

Η Καλλιέργεια της Φιλαναγνωσίας στην Προσχολική Ηλικία μέσω της Ψηφιακής Αφήγησης: STEAM Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα

Κοτρέτσου Σταματία

Χημικός ΠΕ04.02 PhD, MEd, Υπεύθυνη Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων της Δημόσιας Ιστορικής Βιβλιοθήκης Ανδρίτσαινας,
skotretsou@sch.gr

Κοντογούρη Ευανθία

Μαθηματικός ΠΕ03 MEd, Διευθύντρια 8ου ΓΕΛ Περιστερίου,
evikont@sch.gr

Πρίνου Χριστίνα

Νηπιαγωγός ΠΕ60, Νηπιαγωγείο Καλλικώμου,
prinoux19@gmail.com

Βασιλοπούλου Αθανασία

Νηπιαγωγός ΠΕ60, Νηπιαγωγείο Κρεστένων,
siavasil@yahoo.gr

Τσιόντζιου Αθανασία

Νηπιαγωγός ΠΕ60 MEd, Νηπιαγωγείο Ανδρίτσαινας,
athanasiatsi@gmail.com

Περίληψη

Στην παρούσα εργασία παρουσιάζεται ένα STEAM εκπαιδευτικό πρόγραμμα που υλοποιήθηκε με παιδιά προσχολικής ηλικίας από τη Δημόσια Ιστορική Βιβλιοθήκη Ανδρίτσαινας με σκοπό την καλλιέργεια της φιλαναγνωσίας. Το πρόγραμμα είχε διάρκεια πέντε μήνες και συμμετείχαν τρία νηπιαγωγεία με 34 νήπια συνολικά. Το προς επίλυση πρόβλημα ήταν το «πώς μπορούμε να ενισχύσουμε τη λογοτεχνική ανάγνωση παιδιών προσχολικής αγωγής στο πλαίσιο της συμπερίληψης;» και η επιλεγείσα λύση ήταν η δημιουργία ψηφιακής αφήγησης του παραμυθιού «Ένα παράξενο ταξίδι στο διάστημα». Το πρόγραμμα αξιολογήθηκε με ερωτηματολόγια, συνεντεύξεις και ημερολόγια αναστοχασμού των νηπιαγωγών και από τα αποτελέσματα υπάρχουν ισχυρές ενδείξεις βελτίωσης της φιλαναγνωσίας, ενίσχυσης της λογοτεχνικής ανάγνωσης και καλλιέργειας δεξιοτήτων δημιουργικής γραφής των παιδιών προσχολικής ηλικίας.

Λέξεις κλειδιά: Φιλαναγνωσία, δημιουργική γραφή, ψηφιακή αφήγηση, STEAM εκπαίδευση

Εισαγωγή

Τα σύγχρονα δεδομένα της βιβλιογραφίας σχετικά με την καλλιέργεια της φιλαναγνωσίας μέσω της ψηφιακής αφήγησης με τη μεθοδολογία της STEAM εκπαίδευσης στην προσχολική ηλικία είναι περιορισμένα. Οι περισσότερες δημοσιεύσεις αφορούν κυρίως στην παιδική ηλικία και αναφέρονται στα οφέλη κυρίως του παραδοσιακού παραμυθιού –όχι του ψηφιακού, που σχετίζονται με την συνολική καλλιέργεια του παιδιού. Επίσης, η βιβλιογραφία τεκμηριώνει την μεγάλη συμβολή του ψηφιακού παραμυθιού στην εκπαιδευτική διαδικασία, αφού υπάρχουν πολλαπλά οφέλη σχετικά με ανάπτυξη πνευματικών, ηθικών, κοινωνικών και συναισθηματικών ψυχικών δεξιοτήτων των νηπίων. Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας μπορούν αφενός να απολαύσουν τη χαρά της ανάγνωσης

και αφετέρου, με την τεχνολογία, να αναπτύξουν δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού και να ασκηθούν στην επίλυση προβλημάτων, βάζοντας τα θεμέλια για τη μελλοντική τους ένταξη στα νέα δεδομένα της παγκόσμιας αγοράς εργασίας μέσω της STEM/STEAM εκπαίδευσης (Κοτρέτσου, 2022; Κουκιάϊνη 2018). Με την παρούσα έρευνα στοχεύουμε να διερευνήσουμε την αξία ενός STEAM εκπαιδευτικού προγράμματος που αποσκοπεί στην καλλιέργεια της φιλαναγνωσίας μέσω της ψηφιακής αφήγησης στην προσχολική ηλικία. Στην συνέχεια θα παρουσιάσουμε το θεωρητικό πλαίσιο, το μεθοδολογικό πλαίσιο, τα αποτελέσματα της έρευνας, τα συμπεράσματα και τέλος τις βιβλιογραφικές αναφορές.

Θεωρητικό πλαίσιο

STEM/STEAM Εκπαίδευση

Ο όρος STEM εμφανίστηκε στις ΗΠΑ και είναι το ακρωνύμιο των λέξεων Science (Φυσικές Επιστήμες), Technology (Τεχνολογία), Engineering (Μηχανική) & Mathematics (Μαθηματικά). Η προσθήκη των Τεχνών (Arts) στην STEM εκπαίδευση, συνεισφέρει αποτελεσματικά στην ενίσχυση της καινοτομίας (Liao, 2016). Για να χαρακτηριστεί ως STEM μια διαθεματική διδακτική προσέγγιση απαιτείται η χρήση τουλάχιστον δύο γνωστικών αντικειμένων (εκ των Science, Mathematics, Technology, Engineering) και χρησιμοποιείται για την επίλυση πραγματικών προβλημάτων με στόχο την προετοιμασία των μαθητών/τριων για να σταδιοδρομήσουν επιτυχώς στη διεθνή αγορά εργασίας αποκτώντας δεξιότητες του 21ου αιώνα. Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό σε μαθητές με ιδιαίτερες εκπαιδευτικές ανάγκες ή προβλήματα όρασης (Henriksen, 2014; Kimberly & Green, 2014; Κοντογούρη & Κοτρέτσου 2016; Κοτρέτσου & Κοντογούρη, 2021; Kotretsou et al., 2021; Oner et. al., 2016). Τα STEAM διδακτικά σενάρια, μέσω της τέχνης, συνδυάζονται με τη δημιουργικότητα, που είναι η πιο σημαντική ικανότητα των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα και ενθαρρύνουν τους μαθητές να έχουν ενεργή συμμετοχή, κριτική και δημιουργική σκέψη (Κοντογούρη & Κοτρέτσου, 2018; Κοτρέτσου κ.ά., 2018; Liao, 2016). Για να υλοποιηθεί ένα STEM διδακτικό σενάριο χρησιμοποιείται το μοντέλο 5E με πέντε στάδια: 1) Εμπλοκή (Engagement), 2) Εξερεύνηση (Exploration), 3) Εξήγηση (Explanation), 4) Επεξεργασία/επέκταση (Elaboration/Extension), 5) Εκτίμηση (Evaluation) (De Coito, 2016).

