

**«Από το χαρτί στην οθόνη του υπολογιστή»: Δημιουργώντας μια ψηφιακή ιστορία με απλά εργαλεία**

**Μαρία Μπαρούτα, Δημήτριος Τσιαγκλής, Νικόλαος Αγγελής**

*Εκπαιδευτικός ΠΕ 70 – Δασκάλων/ Μ. Ed. - Σχολική Ψυχολογία, Δημοτικό Σχολείο Βαθέος Σάμου  
mabarouta@sch.gr*

**Περίληψη**

Στόχος της παρούσας εργασίας είναι να παρουσιάσει ένα διδακτικό σενάριο με αποτέλεσμα τη δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας μέσω της ψηφιακής πλατφόρμας Bookemon από τους μαθητές της Γ' τάξης του Δημοτικού Σχολείου Βαθέος Σάμου κατά το σχολικό έτος 2014 – 2015, στις διδακτικές ώρες της Ευέλικτης Ζώνης. Προκειμένου να γίνει κατανοητή η διαδικασία που ακολουθήθηκε στην τάξη, περιγράφονται αναλυτικά οι στόχοι που τέθηκαν, το θεωρητικό πλαίσιο σχετικά με τη διδακτική μεθοδολογία, τις θεωρίες μάθησης και τις παιδαγωγικές μεθόδους στις οποίες στηρίχτηκε η διαδικασία δημιουργίας της ιστορίας και της μετατροπής της σε ψηφιακό βιβλίο. Επιπλέον, δίνεται έμφαση στον τρόπο αξιοποίησης των ΤΠΕ, μέσα στη σχολική τάξη οι οποίες κεντρίζουν το ενδιαφέρον των μαθητών και καλλιεργούν όχι μόνο την ενασχόλησή τους με ψηφιακά εργαλεία, αλλά και με την παραγωγή γραπτού λόγου προκειμένου να δημιουργήσουν αρχικά μια ιστορία βήμα – βήμα στο χαρτί και στη συνέχεια να τη δουν σε ψηφιακή μορφή.

**Λέξεις – κλειδιά:** γραπτός λόγος, ψηφιακή αφήγηση, δημιουργικότητα

**Εισαγωγή**

Η ραγδαία ανάπτυξη των Τεχνολογιών Πληροφορίας κι Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στη σημερινή εποχή έχει αλλάξει σε μεγάλο βαθμό τις απαιτήσεις αλλά και τις ανάγκες της σύγχρονης καθημερινότητας (Μελιάδου, Ε., Νάκου, Α., Γκούσκος, Δ. & Μεϊμάρης, Μ., 2011). Πιο συγκεκριμένα, στο χώρο της εκπαίδευσης οι ΤΠΕ προσφέρουν μια μεγάλη ποικιλία πολυμεσικών εργαλείων, τα οποία έχουν σκοπό να καταστήσουν τη μάθηση ένα δημιουργικό κι ενδιαφέρον ταξίδι για μαθητές αλλά και εκπαιδευτικούς (Karakoyum & Kuzu, 2013). Το διδακτικό σενάριο που θα παρουσιαστεί στη συνέχεια έχει σκοπό να αναδείξει την αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης (digital storytelling) για την προώθηση του γραπτού λόγου μέσα από δημιουργικές δραστηριότητες (Frazel, 2010), οι οποίες αφενός εισάγουν τους μαθητές στη χρήση των Νέων Τεχνολογιών και αφετέρου συνδυάζουν όλες τις δεξιότητες που θα αποκτήσουν οι μαθητές κατά τη δημιουργία μιας ιστορίας σε ένα καινούριο και ενδιαφέρον περιβάλλον μέσα στη σχολική τάξη. Επιπλέον, ενισχύεται και ο προφορικός λόγος των μαθητών, αφού η ψηφιακή αφήγηση βασίζεται στην αρχαία τέχνη της αφήγησης, η οποία διαδραματίζει ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο στην εκπαίδευση καθώς ενισχύει γλωσσικές, διανοητικές και ψυχοπνευματικές δεξιότητες και παράλληλα αποτελεί πηγή ψυχαγωγίας, σημαντική μορφή επικοινωνίας και διδασκαλίας (Miller, 2013). Μέσω της δημιουργίας μιας ψηφιακής ιστορίας, οι μαθητές γίνονται συγγραφείς και εκδότες της ιστορίας τους με τη μορφή ψηφιακού βιβλίου και έρχονται σε επαφή με τη χρήση ψηφιακού λογισμικού. Το παρόν διδακτικό σενάριο υλοποιήθηκε στα πλαίσια του προγράμματος φιλιαναγνωσίας «Ταξιδεύοντας μ' ένα βιβλίο» κατά το οποίο οι

