

«Δημιουργώντας πολυτροπικά κείμενα στο νηπιαγωγείο»

Χριστόγερου Κατερίνα¹, Πέζαρου Πηνελόπη², Αρμενιάκου Κων/να³

¹ Νηπιαγωγός, 14^ο Νηπιαγωγείο Κέρκυρας
khristogerou@gmail.com

² Νηπιαγωγός, 14^ο Νηπιαγωγείο Κέρκυρας
penpezarou@gmail.com

³ Νηπιαγωγός, 14^ο Νηπιαγωγείο Κέρκυρας
armeniakouk@yahoo.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η εργασία αυτή αποτελεί την εφαρμογή ενός διδακτικού σεναρίου για μαθητές προσχολικής ηλικίας που αξιοποιεί τις ΤΠΕ για την ανάπτυξη γλωσσικών δεξιοτήτων, με στόχο τον ψηφιακό γραμματισμό και την παραγωγή πολυτροπικού λόγου. Εντάσσοντας τις ΤΠΕ σε ένα πρόγραμμα Αγωγής Καταναλωτή, με τίτλο: «Τα χρήματα δε φυτρώνουν στα δέντρα, Πινόκιο» και θέμα τη σχέση του ανθρώπου με το χρήμα, δώσαμε στα παιδιά την ευκαιρία να δημιουργήσουν με τη χρήση εφαρμογών και δυνατοτήτων του διαδικτύου, το δικό τους ψηφιακό κόμικς, ώστε να αναπτύξουν και να εκφράσουν ιδέες με ψηφιακά μέσα, λειτουργώντας αποτελεσματικά σε διάφορα περιβάλλοντα και καταστάσεις επικοινωνίας.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: πολυγραμματισμός, πολυτροπικά κείμενα, ψηφιακός γραμματισμός

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η εκπαιδευτική χρήση των Νέων Τεχνολογιών δημιουργεί στις μέρες μας ένα νέο περιβάλλον μάθησης και διαφοροποιεί το ρόλο τόσο του εκπαιδευτικού όσο και του μαθητή. Πιο συγκεκριμένα, το παιδί συμμετέχει ενεργά στην εκπαιδευτική διαδικασία μέσα σε ένα διαδραστικό περιβάλλον, ενώ ο εκπαιδευτικός αποκτά διαμεσολαβητικό και καθοδηγητικό ρόλο σε μια διαδικασία βιωματικής προσέγγισης της γνώσης. Επιπλέον, η χρήση του υπολογιστή αποτελεί ένα ισχυρό εργαλείο στη συλλογή, επεξεργασία και παρουσίαση της πληροφορίας, καθώς και στην ανάπτυξη νέων μορφών επικοινωνίας.

Στην προσχολική εκπαίδευση, τα παιδιά, με την υποστήριξη του εκπαιδευτικού και στο πλαίσιο καθημερινών δραστηριοτήτων, έρχονται σε επαφή, γνωρίζουν, εξοικειώνονται και κατανοούν βασικές λειτουργίες των ψηφιακών συσκευών με στόχο όχι μόνο τη διερεύνηση, την αναζήτηση και τη διαχείριση της πληροφορίας, αλλά επίσης την ανάπτυξη των ιδεών και την προσωπική έκφραση και δημιουργία. Στα πλαίσια λοιπόν του πολυγραμματισμού, του ψηφιακού γραμματισμού και της έκφρασης με πολλαπλούς τρόπους, η χρήση των ΤΠΕ προσφέρει τη δυνατότητα αντίληψης της μορφικής ποικιλίας των σημειωτικών συστημάτων που χαρακτηρίζει τα πολυτροπικά κείμενα.

Τα κόμικς αποτελούν ένα εξαιρετικό πολυτροπικό κείμενο. Πρόκειται για ένα κειμενικό είδος, το οποίο εκμεταλλεύεται όχι μόνο το γλωσσικό στοιχείο αλλά κυρίως την εικόνα

με όλες τις δυνατότητες που μπορεί να προσφέρει. Επιπλέον, βρίσκεται κοντά στα ενδιαφέροντα των παιδιών και παρέχει ευκαιρίες για τη σύνδεση προφορικού και γραπτού λόγου με τρόπο άμεσο και βιωματικό. Η χρήση λογισμικού (εκπαιδευτικού και γενικής χρήσης) και εφαρμογών του διαδικτύου για τη δημιουργία ενός ψηφιακού κόμικ, εντάσσει οργανικά τις ΤΠΕ στις καθημερινές δραστηριότητες του νηπιαγωγείου και προωθεί τον ψηφιακό γραμματισμό, την έκφραση με πολλαπλούς τρόπους, τη δημιουργία, την επικοινωνία και τη συνεργασία.

ΑΞΙΟΝΕΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1. **Τίτλος διδακτικού σεναρίου:** «Δημιουργώντας πολυτροπικά κείμενα στο νηπιαγωγείο»
2. **Εκτιμώμενη διάρκεια διδακτικού σεναρίου:** (8 διδακτικές δραστηριότητες)
3. **Ένταξη του διδακτικού σεναρίου στο πρόγραμμα σπουδών/προαπαιτούμενες γνώσεις**

Το διδακτικό αυτό σενάριο είναι σχεδιασμένο σύμφωνα με το παιδαγωγικό πλαίσιο και τις αρχές του Νέου Προγράμματος Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (πilotική εφαρμογή 2011). Στηρίζεται στην ανάπτυξη της φαντασίας και στην καλλιέργεια της αισθητικής έκφρασης και της δημιουργικής σκέψης, μέσω δραστηριοτήτων που έχουν παιγνιώδη μορφή και νόημα για τα παιδιά και ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντά τους. Ταυτόχρονα, υποστηρίζει την παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ ως μέσο ανάπτυξης, έκφρασης ιδεών και παραγωγής πολυτροπικών έργων. Το σενάριο εντάσσεται στη μαθησιακή περιοχή της Γλώσσας (διδακτική ενότητα: Παραγωγή Λόγου), με την υποστήριξη των ΤΠΕ (άξονας : « Γνωρίζω και Δημιουργώ με τις ΤΠΕ»). Παράλληλα, εμπλέκονται οι τομείς της «Προσωπικής και Κοινωνικής Ανάπτυξης» (Ταυτότητα, Κοινωνική Αλληλεπίδραση) και της «Τέχνης» (Εικαστική και Οπτικοακουστική Έκφραση), καθώς τα νήπια συνεργάζονται, δημιουργούν, οργανώνουν και παρουσιάζουν, ενισχύοντας έτσι την αυτοεκτίμησή τους. Στοχεύοντας στη δημιουργική παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου μέσα από κατάλληλα ερεθίσματα, προωθείται το άνοιγμα του σχολείου στην κοινωνία με την τελική δημοσίευση της αρχικής ιδέας ως ανάρτηση στο διαδίκτυο με διαφορετικές πλέον μορφές αναπαράστασης : ως ηλεκτρονικό βιβλίο στην υπάρχουσα ηλεκτρονική βιβλιοθήκη της τάξης, αλλά και ως μικρή ταινία- βίντεο , με τη συμμετοχή των παιδιών της Α' Δημοτικού(περσινών μαθητών μας) και του καθηγητή Πληροφορικής του συστεγαζόμενου Δημοτικού Σχολείου. Η συνεργασία αυτή ώθησε την ενίσχυση και ενθάρρυνση των νηπίων στα πλαίσια της ομαλής μετάβασης από το Νηπιαγωγείο στην επόμενη βαθμίδα, και αποτέλεσε τη συμμετοχή μας στο 3ο Μαθητικό Φεστιβάλ Ψηφιακής Δημιουργίας.

Προαπαιτούμενες γνώσεις για την εφαρμογή του σεναρίου είναι οι στοιχειώδεις γνώσεις που έχουν τα νήπια για τον υπολογιστή ως ένα ενιαίο σύστημα, το οποίο συνδυάζεται με περιφερειακές συσκευές. Στα πλαίσια άλλων δραστηριοτήτων, τα παιδιά έχουν έρθει σε επαφή με το βοήθημα της ζωγραφικής, με την τοποθέτηση και κίνηση του ποντικιού, με την πληκτρολόγηση, με το άνοιγμα – κλείσιμο παραθύρων, με την επιλογή

«αντικειμένων» αλλά και με κάποιες από τις δυνατότητες του διαδικτύου, όπως η χρήση των μηχανών αναζήτησης.

Δυσκολίες δεν διακρίναμε στην επαφή των παιδιών με τα πολυτροπικά κείμενα, αφού τα παιδιά μέσα από την καθημερινότητά τους και την επαφή με την τηλεόραση έρχονται από πολύ νωρίς σε επαφή με τέτοια κειμενικά είδη όπως η διαφήμιση, οι προσκλήσεις γενεθλίων, οι αφίσες στον κινηματογράφο κ.λ.π και δείχνουν εξοικειωμένα με αυτά. Αυτό που δεν γνώριζαν, φυσικά ήταν ο τρόπος με τον οποίο φτιάχνεται μια τέτοια παρουσίαση καθώς και η καθοριστική συμβολή των ΤΠΕ στη δημιουργία και σύνθεση των επιμέρους στοιχείων που την απαρτίζουν. Σε όλα τα στάδια μετατροπής της αρχικής ιδέας σε κάτι καινούργιο και διαφορετικό τα παιδιά εκδήλωσαν στην αρχή αμφιβολία αλλά και την επιθυμία να το δοκιμάσουν. Ακόμη έδειχναν αγωνία μήπως χαθεί το αρχικό πρωτότυπο υλικό. Δυσκολίες υπήρχαν στον υπολογιστή όταν προέκυπταν λάθη από την πληκτρολόγηση λανθασμένων πλήκτρων ή ενεργειών και χάνονταν στοιχεία από την εικόνα. Τότε τα παιδιά ζητούσαν τη μεσολάβηση του εκπαιδευτικού.