Φιλαναγνωσία, Δημιουργική Γραφή, Παραδοσιακή Αφήγηση

Ο όρος «φιλαναγνωσία» σύμφωνα με το Εθνικό Κέντρο Βιβλίου προσδιορίζει τη θετική στάση του μαθητή - αναγνώστη προς το βιβλίο και κατ' επέκταση τη θετική του στάση προς τη λογοτεχνία, η οποία δεν είναι έμφυτη διαδικασία, αλλά είναι αποτέλεσμα συνεχούς και συστηματικής προσπάθειας. Η αξία της φιλαναγνωσίας είναι αδιαμφισβήτητη, καθώς μέσα από το διάβασμα παραμυθιών στην προσχολική ηλικία καλλιεργείται η μητρική γλώσσα, αναπτύσσονται γλωσσικές δεξιότητες, εμπλουτίζεται το λεξιλόγιο, διεγείρεται η φαντασία και αναπτύσσεται η δημιουργικότητα των παιδιών, μέσα από παιγνιώδεις διαδικασίες. Η λογοτεχνική ανάγνωση προσφέρει στα παιδιά τη δυνατότητα ψυχαγωγίας, έκφρασης συναισθημάτων, ανάδειξης αξιών και ιδανικών και την ευκαιρία να επιλύσουν αληθινά προβλήματα της ζωής, καλλιεργώντας δεξιότητες του 21ου αιώνα, ανάμεσα στις οποίες περιλαμβάνεται και ο γραμματισμός (Λυμπεροπούλου, 2022). Στην προσχολική εκπαίδευση χρησιμοποιείται ο όρος «αναδυόμενος γραμματισμός», ο οποίος είναι μια «ομπρέλα» που περιλαμβάνει τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις στάσεις ανάγνωσης και γραφής των παιδιών. Αυτές, στη συνέχεια, συνδέονται άμεσα με τις ικανότητες κωδικοποίησης, αποκωδικοποίησης και κατανόησης του γραπτού λόγου. Η κατάκτηση του αναδυόμενου γραμματισμού ξεκινά από την προσπάθεια που κάνει το ίδιο το παιδί να αλληλεπιδράσει με τους ενήλικες και το περιβάλλον αντλώντας νόημα από τα ερεθίσματα του γραπτού λόγου (Στελλάκης (2008). Η απόκτηση δεξιοτήτων αναδυόμενου γραμματισμού εξαρτάται από την απόλαυση, τη συχνότητα συμμετοχής των παιδιών της προσχολικής ηλικίας σε

ανάλογες δραστηριότητες και την παροχή κινήτρων, εσωτερικών, περιστασιακών και εξωτερικών ανταμοιβών μέσω επιβραβεύσεων (Αντωνοπούλου & Στελλάκης, 2014).

Η δημιουργική γραφή, δηλαδή η συγγραφή με δημιουργικό και πρωτότυπο τρόπο και η αφήγηση αποτελούν μια εναλλακτική καινοτόμο διδακτική προσέγγιση της λογοτεχνίας της θεματικής της Γλώσσας στα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Με τη δημιουργική γραφή εμπλουτίζεται η έκφραση και η δομή του λόγου (Ευκαρπίδου, 2017).

Η αφήγηση, ως καινοτόμος μέθοδος, χρησιμοποιείται ως διδακτικό εργαλείο σε όλες της βαθμίδες της εκπαίδευσης. Οι μαθητές/τριες εμπλέκονται ενεργά στη διαδικασία και καλλιεργείται η ενσυναίσθηση πέρα από την μετάδοση γνώσεων και την έκφραση των συναισθημάτων. Η αφήγηση μιας ιστορίας, περιλαμβάνει τους τέσσερις τρόπους επικοινωνίας των ανθρώπων: Τον λόγο, το γράψιμο, το άκουσμα και το διάβασμα μιας ιστορίας (Τσιλιμένη, 2007). Η δημιουργία μιας επιτυχημένης ιστορίας πρέπει να έχει τις παρακάτω αρχές: Την βασική ιδέα, το μήνυμα δηλαδή το οποίο επιθυμεί να μεταδώσει, τους χαρακτήρες/ήρωες, δηλαδή τους πρωταγωνιστές, το θέμα (σενάριο) έτσι ώστε να αναδεικνύεται η βασική ιδέα, τη δομή, δηλαδή τη σειρά/αλληλουχία των γεγονότων της ιστορίας, την οπτικοποίηση, δηλαδή τον τρόπο με τον οποίο θα παρουσιαστεί η ιστορία και τέλος τον ήχο (Brooks, 2011).

Ψηφιακή Αφήγηση

Η ανάπτυξη της τεχνολογίας με την είσοδο των πολυμέσων άλλαξε ριζικά τον τρόπο αφήγησης μιας ιστορίας. Ο νέος τρόπος αφήγησης, ονομάζεται νέο-αφήγηση ή ψηφιακή αφήγηση και διαφέρει από την παραδοσιακή ως προς τα μέσα και την τεχνική της (Τσιλιμένη, 2007). Η αφήγηση είναι «η αλληλεπιδραστική τέχνη της αξιοποίησης λέξεων και πράξεων για να αποκαλυφθούν οι εικόνες και τα στοιχεία μιας ιστορίας, ενώ παράλληλα ενθαρρύνεται η φαντασία του ακροατή» (Kim & Ball-Rokeach, 2006). Η ψηφιακή αφήγηση είναι μια μορφή τέχνης καθώς συνδυάζονται διαφορετικά είδη πολυμεσικού υλικού, όπως εικόνες, κείμενο, βίντεο, ηχογραφημένα αφήγηση και μουσική. Το προϊόν μπορεί να αποθηκευτεί ή να δημοσιευτεί στο διαδίκτυο. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τη συζήτηση και το σχολιασμό ενισχύοντας την εκπαιδευτική του αξία και το χρόνο ζωής του (Lathem, 2005). Η ψηφιακή αφήγηση έχει τα ίδια βασικά χαρακτηριστικά με την παραδοσιακή αφήγηση και επιπλέον συνδράμει στη διδασκαλία δύσκολων και αφηρημένων (Sarica, 2015).

