

Τα Δικαιώματα του Παιδιού: Δημιουργία αφίσας στο νηπιαγωγείο με τη χρήση έργων τέχνης και λογισμικών

Α. Μουταφίδου¹, Κ. Μέλλιου², Θ. Μπράτισης³

¹Νηπιαγωγείο Ανάληψης, mouanna@yahoo.gr

²8^ο Νηπιαγωγείο Πειραιά, kurmell@yahoo.gr

³Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, bratitsis@uowm.gr

Περίληψη

Στην παρούσα εργασία παρουσιάζεται διδακτική παρέμβαση η οποία πραγματοποιήθηκε σε νηπιαγωγείο με 24 παιδιά. Στόχος ήταν να κατανοήσουν τα παιδιά τα βασικά τους δικαιώματα αξιοποιώντας έργα τέχνης και στη συνέχεια, με τη χρήση των λογισμικών Kidspiration και ComicLab, να δημιουργήσουν τη δική τους χάρτα δικαιωμάτων. Η προσέγγιση του θέματος μέσα από την τέχνη ενεργοποίησε το ενδιαφέρον όλων των παιδιών και τους έδωσε τη δυνατότητα να αντλήσουν σημαντικές πληροφορίες για τα δικαιώματά τους. Παράλληλα, ευνοήθηκε η αλληλεπίδραση, η επικοινωνία και η συνεργασία, ενώ η παραγωγή κοινού έργου διευκόλυνε τη συμμετοχή όλων, ακόμη και των πιο αδύναμων παιδιών, ενισχύοντας σημαντικά την αυτοεκτίμησή τους. Τέλος, η χρήση λογισμικών ενεργοποίησε τη φαντασία των παιδιών, και δημιούργησε επιπλέον κίνητρα συμμετοχής και μάθησης.

Λέξεις κλειδιά: νηπιαγωγείο, έργα τέχνης, λογισμικά.

1. Εισαγωγή

Στην εποχή της οικονομική κρίσης που πλήττει αρκετές χώρες του σύγχρονου κόσμου, τα ανθρώπινα δικαιώματα διακυβεύονται καθημερινά. Η κοινωνία αναζητά τρόπους αντίδρασης, πέρα από τη φιλανθρωπία, προκειμένου να ανατρέψει τις ολέθριες συνέπειες. Αναμφίβολα, η εκπαίδευση μπορεί να παίξει καταλυτικό ρόλο στην προσπάθεια αυτή, προωθώντας δράσεις που προασπίζουν τα δικαιώματα των παιδιών, ενημερώνουν και εκπαιδεύουν όλους τους εμπλεκόμενους και δημιουργούν κοινότητες σεβασμού, ενσωμάτωσης και ισότητας. Επιπλέον, με τη συμβολή των νέων τεχνολογιών, οι προσπάθειες μπορούν να διευρυνθούν και να διαχυθούν στην ευρύτερη εκπαιδευτική κοινότητα (Διεθνής Αμνηστία).

Η παρούσα διδακτική παρέμβαση επιχειρεί να εμπλέξει μαθητές νηπιαγωγείου στην προσπάθεια προώθησης των δικαιωμάτων των παιδιών στα πλαίσια της σχολικής και τοπικής κοινότητας, μέσα από την αξιοποίηση εκπαιδευτικών λογισμικών. Η εργασία δομείται ως εξής: αρχικά παρουσιάζεται το θεωρητικό υπόβαθρο και στη συνέχεια τίθενται οι στόχοι και οι περιγράφονται οι δραστηριότητες. Τέλος, ακολουθεί η συζήτηση των συμπερασμάτων.

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

2. Θεωρητικό πλαίσιο

Τα δικαιώματα των παιδιών απασχολούν ιδιαίτερα τη διεθνή εκπαιδευτική κοινότητα. Καθώς όλες οι Ευρωπαϊκές χώρες έχουν επικυρώσει τη Σύμβαση των Ηνωμένων Εθνών για τα Δικαιώματα του Παιδιού, η ανάληψη δράσεων για την εξασφάλιση της ισχύος της και η διάχυση καλών εκπαιδευτικών πρακτικών κρίνεται απαραίτητη.

