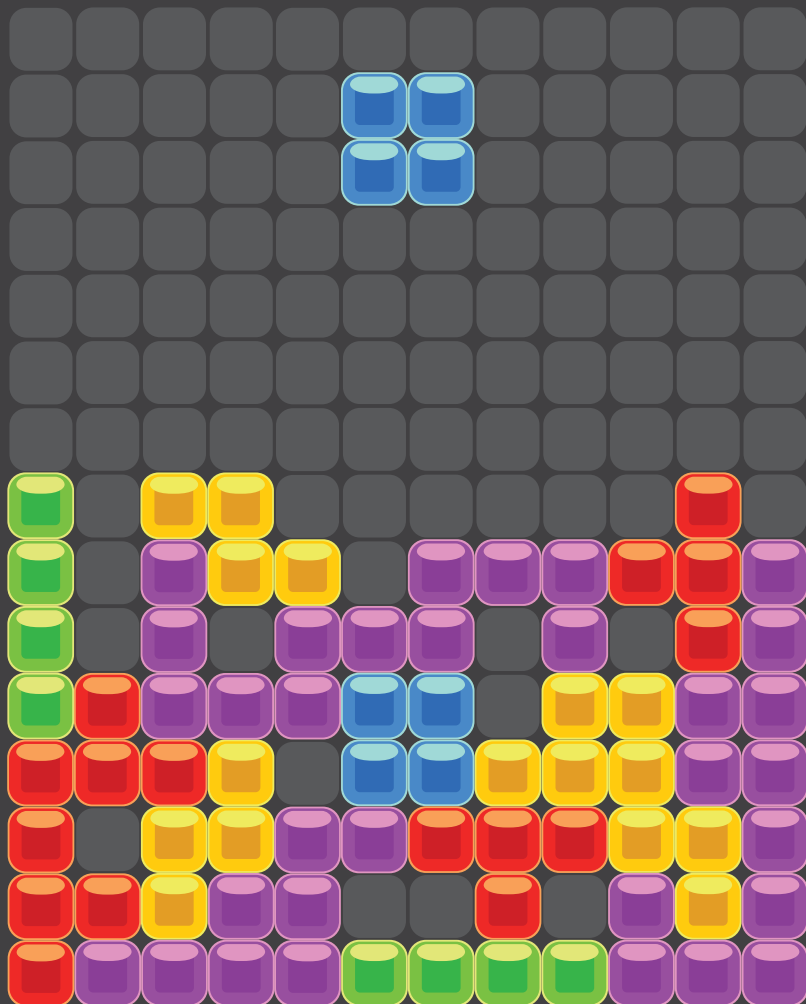


ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ
ΕΡΕΥΝΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΡΑΣΗ ΤΩΝ

ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΣΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΤΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ



ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ
ΓΛΩΣΣΑΣ

100

ΑΦΗΓΜΑΤΙΚΕΣ
ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

100

ΘΕΤΙΚΑ

10

ΑΡΝΗΤΙΚΑ

1

1980-2021

Αξιολόγηση της κατανόηση της ακρόασης μιας ψηφιακής ιστορίας με τη συνδρομή των Τ.Π.Ε.

Γκαντιά Ελένη

*Εκπαιδευτικός Π.Ε.60 & Π.Ε.02, Μεταδιδακτορική ερευνήτρια, Παιδαγωγικό Τμήμα
Νηπιαγωγών Φλώρινας, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας*

*Επιβλέπων: Ντίνος Κωνσταντίνος, Καθηγητής Γλωσσολογίας, Ελληνικής γλώσσας και
διδασκικής της, Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών Φλώρινας, Πανεπιστήμιο Δυτικής
Μακεδονίας*

Περίληψη

Η παρούσα διδακτική παρέμβαση παρουσιάζει τη δυναμική αξιοποίησης των ΤΠΕ στην κατανόηση της ακρόασης ψηφιακών ιστοριών. Με τη δημιουργική εμπλοκή των λογισμικών WordArt και CmapTools, των εργαλείων Web 2.0, Story Jumper, Kahoot και PowToon, του προγράμματος παρουσίασης PowerPoint και της εφαρμογής Learning apps ενισχύεται και αξιολογείται η ολόπλευρη κατανόηση της ψηφιακής ιστορίας, δηλαδή η ανάκληση της ιστορίας, η ικανότητα τοποθέτησης γεγονότων σε λογική σειρά, η κυριολεκτική και η συνεπαγωγική της κατανόηση με μια κριτική θεώρηση του κειμένου. Παρουσιάζεται ο σχεδιασμός, η οργάνωση και η εφαρμογή διδακτικού σεναρίου με τη συνδρομή των Τ.Π.Ε., το οποίο έχει δοκιμαστεί σε 14 μαθητές προσχολικής ηλικίας.

