

Αναδυόμενος Γραμματισμός και ΤΠΕ: Η περίπτωση της ψηφιακής αφήγησης

Γιάγκογλου Δήμητρα¹, Γώτη Ευθυμία²

¹Νηπιαγωγός, 12^ο Νηπιαγωγείο Βέροιας

dimgiag@gmail.com

²Σχολική Σύμβουλος 36^{ης} Περιφέρειας Π.Α.

efigoti@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Τα τελευταία χρόνια με την αλλαγή του αναλυτικού προγράμματος του νηπιαγωγείου ΔΕΠΠΣ (2003) και την εισαγωγή των ΤΠΕ στο χώρο του νηπιαγωγείου ο εκπαιδευτικός της προσχολικής αγωγής καλείται να αξιοποιήσει τις δυνατότητες που του δίνει ο υπολογιστής ώστε να δημιουργήσει δραστηριότητες που προάγουν τον αναδυόμενο και ταυτοχρόνως τον ψηφιακό γραμματισμό των νηπίων. Στην παρούσα εισήγηση παρουσιάζεται ένα σχέδιο δράσης εστιασμένο στην ψηφιακή αφήγηση, το οποίο πραγματοποιήθηκε στο 12^ο Νηπιαγωγείο Βέροιας τη σχολική χρονιά 2012-13.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: ΤΠΕ, αναδυόμενος γραμματισμός, ψηφιακός γραμματισμός, ψηφιακή αφήγηση

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σε εννοιολογικό επίπεδο ο αναδυόμενος γραμματισμός συνιστά έναν διαφορετικό τρόπο σκέψης για την ανάπτυξη της γραφής και της ανάγνωσης των μικρών παιδιών (Strickland & Morrow, 1988), τονίζει τη σπουδαιότητά τους κατά τα προσχολικά χρόνια και εκφράζει τη νέα αντίληψη για την κατανόηση της φύσης τους (Gibson 1989, Heibert & Fisher 1990, Neuman & Roskos, 1993). Αναφέρεται στις γνώσεις που έχουν τα παιδιά για την ανάγνωση και τη γραφή και στην εξωτερίκευση αυτών των γνώσεων. Σύμφωνα με τους θεωρητικούς της αντίληψης αυτής, τα παιδιά που ζουν σε εγγράμματο περιβάλλον σχηματίζουν απόψεις για το γραπτό λόγο, οι οποίες μπορούν να ανιχνευθούν με τον κατάλληλο χειρισμό στο σχολείο και πάνω σε αυτές τις προϋπάρχουσες γνώσεις να δομηθούν οι νέες γνώσεις (Γώτη, 2010).

Η εισαγωγή των Νέων Τεχνολογιών στην Προσχολική Εκπαίδευση (ΔΕΠΠΣ/ΑΠΣ 2003, Οδηγός Νηπιαγωγού, 2006) και η εξοικείωση των παιδιών με τη χρήση τους ως δυναμικό μέσο διδασκαλίας (Clements & Nastasi, 1993) συμβάλλουν ουσιαστικά στην υλοποίηση των στόχων του Αναλυτικού Προγράμματος του Νηπιαγωγείου σε όλους τους τομείς και τα γνωστικά αντικείμενα (Plowman & Stephen, 2003, Brooker & Siraj-Blatchford, 2002). Ειδικότερα για τη γλώσσα, το περιβάλλον του υπολογιστή προσφέρει στους μαθητές πολλές ευκαιρίες για να τη μελετήσουν σε ένα πολιτισμικό πλαίσιο (Singhal, 1997). Όσον αφορά στον εκπαιδευτικό, ο υπολογιστής και τα διάφορα λογισμικά του προσφέρουν ένα πρόσθετο εργαλείο, για να υποστηρίξει τις δεξιότητες γραμματισμού των παιδιών προσχολικής ηλικίας (Τζήμα & Γώτη, 2013)