Το κείμενο της Σύμβασης περιλαμβάνει μια σειρά από δικαιώματα, τα οποία διαρθρώνονται στις Βασικές Αρχές της Σύμβασης, οι οποίες είναι οι ακόλουθες (General Comment No.5, 2003): α) Η Αρχή της Μη-Διάκρισης, β) Η Αρχή της Διασφάλισης του Συμφέροντος του Παιδιού, γ) Η Αρχή του Δικαιώματος στη Ζωή, στην Επιβίωση και στην Ανάπτυξη, και δ) Η Αρχή της Συμμετοχής. Το σύνολο των δικαιωμάτων βρίσκονται μεταξύ τους σε δυναμική αλληλεξάρτηση και αλληλεπίδραση, ενώ θεμελιώνονται στη βασική αρχή ότι τα παιδιά είναι μοναδικές και ανεπανάληπτες προσωπικότητες, με εγγενή αξιοπρέπεια.

Με βάση τα παραπάνω, επιχειρήθηκε η προσέγγιση των βασικών δικαιωμάτων των παιδιών μέσω της τέχνης και της τεχνολογίας. Η επιλογή προκύπτει από τα κοινά χαρακτηριστικά των ΤΠΕ με τις εικαστικές τέχνες, κατά την ένταξή τους στις καθημερινές δραστηριότητες του νηπιαγωγείου. Όλα τα μέρη που συνθέτουν τις δύο περιοχές αξιοποιούνται ως εποπτικά μέσα διδασκαλίας, εργαλεία διερεύνησης, πειραματισμού, επίλυσης προβλημάτων και διαχείρισης πληροφοριών ψηφιακού εγγραμματος (ΠΣΝ, 2011). Έτσι κρίθηκε ότι η συνδυαστική αξιοποίηση των δύο «εργαλείων» θα παρέχει πολλαπλές αναπαραστάσεις της πραγματικότητας σε νοηματοδοτημένες διεργασίες κριτικής σκέψης (Μικρόπουλος, 2006).

Ειδικότερα, η τέχνη αποτελεί μια σημαντική αισθητηριακή εμπειρία που ενισχύει τη φαντασία των παιδιών και είναι ιδιαίτερα σημαντική για τη μάθηση (Dewey, 1980), ενώ παράλληλα καλλιεργεί το σύνολο των ειδών νοημοσύνης (Gardner, 1973). Επιπλέον, οι εικαστικές τέχνες προσφέρουν πολύτιμες οπτικές και αισθητικές εμπειρίες, γεγονός που συμβάλλει στη διεύρυνση της αντίληψης, στην απόκτηση νέων γνώσεων, στο συνδυασμό εμπειριών και τεχνικών δεξιοτήτων, στην αξιοποίηση της συλλογικότητας και στην εξασφάλιση της γλωσσικής ανάπτυξης (ΜΠΕ, 2011).

Για τη συγκεκριμένη διδακτική παρέμβαση αξιοποιήθηκαν έργα τέχνης γνωστών ζωγράφων με θέματα συναφή ως προς τα δικαιώματα των παιδιών. Μοναδικό κριτήριο για την επιλογή των έργων αποτέλεσε το θέμα τους. Τα έργα προσεγγίστηκαν μέσα από το λογισμικό νοητικής χαρτογράφησης Kidspiration και το λογισμικό ComicLab που αναπτύχθηκε από το Πανεπιστήμιο Πειραιά. Οι πίνακες ζωγραφικής λειτούργησαν για τα παιδιά ως αντικείμενα τέχνης, γύρω από τα οποία αναπτύσσονται συζητήσεις που οδηγούν σε λεπτομερείς παρατηρήσεις, πάνω στις οποίες μπορούν να οικοδομήσουν τη νέα γνώση, στα πλαίσια καταστάσεων διερεύνησης και αναστοχασμού (Tishman, 2008). Το λογισμικό Kidspiration αξιοποιήθηκε ως μέσο διευκόλυνσης της σκέψης των παιδιών για την επιλογή των έργων τέχνης. Τέλος, το λογισμικό ComicLab επιλέχθηκε για τη δημιουργία μιας

αφίσας με τη μορφή κόμικ, η οποία αποτέλεσε το τελικό προϊόν της διδακτικής παρέμβασης. Σύμφωνα με τον Yang (2003), η ταυτόχρονη χρήση εικόνας και κειμένου, που παίζουν ισάξιο ρόλο στα κόμικς, καθώς και η αλληλεπίδρασή τους, δημιουργούν μια στενή σχέση ανάμεσα στους μαθητές και τους ήρωες των κόμικς, η οποία προωθεί τη μάθηση. Στην οπτικοποίηση της πληροφορίας που οδηγεί τα παιδιά στη δημιουργία νέας γνώσης, συνηγορεί και η θεωρία της «διπλής κωδικοποίησης», σύμφωνα με την οποία η μάθηση είναι αποτελεσματικότερη, όταν το κείμενο συνοδεύεται από εικόνα ή και το αντίστροφο (Paivio, 1991).