Λέξεις-Κλειδιά: Διδακτικό σενάριο, Τ.Π.Ε., ψηφιακή αφήγηση, κατανόηση της ακρόασης

Εισαγωγή - Θεωρητικό πλαίσιο

Η κατανόηση των κειμένων συνιστά μία από τις δεξιότητες που καλείται να καλλιεργήσει ο εκπαιδευτικός στην τάξη, σύμφωνα με το Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου (2011), επιδιώκοντας οι μαθητές/τριες «να αποκτήσουν γνώσεις, στάσεις και δεξιότητες, αντιμετωπίζοντας τα κείμενα ως προϊόντα επικοινωνίας, ως γλωσσικές και νοηματικές δομές, ως φορείς ιδεολογικών και κοινωνικοπολιτισμικών νοημάτων και ως προϊόντα αξιολόγησης» (σελ. 99). Στο επίκεντρο τίθενται τα κειμενικά είδη, στα οποία συγκαταλέγονται και τα αφηγηματικά κείμενα, ενώ έμφαση δίνεται στα πολυτροπικά κείμενα, που συνδυάζουν διάφορα σημειωτικά μέσα στην παραγωγή νοήματος. Καθώς στον 21ο αιώνα η ψηφιακή τεχνολογία αλλάζει τη φύση του γραμματισμού (Reinking, McKenna, Labbo, & Kieffer, 1998), δίνεται ιδιαίτερη προσοχή στον γραμματισμό που στηρίζεται στα ψηφιακά κείμενα (New London group, 1996). Οι ψηφιακές αφηγήσεις ανάγονται σε ένα εκπαιδευτικό υποστηρικτικό μέσο για την ενίσχυση της κατανόησης, καθώς παρέχουν τη δυνατότητα παρουσίασης των πληροφοριών με πολλαπλό τρόπο συνδυάζοντας λεκτικές και μη λεκτικές αναπαραστάσεις (Paivio, 1990), κάνοντας την πληροφορία περισσότερο προσβάσιμη και πιο εύκολη στην επεξεργασία από τον μαθητή αλλά και οδηγώντας στη δημιουργία συνθετότερων νοητικών αναπαραστάσεων (Vosniadou,

1997). Παράλληλα, το Πρόγραμμα για τη Γλώσσα στην προσχολική εκπαίδευση (2011: 99) στηρίζεται στις αρχές του Κριτικού Γραμματισμού, επισημαίνοντας πως «*η διδασκαλία μέσα από κατάλληλες και ουσιαστικές δραστηριότητες οδηγεί το νήπιο στην κριτική ανάλυση των κειμένων με τα οποία έρχεται σε επαφή και στην κατανόηση των μηνυμάτων που μεταφέρουν*» (203-204).

Στο πλαίσιο αυτό η κατανόηση της ιστορίας, πέρα από την ανάκλησή της, συνεπάγεται από τη μία την κατανόηση πληροφοριών που παρουσιάζονται ρητά στο κείμενο – τους χαρακτήρες, το σκηνικό, το πρόβλημα, την επίλυση του προβλήματος και την ακολουθία των επεισοδίων, ενώ από την άλλη, απαιτεί δεξιότητες επεξεργασίας υψηλότερου επιπέδου, όπως η εξαγωγή συμπερασμάτων, οι προβλέψεις και οι συνδέσεις ((προσωπικές, καθώς συνδέουν το κείμενο με τον εαυτό τους (κείμενο - παιδί), με άλλα βιβλία που έχουν διαβάσει (κείμενο - κείμενο) αλλά και με στοιχεία του εξωτερικού/αληθινού κόσμου (κείμενο - κόσμος)) (Keene & Zimmermann, 1997). Συγκεκριμένα, χρειάζονται δύο μετρήσεις ανάκλησης της ιστορίας, οι οποίες επικεντρώνονται στην ικανότητα του παιδιού να αναδιηγηθεί την ιστορία με δικά του/ της λόγια, αλλά και να τοποθετήσει σε χρονική ακολουθία/λογική σειρά τα γεγονότα της ιστορίας και από την άλλη χρησιμοποιούνται αξιολογήσεις τόσο της κυριολεκτικής (δηλαδή των στοιχείων γύρω από το θέμα και τις λεπτομέρειες της ιστορίας) όσο και της συνεπαγωγικής κατανόησης της ιστορίας, η οποία προσδιορίζεται από υψηλής συνοχής λογικοφανείς νοητικές αναπαραστάσεις, απαιτεί κριτική σκέψη και βαθύτερη εμπλοκή των μαθητών με το κείμενο (King, 2007).

Η αξιολόγηση της αναδιήγησης της ιστορίας στηρίζεται στα μοντέλα που χρησιμοποιούνται στην έρευνα για τη μεγαλόφωνη ανάγνωση ιστοριών με παιδιά προσχολικής ηλικίας (Doty, et al., 2001; Morrow, 1986; Verhallen, et al., 2006). Σε αυτά τα μοντέλα οι μαθητές καλούνται να αναδιηγηθούν την ιστορία «σαν να την έλεγαν σε έναν φίλο τους που δεν την είχε ακούσει ποτέ πριν». Η μέτρηση της ικανότητας των παιδιών να τοποθετούν τα γεγονότα της ιστορίας σε λογική σειρά/ χρονική ακολουθία βασίζεται σε μετρήσεις κατανόησης της ακρόασης, οι οποίες έχουν σταθμιστεί με πληθυσμό προσχολικής ηλικίας (De-Bruin Parecki & Quibb, 2010). Για τη συγκεκριμένη αξιολόγηση γίνεται χρήση χαρακτηριστικών εικόνων που αντιπροσωπεύουν βασικά γεγονότα της ιστορίας. Η επιλογή του περιεχομένου για τις ερωτήσεις κυριολεκτικής κατανόησης της ιστορίας στηρίζεται σε μια ανασκόπηση ερωτήσεων ανίχνευσης της κατανόησης που συνδέεται με την έρευνα κατανόησης ιστοριών (βλ. Reese & Cox, 1999; Teale & Martinez, 1996). Παραδείγματα από αυτό το σώμα της έρευνας συνήθως αφορούν βασικά στοιχεία της γραμματικής της ιστορίας (Black & Wilensky, 1979; Brewer & Lichetnstein, 1981) – χαρακτήρες, σκηνικό, πρόβλημα, επίλυση του προβλήματος καθώς και την ακολουθία των επεισοδίων. Τέλος, για την ανίχνευση της συνεπαγωγικής κατανόησης της ιστορίας υπάρχουν πολλά παραδείγματα στην υπάρχουσα βιβλιογραφία (βλ. Brabham & Lynch-Brown, 2002). Αυτά τα παραδείγματα περιλαμβάνουν συνήθως ερωτήσεις που ζητούν από τα παιδιά να βγάλουν συμπεράσματα σχετικά με το θέμα της ιστορίας ή τα συναισθήματα των χαρακτήρων σε κάποιο σημείο της ιστορίας, να κάνουν προβλέψεις, να συνδέσουν το κείμενο με κάποιο άλλο κείμενο, τη ζωή τους