Η αφήγηση (Storytelling) συνίσταται στην αλληλεπιδραστική τέχνη της χρήσης λέξεων και δράσεων για την αναπαράσταση των στοιχείων και των εικόνων μιας ιστορίας με στόχο τη μεταβίβαση σημαντικών μηνυμάτων και ανάπτυξη της φαντασίας του ακροατή (<http://www.storynet.org>). Αποτελεί μια ευρέως χρησιμοποιούμενη εκπαιδευτική στρατηγική, καθώς έχει διαπιστωθεί ότι προσελκύει το ενδιαφέρον και βοηθά στην εμπέδωση των πληροφοριών από τους μαθητές, αφού οι άνθρωποι γενικώς απομνημονεύουν και ανακαλούν πιο εύκολα πληροφορίες τις οποίες έλαβαν μέσα από μια ιστορία, πολύ περισσότερο αν η ιστορία σχετίζεται με τις προϋπάρχουσες γνώσεις και εμπειρίες τους. Συνεπώς η αφήγηση συνεισφέρει στην αποτελεσματικότητα της εκπαιδευτικής διαδικασίας αφενός ως χρήσιμο εργαλείο για την διαμόρφωση κατάλληλου, φιλικού και ευχάριστου εκπαιδευτικού περιβάλλοντος, αφετέρου ως μέσο για τη μεταβίβαση πληροφοριών, γνώσεων, αξιών και συμπεριφορών (Gersie, 1992)

Η εισαγωγή των πολυμέσων δημιούργησε μία νέα μορφή αφήγησης, την ψηφιακή αφήγηση (digital storytelling) και ορίζεται ως «ο συνδυασμός της παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με πολυμέσα του 21^{ου} αιώνα και εργαλεία τηλεπικοινωνίας» (Lathem, 2005). Όπως και η αφήγηση έτσι και η ψηφιακή αφήγηση προσδίδει οφέλη στην εκπαιδευτική διαδικασία, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως στρατηγική μάθησης σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης (Robin & Pierson, 2005) και μπορεί να συνδυαστεί με πολλές άλλες στρατηγικές μάθησης όπως το παιχνίδι ρόλων (Τσιλιμένη, 2007).

Στο νηπιαγωγείο σημαντικό μερίδιο στη ανάπτυξη δραστηριοτήτων πολυτροπικών κειμένων δύναται να κατέχει η ηλεκτρονική αφήγηση. Η αφήγηση ιστοριών αποτελεί ένα πολύ σημαντικό εργαλείο στην εκπαιδευτική διαδικασία καθώς έχει παρατηρηθεί πως βοηθάει τόσο στην καλλιέργεια του προφορικού λόγου όσο και του γραπτού. Για να αξιοποιηθεί σωστά και δημιουργικά η ηλεκτρονική αφήγηση στα νηπιαγωγεία, θα πρέπει να έχει συγκεκριμένα δομικά χαρακτηριστικά. Το κείμενο πρέπει να είναι γραμμένο με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι ξεκάθαρο το κεντρικό μήνυμά του. Η δομή του κειμένου οφείλει να εγείρει συνεχώς τα συναισθήματα και το ενδιαφέρον του ακροατή. Οι ενότητες του κειμένου να είναι σύντομες ώστε να μην κουράζουν και να υπάρχει ισορροπία μεταξύ των οπτικών και ακουστικών μηνυμάτων που εκπέμπονται. Το συνοδευτικό κείμενο της οπτικοποιημένης ιστορίας πρέπει να είναι σύντομο και περιεκτικό για λόγους οικονομίας και σαφήνειας. Τέλος η μουσική επένδυση της ιστορίας συμβάλει καθοριστικά στα συναισθήματα που προκαλεί η αφήγηση στον ακροατή (Miller, E. 2009).

