

«Όμιλούντα βιβλία» στο νηπιαγωγείο: Παρουσίαση ψηφιακού οικολογικού παραμυθιού με διαθεματική χρήση για την προσχολική ηλικία»

Λίνα Π. Βαλσαμίδου

Παιδαγωγός ΠΕ60, M.Ed. Cultural studies & New Technologies, M.Sc. Gender in Information Society
pvalsamidou@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η δυναμική εξέλιξη των ΤΠΕ και η καθολική, εγκάρσια εισβολή τους σε όλους τους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας δεν θα μπορούσε να μην επηρεάσει αλλά και να μην οδηγήσει την εκπαιδευτική διαδικασία σε νέους προβληματισμούς και αναζητήσεις. Η πλέον αποδεδειγμένη θεώρηση ότι η ηλικία των τριών χρόνων μπορεί να αποτελέσει την αφετηρία για την εισαγωγή των Η/Υ στην τάξη, μαζί με τις συνακόλουθες εξελίξεις που χαρακτηρίζουν τη σημερινή Κοινωνία της Πληροφορίας, δεν θα μπορούσαν να αφήσουν ανεπηρέαστο το νηπιαγωγείο αλλά και τις δράσεις των εκπαιδευτικών του προς την κατεύθυνση αυτή.

Δεδομένης της σημασίας του τεχνολογικού/ψηφιακού αλφαριθμητισμού, του αλφαριθμητισμού του Η/Υ, της αξίας του παραμυθιού αλλά και της περιβαλλοντικής εκπαίδευσης στην προσχολική ηλικία και με αφορμή τα αποκαλούμενα «ομιλούντα βιβλία» της σημερινής εποχής, κατασκευάσαμε ένα ψηφιακό οικολογικό παραμύθι για το νηπιαγωγείο με τίτλο «Ο Σοφοκλής, η Σοφία και τα σκουπίδια». Η εν λόγω πολυμεσική εφαρμογή επιδιώκει την επαφή των παιδιών με την περιβαλλοντική αγωγή μέσω των νέων τεχνολογιών και τους συστήνει την πρακτική της ανακύκλωσης μέσα από τη χρήση του υπολογιστή. Η σχεδίαση και η ανάπτυξη του ψηφιακού παραμυθιού, που αποτελείται από 15 οθόνες, έγινε στο Multimedia Builder, στο οποίο χρησιμοποιήθηκαν εφαρμογές κειμενογράφου (word), εφαρμογές επεξεργασίας γραφικών και κινουμένων σχεδίων (image tools & animation gifs), εφαρμογές επεξεργασίας ήχου (wan), ηχογράφησης και αποθήκευσης αφηγήσεων.

Η εφαρμογή και αξιολόγηση του ψηφιακού παραμυθιού σε πραγματικές συνθήκες τάξης δείχνει την ευρεία αποδοχή του, την ευχάριστη ενασχόληση με αυτό καθώς και την αφορμή σχεδιασμού διαθεματικών δραστηριοτήτων με βάση αυτό, στην τάξη του νηπιαγωγείου.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Ψηφιακό παραμύθι, οικολογία, νηπιαγωγείο, προσχολική ηλικία, ομιλούντα βιβλία

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η δυναμική εξέλιξη των ΤΠΕ και η εγκάρσια εισβολή τους σε όλους τους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας επηρέασε και οδήγησε την εκπαιδευτική διαδικασία σε νέους προβληματισμούς και αναζητήσεις (Ράπτης & Ράπτη, 2004). Είναι φανερό ότι ο αρχικός «αφορισμός» και η αγνόηση των ΤΠΕ, δεν αποτελούν πλέον αποτελεσματικές στρατηγικές (Φεσάκης, 2008) και σταδιακά αντικαθίστανται από ρεαλιστικότερες στάσεις κάτω από την επίδραση και των σχετικών ερευνών. Θεωρείται πλέον ότι η ηλικία των τριών χρόνων μπορεί να αποτελέσει την αφετηρία για την εισαγωγή των Η/Υ στην τάξη (Haugland, 2000· Haugland, 1999· Elkind, 1998) με την προϋπόθεση ότι πρέπει να χρησιμοποιείται το κατάλληλο λογισμικό (McCraw & Meyer, 1995), ενώ το ζήτημα που τίθεται δεν αφορά πλέον στο αν τα παιδιά πρέπει να χρησιμοποιούν υπολογιστές και από ποια ηλικία αλλά στο πώς οι ΤΠΕ βοηθούν καλύτερα τη μάθηση, τι είδους μάθηση ενισχύουν και πώς θα εξυπηρετήσουν καλύτερα τις ανάγκες διαφορετικών πληθυσμών και γνωστικών αντικειμένων (Clements, 1999).