ή τον ευρύτερο κόσμο ή να συγκρίνουν και να αντιπαραβάλουν πληροφορίες που παρουσιάζονται σε πολλές σελίδες του κειμένου.

Θεωρίες μάθησης

Όσον αφορά στις θεωρίες μάθησης, το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο ενστερνίζεται τις εξής αρχές: α) Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, β) διερευνητική - ανακαλυπτική μέθοδος, γ) ενθάρρυνση της επικοινωνίας μεταξύ των μαθητών· οι μαθητές εργάζονται μαζί κατά τέτοιον τρόπο, ώστε να συμβάλλουν ο ένας στην επιτυχία του άλλου με την παροχή βοήθειας και την αλληλοϋποστήριξη, καθώς και με το να εμπνέει ο ένας τον άλλο, δ) ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού είναι συντονιστικός/ συμβουλευτικός, ωστόσο ενδέχεται να είναι και καθοδηγητικός, δεδομένης της μικρής ηλικίας των μαθητών, ε) εποικοδομισμός και τη συνεργατική μάθηση: οι δεξιότητες επίλυσης προβλήματος που αναπτύσσονται κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων είναι μοναδικές για κάθε άτομο. Η μάθηση πραγματοποιείται μέσω της ανακάλυψης και της εμπειρίας. Ο μαθητής συμμετέχει ενεργά χρησιμοποιώντας το υλικό μάθησης

Μεθοδολογική προσέγγιση

Οι στρατηγικές μάθησης που υιοθετεί το παρόν σενάριο είναι: α) γνωστικές, όπως η πρακτική εφαρμογή, η καταγραφή σημειώσεων, η επανάληψη, η αναγωγή συμπερασμάτων, β) μεταγνωστικές, όπως ο σχεδιασμός και η πρόβλεψη, η προσοχή, η αυτοαξιολόγηση και γ) κοινωνικο-συναισθηματικές, όπως η συνεργασία και η αλληλεπίδραση των μαθητών για την ολοκλήρωση ενός μαθησιακού έργου.

Οργάνωση διδασκαλίας και υλικοτεχνική υποδομή

Το διδακτικό σενάριο μπορεί να διεξαχθεί σε μία τάξη που διαθέτει Η/Υ, πρόγραμμα PowerPoint, σύνδεση στο Διαδίκτυο και λογαριασμό στα προγράμματα Kahoot, PowToon, Learning Apps και Story Jumper, ενώ απαραίτητη προϋπόθεση είναι να είναι εγκατεστημένα στον υπολογιστή τα απαιτούμενα εκπαιδευτικά λογισμικά: WordArt και CmapTools. Το σενάριο απευθύνεται (κι έχει δοκιμαστεί) σε 14 μαθητές προσχολικής ηλικίας και η εκτιμώμενη διάρκεια είναι 7 διδακτικές ώρες.

Διδακτικοί στόχοι:

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

- Να βελτιώσουν και να εμπλουτίσουν τον προφορικό τους λόγο
- Να αντιγράφουν λέξεις που εξυπηρετούν λειτουργικές ανάγκες και ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντά τους
- Να αξιοποιούν το επικοινωνιακό πλαίσιο (ποιος μιλάει, σε ποιον, σε τι χώρο, κτλ), για να κάνουν υποθέσεις για το θέμα του προφορικού κειμένου
- Να εξοικειωθούν με την κειμενική δομή της αφήγησης

- Να παράγουν/ αναδιηγούνται αφηγηματικά κείμενα
- Να αντιλαμβάνονται τη σημασία των συνδετικών εκφράσεων για τη συνοχή του λόγου
- Να αποδέχονται τη διαφορετικότητα και να κατανοήσουν πως ο καθένας είναι ξεχωριστός

Ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών

- Να χρησιμοποιούν λειτουργικά τις βασικές λειτουργίες: α) του λογισμικού CmapTools, ώστε να μορφοποιήσουν (χρώμα) και να γράψουν τις λέξεις που συνθέτουν την αναδιήγηση της ιστορίας, β) της εφαρμογής Learning Apps, ώστε να «κλικάρουν» και να σύρουν την κάθε εικόνα στην ορθή σειρά, γ) του εργαλείου Web 2.0, Kahoot, ώστε να επιλέγουν τη σωστή απάντηση στην κάθε ερώτηση, δ) του εργαλείου Web 2.0, Story Jumper, ώστε να ενσωματώνουν εικόνες, να διαλέγουν το πλαίσιο και να εισάγουν τους διαλόγους των χαρακτήρων, ε) του λογισμικού WordArt, ώστε να μορφοποιήσουν (σχήμα, κατεύθυνση λέξεων) και να γράψουν τα επίθετα που χαρακτηρίζουν τον κεντρικό ήρωα της ιστορίας, στ) του προγράμματος παρουσίασης PowerPoint, ώστε να εισάγουν σχήματα, να επιλέγουν το χρώμα τους και να προσθέτουν κείμενο μέσα σε αυτά και τέλος ζ) του Εργαλείου Web 2.0, PowToon, ώστε να μεταφορτώσουν τη δική τους ζωγραφιά και να γράψουν το όνομά τους.
- Να χρησιμοποιηθούν οι Τ.Π.Ε. ως περιβάλλοντα πρακτικής γραμματισμού.

