

Οι μύθοι του Αισώπου: Δημιουργία πολυμεσικών παραμυθιών για τη διδασκαλία μίας εφαρμογής παρουσιάσεων

Κουκουρικός Παναγιώτης

Καθηγητής Πληροφορικής & Δάσκαλος Ειδικής Αγωγής, 1^ο Δημοτικό Σχολείο Πεύκων
panagiotiskoukourikos@yahoo.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το διδακτικό σενάριο «Οι μύθοι του Αισώπου: Δημιουργία πολυμεσικών παραμυθιών για τη διδασκαλία μίας εφαρμογής παρουσιάσεων» αποτελεί μία πρωτότυπη προσέγγιση διδασκαλίας μίας εφαρμογής παρουσιάσεων σε μαθητές δημοτικού σχολείου.

Οι μαθητές δημιουργούν πολυμεσικά παραμύθια, δηλαδή παραμύθια τα οποία περιλαμβάνουν κείμενο, εικόνα, ήχο και κίνηση, με θέμα γνωστούς μύθους του Αισώπου και μέσα από αυτή την ευχάριστη, παιγνιώδη και δημιουργική εκπαιδευτική διαδικασία διδάσκονται τα βασικά εργαλεία μίας εφαρμογής παρουσιάσεων. Για την εφαρμογή του διδακτικού σεναρίου προτείνεται ο χωρισμός των μαθητών σε 4 ομάδες: ομάδα κειμένων, ομάδα εικόνων, ομάδα ήχων και ομάδα κινήσεων.

Η διδασκαλία βασίζεται στην ακόλουθη εκπαιδευτική διαδικασία: Οι μαθητές, ανά δύο, εκπροσωπώντας την ομάδα τους (η οποία αποτελείται από 4 – 6 άτομα) αναλαμβάνουν το ρόλο του δασκάλου. Προσέρχονται στον κεντρικό υπολογιστή του εργαστηρίου Η/Υ, ο οποίος είναι συνδεδεμένος με βιντεοπροβολέα και με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού εξελίσσουν ένα πολυμεσικό παραμύθι του Αισώπου. Μέσα από αυτή τη διαδικασία διδάσκουν κάθε φορά στους συμμαθητές τους ένα καινούριο εργαλείο της εφαρμογής παρουσιάσεων. Οι υπόλοιποι μαθητές εφαρμόζουν αυτά που μαθαίνουν στον δικό τους υπολογιστή. Όταν η διαδικασία – διδασκαλία ολοκληρωθεί για όλους τους μαθητές, το πολυμεσικό παραμύθι είναι έτοιμο και οι μαθητές στο σύνολό τους έχουν διδαχθεί τα βασικά εργαλεία μίας εφαρμογής παρουσιάσεων.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Διδακτικό σενάριο, εφαρμογή παρουσιάσεων, πολυμεσικό παραμύθι

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το διδακτικό σενάριο «Οι μύθοι του Αισώπου: Δημιουργία πολυμεσικών παραμυθιών για τη διδασκαλία μίας εφαρμογής παρουσιάσεων» σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε για πρώτη φορά το σχολικό έτος 2010-2011, στα πλαίσια του μαθήματος Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε) των ολοήμερων δημοτικών σχολείων με Ενιαίο Αναμορφωμένο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα (ΕΑΕΠ), στο 2ο δημοτικό σχολείο Πολίχνης Θεσσαλονίκης. Λόγω της μεγάλης αποδοχής που έτυχε από τους μαθητές το διδακτικό σενάριο υλοποιήθηκε, με μικρές τροποποιήσεις και βελτιώσεις, και πάλι δύο χρόνια αργότερα, το σχολικό έτος 2012-2013, στο δημοτικό σχολείο

Μεγάλης Παναγίας Χαλκιδικής. Στην εφαρμογή του συμμετείχαν οι μαθητές της Δ' τάξης των παραπάνω σχολείων.

Αφορμή για το διδακτικό σενάριο αποτέλεσε το πρόγραμμα σπουδών των δημοτικών σχολείων με ΕΑΕΠ. Στη θεματική ενότητα «Παίζω και μαθαίνω με τον υπολογιστή» γίνεται η εξής αναφορά: Οι μαθητές «...Αναλαμβάνουν στο πλαίσιο του μαθήματος ένα έργο, μια αποστολή, μια διεπιστημονική δραστηριότητα, οργανωμένη στο επίπεδο των παιδιών, στηριγμένη στις εμπειρίες τους από τη σχολική και κοινωνική ζωή. Ενδεικτικά: Πολυμεσικό παραμύθι (με ήχους και εικόνες) που θα συγγράψουν και θα παρουσιάσουν στα μικρότερα παιδιά...» (ΥΠ.Δ.Β.Μ.Θ., 2010). Παράλληλα, από το γενικότερο πνεύμα του προγράμματος σπουδών, γίνεται εύκολα αντιληπτή η ανάγκη για το σχεδιασμό και την υλοποίηση ολοκληρωμένων δραστηριοτήτων, με τη μορφή διδακτικών σεναρίων, στο μάθημα των Τ.Π.Ε. (Ο.ΕΠ.ΕΚ., 2010). Με τις δραστηριότητες αυτές τα παιδιά μαθαίνουν πιο εύκολα, μέσα από μία ευχάριστη και δημιουργική διαδικασία, να χρησιμοποιούν με σωστό τρόπο τις διάφορες εφαρμογές του υπολογιστή.