Διάφορες ερευνητικές προσεγγίσεις μέσω της ψηφιακής αφήγησης έχουν χρησιμοποιηθεί με επιτυχία σε παιδιά προσχολικής ηλικίας για τη διδασκαλία της κοινωνικής και προσωπικής ανάπτυξης των παιδιών προσχολικής ηλικίας με σκοπό την αποδοχή της διαφορετικότητας, την κατανόηση της αξίας της ομαδικότητας και της φιλίας (Καραζώη, 2022). Η ψηφιακή αφήγηση περιλαμβάνει κόμικ σε ψηφιακή μορφή, ειδικού τύπου animations (με τη μορφή ομιλούντων χαρακτήρων τύπου avatars ή κινούμενων χαρακτήρων), διαδραστικές παρουσιάσεις και άλλες μορφές που συνδυάζουν την Επαυξημένη ή την Εικονική Πραγματικότητα (Μπράτιτσης, 2020). Οι νέες Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) προσφέρουν στους εκπαιδευτικούς πολλά εργαλεία για την παραγωγή ηχητικών αρχείων σε διάφορες γλώσσες με αυθεντική προφορά (Δαμάσκου, 2014). Ένα από αυτά είναι το Voki, μια εφαρμογή web 2.0, που επιτρέπει στα παιδιά να δημιουργήσουν τους χαρακτήρες της ομιλίας τους (avatars). Αυτοί οι χαρακτήρες ομιλούν χρησιμοποιώντας τη φωνή του δημιουργού, ή με την ανάγνωση ενός ηλεκτρολογημένου μηνύματος. Οι χαρακτήρες μπορεί να είναι ιστορικά πρόσωπα, κινούμενα σχέδια, ζώα και μπορούν ακόμη και να προσαρμοστούν να μοιάζουν με τον εαυτό τους (Yesilbag & Korkmaz, 2021). Η ψηφιακή αφήγηση που δημιουργείται κάνει την ιστορία πιο ενδιαφέρουσα και ελκυστική για τον αναγνώστη ή τον ακροατή, μπορεί να ενσωματωθεί σε όλα τα μαθήματα, ιδιαίτερα στα μαθήματα ξένων γλωσσών, στην εκπαίδευση προσφύγων και μεταναστών αλλά και σε άλλα όπως, στην Ιστορία (Βαγιάννου, 2019; Perdikari, 2021; Yesilbag & Korkmaz, 2021).

Μεθοδολογικό πλαίσιο

Η παρούσα εργασία υλοποιήθηκε στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού προγράμματος «Ταξίδι στη βιβλιοχώρα» κατά τη σχολική χρονιά 2022-2023 από τη Δημόσια Ιστορική Βιβλιοθήκη της Ανδρίτσαινας σε συνεργασία με το ΤΕΕΑΠΗ (Τμήμα Επιστημών της Εκπαίδευσης και της Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία) του Πανεπιστημίου Πατρών. Στο πρόγραμμα, που είχε διάρκεια πέντε μήνες, συμμετείχαν τρία νηπιαγωγεία: της Ανδρίτσαινας, του Καλλικώμου και των Κρεστένων με συνολικά 34 νήπια. Στο νηπιαγωγείο Καλλικώμου υπήρχαν δύο παιδιά που αντιμετώπιζαν μαθησιακές δυσκολίες, ένα προνήπιο με πιθανή διαταραχή αυτιστικού φάσματος και ένα νήπιο με πιθανή δυσλεξία, ενώ στο νηπιαγωγείο Κρεστένων υπήρχαν δυο παιδιά με διάσπαση προσοχής (ΔΕΠΥ) και ένα με διαταραχή αυτιστικού φάσματος και, τέλος, στο νηπιαγωγείο Ανδρίτσαινας υπήρχε ένα παιδί με πιθανή ΔΕΠΥ.

Σκοπός του εκπαιδευτικού προγράμματος: Η προώθηση της φιλαναγνωσίας για παιδιά προσχολικής ηλικίας, η ενίσχυση της λογοτεχνικής ανάγνωσης και η καλλιέργεια δεξιοτήτων δημιουργικής γραφής.

Εργαλεία αξιολόγησης: Ερωτηματολόγια, συνεντεύξεις, ημερολόγια αναστοχασμού.

Περιγραφή προγράμματος

Στο στάδιο της υλοποίησης του προγράμματος, οι ομάδες των συνεργαζόμενων νηπιαγωγείων υποστηρίχθηκαν από τη Δημόσια Ιστορική Βιβλιοθήκη της Ανδρίτσαινας ως εξής: 1) Με την παροχή βιβλίων από το παιδικό τμήμα της βιβλιοθήκης. 2) Με τη διοργάνωση επιμορφωτικών συναντήσεων, σεμιναρίων και εργαστηρίων σε συνεργασία με το ΤΕΕΑΠΗ (Τμήμα Επιστημών της Εκπαίδευσης και της Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία) του Πανεπιστημίου Πατρών και εξωτερικούς συνεργάτες. 3) Με τη συγκέντρωση του υλικού – προϊόντος της δημιουργικής γραφής (κείμενα και εικονογράφηση). 4) Με τον συντονισμό έκδοσης του βιβλίου. 5) Με τη διοργάνωση εκπαιδευτικών επισκέψεων και συναντήσεων των συνεργαζόμενων νηπιαγωγείων. 6) Με την οργάνωση εκδήλωσης παρουσίασης του βιβλίου και του εκπαιδευτικού προγράμματος.