Για τη μετατροπή του κόμικ από βιβλίο της τάξης σε βιβλίο της ηλεκτρονικής βιβλιοθήκης έως τη τελική μορφή του σε ψηφιακό κόμικ- βίντεο, με μουσική υπόκρουση, διαλόγους ηχητικά εφέ κ.λ.π. καθώς και τις διαδικασίες σκέψης και δημιουργικής έκφρασης που απαιτούνται, ασκήθηκε θετική επιρροή από τις εκπαιδευτικούς, που είχε στόχο να οδηγήσει τους μαθητές στη δόμηση νέων γνώσεων και τη δημιουργία ενός πλαισίου που θα μπορούν να μάθουν, να παρατηρούν, να ερμηνεύουν και να προβλέπουν. (Σπαντιδάκης, 2010) Στο σημείο αυτό πρέπει να τονιστεί ο αντισταθμιστικός και καθοδηγητικός ρόλος του εκπαιδευτικού, ο οποίος αξιοποιεί τις προϋπάρχουσες γνώσεις και εμπειρίες των παιδιών και προωθεί ίσες ευκαιρίες πρόσβασης στην τεχνολογία για όλα τα παιδιά.

4. Σκοποί και στόχοι του διδακτικού σεναρίου

Σκοπός του διδακτικού σεναρίου είναι η καλλιέργεια δεξιοτήτων- δυνατοτήτων των μαθητών να κατανοήσουν, να παράγουν, και να κρίνουν πολυτροπικά κείμενα όπου το μήνυμα μεταφέρεται και με άλλους τρόπους (modes), άλλα σημειωτικά συστήματα εκτός γραφής όπως είναι η εικόνα, ο ήχος, το σχέδιο, το χρώμα, και τα οποία παράγονται με άλλα μέσα, όπως ο υπολογιστής και χαρακτηρίζονται από διαφορετικές επικοινωνιακές και κειμενικές συμβάσεις (Kalantis-Cope 2001).

Στόχοι ως προς το γνωστικό αντικείμενο και τις ΤΠΕ:

Γλώσσα

- Να έρθουν σε επαφή με διαφορετικά είδη κειμένου (κείμενα λογοτεχνικά, επικοινωνιακά, πολυτροπικά) αξιοποιώντας το διαδίκτυο και να τα αναγνωρίζουν.
- Να δημιουργούν και να καταγράφουν με το δικό τους τρόπο κείμενα.
- Να κατανοούν το μήνυμα των κειμένων και τα νοήματα που βρίσκονται δίπλα και πέρα από τις λέξεις των κειμένων
- Να παίρνουν πληροφορίες από διάφορες πηγές στις οποίες συνυπάρχουν γραπτός λόγος και εικόνα (θεμελιώδης έννοια : κώδικας επικοινωνίας)

- Να συγκρίνουν διαφορετικές μορφές του γραπτού λόγου, όπως το χειρόγραφο και το έντυπο κείμενο.
- Να αποκτήσουν δεξιότητες ακρόασης ιστοριών, παρατήρησης και ανάγνωσης εικόνων.
- Να βελτιώσουν και να εμπλουτίσουν τον προφορικό τους λόγο.
- Να αποκτήσουν σύνθετες δεξιότητες, όπως να περιγράφουν, να εξηγούν, να ερμηνεύουν, να δημιουργούν δικές τους ιστορίες και να τις παρουσιάζουν με τη χρήση των ΤΠΕ
- Να παράγουν πολυτροπικές πληροφορίες και να αναπτύξουν δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού.

Τ.Π.Ε

- Να αντιληφθούν ότι ο υπολογιστής αποτελεί ένα ενιαίο σύστημα το οποίο συνδέεται με περιφερειακές συσκευές για συγκεκριμένους σκοπούς.
- Να αντιληφθούν ότι οι συσκευές ΤΠΕ έχουν βασικές λειτουργίες και ανταποκρίνονται σε εντολές (χρήση σαρωτή, μικροφώνου)
- Να αλληλεπιδρούν και να συνεργάζονται για την παραγωγή κοινού έργου.
- Να αναζητούν πληροφορίες σε διάφορες μορφές και να γνωρίσουν τον υπολογιστή ως εργαλείο διερεύνησης και δημιουργικής έκφρασης.
- Να εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο χρησιμοποιώντας λογισμικό σχεδίασης και επεξεργασίας, αναπαραγωγής, καταγραφής ήχου, εικόνας, βίντεο
- Να αξιοποιούν λογισμικά γενικής χρήσης (κειμενογράφος, λογισμικό παρουσίασης, επεξεργασίας εικόνας) να χρησιμοποιούν τον σαρωτή και τις δυνατότητες του διαδικτύου, καθώς και λογισμικά σχεδίασης όπως το Βοήθημα της Ζωγραφικής.
- Να εκφράζουν ιδέες, να τις επεξεργάζονται με ψηφιακά μέσα και να παράγουν πολυτροπικές πληροφορίες με σκοπό την επικοινωνία και την ανάπτυξη της δημιουργικότητας.