Η διδασκαλία της εφαρμογής παρουσιάσεων αποτελεί ένα από τα γνωστικά αντικείμενα του προγράμματος σπουδών για την Δ' τάξη. Αυτό που κρίνεται ιδιαίτερος χρήσιμο κάθε φορά είναι η εύρεση μίας έξυπνης ιδέας στην οποία θα βασίζεται ο σχεδιασμός της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Μία ιδέα που θα κεντρίζει το ενδιαφέρον και θα δίνει στα παιδιά τη δυνατότητα να συμμετέχουν ενεργά τόσο στο αποτέλεσμα όσο και στη διαδικασία παραγωγής της μάθησης (Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α., 2009). Η ιδέα για τα πολυμεσικά παραμύθια προέκυψε λαμβάνοντας υπόψη όλα τα παραπάνω και κάτι ακόμα. Είναι ευρέως αποδεκτό ότι τα παραμύθια είναι ιδιαίτερα αγαπητά στα παιδιά του δημοτικού σχολείου και όχι μόνο. Από πολύ μικρά τα παιδιά είναι εξοικειωμένα με τα κείμενα, τις εικόνες, τους ήχους και τις κινήσεις που αυτά περιλαμβάνουν, ενώ για τους εκπαιδευτικούς τα παραμύθια αποτελούν χρήσιμο εκπαιδευτικό και διδακτικό υλικό με πλούσια ηθικά διδάγματα. Σε αυτή την διπλή αγάπη των παιδιών για τα παραμύθια και τους υπολογιστές βασίστηκε το διδακτικό σενάριο.

Μετά από συζήτηση με τους μαθητές και αναζήτηση στις βιβλιοθήκες των σχολείων επιλέχθηκε το βιβλίο «Οι μύθοι του Αισώπου» στο οποίο υπάρχουν 4 γνωστοί μύθοι (Ρώσση – Ζαΐρη Ρ., 2003). Το σχολικό έτος 2010-2011 στο 2ο δημοτικό σχολείο Πολίχνης Θεσσαλονίκης λειτούργησαν 3 τμήματα της Δ' τάξης. Κάθε τμήμα ανέλαβε να δημιουργήσει ένα πολυμεσικό παραμύθι βασισμένο σε έναν μύθο του Αισώπου από το βιβλίο. Δημιουργήθηκαν συνολικά 3 πολυμεσικά παραμύθια: «Η αλεπού και το κοράκι», «Το λιοντάρι και το ποντίκι» και «Ο λαγός και η χελώνα». Το σχολικό έτος 2012-2013 στο δημοτικό σχολείο Μεγάλης Παναγίας Χαλκιδικής λειτούργησαν 2 τμήματα της Δ' τάξης. Δημιουργήθηκαν από τους μαθητές 2 πολυμεσικά παραμύθια: «Το λιοντάρι και το ποντίκι» και «Ο λαγός και η χελώνα».

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ – ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΠΟΡΕΙΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Στόχος του διδακτικού σεναρίου είναι η διδασκαλία μίας εφαρμογής παρουσιάσεων. Οι μαθητές διδάσκονται, μέσα από τη δημιουργία ενός πολυμεσικού παραμυθιού, τα βασικά εργαλεία της εφαρμογής: *Δημιουργία παρουσίασης, Εισαγωγή νέας διαφάνειας, Προβολή παρουσίασης, Ταξινόμηση διαφανειών, Φόντο διαφάνειας, Μορφοποίηση γραμματοσειράς, Εισαγωγή εικόνων, Εισαγωγή ήχου, Τρόπος εναλλαγής διαφανειών, Προσαρμογή κίνησης.*

Για την εφαρμογή του διδακτικού σεναρίου οι μαθητές του κάθε τμήματος χωρίζονται σε 4 ομάδες:

- **Ομάδα κειμένων**, η οποία είναι υπεύθυνη για τα κείμενα του παραμυθιού και τη μορφοποίησή τους.
- **Ομάδα εικόνων**, η οποία είναι υπεύθυνη για τις εικόνες και την εισαγωγή τους στο παραμύθι.
- **Ομάδα ήχων**, η οποία είναι υπεύθυνη για την ηχογράφηση και την εισαγωγή των ήχων στο παραμύθι. Στην ομάδα αυτή συμμετέχουν τα παιδιά που θα δανείσουν τις φωνές τους στο παραμύθι.
- **Ομάδα κινήσεων**, η οποία είναι υπεύθυνη για τις κινήσεις και τους χρόνους του πολυμεσικού παραμυθιού.

Κάθε ομάδα αποτελείται από 2 – 3 υποομάδες των δύο ατόμων. Σε κάθε διδακτική ώρα μία υποομάδα αναλαμβάνει το ρόλο του δασκάλου. Αφήνει τον υπολογιστή της, κάθεται στον κεντρικό υπολογιστή του εργαστηρίου, ο οποίος είναι συνδεδεμένος με βιντεοπροβολέα και με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού επιδεικνύει στους υπόλοιπους μαθητές ένα καινούριο εργαλείο της εφαρμογής παρουσιάσεων, εξελίσσοντας ταυτόχρονα το πολυμεσικό παραμύθι του τμήματος. Οι υπόλοιποι μαθητές εφαρμόζουν αυτά που μαθαίνουν στο δικό τους υπολογιστή. Το πολυμεσικό παραμύθι ολοκληρώνεται όταν όλες οι υποομάδες περάσουν από τον κεντρικό υπολογιστή.