Οι διεθνείς έρευνες (Tsitouridou & Vryzas, 2001· Haugland & Wright, 1997) σχετικά με την εισαγωγή του υπολογιστή στην προσχολική εκπαίδευση δείχνουν ότι αυτή έχει θετικά αποτελέσματα όσον αφορά στην εκμάθηση διαφόρων γνωστικών αντικειμένων. Οι ΤΠΕ, μπορούν να παίξουν ουσιαστικό ρόλο στην υλοποίηση των στόχων του Αναλυτικού Προγράμματος του Νηπιαγωγείου σε όλους τους τομείς και σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα (Plowman & Stephen, 2003· Brooker & Siraj-Blatchford, 2002). Παράλληλα, σημειώνεται από έρευνες, ότι οι νέες τεχνολογίες προωθούν την κοινωνικοποίηση, την αυτοπεποίθηση, την αυτοαντίληψη, την αυτοεκτίμηση, την αυτονομία, τη συνεργασία, τον αυτοσεβασμό, βελτιώνουν δηλαδή δεξιότητες ψυχοκινητικές, κοινωνικοσυναισθηματικές, γλωσσικές και γνωστικές (Κυρίδης, Δρόσος & Ντίνας, 2003· Ντολιοπούλου 1999). Συγκεκριμένα, τα παιδιά ηλικίας 3 έως 5 ετών μπορούν να αρχίσουν να εξερευνούν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και να πειραματίζονται με τις νέες τεχνολογίες ενώ επιβάλλεται να χρησιμοποιούν τον υπολογιστή για μικρά χρονικά διαστήματα και για χρόνο ισότιμο αυτού που αφιερώνεται για άλλες δραστηριότητες, όπως το παιχνίδι με τα τουβλάκια ή η ζωγραφική. Οι μαθητές/τριες αυτής της ηλικίας, με τη χρήση νέων τεχνολογιών μπορούν να συνθέτουν και να ηχογραφούν δική τους μουσική, να ζωγραφίζουν και να πειραματίζονται με γεωμετρικά σχήματα, ενώ ομιλούντες επεξεργαστές κειμένων και ηλεκτρονικά βιβλία παρέχουν άμεση προφορική ανατροφοδότηση στην εκφορά των γραμμάτων, των συλλαβών και των λέξεων κατά τον πειραματισμό με το γραπτό λόγο (Κυρίδης, Δρόσος & Ντίνας, 2003). Η παρουσία του/της εκπαιδευτικού κρίνεται απαραίτητη αφού τα παιδιά επιδεικνύουν αφενός μεγαλύτερο ενδιαφέρον και αφετέρου λιγότερο άγχος όταν αισθάνονται δίπλα τους κάποιον ενήλικα (Ντολιοπούλου, 1999· Clements & Nastasi, 1993), ενώ η στοχοθεσία ως προς τη χρήση του υπολογιστή σε

αυτές τις ηλικίες θα πρέπει να παραμένει ανοιχτή και ευέλικτη και ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού να επικεντρώνεται στη δημιουργία των προϋποθέσεων εκείνων που διευκολύνουν τις διαδικασίες της διερεύνησης και της ανακάλυψης (Κυρίδης, Δρόσος & Ντίνας, 2003).

Στο πλαίσιο αυτό το ΔΕΠΠΣ (2003) ορίζει ότι σκοπός της εισαγωγής της Πληροφορικής στο Νηπιαγωγείο και στο Δημοτικό Σχολείο είναι να εξοικειωθούν οι μαθητές/τριες με τις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και να έλθουν σε μια πρώτη επαφή με διάφορες χρήσεις του ως εποπτικού μέσου διδασκαλίας, ως γνωστικού - διερευνητικού εργαλείου και ως εργαλείου επικοινωνίας και αναζήτησης πληροφοριών στο πλαίσιο των καθημερινών σχολικών τους δραστηριοτήτων με τη χρήση κατάλληλου λογισμικού και ιδιαίτερα ανοικτού λογισμικού διερευνητικής μάθησης. Στο ίδιο μήκος κύματος και ο Οδηγός της Νηπιαγωγού (Δαφέρμου, Κουλούρη & Μπασαγιάννη, 2006) αναφέρει πως αν ο υπολογιστής αξιοποιηθεί σε κατάλληλα οργανωμένο μαθησιακό περιβάλλον, μπορεί να ενισχύσει την ανάπτυξη αλληλεπιδράσεων μεταξύ των παιδιών, την κοινωνικοποίησή τους, την ευελιξία της σκέψης, τη δημιουργικότητά τους και την ανάπτυξη της ικανότητάς τους για επίλυση προβλημάτων.

Συγκεκριμένα, τα οφέλη από τη χρήση του Η/Υ στο παιδί της προσχολικής ηλικίας μπορούν να συνοψιστούν σε τρεις βασικούς τομείς ανάπτυξης: το γνωστικό, το γλωσσικό και τον κοινωνικοσυναισθηματικό τομέα (Κυρίδης, Δρόσος & Ντίνας, 2003).