3. Σκοπός και στόχοι

Οι δραστηριότητες πραγματοποιήθηκαν σε ολοήμερο νηπιαγωγείο του Πειραιά. Στο τμήμα φοιτούν 24 παιδιά, 18 νήπια και 6 προνήπια. Από το σύνολο των παιδιών, 6 προέρχονται από την Αίγυπτο και 3 από την Αλβανία, ένα εκ των οποίων δε μιλά ελληνικά. Τέλος, στο τμήμα φοιτά και ένα νήπιο με διαγνωσμένο αυτισμό.

Βασική προαπαιτούμενη δεξιότητα ήταν η εξοικείωση στη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή, κυρίως στο χειρισμό του ποντικιού (τεχνική «σύρε και άσε»). Επιθυμητό ήταν να έχουν εργαστεί τα παιδιά σε ομάδες, ενώ εμπειρία χρήσης του Kidspiration δεν ήταν αναγκαία. Ωστόσο η εξοικείωση με αυτό διευκόλυνε ιδιαίτερα τη ροή του προγράμματος, καθώς δε χρειάστηκε να δοθεί επιπλέον χρόνος για εξάσκηση.

Σκοπός της διδακτικής παρέμβασης είναι να κατανοήσουν τα παιδιά τα βασικά τους δικαιώματα με τη βοήθεια «πληροφοριών» που τους δίνουν έργα τέχνης και να δημιουργήσουν τη δική τους χάρτα δικαιωμάτων, αξιοποιώντας τις νέες τεχνολογίες. Οι επιμέρους στόχοι που τέθηκαν ήταν:

- Γνωστικό αντικείμενο: a) να γνωρίσουν τα παιδιά τα δικαιώματά τους και κυρίως πως αυτά είναι ίδια για όλα τα παιδιά, b) να εκφράσουν τις ιδέες και τα συναισθήματά τους και να τα παρουσιάσουν στα μέλη της σχολικής κοινότητας, ώστε να καταστούν κοινωνοί των δικών τους δρώμενων και δημιουργιών, c) να γνωρίσουν έργα μεγάλων ζωγράφων και να εμπνευστούν από αυτά, και d) να αναπτύξουν δεξιότητες οπτικού εγγραμματος και να γίνουν κριτικοί αναγνώστες έργων τέχνης.
- Χρήση νέων τεχνολογιών: a) να ανακαλύψουν, να διαχειριστούν και να οργανώσουν πληροφορίες για τα Δικαιώματα του Παιδιού με τις δυνατότητες που τους προσφέρουν οι ΤΠΕ, b) να αξιοποιήσουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία ψηφιακού εγγραμματος και έκφρασης και να παράγουν νέες πολυτροπικές ιδέες, c) να αναπτύξουν κοινωνική αλληλεπίδραση και προφορική επικοινωνία υψηλότερου επιπέδου από εκείνες που αναπτύσσονται όταν εμπλέκονται σε παραδοσιακές δραστηριότητες, και d) να αξιοποιήσουν τα λογισμικά για από κοινού επίλυση προβλημάτων, συνεπεξεργασία κειμένων και εικόνων και δημιουργία αφίσας.
- Μαθησιακή διαδικασία: a) να οικοδομήσουν τη γνώση μέσα από αλληλεπίδραση, συνεργασία και επικοινωνία με τους εμπλεκόμενους στην εκπαιδευτική

διαδικασία και το αξιοποιούμενο λογισμικό, b) να εκφράσουν τις απόψεις τους στα πλαίσια μιας διαδικασίας κοινωνιογνωστικής σύγκρουσης με πολλαπλές αναπαραστάσεις εννοιών, σχέσεων και οντοτήτων, c) να ενισχύσουν την αυτονομία τους μέσα από την ανάληψη πρωτοβουλιών και τη λήψη αποφάσεων για την επίλυση προβλημάτων, d) να καλλιεργήσουν κριτική σκέψη και να αναπτύξουν διαδικασίες κριτικού αναστοχασμού.