Κατά τις δύο πρώτες προσπάθειες υλοποίησης του διδακτικού σεναρίου (2ο δημοτικό σχολείο Πολίχνης Θεσσαλονίκης & δημοτικό σχολείο Μεγάλης Παναγίας Χαλκιδικής) η δημιουργία του πολυμεσικού παραμυθιού διήρκεσε 16 διδακτικές ώρες. Στο σημείο αυτό αξίζει να αναφερθεί το γεγονός ότι κανένας από τους μαθητές δεν είχε προηγούμενη γνώση της εφαρμογής παρουσιάσεων. Εξάλλου, αυτή ήταν και η βάση του διδακτικού σεναρίου, η διδασκαλία δηλαδή των βασικών εργαλείων της εφαρμογής μέσα από τη δημιουργία ενός πολυμεσικού παραμυθιού με θέμα ένα μύθο του Αισώπου. Το διδακτικό σενάριο υλοποιήθηκε στο Β' τρίμηνο του εκάστοτε σχολικού έτους και οι μαθητές ήταν εξοικειωμένοι με τη χρήση του ποντικιού και του πληκτρολογίου, ενώ είχαν διδαχθεί στο Α' τρίμηνο τα βασικά στοιχεία ενός αντίστοιχου προγράμματος επεξεργασίας κειμένου.

Η διαδικασία εφαρμογής του διδακτικού σεναρίου βασίστηκε στο ακόλουθο χρονοδιάγραμμα:

Στις τέσσερις πρώτες διδακτικές ώρες κρίθηκε απαραίτητη η παρουσίαση από τον εκπαιδευτικό των βασικών στοιχείων της εφαρμογής παρουσιάσεων έτσι ώστε όλοι οι μαθητές να μπορούν να συμμετέχουν ισότιμα στην δημιουργία του πολυμεσικού παραμυθιού ανεξάρτητα από προηγούμενη γνώση και εμπειρία στη χρήση υπολογιστή. Η εκπαιδευτική διαδικασία στην οποία οι μαθητές αναλαμβάνουν το ρόλο του δασκάλου ξεκινάει από την 5η διδακτική ώρα.

- **1η διδακτική ώρα:** Δημιουργία παρουσίασης, Εισαγωγή νέας διαφάνειας (Διαφάνεια τίτλου, Τίτλος και κείμενο, Τίτλος και πίνακας), Προβολή παρουσίασης.

Σε αυτή την πρώτη διδακτική ώρα οι μαθητές μαθαίνουν να ανοίγουν την εφαρμογή, να δημιουργούν μία καινούρια παρουσίαση, να εισάγουν μία νέα διαφάνεια και να προβάλλουν την παρουσίαση τους. Αποθηκεύουν την παρουσίαση με τίτλο «Το παραμύθι μας».

- **2η διδακτική ώρα:** Δημιουργία ομάδων (κειμένων, εικόνων, ήχων, κινήσεων), Χωρισμός μαθητών σε ομάδες.

Τη δεύτερη διδακτική ώρα ο εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες και υποομάδες και οι μαθητές εισάγουν μία νέα διαφάνεια στην παρουσίαση «Το παραμύθι μας» στην οποία καταγράφουν τις ομάδες και τις υποομάδες.

- **3η διδακτική ώρα:** Εισαγωγή νέας διαφάνειας (Τίτλος και αντικείμενο: *Clip Art, Εικόνα, Κενή διαφάνεια*), Ταξινόμηση διαφανειών.

Την τρίτη διδακτική ώρα τα παιδιά μαθαίνουν πως μπορούν να εισάγουν μία ή περισσότερες εικόνες σε μία νέα διαφάνεια και πως μπορούν να κάνουν ταξινόμηση των διαφανειών τους.

- **4η διδακτική ώρα:** Φόντο διαφάνειας, Μορφοποίηση γραμματοσειράς, Ανάγνωση του παραμυθιού.

Την τέταρτη διδακτική ώρα οι μαθητές αλλάζουν το φόντο στις διαφάνειες της παρουσιάσής τους και μαθαίνουν πως μπορούν να μορφοποιήσουν τα κείμενα που υπάρχουν σε μία διαφάνεια. Στο τέλος αυτής της διδακτικής ώρας γίνεται ανάγνωση του παραμυθιού από τον εκπαιδευτικό.

Στο σημείο αυτό οι μαθητές έχουν γνωρίσει τα βασικά στοιχεία της εφαρμογής παρουσιάσεων, είναι εξοικειωμένοι με την ιστορία του παραμυθιού και είμαστε πλέον έτοιμοι να περάσουμε στη δημιουργία του πολυμεσικού παραμυθιού, με τους μαθητές «πρωταγωνιστές» της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

- **5η & 6η διδακτική ώρα:** Ομάδα κειμένων (Δημιουργία παρουσίασης, Φόντο διαφανειών και Κείμενο στις διαφάνειες 1, 2 & 11).