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

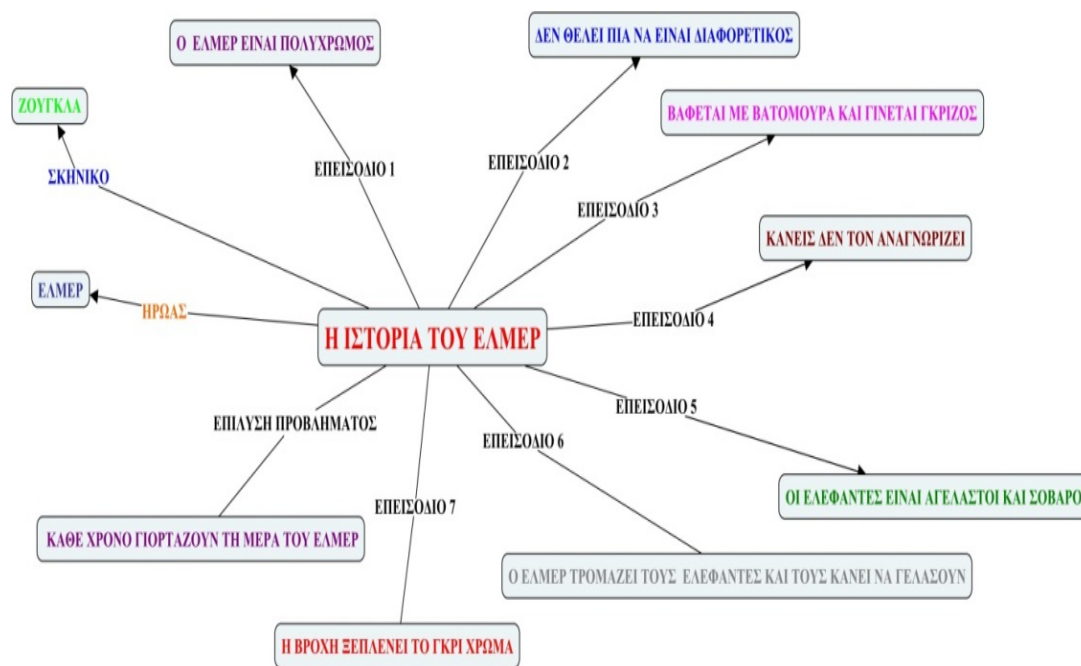
- Να αποκτήσουν δεξιότητες συνεργασίας μέσα από συμμετοχή σε ομάδες
- Να καλλιεργήσουν την πρωτοβουλία και την αυτενέργεια.
- Να ενισχύσουν την αυτοπεποίθησή τους αναφορικά με τη χρήση των νέων τεχνολογιών στη διαδικασία της μάθησης
- Να αναπτύξουν τη φαντασία τους, την κριτική και δημιουργική σκέψη.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες παρατήρησης, ανακάλυψης, διερεύνησης και βιωματικής μάθησης, καθώς και κοινωνικές δεξιότητες μέσω της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας.

Διδακτικό σενάριο

1η Δραστηριότητα: Λογισμικό Cmap Tools

Για τον σχεδιασμό και την υλοποίηση της παρούσας δραστηριότητας προβλήθηκε η ψηφιακή ιστορία «Έλμερ» (McKee, 2010) με τη μορφή των κινουμένων σχεδίων, που βρίσκεται στην ιστοσελίδα <https://www.youtube.com/watch?v=h9wMTwt70T8>. Πρόκειται για την ιστορία του πολύχρωμου ελέφαντα Έλμερ, που προσπαθεί να γίνει γκρίζος σαν τους άλλους ελέφαντες, γιατί δεν θέλει να ξεχωρίζει. Στο τέλος, όμως, συνειδητοποιεί πως δεν είναι το χρώμα του δέρματος αλλά η προσωπικότητα που καθιστά τον κάθε έναν ξεχωριστό. Ένας μαθητής επιλέγεται για ν' ανοίξει τον υπολογιστή, καθώς ο/η νηπιαγωγός προτείνει στα παιδιά να δημιουργήσουν έναν νοητικό χάρτη με τα στοιχεία της ιστορίας, καθοδηγώντας τους μαθητές στο στοιχείο που κάθε φορά

