

# «Όταν η κοκκινοσκουφίτσα έγινε μουσικό παραμύθι...»

Φράγκου Ελευθερία<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Νηπιαγωγός, Μεταπτυχιακή φοιτήτρια στο «Διαπανεπιστημιακό Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση» ritafragou@gmail.com

## Περίληψη

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να παρουσιάσει μια εκπαιδευτική παρέμβαση, η οποία πραγματοποιήθηκε την άνοιξη του 2011 στον Α' Δημοτικό παιδικό σταθμό του δήμου Παπάγου-Χολαργού με νήπια ηλικίας 4,5-5,5 ετών. Σκοπός της παρέμβασης ήταν να συνδυάσει τη μουσική, την αφήγηση και τις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ). Ειδικότερα επιδιώχθηκε να έρθουν τα παιδιά σε επαφή με διαφορετικά τεχνολογικά εργαλεία όπως οθόνη επαφής, υπολογιστής, μαγνητόφωνο και φωτογραφική μηχανή μέσα από μια δημιουργική και παιγνιώδη προσέγγιση.

**Λέξεις κλειδιά:** ηχοϊστορία, μουσικά παιχνίδια

## 1. Εισαγωγή

Ο Abraham Maslow το 1971 επισήμανε ότι οι τέχνες πρέπει να θεωρηθούν ως ο πυρήνας της εκπαίδευσης των μικρών παιδιών: «Οι τέχνες είναι τόσο κοντά στον ψυχολογικό και το βιολογικό μας πυρήνα, που, αντί να τις θεωρούμε σαν ένα είδος σάλτσας ή πολυτέλειας, θα πρέπει να γίνουν οι βασικές εμπειρίες στην εκπαίδευση. [...] Η πρώτη εκπαίδευση θα μπορούσε κάλλιστα να θεωρήσει ως πυρήνα της την αγωγή στις εικαστικές τέχνες, τη μουσική και το χορό» (Maslow, 1971, σ. 178- 179). Η μουσική εκπαίδευση προωθεί την ολόπλευρη ανάπτυξη του νηπίου δεδομένου ότι προωθεί τη δημιουργική έκφραση, την κριτική σκέψη, την επίλυση προβλημάτων, την αυτογνωσία, και την επικοινωνία. Οι δυνατότητες των παιδιών ως προς την μουσική τους αντίληψη στην προσχολική ηλικία είναι περιορισμένες. Σύμφωνα με τον Σέργη (1995, σελ.60) «τα παιδιά ακούν τους ήχους, αισθάνονται τα ρυθμικά σχήματα και μπορούν να αντιληφθούν σχετικά τις τονικές διαφορές. Το παιδί όμως δεν έχει την ικανότητα να αντιληφθεί το αρμονικό σχήμα και ν' αναλύσει τους φθόγγους διαφορετικής τονικότητας, όταν τους ακούει ταυτόχρονα, μέχρι και την ηλικία των έξι χρόνων.»

Ο Η/Υ και οι δραστηριότητες που σχεδιάζονται ηλεκτρονικά με εικόνες, σύμβολα, ήχο, κίνηση, μικρόκοσμους, προσομοιώσεις και που συνοδεύονται από καταστάσεις

Α. Λαδιάς, Α. Μικρόπουλος, Χ. Παναγιωτακόπουλος, Φ. Παρασκευά, Π. Πιντέλας, Π. Πολίτης, Σ. Ρετάλης, Δ. Σάμψων, Ν. Φαχαντίδης, Α. Χαλκίδης (επιμ.), Πρακτικά Εργασιών 3ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία» της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης ΤΠΕ στην Εκπαίδευση (ΕΤΠΕ), Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Πειραιώς, Πειραιάς, 10-12 Μαΐου 2013

προβληματικής, ανατροφοδότησης και επανάληψης προκαλούν ισχυρό κίνητρο συμμετοχής (Yelland, 2005). Στην Ελλάδα σύμφωνα με τον νέο Οδηγό της Νηπιαγωγού (Δαφέρμου, 2006, σελ.350) ο υπολογιστής «είναι το εργαλείο που έχει την δυνατότητα να διευρύνει τις εκπαιδευτικές ευκαιρίες των παιδιών προσδίδοντας νέα διάσταση στις αναπτυσσόμενες δραστηριότητες και ενισχύοντας την δυναμική του διερευνητικού-δημιουργικού τους παιχνιδιού».