Η εφαρμογή της ψηφιακής αφήγησης στο νηπιαγωγείο αφορά κυρίως στη μεταφορά ιστοριών και παραμυθιών όπου η οθόνη του υπολογιστή μιμείται τη σελίδα του εικονογραφημένου βιβλίου (Γιαννικοπούλου, 1996). Ειδικότερα το παραδοσιακό παραμύθι πηγή της τοπικής παράδοσης και ιστορίας ως ζωντανός οργανισμός που εξελίσσεται εξάπτει τη φαντασία και συμβάλλει στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας των παιδιών.

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι η παρουσίαση της δράσης «Του χρυσό του πλι» που πραγματοποιήθηκε στο 12^ο Νηπιαγωγείο Βέροιας τη σχολική χρονιά 2012-2013. Συμμετείχαν τα 17 νήπια του ολοήμερου τμήματος και διήρκεσε περίπου 10 μέρες.

Με βάση το ΔΕΠΠΣ (2003) για το Νηπιαγωγείο ο κεντρικός στόχος της δράσης ήταν η ανάπτυξη βιωματικών δραστηριοτήτων που ενθαρρύνουν την ενεργητική μάθηση μέσω της αξιοποίησης των Νέων Τεχνολογιών.

Ωστόσο τέθηκαν και επιμέρους στόχοι που αφορούν στο γνωστικό πεδίο της γλώσσας και των ΤΠΕ και ήταν σύστοιχες με το ΔΕΠΠΣ (2003) και το Νέο (Πιλοτικό) Αναλυτικό Πρόγραμμα για το νηπιαγωγείο(2011) όπως:

- Να μάθουν να ακούν, να παρατηρούν, να περιγράφουν.
- Να εκφραστούν δημιουργικά, να αυτοσχεδιάσουν, να δραματοποιήσουν, να ζωγραφίσουν, να ευχαριστηθούν και να οικοδομήσουν αβίαστα τη γνώση.
- Να συνειδητοποιήσουν τη χρήση του γραπτού λόγου.
- Να παράγουν κείμενα και να κατανοήσουν τη σχέση γραπτού –προφορικού λόγου.
- Να μάθουν να χρησιμοποιούν τον Η/Υ και τις δυνατότητες που τους δίνει προκειμένου να κοινοποιήσουν τις γνώσεις τους στους άλλους.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες που σχετίζονται με τον εντοπισμό γραμμάτων στο πληκτρολόγιο.
- Να εξοικειωθούν με το περιβάλλον του Power Point.

Η ανάπτυξη των δραστηριοτήτων έγινε με βιωματικό – ενεργητικό τρόπο και τα νήπια εργάστηκαν σε ομάδες 2 - 4 ατόμων, τόσο ατομικά όσο και στην ολομέλεια.

Για την πραγματοποίηση των δράσεων χρησιμοποιήθηκαν τα παρακάτω υλικά και μέσα: Η/Υ, ψηφιακή κάμερα του Η/Υ και λογισμικό παρουσιάσεων (power point).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΗΣ

Κατά τη διάρκεια του σχολικού έτους 2012-2013 στο 12^ο Νηπιαγωγείο Βέροιας εκπονήθηκε το πολιτιστικό πρόγραμμα «Βέροια 100 χρόνια ελεύθερη πόλη».