Στόχοι ως προς τη μαθησιακή διαδικασία:

- Να κατανοήσουν την αξία της ομαδικής εργασίας και την ανακάλυψη μέσα από τη συνεργατική μάθηση
- Να αυτενεργούν, να πειραματίζονται, να ακολουθούν οδηγίες και να επαναλαμβάνουν διαδικασίες
- Να αναπτύξουν τις αναγκαίες μεταγλωσσικές δεξιότητες.

5. Οργάνωση της τάξης - Διδακτικό συμβόλαιο- Χρήση Η.Υ. και γενικά ψηφιακών μέσων για το διδακτικό σενάριο

Η πραγματοποίηση του σεναρίου έγινε στην ειδικά διαμορφωμένη γωνιά του Υπολογιστή της τάξης. Τα νήπια εργάστηκαν λιγότερο ατομικά και περισσότερο συλλογικά. Η ατομική εργασία έδωσε τη δυνατότητα σε κάθε παιδί να εργαστεί με το δικό του ρυθμό και για την προσωπική του ενίσχυση. Η εργασία σε ομάδες προώθησε το συνεργατικό μοντέλο μάθησης. Όλοι ανέλαβαν πρωτοβουλίες, οικοδομώντας τη νέα γνώση και μαθαίνοντας «πώς να μαθαίνουν». Τα παιδιά χωρισμένα ανάλογα με τα ενδιαφέροντα και τις επιθυμίες τους, σε ομάδες εργασίας ανέλαβαν να διερευνήσουν και να

διεκπεραιώσουν τις δραστηριότητες, που συνδέονται με τους επιδιωκόμενους στόχους.

Οι εκπαιδευτικός συντονίζει και παρακολουθεί τη διαδικασία, καθοδηγεί τους μαθητές, δίνοντας κάθε φορά τις απαραίτητες διευκρινήσεις και οδηγίες. Στο τέλος κάθε δραστηριότητας καλεί τις ομάδες να παρουσιάσουν τα επιτεύγματά τους και να ανταλλάξουν απόψεις στην ολομέλεια της τάξης. Απαραίτητες προϋποθέσεις για την εφαρμογή του σεναρίου είναι: -ηλεκτρονικός υπολογιστής συνδεδεμένος με σαρωτή και μικρόφωνο, ως μονάδες εισόδου δεδομένων για τη δημιουργία αρχείων εικόνας και ήχου αντίστοιχα-σύνδεση στο Διαδίκτυο και φυλλομετρητής, ως εφαρμογή που επιτρέπει γρήγορη και εύκολη πρόσβαση σε πληροφορίες, δίνοντας τη δυνατότητα για καθοδηγούμενη διερεύνηση-ανακάλυψη-χρήση μηχανής αναζήτησης, ως μηχανισμός, ο οποίος δημιουργεί μια βάση δεδομένων που περιέχει αρχεία του Διαδικτύου-λογισμικό γενικής χρήσης, επεξεργασίας κειμένου (Microsoft Word), ως εργαλείο συμβολικής έκφρασης και οργάνωσης της πληροφορίας για παραγωγή και τροποποίηση κειμένων σε ψηφιακή μορφή με δυνατότητα πολλαπλών λειτουργικών χρήσεων -λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration 3, ως δυνατότητα οργάνωσης των στόχων ενός εκπαιδευτικού προγράμματος-το βοήθημα της Ζωγραφικής(εργαλείο σχεδίασης της Microsoft) και της Ηχογράφησης(των Windows), ως λογισμικά γενικής χρήσης για επεξεργασία εικόνας και ήχου-λογαριασμό(δωρεάν) στην ιστοσελίδα <http://issuu.com/> , ως εφαρμογή που επιτρέπει τη δημοσίευση αρχείων PDF σε μορφή ηλεκτρονικού βιβλίου, δίνοντας τη δυνατότητα δημιουργίας ηλεκτρονικής βιβλιοθήκης με «τις εκδόσεις μας» -και εγκατεστημένο το Movie Maker, ως δυνατότητα των Windows για επεξεργασία και δημιουργία βίντεο.

6. Περιγραφή και αιτιολόγηση του διδακτικού σεναρίου

Α. Η χρήση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία έδωσε μια νέα διάσταση στις θεωρίες μάθησης, τις οποίες επηρέασε και από τις οποίες έχει επηρεαστεί. Το διδακτικό σενάριο στηρίζεται στις εξής θεωρίες μάθησης, οι οποίες εκφράστηκαν μέσα από συγκεκριμένες διδακτικές στρατηγικές και μέσα από την επιλογή των στόχων και της μεθοδολογίας.