Έχοντας λοιπόν υπόψη τα παραπάνω αναπτύχθηκε μία εκπαιδευτική παρέμβαση γύρω από τη μουσική και τους ήχους με τη βοήθεια της τεχνολογίας με τίτλο «Όταν η κοκκινোসκουφίτσα έγινε μουσικό παραμύθι.. ». Στόχος της παρέμβασης ήταν να αναδημιουργήσουμε το παραμύθι με ήχους χρησιμοποιώντας μια ποικιλία ψηφιακών μέσων.

Στο πρώτο μέρος της εργασίας παρουσιάζεται ο παιδαγωγικός ρόλος της μουσικής στην κατάκτηση κοινωνικών και μαθησιακών στόχων σε ποικίλους τομείς όπως είναι η γλώσσα, τα μαθηματικά και οι φυσικές επιστήμες. Επίσης παρουσιάζονται οι βασικές αρχές της μουσικής αφήγησης και οι τρόποι με τους οποίους μπορούν να συνδεθούν δημιουργικά και παιδαγωγικά οι ΤΠΕ με την μουσική αφήγηση.

Στο δεύτερο μέρος, περιγράφεται η εκπαιδευτική παρέμβαση, που πραγματοποιήθηκε σε μια τάξη του Α΄ Δημοτικού Παιδικού Σταθμού του δήμου Παπάγου – Χολαργού. Περιγράφονται αναλυτικά οι δράσεις (εκπαιδευτικό σενάριο) που πραγματοποιήθηκαν από τους μαθητές και παρουσιάζονται κάποια στοιχεία αξιολόγησης του προγράμματος. Όσο αφορά την ένταξη της τεχνολογίας μέσα στο παιδαγωγικό πλαίσιο της παρέμβασης δόθηκε έμφαση όχι τόσο στην ανάπτυξη των σχετικών δεξιοτήτων χειρισμού των ψηφιακών μέσων από τα παιδιά όσο στην εμπέδωση των διαφορετικών δυνατοτήτων που μας προσφέρει η αξιοποίηση της τεχνολογίας με διαφορετικούς τρόπους και σε διαφορετικές δραστηριότητες.

Ειδικότερα δόθηκε έμφαση στα παρακάτω ερωτήματα:

- A) Σε ποίο βαθμό τα νήπια μπορούν να αξιοποιήσουν δημιουργικά τα τεχνολογικά εργαλεία που τους παρέχονται για την παραγωγή ήχων;
- B) Υπάρχει διαφορά στο ενδιαφέρον που δείχνουν τα νήπια στα διαφορετικά εργαλεία που αξιοποιήθηκαν;
- Γ) Ποιός είναι ο ρόλος της πρότερης εμπειρίας στο ενδιαφέρον που έδειξαν τα νήπια στη χρήση των εργαλείων;

## **2. Μουσική και τεχνολογία στην προσχολική αγωγή**

### **2.1 Μουσική και μαθησιακοί τομείς**

Συμφωνα με τα θεσμοθετημένα παιδαγωγικά προγράμματα προσχολικής αγωγής, που εφαρμόζονται στα πλαίσια της Ελληνικής εκπαίδευσης βλέπουμε ότι η μουσική αντιμετωπίζεται ως μια ανεξάρτητη μαθησιακή περιοχή. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι

στον «Οδηγό της Νηπιαγωγού» (2006) υπάρχει η μουσική ως μέρος μιας συνολικής μαθησιακής περιοχής η οποία αναφέρεται στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της φαντασίας του παιδιού. Οι εικαστικές τέχνες, το θέατρο και η μουσική περιλαμβάνονται σε αυτή την μαθησιακή περιοχή. Η μουσική όμως εκτός από το ότι αποτελεί ένα πεδίο έκφρασης και δημιουργίας μπορεί παραλληλα να αποτελέσει την γέφυρα για την ανάπτυξη άλλων μαθησιακών περιοχών, όπως η γλώσσα, τα μαθηματικά, οι φυσικές επιστήμες. Για παράδειγμα, ο ρυθμός, το μέτρο, το τέμπο και η μουσική διάρθρωση γνωστών μουσικών κομματιών στα παιδιά, μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη μαθηματικών δεξιοτήτων και παράλληλα να ενισχύσει πολλές άλλες πτυχές του γενικού προγράμματος στο νηπιαγωγείο και τον παιδικό σταθμό.