- Γνωστική ανάπτυξη: Μέσα από αναπτυξιακά κατάλληλα εκπαιδευτικά λογισμικά, η ενασχόληση του παιδιού με τον Η/Υ μπορεί να συμβάλλει στην κατανόηση μαθηματικών εννοιών, στην επίλυση προβλημάτων, στην καλλιέργεια αφαιρετικής και κριτικής σκέψης και σε δεξιότητες όπως η παρατηρητικότητα, η αντίληψη, η μνήμη και η προσοχή (Δαφέρμου, Κουλούρη & Μπασαγιάννη, 2006· Ντολιοπούλου, 1999).
- Γλωσσική ανάπτυξη: Η ενασχόληση του παιδιού του νηπιαγωγείου με τον υπολογιστή μπορεί να προσφέρει πολλές ευκαιρίες για εξοικείωση με τη γλώσσα, τόσο ως προς την προφορική επικοινωνία, όσο και ως προς την ανάγνωση και τη γραφή. Τα αποκαλούμενα «ομιλούντα βιβλία» (Collins, Hammond & Wellington, 1997) δίνουν στα παιδιά τη δυνατότητα να ακούσουν μια ιστορία, ένα παραμύθι ή ακόμη και οδηγίες για κάποια δραστηριότητα, παρακολουθώντας παράλληλα και το κείμενο στην οθόνη του υπολογιστή (Lefever-Davis & Pearman, 2005· Labbo & Ash, 1998).
- Κοινωνικοσυναισθηματική ανάπτυξη: Έρευνες έχουν δείξει την προτίμηση των παιδιών στην ομαδική εργασία στον υπολογιστή (King & Alloway, 1992), την καλλιέργεια της αυτοπεποίθησης και αυτοεκτίμησης μέσα από την ανάληψη ευθυνών και ηγετικών ρόλων από όλους/ες τους/τις μαθητές/τριες.

Ωστόσο η σημαντικότερη ίσως συμβολή των νέων τεχνολογιών είναι η προσφορά εναλλακτικών τρόπων μάθησης (Κυρίδης, Δρόσος & Ντίνας, 2003)

και για συγκεκριμένες ομάδες παιδιών «των οποίων το στυλ μάθησης διαφέρει απ' αυτό που προκρίνει το συμβατικό σχολείο, οι υπολογιστές αποτελούν μια νέα ευκαιρία για την ανακάλυψη κρυφών δυνατοτήτων ή για την υπερνίκηση αδυναμιών» (Clements, 1999: 20). Παράλληλα, είναι επιτακτική η ανάγκη ώστε ο/η εκπαιδευτικός να βρει τρόπους χρήσης της εν λόγω τεχνολογίας ώστε να συναντά τις μαθησιακές ανάγκες των μικρών μαθητών/τριών.

Τρία είδη αλληλεπίδρασης φαίνεται να είναι τα πιο αποτελεσματικά (Labbo et al., 2000):

- τα σύντομα στοχευμένα διαστήματα (π.χ. η δουλειά ενός ενηλίκου και παιδιού πάνω σε ένα CD-ROM)
- οι αναδυόμενες ιδέες της στιγμής (π.χ. τα παιδιά χρησιμοποιούν τον υπολογιστή ως βοήθεια για να γράψουν ένα σημείωμα ή μια κάρτα)
- οι θεματικά συνδεδεμένες δραστηριότητες που σχεδιάζονται για να παρουσιάσουν έννοιες-κλειδιά με ποικίλους τρόπους

Η σημασία της ανάπτυξης της περιβαλλοντικής εκπαίδευσης στην προσχολική αγωγή έχει τονιστεί από σχετικές έρευνες (Tilbury, 1994· Wilson, 1994) όπου επισημαίνεται ότι τέτοιες εμπειρίες παίζουν σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση δια βίου στάσεων, αξιών και τρόπων συμπεριφοράς απέναντι στο φυσικό περιβάλλον και την αειφόρο ανάπτυξη. Παράλληλα, η περιβαλλοντική εκπαίδευση των παιδιών του νηπιαγωγείου αποτελεί σημείο καθοριστικής σημασίας και θα πρέπει να αποτελεί στόχο κάθε προγράμματος ΠΕ προσχολικής αγωγής (Wilson, 1995) η οποία παράλληλα δεν θα πρέπει να εστιάζει αποκλειστικά και μόνο στην απόκτηση οικολογικής γνώσης αλλά στην κινητοποίηση μηχανισμών που υποστηρίζουν τόσο τη συμμετοχή όσο και την ενεργοποίηση για το περιβάλλον (Santos et al., 2000).

Στηριζόμενοι στο παραπάνω θεωρητικό πλαίσιο για τη δημιουργία πολυμεσικού υλικού/«ομιλούντος βιβλίου» και με αφετηρία την παραδοχή ότι το παραμύθι συμβάλλει στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού, με πλεονεκτήματα την αισθητική ευχαρίστηση, τη διεύρυνση και ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, την αναζήτηση της ταυτότητας και την ευχέρεια στην κατανόηση του νοήματος (Μητακίδου & Μαννα, 1996), χρησιμοποιήσαμε το σύγχρονο οικολογικό παραμύθι της Λ. Βαλσαμίδου «Ο Σοφοκλής, η Σοφία και τα Σκουπίδια» (Μαθητής, 1997: 4-5) και το μετατρέψαμε σε ένα ψηφιακό παραμύθι για το νηπιαγωγείο με τη χρήση των νέων τεχνολογιών.

ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΚΑΙ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

ΣΧΕΔΙΑΣΗ

Η σχεδίαση και η ανάπτυξη της εφαρμογής με τίτλο: «Ο Σοφοκλής, η Σοφία και τα σκουπίδια» έγινε στο Multimedia Builder, λογισμικό που ανήκει στην κατηγορία συγγραφής υπερμεσικών/πολυμεσικών εφαρμογών και στο οποίο χρησιμοποιήθηκαν εφαρμογές κειμενογράφου (word), εφαρμογές

επεξεργασίας γραφικών και κινουμένων σχεδίων (image tools & animation gifs), εφαρμογές επεξεργασίας ήχου (wav), ηχογράφησης και αποθήκευσης αφηγήσεων.