Με την έναρξη του προγράμματος τρία πακέτα βιβλίων από το παιδικό τμήμα της βιβλιοθήκης έφθασαν στα συνεργαζόμενα νηπιαγωγεία συμβάλλοντας στην ολόπλευρη ψυχοκινητική, γνωστική, αντιληπτική και συναισθηματική ανάπτυξη των νηπίων. Αυτά ήταν: Πίκο και Λόλα, «Ταξίδι στο φεγγάρι» της Λίνας Σωτηροπούλου, «Ένα απ' όλα δεν ταιριάζει» της Μπρίττα Τέκεντροπ, «Το μεγάλο ταξίδι στο ποτάμι» του Magnus Weightman, «Θέλω να μάθω γιατί πρέπει να περιμένω τη σειρά μου» της Αμαλίας Ζώη, «Θέλω να μάθω γιατί πρέπει να μοιράζομαι τα παιχνίδια μου» της ίδιας, «Θέλω να μάθω γιατί δεν μπορώ να παίζω συνέχεια» της ίδιας, «Φόρα το χαμόγελό σου» της Γιολάντας Τσορώνη Γεωργιάδη, «Το ρολόι του ουρανού» του Σταύρου Αυγολούπη, «Το μεγάλο ΑΑΟ-ΟΟΟ» του Jonny Lambert, «Το μεγάλο ταξίδι της οικογένειας Ποντίκη» της Marianne Dubuc, «Ο φαντασμένος Λούης» της Γιολάντας Τσορώνη Γεωργιάδη, «Η καμηλοπάρδαλη που δεν έβλεπε καλά» της ίδιας, «Ήταν κάποτε ένα όνειρο» της Έλλης Πεταλά, «Ο Οδυσσέας και η φώκια του στον δρόμο για τον ωκεανό» της Layn Marlow και «Ταξίδι με το σύννεφο» του Μάρκο Σκαλτσόνε. Επίσης, σε κοινή συνάντηση των παιδιών αναγνώστηκε και το βιβλίο «Παρακαλώ, Μπαμπά φέρε μου το φεγγάρι» του Carle Eric.

Σε πρώτη φάση, οι νηπιαγωγοί έμαθαν στα νήπια να εντοπίζουν τον τίτλο του παραμυθιού, τον συγγραφέα, τον εικονογράφο, τους εξηγήσαν ποιος είναι ο ρόλος του καθενός, έμαθαν να περιγράφουν το εξώφυλλο και να κάνει ελεύθερα ο καθένας μια υπόθεση για την ιστορία που θα ακούσουν παρατηρώντας το εξώφυλλο, μιλήσαν για το οπισθόφυλλο και για την περίληψη που συνήθως βρίσκεται εκεί και ότι περιγράφει με λίγα λόγια την υπόθεση του παραμυθιού. Στη συνέχεια, οι νηπιαγωγοί διάβαζαν το βιβλίο και συζητούσαν γι' αυτό. Όταν ολοκληρώθηκε το διάβασμα όλων των βιβλίων, τα νήπια ψήφισαν εκείνα τα οποία τα εντυπωσίασαν περισσότερο και οι νηπιαγωγοί ενέπλεξαν τα παιδιά σε ποικίλες δραστηριότητες, όπως: Ανακαλύπτω το βιβλίο από το εξώφυλλο, μαντεύω από το εξώφυλλο και γράφω ιστορίες, συμμετέχω σε θεατρικό δρώμενο, κάνω

υποθέσεις, συζητώ, δημιουργώ κολλάζ του παραμυθιού με διαλόγους και λόγια (κόμικς), παίζω με μουσικές καρέκλες, μαντεύω το βιβλίο μου, δίνω άλλους τίτλους, παίζω παντομίμα, παίζω χαλασμένο τηλέφωνο, αναρωτιέμαι τι κρύβει το κουτί, μαντεύω το βιβλίο από αποσπάσματα, παίζω κρυφτό με τα βιβλία, διαβάζω άλλα παραμύθια, παίζω τυφλόμουγα - «Βρες την καμηλοπάρδαλη», επιλέγω τη μουσική που ταιριάζει στο παραμύθι κ.ά.

Μετά την ολοκλήρωση του πρώτου μέρους του προγράμματος οι νηπιαγωγοί, κλήθηκαν να συμπληρώσουν ερωτηματολόγια με βάση αυτά που τους έλεγαν τα νήπια, αλλά και τις δικές τους παρατηρήσεις. Μέσα από τα ερωτηματολόγια προέκυψε ότι τα υπερκινητικά νήπια ή αυτά με διάσπαση προσοχής ή με διαταραχή αυτιστικού φάσματος είχαν δυσκολίες ενεργούς συμμετοχής στο πρόγραμμα, οπότε αναδείχθηκε η ανάγκη να βρεθεί τρόπος ώστε όλοι οι μαθητές να μπορούν να εμπλακούν ενεργά.

Έτσι, προέκυψε η ανάγκη συνέχισης του προγράμματος μέσα από την αξιοποίηση της STEAM εκπαίδευσης. Αρχικά, διατυπώθηκε το πρόβλημα προς επίλυση: «Πώς μπορούμε να ενισχύσουμε τη λογοτεχνική ανάγνωση παιδιών προσχολικής αγωγής στο πλαίσιο της συμπερίληψης;». Τα νήπια έπρεπε να αποφασίσουν με ποιόν τρόπο θα λύσουν το δικό τους πρόβλημα: «Πώς θα γράψουμε ένα παραμύθι που θα παρακινεί το ενδιαφέρον όλων των παιδιών από την αρχή μέχρι το τέλος; Ποια θα είναι η ιστορία του και πώς θα παρουσιαστεί στα παιδιά;» Τα νήπια αποφάσισαν να φτιάξουν ένα παραμύθι που θα περιείχε περιπέτεια, νοήματα και ωραίες ζωγραφιές. Για να μπορούν να διαβάσουν το παραμύθι όλα τα παιδιά, θα έπρεπε να είναι και σε έντυπη μορφή, αλλά και σε μορφή διήγησης. Για να είναι πιο ενδιαφέρον, θα έπρεπε να το διηγούνται τα ίδια τα παιδιά. Έτσι, επέλεξαν ως λύση του παραπάνω προβλήματος την ψηφιακή αφήγηση με avatars του δικού τους παραμυθιού.