Το 1983 ο Howard Gardner, καθηγητής ψυχολογίας στο Πανεπιστήμιο Harvard, παρουσίασε τη θεωρία του για την “πολλαπλή νοημοσύνη” (multiple intelligence), βασισμένη σε πολυετείς έρευνες. Ο Gardner συνέβαλε στη διαμόρφωση της εικόνας που έχουμε σήμερα για τη μάθηση προωθώντας την άποψη ότι η νοημοσύνη δεν είναι μονοδιάστατη, αλλά ότι υπάρχουν πολλές διαφορετικές μορφές της, όπως: Λογική – Μαθηματική, Γλωσσική, Οπτική – αίσθηση χώρου (Visual – Spatial), Σώματος – Κινησθητική (Bodily – Kinesthetic), Μουσική ικανότητα, Διαπροσωπική (Interpersonal) – ικανότητα να αναγνωρίζει κανείς τις προθέσεις, τα συναισθήματα και τα κίνητρα των άλλων, Αυτογνωστική ( Intrapersonal) – ικανότητα να καταλαβαίνει κανείς τον εαυτό του και Φυσική (Naturalistic), (Gardner, 1983). Με τον Gardner, η ένταξη της μουσικής είναι ιδιαίτερα αποτελεσματική με τα παιδιά που έχουν μια ισχυρή αίσθηση της ακοής και ανταποκρίνονται στις μουσικές πληροφορίες. Όταν τα μικρά παιδιά παίρνουν μέρος σε μουσικές δραστηριότητες, αναπτύσσουν ταυτόχρονα και δεξιότητες συλλογισμού, που είναι κρίσιμες για τη μεταγενέστερη μάθηση, καθώς θα αναπτύσσουν έννοιες σε τομείς όπως ο αναλογικός συλλογισμός και η γεωμετρία.

Σήμερα η έρευνα στον τομέα των γνωστικών επιστημών (cognitive sciences) μας παρέχει αρκετές ενδείξεις για να εξηγηθεί αυτή τη σχέση. Όταν ακούμε μουσική ή παίζουμε μουσική “με το αυτί”, ενεργοποιείται το δεξιό ημισφαίριο του εγκεφάλου. Όταν μαθαίνουμε να διαβάζουμε μουσική, να καταλαβαίνουμε και να μελετάμε τη θεωρία και τις μουσικές παρτιτούρες, ενεργοποιείται το αριστερό ημισφαίριο και μάλιστα η ίδια περιοχή του που εμπλέκεται στην αναλυτική και μαθηματική σκέψη (Dickinson, 1993).

Όσο αφορά την ανάπτυξη της γλώσσας, το τραγούδι είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να προωθήσει την καλή γλωσσική ανάπτυξη. Πολλά παιδικά τραγουδάκια περιλαμβάνουν επαναλαμβανόμενους ήχους που μπορούν να βοηθήσουν τα παιδιά με προβλήματα άρθρωσης. Η προφορά των λέξεων βοηθά στη διάκριση της αρχικής, μέσης και τελικής συμφωνίας των ήχων. Το παιδί μπορεί πιο εύκολα να καταλάβει τη

δομή μιας πρότασης, μέσα από μουσικές φράσεις, μέσα σε ένα τραγούδι. Από μικρή ηλικία τα παιδιά μαθαίνουν στιχάκια, αινίγματα, παροιμίες, λαχνίσματα και γλωσσοδέτες αργότερα. Συνηθίζουν στη ρυθμική απαγγελία που προκύπτει αβίαστα από τον τονισμό των λέξεων και τον παλμό της ομοιοκαταληξίας. Ο ρυθμός του λόγου, οι διακυμάνσεις στην ένταση της φωνής, η έμφαση στην εκφορά των λέξεων, η επανάληψη, η επιβράδυνση και επιτάχυνση λέξεων μας παραπέμπουν στις μουσικές έννοιες του μέτρου, των ρυθμικών σχημάτων, της δυναμικής, του τόνου, της δομής.