Κατά την ανάπτυξη του πολιτιστικού προγράμματος που προαναφέρθηκε τα παιδιά έμαθαν και επεξεργάστηκαν τοπικά Βεροιώτικα παραμύθια. Ένα από αυτά ήταν «Του Χρυσό του πλι». Αρχικά τα νήπια άκουσαν ένα μέρος του παραμυθιού από το youtube. Στη συνέχεια η νηπιαγωγός αφηγήθηκε στα νήπια το υπόλοιπο παραμύθι το οποίο είναι γραμμένο στην τοπική μακεδονίτικη διάλεκτο. Μετά το τέλος της αφήγησης τα νήπια δραματοποίησαν το παραμύθι. Κάποια νήπια πρότειναν να το εικονογραφήσουν και να το κάνουν βιβλίο. Η νηπιαγωγός βλέποντας το ενδιαφέρον των παιδιών για την ιστορία τους πρότεινε να φτιάξουν ένα αλλιώτικο βιβλίο, ένα ηλεκτρονικό βιβλίο σαν και αυτά που έχουν γνωρίσει μέσα από την ιστοσελίδα του Μικρού Αναγνώστη. Τα παιδιά συμφώνησαν και έτσι ξεκίνησε η διαδικασία της δημιουργίας του ηλεκτρονικού παραμυθιού.



Σχήμα 1: Τα παιδιά παρακολουθούν το παραμύθι στο Youtube

Την επόμενη μέρα χωρίστηκαν σε ομάδες των 2 ατόμων και η κάθε ομάδα ανέλαβε την εικονογράφηση μιας σκηνής του παραμυθιού. Στη συνέχεια, στην ολομέλεια τα παιδιά τοποθέτησαν τις ζωγραφιές τους με χρονική ακολουθία. Η νηπιαγωγός σκανάρισε τις ζωγραφιές των παιδιών και τις αποθήκευσε σε φάκελο στο υπολογιστή. Την επόμενη μέρα τα νήπια ανέλαβαν να εισάγουν τις εικόνες από τον φάκελο στις διαφάνειες του Poweppoint ακολουθώντας την διαδικασία που τους ήταν γνωστή από άλλες δραστηριότητες.

Σε επόμενη οργανωμένη δραστηριότητα όλοι μαζί έγραψαν το κείμενο για κάθε εικόνα του παραμυθιού. Η διαδικασία ήταν αρκετά δύσκολη καθώς το αρχικό παραμύθι είναι αρκετά μεγάλο και έπρεπε να γίνουν οι απαραίτητες περικοπές για λόγους οικονομίας της αφήγησης. Τον ρόλο του γραφέα τον είχε η νηπιαγωγός.

Μετά το τέλος της γραφής της ιστορίας σειρά είχε η ηλεκτρονική αφήγηση. Τα νήπια χωρίστηκαν σε ομάδες και η κάθε ομάδα ανέλαβε να αφηγηθεί ένα μέρος της ιστορίας ακολουθώντας την εξής πορεία: προβολή παρουσίασης – εγγραφή αφήγησης στην τρέχουσα διαφάνεια. Στα διαλογικά μέρη του παραμυθιού η αφήγηση γινόταν από δύο ή και περισσότερα παιδιά. Αφού ολοκληρώθηκε η διαδικασία εγγραφής της αφήγησης το τελικό αποτέλεσμα παρουσιάστηκε στην ολομέλεια η οποία έκρινε αν πρέπει να γίνουν κάποιες αλλαγές ή να ξαναγίνει εγγραφή της αφήγησης γιατί δεν ακουγόταν καλά στην προβολή της παρουσίασης. Η νηπιαγωγός έθεσε τότε στα παιδιά το ερώτημα «Πως θα μπορούσαν τα διαλογικά μέρη του κειμένου να ξεχωρίζουν όχι μόνο ακουστικά αλλά και ως κείμενο;» Μετά από προβληματισμό και αφού αναζητήθηκε η λύση σε βιβλία της βιβλιοθήκης παρατηρώντας πως είναι γραμμένα τα διαλογικά μέρη των ιστοριών τα παιδιά πρότειναν να αλλαχτεί το χρώμα της γραμματοσειράς σε εκείνα τα κομμάτια της ιστορίας. Ένα από τα παιδιά είπε πως τα λόγια του κάθε προσώπου θα πρέπει να έχουν διαφορετικό χρώμα και οι υπόλοιποι συμφώνησαν.

