

«Out of Eden Learn και Ψηφιακή Αφήγηση: Κατανοώντας την έννοια της κουλτούρας στο νηπιαγωγείο»

Μουταφίδου Άννα¹, Μπράτιτσης Θαρρενός²

¹Νηπιαγωγός, Υποψήφια Διδάκτορας Παν. Δυτικής Μακεδονίας
amoutafidou@uowm.gr

²Επίκουρος Καθηγητής, Παν. Δυτικής Μακεδονίας
bratitsis@uowm.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το *Out of Eden Learn* αποτελεί πρωτοβουλία της ερευνητικής ομάδας *Project Zero*, της Παιδαγωγικής Σχολής του Πανεπιστημίου Harvard. Είναι μια online κοινότητα η οποία σχεδιάστηκε ώστε να αποτελέσει πηγή ποικίλων μαθησιακών εμπειριών και να προκαλέσει στους μαθητές την περιέργεια για τον κόσμο αλλά και τους άλλους ανθρώπους.

Στην παρούσα εργασία παρουσιάζονται οι δραστηριότητες που υλοποιήθηκαν σε τάξη νηπιαγωγείου αγροτικής περιοχής στα πλαίσια της συμμετοχής της στο πρόγραμμα. Στόχος είναι η διερεύνηση του βαθμού κατά τον οποίο το υλικό της πλατφόρμας και οι προτεινόμενες δραστηριότητες συνέβαλλαν α) στο να κατανοήσουν τα παιδιά την έννοια της κουλτούρας, και β) στο να αποτυπώσουν με επιτυχία τις ιδέες τους σε μια ψηφιακή ιστορία.

Από τις καταγραφές της ερευνήτριας-νηπιαγωγού προκύπτει πως τα παιδιά κατανόησαν την έννοια της κουλτούρας και όλων εκείνων των χαρακτηριστικών που τη συνθέτουν. Παράλληλα, μέσω της υλοποίησης των δραστηριοτήτων, απέκτησαν τις απαραίτητες δεξιότητες ώστε να δημιουργήσουν τη δική τους ψηφιακή ιστορία, επιλέγοντας το κατάλληλο υλικό, οργανώνοντάς το και αξιοποιώντας το με τον καλύτερο τρόπο. Έτσι δημιούργησαν μια πετυχημένη ψηφιακή ιστορία η οποία αποτυπώνει τις σκέψεις και τις ιδέες τους ενώ ταυτόχρονα τις επικοινωνεί με αποτελεσματικό τρόπο.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: *Out of Eden Learn*, ψηφιακή αφήγηση, κουλτούρα, νηπιαγωγείο.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το *Out of Eden Learn* αποτελεί πρωτοβουλία της ερευνητικής ομάδας *Project Zero*, της Παιδαγωγικής Σχολής του Πανεπιστημίου Harvard, σε συνεργασία με τον κάτοχο δύο βραβείων Pulitzer, ανθρωπολόγο-δημοσιογράφο και βασικό συνεργάτη του National Geographic, Paul Salopek. Είναι μια online κοινότητα η οποία σχεδιάστηκε για να συνοδέψει το επικό ταξίδι που πραγματοποιεί ο Paul Salopek με τα πόδια προκειμένου να ανιχνεύσει την παγκόσμια μετανάστευση των προγόνων μας, σε μια 7ετή οδύσσεια 21.000 μιλίων. Κατά τη διάρκεια του προγράμματος, το οποίο απευθύνεται σε όλες τις εκπαιδευτικές βαθμίδες και παρέχεται δωρεάν στα σχολεία, δίνεται η ευκαιρία σε μαθητές και εκπαιδευτικούς να διερευνήσουν τον τόπο τους, τη γειτονιά τους, να εξετάσουν κριτικά, ζητήματα που απασχολούν την παγκόσμια κοινότητα και

να ανακαλύψουν τον τρόπο με τον οποίο οι ζωές τους εντάσσονται σε ένα παγκόσμιο κοινωνικό, πολιτισμικό, περιβαλλοντικό και πολιτικό πλαίσιο.

Στην παρούσα εργασία, αρχικά γίνεται μια σύντομη περιγραφή της κοινότητας, ενώ παράλληλα διασαφηνίζεται ο όρος «ψηφιακή αφήγηση». Ακολουθεί η ερευνητική προσέγγιση και τέλος παρουσιάζεται η συζήτηση των αποτελεσμάτων.

Η ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ «OUT OF EDEN LEARN»

Το Out of Eden Learn (<http://learn.outofedenwalk.com/>) σχεδιάστηκε ώστε να αποτελέσει πηγή ποικίλων μαθησιακών εμπειριών και να προκαλέσει στους μαθητές την περιέργεια για τον κόσμο αλλά και τους άλλους ανθρώπους.