Το Multimedia Builder είναι ένα λογισμικό ανοιχτού ή κατασκευαστικού τύπου (Ράπτης & Ράπτη, 2004) που αποκαλείται και «συγγραφικό πακέτο», κατάλληλο για εκπαιδευτικούς, διότι δίνει τη δυνατότητα σταδιακής κατασκευής πολυμεσικού διδακτικού υλικού για τους σκοπούς της εκπαίδευσης ενώ αποτελεί μία πρόκληση για τον/την εκπαιδευτικό κάθε βαθμίδας και μπορεί να χαρακτηριστεί ως ένα σύγχρονο, δημιουργικό εργαλείο που βοηθά στη γραφή σύγχρονων ηλεκτρονικών βιβλίων, τα οποία διαθέτουν τα εξής χαρακτηριστικά:

- πολλές σελίδες
- κείμενα και υπερκείμενα
- εικόνες και σχέδια
- μουσική και βίντεο

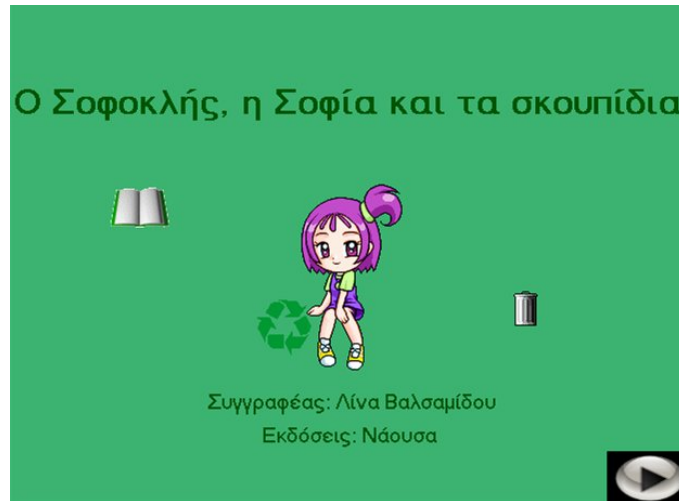
Το ηλεκτρονικό βιβλίο που μπορούν οι εκπαιδευτικοί να δημιουργήσουν με το εν λόγω εργαλείο μπορεί να γίνει πιο ελκυστικό για τους/τις μαθητές/τριες, εάν προσθέσουν κινούμενα σχέδια, εικόνες που μιλούν, φωνές των μαθητών/τριών ή των εκπαιδευτικών, σελίδες του διαδικτύου και πολλά άλλα.

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

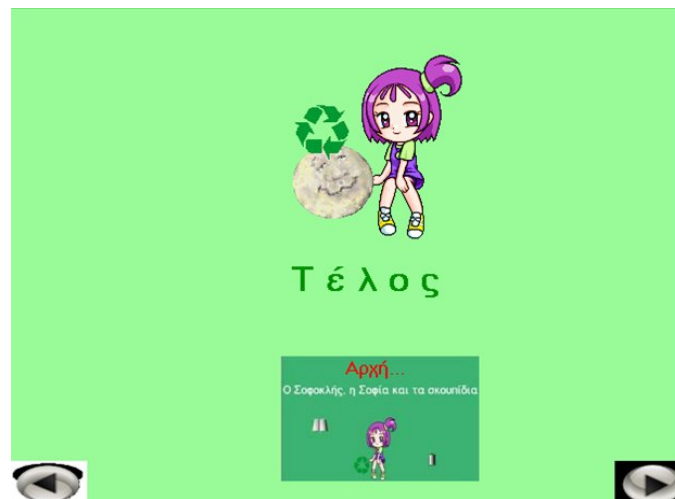
Η εφαρμογή αποτελείται από 15 οθόνες -με μορφή σελίδων παραμυθιού, σχεδιασμός που στοχεύει στην οικεία μορφή με τα συνήθη έντυπα παραμύθια- που εμπεριέχουν αυτόματη αφήγηση και κίνηση. Σε κάθε σελίδα υπάρχουν κουμπιά για τη μετάβαση στην επόμενη ή στην προηγούμενη σελίδα. Κάθε σελίδα περιέχει εκτός από εικονογράφηση με κινούμενες εικόνες (animated gifs) και το φραστικό κείμενο -γραπτό και προφορικό- ώστε οι μαθητές/τριες να μπορούν να συνδέουν την αφήγηση με τη γραφή και την ανάγνωση. Περιέχει επίσης και τους αριθμούς των σελίδων ώστε τα παιδιά να μπορούν να αντιστοιχίζουν σελίδα με αριθμό. Επιπλέον, τα παιδιά, έχουν τη δυνατότητα να διαχειριστούν την ιστορία όπως στα «ομιλούντα βιβλία» (talking books), διαβάζοντάς την σύμφωνα με τους δικούς τους ρυθμούς, ακούγοντας για δεύτερη φορά ή για πολλές φορές ένα κομμάτι της ή προχωρώντας μπρος και πίσω.