Τα παιδιά επεσήμαναν πως το παραμύθι για να είναι ολοκληρωμένο θα πρέπει να έχει εξώφυλλο και οπισθόφυλλο. Η νηπιαγωγός τους πρότεινε να ζωγραφίσουν, αλλά αυτά ήθελαν να χρησιμοποιήσουν σαν εξώφυλλο την εικόνα που είχε το παραμύθι στο Youtube. Έτσι χρησιμοποιώντας την μηχανή αναζήτησης του Google βρήκαν την εικόνα που ήθελαν, την αποθήκευσαν στο φάκελο με τις εικόνες του παραμυθιού και στη συνέχεια την εισήγαγαν σε κενή διαφάνεια στη αρχή του παραμυθιού. Δύο παιδιά έγραψαν τον τίτλο της ιστορίας, ένα άλλο το όνομα του νηπιαγωγείου που το έφτιαξε και ένα τέταρτο έκανε την εγγραφή της αφήγησης του τίτλου με τη βοήθεια της νηπιαγωγού. Στο τέλος του παραμυθιού σε κενή διαφάνεια όλα τα παιδιά ένα - ένα έγραψαν το όνομα τους.

Την επόμενη μέρα κάλεσαν τους μαθητές του κλασικού τμήματος και τους παρουσίασαν το έργο τους. Το παραμύθι παρουσιάστηκε επίσης στους γονείς των παιδιών αφού εκδήλωσαν την επιθυμία σε προγραμματισμένη συνάντηση.

ΤΟΥ ΧΡΥΣΟ ΤΟΥ ΠΛΙ



12^ο Νηπιαγωγείο Βέροιας

Μια φορά και έναν καιρό σε μια μακρινή πολιτεία ζούσε μια μάνα με τις τρεις κόρες της. Τη Χρύσω, τη Μόρφω, και τη Μάρω.



Όταν μεγάλωσαν η μαμά τους, τους πείρε καινούργια φουστάνια, τα φόρεσαν, πήγαν στο γυαλί γυαλίστηκαν και πήγαν στον ήλιο και τον ρώτησαν: «Ήλεις' μ' κι ήλεις' μ' απ' τις μας τις τρεις ποια είναι η καλύτερη?». «Κι η μια καλή κι η άλλη καλή, άλλα η τρίτη μικρότερη απ' όλες η ομορφότερη» είπε ο ήλιος.



Όταν πέθανε η μάνα τους τη Μάρω την έντυσαν με κουρέλια και πήγαν στον ήλιο και τον ρώτησαν: «Ήλιε μ' κι ήλιε μ' απ' τις μας τις τρεις ποια είναι η καλύτερη». «Κι η μια καλή κι η άλλη καλή, άλλα η τρίτη η μικρότερη απ' όλες η ομορφότερη» είπε ο ήλιος.



Οι δυο αδελφές με πονηρό τρόπο άφησαν τη Μάρω μόνη στο δάσος. Το βράδυ ήρθαν τα αγρίμια και ψιψάζαν: «Μάρω, Μάρω, πού είσαι να σε ψάξω». «Όχι, δεν κατεβαίνω, να πάρτε λίγα κόλλυβα», είπε η Μάρω.



Την άλλη μέρα ήρθε ένας πρίγκιπας με το άλογο του για να το δώσει νερό. Αυτό όμως δεν έγινε γιατί έβλεπε το πρόσωπο της Μάρως μέσα στη γούρνα.



Ο πρίγκιπας με τη βοήθεια της παραμάνας του κατέβασε τη Μάρω από το δέντρο και σε τρεις μέρες παντρεύτηκαν.



Μετά από λίγο καιρό οι δύο αδερφές γυαλίστηκαν και πήγαν στον ήλιο και τον ρώτησαν: «Ήλθε 'μ κι ήλθε 'μ απ' τις μας τις δυο ποια είναι η καλύτερη». «Κι η μια καλή κι η άλλη καλή, αλλά η τρίτη η μικρότερη απ' όλες η ομορφότερη» είπε ο ήλιος. Θύμωσαν πολύ και πήγαν να βρουν τη Μάρω.