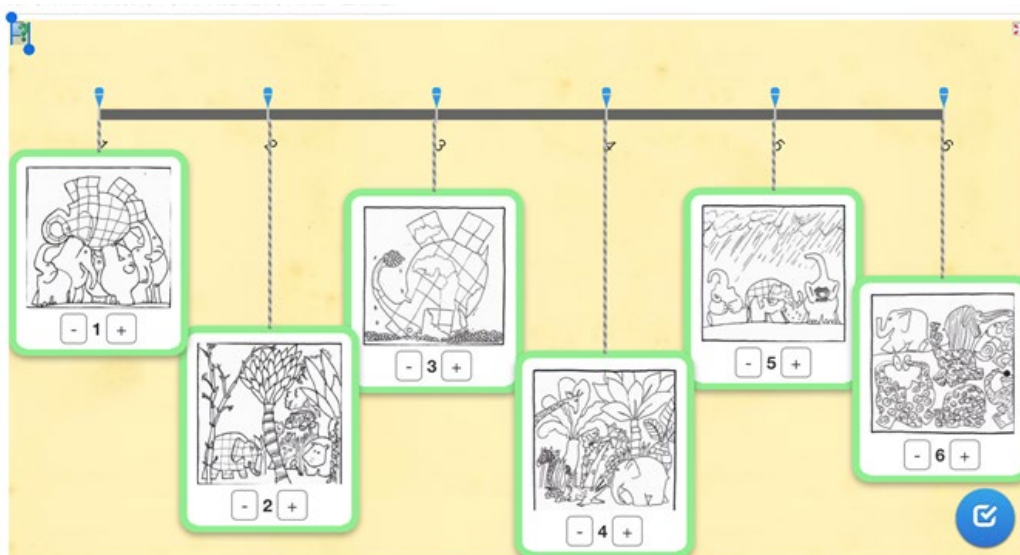
ζητείται, π.χ. χαρακτήρες, σκηνικό, πρόβλημα, ακολουθία επεισοδίων, επίλυση προβλήματος, ώστε να επιτευχθεί η αναδιήγηση της ιστορίας. Οι μαθητές βρίσκουν χαρακτηριστικές λέξεις ή φράσεις: μέσα από τη χρήση των επιλογών της λίστας «Στυλ» επιλέγουν το μέγεθος και το χρώμα των γραμμάτων και πληκτρολογούν τις λέξεις στο λογισμικό Cmap Tools.



Εικόνα1: Cmap με τα δομικά στοιχεία της ιστορίας του “Έλμερ”.

2^η Δραστηριότητα: Εφαρμογή Learning apps

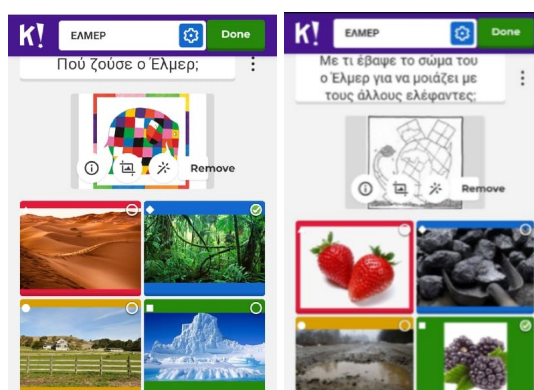
Σε ένα δεύτερο επίπεδο ανάκλησης – και πιο συγκεκριμένα στη χρονική ακολουθία των γεγονότων της ιστορίας, επιλέγεται ως κατάλληλη εφαρμογή η ιστοριογραμμή του LearningApps. Σύμφωνα με τον Letschert (1988), η πλοκή της ιστορίας αναπτύσσεται μέσω μιας σειράς επεισοδίων, τακτοποιημένων με έναν συγκεκριμένο τρόπο. Η διάταξη των επεισοδίων είναι η ιστοριογραμμή. Αναζητούμε στο διαδίκτυο την εφαρμογή LearningApps (<https://learningapps.org/>), ο εκπαιδευτικός πληκτρολογεί το όνομα χρήστη καθώς και τον κωδικό πρόσβασης κι έπειτα επιλέγει την ιστοριογραμμή που έχει δημιουργήσει. Οι μαθητές κοιτούν τις μπερδεμένες εικόνες της ιστορίας και καλούνται να τις βάλουν στην ορθή σειρά «κλικάροντας» και σύροντας την κάθε, μία ώστε να ενωθεί με τον κατάλληλο αριθμό (1-6).