Το ίδιο ισχύει για τη σχέση της μουσικής και την καλλιέργεια εμπειριών σε σχέση με τον φυσικό κόσμο. «Όταν τα παιδιά ακούν συνειδητά μουσική, τότε οι αντιληπτικές τους ικανότητες διαφοροποιούνται. Για τον λόγο αυτό, το μουσικό ρεπερτόριο του παιδικού σταθμού πρέπει να περιλαμβάνει όχι μόνο απλά παιδικά τραγουδάκια, αλλά και ενδιαφέροντα, πολύπλοκα μουσικά κομμάτια» ( Βαρνάβα-Σκούρα, κ.α., 2009, σελ.105). Πάνω στις αρχές για τη μουσική παιδεία στις μικρές ηλικίες αυτού του προγράμματος στηρίχτηκε το παιδαγωγικό πλαίσιο της εκπαιδευτικής παρέμβασης, που θα αναλύσουμε στη επόμενη ενότητα.

## 2.2 Μουσική αφήγηση

Η οργάνωση μιας μουσικής αφήγησης πρώτα από όλα χρειάζεται φαντασία από τον εκπαιδευτικό. Στο Βιβλίο του Δασκάλου «Ο ήχος της μουσικής» (Μόσχος, κ.α., 2001, σελ.38) παρουσιάζονται μερικές ιδέες- κλειδιά οργάνωσης μουσικής αφήγησης πάνω στις οποίες στηρίχτηκε η εκπαιδευτική παρέμβαση. Πιο συγκεκριμένα:

Καλό είναι να συμμετέχουν όλα τα παιδιά της τάξης ή μια ομάδα παιδιών καθισμένα κυκλικά στη γωνιά της συζήτησης. Ακούνε προσεκτικά το παραμύθι και σχολιάζουν τους ήχους που αντιπροσωπεύουν τα διαφορετικά πρόσωπα του παραμυθιού. Τα υλικά που θα χρειαστούν είναι: μουσικά όργανα ή/και ηχογραφημένοι ήχοι. Μπορούν επίσης να αξιοποιηθούν και ήχοι του σώματος. Η εκπαιδευτικός προτείνει να σκεφθούν ποιοι ήχοι θα μπορούσαν να αντιπροσωπεύουν τους ήρωες του παραμυθιού. Συζητούν για τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα και τους χαρακτήρες των ηρώων. Πώς θα πρέπει πχ να είναι ο ήχος που θα αντιπροσωπεύει τη Χιονάτη, που είναι λεπτή, όμορφη κι έχει ανάλαφρες και ευγενικές κινήσεις; Πώς θα είναι ο ήχος που αντιπροσωπεύει την αρκούδα ή το λύκο; Επιλέγουν την ηχητική πηγή που θα χρησιμοποιήσουν για να παράγουν τον κάθε ήχο (πχ συμφωνούν με το τύμπανο ή με αργά χτυπήματα της παλάμης στο πάτωμα να αναπαριστούν τα βήματα του γίγαντα κλπ.).

Η εκπαιδευτικός επαναλαμβάνει την ιστορία και τα παιδιά εκτελούν τον ήχο που επέλεξαν για κάθε ήρωα όταν αναφέρεται σ' αυτόν η αφήγηση. Η εκπαιδευτικός μπορεί να σταματά την αφήγηση στο σημείο που είναι να παρεμβληθεί κάθε ήχος, να παρεμβάλλεται ο ήχος από τα παιδιά και να τη συνεχίζει πάλι.