4. Περιγραφή των δραστηριοτήτων

Αφόρμηση του προγράμματος αποτέλεσαν φωτογραφίες που αναρτήθηκαν στον πίνακα της τάξης, που απεικόνιζαν παιδιά να στερούνται τα βασικά τους δικαιώματα. Για παράδειγμα, απεικονίζονταν υποσιτισμένα ή εργαζόμενα παιδιά και παιδιά στους δρόμους βομβαρδισμένων πόλεων. Ακολούθως, προβλήθηκαν βίντεο κινουμένων σχεδίων της Unisef, τα οποία είναι χωρίς λόγια. Στόχος ήταν να υπερθεματιστεί ότι όλοι έχουν τα ίδια δικαιώματα, ανεξαρτήτως ηλικίας και μητρικής γλώσσας (<http://www.unicef.gr/videoofcr.php>). Τα νήπια έδειξαν πολύ μεγάλο ενδιαφέρον και στη συζήτηση που ακολούθησε αποφασίστηκε να δημιουργηθεί μια αφίσα με τα δικαιώματα των παιδιών ώστε να ευαισθητοποιηθούν γονείς, φίλοι και συμμαθητές σχετικά με το θέμα. Λόγω της ηλικίας και της δυνατότητας κατανόησης των παιδιών, αποφασίστηκε από τη νηπιαγωγό να προσεγγιστούν κυρίως τα δικαιώματα που αφορούν στην οικογένεια, στη στέγη, στην εκπαίδευση, στη διατροφή, στο ρουχισμό, στο παιχνίδι, στην ιατρική περίθαλψη, στην ισότητα και στην ειρήνη.

Στη συνέχεια παρουσιάστηκαν στα παιδιά, σταδιακά και με τυχαία σειρά, 36 πίνακες ζωγραφικής, 4 για καθένα από τα παραπάνω δικαιώματα. Οι πίνακες, εκτυπωμένοι και πλαστικοποιημένοι, αναρτήθηκαν στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης. Η παρουσίαση διήρκεσε τρεις ημέρες, καθώς δίνονταν η ευκαιρία στα παιδιά να παρατηρήσουν κάθε πίνακα, να τον περιγράψουν, να εκφράσουν τα συναισθήματά τους και να τον συνδέσουν με κάποιο από τα δικαιώματα. Έπειτα, στην ολομέλεια, ομαδοποιήθηκαν τα έργα τέχνης, ανάλογα με το δικαίωμα στο οποίο παρέπεμπαν.

Αμέσως μετά, τα παιδιά χωρίστηκαν σε 9 ομάδες, όσα δηλαδή και τα δικαιώματα που επιλέχθηκαν να προσεγγιστούν. Κάθε ομάδα αποτελούνταν από δυο ή τρία παιδιά. Η συγκρότησή τους έγινε με βάση την επιλογή των παιδιών, ωστόσο δόθηκε προσοχή ώστε οι ομάδες να είναι μεικτές όσο αφορά στην ηλικία των παιδιών (νήπια – προνήπια), αλλά και στις δεξιότητές τους.

Στη συνέχεια δόθηκε σε κάθε ομάδα ένα φύλλο εργασίας που δημιουργήθηκε στο Kidspiration. Κάθε ομάδα έπρεπε να μεταφέρει από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού τους πίνακες που αφορούσαν το θέμα τους και να τους τοποθετήσει στη επιφάνεια του φύλλου εργασίας. Στη συνέχεια, μέσα από συζήτηση, έπρεπε να επιλέξουν τον πιο κατάλληλο πίνακα για να τοποθετηθεί στην αφίσα και να τον μεταφέρουν στο συννεφάκι. Το φύλλο εργασίας δημιουργήθηκε ώστε να εισαχθούν τα παιδιά στην τεχνική του κόμικ, στη σύνθεση δηλαδή κειμένων όπου θα εκφράζουν τη σκέψη τους μέσα σε καρτέ (Βασιλικοπούλου κ.α., 2008) στα οποία εισάγουν εικόνα και μπαλόνια

διαλόγου (Εικόνα 1). Αφού η κάθε ομάδα επέλεξε τον πίνακα της αρεσκείας της, τον παρουσίασε στην ολομέλεια και δικαιολόγησε τη συγκεκριμένη επιλογή.