ίδιοι οι μαθητές εξέφρασαν την επιθυμία να δημιουργήσουν το δικό τους βιβλίο, που θα περιλαμβάνει τη δική τους εικονογραφημένη ιστορία, γεμάτη φαντασία και συναισθήματα. Τέλος, όλες οι δραστηριότητες του παρόντος διδακτικού σεναρίου εστιάζουν στην ενσυνείδητη χρήση της γλώσσας μέσα από μια παιγνιώδη διαδικασία, που περιλαμβάνει ποικίλες μεθόδους και μέσα, και προωθεί την αλλαγή του παραδοσιακού διδακτικού μοντέλου με τη χρήση σύγχρονων διδακτικών προσεγγίσεων, οι οποίες αναδεικνύουν ένα μαθητοκεντρικό μοντέλο διερευνητικής μάθησης και αναζήτησης γνώσης (Βλάχου & Διακογεωργίου, 2014).

## **Η Ψηφιακή Αφήγηση (Digital Storytelling) και το διαδικτυακό λογισμικό Bookemon**

### Ψηφιακή Αφήγηση

Οι εξελίξεις της ψηφιακής εποχής έχουν ήδη ξεκινήσει να αλλάζουν τα μέχρι σήμερα εκπαιδευτικά δεδομένα, προσφέροντας ενδιαφέρουσες και καινοτόμες διδακτικές τεχνικές. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η Ψηφιακή Αφήγηση (Digital Storytelling), η οποία συνδυάζει την παραδοσιακή αφήγηση με πολυμεσικά εργαλεία δημιουργώντας μια πιο σύγχρονη και μοντέρνα έκφραση της τέχνης της αφήγησης, η οποία χρησιμοποιείται μέχρι σήμερα για την απόκτηση γνώσεων, ηθικής και αξιών (Center of Digital Storytelling, 2011). Βασική επιδίωξη είναι να μάθουν οι μαθητές να χρησιμοποιούν την ψηφιακή αφήγηση ως τρόπο επικοινωνίας και έκφρασης των συναισθημάτων και των γνώσεών τους σε ένα ουσιαστικό εκπαιδευτικό πλαίσιο (Bran, 2010). Πρόκειται για μια ενεργητική διαδικασία, η οποία διαμορφώνει ένα δημιουργικό περιβάλλον μάθησης κι επικοινωνίας κι ένα πλαίσιο ενθάρρυνσης για εκπαιδευτές κι εκπαιδευόμενους. Τα εργαλεία, τα οποία επιτρέπουν την υλοποίηση ψηφιακών ιστοριών είναι τα συστήματα ψηφιακής αφήγησης (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010). Τα περισσότερα υπάρχουν στο διαδίκτυο δωρεάν και με την κατάλληλη καθοδήγηση από τον εκπαιδευτικό μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν οι μαθητές χωρίς ιδιαίτερη δυσκολία.

### Το διαδικτυακό λογισμικό Bookemon

Το Bookemon (<http://www.bookemon.com/>) είναι ένα ελεύθερο, δημιουργικό διαδικτυακό λογισμικό για παιδιά κάτω των δεκατριών, στο οποίο μπορούν να γράψουν, να επεξηγήσουν, να εμπλουτίσουν με εικόνες τις ιστορίες τους και να τις τυπώσουν σαν πραγματικά βιβλία με σκληρό εξώφυλλο με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού. Παρ' όλο που δεν υποστηρίζει την ελληνική γλώσσα, δίνει τη δυνατότητα μετατροπής μιας ιστορίας, η οποία έχει τη μορφή αρχείου word, pdf και power point. Το Bookemon στηρίχτηκε στη φιλοσοφία ότι κάθε παιδί μπορεί να γίνει συγγραφέας με τα κατάλληλα εργαλεία και την κατάλληλη υποστήριξη. Σκοπός είναι να ενισχύσει τα κίνητρα συμμετοχής και προσωπικής έκφρασης των μαθητών.