Την πέμπτη και έκτη διδακτική ώρα οι μαθητές από τις υποομάδες κειμένων προσέρχονται στον κεντρικό υπολογιστή, δημιουργούν μία νέα παρουσίαση, τοποθετούν φόντο της αρεσκείας τους στις διαφάνειες και κείμενο σε όσες διαφάνειες είναι απαραίτητο. Αποθηκεύουν την παρουσίαση με όνομα τον τίτλο του παραμυθιού. Οι συμμαθητές τους επαναλαμβάνουν τη διαδικασία στους δικούς τους υπολογιστές.

Στους μύθους του Αισώπου ακολουθήθηκε το παρακάτω ενδεικτικό πλάνο:

Διαφάνεια 1: Διαφάνεια «Τίτλος και Υπότιτλος»: π.χ. Τίτλος: Το λιοντάρι και το ποντίκι, Υπότιτλος: Οι μαθητές του Δ2 δημιουργούν...

Διαφάνεια 2: Διαφάνεια «Μόνο τίτλος»: π.χ. Τίτλος: Οι πρωταγωνιστές

Διαφάνειες 3 – 10: Διαφάνεια «Κενή»: Ο αριθμός των κενών διαφανειών εξαρτάται από τις αριθμό των σελίδων του παραμυθιού.

Διαφάνεια 11: Διαφάνεια «Τίτλος και Κείμενο» ή «Τίτλος και Πίνακας»: Καταγράφουμε τις ομάδες και τα ονόματα των μαθητών που συμμετέχουν σε αυτές.

- **7η & 8η διδακτική ώρα:** Ομάδα εικόνων (Σάρωση εικόνων & Εισαγωγή εικόνων από αρχείο).

Την έβδομη και όγδοη διδακτική ώρα οι μαθητές από τις υποομάδες εικόνων προσέρχονται στον κεντρικό υπολογιστή και με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού σαρώνουν ενδεικτικά κάποιες εικόνες από το παραμύθι. Ο εκπαιδευτικός έχει ήδη σαρώσει το σύνολο των εικόνων του παραμυθιού και τις έχει τοποθετήσει σε φάκελο που έχει περάσει σε κάθε υπολογιστή. Για τη διευκόλυνση των μαθητών, το όνομα των εικόνων βασίζεται στη διαφάνεια για την οποία προορίζεται και στο τι ακριβώς απεικονίζει: π.χ. *diafaneia_4 - pontiki*, *diafaneia_10 - liontari & pontiki*, κτλ. Οι μαθητές από τις υποομάδες εικόνων εισάγουν τις εικόνες στις διαφάνειες και τις τοποθετούν στη σχετική τους θέση με βάση το πώς απεικονίζονται στο βιβλίο. Οι συμμαθητές τους επαναλαμβάνουν τη διαδικασία στους δικούς τους υπολογιστές. Το βιβλίο βρίσκεται

ανοιχτό δίπλα στον κεντρικό υπολογιστή και οι μαθητές από όλες τις ομάδες μπορούν να έρχονται, να βλέπουν το βιβλίο και να τοποθετούν τις εικόνες στον δικό τους υπολογιστή.

Στους μύθους του Αισώπου ακολουθήθηκε το παρακάτω ενδεικτικό πλάνο:

Διαφάνεια 1: Μία κεντρική εικόνα κάτω από τον υπότιτλο.

Διαφάνεια 2: Δύο εικόνες που απεικονίζουν τους βασικούς πρωταγωνιστές του παραμυθιού: π.χ. Εικόνα με το λιοντάρι, Εικόνα με το ποντίκι.

Διαφάνειες 3 – 10: Γίνεται εισαγωγή των εικόνων με βάση τις σελίδες του παραμυθιού.

Διαφάνεια 11: Δεν τοποθετήθηκε εικόνα.

- **9η, 10η, & 11η διδακτική ώρα**: Ομάδα ήχων (Ηχογράφηση & Εισαγωγή ήχου από αρχείο).

Την ένατη και δέκατη διδακτική ώρα οι μαθητές από τις υποομάδες ήχων προσέρχονται στον κεντρικό υπολογιστή για την ηχογράφηση του παραμυθιού. Οι μαθητές των υπολοίπων ομάδων παρακολουθούν την διαδικασία και βοηθούν όπου αυτό είναι απαραίτητο (βιβλίο, διαχείριση ηχογράφησης, παρατηρήσεις, κτλ). Την ενδέκατη διδακτική ώρα και αφού ο εκπαιδευτικός έχει τοποθετήσει σε φάκελο που έχει περάσει σε κάθε υπολογιστή όλα τα αρχεία ήχου οι μαθητές από τις υποομάδες ήχων κάνουν εισαγωγή των αρχείων ήχου σε κάθε διαφάνεια. Οι συμμαθητές τους επαναλαμβάνουν τη διαδικασία στους δικούς τους υπολογιστές. Για τη διευκόλυνση των μαθητών σε κάθε διαφάνεια αντιστοιχεί ένα αρχείο ήχου και τα ονόματα των αρχείων ήχου βασίζονται στη διαφάνεια για την οποία προορίζονται: π.χ. *diaphaneia_01*, *diaphaneia_02*, κτλ. Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας εισαγωγής των αρχείων ήχου τα μόνα ηχεία τα οποία είναι ανοιχτά είναι αυτά τα οποία είναι συνδεδεμένα με τον κεντρικό υπολογιστή για να αποφευχθούν ενοχλητικοί και διασπαστικοί ήχοι.