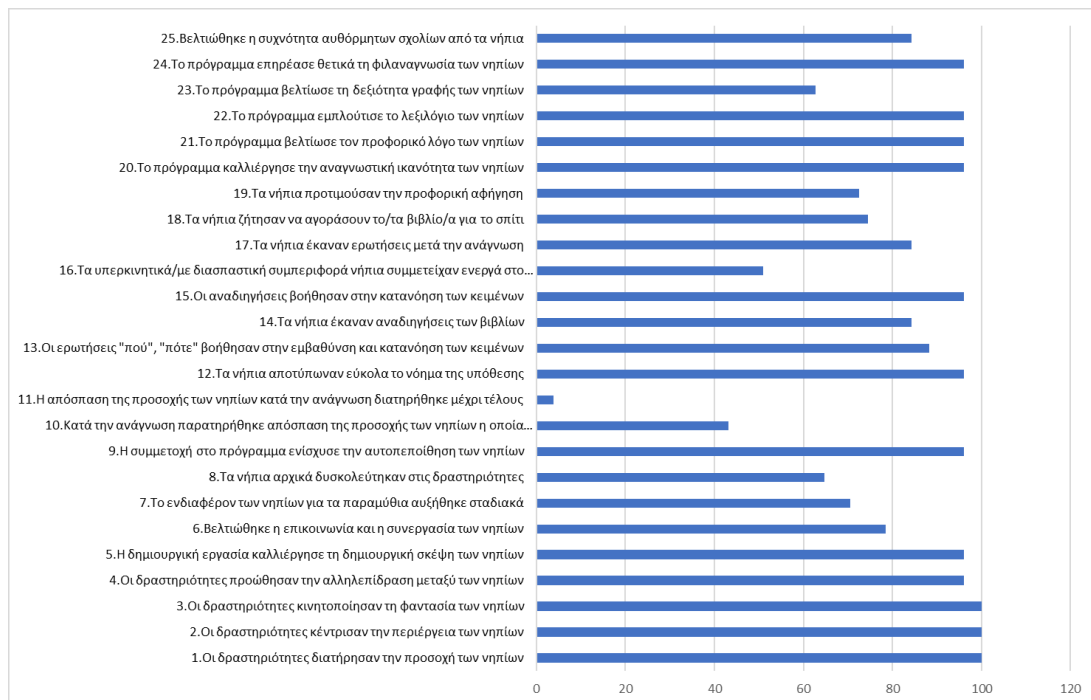
Στη συνέχεια, τα νήπια πήραν διαδοχικά τη σκυτάλη και δημιούργησαν τη δική τους ιστορία. Οι νηπιαγωγοί χρησιμοποίησαν βιωματικούς και παιγνιώδεις τρόπους για να οδηγήσουν σταδιακά τα νήπια στην επιτυχία του στόχου τους, το δικό τους παραμύθι «Ένα παράξενο ταξίδι στο διάστημα», με στοιχεία από όλα τα παραμύθια που διάβασαν. Το σενάριο εκτυλίσσεται στο διάστημα με μια παρέα φίλων που συνεργάζονται, επηρεασμένα από το «Πίκο και Λόλα, ταξίδι στο φεγγάρι». Οι πρωταγωνιστές ξεκινούν από τη χώρα του ουρανού τόξου, προϊόν της βροχής, με σαφή επιρροή από το «Ταξίδι με το σύννεφο» και με εξαίρεση την πριγκίπισσα, είναι όλοι τους ζωάκια, όπως σε αρκετά από τα παραμύθια που διάβασαν. Το βιβλίο «Ήταν κάποτε ένα όνειρο», ήταν αυτό που έδωσε στα παιδιά την ιδέα να ξεκινήσει η περιπέτεια από ένα όνειρο που είδε ο ένας από τους ήρωες. Οι ήρωες επισκέπτονται διάφορους πλανήτες, όπως πλανήτες έχει και «Το ρολόι του ουρανού» και κάνουν αναφορά σε ηλιακό σύστημα. Η ιστορία εκτυλίσσεται σε διαφορετικά μεταξύ τους μέρη, όπως και στο παραμύθι «Το μεγάλο ταξίδι της οικογένειας Ποντίκη». Ο πρώτος πλανήτης που επισκέπτονται είναι πολύ σκοτεινός, με στοιχεία από «Το μεγάλο AAA ΟΟΟ» που αναφέρεται στο φόβο για το σκοτάδι. Από το παραμύθι «Ο φαντασμένος Λούης» πήραν την ιδέα ότι θα πρέπει όποιος δε συμπεριφέρεται σωστά να παίρνει το μάθημά του. Από την «καμηλοπάρδαλη που δεν έβλεπε καλά» πήραν το ότι μια ιστορία όταν είναι αστεία είναι ενδιαφέρουσα και προσπάθησαν να βάλουν χιούμορ στις ιστορίες τους, κυρίως μέσα από τις μεταμορφώσεις που έλαβαν χώρα. Από όλα τα παραμύθια, πήραν και έβαλαν και στο δικό τους την αξία της συνεργασίας και της βοήθειας για την επιτυχία της ομάδας.

Μετά τη συγγραφή και την εικονογράφηση, ακολούθησε η δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης του παραμυθιού με τη χρήση avatars και την εφαρμογή Voki, καθώς αυτή κάνει την ιστορία πιο ενδιαφέρουσα και ελκυστική για τον αναγνώστη ή τον ακροατή λόγω της χρήσης τεχνολογικών μέσων, όπως ήχος, φωνή, εικόνες και διάφορα ειδικά εφέ. Επίσης, έρευνες έχουν καταγράψει επιτυχείς εκπαιδευτικές παρεμβάσεις με τη χρήση αφήγησης επαυξημένης πραγματικότητας με τη χρήση του Voki για παιδιά προσχολικής ηλικίας με νοητική στέρηση και διαταραχές αυτιστικού φάσματος (Αγγελή, 2018; Ιωαννίδου, 2020).

Στο τέλος, το παραμύθι εκδόθηκε σε βιβλίο από τη Δημόσια Ιστορική Βιβλιοθήκη της Ανδρίτσαινας και ενσωματώθηκε σε αυτό η ψηφιακή αφήγηση με κώδικα QR, η οποία είναι διαθέσιμη στον σύνδεσμο: <https://youtu.be/rUjWQXN5Bcc>