Οι αδερφές της με πονηρό τόπο βρήκαν τη Μάρω να κοιμάται σ' ένα παλάτι και της έβαλαν δυο καρφιά στο κεφάλι.



Η Μάρω μεταμορφώθηκε σε χρυσό πουλί και πέταξε μακριά.



κάνοντας το έτσι ελκυστικό και σε άλλα άτομα που δεν τους είναι οικείο το τοπικό γλωσσικό ιδίωμα. Παράλληλα, κατέκτησαν έμμεσα τις συμβάσεις του αφηγηματικού πλαισίου (αρχή, μέση, τέλος), εφάρμοσαν τις αρχές της οικονομίας του λόγου και έμαθαν να διακρίνουν τα διαλογικά μέρη ενός κειμένου. Συγχρόνως εντόπισαν τα διαλογικά μοτίβα του κειμένου, η επανάληψη των οποίων ενθουσίασε τα παιδιά. Ακόμη τα παιδιά ανακάλυψαν με άμεσο τρόπο τις συμβάσεις του γραπτού λόγου (τη φορά της γραφής, τα σημεία στίξης, το κενό ανάμεσα στις λέξεις) και έμαθαν τη λειτουργία των ανάλογων πλήκτρων του υπολογιστή (space, ctrl, shift, caps Lock) μέσα από τον πειραματισμό και την προσωπική ενασχόληση. Η δραστηριότητα τόνωσε το δημιουργικό πνεύμα των νηπίων καθώς τους επέτρεψε να χρησιμοποιήσουν τις Νέες Τεχνολογίες με καινοτόμο τρόπο. Συνεπώς οι παραπάνω δράσεις προήγαγαν αβίαστα τον αναδυόμενο, ψηφιακό και οπτικό γραμματισμό των παιδιών.

Εν κατακλείδι, στην ψηφιακή αφήγηση παιδί και ενήλικας απολαμβάνουν, διασκεδάζουν, δημιουργούν και μαθαίνουν με φυσικό και αβίαστο τρόπο.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Γιαννικοπούλου, Α. Α. (2001). Η γραπτή γλώσσα στο νηπιαγωγείο, Αθήνα: Καστανιώτης

Γιαννικοπούλου, Α. Α. (1996). Ηλεκτρονική αφήγηση σε προαναγνώστες. *Διαβάζω*, 363, 115-117

Γώτη, Ε. (2010), Οι γλωσσικές δεξιότητες των νηπίων υπό το πρίσμα του αναδυόμενου γραμματισμού: Η συμβολή των κειμένων, Α δημοσίευτη Διδακτορική διατριβή. ΠΔΜ Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών

Δαφέρμου, Χ., Κουλούρη, Π., Μπασαγιάννη, Ε. (2006). Οδηγός Νηπιαγωγού. Εκπαιδευτικοί στοχασμοί. Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης, Αθήνα: ΟΕΔΒ

Κουτσοβάνου, Ε. (2000). Πρώτη Ανάγνωση και Γραφή. Στρατηγικές Διδακτικής, Οδυσσέας.

Μπαίλα Τ. Μιλώντας για παραμύθια (ανακτήθηκε στις 21/1/2014 από <http://www.thinkfree.gr/opinions/%CE%BC%CE%B9%CE%BB%CF%8E%CE%BD%CF%84%CE%B1%CF%82-%CE%B3%CE%B9%CE%B1-%CF%84%CE%B1-%CF%80%CE%B1%CF%81%CE%B1%CE%BC%CF%8D%CE%B8%CE%B9%CE%B1>)

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2011), Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου – Οδηγός Εκπαιδευτικού για το Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου – Μαθησιακές περιοχές (ανακτήθηκε στις 15/12/2013 από <http://www.dipevath.gr/index.php/anaksxolikvnsymboulvn/prosxoliekpaideysi/162-analytiko-progr-nhpiagwg/2247-enhmerwsh-nea-ekpka-prog-nhpiagwgwn.html>).