Μετά την ολοκλήρωση της αφήγησης παρακινεί τα παιδιά να περιγράψουν και να καταγράψουν τους ήχους με τη σειρά που εμφανίζονται στο παραμύθι τους. Τα ενθαρρύνει να επαναλάβουν την αφήγηση παίζοντας διαδοχικά τους διαφορετικούς ήχους και με τη σειρά που εμφανίζονται στο παραμύθι τους, δημιουργώντας έτσι μια δική τους μουσική σύνθεση. Σ' αυτή την προσπάθειά τους η καταγραφή αποδεικνύεται πολύτιμη.

### **2.3 Μουσική αφήγηση και Τεχνολογία**

Όσο αφορά την χρήση του υπολογιστή και του ιντερνέτ στη διαδικασία της διδασκαλίας και της μάθησης σύμφωνα με τον Richmond «υπάρχουν τρεις βασικές προσεγγίσεις: 1) Η μάθηση μέσω του υπολογιστή και του διαδικτύου κατά την οποία ο τεχνολογικός γραμματισμός αποτελεί το βασικό στόχο, 2) η μάθηση μέσω του υπολογιστή και του διαδικτύου κατά την οποία ο τεχνολογικός γραμματισμός διαχέεται μέσα από το συνολικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα και 3) η μάθηση μέσα από τον υπολογιστή και το διαδίκτυο η οποία συνδυάζει και ανάπτυξη τεχνολογικών ικανοτήτων και γνώσεων μέσα από εφαρμογές του εκπαιδευτικού προγράμματος». Οι υπολογιστές ενθαρρύνουν και υποστηρίζουν την ανάπτυξη και την μάθηση μέσα από τις κατάλληλες αναπτυξιακά δραστηριότητες (Παπαθανασίου και Κόμης, 2007).

Επομένως η χρήση της τεχνολογίας στη μουσική αφήγηση μπορεί να δώσει νέες διαστάσεις στη δημιουργικότητα των παιδιών. Η χρήση των μέσων μπορεί να γίνει μέσα από διαφορετικές δράσεις, όπως: α) γνωριμία των παιδιών με μουσικά όργανα, μέσα από αντίστοιχα λογισμικά, β) καταγραφή και αναπαραγωγή μουσικής, φωνής, διαφορετικών ήχων, γ) επαφή με ήχους από διαδικτυακές βιβλιοθήκες ήχων, δ) επεξεργασία ήχου με διαφορετικά λογισμικά (Audacity), ε) δημιουργία ψηφιακού παραμυθιού με φωτογραφίες (σε PowerPoint) και ηχογραφημένα αρχεία, στ) βιντεοσκόπηση και δημιουργία μικρής ταινίας, ζ) δημιουργία animation με θέμα το παραμύθι και μουσική ηχητική επένδυση από τα παιδιά κ.α. Ένας σημαντικός στόχος των προγραμμάτων προσχολικής αγωγής για τις νέες τεχνολογίες είναι να έχουν τα παιδιά εμπειρίες από τη χρήση των διαφόρων πολυμέσων στην ανθρώπινη δραστηριότητα (Δαφέρμου,σελ.351, 2006). Στην ανάπτυξη της εκπαιδευτικής παρέμβασης θα δούμε τα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν στη συγκεκριμένη περίπτωση καθώς και το παιδαγωγικό πλαίσιο.

### **3. Ανάπτυξη εκπαιδευτικής παρέμβασης**

Η εκπαιδευτική παρέμβαση πραγματοποιήθηκε στον Α΄ Δημοτικό παιδικό σταθμό του δήμου Παπάγου- Χολαργού με μια τάξη 27 προνηπίων ηλικίας 4,5 έως 5,5 χρονών. Τα παιδιά δεν είχαν μέσα στην τάξη γωνιά υπολογιστή, ούτε είχαν προηγηθεί άλλες δραστηριότητες εξοικίωσης των παιδιών με φωτογραφική μηχανή, υπολογιστή ή άλλα μέσα. Επίσης το κάθε παιδί είχε διαφορετική προϋπάρχουσα εμπειρία σε σχέση με τη χρήση του υπολογιστή ή άλλων ψηφιακών μέσων από το