## **Θεωρητικό Πλαίσιο και Διδακτική Μεθοδολογία**

### Θεωρητικό πλαίσιο

Οι δραστηριότητες του παρόντος διδακτικού σεναρίου βασίζονται στις αρχές του εποικοδομητισμού και στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης του Vigotsky. Σύμφωνα με τις αρχές του εποικοδομητισμού, οι μαθητές βρίσκονται στο επίκεντρο της

μαθησιακής διαδικασίας. Υπερασπίζονται, τεκμηριώνουν κι επικοινωνούν τις ιδέες τους στην τάξη. Αισθάνονται περήφανοι για όσα δημιουργούν και ενισχύεται η αυτοπεποίθησή τους καθώς συμμετέχουν, με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού, στη διαμόρφωση των στόχων που τίθενται κατά την υλοποίηση των απαιτούμενων δραστηριοτήτων (Τζελέπη & Κοτίνη, 2013). Αξιοποιείται η υπάρχουσα γνώση των μαθητών και απαιτούνται σωστή οργάνωση και σχεδιασμός των δραστηριοτήτων έτσι ώστε να εμπλέξουν τους μαθητές στην εκπαιδευτική διαδικασία, την απόκτηση γνώσης και την προσωπική δημιουργία. Σε συνδυασμό με το θεωρητικό πλαίσιο του εποικοδομητισμού προτείνονται και οι κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες του Vygotsky, οι οποίες δίνουν μεγάλη σημασία στο κοινωνικοπολιτισμικό μαθησιακό περιβάλλον, με έμφαση στη συμμετοχή των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία, στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας, της κριτικής σκέψης και θετικής στάσης για το σχολείο. Επιπλέον, το παρόν διδακτικό σενάριο στηρίζεται στην αλληλεπίδραση των μαθητών με σκοπό να εκφραστούν ελεύθερα, να ανταλλάξουν και να αντιπαραθέσουν τις ιδέες τους, να εντοπίσουν και να επιλύσουν προβλήματα. Με αυτό τον τρόπο θα μάθουν να αναζητούν απαντήσεις δουλεύοντας ομαδοσυνεργατικά σε ένα υποστηρικτικό πλαίσιο, το οποίο τους προσφέρει εμπειρίες και γνώσεις που έχουν νόημα γι' αυτούς (Χατζηδήμου, 2007). Συνεπώς, η μάθηση πραγματοποιείται ανάμεσα στο τι μπορεί να κάνει ο κάθε μαθητής μόνος του και στο τι μπορεί να κάνει με καθοδήγηση, η οποία σταδιακά θα μειώνεται.

#### Διδακτική Μεθοδολογία

Για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων του συγκεκριμένου σεναρίου από τους μαθητές, οι οποίες θα οδηγήσουν στη δημιουργία ενός ψηφιακού βιβλίου και στην εξοικείωσή τους με την τέχνη της ψηφιακής αφήγησης, θα χρησιμοποιηθούν ποικίλες διδακτικές προσεγγίσεις και τεχνικές. Η βασική παράμετρος που θα ληφθεί υπόψη είναι οι ανάγκες και οι ιδιαιτερότητες της τάξης. Επίσης, θα ενθαρρύνουν την ελεύθερη και ισότιμη συμμετοχή των μαθητών, την ατομική ιδιαιτερότητα, την ατομική και ομαδική έκφραση και τη συνεργασία μεταξύ τους. Οι διδακτικές μέθοδοι έχουν ως ακολούθως:

Ομαδοσυνεργατική μέθοδος: Οι μαθητές εργάστηκαν από κοινού πάνω σε ένα συγκεκριμένο θέμα, βελτιώνοντας τις γλωσσικές τους δεξιότητες και εκφράζοντας τις ιδέες τους καθώς θα έπρεπε να συνεργαστούν για το τελικό αποτέλεσμα. Με αυτόν τον τρόπο καλλιεργήθηκε η ενσυναίσθηση, καθώς ο κάθε μαθητής είδε πώς αντιλαμβάνονται οι συμμαθητές του διάφορες καταστάσεις.

Μέθοδος project: Οι στόχοι σχετικά με το τελικό προϊόν διαμορφώθηκαν από όλους όσους συμμετέχουν και όλα τα μέλη των ομάδων είχαν την ελευθερία να προτείνουν ένα θέμα και να καταθέσουν τις ιδέες τους. Επιπλέον, κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων τα μέλη των ομάδων κλήθηκαν να συζητήσουν σχετικά με την πορεία των εργασιών και την επίτευξη των αρχικών στόχων.

Διάλογος & Ιδεοθύελλα (brainstorming): Από τους μαθητές κάθε ομάδας ζητήθηκε να καταλήξουν στις ιδέες τους σχετικά με τη δημιουργία της ιστορίας μέσα από διάλογο και στη συνέχεια όλες οι ιδέες καταγράφηκαν με τη μέθοδο της ιδεοθύελλας.