Παπαντωνάκης Γεώργιος, (2003), Εισαγωγή στην Παιδική Λογοτεχνία. Θεωρία και Πράξη. Είδη βιβλίων/κειμένων της Παιδικής Λογοτεχνίας . Ρόδος

Τζήμα, Α. & Γώτη, Ε. (2013). Επτά Γράμματα, Μια ιστορία. Αξιοποίηση των ΤΠΕ σε δραστηριότητες Γλώσσας στο Νηπιαγωγείο. Στο: Πρακτικά η Εκπαίδευση στην Εποχή των ΤΠΕ. Αθήνα 19-20/10/2013, 807-815.

Τσαγκαρή, Σ. (2011). Τα αφηγηματικά χαρακτηριστικά του παραμυθιού (ανακτήθηκε στις 14/1/2014 από <http://blogs.sch.gr/stratilio/archives/1225>).

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. Γράικος, 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
ΥΠΕΠΘ-ΠΙ (2003), Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο, Αθήνα, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Χατζίκου, Β. , (2006) Βεργιώτικες ιστορίες και παραμύθια, Φερενίκη.

Brooker, L. & Siraj-Blatchford, J. (2002), 'Click on Miaow!': how children of three and four years experience the nursery computer, *Contemporary Issues in Early Childhood*, 3(2), 251-273.

Clements, D.H., & Nastasi, B.K. (1993), Electronic media and early childhood education, In *Handbook of research on the education of young children*, (ed.), B. Spodek, 251-275. New York: Macmillan

Gersie, A. (1992) *Earthtales: Storytelling in Times of Change*, Green Print, London, p. 1

Gibson, L. (1989). *Literacy learning in the early years: through children's eyes*. London: Cassell.

Hiebert, E.H. & Fisher, O.W. (1990). Whole Language: Three themes for the future. *Educational Leadership*, 47, 62-64.

Lathem, S.A. (2005). Learning communities and digital storytelling: new media for ancient tradition. In C. Crawford et al. (eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2005* (pp. 2286-2291). Chesapeake, VA: AACE.

Miller, E. (2009), Digital storytelling, University of northern Iowa (ανακτήθηκε στις 24/1/2014 από <http://www.uni.edu/icss/researchhelps/miller.pdf>)

Neuman S. & Roskos, K. (1993). *Language and literacy learning in the early years: An integrated approach*. Fort Worth, TX: Harcourt Brace Jovanovich

Plowman, L. & Stephen, C. (2003), A 'benign addition'? Research on ICT and pre-school children, *Journal of Computer Assisted Learning*, 19, 149-164.

Robin, B. R., & Pierson, M. E. (2005). A multilevel approach to using digital storytelling in the classroom. Paper presented at the Annual Meeting of the Society for Information Technology Teacher Education. Phoenix, AZ

Singhal, M. (1997), The Internet and foreign language education: Making the most of the information superhighway, *Language Teaching and Research*, 26(2), 125-138.

Strickland, D.S., & Morrow, L.M. (1988). New perspectives on young children learning to read and write. *The Reading Teacher*, 42(1), 70-7.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Το παραμύθι «Του Χρυσό του Πλι» όπως το αφηγήθηκαν τα παιδιά :

Διαφάνεια 2 : Μια φορά και έναν καιρό σε μια μακρινή πολιτεία ζούσε μια μάνα με τις τρεις τις κόρες της. Τη Χρύσω, τη Μόρφω, και τη Μάρω.