Τρεις είναι οι βασικές αρχές του:

1) *Προσεκτική Παρατήρηση*: Αποτελεί τη βασική αρχή του προγράμματος, καθώς σύμφωνα με την Tishman (2014) η προσεκτική παρατήρηση σημαίνει το να παίρνει κανείς το χρόνο ώστε να εντοπίσει περισσότερα πράγματα από αυτά που θα έβλεπε με μια ματιά. Είναι η παρατεταμένη, εστιασμένη παρατήρηση που επιτρέπει να δει κανείς και πέρα από τις πρώτες εντυπώσεις. Στις δραστηριότητες οι μαθητές παρατηρούν προσεκτικά μέρη που ήδη γνωρίζουν και ακούν προσεκτικά αυτά που οι άλλοι άνθρωποι έχουν να πουν.

2) *Ανταλλαγή ιστοριών*: Οι μαθητές αφηγούνται τις δικές τους ιστορίες οι οποίες μπορεί να αφορούν την καθημερινότητά τους ή μια συνέντευξη ενός γείτονα. Αυτή η ανταλλαγή ιστοριών δίνει τη δυνατότητα να διερευνήσουν διαφορετικές προοπτικές και να εμπλακούν σε μια γνωστική διαδικασία κατά την οποία αρχίζουν να κατανοούν τη ζωή και την κουλτούρα των άλλων ανθρώπων.

3) *Προβληματισμός σχετικά με το πώς η ζωή του καθενός συνδέεται με τις ευρύτερες ανθρώπινες ιστορίες*: Οι μαθητές τοποθετούν τις ζωές τους σε ευρύτερα γεωγραφικά και ιστορικά πλαίσια από την άμεση καθημερινότητά τους ώστε να διευρύνουν τις γνώσεις τους για τον κόσμο αλλά και τον τρόπο με τον οποίο σκέφτονται γι' αυτόν.

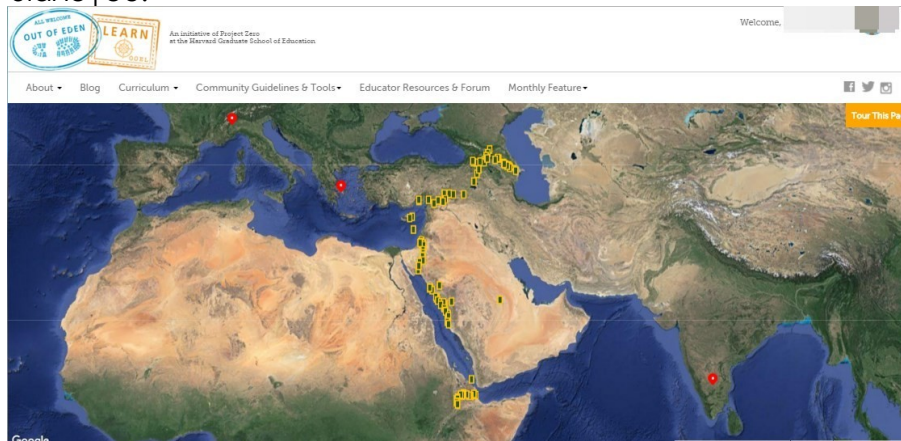
Μέσα από την υλοποίηση των δραστηριοτήτων, στόχος είναι οι συμμετέχοντες να αναπτύξουν: α) στρατηγικές για την προσεκτική παρατήρηση και ακρόαση, β) περιέργεια ώστε να μάθουν περισσότερα για ανθρώπους και μέρη που δε γνωρίζουν, γ) στρατηγικές ώστε να αποκτήσουν την ικανότητα να τοποθετούν τη ζωή τους σε ευρύτερα γεωγραφικά και ιστορικά πλαίσια, ε) ικανότητα να δημιουργούν συνδέσεις μεταξύ κοινωνικού πλαισίου, τόπου και χρόνου, και στ) μια σειρά από επικοινωνιακές δεξιότητες, συμπεριλαμβανομένων της αφήγησης ιστοριών και της αλληλεπίδρασης με ανθρώπους από ποικίλα υπόβαθρα.

Πως λειτουργεί το πρόγραμμα

Οι εκπαιδευτικοί κάνουν εγγραφή των τάξεών τους στην πλατφόρμα (σχήμα 1) του προγράμματος. Οι τάξεις αυτές ταξινομούνται σε μικρές ομάδες (walking parties) των 6-10 τάξεων ή συνολικά 250-350 μαθητών οι οποίοι προέρχονται από διαφορετικές περιοχές και κοινωνικά υπόβαθρα.