Το σενάριο αναφέρεται στο Σοφοκλή, ένα βρώμικο και κακοδιατηρημένο τετράδιο που πετιέται στα σκουπίδια, όμως την τελευταία στιγμή σώζεται από τη Σοφία, ένα κορίτσι που με τη διαδικασία της ανακύκλωσης, μετατρέπει το Σοφοκλή σε ένα γκρίζο καινούριο φύλλο χαρτί και στη συνέχεια σε μια πολύχρωμη ζωγραφιά που παίρνει τη θέση της στο κεντρικό σημείο του σαλονιού, στο σπίτι της Σοφίας. Έτσι, από ένα πεταγμένο και βρώμικο τετράδιο ο Σοφοκλής, με τη βοήθεια της Σοφίας, μετατρέπεται σε ένα έργο τέχνης που αντιμετωπίζεται με θαυμασμό. Στο παραμύθι περιγράφονται αναλυτικά τα στάδια και η διαδικασία της ανακύκλωσης καθώς και τα αισθήματα του Σοφοκλή καθ' όλη τη διαδικασία.

Η πρώτη και η τελευταία σελίδα του ψηφιακού παραμυθιού αποτελεί το εξώφυλλο και το οπισθόφυλλό του.



Εικόνα 1: Η πρώτη σελίδα του ψηφιακού παραμυθιού.



Εικόνα 2: Η τελευταία σελίδα του ψηφιακού παραμυθιού.

Στις εσωτερικές σελίδες αναπτύσσεται η μυθοπλασία της ιστορίας με ιδιαίτερη έμφαση στη διαδικασία, στα στάδια της ανακύκλωσης και στο τελικό αποτέλεσμα μέσω αυτής.



Εικόνα 3: Η σελίδα 11 του παραμυθιού. Περιγραφή μέρους της διαδικασίας ανακύκλωσης.



Εικόνα 4: Η σελίδα 12 του παραμυθιού. Το αποτέλεσμα της ζωγραφικής στο ανακυκλωμένο χαρτί και η αλλαγή του ήρωα Σοφοκλή.



Εικόνα 5: Η σελίδα 14 του παραμυθιού. Η τελική μορφή του Σοφοκλή, μετά την ανακύκλωση και τη ζωγραφική.

Τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να πλοηγηθούν στο παραμύθι ατομικά ή σε μικρές ομάδες, να ταυτιστούν με τους/τις πρωταγωνιστές/τριες, να ακούσουν όσες φορές επιλέξουν κομμάτια από το παραμύθι ή ολόκληρο το παραμύθι, να αντιστοιχίσουν λέξεις και φράσεις, σελίδες με αριθμούς, να ανακυκλώσουν υλικά μόνα τους, ακούγοντας τα στάδια από την εφαρμογή αλλά το κυριότερο να διαχειριστούν τα ίδια και χωρίς την παρεμβολή άλλου προσώπου, το ψηφιακό παραμύθι.

Η διαθεματική χρήση του συνιστάται διότι καλύπτει θέματα: νέων τεχνολογιών και χρήσης του υπολογιστή, οικολογίας-περιβάλλοντος, ανακύκλωσης, φυσικών επιστημών, αρίθμησης, παιδικής λογοτεχνίας, γλώσσας, αισθητικής αγωγής και καλλιτεχνικής έκφρασης.

ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ

Η εφαρμογή και αξιολόγηση του ψηφιακού παραμυθιού έγινε σε πραγματικές συνθήκες τάξης και παρουσιάστηκε στους/στις 9 μαθητές/τριες του Ολοήμερου Νηπιαγωγείου Ροδοχωρίου Νάουσας, στο οποίο τα παιδιά ήταν εξοικειωμένα με τη χρήση υπολογιστή και απασχολούνταν δημιουργικά σε αυτόν με διάφορα παιχνίδια και λογισμικά προσχολικής και σχολικής ηλικίας. Κατ' αρχήν το παραμύθι παρουσιάστηκε με τον παραδοσιακό τρόπο (έντυπη μορφή/περιοδικό Μαθητής, συζήτηση, δραστηριότητες) και ακολούθησε συζήτηση και προτάσεις από τα παιδιά για περαιτέρω δραστηριότητες οι οποίες ήταν ζωγραφικής -ζωγράφισαν τους πρωταγωνιστές/τριες του παραμυθιού- και περιβαλλοντικής αγωγής -ζήτησαν να ανακυκλώσουν τα χαρτιά της τάξης τους. Τόνισαν ότι τους άρεσε το παραμύθι και μίλησαν για τις εμπειρίες τους από τη συγκέντρωση υλικών για την ανακύκλωση. Ακολούθως το παραμύθι παρουσιάστηκε στην ψηφιακή του μορφή και μετά το ηλεκτρονικό «διάβασμα» οι μαθητές/τριες προχώρησαν σε δραματοποίηση της ιστορίας με πρωταγωνιστές/τριες τους/τις ίδιους/ες, σε κουκλοθέατρο με κούκλες της τάξης, σε περιβαλλοντική δραστηριότητα-ανακύκλωση στο νηπιαγωγείο- και σε δραστηριότητα μαθηματικών με θέμα την αρίθμηση των σελίδων.