Εικόνα 2: Τοποθέτηση των γεγονότων της ιστορίας του «Έλμερ» σε λογική σειρά

3η Δραστηριότητα: Εργαλείο Web 2.0, Kahoot

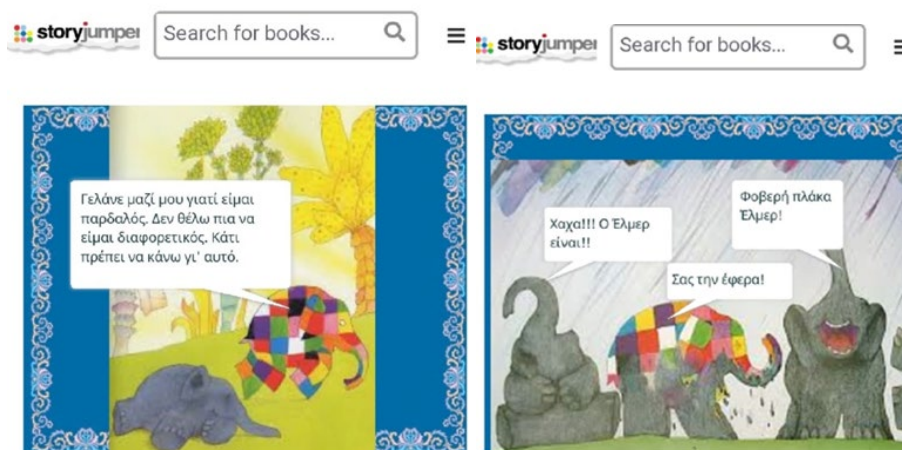
Για την ανίχνευση της κυριολεκτικής κατανόησης της ιστορίας γίνεται χρήση του εργαλείου Web 2.0, Kahoot, το οποίο είναι προσαρμοσμένο στη δημιουργία διαδικτυακού κουίζ πολλαπλής επιλογής με τη συνδρομή χαρακτηριστικών εικόνων. Αναζητούμε στο διαδίκτυο το πρόγραμμα Kahoot (<https://kahoot.com/schools-u/>), ο εκπαιδευτικός πληκτρολογεί το όνομα χρήστη καθώς και τον κωδικό πρόσβασης κι έπειτα επιλέγει το κουίζ που έχει δημιουργήσει. Προτείνεται το κουίζ να περιλαμβάνει τουλάχιστον 10 ερωτήσεις, χρόνο για κάθε ερώτηση, δυνατότητα απόδοσης της βαθμολογίας στις ερωτήσεις, εικόνα στην εκφώνηση της ερώτησης καθώς και περισσότερες από δύο απαντήσεις σε κάθε ερώτηση. Τα παιδιά χωρίζονται με τυχαίο τρόπο σε ομάδες των δύο ατόμων· ο/η εκπαιδευτικός διαβάζει την εκφώνηση της κάθε ερώτησης. Τα παιδιά κοιτούν τις προσφερόμενες απαντήσεις που έχουν τη μορφή εικόνων και καλούνται να τις αναγνωρίσουν και να επιλέξουν τη σωστή «κλικάροντάς» την. Οι μαθητές παράλληλα καλούνται ν' αναγνωρίσουν το χρώμα και το σχήμα που πλαισιώνουν την ορθή απάντηση.



Εικόνα 3: Ενδεικτικές εικόνες με ερωτήσεις κυριολεκτικής κατανόησης αναφορικά με το σκηνικό και τα επεισόδια της ιστορίας

4η Δραστηριότητα: Εργαλείο Web 2.0, StoryJumper

Εστιάζοντας στη συνεπαγωγική κατανόηση της ιστορίας, δηλαδή στην κριτική σκέψη και την βαθύτερη εμπλοκή των μαθητών με το κείμενο (King, 2007), τα νήπια καλούνται να μπουν στη θέση του Έλμερ σε κάποια στιγμιότυπα της ιστορίας και να αναφέρουν τι θα μπορούσε να σκέφτεται, να αισθάνεται ή να λέει ο ήρωας της ιστορίας. Για τον σκοπό αυτό χρησιμοποιήθηκε το εργαλείο Web 2.0, StoryJumper. Αναζητείται το πρόγραμμα στο Διαδίκτυο (<https://www.storyjumper.com>) και ακολουθεί σύντομη περιήγηση στο λογισμικό και τη βασική δομή του. Τα παιδιά χωρίζονται σε ζευγάρια και «κλικάροντας» από την αριστερή λίστα την επιλογή «Photos» επιλέγουν την εικόνα, την οποία θα επεξεργαστούν, και με την επιλογή «Prop» την τοποθετούν στη διαφάνεια. «Κλικάροντας» στο «Scenes» διαλέγουν το πλαίσιο της εικόνας, ενώ από την επιλογή «Text» εισάγουν τους διαλόγους των χαρακτήρων.



Εικόνα 4: Αποτύπωση σκέψεων και διαλόγων της ιστορίας

5η Δραστηριότητα: Λογισμικό WordArt

Μπαίνοντας στη θέση του κεντρικού ήρωα της ιστορίας οι μαθητές συμπληρώνουν τη φράση «Ο Έλμερ είναι _____, γιατί _____». Έπειτα, ανά ζεύγη αντιγράφουν τα επίθετα που χαρακτηρίζουν τον Έλμερ (συμπέρασμα) στο πρόγραμμα WordArt. Μέσα από τη χρήση των επιλογών της αριστερής λίστας με τίτλο «Shapes» καθώς και της μεθεπόμενης λίστας με τίτλο «Layout», θα έχουν τη δυνατότητα να εξοικειωθούν με τις βασικές λειτουργίες του λογισμικού, όπως είναι η επιλογή σχήματος και η κατεύθυνση των λέξεων, ενώ μέσω της επιλογής «Words» θα εξασκηθούν στην αντιγραφή των λέξεων. Από την εφαρμογή του διδακτικού σεναρίου στην τάξη προέκυψαν το κάτωθι συννεφολέξο.