Κάθε δυο εβδομάδες, οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές λαμβάνουν στο ηλεκτρονικό τους ταχυδρομείο οδηγίες για τις δραστηριότητες που καλούνται να υλοποιήσουν. Κάθε πρόγραμμα περιλαμβάνει 6 βήματα (footsteps). Κάθε δραστηριότητα αποτελείται από τρία μέρη: α) έμπνευση, όπου οι μαθητές διερευνούν συγκεκριμένες πηγές, κυρίως υλικό του Paul, β) δραστηριότητα, η οποία σε κάθε βήμα είναι διαφορετική, και γ) αλληλεπίδραση με τα άλλα μέλη

της ομάδες, όπου οι μαθητές επικοινωνούν χρησιμοποιώντας συγκεκριμένα εργαλεία διαλόγου.



Σχήμα 1: Πλατφόρμα «Out of Eden Learn»

Πιο συγκεκριμένα, τα 6 βήματα του προγράμματος είναι τα εξής:

Βήμα 1^ο: Ξεκίνημα. Οι μαθητές συστήνονται στην ομάδα και ξεκινούν μια συζήτηση σχετικά με την αποστολή του Paul.

Βήμα 2^ο: Δημιουργούμε χάρτες της γειτονιάς μας. Οι μαθητές δημιουργούν γραφική αναπαράσταση της περιοχής τους, μέσα από τη δική τους οπτική, και μοιράζονται μια σχετική ιστορία.

Βήμα 3^ο: Περπατώντας στη γειτονιά μας. Οι μαθητές περπατούν στη γειτονιά τους, παρατηρούν προσεκτικά ό,τι τους περιβάλλει, φωτογραφίζουν και μοιράζονται το υλικό με τις άλλες ομάδες.

Βήμα 4^ο: Ακούγοντας ιστορίες μελών της τοπικής κοινότητας. Οι μαθητές παίρνουν συνέντευξη από ένα ενήλικα ώστε να μάθουν για τις εμπειρίες και τις αναμνήσεις του από την περιοχή τους.

Βήμα 5^ο: Αποτυπώνοντας την καθημερινότητα. Οι μαθητές παρατηρούν προσεκτικά ένα γνωστό τους μέρος ή κάτι που οι άνθρωποι της κοινότητάς τους κάνουν ως μέρος της καθημερινότητάς τους. Δημιουργούν ένα σύντομο βίντεο, μια παρουσίαση, έναν εικονογραφημένο οδηγό ή απλά το περιγράφουν και το μοιράζονται με τα μέλη της ομάδας τους.

Βήμα 6^ο: Κοιτώντας μπροστά. Οι μαθητές σχεδιάζουν ένα ταξίδι που θα ήθελαν να πραγματοποιήσουν ώστε να προσπαθήσουν να κατανοήσουν καλύτερα τον κόσμο ή/και τον εαυτό τους. Εναλλακτικά, ερευνούν για ένα μέρος το οποίο ο Paul θα μπορούσε να επισκεφτεί και προτείνουν τις ιστορίες που θα μπορούσε να αφηγηθεί.

ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ

Η αφήγηση ιστοριών αποτελεί το βασικό πυλώνα του προγράμματος. Ο Paul Salorek, του οποίου τα βήματα ακολουθούν οι μαθητές, θεωρεί τον εαυτό του πρωτίστως αφηγητή ιστοριών. Κατά τη διάρκεια του επικού του ταξιδιού αναζητά όλες εκείνες τις μεγάλες ιστορίες της σύγχρονης εποχής -από τη μαζική μετανάστευση, στην πολιτισμική επιβίωση- περπατώντας δίπλα στους ανθρώπους που κατοικούν σε αυτά τα μέρη και παρατηρώντας. Αναζητά, επίσης, και αφηγείται όλες εκείνες τις αθόρυβες, κρυμμένες ιστορίες τους που περιγράφουν αλλά και συνθέτουν την κουλτούρα τους και που σπάνια θα αποτελέσουν ειδήσεις.

Οι ιστορίες αποτελούν για κάθε πολιτισμό το παλαιότερο μέσο ψυχαγωγίας, εκπαίδευσης, διαφύλαξης πολιτιστικής κληρονομιάς και

διαμόρφωσης ηθικών αξιών. Στην εκπαίδευση, η αφήγηση ιστοριών αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο που συμβάλλει στη γνωστική ανάπτυξη των παιδιών, καθώς τους δίνει την ευκαιρία να αναλύσουν και να εξηγήσουν (Bruner, 1990), να ερμηνεύσουν (Gudmundsdottir, 1995), να οργανώσουν και να ενισχύσουν τη μνήμη τους (Schank, 1999) και να διερευνήσουν αξιοποιώντας διαφορετικές οπτικές (McEwan & Egan, 1995). Ωστόσο, η ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας τα τελευταία χρόνια έχει συμβάλλει στη δημιουργία νέων τρόπων με τους οποίους μια ιστορία μπορεί να δημιουργηθεί και να παρουσιαστεί.