Οικοδομισμός ή Δομητισμός: Οικοδόμηση γνώσεων πάνω στις προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες των παιδιών. Ενεργός συμμετοχή των μαθητών. Ο εκπαιδευτικός σε ρόλο υποστηρικτικό-συμβουλευτικό. Παροχή πολλαπλών εμπειριών. Σύνδεση της μάθησης με τον πραγματικό κόσμο (μάθηση μέσω κοινωνικής εμπειρίας). Χρήση πολλαπλών μορφών αναπαράστασης. Ακολουθώντας τις θεμελιώδεις αρχές του κοινωνικού εποικοδομισμού αλλά και της «καθοδηγούμενης συμμετοχής» (guided participation) (Rogoff, 2003) Κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες – Θεωρία της δραστηριότητας: Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, μάθηση μέσα από την ανακάλυψη, αυθεντικές μαθησιακές δραστηριότητες (δραστηριότητες επίλυσης προβλημάτων). Κυρίαρχος ο ρόλος της γλώσσας και της επαφής με την κοινωνία. Μεθοδολογία ένταξης των ΤΠΕ στη διδασκαλία: Ο υπολογιστής στην τάξη (στο πρότυπο της ενοποιημένης ένταξης των ΤΠΕ στη διδασκαλία). Σε αυτό το πλαίσιο ο υπολογιστής αξιοποιήθηκε στην υλοποίηση του διδακτικού σεναρίου

ως εργαλείο συνεργατικής μάθησης και δημιουργίας και ως γνωστικό-διερευνητικό εργαλείο.

B. Περιγραφή Δραστηριοτήτων

Το σενάριο υλοποιήθηκε στα πλαίσια εφαρμογής ενός εκπαιδευτικού προγράμματος Αγωγής Καταναλωτή με τίτλο: «Τα χρήματα δε φυτρώνουν στα δέντρα, Πινόκιο», (φράση από το ομώνυμο παραμύθι), με γενικό σκοπό την προώθηση του οικονομικού εγγραμματισμού των νηπίων μέσα από τη διαθεματική προσέγγιση. Οι δραστηριότητες οργανώθηκαν μέσα σε ένα κατάλληλα διαμορφωμένο συναισθηματικό κλίμα με τις εκπαιδευτικούς σε ρόλο άλλοτε καθοδηγητικό και υποστηρικτικό και άλλοτε συνδιερευνητικό.

Άνθρωπος και χρήμα: οι χαρακτήρες (Εισαγωγική δραστηριότητα ένταξης του σεναρίου στο τρέχον πρόγραμμα)

Μέσα από αγαπημένα παραμύθια, έχουμε συζητήσει και παρουσιάσει χαρακτήρες που απεικονίζουν τη στάση του ανθρώπου απέναντι στο χρήμα:

«Χριστουγεννιάτικη ιστορία»: Σκρουτζ – τσιγκούνης

«Το δώρο της παπλωματούς»: Παπλωματού – γενναιόδωρη

«Ο βασιλιάς Μίδας» και «Το χρυσόψαρο»: Μίδας, γυναίκα ψαρά – άπληστοι
«Κόμικς: Μίκυ Μάους»: Σκρουτζ Μακ Ντακ – φιλάργυρος

Δημιουργούμε έτσι μια λίστα με τους χαρακτήρες αυτούς. Προσθέτουμε κι άλλους που προέκυψαν από γνώσεις των παιδιών ή άλλα ερεθίσματα που δόθηκαν κατά τη διάρκεια του προγράμματος.

Άνθρωπος και χρήμα

Οικονόμος

Σπάταλος

Γενναιόδωρος

Τσιγκούνης

Φιλάργυρος

Άπληστος

1η Δραστηριότητα-Ο τσιγκούνης Σκρουτζ Μακ Ντακ, ήρωας κόμικς:

Τα παιδιά ξεχωρίζουν ως αγαπημένο τους ήρωα τον Σκρουτζ Μακ Ντακ. Μια ομάδα παιδιών με τη βοήθεια της νηπιαγωγού αξιοποιεί τη μηχανή αναζήτησης της Google (με συγκεκριμένες λέξεις κλειδιά, που έχουν δοκιμαστεί από πριν), ως εργαλείο διερεύνησης, προκειμένου να βρει εικόνες του ήρωα και πληροφορίες για αυτόν από το διαδίκτυο. Παρουσιάζουν στους υπόλοιπους τα ευρήματά τους. Τα παιδιά φέρνουν από το σπίτι κόμικς με τον ήρωα. Αποφασίζουμε να ασχοληθούμε με το κειμενικό αυτό είδος.