---

Α. Λαδιάς, Α. Μικρόπουλος, Χ. Παναγιωτακόπουλος, Φ. Παρασκευά, Π. Πιντέλας, Π. Πολίτης, Σ. Ρετάλης, Δ. Σάμψων, Ν. Φαχαντίδης, Α. Χαλκίδης (επιμ.), Πρακτικά Εργασιών 3ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία» της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης ΤΠΕ στην Εκπαίδευση (ΕΤΠΕ), Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Πειραιώς, Πειραιάς, 10-12 Μαΐου 2013

σπίτι. Η παρέμβαση είχε διάρκεια περίπου ένα μήνα και χωρίστηκε στις εξής ενότητες: α) μουσικά παιχνίδια β) εξοικίωση με τη χρήση των μέσων γ) μουσική αφήγηση της κοκκινοσκουφίτσας δ) ψηφιακή αφήγηση της κοκκινοσκουφίτσας ε) επανατροφοδότηση για το σύνολο της παρέμβασης. Αναλυτικά οι ενότητες έχουν τα εξής χαρακτηριστικά:

**Μουσικά παιχνίδια:** Η βασική διαφορά των μουσικών παιχνιδιών από τα άλλα παιχνίδια είναι ότι το κύριο υλικό τους είναι οι ήχοι. Μέσα από αυτά το παιδί εισάγεται στις έννοιες της μουσικής ενώ παράλληλα ευαισθητοποιείται μέσα από αυτοσχεδιαστικές τεχνικές. Μουσικά παιχνίδια που χρησιμοποιήθηκαν ήταν τα εξής: α) Περπάτα στον ρυθμό, β) Πιάσε το παλαμάκι, γ) Μουσική τυφλόμυγα, δ) Παίζουμε με τους ήχους.

**Εξοικείωση των παιδιών με τη χρήση των μέσων:** Επειδή όπως είπαμε τα παιδιά δεν είχαν προηγούμενη εμπειρία – μέσα στα πλαίσια του παιδικού σταθμού- με την χρήση υπολογιστή, I pad, φωτογραφικής μηχανής και μηχανής ηχογράφησης, κάναμε μια σειρά με δραστηριότητες για να εξοικειώσουμε τα παιδιά με τη χρήση των εργαλείων αυτών και να τα προετοιμάσουμε για την ανάπτυξη της επόμενης φάσης. Αναλυτικότερα έγιναν οι εξής δράσεις:

α) Ψάξε να βρεις την σωστή εικόνα: Τα νήπια άκουσαν ήχους από το διαδίκτυο και τους συνέδεσαν με τις αντίστοιχες εικόνες.

β) Είδαν και έπαιξαν με διαφορετικά μουσικά όργανα μέσα από το λογισμικό MusicSparkle στο I pad.

γ) Παρακολούθησαν ένα βιντεάκι από το YouTube με μια συμφωνική ορχήστρα. Επίσης είδαν βιντεάκια με τα όργανα, που είχαν παίξει στο I pad, να παίζουν μουσική. Μιλήσαμε για τις ομοιότητες και τις διαφορές στους ήχους στη μία και στην άλλη περίπτωση.

δ) Πάρε μου μια φωτογραφία!: Τα παιδιά φωτογραφίζουν το ένα το άλλο, με την βοήθεια του παιδαγωγού «φόρτωσαν» τις φωτογραφίες στον υπολογιστή και στο τέλος είδαν μια παρουσίαση (slideshow) μέσα από το λογισμικό iPhoto.

**Μουσική αφήγηση της Κοκκινοσκουφίτσας:** Ακολουθώντας την τεχνική της μουσικής αφήγησης που περιγράψαμε στην ενότητα 2.2 δημιουργήσαμε με τα παιδιά τη δική μας μουσική αφήγηση του παραμυθιού. Αφού διαβάσαμε το παραμύθι και είδαμε μια ταινία αφήγησης του παραμυθιού με διαφορετικούς ήχους και μουσική από το YouTube, συζητήσαμε με τα παιδιά πως θα μπορούσαμε να φτιάξουμε το δικό μας μουσικό παραμύθι. Μέσα από τις δύο προηγούμενες ενότητες τα παιδιά είχαν κάνει μια προεργασία τόσο στη χρήση των ήχων μέσα από τα μουσικά παιχνίδια όσο και στη χρήση ψηφιακών μέσων Σύμφωνα λοιπόν με όλα αυτά τα στοιχεία δημιουργήσαμε τη δική μας μουσική αφήγηση και καταγράψαμε σε μια συγκεκριμένη φόρμα το μουσικό μας παραμύθι. Το σύνολο αυτών των δραστηριοτήτων δημιούργησε μια μικρή αυτοσχέδια παράσταση.