Στους μύθους του Αισώπου έγινε η ακόλουθη διανομή για την ηχογράφηση: ένας ομιλητής για τις εισαγωγικές διαφάνειες, ένας αφηγητής και δύο πρωταγωνιστές (π.χ. λιοντάρι & ποντίκι).

- **12η, 13η, & 14η διδακτική ώρα**: Ομάδα κινήσεων (Τρόπος εναλλαγής διαφανειών & Προσαρμογή κίνησης).

Τη δωδέκατη, δέκατη τρίτη και δέκατη τέταρτη διδακτική ώρα οι μαθητές από τις υποομάδες κινήσεων με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού ορίζουν τον τρόπο εναλλαγής διαφανειών και εισάγουν εφέ κίνησης με χρονομέτρηση στα κείμενα, τις εικόνες και τους ήχους του παραμυθιού. Οι υποομάδες κινήσεων εφαρμόζουν τις κινήσεις στον κεντρικό υπολογιστή και οι συμμαθητές τους επαναλαμβάνουν τη διαδικασία στον δικό τους υπολογιστή. Μετά από κάθε προσθήκη ή αλλαγή μιας κίνησης γίνεται ταυτόχρονη προβολή του παραμυθιού σε όλους τους υπολογιστές για να υπάρχει συγχρονισμός της διαδικασίας και πάλι τα μόνα ηχεία τα οποία είναι ανοιχτά είναι αυτά τα οποία είναι συνδεδεμένα με τον κεντρικό υπολογιστή για να αποφευχθούν ενοχλητικοί και διασπαστικοί ήχοι.

Στους μύθους του Αισώπου η διαδικασία έγινε βήμα προς βήμα και πιο συγκεκριμένα διαφάνεια προς διαφάνεια. Οι κινήσεις και η χρονομέτρηση καθορίζονταν μετά από συζήτηση των υποομάδων κινήσεων με τους υπόλοιπους μαθητές του τμήματος.

- **15η & 16η διδακτική ώρα**: Τελευταίες αλλαγές & Τελική προβολή.

Τη δέκατη πέμπτη και δέκατη έκτη διδακτική ώρα οι μαθητές από όλες τις ομάδες προτείνουν αλλαγές που μπορούν να κάνουν καλύτερο το πολυμεσικό παραμύθι. Οι αλλαγές αυτές τίθενται υπό συζήτηση και όσες εγκρίνονται από το σύνολο των μαθητών εφαρμόζονται. Ακολουθεί η τελική προβολή του πολυμεσικού παραμυθιού. Στο Σχήμα 1 απεικονίζεται ενδεικτικά ένα πολυμεσικό παραμύθι σε προβολή ταξινόμησης διαφανειών.



Σχήμα 1: Το πολυμεσικό παραμύθι «Το λιοντάρι και το ποντίκι» σε προβολή ταξινόμησης διαφανειών

• **Γενικές παρατηρήσεις:**

Τα τμήματα της Δ' τάξης στα οποία έγινε η εφαρμογή του διδακτικού σεναρίου αριθμούσαν από 16 έως 20 μαθητές.

Η κατανομή σε ομάδες έγινε σε όλα τα τμήματα με τον ακόλουθο τρόπο: ομάδα κειμένων (4 άτομα, 2 υποομάδες), ομάδα εικόνων (4 άτομα, 2 υποομάδες), ομάδα ήχων (4 – 6 άτομα, 2 – 3 υποομάδες) και ομάδα κινήσεων (4 – 6 άτομα, 2 – 3 υποομάδες).

Από την 5η έως και τη 14η διδακτική ώρα κάθε μία υποομάδα των δύο ατόμων αναλάμβανε το ρόλο του δασκάλου. Μοναδική εξαίρεση αποτέλεσαν οι ώρες της ηχογράφησης του παραμυθιού και για λόγους ισότητας ανάμεσα στους μαθητές, οι υποομάδες ήχου ανέλαβαν το ρόλο αυτό κατά τη διάρκεια της 11ης διδακτικής ώρας.

Από την 11η έως και τη 16η διδακτική ώρα απαιτείται συγχρονισμός σε όλα τα βήματα της διαδικασίας για να μπορεί ο ήχος να συμβαδίζει με τις κινήσεις του πολυμεσικού παραμυθιού και το αποτέλεσμα να είναι το καλύτερο δυνατό.

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΕΣ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Το διδακτικό σενάριο «Οι μύθοι του Αισώπου: Δημιουργία πολυμεσικών παραμυθιών για τη διδασκαλία μίας εφαρμογής παρουσιάσεων» αποτελεί μία πρωτότυπη προσέγγιση διδασκαλίας μίας εφαρμογής παρουσιάσεων σε μαθητές της Δ' τάξης. Οι μαθητές μαθαίνουν να χειρίζονται μία εφαρμογή παρουσιάσεων, όχι μέσα από αποσπασματικές διαδικασίες και ασκήσεις όπως συνηθίζεται σε ανάλογες εφαρμογές, αλλά μέσα από τη δημιουργία πολυμεσικών παραμυθιών του Αισώπου τα οποία περιλαμβάνουν κείμενο, εικόνα, ήχο και κίνηση. Ένα κλασικό διδακτικό