2η Δραστηριότητα- Εννοιολογική χαρτογράφηση

Διαμορφώνουμε τον εννοιολογικό χάρτη με τις προτάσεις των παιδιών στο λογισμικό πρόγραμμα Kidspiration 3, σημειώνοντας τι θέλουμε να μάθουμε και τι θέλουμε να κάνουμε σχετικά με το θέμα. Προηγούμενως παρουσιάζουμε και εξηγούμε τη λειτουργία της εννοιολογικής χαρτογράφησης και τη δυνατότητα που προσφέρει για καταγραφή των ιδεών τους σε ένα υπολογιστικό περιβάλλον ανοιχτού τύπου. Επιπλέον με τη χρήση της , η διδασκαλία ξεφεύγει

από τον παραδοσιακό λεκτικό τρόπο παρουσίασης και γίνεται πολυτροπική με ταυτόχρονη ανάμειξη γραφικών, εικόνας και ήχου. Οι ιδέες των παιδιών:

-να διαβάσουμε κόμικς,

-να φέρουμε πολλά κόμικς στο σχολείο,

-να βρούμε κόμικς στον υπολογιστή-να φτιάξουμε το δικό μας κόμικ

Ελέγχουμε τις δυνατότητες πραγματοποίησης των στόχων που θέσαμε: *Τι μέσα θα χρησιμοποιήσουμε; Ποιος θα μπορούσε να μας βοηθήσει; Μπορούμε να φτιάξουμε το δικό μας κόμικ; Με ποιο τρόπο; Τι μέσα μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε; Ποια μέσα διαθέτει το σχολείο μας; Μπορεί ο υπολογιστής να μας βοηθήσει σε αυτό; Με ποιο τρόπο;*

3η Δραστηριότητα-Τι είναι τα κόμικς; (Διερεύνηση – Προβληματισμός)

Ξεφυλλίζουμε, διαβάζουμε και παρατηρούμε τα κόμικς που έφεραν τα παιδιά στο σχολείο (στην ολομέλεια της ομάδας), με στόχο τη γνωριμία με αυτό το κειμενικό είδος. Συγκρίνουμε τα κόμικς με τα άλλα βιβλία του σχολείου. Θέτουμε ερωτήσεις διερεύνησης, ανίχνευσης των προτέρων γνώσεων, όπως: *Τι έχουν διαφορετικό τα κόμικς από τα παραμύθια που διαβάζουμε συνήθως; Ποιός μιλάει στα κόμικς; Πού είναι γραμμένες οι λέξεις;*

Διαπιστώνουμε ότι:

-τα κόμικς συνδυάζουν σκίτσο και κείμενο

-το κείμενο στα κόμικς βρίσκεται σε «συννεφάκια κειμένου» ή λεζάντες

-τα σύννεφα δεν έχουν πάντα την ίδια μορφή: είναι διαφορετικά σχεδιασμένα ανάλογα με το αν πρόκειται για ομιλία, σκέψη ή κραυγή (τα παρουσιάζουμε ως δυνατότητα του κειμενογράφου για να δουν πως δημιουργούνται)

-το κείμενο στα κόμικς είναι με κεφαλαία

Τα παιδιά προτείνουν να φτιάξουμε το δικό μας κόμικς με τους ήρωες από τη λίστα «Άνθρωπος και χρέμα». Δημιουργούμε ομάδες εργασίες ανάλογα με τα ενδιαφέροντα των παιδιών, αλλά και το επίπεδο ευχέρειας που έχουν στη χρήση του υπολογιστή. Οι ομάδες εργασίας δουλεύουν με την υποστήριξη και καθοδήγηση των εκπαιδευτικών και παρουσιάζουν την εργασία τους στην ολομέλεια. Εξηγούν τον τρόπο με τον οποίο εργάστηκαν, αιτιολογούν τις επιλογές τους και παρουσιάζουν τις δυσκολίες που συνάντησαν (αναστοχασμός).

4η Δραστηριότητα-Φτιάχνουμε κόμικς (Εργασία σε ομάδες):

Ομάδα δημιουργίας κόμικς (συμβατική μορφή):

Τα παιδιά αποφασίζουν για την υπόθεση του κόμικς. Καταλήγουμε σε μικρούς διαλόγους των ηρώων με τα παιδιά και των ηρώων μεταξύ τους. Ζωγραφίζουν τις εικόνες. Επινοούν τους διαλόγους και τους γράφουν στα συννεφάκια με τη βοήθεια των εκπαιδευτικών (αντιγράφουν τους διαλόγους ή τους υπαγορεύουν στον εκπαιδευτικό, ο οποίος έχει το ρόλο του γραφέα). Παρουσίαση του κόμικς στην ολομέλεια. Δέσιμο του κόμικς σε μορφή βιβλίου και επιλογή του τίτλου: «Ιστορίες... Τσέπης».

Ομάδα δημιουργίας ηλεκτρονικού κόμικς:

Δίνουμε στο κόμικς μας ψηφιακή μορφή για να το συμπεριλάβουμε στην ηλεκτρονική βιβλιοθήκη της τάξης μας. Τα παιδιά έτσι έρχονται σε επαφή με μια διαφορετική εκδοχή του βιβλίου, ως κείμενο που διαβάζεται μέσα από τον

υπολογιστή, ενισχύοντας παράλληλα τον ψηφιακό τους γραμματισμό. (Πρόκειται για μια διαδικασία που έχουμε επαναλάβει και τα παιδιά είναι ως ένα βαθμό εξοικειωμένα.)