Επίδειξη: Πριν τη δημιουργία της τελικής ψηφιακής ιστορίας, προηγήθηκε επίδειξη του τρόπου με τον οποίο εισάγουμε κείμενο και εικόνες σ' ένα αρχείο word και στη συνέχεια πώς το μεταφέρουμε στην ψηφιακή πλατφόρμα Bookemon από τον εκπαιδευτικό στους μαθητές. Η επίδειξη πραγματοποιήθηκε στη σχολική τάξη με τη χρήση υπολογιστή και προτζέκτορα.

### Οργάνωση της τάξης

Το διδακτικό σενάριο, το οποίο περιγράφεται παρακάτω προάγει κατά κύριο λόγο την ομαδοσυνεργατική μάθηση. Για τη διαδικασία του χωρισμού των ομάδων η εκπαιδευτικός διενέργησε κοινωνιομετρικό τεστ και φρόντισε παράλληλα ώστε η σύνθεση των ομάδων να είναι ανομοιογενής. Σε κάθε ομάδα συμμετείχαν μαθητές, που είχαν ευχέρεια στο γλωσσικό μάθημα και στην παραγωγή γραπτού κειμένου και μαθητές που αντιμετωπίζουν δυσκολίες. Συνολικά, οι ομάδες ήταν ισοδύναμες, ώστε να εξασφαλίζεται η καλύτερη δυνατή συνεργασία.

### Σκοπός και Στόχοι Διδακτικού Σεναρίου

Σκοπός του παρόντος διδακτικού σεναρίου ήταν να βελτιώσουν οι μαθητές τον γραπτό και προφορικό τους λόγο μέσα από τη δημιουργία και την έκδοση της δικής τους ιστορίας με τη μορφή βιβλίου μέσα από ένα πρωτόγνωρο γι' αυτούς ψηφιακό περιβάλλον, το οποίο θα κεντρίσει το ενδιαφέρον τους. Λαμβάνοντας υπόψη πως οι διδακτικοί στόχοι θα πρέπει να ανταποκρίνονται στη σφαιρική και ολιστική προσέγγιση του θέματος και να ικανοποιούν όλους τους τομείς ανάπτυξης του ατόμου, συνοψίζονται σε τρεις κατηγορίες, που ακολουθούν ως εξής:

#### Γνωστικοί στόχοι

Κάθε μαθητής θα έπρεπε να είναι σε θέση:

- ✓ Να εκφράσει και να καταγράψει τις ιδέες του με σκοπό τη δημιουργία του σεναρίου της ιστορίας.
- ✓ Να συνδέει τα γεγονότα της ιστορίας έτσι ώστε να παρουσιάζουν χρονική αλληλουχία.
- ✓ Να επιλέγουν τα βασικά στοιχεία που θα πρέπει να έχει μια εικόνα έτσι ώστε να παρουσιάζει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τις πληροφορίες του κειμένου.
- ✓ Να αναγνωρίζει το περιβάλλον του διαδικτυακού συστήματος Bookemon και να μπορεί να εξηγήσει τα βήματα που ακολουθούνται για τη δημιουργία της ψηφιακής ιστορίας στο συγκεκριμένο εργαλείο.

#### Συναισθηματικοί στόχοι

Κάθε μαθητής θα έπρεπε να μπορεί:

- ✓ Να ενθαρρύνει τα μέλη της υπόλοιπης ομάδας να εκφράσουν την άποψή τους.
- ✓ Να είναι πρόθυμος να συμμετέχει στις εργασίες και τις δραστηριότητες μέχρι τη δημιουργία της τελικής ιστορίας.
- ✓ Να βιώσει τη χαρά της δημιουργίας μέσα από την οπτική πλευρά του συγγραφέα.

- ✓ Να νιώσει αισθήματα αυτοπεποίθησης και αυτοεκτίμησης.
- ✓ Να αποδέχεται και ν' ακούει με προσοχή τις απόψεις και τις ιδέες των συμμαθητών του.

Ψυχοκινητικοί στόχοι

Κάθε μαθητής θα έπρεπε να είναι σε θέση:

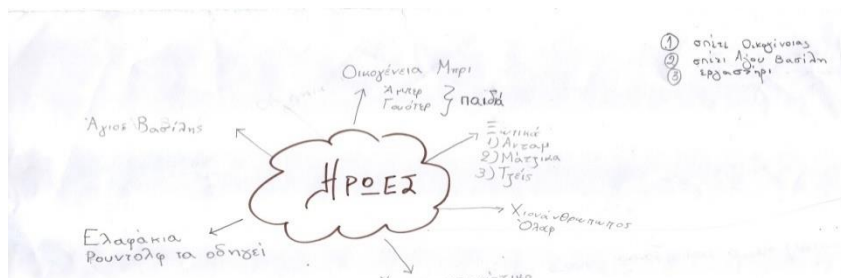
- ✓ Να συνεργάζεται αρμονικά με την υπόλοιπη ομάδα.
- ✓ Να αναλαμβάνει πρωτοβουλίες και να παρουσιάζει τις ιδέες του στην τάξη.
- ✓ Να βγάζει συμπεράσματα σχετικά με την πορεία της εργασίας και τη δημιουργία του τελικού προϊόντος.
- ✓ Να δημιουργήσει τις δικές του εικόνες.