εργαλείο, όπως οι μύθοι του Αισώπου και ένα σύγχρονο εκπαιδευτικό εργαλείο, όπως η εφαρμογή παρουσιάσεων, συνδυάζονται με έναν έξυπνο και ελκυστικό για τα παιδιά τρόπο, στα πλαίσια αναμόρφωσης της διδασκαλίας. Η διδακτική προσέγγιση σχεδιάζεται και επαναπροσδιορίζεται στη βάση της παραδοχής ότι οι μαθητές, με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού, αναλαμβάνουν το ρόλο του δασκάλου και τόσο τα αποτελέσματα όσο και οι διαδικασίες εξέλιξης των πολυμεσικών παραμυθιών επιβεβαιώνουν με τον καλύτερο τρόπο τον πρωτοποριακό χαρακτήρα του διδακτικού σεναρίου.

Οι μαθητές ανταποκρίθηκαν πολύ θετικά στη δημιουργία των πολυμεσικών παραμυθιών και παρά το γεγονός ότι η διαδικασία ήταν πρωτόγνωρη για αυτούς, έμαθαν πολύ γρήγορα αλλά και σε βάθος να χρησιμοποιούν τα βασικά εργαλεία μιας εφαρμογής παρουσιάσεων. Η διαδικασία που ακολουθήθηκε, με τους μαθητές να αναλαμβάνουν το ρόλο του δασκάλου, ενίσχυσε την ενεργό συμμετοχή όλων των μαθητών και ταυτόχρονα τους έδωσε την ευκαιρία να είναι πιο προσεκτικοί κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας, εμβαθύνοντας στη χρήση των εργαλείων της εφαρμογής παρουσιάσεων. Στη βελτίωση της διδακτικής πράξης συνέβαλε καθοριστικά η κεντρική ιδέα του διδακτικού σεναρίου, δηλαδή οι μύθοι του Αισώπου που είναι γνωστοί και ιδιαίτερα αγαπητοί στους μαθητές, ενώ ο συνδυασμός κειμένου, εικόνας, ήχου και κίνησης απογείωσε το ενδιαφέρον των μαθητών για την υλοποίησή των πολυμεσικών παραμυθιών.

Το διδακτικό σενάριο συνδυάζει τη γνώση και τη διασκέδαση. Οι μαθητές, μέσα από μία δημιουργική διαδικασία, μαθαίνουν με παιγνιώδη τρόπο να χειρίζονται μία εφαρμογή παρουσιάσεων και το αποτέλεσμα αυτής της διαδικασίας, δηλαδή τα πολυμεσικά παραμύθια του Αισώπου, συνδυάζουν και πάλι μάθηση και ψυχαγωγία. Όπως γίνεται αντιληπτό, μέσα από το διδακτικό σενάριο αυτό τα παιδιά καλύπτουν βασικές ανάγκες, που τους ωθούν στην ανάπτυξη ισχυρών κινήτρων, τα οποία με τη σειρά τους ενισχύουν το ενδιαφέρον τους για γνώση. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το γεγονός ότι πολλοί μαθητές μετά την ολοκλήρωση του διδακτικού σεναρίου εξέφρασαν την επιθυμία να δημιουργήσουν δικά τους πολυμεσικά παραμύθια με βάση το αγαπημένο τους παραμύθι, ενώ άλλοι αποφάσισαν να γράψουν ένα παραμύθι το οποίο στη συνέχεια θα έκαναν πολυμεσικό. Η δημιουργία υψηλών προσδοκιών από τους μαθητές και η εφαρμογή των όσων έμαθαν σε καινούρια πλαίσια, μπορούμε να πούμε ότι ενισχύει την παιδαγωγική αξία του διδακτικού σεναρίου. Παράλληλα, οι μαθητές, αναλαμβάνοντας το ρόλο του δασκάλου και δουλεύοντας ομαδικά, είχαν εξ ολοκλήρου την ευθύνη για την καλύτερη δυνατή εξέλιξη των πολυμεσικών παραμυθιών. Η ανάληψη ευθύνης κατέστησε τους μαθητές υπεύθυνους και συνεπείς κατά τη διάρκεια υλοποίησης του διδακτικού σεναρίου, ενισχύοντας σε μεγάλο βαθμό αυτά τα στοιχεία της προσωπικότητάς τους.

Η ευγενής άμιλλα μεταξύ τμημάτων, όταν αυτά υλοποιούν παράλληλα το διδακτικό σενάριο με διαφορετικό θέμα στο παραμύθι τους, μπορεί να συνεισφέρει σημαντικά στην ανάπτυξη θετικού κλίματος τόσο σε επίπεδο λειτουργίας της σχολικής τάξης, αφού οι μαθητές προσπαθούν για το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα, όσο και σε επίπεδο σχολικής κοινότητας. Κάτι τέτοιο διαπιστώθηκε σε μεγάλο βαθμό με τους διαφορετικούς μύθους του Αισώπου που έγιναν πολυμεσικά παραμύθια από διαφορετικά τμήματα της Δ' τάξης. Παράλληλα, η παρουσίαση των πολυμεσικών παραμυθιών του Αισώπου από τους μαθητές, σε εκδηλώσεις που πραγματοποιήθηκαν στο τέλος του σχολικού έτους, έδωσε τη δυνατότητα σε

συναδέλφους δασκάλους να δουν τη δουλειά των μαθητών τους. Πολλοί μάλιστα και ιδιαίτερα αυτοί των μικρών τάξεων ζήτησαν τα πολυμεσικά παραμύθια για να τα αξιοποιήσουν για διδακτικούς σκοπούς, ενώ άλλοι αναζήτησαν συνεργασία για ανάλογα διδακτικά εγχειρήματα.