**Ψηφιακή αφήγηση της Κοκκινοσκουφίτσας:** Σε αυτή την ενότητα τα παιδιά χρησιμοποίησαν διαφορετικά ψηφιακά μέσα -όπως παρουσιάστηκαν στην ενότητα

2.3- για την δημιουργία μιας αφήγησης με ήχο και εικόνα. Ζωγράρισαν για το παραμύθι και μετά αφού φωτογράρισαν τις ζωγραφιές τους τις εισήγαγαν σε ένα PowerPoint. Στην ενότητα αυτή δεν χρησιμοποιήθηκε η μουσική αλλά περισσότερο η φωνή των παιδιών. Τα παιδιά ηχογράφησαν, με τη βοήθεια της παιδαγωγού, την φωνή τους την ώρα που διηγούνταν το παραμύθι. Είχαν την ευκαιρία να ακούσουν τον εαυτό τους την ώρα που μιλάει, να ασκηθούν στην τεχνική της ηχογράφησης και να παίξουν με τη φωνή τους διάφορους ρόλους. Μοιραστήκαν σε μικρότερες ομάδες αφήγησης, και η κάθε ομάδα διάλεξε πως θα «παίξει» με το παραμύθι. Το ηχογραφημένο υλικό «έντυσε» το PowerPoint.

**Επανατροφοδότηση για το σύνολο της παρέμβασης:** Τέλος δόθηκε το PowerPoint στους γονείς για να το δουν μαζί με τα παιδιά τους στο σπίτι και επίσης τους ζητήθηκε να συμπληρώσουν ένα μικρό –ανοιχτού τύπου- ερωτηματολόγιο για το σύνολο της παρέμβασης. Με αυτό τον τρόπο είχαν μια ευκαιρία να συζητήσουν με τα παιδιά τους για το σύνολο των εμπειριών που αποκόμισαν από την παρέμβαση.

#### **2.4 Συμπεράσματα και παρατηρήσεις**

Τα παιδιά της ομάδας που πήραν μέρος στην παρέμβαση είχαν από καθόλου ως πολύ μικρή εμπειρία στα ψηφιακά μέσα που χρησιμοποίησαν. Παρατήρησα ότι ο ενθουσιασμός και η διάθεση να χρησιμοποιήσουν ένα μέσο ήταν παρόμοια για όλα τα παιδιά ανεξάρτητα από τη προϋπάρχουσα εμπειρία που μπορεί να είχαν από το σπίτι. Παρόλα αυτά η δημιουργικότητα που έδειξαν και ο ενθουσιασμός ήταν υψηλός. Επειδή οι δραστηριότητες της παρέμβασης ήταν τόσο με ψηφιακά όσο και με συμβατικά μέσα είχα την ευκαιρία να παρατηρήσω το ενδιαφέρον και την εμπλοκή των παιδιών και στις δύο περιπτώσεις. Παράδειγμα, στο αυτοσχεδιασμό με φυσικά όργανα και στον αυτοσχεδιασμό με τα ψηφιακά όργανα (I pad, MusicSparkle) παρατήρησα ότι δεν υπήρχε διακριτή διαφορά στο ενδιαφέρον των παιδιών, στη διάρκεια ενασχόλησης τους με τα όργανα και τα ψηφιακά μέσα. Ίσως να έπαιξε ρόλο η μικρή χρονική διάρκεια του συνόλου των δραστηριοτήτων. Το πρόβλημα που αντιμετωπίσαμε ήταν η πολύ μεγάλη ομάδα νηπίων και η έλλειψη χρόνου. Δεν υπήρχε η δυνατότητα να επαναληφθούν οι δραστηριότητες όσο συχνά θα ήθελαν τα παιδιά. Συνεπώς δεν είχαν την ευκαιρία να ξεπεράσουν τις δυσκολίες τους σχετικά με τη χρήση των μέσων και να ξεδιπλώσουν περισσότερο τη φαντασία και τη δημιουργικότητα τους.