Τα παιδιά αντιμετώπισαν με ενθουσιασμό την ψηφιακή εκδοχή του παραμυθιού και ζήτησαν να το διαχειριστούν εκ νέου. Με δική τους πρωτοβουλία άλλαξαν σελίδες και άκουγαν το παραμύθι κατ' επανάληψη. Στη συζήτηση υποστήριξαν ότι τους άρεσε πολύ το ψηφιακό βιβλίο, διότι είχε κινούμενες εικόνες και ήχο και το κυριότερο, διότι έπαιζαν με αυτό. Κάποια παιδιά, όταν ερωτήθηκαν τι θα ήθελαν να αλλάξει, να προστεθεί ή να αφαιρεθεί από την ψηφιακή εφαρμογή, ζήτησαν να προστεθεί η πρωταγωνίστρια στη σελίδα 12 και να αλλάξει το πρόσωπο του Σοφοκλή στη σελίδα 14, ώστε να αντικατασταθεί από το ανακυκλωμένο χαρούμενο πρόσωπο και όχι από αυτό που υπήρχε. Η αλλαγή πραγματοποιήθηκε από τη συγγραφέα/προγραμματίστρια και σε επόμενο στάδιο παρουσιάστηκε στα παιδιά με ενσωματωμένες τις προτάσεις τους.

Τα προβλήματα/δυσκολίες που παρατηρήθηκαν από την εφαρμογή του παραμυθιού στη συγκεκριμένη τάξη αφορούσαν το συντονισμό, σε ομάδες ή ατομικά για να παίξουν με το ψηφιακό παραμύθι ή την ανυπομονησία των μαθητών/τριών περιμένοντας τη σειρά τους για να «διαβάσουν» το «βιβλίο που μιλά».

Γενικά, τα αποτελέσματα της παρουσίασης της εφαρμογής καταδεικνύουν ότι το ψηφιακό παραμύθι κερδίζει τα παιδιά, ενώ παράλληλα τα ωθεί σε επόμενο χρόνο σε περισσότερο κινητικές δραστηριότητες (κουκλοθέατρο και δραματοποίηση). Επίσης καταγράφεται η ενθουσιώδης αποδοχή και η κατ' εξακολούθηση ενασχόληση με το ψηφιακό παραμύθι με στόχο την εκ νέου ακρόαση όλου ή κομματιών αυτού. Κατ' επέκταση σημειώνεται η ευχάριστη ενασχόληση των παιδιών με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και τις νέες τεχνολογίες στο πλαίσιο ολοκλήρωσης μιας δραστηριότητας με διαθεματική χρήση, όπως η εν λόγω εφαρμογή ενώ ταυτόχρονα καταγράφεται και η εξαιρετικά θετική αποδοχή του συγκεκριμένου ψηφιακού παραμυθιού/«ομιλούντος» βιβλίου.

ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Η χρήση του υπολογιστή στο νηπιαγωγείο, πέρα από την εκπαιδευτική της διάσταση, χαρακτηρίζεται κυρίως ως μια δραστηριότητα παιχνιδιού, ενώ η σχέση παιδιού-υπολογιστή συχνά περιγράφεται ως *παιχνίδι* και η φράση *παιχνίδι στον υπολογιστή*, δηλώνει τη διαδικασία χρήσης από τα νήπια εκπαιδευτικού λογισμικού προσχολικής ηλικίας, μέσω του οποίου μπορούν να επιτευχθούν πλείστοι εκπαιδευτικοί στόχοι (Νικολοπούλου & Παπαδοπούλου, 2008). Βεβαίως το γεγονός αυτό καθιστά «το ρόλο των εκπαιδευτικών ουσιώδη διότι από αυτούς/αυτές θα εξαρτηθεί η έκταση ενσωμάτωσης και ο τρόπος αξιοποίησης των υπολογιστών στα νηπιαγωγεία» (Νικολοπούλου & Παπαδοπούλου, 2008: 135).

Έννοιες-κλειδιά, θεματικές-κλειδιά στο νηπιαγωγείο, όπως η περιβαλλοντική εκπαίδευση που αφορά στην παρούσα ανακοίνωση, μπορούν κάλλιστα να καλυφθούν ή να προσεγγιστούν μέσα από τη χρήση των ΤΠΕ και τον υπολογιστή, αυθόρμητα, αβίαστα και σε χρόνο ή σε βάθος χρόνου που θα αποφασιστεί από τα παιδιά και την/τον εκπαιδευτικό. Ωστόσο, για να επιτευχθεί αυτό θα πρέπει οι εκπαιδευτικοί του νηπιαγωγείου να έχουν επιμόρφωση/εκπαίδευση στις νέες τεχνολογίες αλλά και τον απαιτούμενο χρόνο και χώρο, την απαιτούμενη υποδομή γι' αυτές τις πρακτικές. Έχει επισημανθεί ότι η χρήση και αξιοποίηση του Η/Υ και των νέων τεχνολογιών αναδεικνύεται αναγκαία από τους/τις εκπαιδευτικούς (Βαλσαμίδου κ.ά., 2008). Έχει τονιστεί η ανάγκη επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών του Σχολείου σε θέματα πληροφορικής, σχεδίασης και χρήσης εκπαιδευτικού/κών λογισμικού/κών για να μπορούν να συμβαδίσουν με τις επιταγές της εποχής που διανύουμε, αλλά να συμβαδίσουν και με τις τεχνολογικές προτιμήσεις/συνήθειες των μαθητών/τριών τους (Βαλσαμίδου & Μακρογιώργος, 2009α). Επίσης, έχει υπογραμμιστεί ότι στη σημερινή εποχή της παγκοσμιοποίησης, η εκπαίδευση

και οι εκπαιδευτικοί του νηπιαγωγείου και του δημοτικού σχολείου κυρίως –που αποτελούν και τους/τις πρώτους/ες δασκάλους/ες των παιδιών- είναι αυτοί/ές που καλούνται να συμβάλουν ουσιαστικά, αφενός στη διαμόρφωση των αυριανών τεχνολογικά ενημερωμένων πολιτών και αφετέρου στη διαμόρφωση των ευαίσθητων πολιτών απέναντι στην αειφορική διαχείριση του περιβάλλοντος (Βαλσαμίδου & Μακρογιώργος, 2009β).