Η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί το συνδυασμό της παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με πολυμέσα και εργαλεία τηλεπικοινωνίας (Lathem, 2005). Συνιστά μια μορφή τέχνης, συνδυάζοντας διαφορετικά είδη πολυμέσων, όπως εικόνες, κείμενο, βίντεο, ηχογραφημένη αφήγηση και μουσική για τη δημιουργία μιας ιστορίας (Robin & McNeil, 2012). Οι ψηφιακές ιστορίες μπορούν να αποθηκευτούν ή να δημοσιευτούν στο διαδίκτυο, επιτρέποντας τη συζήτηση και το σχολιασμό και ενισχύοντας την εκπαιδευτική τους αξία και το χρόνο ζωής τους (Lathem, 2005). Ωστόσο, αν και πολλές φορές δίνεται έμφαση στο ψηφιακό μέσο, για να είναι μια ψηφιακή ιστορία αποτελεσματική και επιτυχημένη, είναι αναγκαία η επιλογή ενός ουσιαστικού θέματος αλλά και η αφιέρωση περισσότερου χρόνου στη δημιουργία της ιστορίας (Robin, 2007).

Στην εκπαίδευση, η ψηφιακή αφήγηση έχει τη δυνατότητα να διευκολύνει τη διδασκαλία και τη μάθηση σε όλες τις βαθμίδες, από το νηπιαγωγείο έως το πανεπιστήμιο. Σύμφωνα με το Robin (2006), εκπαιδευτικοί όλων των βαθμίδων και των περισσότερων αντικειμένων μπορούν να αξιοποιήσουν την ψηφιακή αφήγηση με πολλούς τρόπους ώστε να ενισχύσουν τη μάθηση των μαθητών, ενθαρρύνοντάς τους να οργανώσουν και να εκφράσουν τις σκέψεις και τις γνώσεις τους με ένα προσωπικό και ουσιαστικό τρόπο.

Οι ψηφιακές ιστορίες μπορούν να δημιουργηθούν από τους εκπαιδευτικούς ή από τα παιδιά. Στην πρώτη περίπτωση, ως διδακτικό εργαλείο, δίνουν τη δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς να παρουσιάσουν ένα αντικείμενο ή μια νέα ιδέα με τρόπο ελκυστικό (Robin 2008), ενώ παράλληλα διευκολύνεται η αλληλεπίδραση των μαθητών και η καλύτερη κατανόηση του περιεχομένου (Burmark 2004). Ωστόσο, τα εκπαιδευτικά οφέλη της ψηφιακής αφήγησης μεγιστοποιούνται, όταν οι ιστορίες δημιουργούνται από τα παιδιά. Αυτές οι ιστορίες μπορούν να αφορούν προσωπικές τους εμπειρίες, ιστορικά γεγονότα ή να αποτελούν ιστορίες που παρέχουν πληροφορίες ή/και καθοδηγούν.

Όταν οι μαθητές δημιουργούν τις δικές τους ψηφιακές ιστορίες, έχουν την ευκαιρία να εκφράσουν τις σκέψεις, τις ιδέες και τις απόψεις τους και να τις μοιραστούν με ένα ευρύτερο κοινό (Gakhar & Thompson, 2007). Επιπλέον, οι μαθητές ανακαλύπτουν ένα νέο μέσο έκφρασης, αποκτούν αυτοπεποίθηση και δομή στα γραπτά τους (Banaszewski, 2005). Ο Robin (2006) υποστηρίζει πως η ψηφιακή αφήγηση συμβάλλει στην απόκτηση δεξιοτήτων που αφορούν στην αξιοποίηση της τεχνολογίας, τις διαπροσωπικές σχέσεις, την έρευνα, τη γραφή, την οργάνωση, την παρουσίαση, την επίλυση προβλημάτων και την αξιολόγηση. Παράλληλα, εκτός από τις παραπάνω, η χρήση της ψηφιακής αφήγησης ενισχύει την ανάπτυξη των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα, όπως την κριτική σκέψη, την επίλυση προβλημάτων και τη λήψη αποφάσεων, τη συνεργασία, τη δημιουργικότητα, την καινοτομία και την ανάπτυξη του ψηφιακού γραμματισμού (Microsoft 2010).

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Στόχος της παρούσας εργασίας είναι η διερεύνηση του βαθμού κατά τον οποίο το υλικό της πλατφόρμας και οι προτεινόμενες δραστηριότητες συνέβαλλαν α) στο να κατανοήσουν τα παιδιά την έννοια της κουλτούρας, και β) στο να αποτυπώσουν τις ιδέες τους δημιουργώντας μια ψηφιακή ιστορία.

Το πρόγραμμα υλοποιήθηκε σε νηπιαγωγείο αγροτική περιοχής όπου φοιτούν 1 νήπιο και 8 προνήπια. Στην παρούσα εργασία θα περιγραφούν τα τέσσερα από τα έξι βήματα του προγράμματος (2-5) και θα αξιολογηθεί η αποτελεσματικότητά του σε σχέση με τους προαναφερθέντες στόχους και όχι συνολικά. Ως ερευνητικό εργαλείο χρησιμοποιήθηκε η συμμετοχική παρατήρηση.