**Στάδια υλοποίησης**

Δημιουργία Σεναρίου από τα παιδιά

Το διδακτικό σενάριο που ακολουθεί, υλοποιήθηκε σε τρία στάδια σύμφωνα με το διαδικαστικό – κειμενοκεντρικό μοντέλο παραγωγής γραπτού λόγου: το προσυγγραφικό στάδιο, το συγγραφικό στάδιο – δημιουργία ψηφιακής ιστορίας και το μετασυγγραφικό στάδιο.

Προσυγγραφικό στάδιο: Κατά το προσυγγραφικό στάδιο, οι ομάδες έπρεπε να καταλήξουν στο βασικό θέμα, τους ήρωες, τα γεγονότα και την πλοκή της ιστορίας που επρόκειτο να δημιουργήσουν. Σχετικά με το θέμα ομόφωνα οι μαθητές εξέφρασαν την επιθυμία να δημιουργήσουν μια χριστουγεννιάτικη ιστορία καθώς πλησίαζαν τα Χριστούγεννα. Στη συνέχεια, με τη μέθοδο της ιδεοθύελλας οι ομάδες των παιδιών κατέληξαν στους ήρωες και τη βασική υπόθεση της ιστορίας.



Σχήμα 1. Οι ιδέες των παιδιών όπως προέκυψαν από τη μέθοδο της ιδεοθύελλας

Συγγραφικό στάδιο: Σ' αυτό το στάδιο, η κάθε ομάδα πήρε φύλλα εργασίας, τα οποία θα έπρεπε, με την καθοδήγηση και βοήθεια του εκπαιδευτικού, να συμπληρώσει γράφοντας το κείμενο με τις πληροφορίες που ζητούνταν για το κομμάτι της ιστορίας που είχε αναλάβει και ζωγραφίζοντας τις αντίστοιχες εικόνες.

Σχήμα 2. Τα τρία φύλλα εργασίας και οι εικόνες της 1<sup>ης</sup> ομάδας

**Φύλλο εργασίας 2<sup>ης</sup> ομάδας**

Πού ζούσε ο Άγιος Βασίλης; Πού ήταν το εργαστήρι του; Ποιοι δούλευαν εκεί;

Στην άλλη άκρη του κόσμου, στον Βόρειο Πόλο ζούσε ο Άγιος Βασίλης  
 σε ένα μικρό και είχε το εργαστήρι του κάτω από τη χιόνι. Εκεί, δούλευαν  
 πολλά ζευγιά, αλλά αυτά τα Χριστούγεννα αφηρότερα είναι λίγα και είχα φέρει μόνο τρία: οι φίλοι  
 Μία, ο Βασίλης.

Να ζωγραφίσετε τα παραπάνω:

Σχήμα 3. Το φύλλο εργασίας και οι εικόνες της 2<sup>ης</sup> ομάδας

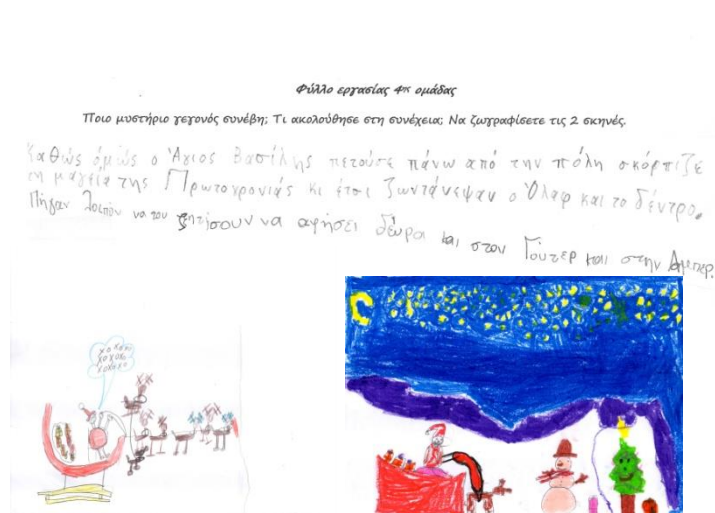
**Φύλλο εργασίας 3<sup>ης</sup> ομάδας**