Γνωρίζοντας τη χρήση του σκάνερ κάθε παιδί σαρώνει μία ζωγραφιά(από την προηγούμενη δραστηριότητα)και την αποθηκεύει. Δημιουργείται έτσι ένα αρχείο εικόνων. Στη συνέχεια επιλέγουν, αντιγράφουν και επικολλούν κάθε ζωγραφιά με την επιθυμητή σειρά σε έγγραφο του Word, από μία ζωγραφιά-εικόνα σε κάθε σελίδα. Η πρώτη σελίδα θα αποτελέσει και το εξώφυλλο. Τα παιδιά αντιγράφουν τον τίτλο με τη χρήση του Wordart, για πιο καλλιτεχνική εμφάνιση αφού επιλέξουν την επιθυμητή μορφή. Αποθηκεύουμε ως αρχείο PDF. Από τους σελιδοδείκτες («αγαπημένα») του φυλλομετρητή μας, ανοίγουμε την ιστοσελίδα <http://issuu.com/> και πατάμε "Upload". Στο πλαίσιο αναζήτησης που παρουσιάζεται, βρίσκουμε και επιλέγουμε το PDF αρχείο μας. Το [νέο μας βιβλίο](#) παίρνει θέση ανάμεσα στις προηγούμενες εκδόσεις. Καλούμε τους φίλους μας της Α' Δημοτικού για να το παρουσιάσουμε.

5η Δραστηριότητα- Από το κόμικ....στην ταινία:

Καθώς ο Σκρουτζ δεν αποτελεί μόνο ήρωα των κόμικς, αλλά και ταινιών με κινούμενα σχέδια, ψάχνουμε στη μηχανή αναζήτησης και βλέπουμε μαζί με τα παιδιά της Α' Δημοτικού ένα μικρό βίντεο στο You Tube, το διαδικτυακό τόπο που επιτρέπει την αποθήκευση, αναζήτηση και την αναπαραγωγή ταινιών. Αποφασίζουμε να κάνουμε κι εμείς το κόμικ μας μικρή ταινία. Οι μαθητές της Πρώτης αναφέρουν ότι «ο καθηγητής τους της Πληροφορικής στο Ολοήμερο φτιάχνει ταινίες στον υπολογιστή». Έτσι αρχίζει η συνεργασία, στα πλαίσια ανάπτυξης δραστηριοτήτων ομαλής μετάβασης από το Νηπιαγωγείο στο Δημοτικό.

6η Δραστηριότητα-Ετοιμάζοντας την ταινία:

Οργανώνουμε συνάντηση με τον καθηγητή της Πληροφορικής και εξηγούμε στα παιδιά τις δυνατότητες του Movie Maker. Χωριζόμαστε σε ομάδες προκειμένου να ετοιμάσουμε τα απαιτούμενα αρχεία.

Ομάδα δημιουργίας αρχείων εικόνας:

Από το υπάρχον αρχείο με τις σαρωμένες ζωγραφιές, επιλέγουμε αυτές που θα χρησιμοποιήσουμε στη μικρή μας ταινία. Τις «ανοίγουμε» μία - μία, με τη Ζωγραφική και με την επιλογή της ελεύθερης μορφής που μας δίνει, τα νήπια «σημειώνουν» το περίγραμμα των φιγούρων που θα χρησιμοποιήσουμε. Κάνουμε αποκοπή και δημιουργούμε τις νέες εικόνες-σκηνές για την ταινία μας.

Ομάδα δημιουργίας κειμένου:

Με τη χρήση του κειμενογράφου(Word) δείχνουμε και εισάγουμε «τα συννεφάκια κειμένου» και το ανάλογο κείμενο, αξιοποιώντας τα υπολογιστικά περιβάλλοντα (όπως η επεξεργασία κειμένου) προς την κατεύθυνση του πολυγραμματισμού.

Συγκρίνουμε το έντυπο κείμενο με το χειρόγραφο.

Ομάδα δημιουργίας αρχείων ήχου:

Εξηγούμε στα παιδιά τη χρήση του μικροφώνου και του εργαλείου ηχογράφησης των Windows. Ηχογραφούμε με τις φωνές των παιδιών τα κείμενα που σχετίζονται με τις εικόνες μας.

Με τη συμβολή του καθηγητή πληροφορικής εισάγονται όλα τα αρχεία στο Movie Maker.