Δραστηριότητες

1η Δραστηριότητα: Δημιουργούμε χάρτες της γειτονιάς μας. Οι μαθητές αναπαράστησαν γραφικά την περιοχή τους και μοιράστηκαν σχετικές ιστορίες.

Η δημιουργία χαρτών για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας αποτελεί μια πρόκληση καθώς πολλά από αυτά δεν γνωρίζουν τι αναπαριστά ένας χάρτης. Για το λόγο αυτό αρχικά τα παιδιά παρατήρησαν γεωφυσικούς και πολιτικούς χάρτες μέσα στην τάξη. Στη συνέχεια αξιοποιήθηκε το λογισμικό Google Earth με το οποίο εντοπίστηκε το χωριό αλλά και το κτίριο του νηπιαγωγείου. Αφού τα παιδιά κατανόησαν την έννοια της γραφικής αποτύπωσης ενός τόπου, ζωγράρισαν ατομικά τους δικούς τους χάρτες (σχήμα 2) αλλά και ομαδικά, το χάρτη της γειτονιάς τους (σχήμα 3). Στόχος δεν ήταν η πιστή αναπαράσταση, αλλά η αποτύπωση της γειτονιάς, του νηπιαγωγείου ή του χωριού, μέσα από την οπτική των παιδιών.



Σχήμα 2: Ενδεικτικοί ατομικοί χάρτες των παιδιών

Όπως φαίνεται στο σχήμα 3, αφού τα παιδιά δημιούργησαν το χάρτη της γειτονιάς, αφηγήθηκαν προσωπικές τους ιστορίες που σχετίζονται με τα μέρη που απεικονίζονται στο χάρτη. Οι ιστορίες καταγράφηκαν σε χαρτάκια σημειώσεων και τοποθετήθηκαν στα σχετικά σημεία.



Σχήμα 3: Ομαδικός χάρτης

2^η Δραστηριότητα: Περπατώντας στη γειτονιά μας. Οι μαθητές περπάτησαν στη γειτονιά τους, παρατήρησαν προσεκτικά ό,τι τους περιβάλλει, φωτογράφησαν και μοιράστηκαν το υλικό με τις άλλες ομάδες.

Στη δραστηριότητα αυτή στόχος ήταν η εξοικείωση των παιδιών στο να εντοπίζουν πράγματα στον περίγυρό τους που παρουσιάζουν κάποιο ενδιαφέρον, τα οποία όμως συχνά περνούν απαρατήρητα. Ο περίπατός πραγματοποιήθηκε στην αυλή του νηπιαγωγείου και τα παιδιά είχαν στη διάθεσή τους τρεις φωτογραφικές μηχανές. Οι φωτογραφίες (σχήμα 4) που τράβηξαν πραγματικά αποδεικνύουν πως τα παιδιά απέκτησαν μια νέα οπτική και παρατήρησαν στη φύση λεπτομέρειες που τα εντυπωσίασαν.



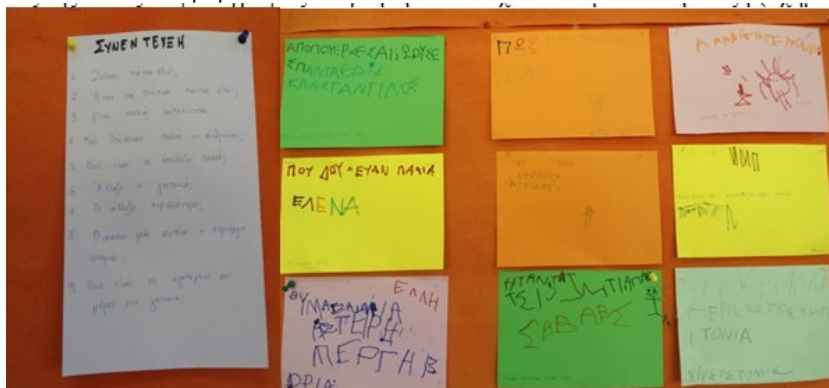
Σχήμα 4: Ενδεικτικές φωτογραφίες των παιδιών

Κάποιες από τις σκέψεις των παιδιών ήταν οι εξής: «η πεταλούδα είναι πολύ όμορφη αλλά δε θα την είχα δει αν δεν κοιτούσα προσεκτικά», «το σκαθάρι μοιάζει με το έδαφος, θα μπορούσα να το είχα πατήσει», «αν δεν κοιτούσα προσεκτικά όταν πήγα να σηκώσω τη μπάλα, δε θα είχα δει το μικρό έντομο πάνω της», «υπάρχουν πολλά αγριολούλουδα στην αυλή μας, όμως μόνο μια παπαρούνα», «υπάρχουν πολλά δέντρα στην αυλή μας, αλλά είναι όλα πράσινα. Μόνο ένα δέντρο στην πιο μακρινή γωνία έχει ροζ λουλούδια και μυρίζει ωραία, όμως ποτέ δεν το είχα παρατηρήσει».