Ποιοι ήρωες δημιουργήθηκαν στη συνέχεια και πώς;

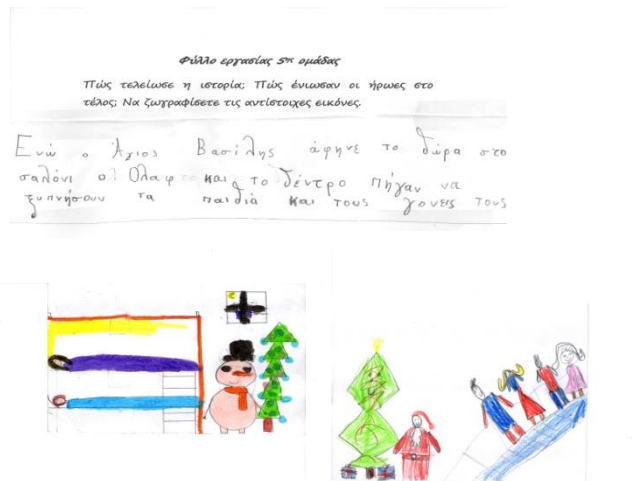
Την παραμονή της Πρωτοχρονιάς είχε χιονίσει και η Άμπερ με τον Γουόττερ φτιάξαν  
 έναν χιονάνθρωπο. Τον ονόμασαν  
 στον παράδεισο του Άγιου Βασίλη.

Να τους ζωγραφίσετε:

Σχήμα 4. Το φύλλο εργασίας και οι εικόνες της 3<sup>ης</sup> ομάδας



Σχήμα 5. Το φύλλο εργασίας και οι εικόνες της 4<sup>ης</sup> ομάδας



Σχήμα 6. Το φύλλο εργασίας και οι εικόνες της 5<sup>ης</sup> ομάδας

**Μετασυγγραφικό στάδιο:** Μετά τη συγγραφή της ιστορίας και τη δημιουργία των εικόνων, κάθε ομάδα έλεγξε το κείμενό της για ορθογραφικά λάθη και έκανε προτάσεις βελτίωσης με την προσθήκη διαλόγων σε συννεφάκια.

Στη συνέχεια, ακολούθησε επίδειξη επεξεργασίας ενός αρχείου word κι επιπλέον της λειτουργίας και χρήσης της ψηφιακής πλατφόρμας Bookemon μέσα στη σχολική τάξη με τη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή και προτζέκτορα. Στη φάση αυτή, τα παιδιά παρακολούθησαν την μετατροπή της ιστορίας τους από αρχείο word σε ψηφιακό βιβλίο. Η μεταφορά της ιστορίας σε αρχείο word έγινε από τον εκπαιδευτικό εκτός σχολικής τάξης. Ο

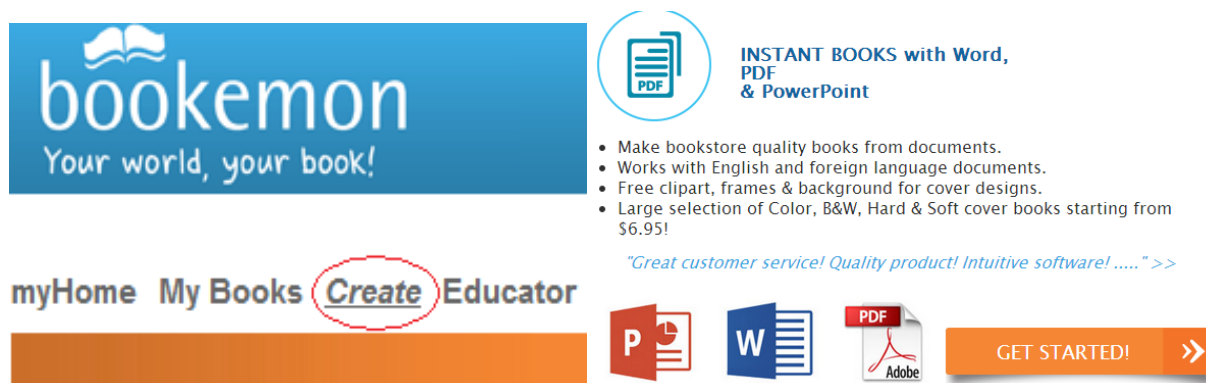


σύνδεσμος (link), μέσω του οποίου μπορεί κανείς να «επισκεφθεί» το ψηφιακό βιβλίο που δημιουργήθηκε στο τέλος του παρόντος διδακτικού σεναρίου είναι ο εξής: [http://www.bookemon.com/book\\_read\\_flip.php?book\\_id=453749&check=3b989cf73e55aa65ff953b17aa44313c](http://www.bookemon.com/book_read_flip.php?book_id=453749&check=3b989cf73e55aa65ff953b17aa44313c).