Σημαντική παιδαγωγική διάσταση του διδακτικού σεναρίου αποτελεί, επίσης, το γεγονός ότι μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες και μαθητές με χαμηλή αυτοεκτίμηση, οι οποίοι μέχρι εκείνη τη στιγμή δεν συμμετείχαν στο βαθμό που θα μπορούσαν στη διαδικασία της μάθησης, μέσα από τη διαδικασία ανάληψης του ρόλου του δασκάλου διαπίστωσαν, με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού, ότι μπορούν να τα καταφέρουν και πίστεψαν ξανά στις δυνατότητές τους. Το γεγονός αυτό συνέβαλε καθοριστικά στη εύρυθμη λειτουργία της σχολικής τάξης.

ΠΡΟΫΠΟΘΕΣΕΙΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Η εφαρμογή του διδακτικού σεναρίου υλοποιήθηκε εξ ολοκλήρου στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου. Βασική προϋπόθεση για την καλύτερη δυνατή υλοποίησή του αποτελεί η ύπαρξη ικανοποιητικού αριθμού υπολογιστών. Ο αριθμός αυτός θα πρέπει να ισοδυναμεί ή να είναι μεγαλύτερος από τον αριθμό των υποομάδων στις οποίες θα χωριστούν οι μαθητές. Σε κάθε υποομάδα αντιστοιχεί ένας υπολογιστής. Με τον τρόπο αυτό όλοι οι μαθητές συμμετέχουν στη διαδικασία ισότιμα και χωρίς παρεξηγήσεις. Στο εργαστήριο θα πρέπει να υπάρχει επίσης ένας κεντρικός υπολογιστής (ο υπολογιστής του εκπαιδευτικού), ο οποίος θα πρέπει να είναι συνδεδεμένος ή να μπορεί να συνδεθεί με βιντεοπροβολέα, σαρωτή, ηχεία και μικρόφωνο. Ταυτόχρονα, σε όλους τους υπολογιστές του εργαστηρίου θα πρέπει να υπάρχει εγκατεστημένη μία εφαρμογή παρουσιάσεων (π.χ. PowerPoint, Impress).

Θετικό στοιχείο μπορεί να αποτελέσει, επίσης, η ύπαρξη βιβλιοθήκης στο σχολείο, από την οποία θα γίνει η επιλογή του παραμυθιού. Σε περίπτωση που δεν υπάρχει βιβλιοθήκη, ο εκπαιδευτικός αναλαμβάνει να παρουσιάσει κάποια βιβλία στους μαθητές για να γίνει η τελική επιλογή.

Αν και δεν μπορεί να θεωρηθεί προϋπόθεση, η εμπειρία απέδειξε ότι ο χαμηλός αριθμός των μαθητών στα τμήματα της Δ' τάξης (16 έως 20 παιδιά) συνέβαλλε καθοριστικά στην επιτυχία της εφαρμογής του διδακτικού σεναρίου.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το διδακτικό σενάριο «Οι μύθοι του Αισώπου: Δημιουργία πολυμεσικών παραμυθιών για τη διδασκαλία μίας εφαρμογής παρουσιάσεων» σχεδιάστηκε, οργανώθηκε και υλοποιήθηκε από μηδενική βάση. Το τελικό αποτέλεσμα, δηλαδή τα πολυμεσικά παραμύθια του Αισώπου που δημιούργησαν οι μαθητές, αλλά κυρίως οι διαδικασίες που ακολουθήθηκαν στην πορεία εξέλιξής τους, αποτελούν μία πλούσια πηγή συμπερασμάτων για ανάλογες δράσεις και εφαρμογές στα πλαίσια του μαθήματος των Τ.Π.Ε στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση και όχι μόνο.

Η ιδέα της δημιουργίας πολυμεσικών παραμυθιών είχε πολύ μεγάλη αποδοχή από τους μαθητές. Σε όλη τη διάρκεια εφαρμογής του διδακτικού σεναρίου, τα παιδιά έδειχναν ενθουσιασμένα και προσέρχονταν στην τάξη καθημερινά με καινούριες ιδέες που αφορούσαν στην πολυμεσική εξέλιξη του παραμυθιού. Τελικά, σε τέτοιες δραστηριότητες, η ιδέα παίζει πολύ σημαντικό ρόλο. Τα παραμύθια αποδεικνύονται στην πράξη ένα πολύ χρήσιμο διδακτικό αλλά και εκπαιδευτικό υλικό, πόσο μάλλον εάν εκτός από κείμενο και εικόνες, περιλαμβάνουν ήχο και κινήσεις.