Ο περίπατος αυτός έδωσε στα παιδιά τη δυνατότητα να κοιτάξουν προσεκτικά τη φύση και όπως ανέφερε ένα παιδί «να δουν όλα αυτά τα όμορφα πράγματα που ποτέ δεν είχαν παρατηρήσει στο παρελθόν».

3^η Δραστηριότητα: Ακούγοντας ιστορίες μελών της τοπικής κοινότητας. Οι μαθητές πήραν συνέντευξη από έναν ενήλικα ώστε να μάθουν για τις εμπειρίες και τις αναμνήσεις του από την περιοχή τους.

Καλεσμένη στο νηπιαγωγείο ήταν η γιαγιά ενός νηπίου. Για τις ανάγκες της συνέντευξης, τα παιδιά είχαν ετοιμάσει και καταγράψει όλες τους τις ερωτήσεις (σχήμα 5), οι οποίες αφορούσαν κυρίως στις αλλαγές που συνέβησαν στο χωριό από τότε που αυτή ήταν παιδί.



Σχήμα 5: Οι ερωτήσεις της συνέντευξης

Κατά τη διάρκεια της συνέντευξης χρησιμοποιήθηκε ψηφιακός καταγραφέας ήχου. Η αφήγηση της γιαγιάς του νηπίου, οι απαντήσεις της, καθώς και το υλικό που έδειξε στα παιδιά, αποτέλεσαν αφορμή για μια μεγαλύτερη έρευνα. Έτσι, στη συνέχεια πραγματοποιήθηκε επίσκεψη στην έκθεση φωτογραφιών για την ιστορία του τόπου που στεγάζεται σε αίθουσα της εκκλησίας του χωριού. Τα παιδιά είχαν τη δυνατότητα να δουν σπάνιο φωτογραφικό υλικό και μέσα από αυτό να ανακαλύψουν όλες τις αλλαγές που συνέβησαν σχετικά με τα επαγγέλματα, τα κτίρια (τα σπίτια, την εκκλησία και το σχολείο) αλλά και τον τρόπο ζωής των κατοίκων της περιοχής.



Σχήμα 6: Ενδεικτικές φωτογραφίες

4^η Δραστηριότητα: Αποτυπώνοντας την καθημερινότητα. Οι μαθητές παρατήρησαν προσεκτικά ένα γνωστό τους μέρος ή κάτι που οι άνθρωποι της κοινότητάς τους κάνουν ως μέρος της καθημερινότητάς τους. Στη συνέχεια κλήθηκαν να δημιουργήσουν ένα σύντομο βίντεο, μια παρουσίαση, έναν εικονογραφημένο οδηγό ή απλά περιγράψουν και το μοιράζονται με τους άλλους συμμετέχοντες.

Το τέταρτο βήμα εστιάζει στην αναγνώριση και αποτύπωση των στοιχείων εκείνων της καθημερινότητας τα οποία συνήθως περνούν απαρατήρητα σε αυτούς που τη βιώνουν, ωστόσο θα παρουσίαζαν ενδιαφέρον σε κάποιους άλλους ανθρώπους. Επιχειρείται δηλαδή η προσέγγιση της έννοιας της κουλτούρας και σε αυτό επικεντρώνεται το υλικό της πλατφόρμας.

Τα παιδιά αρχικά ήρθαν σε επαφή με ένα σχετικό κείμενο του Ραυλ και στη συνέχεια παρακολούθησαν βίντεο που περιγράφουν στιγμιότυπα ζωής ανθρώπων που ζουν σε διαφορετικές κοινωνίες και κουλτούρες. Μέσα από την προσεκτική παρατήρηση και συζήτηση αναγνώρισαν εκείνα τα στοιχεία

που διαφοροποιούν τη δική τους ζωή από αυτή που περιγράφεται στα σύντομα βίντεο. Κατέληξαν πως αυτά είναι κυρίως η γλώσσα, το φαγητό, η μουσική, τα ήθη και τα έθιμα. Στη συνέχεια, αποφάσισαν να δημιουργήσουν ένα βίντεο στο οποίο θα περιγράφεται η κουλτούρα τους. Προκειμένου να συλλεχθεί το υλικό, ζητήθηκε από τους γονείς να διευκολύνουν τα παιδιά στο να φωτογραφίσουν ή/και να βιντεοσκοπήσουν αυτά που θεωρούν πως αντιπροσωπεύουν την κουλτούρα τους.