Εικόνα 1: Παραδείγματα φύλλων εργασίας στο Kidspiration



Εικόνα 2: Η αφίσα που δημιούργησαν τα παιδιά στο ComicLab

Στην επόμενη φάση, παρουσιάστηκε στα παιδιά το λογισμικό ComicLab v1.3. Καθώς ήταν η πρώτη τους επαφή με αυτό, δόθηκε αρκετός χρόνος για εξοικείωση και εξάσκηση. Έπειτα, η κάθε ομάδα ανέλαβε να δημιουργήσει το δικό της καρέ. Τα βήματα που ακολουθήθηκαν ήταν τα εξής: αρχικά τα παιδιά εισήγαγαν τον πίνακα ως

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

φόντο. Για να διευκολυνθούν οι ομάδες στην αναζήτηση και επιλογή, όλοι οι πίνακες τοποθετήθηκαν στο φάκελο του λογισμικού. Στη συνέχεια, επέλεξαν ένα χαρακτήρα από τη βιβλιοθήκη και τον εισήγαγαν στο συγκεκριμένο καρτέ. Οι χαρακτήρες που προτάθηκαν για επιλογή ήταν δύο καθώς κατά τη φάση της εξοικείωσης με το λογισμικό παρατηρήθηκε ότι συγκέντρωσαν το περισσότερο ενδιαφέρον από τα παιδιά. Τέλος, κάθε ομάδα τοποθέτησε ένα μπαλόνι διαλόγου σε κάθε καρτέ. Τα παιδιά υπαγόρευαν στη νηπιαγωγό μία φράση και στη συνέχεια την αντέγραψαν στο αντίστοιχο μπαλόνι. Η αφίσα που δημιουργήθηκε παρουσιάζεται στην Εικόνα 2.

Τις επόμενες ημέρες η αφίσα εκτυπώθηκε και αναρτήθηκε στο χώρο του σχολείου προκειμένου οι απόψεις των παιδιών για τα ανθρώπινα δικαιώματα να διαχυθούν στην εκπαιδευτική κοινότητα. Επιπλέον, ενόψει της Παγκόσμιας Ημέρας του Παιδιού, οργανώθηκε μία εκδήλωση, όπου οι μαθητές παρουσίασαν στους γονείς το προϊόν της δικής τους Σύμβασης και μοιράστηκαν την εμπειρία της όλης διαδικασίας.

5. Συμπεράσματα

Η διδακτική παρέμβαση πραγματοποιήθηκε κατά τους μήνες Νοέμβριο και Δεκέμβριο της τρέχουσας σχολικής χρονιάς, προκειμένου η ολοκλήρωσή της να συμπίπτει με την Παγκόσμια Ημέρα του Παιδιού (11 Δεκεμβρίου). Για το λόγο αυτό, τόσο οι τεχνολογικές όσο και οι γνωστικές δεξιότητες των παιδιών για το συγκεκριμένο θέμα ήταν περιορισμένες. Επιπλέον τα παιδιά που αντιμετώπιζαν μαθησιακές και αναπτυξιακές διαταραχές δεν είχαν απόλυτα εξοικειωθεί με την εργασία σε ομάδες, καθώς και με τη γνωστική περιοχή της γλώσσας. Παρόλα αυτά, η διεξαγωγή των δραστηριοτήτων με τη βοήθεια των νέων τεχνολογιών έδωσε μια προστιθέμενη αξία στην παραδοσιακή προσέγγιση του υπό διαπραγμάτευση θέματος και δημιούργησε επιπλέον κίνητρα στα παιδιά για αλληλεπίδραση και συνεργασία. Με βάση τις καταγραφές του ημερολογίου του εκπαιδευτικού το οποίο τηρήθηκε καθ' όλη τη διάρκεια της παρέμβασης, διαπιστώθηκαν τα εξής:

- Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

Τα παιδιά διερεύνησαν την έννοια των ανθρωπίνων δικαιωμάτων αναπλαισιώνοντας τις γνώσεις που είχαν αποκτήσει κατά την αρχικά παραδοσιακή επαφή τους με το θέμα. Η συστηματική επαφή των παιδιών με τα έργα τέχνης, τους έδωσε τη δυνατότητα να περάσουν σε μια πιο λεπτομερή παρατήρηση από αυτή που προκύπτει με μια «πρώτη ματιά» και να αντλήσουν σημαντικές πληροφορίες για τα δικαιώματά τους. Η ερμηνεία των εικόνων προέκυψε μέσα από πολλαπλές λεκτικές περιγραφές, που αν και στην αρχή χαρακτηρίστηκαν επιφανειακές, κατά την εξέλιξη των δραστηριοτήτων εμπλουτίστηκαν και διευρύνθηκαν. Παρά το γεγονός ότι στο τελικό προϊόν καταγράφεται ουσιαστικά μια εναλλακτική επιγραμματική διακήρυξη των Δικαιωμάτων του Παιδιού, οι διάλογοι που αναπτύχθηκαν ανάμεσα στις ομάδες σε όλη τη διάρκεια των δραστηριοτήτων, φανερώνουν τις γνώσεις και τις στάσεις που αποκτήθηκαν μέσα από την όλη προσέγγιση. Το «λεξιλόγιο» του έργου τέχνης κατακτήθηκε μέσα από οργανωμένη και στοχαστική παρατήρηση και

μετασηματίστηκε σε ένα ιδεολογικό πλέγμα που αποτυπώνεται στη δημιουργία μιας πρωτότυπης αφίσας. Αξίζει να σημειωθεί ότι η επαφή με έργα τέχνης αποτέλεσε σημαντικό κίνητρο για όλα τα παιδιά, κυρίως όμως για αυτά που αντιμετώπιζαν δυσκολίες. Αν και η ερμηνεία των εικόνων προέκυψε κυρίως από τα πιο ικανά παιδιά, ωστόσο η προσέγγιση μέσα από την τέχνη ενεργοποίησε το ενδιαφέρον όλων. Ειδικά στην περίπτωση του παιδιού με αυτισμό, παρατηρήθηκε βελτίωση στην οπτική επαφή, στην εστίαση καθώς και στις κοινωνικές δεξιότητες, η οποία αν και παροδική, δίνει θετικά μηνύματα. Σε αρκετές περιπτώσεις πλησίασε την ομάδα και αν και μη λεκτικά, εκδήλωσε αυθόρμητα το ενδιαφέρον του για την εργασία των ομάδων με τα έργα τέχνης.

- Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

Τόσο ο σχεδιασμός των δράσεων, όσο και ο χαρακτήρας των αξιοποιούμενων λογισμικών ενόησαν την αλληλεπίδραση, την επικοινωνία και την ψηφιακή συνεργασία των παιδιών. Οι δραστηριότητες που πραγματοποιήθηκαν αξιοποίησαν όλες τις κοινωνικές δομές τις τάξεις καθώς τα παιδιά συνεργάστηκαν σε ζευγάρια, τριάδες αλλά και στην ολομέλεια. Παράλληλα η παραγωγή κοινού έργου διευκόλυνε τη συμμετοχή όλων, ακόμη και των πιο αδύναμων μαθητών οι οποίοι κατέθεσαν τις απόψεις τους, κάποιες από τις οποίες αξιοποιήθηκαν από την ομάδα, γεγονός που ενίσχυσε σημαντικά την αυτοεκτίμησή τους. Ενισχυτικά στον ενταξιακό χαρακτήρα της προσέγγισης λειτούργησαν και οι δυνατότητες για επικοινωνία και αλληλεπίδραση, οι οποίες συνέβαλαν στην κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών προτείνοντάς τους εναλλακτικούς τρόπους συνεργασίας. Τα κίνητρα προέκυψαν αυθόρμητα γεγονός που λειτούργησε ενισχυτικά κυρίως στα πιο διστακτικά παιδιά, τα αλλοδαπά και αυτά με μαθησιακές δυσκολίες.

- Ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών

Η διδακτική παρέμβαση πραγματοποιήθηκε στην αρχή της σχολικής χρονιάς, ωστόσο τα περισσότερα παιδιά, κυρίως τα νήπια, ήταν ήδη εξοικειωμένα με τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Όσο αφορά στη δραστηριότητα στην οποία χρησιμοποιήθηκε το λογισμικό Kidspiration, τα παιδιά μπόρεσαν με ευκολία να χειριστούν και να οργανώσουν τις πληροφορίες και να ανταποκριθούν στους στόχους του φύλλου εργασίας. Δυσκολίες, όμως, παρουσιάστηκαν στο χειρισμό του λογισμικού ComicLab, με αποτέλεσμα να μην επιτευχθεί η απόλυτη αυτονομία στη χρήση του σε καμία από τις ομάδες. Αυτό πιθανόν να οφείλεται και στο γεγονός πως ήταν η πρώτη επαφή των παιδιών με το λογισμικό, σε αντίθεση με το Kidspiration. Οι δυσκολίες επικεντρώθηκαν κυρίως στην τοποθέτηση στη σωστή θέση των φόντων, των χαρακτήρων και των μπαλονιών διαλόγου, ενώ δεν υπήρξε κανένα πρόβλημα στην εισαγωγή τους. Παρόλα αυτά, με τη βοήθεια της νηπιαγωγού, τα παιδιά κατάφεραν να υλοποιήσουν τη δραστηριότητα και να κατανοήσουν τη λογική αλλά και τη διαδικασία δημιουργίας ψηφιακού κόμικ. Επιπλέον, αποδείχτηκε πως το πρόγραμμα παρουσιάζει ένα ενδιαφέρον και ελκυστικό για τα παιδιά περιβάλλον, το οποίο ενεργοποίησε τη φαντασία τους και δημιούργησε αρκετά κίνητρα συμμετοχής

και μάθησης. Τα παιδιά συνεργάστηκαν αποτελεσματικά και ενεπλάκησαν σε προφορική επικοινωνία υψηλού επιπέδου με αποτέλεσμα την αβίαστη δημιουργία ενός πολυτροπικού κειμένου.

Συμπερασματικά, η διδακτική παρέμβαση που περιγράφεται στην παρούσα εργασία έδειξε πως ο συνδυασμός των έργων τέχνης με τη χρήση λογισμικών συνέβαλε στην ανάπτυξη θετικών στάσεων ως προς την τέχνη και τις νέες τεχνολογίες, ενώ παράλληλα ενίσχυσε τα κίνητρα των παιδιών ως προς τη μαθησιακή διαδικασία.

Βιβλιογραφία

- Βασιλικοπούλου, Μ., Μπουλουδάκης, Μ., Αράπογλου, Ι., Γεωργιακάκης, Π., Αλτάνης, Ι., Ρετάλης, Σ. (2008). Αποτελέσματα Πιλοτικού Εργαστηρίου Χρήσης Εκπαιδευτικών Ψηφιακών Κόμικς σε Μαθητές Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης. *5ο Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημονικής Ένωσης Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας για τη διάδοση των Τ.Π.Ε. στην εκπαίδευση*, 4 & 5 Οκτωβρίου 2008, Πειραιάς, Ελλάδα.
- Dewey, J. (1980). *Art as Experience*. USA: The Penguin Group.
- Διεθνής Αμνηστία. Απαιτούμε Αξιοπρέπεια. Εγχειρίδιο Εκπαιδευτικής Δράσης. Τόμος 1^{ος}. Ανακτήθηκε 8/1/2013, από τη διεύθυνση <http://www.amnesty.org.gr/wp-content/uploads/2010/05/DemandDignity1.pdf>
- Gardner, H. (1973). *The arts and human development*. New York: Wiley.
- General Comment No. 5 (2003) General measures of implementation of the Convention on the Rights of the Child (arts. 4, 42 and 44, para. 6), CCR, 19 September-3 October 2003.
- Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης (2011), *Αξιοποίηση των Τεχνών στην Εκπαίδευση*, Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό, Τόμος Γ. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- ΠΣΝ (2011). *Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου 2ο Μέρος, Μαθησιακές Περιοχές*. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Μικρόπουλος, Α. (2006). *Ο υπολογιστής ως γνωστικό εργαλείο*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Paivio, A. (1991). Dual coding theory: Retrospect and current status. *Canadian Journal of Psychology*, Vol 45(3), pp. 255-287
- Tishman, S. (2008). The Object of their Attention. *Educational Leadership*, Vol. 65 (5), pp. 44-46.
- Yang, G. (2003). *Comics in education*. Masters' Thesis of Education, at Carolina State University, East Bay, USA.