Διαφαίνεται ρητά πως κομβικό σημείο αποτελεί και η σχεδίαση του ψηφιακού υλικού που εμπλέκει τον/την εκπαιδευτικό στον τομέα αυτό. Ολοένα και περισσότεροι/ες εκπαιδευτικοί έχουν την άποψη ότι η σχεδίαση και υλοποίηση εκπαιδευτικών λογισμικών είναι ένα ζήτημα που τους/τις αφορά άμεσα (Μακαρατζής & Ντίνας, 2009) διότι γνωρίζουν καλύτερα από τους/τις προγραμματιστές/τριες τις ανάγκες των μαθητών/τριών τους καθώς και τις ατομικές δεξιότητες που διαθέτουν (Κυρίδης, Δρόσος, Ντίνας, 2003). Επιπρόσθετα μπορούν να αξιοποιήσουν τις γνώσεις τους και να εμπλέξουν ενεργά τους/τις μαθητές/τριες σε μια «στοχαστική συζήτηση» προκειμένου να μελετήσουν μαζί ένα πρόβλημα, να το βελτιώσουν και να ωφεληθούν όλοι/ες (Μακαρατζής & Ντίνας, 2009: 138).

Εν κατακλείδι, θεωρούμε ότι το ψηφιακό οικολογικό παραμύθι που δημιουργήσαμε μπορεί να ανταποκριθεί συνολικά στους παραπάνω στόχους και σκοπούς και να συμβάλει ουσιαστικά αλλά και καινοτόμα στη χρήση των ΤΠΕ και στην ισότιμη πρόσβαση στον Η/Υ μέσα στο χώρο του νηπιαγωγείου.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Ευχαριστούμε θερμά τον κ. Βασίλειο Μακρογιώργο για τη βοήθειά του σε τεχνικά/προγραμματιστικά θέματα του «ομιλούντος βιβλίου», την προϊσταμένη του Ολοήμερου Νηπιαγωγείου Ροδοχωρίου Νάουσας κ. Κυριακή Δρόσου για τη βοήθειά της στην υλοποίηση της αξιολόγησης της εφαρμογής σε πραγματικές συνθήκες τάξης και την εκπαιδευτικό του νηπιαγωγείου κ. Άρτεμη Χατζάρα. Ευχαριστούμε ιδιαιτέρως τον προϊστάμενο του 1^{ου} γραφείου ΠΕ Ημαθίας κ. Θωμά Λυκοστράτη για τη βοήθεια που μας παρείχε ως προς την ολοκλήρωση της εφαρμογής σε εκπαιδευτικό περιβάλλον.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. 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
2. Clements, D. H. & Nastasi, B. K. (1993), Electronic media in early childhood education, In B. Spodek (Eds), *Handbook of research on the education of young children*, 251-275, N. York: Macmillan
3. Clements, D. H. (1999), *Dialogue on Early Childhood Science, Mathematics and Technology Education*, Washington, DC: National Association for the Education of Young Children

4. Collins, J., Hammond, M. & Wellington, J. (1997), *Teaching and learning with multimedia*, London: Routledge
5. Elkind, D. (1998), Computers for infants and young children, *Child Care Information Exchange*, 123, 44-46
6. Haugland S. W. & Wright, J. L. (1997), *Young children and technology: A world of discovery*, Boston: Allyn and Bacon
7. Haugland, S. W. (1999), What role should technology play in young children's learning? *Young Children*, 54(9), 26-30
8. Haugland, S. W. (2000), Computers and young children, *ERIC Digest*, Ανασύρθηκε στις 16/11/2009 από <http://ceep.crc.uiuc.edu/eecearchive/digests/2000/haugland00.html>
9. King, J. & Alloway, N. (1992), Preschooler's use of microcomputers and input devices, *Journal of Educational Computing Research*, 8, 451-468
10. Labbo, L. D. & Ash, G. E. (1998), What is the Role of Computer-Related Technology in Early Literacy, In S. Neuman & K. Roskos (eds.), *Children Achieving. Best Practices in Early Literacy*, 180-197, Newark, Delaware: International Reading Association
11. Labbo, L. D., Sprague, L., Montero, M. K. & Font, G. (2000), Connecting a computer center to themes, literature and kindergarteners' literacy needs, *Reading Online*, 4(1), Ανασύρθηκε στις 17/11/2009 από www.readingonline.org/electronic/labbo/
12. Lefever-Davis, S. & Pearman, C. (2005), Early readers and electronic texts: CD-ROM storybook features that influence reading behaviours, *The Reading Teacher*, 58 (5), 446-454
13. McCraw, A. & Meyer, E. (1995), Technology and young children: What teachers need to know, Ανασύρθηκε στις 17/4/2007 από <http://www.coc.uh.edu/insite/elec/pub/html>
14. Plowman, L. & Stephen, C. (2003), A 'benign addition'? Research on ICT and pre-school children, *Journal of Computer Assisted Learning*, 19, 149-164
15. Santos, J., Sato, M., Pires, J. & Maroti, P. (2000), Environmental Education Praxis toward a natural conservation area, *Brazilian Journal of Biology*, 60(3), 361-372
16. Tilbury, D. (1994), The critical learning years for environmental education, In R.A. Wilson (Ed.), *Environmental Education at the Early Childhood Level*, 11-13, Washington, DC: North American Association for Environmental Education
17. Tsitouridou, M., & Vryzas, K. (2001), Early Childhood Education Students' Attitudes towards Information Technology, *Themes in Education*, 2 (4), 425-443
18. Wilson, R. A. (Ed.) (1994), *Environmental education at the early childhood level*, Washington, DC: North American Association for Environmental Education