Η Δημιουργία του Ψηφιακού Βιβλίου με το διαδικτυακό λογισμικό Bookemon σε έξι εύκολα βήματα

Για τη δημιουργία του ψηφιακού βιβλίου και έχοντας το αρχείο word που επιθυμούμε, ακολουθούμε τα παρακάτω βήματα:

1. Ανοίγουμε την ιστοσελίδα του λογισμικού Bookemon ([www.bookemon.com](http://www.bookemon.com)) και δημιουργούμε λογαριασμό μέσω της επιλογής **Join Now** με τη συμπλήρωση των ζητούμενων στοιχείων.
2. Επιλέγουμε την καρτέλα **Create** και στη νέα σελίδα, στο πεδίο INSTANT BOOKS with Word, Pdf & PowerPoint επιλέγουμε **Get Started!**



The image shows a screenshot of the Bookemon website. On the left, there is a blue banner with the Bookemon logo and the tagline "Your world, your book!". To the right, there is a section titled "INSTANT BOOKS with Word, PDF & PowerPoint" with a list of features: "Make bookstore quality books from documents.", "Works with English and foreign language documents.", "Free clipart, frames & background for cover designs.", and "Large selection of Color, B&W, Hard & Soft cover books starting from \$6.95!". Below this, there is a quote: "Great customer service! Quality product! Intuitive software! ..... ">

Σχήμα 7. Πραγματική απεικόνιση των οδηγιών στο 2<sup>ο</sup> βήμα

3. Στη νέα σελίδα πατάμε στην επιλογή **Select** που βρίσκεται κάτω από τον τύπο του βιβλίου που επιθυμούμε.
4. Στην επόμενη σελίδα, συμπληρώνουμε τα ζητούμενα στοιχεία στα πεδία με τον κόκκινο αστερίσκο και επιλέγουμε **Continue**.
5. Συνεχίζουμε με την επιλογή **Doc2Book** που εμφανίζεται στη νέα σελίδα, έχοντας την ιστορία μας σε αρχείο word, στο οποίο η πρώτη σελίδα θα είναι το εξώφυλλο και η τελευταία το οπισθόφυλλο.
6. Τέλος, πατάμε στο **Choose Document** για να επιλέξουμε το αρχείο word που επιθυμούμε και συνεχίζουμε με την επιλογή **Άνοιγμα**, με την οποία το αρχείο «φορτώνεται» στο λογισμικό Bookemon.

Το ψηφιακό μας βιβλίο είναι έτοιμο και μπορούμε να το δούμε διαδικτυακά αν επιλέξουμε το πεδίο **My Books** στην Αρχική Σελίδα του λογαριασμού μας. Επίσης, μπορούμε να το διαμοιράσουμε (**Share**) σε σελίδες κοινωνικής δικτύωσης και e – mail.