Η συγκέντρωση του υλικού διήρκεσε περίπου δυο εβδομάδες. Ο ενθουσιασμός των παιδιών ήταν πολύ μεγάλος, όπως επίσης και των γονέων, οι οποίοι για πρώτη φορά έδειξαν τόσο ενδιαφέρον για εμπλοκή στις δραστηριότητες του νηπιαγωγείου. Οι φωτογραφίες και τα βίντεο που συλλέχθηκαν ήταν πολλά και η επιλογή αυτών που τελικά θα αξιοποιούνταν ήταν δύσκολη. Έτσι, στη ολομέλεια, κατηγοριοποιήθηκε το υλικό και στη συνέχεια δημιουργήθηκε ένας πίνακας διάταξης (storyboard), ο οποίος αποτέλεσε τη γραφική αναπαράσταση όλων εκείνων των στοιχείων που θα χρησιμοποιούνταν στην ψηφιακή ιστορία. Επιλέχθηκαν οι καταλληλότερες εικόνες (σχήμα 7) και βίντεο και αποφασίστηκε να πλαισιωθούν από αφηγήσεις των παιδιών. Για τις ηχογραφήσεις αξιοποιήθηκε το λογισμικό Audacity.

Όλα τα αρχεία εικόνας και βίντεο τοποθετήθηκαν σε φάκελο στην επιφάνεια εργασίας και μετονομάστηκαν. Ως νέα ονόματα δόθηκαν αριθμοί, ανάλογα με τη σειρά εμφάνισής τους στο βίντεο, όπως αποφασίστηκε κατά τη φάση δημιουργίας του πίνακα διάταξης. Αντίστοιχα, σε άλλο φάκελο, τοποθετήθηκαν τα αρχεία ήχου τα οποία και ονομάστηκαν σε συνάρτηση με την εικόνα που αντιστοιχούσαν. Στη συνέχεια, η νηπιαγωγός εισήγαγε όλα τα αρχεία στο πρόγραμμα Windows Movie Maker και τα παιδιά, σε ομάδες των δυο ατόμων και με τη βοήθειά της, ανέλαβαν να τα σύρουν στη χρονογραμμή του προγράμματος (timeline). Αφού δημιουργήθηκε το βίντεο, δημοσιεύτηκε στην πλατφόρμα.



Σχήμα 7: Μέρος των φωτογραφιών που χρησιμοποιήθηκαν στην ψηφιακή ιστορία.

ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Για την αξιολόγηση του προγράμματος αξιοποιήθηκαν οι καταγραφές της νηπιαγωγού/ερευνήτριας, η ηχογράφηση της συνέντευξης, οι χάρτες των παιδιών και το υλικό που συγκέντρωσαν, αλλά και η διαδικασία δημιουργίας της ψηφιακής ιστορίας.

Με βάση τα παραπάνω, είναι φανερό πως τα παιδιά σταδιακά απέκτησαν α) την ικανότητα της προσεκτικής παρατήρησης, όπως φαίνεται από τους χάρτες που δημιούργησαν αλλά και τις φωτογραφίες και βίντεο που συγκέντρωσαν, β) την ικανότητα της προσεκτικής ακρόασης, όπως έγινε φανερό από τη στάση τους κατά τη διάρκεια της συνέντευξης, και γ) την περιέργεια για ό,τι τα περιβάλλει σε στενά και ευρύτερα πλαίσια, η οποία ήταν εμφανής κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων, της μελέτης του υλικού της πλατφόρμας και της αλληλεπίδρασης με τα παιδιά των άλλων νηπιαγωγείων της ομάδας. Κατανόησαν την έννοια της κουλτούρας και όλων εκείνων των χαρακτηριστικών που την συνθέτουν, εστιάζοντας στα στοιχεία που τα διαφοροποιούν από τους άλλους ανθρώπους, χωρίς όμως να τα χωρίζουν. Τοποθέτησαν δηλαδή τους εαυτούς τους και τη ζωή τους σε ευρύτερα γεωγραφικά και ιστορικά πλαίσια, αναγνωρίζοντας τη διαφορετικότητα και την ποικιλομορφία ως στοιχεία σύνδεσης και ενότητας των ανθρώπων και όχι διαχωρισμού.

Παράλληλα, η επαφή με τα επιλεγμένα βίντεο του Paul Salorek, τα οποία αποτελούν μέρος του υλικού της πλατφόρμας, έδωσε στα παιδιά τη δυνατότητα να αναγνωρίσουν την ψηφιακή αφήγηση ως ένα μέσο για να αποκτήσουν φωνή. Έχοντας δηλαδή ως πρότυπο τον Paul, θέλησαν να γίνουν «μικροί δημοσιογράφοι» και μέσω του δικού τους ψηφιακού υλικού να εκφράσουν τις γνώσεις, τις ιδέες και τις απόψεις τους σε ένα ευρύτερο κοινό. Κατά τη διάρκεια υλοποίησης των δραστηριοτήτων, σταδιακά απέκτησαν τις απαραίτητες δεξιότητες ώστε να δημιουργήσουν τη δική τους ψηφιακή ιστορία, συλλέγοντας και επιλέγοντας το κατάλληλο υλικό, οργανώνοντάς το και αξιοποιώντας το με τον καλύτερο τρόπο. Έτσι, το βίντεο που δημιούργησαν παρουσιάζει πολλά από τα χαρακτηριστικά που συνθέτουν μια πετυχημένη ψηφιακή ιστορία (Lambert, 2007): α) σαφές μήνυμα το οποίο ήθελαν να επικοινωνήσουν, β) περιεχόμενο το οποίο έχει συναισθηματική αξία για τα παιδιά, γ) προσωπικές αφηγήσεις οι οποίες κάνουν την ιστορία πιο ενδιαφέρουσα, δ) κατάλληλη μουσική η οποία ενισχύει το μήνυμα που θέλουν τα παιδιά να μεταφέρουν, και ε) ισορροπία στη χρήση εικόνων και ήχων.