Η δημιουργικότητα των παιδιών ενισχύθηκε από το γεγονός ότι διαφορετικά τμήματα της Δ' τάξης είχαν να δημιουργήσουν διαφορετικά πολυμεσικά παραμύθια, γνωρίζοντας μόνο τους τίτλους των παραμυθιών των υπολοίπων τμημάτων. Όπως αποδείχθηκε, η ευγενής άμιλλα δεν έβλαψε ποτέ κανένα, το αντίθετο μάλιστα. Οι μαθητές επέδειξαν τρομερή πειθαρχία και ησυχία σε όλη τη διάρκεια του διδακτικού σεναρίου, ακόμα και σε διαδικασίες όπως η ηχογράφηση που αντικειμενικά θεωρείται ιδιαίτερα δύσκολη όταν γίνεται στα πλαίσια ενός εργαστηρίου πληροφορικής με είκοσι και πλέον μαθητές. Η ηχογράφηση πραγματοποιήθηκε σε όλα τα τμήματα χωρίς προβλήματα και οι μαθητές έδειχναν να απολαμβάνουν πολύ την διαδικασία. Εντυπωσιακό ήταν το γεγονός ότι οι ίδιοι οι μαθητές επέβαλλαν την ησυχία σε συμμαθητές τους που πήγαν να «ξεφύγουν» για λίγο. Αυτό που τους ενδιέφερε ήταν να έχουν το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα για το παραμύθι τους.

Το διδακτικό σενάριο ήταν εξαρχής βασισμένη στη λειτουργία της τάξης σε ομάδες και υποομάδες. Δεν ήταν όμως λίγες οι φορές που οι μαθητές προχώρησαν αυτή την ομαδική συνεργασία ένα βήμα παραπέρα. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν οι διδακτικές ώρες στις οποίες οι μαθητές έπρεπε να κάνουν εισαγωγή των εικόνων στο πολυμεσικό παραμύθι. Έχοντας ένα μόνο βιβλίο στη διάθεσή τους από το οποίο θα έπρεπε όλοι να βλέπουν τη σχετική θέση των εικόνων, εργάστηκαν ομαδικά και με εναλλαγές που μόνοι τους όρισαν, κατάφεραν να ολοκληρώσουν πολύ γρήγορα τη διαδικασία. Άλλες φορές πάλι, όταν μία υποομάδα τελείωνε τη δουλειά της, πήγαινε και βοηθούσε τα μέλη μιας άλλης υποομάδας, εφαρμόζοντας στην πράξη τη λογική ενός «ανοιχτού» μαθήματος.

Ένα ακόμη στοιχείο που λάτρεψαν ιδιαίτερα οι μαθητές και περίμεναν με μεγάλη χαρά ήταν η στιγμή που θα αναλάμβαναν οι ίδιοι το ρόλο του δασκάλου και θα επεδείκνυαν, με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού, ένα καινούριο εργαλείο της εφαρμογής παρουσιάσεων στους συμμαθητές τους. Η διαδικασία αυτή λειτούργησε πολύ θετικά για όλους τους μαθητές και ενίσχυσε ιδιαίτερα μαθητές με χαμηλή αυτοεκτίμηση, οι οποίοι είδαν ότι μπορούν να τα καταφέρουν και πίστεψαν ξανά στις δυνατότητές τους.

Κλείνοντας την αναφορά στα συμπεράσματα που εξήχθησαν, αξίζει να αναφερθεί το γεγονός ότι η υλοποίηση των πολυμεσικών παραμυθιών απαιτεί μία πολύ καλά σχεδιασμένη και δομημένη διαδικασία. Λόγω της ιδιαιτερότητας του εκπαιδευτικού υλικού (εικόνες, ήχοι) αλλά και της ταυτόχρονης εξέλιξης του παραμυθιού σε όλους τους υπολογιστές απαιτείται λεπτομερέστατη οργάνωση της διαδικασίας σε όλα τα επίπεδα.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θερμές ευχαριστίες προς όλους τους μαθητές της Δ' τάξης του 2^{ου} δημοτικού σχολείου Πολίχνης (σχολικό έτος 2010 – 2011) και του δημοτικού σχολείου Μεγάλης Παναγίας (σχολικό έτος 2012 – 2013), που δουλεύοντας με όρεξη, φαντασία και δημιουργικότητα, έδωσαν τον καλύτερό τους εαυτό και αποτέλεσαν τη ψυχή της ιδέας των πολυμεσικών παραμυθιών, κατά την υλοποίηση του διδακτικού σεναρίου.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Ο.Ε.Π.Ε.Κ. (2010). *Υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών πληροφορικής που θα διδάξουν στα 800 ολοήμερα δημοτικά σχολεία με Ενιαίο Αναμορφωμένο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα (ΕΑΕΠ)*.

Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2009). *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της Πληροφορίας*, Α' Τόμος, Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών, Αθήνα, σελ. 154-166.

Ρώσση – Ζαΐρη Ρ. (2003). *Οι μύθοι του Αισώπου*, Τόμος 1, Εκδόσεις Μίνωας.

ΥΠ.Δ.Β.Μ.Θ. (2010). Απόφαση με ΘΕΜΑ: *Διδασκαλία – πρόγραμμα σπουδών των νέων διδακτικών αντικειμένων που θα εισαχθούν στα ολοήμερα δημοτικά σχολεία που θα λειτουργήσουν με Ενιαίο Αναμορφωμένο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα (ΕΑΕΠ) – επανεξέταση & επικαιροποίηση των Αναλυτικών Προγραμμάτων και οδηγιών για τα διδακτικά αντικείμενα του ολοήμερου προγράμματος*, Μαρούσι, Φ.12/879/88413/Γ1.