Αποτελέσματα

Όταν ολοκληρώθηκε το πρώτο μέρος του προγράμματος, δηλαδή η ανάγνωση των βιβλίων, οι νηπιαγωγοί, κλήθηκαν να συμπληρώσουν ερωτηματολόγια με βάση αυτά που τους έλεγαν τα νήπια, αλλά και τις δικές τους παρατηρήσεις. Τα ερωτήματα φαίνονται στο διάγραμμα 1, στο οποίο μεταξύ άλλων φαίνεται -σε ποσοστό επί τοις εκατό- και το κατά πόσον βελτιώθηκαν τα νήπια στις αντίστοιχες δεξιότητες (ερωτήσεις 4,5,6,9,11,12,13, και από 20 έως 25). Έτσι, βρέθηκε ότι με ποσοστό από 84% και άνω ασκήθηκαν στον προφορικό λόγο, στο να αλληλεπιδρούν με συνομηλίκους τους, καλλιεργήθηκε η δημιουργική τους σκέψη, και η αυτοπεποίθηση και αυθορμητισμός, έμαθαν να μένουν συγκεντρωμένα στη δραστηριότητα της τάξης, να βρίσκουν το νόημα μιας ιστορίας και βελτιώθηκε η αναγνωστική τους ικανότητα. Υψηλό ποσοστό βελτίωσης (78,43%) παρουσίασαν στην επικοινωνία και τη συνεργασία καθώς και στη βελτίωση της δεξιότητας γραφής (62,75%). Από τις απαντήσεις στις ερωτήσεις 10 και 11, φαίνεται ότι αν και αρχικά, κατά την ανάγνωση, παρατηρήθηκε απόσπαση της προσοχής των νηπίων εν τούτοις, ελαττώθηκε πολύ σημαντικά κατά την εξέλιξη του προγράμματος, που σε συνδυασμό με την ερώτηση 16, οδηγεί στο συμπέρασμα ότι η εξάλειψη της απόσπασης προσοχής δεν επετεύχθη λόγω του ότι υπήρχαν νήπια υπερκινητικά ή με διασπαστική συμπεριφορά. Οι δραστηριότητες του προγράμματος διατήρησαν την προσοχή, κέντρισαν την περιέργεια και κινητοποίησαν τη φαντασία των νηπίων στο μέγιστο δυνατό βαθμό, όπως φαίνεται από το διάγραμμα (Σχήμα 1) για τις ερωτήσεις 1,2 και 3.



Σχήμα 1. Ποσοστιαίο διάγραμμα με τα αποτελέσματα της ενδιάμεσης αξιολόγησης

Από τη 16η ερώτηση που φάνηκε ότι τα υπερκινητικά νήπια ή αυτά με διάσπαση προσοχής συμμετείχαν ενεργά στο πρόγραμμα κατά ποσοστό 51% περίπου (το ποσοστό δεν αφορά στο πλήθος των μαθητών/μαθητριών, αλλά στο πλήθος των δράσεων που αυτοί/ές συμμετείχαν ενεργά), αναδείχθηκε η ανάγκη να βρεθεί τρόπος ώστε όλοι οι μαθητές να

μπορούν να εμπλακούν ενεργά σε ένα παραμύθι. Έτσι, προέκυψε η ανάγκη συνέχισης του προγράμματος μέσα από την αξιοποίηση της STEAM εκπαίδευσης.

Μετά την ολοκλήρωση του δεύτερου μέρους του προγράμματος έγινε η τελική αξιολόγηση με συνεντεύξεις των νηπιαγωγών που απάντησαν σε ερωτήσεις ανοικτού τύπου και με τα ημερολόγια αναστοχασμού τους.

1) Σε όλα τα παιδιά άρεσε η ψηφιακή αφήγηση και με ενθουσιασμό έφτιαξαν το δικό τους avatar. Περίμεναν με ανυπομονησία να δουν το δημιούργημά τους ενταγμένο μέσα στο σύνολο του παραμυθιού και θυμούνταν τα λόγια όχι μόνο του δικού τους χαρακτήρα, αλλά και των συμμαθητών τους. Κάποια παιδιά, αντί να λένε «αυτό το έφτιαξα εγώ» έλεγαν «αυτός/ή είμαι εγώ» ή «σε λίγο μιλάω εγώ», παρόλο που η φωνή δεν ήταν η δική τους. Αυτό υποδηλώνει ότι ταυτίστηκαν μερικώς με το avatar. Επίσης, όλα τα παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες συμμετείχαν ενεργά κατά τη δημιουργία του παραμυθιού τόσο στη συγγραφή όσο και στην εικονογράφηση. Η ψηφιακή αφήγηση κέντρισε το ενδιαφέρον όλων (μικρών και μεγάλων), όπως και το βιβλίο. Ενώ όλοι ήθελαν να ακούσουν όλη την αφήγηση, εν τούτοις, λίγοι ήταν εκείνοι που ξεφύλλισαν ολόκληρο το βιβλίο. Στην ψηφιακή αφήγηση οι ενήλικες δυσκολεύτηκαν στην κατανόηση του λόγου που ήταν με «διαστημική από το υπερπέραν» φωνή, κάτι που δεν ενόχλησε καθόλου τα νήπια.

2) Στην ερώτηση «Ποιος ήταν ο ρόλος και η συνδρομή της οικογένειας στο πρόγραμμα;» καταγράφηκαν τα σχόλια: Οι γονείς είδαν θετικά τις δράσεις. Οι περισσότεροι διάβαζαν συστηματικά βιβλία στο σπίτι όπως ανέφεραν τα νήπια και άρχισαν να στέλνουν παραμύθια και οι ίδιοι στο σχολείο. Εντυπωσιάστηκαν από το γεγονός της συγγραφής του παραμυθιού και της ψηφιοποίησής του και τους άρεσε πολύ η επίσκεψη στη βιβλιοθήκη.

3) Στην ερώτηση «Ποια ήταν τα θετικά σημεία του προγράμματος;» καταγράφηκαν τα σχόλια: Για τα νήπια: Τα νήπια είχαν την ευκαιρία να διαβάσουν επιπλέον βιβλία σε ένα χαλαρό ζεστό κλίμα, να πάρουν μέρος σε εκπαιδευτικές επισκέψεις, να κοινωνικοποιηθούν, να συνεργαστούν με παιδιά από άλλες σχολικές μονάδες, να αγαπήσουν το βιβλίο, να έρθουν σε επαφή με ψηφιακά εργαλεία, να καμαρώσουν το παραμύθι τους που έγινε βιβλίο, να χαρούν με τα παιχνίδια και με τις δραστηριότητες με αφορμή τα παραμύθια. Για τους εκπαιδευτικούς: Η συνεργασία μεταξύ των εκπαιδευτικών, η συνεργασία και η ενθάρρυνση από τη βιβλιοθήκη και τους συνεργάτες αυτής, η προβολή του προγράμματος στην ευρύτερη κοινότητα (εκδηλώσεις, εφημερίδα, ραδιόφωνο, ιστοσελίδα, μέσα κοινωνικής δικτύωσης κ.ά.), η δυνατότητα επιμόρφωσης και η προσφορά ευκαιριών μάθησης και ψυχαγωγίας από τη βιβλιοθήκη (ψηφιακό πλανητάριο, κουκλοθέατρο).