Εικόνα 5: Συννεφόμελο με τα επίθετα που χαρακτηρίζουν τον Έλμερ

6η Δραστηριότητα: Πρόγραμμα παρουσίασης PowerPoint

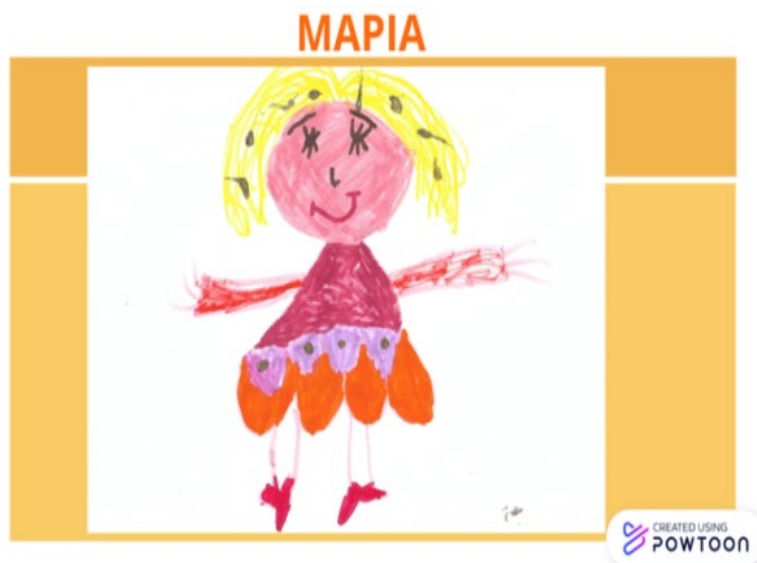
Στο πλαίσιο σύνδεσης της ιστορίας με άλλα κείμενα οι μαθητές φέρνουν στον νου τους τη «Μιμή με τα μεγάλα αυτιά» (Kester, 2000), μία άλλη ιστορία που, επίσης, πραγματεύεται τη θεματική της διαφορετικότητας κι έχει αναγνωστεί στην τάξη. Τα νήπια καλούνται να εντοπίσουν ομοιότητες και διαφορές μεταξύ των δύο ιστοριών, τις οποίες θα εισαγάγουν σε διαφάνεια του προγράμματος PowerPoint, όπου έχουν επικολληθεί χαρακτηριστικές εικόνες των δύο κειμένων. Για να αποτυπωθούν καλύτερα τα κοινά και διαφορετικά στοιχεία υπό μορφή διαγράμματος εισάγονται σχήματα από την επιλογή «Εισαγωγή- Σχήματα», «κλικάροντας» το χρώμα του σχήματος από την επιλογή «Γέμισμα» και πατώντας την επιλογή «Επεξεργασία κειμένου». Το διάγραμμα που προέκυψε και αποτυπώνει τη σύγκριση των δύο κειμένων παρουσιάζεται στην Εικόνα 6.



Εικόνα 6: Διάγραμμα σύγκρισης των δύο ιστοριών

7η Δραστηριότητα: Εργαλείο Web 2.0, PowToon

Η ιστορία του «Έλμερ» αναδεικνύει την ομορφιά της μοναδικότητας εστιάζοντας στον χαρακτήρα του κεντρικού ήρωα, που αγκαλιάζεται από τους υπόλοιπους ελέφαντες, οι οποίοι με τη σειρά τους είναι κι αυτοί ξεχωριστοί «Ελέφαντες μεγάλοι και ελέφαντες μικροί, ελέφαντες αδύνατοι και ελέφαντες χοντροί, άλλοι ψηλοί και άλλοι κοντοί, κάποιοι έτσι κάποιοι αλλιώς καθένας διαφορετικός». Όπως, λοιπόν, οι ελέφαντες έτσι κι ο καθένας από εμάς είναι ξεχωριστός. Ο/Η εκπαιδευτικός ζητά από τα νήπια να αποτυπώσουν ζωγραφικά αυτό το στοιχείο που κάνει τον καθέναν μοναδικό. Έπειτα, η νηπιαγωγός κάνοντας χρήση του εργαλείου Web 2.0, PowToon, δημιουργεί με τη συνδρομή των νηπίων μία βιντεοπαρουσίαση με τις ζωγραφιές τους. Αναζητείται στην πλατφόρμα το PowToon (<https://www.powtoon.com/>), η εκπαιδευτικός πληκτρολογεί το όνομα χρήστη καθώς και τον κωδικό πρόσβασης και ακολουθεί σύντομη περιήγηση στο λογισμικό και τη βασική δομή του. Έπειτα, γίνεται επιλογή του «background» και κάθε μαθητής διαλέγει και μεταφορτώνει τη δική του ζωγραφιά από την καρτέλα «Images». Στη συνέχεια «κλικάροντας» την καρτέλα «Text» εισάγει ένα νέο πλαίσιο όπου και πληκτρολογεί το όνομά του στο χρώμα το οποίο επιθυμεί από την επιλογή «Color». Αφού ολοκληρωθούν οι μεταφορές των αρχείων, μέσω της καρτέλας «Sound» πραγματοποιείται ηχογράφηση όπου ο κάθε μαθητής παρουσιάζει στους υπόλοιπους το στοιχείο που τον καθιστά μοναδικό.



Εικόνα 7: Ενδεικτική εικόνα της παρουσίασης σε PowToon. Το ξεχωριστό στοιχείο της μαθήτριας είναι το χαμόγελό της