Παράλληλα, τα παιδιά συνεργάστηκαν αποτελεσματικά στις περισσότερες δραστηριότητες (δημιουργία ομαδικού χάρτη, ερωτήσεων συνέντευξης και ψηφιακής ιστορίας) και απέκτησαν ισχυρά κίνητρα τα οποία κινητοποίησαν ακόμα και τους πιο αδύναμους μαθητές. Εργάστηκαν με δημιουργικό τρόπο, ενώ ταυτόχρονα οργάνωσαν με προσοχή κάθε τους βήμα.

Όσο αφορά στη χρήση της τεχνολογίας, αν και τα παιδιά ήταν ήδη εξοικειωμένα με την ψηφιακή αφήγηση και τα λογισμικά, η βοήθεια της νηπιαγωγού κρίθηκε απαραίτητη κυρίως στο τελικό στάδιο της δημιουργίας του βίντεο.

Συμπερασματικά, η συμμετοχή των παιδιών στην ψηφιακή κοινότητα του προγράμματος τους έδωσε τη δυνατότητα να μοιραστούν τις ιδέες τους και να αλληλεπιδράσουν με μαθητές σχολείων όλου του πλανήτη. Ως μέλη μιας παγκόσμιας μαθητικής κοινότητας και με εφалτήριο την τεχνολογία, απέκτησαν κίνητρα ώστε να ακούσουν ιστορίες, να αφηγηθούν τις δικές τους, να

διερευνήσουν την καθημερινότητά τους, αλλά και να κατανοήσουν τις κουλτούρες των άλλων ανθρώπων.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Banaszewski, T. (2005). *Digital storytelling: Supporting digital literacy in grades 4-12*. Unpublished masters thesis, Georgia Institute of Technology.

Bruner, J. (1990). *Acts of meaning*. Cambridge: Harvard University Press.

Burmark, L. (2004). Visual presentations that prompt, flash & transform. *Media and Methods*, 40(6), pp. 4-5.

Gakhar, S. & Thompson, A. (2007). Digital storytelling: engaging, communicating, and collaborating. In Carlsen, R., McFerrin, K., Price, J., Weber, R. & Willis, D. (Eds.) *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2007*, pp.607-612, Chesapeake, VA: AACE.

Gudmundsdottir, S. (1995). The narrative nature of pedagogical content knowledge. In H. McEwan & K. Egan (Eds.) *Narrative in Teaching, Learning, and Research*. NY: Teachers College Press.

Lambert, J. (2007). *Digital Storytelling Cookbook*. Digital Dinner Press. Accessed February 20th 2016. Retrieved from <http://redcrossyouth.org/wp-content/uploads/2012/03/cds-cookbook.pdf>

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 and D. A. Willis (Eds.) *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2005*, pp. 2286-2291, Chesapeake, VA: AACE.

McEwan, H. & K. Egan (Eds.). (1995). *Narrative in teaching, learning, and research*. New York: Teacher's College Press.

Microsoft (2010). *Tell a story, become a lifelong learner*. Accessed February 20th 2016. Retrieved from <http://www.learning-v.jp/dst/images/microsoft.pdf>

Out of Eden Learn <http://learn.outofedenwalk.com/>

Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. In C. Crawford, R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber, and D. A. Willis (eds) *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006*, pp. 709-716, Chesapeake, VA: AACE.

Robin, B. R. (2007). The convergence of digital storytelling and popular culture in graduate education. In R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber, and D. A. Willis (eds) *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2007*, pp. 643-650, Chesapeake, VA: AACE.

Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), pp. 220-228.

Robin, B. R., & McNeil, S. G. (2012). What Educators Should Know about Teaching Digital Storytelling, *Digital Education Review*, 22, pp.37-51.

Schank, R.C. (1999). *Dynamic memory revisited*. Cambridge: Cambridge University Press.

Tishman, S. (2014, July 21). *Slow looking and complexity*. Accessed February 20th 2016. Retrieved from <http://walktolearn.outofedenwalk.com/2014/07/21/slow-looking-and-complexity/>