4) Στην ερώτηση «Τι κέρδισες από τη συμμετοχή σου στο πρόγραμμα;» καταγράφηκαν: Η χαρά να μοιράζονται τις σκέψεις και τις ιδέες τους, η συνεργασία με τις άλλες εκπαιδευτικούς, με το προσωπικό της βιβλιοθήκης και τους συνεργάτες αυτής, οι εκπαιδευτικές επισκέψεις, η επιμόρφωσή τους, η συμμετοχή τους στη συγγραφή του παραμυθιού, οι γνώσεις και οι δεξιότητες που απέκτησαν σχετικά με ψηφιακά εργαλεία.

Συμπεράσματα

Το STEAM εκπαιδευτικό πρόγραμμα υποστήριξε επιτυχώς την καλλιέργεια της φιλαναγνωσίας μέσω της ψηφιακής αφήγησης, την ενίσχυση της λογοτεχνικής ανάγνωσης και την καλλιέργεια δεξιοτήτων δημιουργικής γραφής σε παιδιά προσχολικής ηλικίας καθώς εμπλουτίστηκε η έκφραση και η δομή του λόγου τους, όπως καταγράφηκε και σε άλλες έρευνες (Ευκαρπίδου, 2017; Λυμπεροπούλου, 2022). Όλα, τα παιδιά και εκείνα με μαθησιακές δυσκολίες συμμετείχαν ενεργά κατά τη δημιουργία του παραμυθιού τόσο στη συγγραφή, στην εικονογράφηση αλλά και στη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης. Αυτό βρίσκεται σε συμφωνία με σχετικές έρευνες για παιδιά με νοητική στέρηση και διαταραχή αυτιστικού φάσματος (Αγγελή, 2018; Ιωαννίδου, 2020). Η ψηφιακή αφήγηση βοήθησε στην ενίσχυση του λεξιλογίου των νηπίων, στην ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας, υπευθυνότητας, αυτοπεποίθησης και συνεργασίας. Μέσω της ψηφιακής αφήγησης, τα παιδιά εξοικειώθηκαν με τη χρήση νέων τεχνολογιών και ανέπτυξαν δεξιότητες ψηφιακού

γραμματισμού, οι οποίες θα είναι χρήσιμες για τη μελλοντική τους ένταξη στην κοινωνία, καθώς συμμετείχαν ενεργά σε όλα τα στάδια της δημιουργίας της ψηφιακής ιστορίας. Τα ευρήματα αυτά συμφωνούν με σχετικές έρευνες σε επίπεδο προσχολικής εκπαίδευσης (Λυμπεροπούλου, 2022; Τσαπαρά, 2018).

Ευχαριστίες

Θερμές ευχαριστίες προς τον Αναπληρωτή καθηγητή του ΤΕΕΑΠΗ του Πανεπιστημίου Πατρών κ. Νεκτάριο Στελλάκη, τη νηπιαγωγό ειδικής αγωγής κ. Αγγελική Χατζή, τη νηπιαγωγό κ. Ευαγγελία-Εύα Παπασταυροπούλου, την καθηγήτρια Αγγλικής Γλώσσας κ. Γεωργία Αγγελοπούλου και την φιλόλογο κ. Στυλιανή Θάνου. Επίσης, θερμές ευχαριστίες προς την κ. Ελένη Σπυράκη, την κ. Λίλη Τσίγκου και την κ. Ρωξάνη Τσίγκου, οι οποίες ανέλαβαν το κόστος εκτύπωσης του παιδικού βιβλίου «Ένα παράξενο ταξίδι στο διάστημα», εις μνήμην της Ντίνας Αιλιανού-Τσίγκου.

Αναφορές

Brooks, L. (2011). *Story Engineering-Mastering the 6 Core Competencies of Successful Writing*. Cincinnati: Writer's Digest Books.

De Coito, I. (2016). STEM education in Canada: A knowledge synthesis. *Canadian Journal of Science, Mathematics and Technology Education*, 16(2), 114–128.

Henriksen, D. (2014). Full STEAM Ahead: Creativity in Excellent STEM teaching practices. *The STEAM Journal*, 1(2), 1-9.

Kim, Y.C., & Ball-Rokeach, S.J. (2006). Community Storytelling Network, Neighborhood Context, and Civic Engagement: A Multilevel Approach. *Human Communication Research*, 32(4), 411–439.

Kimberly, E. M., & Green, S. L. (2014). Working with learners with visual impairments in STEM. In S. L. Green (Ed.), *STEM Education. Strategies for teaching learners with special needs*, New York: Nova.

Kotretsou, S., Kontogouri, E., Reppas, G., & Theophanidou, P. (2021). 200 Years since the Greek Revolution - 200 Years Paper: a STEAM Scenario. Στο Α. Καμέας, & Σ. Παπαδάκης (επιμ.) *Πρακτικά Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Εκπαιδευτικοί & Εκπαίδευση STE(A)M – STE(A)M educators & education*, 189-201. Πάτρα.

Lathem, S.A. (2005). Learning communities and digital storytelling: new media for ancient tradition. In C. Crawford, R. Carlsen, I. Gibson, K. McFerrin, J. Price, R. Weber, & D.A. Willis (eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 2286-2291), USA, 2005. Waynesville: AACE.

Liao, C. (2016). From Interdisciplinary to Transdisciplinary. An Arts Intergrated Approach to STEAM Education. *Art Education*, 69(6), 44-49.

Oner, A., Nite, S., Capraro, R., & Capraro, M. (2016). From STEM to STEAM: Students' beliefs about the use of their creativity. *The STEAM Journal*, 2(2), 1-16.

Perdikari, A. (2021). *Digital storytelling in language learning acquisition for migrants and refugees* (Unpublished Master Thesis). ΕΑΠ, Patra.

Sarica, H., & Unluel, Y. (2016). The effect of digital storytelling on visual memory and writing skills. *Computers and Education*, 94, 298-309.

Yesilbag, S., & Korkmaz, O. (2012). The effect of Voki application on students' academic achievements and attitudes towards English course. *Education and Information Technologies*, 26, 465–487.

Αγγελή, Β. (2018). *Επαυξημένη πραγματικότητα και διαταραχές αυτιστικού φάσματος* (Αδημοσίευτη διπλωματική εργασία). Παν/μιο Θεσσαλίας, Βόλος.