Συμπεράσματα

Η αξιοποίηση των ΤΠΕ συνέβαλε στην αξιολόγηση της κατανόησης της ακρόασης της ψηφιακής ιστορίας με ευχάριστο και δημιουργικό τρόπο. Ο νοητικός χάρτης βοήθησε τους μαθητές να οργανώσουν και να αναπαραστήσουν τη γνώση τους σε ένα εννοιολογικό πλαίσιο, καθώς χρησιμοποιήθηκε ως μία στρατηγική για την αναπαράσταση των εμπλεκόμενων εννοιών και των μεταξύ τους σχέσεων σε ένα πλαίσιο επανάληψης σε μία θεματική (Novak & Gowin 1984), όπως η ανάκληση των βασικών στοιχείων της γραμματικής της ιστορίας (Brewer & Lichetnstein, 1981). Η εφαρμογή LearningApps ανέπτυξε την ιστορία στην ιστοριογραφική, ώστε οι μαθητές να έχουν την ευκαιρία να κατανοήσουν τη δομή της ιστορίας: την ελκυστική αρχή, τα επεισόδια, ένα πρόβλημα και τη λύση του με ευχάριστο τρόπο, ενώ η δημιουργία διαγράμματος στο πρόγραμμα PowerPoint κέντρισε το ενδιαφέρον των νηπίων. Η χρήση του λογισμικού WordArt συνέβαλε στην αποτύπωση συμπερασμάτων με παιγνιώδη τρόπο, ενώ το εργαλείο Web 2.0, Kahoot, έκανε το μάθημα πιο ευχάριστο για τους μαθητές, καθώς ενσωματώνει στοιχεία παιχνιδοποίησης της μαθησιακής διαδικασίας (Ζεϊμπέκης & Θεοφανέλλης, 2015). Σύμφωνα με τον McKinney (2010), η χρήση κουίζ με παιγνιώδη χαρακτήρα στη σχολική τάξη κάνει τους μαθητές να απολαμβάνουν τη διαδικασία της μάθησης και οδηγεί σε έναν πιο ενεργητικό τρόπο προσέγγισης της γνώσης, ενώ η αποτύπωση συμπερασμάτων με παιγνιώδη τρόπο. Ολοκληρώνοντας, με την χρήση του εργαλείου Web 2.0, StoryJumper, προσεγγίστηκε με βιωματικό τρόπο ο λόγος και οι δυνατότητές του, συνδυάζοντας το παιχνίδι και τη μάθηση (Πασσιά & Μανδηλαράς, 2000:17), ενώ συνέβαλε στην κατανόηση ιδεών και ιδιοτήτων, στην εξαγωγή συμπερασμάτων (Banyard & Hayes, 1997) και, τελικά, στην καλλιέργεια δημιουργικής και κριτικής σκέψης (Μπιρμπίλη, 2008).

Βιβλιογραφία

- Banyard, P. & Hayes, N. (1997). *Σκέψη και λύση προβλημάτων* (Επιμ. Έκδ. Α. Κωσταρίδου-Ευκλείδη). Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Black, J. & Wilensky, R. (1979). An Evaluation of Story Grammars. *Cognitive Science A Multidisciplinary Journal*, 3(3), 213-229.
- Brabham, E., & Lynch-Brown, C. (2002). Effects of teachers' reading-aloud styles on vocabulary acquisition and comprehension of students in the early elementary grades. *Journal of Educational Psychology*, 94(3), 465-473.
- Brewer, W.F., & Lichetnstein, E.H. (1981). Event schemas, story schemas, and story grammars. In J. Long & A.D. Baddeley (Eds.), *Attention and Performance IX* (pp. 363-379). Hillsdale, HJ: Lawrence Erlbaum Associates
- De-Bruin Parecki, A., & Quibb, K. (2010). *Children demonstrating their storybook comprehension using and interactive, hands-on progress monitoring tool*. Paper presented at the 60th meeting of the Literacy Research Association, Fort Worth, TX.
- Doty, D.E., Popplewell, S.R., & Byers, G.O. (2001). Interactive CD-ROM storybooks and young readers' reading comprehension. *Journal of Research on Computing in Education*, 33(4), 374-384.
- Keene, E., & Zimmermann, S. (1997). *Mosaic of Thought: Teaching Comprehension in a Reader's Workshop*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- King, A. (2007). Beyond literal comprehension: A strategy to promote deep understanding of text. In D. S. McNamara (Ed.), *Reading comprehension strategies: Theories, interventions, and technologies* (pp. 267–290). Mahwah, NJ: Erlbaum
- Letschert, J. (1988). The 'Stotyline' approach to teaching and learning in primary education. Enschede, the Netherlands: E.E.D.
- McKinney, W. (2010). Data Structures for Statistical Computing in Python. 9th Python in Science Conference.
- Morrow, L.M. (1986). Effects of structural guidance in story retelling on children's dictation of original stories. *Journal of Reading Behavior*, 18(2), 135.
- New London Group (1996). A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures. *Harvard Educational Review*, 66, 60-92.

- Paivio, A. (1990). Dual-coding theory: Retrospect and current status. *Canadian Journal of Psychology*.
- Reese, E., & Cox, A. (1999). Quality of adult book reading affects children's emergent literacy. *Developmental Psychology*, 35(1), 20-28.
- Reinking, D., McKenna, M. C., Labbo, L. D., & Kieffer, R. D. (1998). *Handbook of literacy and technology: Transformations in a post-typographic world*. Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Teale, W.H., & Martinez, M.G. (1996). Reading aloud to young children: Teachers' reading styles and kindergartners' text comprehension. In C. Pontecorvo, M. Orsolini, B. Burge & L. B. Resnick (Eds.), *Children's early text construction* (pp. 321-344). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Verhallen, M., Bus, A. G., & de Jong, M. T. (2006). The promise of multimedia stories for Kindergarten children at risk. *Journal of Educational Psychology*, 98(2), 410-419.
- Vosniadou, S. (1996). Towards a Revised Cognitive Psychology for New Advances in Learning and Instruction, *Learning and Instruction*, 6(2), σσ. 95-109.
- Ζεϊμπέκης, Α. & Θεοφανέλλης, Τ. (2015). Παιχνιδοποίηση της διδακτικής πράξης. *Επιστήμες της αγωγής*, 1, 96-108.
- Μπιρμπίλη, Μ. (2008). *Προς μια παιδαγωγική του διαλόγου. Η σημασία και ο ρόλος των ερωτήσεων στην προσχολική εκπαίδευση*. Αθήνα: Gutenberg.
- Πασσιά, Α., & Μανδηλαράς, Φ. (2000). *Εργαστήριο δημιουργικής γραφής για παιδιά*. Αθήνα: Πατάκης.