Διαφάνεια 3 : Όταν μεγάλωσαν η μαμά τους , τους πήρε καινούργια φουστάνια, τα φόρεσαν , πήγαν στο γυαλί γυαλίστηκαν και πήγαν στον ήλιο και τον ρώτησαν: «Ηλιε 'μ κι ήλιε 'μ απ' τις μας τις τρεις ποια είναι η καλύτερη;». «Κι η μια καλή κι η άλλη καλή ,άλλα η τρίτη η μικρότερη απ' όλες η ομορφότερη» είπε ο ήλιος.

Διαφάνεια 4 : Όταν πέθανε η μάνα τους τη Μάρω την έντυσαν με κουρέλια και πήγαν στον ήλιο και τον ρώτησαν: «Ηλιε 'μ κι ήλιε 'μ απ' τις μας τις τρεις ποια είναι η καλύτερη;». «Κι η μια καλή κι η άλλη καλή ,άλλα η τρίτη η μικρότερη απ' όλες η ομορφότερη» είπε ο ήλιος.

Διαφάνεια 5 : Οι δυο αδερφές με πονηρό τρόπο άφησαν τη Μάρω μόνη στο δάσος. Το βράδυ ήρθαν τα αγρίμια και φώναζαν: «Μάρου , Μάρου κατέβα να σε φάμε .».«Όχι δεν κατεβαίνω , να πάρτε λίγα κόλλυβα.» είπε η Μάρω.

Διαφάνεια 6 : Την άλλη μέρα ήρθε ένας πρίγκιπας με το άλογο του για να το δώσει νερό. Αυτό όμως δεν έπινε γιατί έβλεπε το πρόσωπο της Μάρως μέσα στη γούρνα.

Διαφάνεια 7 : Ο πρίγκιπας με τη βοήθεια της παραμάνας του κατέβασε τη Μάρω από το δέντρο και σε τρεις μέρες παντρεύτηκαν.

Διαφάνεια 8 : Μετά από λίγο καιρό οι δυο αδερφές γυαλίστηκαν και πήγαν στον ήλιο και τον ρώτησαν: : «Ηλιε 'μ κι ήλιε 'μ απ' τις μας τις δυο ποια είναι η καλύτερη;». «Κι η μια καλή κι η άλλη καλή ,άλλα η τρίτη η μικρότερη απ' όλες η ομορφότερη» είπε ο ήλιος. Θύμωσαν πολύ και πήγαν να βρουν τη Μάρω.

Διαφάνεια 9 : Οι αδερφές της με πονηρό τόπο βρήκαν τη Μάρω να κοιμάται σ' ένα παλάτι και της έβαλαν δυο καρφιά στο κεφάλι.

Διαφάνεια 10 : Η Μάρω μεταμορφώθηκε σε χρυσό πουλί και πέταξε μακριά.

Διαφάνεια 11 : Κάθε πρωί ένα χρυσό πουλί πήγαινε στον κήπο του παλατιού και ρωτούσε τον μπαχτσεβαντζή: «Μπαχτσεβαντζή, Μπαχτσεβαντζή», «ορίστε χρυσό 'μ πουλί.», «κοιμάται ο βασιλιάς;», «κοιμάται», «κοιμάται το παιδί;», «κοιμάται», «γλυκά, γλυκά να κοιμηθεί και το παιδί καλύτερα κι οι σκύλες που με μάγεψαν ύπνο να μη χορτάσουν κι αυτό το δέντρο που λαλώ να ξεραθεί να μαραθεί κι από τη ρίζα να κοπεί.» έλεγε το πουλί και πετούσε μακριά.

Διαφάνεια 12 : Ο μπαχτσεβαντζής πήγε και τα είπε όλα στο βασιλιά . Ο βασιλιάς πήρε αγκαλιά το πουλί το χάιδεψε και του έβγαλε τις βελόνες.

Διαφάνεια 13 : Το πουλί μεταμορφώθηκε στη Μάρω και ο βασιλιάς έδωσε τις κακές αδερφές από το παλάτι και έζησαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα.