοηθητικά στη σκιαγράφηση του ήρωα ή των ηρώων της ιστορίας.

Αξιοποιώντας το πρόγραμμα Kidspiration οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να σχηματίσουν τη δομή και τα άλλα στοιχεία της ιστορίας τους διαγραμματικά, κατασκευάζοντας στην ουσία έναν εννοιολογικό χάρτη που θα δείχνει την εξέλιξη και τα σημαντικά σημεία της ιστορίας. Κατ' επέκταση, το ίδιο εφαρμόζεται όσον αφορά στη σκιαγράφηση των ηρώων. Υπάρχει η δυνατότητα να αξιοποιηθούν και άλλα λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης σύμφωνα με την κρίση του εκπαιδευτικού και τις δυνατότητες που έχει.



Στη συνέχεια, οι μαθητές καλούνται να εργαστούν στις ομάδες τους. Αφού συζήτησαν και κατέγραψαν τα βασικά στοιχεία της ιστορίας τους στην ολομέλεια της τάξης, ο εκπαιδευτικός ζητάει από τους μαθητές να συνεχίσουν την ιστορία με όποιον τρόπο επιθυμούν. Για να το κάνουν αυτό, οι μαθητές χρησιμοποιούν το φύλλο εργασίας που τους έχει ήδη δοθεί (είτε πληκτρολογούν τη συνέχεια της ιστορίας είτε την καταγράφουν σε εκτυπωμένο χαρτί).

Μόλις ολοκληρώσουν όλες οι ομάδες, ένα μέλος από κάθε ομάδα αναλαμβάνει να εξιστορήσει τη συνέχεια της ιστορίας στους υπόλοιπους συμμαθητές. Διατυπώνονται στην ολομέλεια της τάξης όλες οι εκδοχές που έχουν παραχθεί (τόσες εκδοχές όσες και οι ομάδες των μαθητών).

2η Δραστηριότητα (2 διδακτικές ώρες)

Μόλις ολοκληρωθεί η πρώτη δραστηριότητα, ο εκπαιδευτικός παροτρύνει τους μαθητές να σκεφτούν την αξία που έχει η μουσική στην επένδυση μιας ιστορίας. Στο σημείο αυτό προσφέρεται η δυνατότητα στους μαθητές είτε να ηχογραφήσουν ένα δικό τους μουσικό κομμάτι (σε κάποιο λογισμικό της επιλογής τους, όπως είναι για παράδειγμα τα Audacity, Free Audio Editor, Balabolka κλπ.) είτε να γράψουν ένα τραγούδι που θα τραγουδήσουν οι ίδιοι είτε να ηχογραφήσουν την ιστορία διαβάζοντάς την. Για μια απλή ηχογράφιση προτείνεται το λογισμικό «Ηχογράφιση» που διαθέτουν τα Windows (ή οποιοδήποτε άλλο πρόγραμμα ηχογράφησης).



Οι μαθητές αποθηκεύουν όλα τα ψηφιακά προϊόντα τους στον φάκελο εργασιών που διαθέτουν.

3η Δραστηριότητα (2 διδακτικές ώρες)

Στην επόμενη δραστηριότητα οι μαθητές καλούνται να επιμεληθούν καλλιτεχνικά το διαδραστικό τους παραμύθι. Για να το πετύχουν αυτό καλούνται να ζωγραφίσουν είτε



σε χαρτί είτε σε κάποιο λογισμικό ζωγραφικής (όπως είναι το Revelation Natural Art, Tux Paint, Ζωγραφική των Windows κλπ.) εικόνες από την ιστορία τους οι οποίες θα πλαισιώσουν το κείμενό τους. Σε περίπτωση που οι μαθητές θελήσουν να αποδώσουν τις εικόνες σε χαρτί, θα πρέπει ο εκπαιδευτικός (ή οι ίδιοι οι μαθητές ανάλογα με τον βαθμό εξοικειώσής τους) να μεταφέρει τις ζωγραφιές που δημιουργήθηκαν σε υπολογιστή (σκανάρισμα) και να τις αποθηκεύσει με κατάλληλο όνομα.

4η Δραστηριότητα (6 διδακτικές ώρες)

Στην τελευταία δραστηριότητα οι μαθητές καλούνται να συνθέσουν όλα τα προηγούμενα ψηφιακά προϊόντα τους προκειμένου να δημιουργήσουν το διαδραστικό παραμύθι. Καλό είναι ο εκπαιδευτικός να έχει εξοικειωθεί αρκετά με την εφαρμογή [Touchoo](#). Αν και η χρήση της είναι αρκετά εύκολη, μπορεί να αναδυθούν δυσκολίες στην εκτέλεση ορισμένων ενεργειών εντός της διαδικτυακής εφαρμογής.

Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες. Ο εκπαιδευτικός μοιράζει το φύλλο εργασίας «[Κατασκευή διαδραστικού παραμυθιού](#)» (βλ. σχετικό αρχείο και στον φάκελο συνοδευτικού υλικού) στο οποίο δίνονται οι κατάλληλες οδηγίες για την εκτέλεση των βημάτων που θα οδηγήσουν στην παραγωγή του παραμυθιού. Ωστόσο, καλό θα ήταν ο εκπαιδευτικός να προβάλλει στον πίνακα της τάξης την εφαρμογή και να εξοικειώσει τους μαθητές με το περιβάλλον της εφαρμογής (τα βασικά κουμπιά της και τα βήματα που θα πρέπει να ακολουθήσουν για να φτάσουν στο επιθυμητό αποτέλεσμα).

Με τον τρόπο αυτό ολοκληρώνεται το σενάριο. Στον ατομικό ηλεκτρονικό φάκελο κάθε μαθητή συγκεντρώνονται όλες οι απαραίτητες πληροφορίες και περιγράφεται ο ρόλος και ο βαθμός συμμετοχής των μαθητών σε όλες τις φάσεις ανάπτυξης του σεναρίου. Τα ψηφιακά προϊόντα των μαθητών αναρτώνται στο blog/ιστοσελίδα της τάξης ή στον πίνακα ανακοινώσεων.

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Φύλλο εργασίας

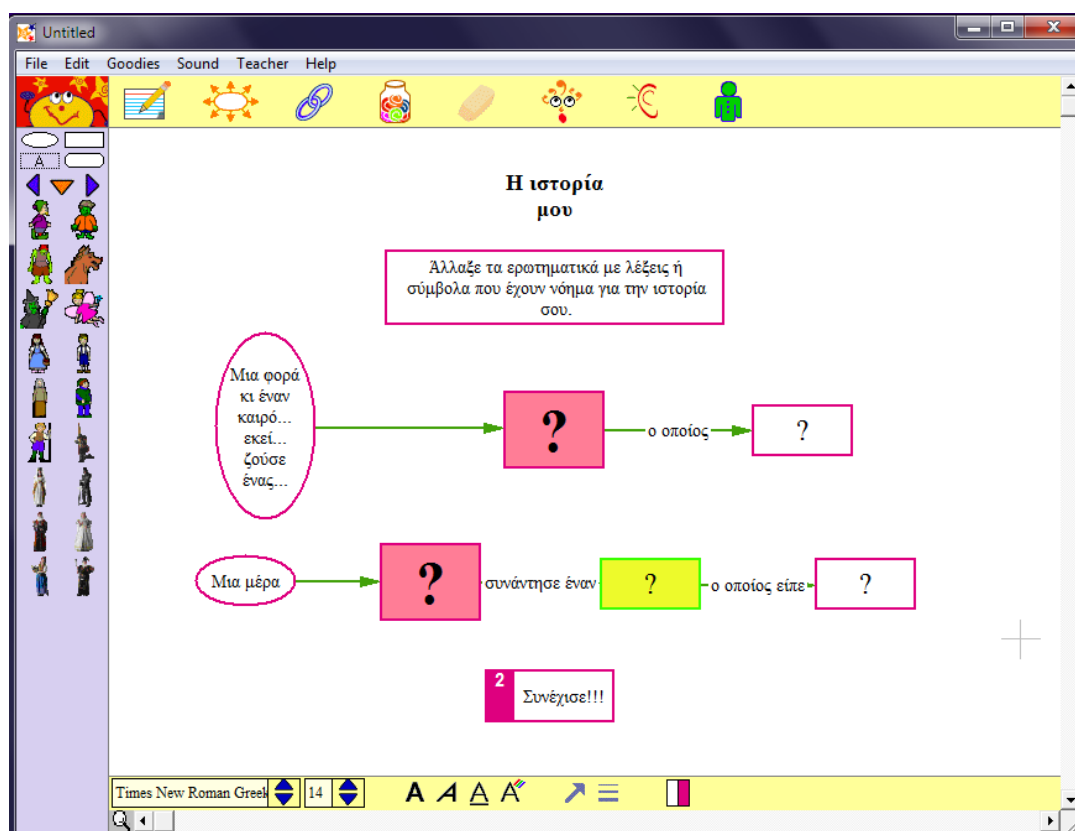
«Χαρτογραφώντας το παραμύθι»

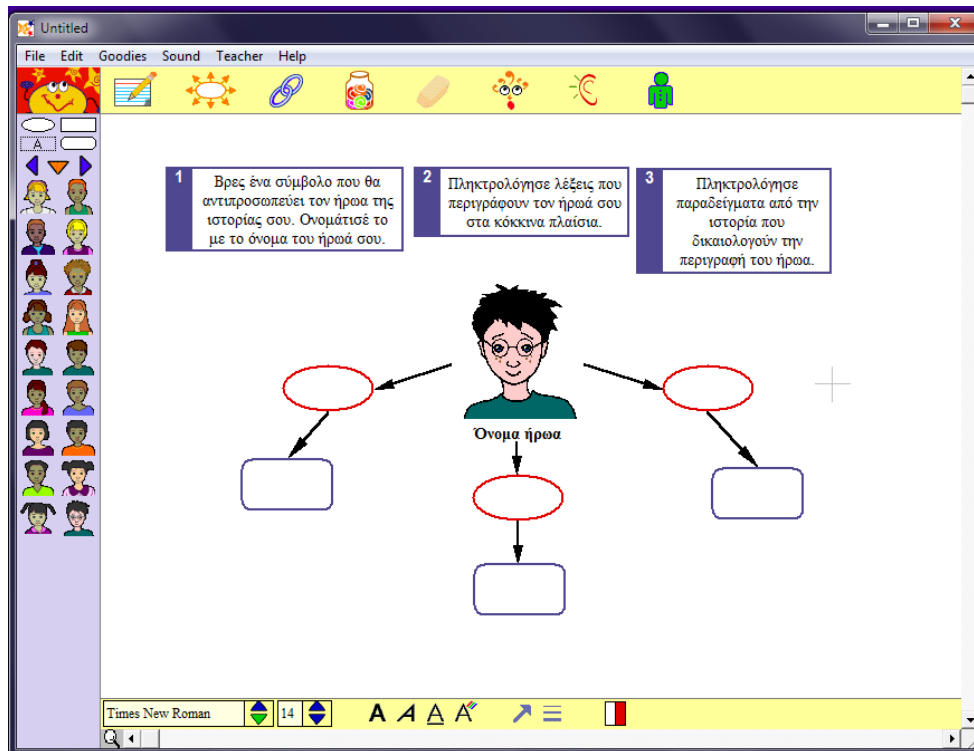
Αρχικά, για να γράψουμε ένα παραμύθι κάνουμε κάποιες σκέψεις.

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) κλπ.

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 τη φαντάζεται. Καταγράψτε τη δική σας εξέλιξη-εκδοχή της ιστορίας στο παρακάτω πλαίσιο.

Ομάδα:

Η ιστορία έχει ως εξής:

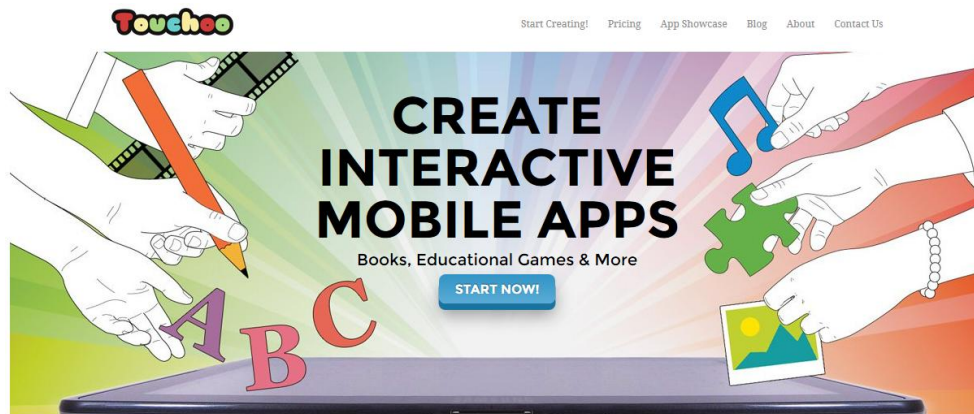
4^ο βήμα: Συγχαρητήρια! Η ιστορία σας είναι έτοιμη. Παρουσιάστε την στους υπόλοιπους συμμαθητές σας!



Φύλλο εργασίας «Κατασκευή διαδραστικού παραμυθιού»

Ήρθε η ώρα να μαζέψετε όλες τις εργασίες σας και να τις κάνετε ένα παραμύθι! Ακολουθήστε προσεκτικά τα παρακάτω βήματα τα οποία θα σας βοηθήσουν να φτάσετε στο επιθυμητό αποτέλεσμα.

1^ο βήμα: Μεταβείτε στον διαδικτυακό τόπο <http://touchoo.com/>. Θα σας εμφανιστεί το ακόλουθο παράθυρο:



Επιλέγετε **START NOW!**

2^ο βήμα: Θα σας εμφανιστεί το παρακάτω παράθυρο. Ζητήστε από τη δασκάλα σας ή τον δάσκαλό σας να σας εισαγάγει στην εφαρμογή με τους κωδικούς που διαθέτει.

Price Plans | Already a user? [Login](#)

Touchoo
CREATOR beta

Your Email address

Name

Choose your password (6 char min)

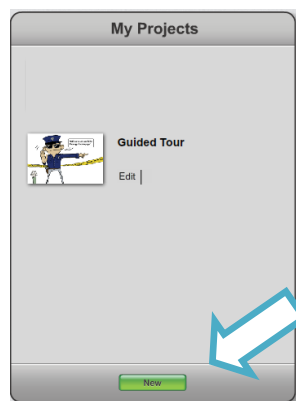
Please retype password

I have read and agree to Touchoo's [Terms Of Service](#)

Go for it!

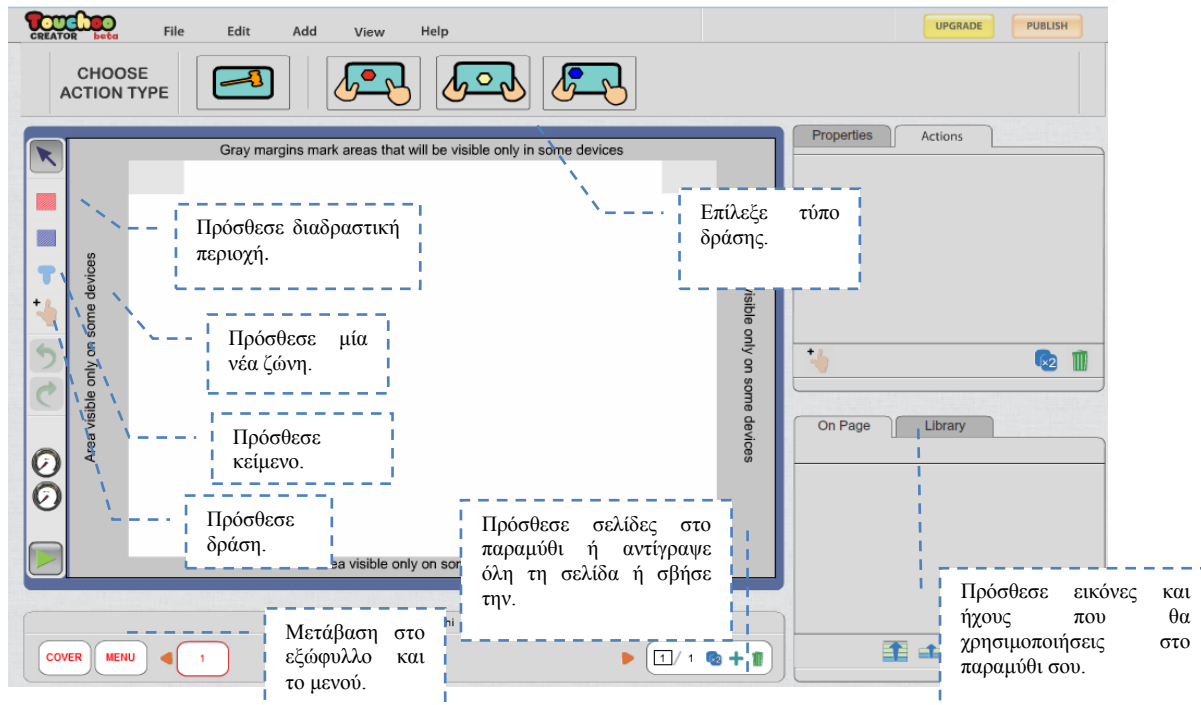


3^ο βήμα: Στο επόμενο παράθυρο επιλέξτε την εντολή **New**.



4^ο βήμα: Στη συνέχεια πληκτρολογήστε τον τίτλο του παραμυθιού σας.

5^ο βήμα: Θα σας εμφανιστεί το περιβάλλον της εφαρμογής. Οι βασικές εντολές που θα συναντήσετε παρουσιάζονται αμέσως παρακάτω. Παρατηρήστε προσεκτικά και ρωτήστε τη δασκάλα σας ή τον δάσκαλό σας σε περίπτωση που κάτι δεν καταλαβαίνετε.



6^ο βήμα: Για να δημοσιεύσετε την εφαρμογή σας επιλέξτε την εντολή **Publish** (File/Publish). Συγχαρητήρια! Η εφαρμογή σας είναι έτοιμη!



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 γίνονται παραγωγοί, καταναλωτές και κριτές των ψηφιακών προϊόντων τους. Ερχόμενοι σε επαφή με τη δημιουργία πολυτροπικών κειμένων, οι μαθητές 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.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

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

Barbas, H. & Correia, N. 2009. The making of an interactive digital narrative – Instory, in Schreurs, J. (ed.), *Proceedings Euromedia 2009*, Eurosis Publication, pp. 35-41.

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

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

Kouklatzidou, M. & Gkountouma, M. forthcoming. Digital Storytelling and videogames. What happened in a Greek classroom?. Paper presented in the *International Digital Storytelling Conference*, 8-10 May 2014, Athens.

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