7η Δραστηριότητα- Συνάντηση των ομάδων και παρουσίαση:

Οι ομάδες στα πλαίσια του μεταγνωστικού αναστοχασμού ανταλλάσσουν εντυπώσεις, σκέψεις απόψεις και συναισθήματα για τον τρόπο που εργάστηκαν καθώς και για το αποτέλεσμα. Εστιάζουμε στο γενικό κλίμα ευφορίας που επικρατεί στην ομάδα, στο αίσθημα ικανοποίησης καθώς και στη διαπίστωση ότι οι ΤΠΕ αποτελούν ένα επιπλέον μέσο επικοινωνίας, το οποίο δημιουργεί νέα δεδομένα στο γλωσσικό γραμματισμό. Ο καθηγητής της Πληροφορικής μας προτείνει να παρουσιάσουμε το έργο μας στο 3^ο Φεστιβάλ Μαθητικής Ψηφιακής Δημιουργίας. Όλα τα παιδιά συμφωνούν και ορίζουμε την ομάδα που θα κάνει την παρουσίαση την ημέρα του Φεστιβάλ. Συμμετέχουμε στο [3^ο Φεστιβάλ Μαθητικής Ψηφιακής Δημιουργίας](#)

Αξιολογώντας αυτήν την προσπάθεια και κρίνοντας το τελικό αποτέλεσμα, θεωρούμε ότι οι μαθητές αλλά και ολόκληρη η σχολική κοινότητα ωφελήθηκε από αυτή την προσπάθεια. Παιδιά και εκπαιδευτικοί συνειδητοποιήσαμε ότι οι Τ.Π.Ε. προσφέρουν εξαιρετικά χρήσιμες και εφαρμόσιμες λύσεις όσον αφορά την προσαρμογή της διδασκαλίας στα ποικίλα μαθησιακά στυλ (προφίλ) των παιδιών μιας τάξης (Beetham, 2007), αλλά και στην καλλιέργεια άλλων δεξιοτήτων όπως: συνεργασία, αλληλεπίδραση, παρουσίαση, παραγωγή πρωτότυπου υλικού για το αρχείο του σχολείου αλλά και για το portfolio του κάθε μαθητή. Τα παιδιά έδειξαν πολύ ενθουσιασμό κατά την διαδικασία αλλά και πολλή χαρά και περηφάνια για το τελικό αποτέλεσμα.

7. Προτάσεις για περαιτέρω δραστηριότητες – προτεινόμενες εργασίες- επέκταση

Η δημιουργία του κόμικ αποτέλεσε πηγή έμπνευσης για δραματοποίηση και αναζήτηση αντίστοιχων ηρώων σε έργα ζωγραφικής. Επιπλέον αποτέλεσε αφετηρία για τη δημιουργία και άλλων μικρών ταινιών από τα παιδιά με παρόμοια προγράμματα, όπως το Photo Story 3 που αποτελεί και τη φετινή μας συμμετοχή στο αναφερόμενο Φεστιβάλ καθώς τα περσινά παιδιά μετέφεραν την εμπειρία τους στους νέους μαθητές.

8. Βιβλιογραφία – Πηγές

Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης, ΙΤΥ

Ντολιοπούλου, Ε. (1998), Ο ηλεκτρονικός Υπολογιστής στην προσχολική τάξη. *Παιδαγωγική Επιθεώρηση* 27, 97-115.

Ντολιοπούλου, Ε. (2002), «Σύγχρονες τάσεις της προσχολικής αγωγής», Αθήνα: Τυπωθήτω-Γιώργος Δαρδάνος.

Σολομωνίδου, Χ. (2006). *Νέες Τάσεις στην εκπαιδευτική τεχνολογία: Επικοινωνισμός και σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: Μεταίχμιο

Χατζησαββίδης, Σ. (2002), «Η Γλωσσική Αγωγή στο Νηπιαγωγείο: Δραστηριότητες για την καλλιέργεια της επικοινωνιακής ικανότητας και του γραμματισμού», Θεσσαλονίκη: Βάνιας

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το ψηφιακό κόμικ κινητοποίησε παιδιά και εκπαιδευτικούς σε ενεργητική και βιωματική μάθηση, απόκτηση βασικών δεξιοτήτων μέσα σε ένα πλαίσιο διαρκούς συνεργασίας και αλληλεπίδρασης όλων των εμπλεκομένων στην προσέγγιση των στόχων του γνωστικού αντικείμενου (γλώσσα) που είχαν τεθεί.

Η μύηση λοιπόν των παιδιών σε ψηφιακές δημιουργίες από το νηπιαγωγείο, σύμφωνα πάντα με το νέο αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών, τα βοηθάει στη σταδιακή μετάβαση προς τη πραγματικότητα της ψηφιακής εποχής στην οποία καλούνται να ανταπεξέλθουν και να ανταποκριθούν ως αυριανοί πολίτες ενός πολυτροπικού και πολυπολιτισμικού περιβάλλοντος. Το νηπιαγωγείο οφείλει να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις της εποχής και οι Τ.Π.Ε. να ενσωματωθούν στους διάφορους τομείς – αντικείμενα της σχολικής ζωής αφού αποτελέσουν εργαλείο μάθησης και δημιουργίας σε μια σύγχρονη μέθοδο διδασκαλίας.