Αντωνοπούλου, Ε., & Στελλάκης, Ν. (2014). Ο ρόλος των κινήτρων για ανάγνωση στην ενίσχυση του πρώτου γραμματισμού: Σχεδιασμός ενός εργαλείου για την αποτίμησή τους. *Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού*, 13, 24-35.

Βαγιάννου, Μ. (2019). *Σχεδιασμός και ανάπτυξη εκπαιδευτικού περιεχομένου σε περιβάλλον η-μάθησης* (Αδημοσίευτη διπλωματική εργασία). Παν/μιο Πειραιώς, Πειραιάς.

Δαμάσου, Ε. (2014). Η χρήση των εργαλείων του διαδικτύου στην ανάπτυξη πολυγλωσσικής επικοινωνιακής δεξιάτητας: Πειραματική εφαρμογή στις δυο τελευταίες τάξεις του δημοτικού σχολείου. Στο Π. Αναστασιάδης, Ν. Ζαράνης, Β. Οικονομίδης, & Μ. Καλογιαννάκης (Επιμ.) *Πρακτικά 9ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Τεχνολογίες της Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση»*, 333-341. Ρέθυμνο.

Ευκαρπίδου, Λ. (2017). *Δραστηριότητες δημιουργικής γραφής στο νηπιαγωγείο: Δημιουργία ιστορίας και παραγωγής ψηφιακής αφήγησης* (Αδημοσίευτη πτυχιακή εργασία). Παν/μιο Δυτικής Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη.

Ιωαννίδου, Σ. (2020). *Πρώμη εκπαιδευτική παρέμβαση με τη χρήση επαυξημένης πραγματικότητας και κοινωνικών ιστοριών σε παιδί προσχολικής ηλικίας με νοητική στέρωση. Συνεργασία σχολείου και οικογένειας* (Αδημοσίευτη διπλωματική εργασία). Παν/μιο Μακεδονίας, Φλώρινα.

Καραζώη, Ε.Α. (2022). *Η αξιοποίηση της δημιουργικής γραφής και της ψηφιακής αφήγησης του παραμυθιού για την προσωπική και την κοινωνική ανάπτυξη στο νηπιαγωγείο* (Αδημοσίευτη διπλωματική εργασία). ΕΑΠ, Πάτρα.

Κοντογούρη, Ε. & Κοτρέτσου, Σ. (2016). Μαθηματικά και Χημεία: Μια διαθεματική προσέγγιση με τη χρήση ΤΠΕ. Στο Ν. Αλεξανδρής, Χ. Δουληγέρης, Π. Βλάμος, Ι. Μαυρίδης, & Β. Μπελεσιώτης (Επιμ.) *Πρακτικά 8ου Συνεδρίου «Πληροφορική στην εκπαίδευση»*, 1-22, Αθήνα.

Κοντογούρη, Ε. & Κοτρέτσου, Σ. (2018). Μαθηματικά και Χημεία με χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή σε τάξεις μικτών ικανοτήτων: Εκθετικές εξισώσεις και ισότοπα. Στο Ν. Αλεξανδρής, Χ. Δουληγέρης, Π. Βλάμος, Ι. Μαυρίδης, & Β. Μπελεσιώτης (Επιμ.) *Πρακτικά 10ου Συνεδρίου «Πληροφορική στην εκπαίδευση»*, 183-193. Athens.

Κοτρέτσου, Σ., Κοντογούρη, Ε., Ασβεστά, Α., Θεοδωρίδου Π., Καούκη, Μ. & Σταυροπούλου Κ. (2018). Τα κόμικς και τα ψηφιδωτά στην STEAM Εκπαίδευση. *i-Teacher*, (13), 84-92.

Κοτρέτσου, Σ. & Κοντογούρη, Ε., & (2021). STEM Διδακτική παρέμβαση σε τάξη με μαθητή με προβλήματα όρασης. Ο ρόλος της Τεχνολογίας. Στο Ν. Αλεξανδρής, Χ. Δουληγέρης, Π. Βλάμος, Ι. Μαυρίδης, & Β. Μπελεσιώτης (Επιμ.) *Πρακτικά 13ου Συνεδρίου «Πληροφορική στην εκπαίδευση»*, 411-424. Athens.

Κοτρέτσου, Σ. (2022). *STEM-STEAM Εκπαίδευση*. Στο: Σ.Ι. Κοτρέτσου, Ε. Βελλή, Ε. Κοντογούρη (Eds). *Κυψέλη – STEAM εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Πάμε Μουσείο;»*, (σσ. 24-33). Ανδρίτσαινα: Δημόσια Ιστορική Βιβλιοθήκη Ανδρίτσαινας.

Κουκιαΐνη, Λ. (2018). Το ψηφιακό παραμύθι στο νηπιαγωγείο (Αδημοσίευτη διπλωματική εργασία). Παν/μιο Αιγαίου, Ρόδος.

Λυμπεροπούλου, Ε. (2022). *Παραδοσιακή και ψηφιακή αφήγηση. Η συμβολή τους σε μαθητές νηπιαγωγείου προ-νηπιακής ηλικίας* (Αδημοσίευτη διπλωματική εργασία). Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής, Αθήνα.

Μπράτιτσης, Θ. (2020). Ψηφιακή αφήγηση: Προσαρμογή δραστηριοτήτων σε συνθήκες εξ αποστάσεως. Στο Α. Σοφός, Α. Κώστας & Γ. Φούζας (επιμ.) *Πρακτικά 1ου Διεθνούς Διαδικτυακού Εκπαιδευτικού Συνεδρίου «Η απότομη μετάβαση της εκπαιδευτικής μας πραγματικότητας σε ψηφιακά περιβάλλοντα»*, 51-61. Ρόδος.

Στελλάκης, Ν. (2008). *Ο γραμματισμός στην πρώτη σχολική ηλικία*. Πάτρα: Πανεπιστημιακές εκδόσεις Πανεπιστημίου Πατρών.

Τσαπαρά, Μ.. (2018). Όταν η ψηφιακή αφήγηση γίνεται παιχνίδι. Στο Σ. Δημητριάδης, Β. Δαγδιλέλης & Θ. Τσιάτσος (επιμ.) *Πρακτικά 11ου Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»*, 1, 173-180. Θεσσαλονίκη.

Τσιλιμένη, Τ. (2007). *Αφήγηση και εκπαίδευση*. Βόλος: Εργαστήριο Λόγου και Πολιτισμού Πανεπιστημίου Θεσσαλίας.