19. Wilson, R. A. (1995), *Environmentally Appropriate Practises, Early Childhood Education Journal*, 23(2), 107-110
20. Βαλσαμίδου, Λ. (1997), Οικολογικό παραμύθι: Ο Σοφοκλής, η Σοφία και τα Σκουπίδια, *Μαθητής*, 293, 4-5, Θεσσαλονίκη
21. Βαλσαμίδου, Λ., & Μακρογιώργος, Β. (2009α), «Η τηλεόραση»: Παρουσίαση ενός διαθεματικού εκπαιδευτικού λογισμικού για τις μεγάλες τάξεις του Δημοτικού Σχολείου, Στο Π. Πολίτης (Επιμ.), *Ένταξη & Χρήση των Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαιδευτική Διαδικασία, Πρακτικά 1ου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου*, 731-736, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Βόλος
22. Βαλσαμίδου, Λ., & Μακρογιώργος, Β. (2009β), Περιβαλλοντική Εκπαίδευση και ΤΠΕ: Παρουσίαση ενός εκπαιδευτικού λογισμικού για το Δημοτικό Σχολείο, με θέμα τη Βιομηχανική Κληρονομιά της Νάουσας, Στο Φ. Γούσιας (Επιμ.), *Πρακτικά 6ου Πανελλήνιου Συνεδρίου ΕΕΕΠ-ΔΤΠΕ «Σχολείο 2.0»*, 480-491, Αθήνα
23. Βαλσαμίδου, Λ., Μαρσέλου, Β., Μπούκουρα, Κ., Πλιάσα, Σ. (2008), Μαθήματα Νέων Τεχνολογιών σε Προγράμματα Μεταπτυχιακών Σπουδών των Ελληνικών Παιδαγωγικών Τμημάτων, Στο Ε. Κολτσάκης & Ι. Σαλονικίδης (Επιμ.), *Ψηφιακό υλικό για την υποστήριξη του παιδαγωγικού έργου των εκπαιδευτικών Α/βάθμιας και Β/βάθμιας Εκπαίδευσης, Πρακτικά 1ου Πανελλήνιου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου Ημαθίας*, τ. Α, 37-45, Νάουσα
24. Δαφέρμου, Χ., Κουλούρη, Π. & Μπασαγιάννη, Ε. (2006), *Οδηγός Νηπιαγωγού, Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί, Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης*, ΥΠΕΠΘ, Αθήνα: ΟΕΔΒ
25. *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) για το Νηπιαγωγείο* (2003), Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο
26. Κυρίδης, Α., Δρόσος, Β. & Ντίνας, Κ. (2003), *Η πληροφοριακή-επικοινωνιακή τεχνολογία στην προσχολική και πρωτοσχολική εκπαίδευση. Το παράδειγμα της γλώσσας*, Αθήνα: Τυπωθήτω-Γιώργος Δαρδανός
27. Μακαρατζής, Γ. & Ντίνας, Κ. (2009), Εκπαιδευτικοί και εκπαιδευτικό λογισμικό: Απλοί χρήστες ή και δημιουργοί; *Σύγχρονη Εκπαίδευση*, 156, 138-152
28. Μητακίδου, Σ. & Μαννα, Α. (1996), Τα παραμύθια παράθυρο στον κόσμο για το μικρό παιδί, *Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού*, 2, Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα
29. Νικολοπούλου, Κ. & Παπαδοπούλου, Κ. (2008), Παιχνίδι και ηλεκτρονικοί υπολογιστές στην προσχολική εκπαίδευση, *Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού*, 8, 121-139
30. Ντολιοπούλου, Ε. (1999), *Σύγχρονες τάσεις της προσχολικής αγωγής*, Αθήνα: τυπωθήτω-Γιώργος Δαρδανός

31. Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2004), *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας, Παιδαγωγικές Δραστηριότητες*, τ. Β, Αθήνα
32. Φεσάκης, Γ. (2008), *Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών στην προσχολική εκπαίδευση, διαστάσεις και προοπτικές*, Στο Β. Κόμης (Επιμ.), *4ο Πανελλήνιο Συνέδριο Διδακτική της Πληροφορικής*, 415-424, Πάτρα