## Συμπεράσματα

Στην παρούσα εργασία παρουσιάστηκαν αναλυτικά οι δραστηριότητες δημιουργίας μιας εικονογραφημένης ιστορίας από τους μαθητές, η οποία στη συνέχεια πήρε ψηφιακή μορφή μέσω ενός ψηφιακού εργαλείου, του διαδικτυακού λογισμικού Bookemon. Με αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές γνώρισαν ένα ολότελα καινούριο γι' αυτούς περιβάλλον, βίωσαν τη χαρά της δημιουργίας και ένωσαν πως γίνονται και οι ίδιοι μικροί συγγραφείς. Παρ' όλο που δεν δημιούργησαν τα παιδιά την ιστορία στον υπολογιστή, βλέποντας τη διαδικασία να συμβαίνει μπροστά στα μάτια τους εξέφρασαν τον ενθουσιασμό τους και ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Υπήρχε ο συνδυασμός παραγωγής γραπτού λόγου και ο τρόπος με τον οποίο μπορεί να αλλάξει μορφή με τη χρήση Νέων Τεχνολογιών σ' ένα μαθητοκεντρικό περιβάλλον μάθησης (Chu, Tse & Chaw, 2011). Πρόκειται για έναν πολύ εύκολο και απλό τρόπο δημιουργίας ενός ψηφιακού βιβλίου από την πλευρά του εκπαιδευτικού καθώς απαιτείται κυρίως η γνώση της χρήσης του αρχείου word. Επιπλέον, πηγή προβληματισμού και περεταίρω ερευνητικού ενδιαφέροντος αποτελεί η δημιουργία ενός διαδικτυακού λογισμικού με παρόμοια πληθώρα δυνατοτήτων, κατάλληλο για παιδιά, που να υποστηρίζει όμως την ελληνική γλώσσα. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της αξιολόγησης από τον εκπαιδευτικό καθ' όλη τη διάρκεια υλοποίησης των ομαδικών δραστηριοτήτων, οι σχέσεις των μαθητών βελτιώθηκαν αισθητά, καθώς ο ένας ενθάρρυνε την προσωπική έκφραση του άλλου. Μαθητές που αντιμετώπιζαν δυσκολίες ένωσαν άνετα να ζητήσουν βοήθεια και όλοι απέκτησαν ισχυρά κίνητρα να δουλέψουν, καθώς έδειξαν μεγάλη προθυμία συμμετοχής και ανυπομονησία για την ολοκλήρωση μιας εργασίας, η οποία ήταν πρωτόγνωρη γι' αυτούς. Επιπλέον, φάνηκε ότι η υλοποίηση δημιουργικών δραστηριοτήτων, που κεντρίζουν την προσοχή και το ενδιαφέρον των παιδιών, ενισχύουν αισθητά την αυτοπεποίθησή τους κι ενεργοποιούν τη θέλησή τους για μάθηση και την αγάπη για το σχολείο. Τέλος σημαντικοί παράγοντες είναι η καθοδήγηση και η δημιουργικότητα του ίδιου του εκπαιδευτικού, ο οποίος πρέπει να λαμβάνει υπόψη του τις ιδιαιτερότητες και τις ανάγκες της τάξης, έτσι ώστε να προσφέρει στους μαθητές του ευκαιρίες να ανακαλύψουν χαρίσματα και ταλέντα που θα παρέμειναν ανεκδήλωτα και εμπειρίες μέσα από τις οποίες καλλιεργούνται η αυτενέργεια, η ανάπτυξη πρωτοβουλίας και η κοινωνικοποίηση του ατόμου.

## Βιβλιογραφία

### Ελληνική Βιβλιογραφία

Βλάχου, Ρ. & Διακογεωργίου, Α. (2014). Διδακτικές παρεμβάσεις και προτάσεις για την Α' Δημοτικού στο μάθημα της Γλώσσας, Πρακτικά Συνεδρίου «Νέος Παιδαγωγός», Αθήνα, pp. 1319 – 1327.

Μελιάδου, Ε., Νάκου, Α., Γκούσκος, Δ. & Μεϊμάρης, Μ. (2011). Ψηφιακή Αφήγηση, Μάθηση και Εκπαίδευση, Proceedings of the 6<sup>th</sup> Conference in Open – Learning, Λουτράκι, pp. 615 – 627.

Σεραφείμ, Κ. & Φεσάκης, Γ. (2010). Ψηφιακές και Διαδικτυακές Εφαρμογές στην Εκπαίδευση, 2<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο Ημαθίας, Βέροια – Νάουσα, pp. 1558 – 1569.

Τζελέπη, Σ. & Κοτίνη, Ι. (2013). Ο εποικοδομητισμός ως μοντέλο διδασκαλίας της Πληροφορικής, Proceedings of the 5<sup>th</sup> Conference on Informatics in Education, Πειραιάς.

Χατζηδήμου, Δ. (2007). Εισαγωγή στη θεματική της Διδακτικής – Συμβολή στη θεωρία και στην πράξη της διδασκαλίας – Καινοτομίες στην Εκπαίδευση, Θεσσαλονίκη: Αφών Κυριακίδη.

#### Ξένη βιβλιογραφία

Bran, R. (2010). Message in a bottle. Telling stories in a digital world. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 2 (2010), 1790 – 1703.

Chu, S. K. W., Tse, S. K. & Chow, K. (2011). Using collaborative teaching and inquiry project – based learning to help primary school students develop information literacy and information skills. *Library & Information Science Research* 33(2), 132 – 143.

Frazel, M. (2010). *Digital Storytelling Guide for Teachers*, ICTE, USA.

Karakoyum, F. & Kuzu, A. (2013). Examining Digital Storytelling in Terms of the 21<sup>st</sup> Century Skills Development, Symposium for Technology enhanced Learning: Towards an engaging & meaningful digital future 2013, Singapore.

Miller, C.H. (2013). *Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment*. UK. Taylor & Francis.