Αυτό το γεγονός θέτει μελλοντικούς προβληματισμούς που θα μπορούσαν να αποτελέσουν πεδίο έρευνας για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Τέτοια ερωτήματα θα μπορούσε να είναι τα εξής: Το ενδιαφέρον των παιδιών προσχολικής ηλικίας για την τεχνολογία είναι μεγαλύτερο σε σχέση με το ενδιαφέρον τους για άλλα αντικείμενα του τεχνικού κόσμου; Ένα φυσικό μουσικό όργανο αποτελεί μεγαλύτερη ή μικρότερη πρόκληση για ένα παιδί σε σχέση με το αντίστοιχη ψηφιακή του έκδοση; Ερωτήματα που ελπίζω να έχω την ευκαιρία να επεξεργαστώ σε μια άλλη ανάλογη εκπαιδευτική παρέμβαση.

## Ευχαριστίες

Ευχαριστώ τους συναδέλφους μου στον Α' Δημοτικό Παιδικό Σταθμό δήμου Παπάγου-Χολαργού για την εξαιρετική συνεργασία κατά την διάρκεια της εκπαιδευτικής παρέμβασης.

## Βιβλιογραφία

- Βαρνάβα-Σκούρα, Τζ, Τσελφές, Β, Αβλάμη, Κ, Παπαπροκοπίου, Ν, Παρούση, Α, Ρήγα, Β, Τσαφταρίδης, Ν. *Πρόγραμμα για την καλλιέργεια, την αγωγή και τη φροντίδα παιδιών προσχολικής ηλικίας. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΑΙΔΙΚΩΝ ΣΤΑΘΜΩΝ*, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΣΩΤΕΡΙΚΩΝ, ενδιάμεσο παραδοτέο 2009
- Δαφέρμου Χαρά, Κουλούρη Πηνελόπη, Μπασαγιάννη Ελευθερία, *Οδηγός της Νηπιαγωγού. Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης*, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Αθήνα, 2006
- Μόσχος, Κ, Μαυροειδή, Μ, Τσεντς, Κ, Κάκαλης, Φ, «*Ο ήχος της Μουσικής. Βιβλίο του Δασκάλου*» ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ-ΥΠΟΥΡΓΙΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ «ΜΕΛΙΝΑ», Αθήνα 2001
- Παπαθανασίου, Π. Κόμης, Β. (2003). Δραστηριότητες με υπολογιστή σχεδιασμένες με βάση το Αναλυτικό Πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου. *Πρακτικά 2ου Πανελληνίου Συνεδρίου των εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ «Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην διδακτική πράξη»*, Σύρος
- Σέρρη, Α. (1995), *Προσχολική Μουσική Αγωγή: Η Επίδραση Της Μουσικής Μέσα Από Τη Διαθεματική Μέθοδο Διδασκαλίας Στην Ανάπτυξη Της Προσωπικότητας Των Παιδιών*, Gutenberg, Αθήνα
- Μακράκης, Β. (2000). Υπερμέσα στην εκπαίδευση – κοινωνικο-επικοινωνιακή προσέγγιση. Αθήνα: Εκδόσεις Μεταίχιμο.
- Dickinson, D. (1993) "Music and the Mind", New Orizon, On the Beam
- Gardner, H. (1983) *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*, New York, Basic Books.
- Yelland, N. (2005). *The future is now: A review of literature on the use of computer in early childhood education (1994-1995)*. *AACE Journal*, 13 (3), pp.201-232
- Maslow, A. (1971). *The farther reaches of human nature*. New York: The Viking Press.
- Richmond, Ron. *Integration of Technology in the Classroom: An Instructional Perspective*. SSTA, Research Centre Report #97-02; available from <http://www.ssta.sk.ca/>