



Σχολή Επιστημών Υγείας και Πρόνοιας
Σχολή Διοικητικών, Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών
Τμήμα Βιοϊατρικών Επιστημών
Τμήμα Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική Ηλικία



Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών
Παιδαγωγικά μέσω Καινοτόμων Προσεγγίσεων, Τεχνολογίες και Εκπαίδευση

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Ψηφιακό βιβλίο και δημιουργική σκέψη στην αγωγή παιδιών προσχολικής ηλικίας

POST GRADUATE THESIS

E-book and creative thinking in the education of pre-school children



Νούτση Χριστιάνα

Noutsi Christiana

Φώτη Παρασκευή

Foti Paraskevi

ΑΙΓΑΛΕΩ/AIGALEO 2020



Faculty of Health and Caring Professions
Faculty of Administrative, Financial and Social Sciences
Department of Biomedical Sciences
Department of Treatment and Caring in Early Childhood



Inter-department Post Graduate Program
Pedagogics with New Approaches, Technologies and Education

POST GRADUATE THESIS

E-book and creative thinking in the education of pre -school children

Noutsi Christiana

R.N. 17080

c.noutsi@gmail.com

FIRST SUPERVISOR

Foti Paraskevi

SECOND SUPERVISOR

Fountzoula Christina

AIGALEO 2020

Δήλωση περί λογοκλοπής

Με πλήρη επίγνωση των συνεπειών του νόμου περί πνευματικών δικαιωμάτων, δηλώνω ενυπογράφως ότι είμαι αποκλειστικός συγγραφέας της παρούσας διπλωματικής εργασίας, για την ολοκλήρωση της οποίας κάθε βοήθεια είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται λεπτομερώς στην εργασία αυτή. Έχω αναφέρει πλήρως και με σαφείς αναφορές, όλες τις πηγές χρήσης δεδομένων, απόψεων, θέσεων και προτάσεων, ιδεών και λεκτικών αναφορών, είτε κατά κυριολεξία είτε βάσει επιστημονικής παράφρασης. Αναλαμβάνω την προσωπική και ατομική ευθύνη ότι σε περίπτωση αποτυχίας στην υλοποίηση των ανωτέρω δηλωθέντων στοιχείων, είμαι υπόλογος έναντι λογοκλοπής, γεγονός που σημαίνει αποτυχία στην διπλωματική μου εργασία και κατά συνέπεια αποτυχία απόκτησης Τίτλου Σπουδών, πέραν των λοιπών συνεπειών του νόμου περί πνευματικών δικαιωμάτων. Δηλώνω, συνεπώς, ότι αυτή η διπλωματική εργασία προετοιμάστηκε και ολοκληρώθηκε από εμένα προσωπικά και αποκλειστικά και ότι, αναλαμβάνω πλήρως όλες τις συνέπειες του νόμου στην περίπτωση κατά την οποία αποδειχθεί, διαχρονικά, ότι η εργασία αυτή ή τμήμα της δεν μου ανήκει διότι είναι προϊόν λογοκλοπής άλλης πνευματικής ιδιοκτησίας.

ΝΟΥΤΣΗ ΧΡΙΣΤΙΑΝΑ

Περίληψη

Η παρούσα εργασία έχει στόχο να παρουσιάσει τους τρόπους που το ψηφιακό βιβλίο αναπτύσσει την δημιουργική σκέψη παιδιών προσχολικής ηλικίας.

Αρχικά, αναφερόμαστε στην δημιουργική σκέψη γενικά, χωρίς να την τοποθετούμε συγκεκριμένα στην παιδική ηλικία, αλλά ερευνώντας το δίπολο κριτική σκέψη – δημιουργική σκέψη και παρουσιάζουμε τρόπους ενίσχυσης, αλλά και τα πιθανά εμπόδια που παρουσιάζονται στην δημιουργία της.

Συνεχίζουμε με την έρευνα της δημιουργικότητας στο πλαίσιο της εκπαίδευσης και εμβαθύνουμε κυρίως στον τομέα της προσχολικής αγωγής, αναφέροντας την αξία που έχει η ανάπτυξη της δημιουργικότητας στο συγκεκριμένο αναπτυξιακό στάδιο των παιδιών. Παραθέτουμε στοιχεία της Δημιουργικής Εκπαίδευσης και την σημασία του Δημιουργικού Παιδαγωγού καθώς και τους τρόπους που αυτή η προσέγγιση συμβάλλει στην ολοκληρωμένη προσωπικότητα των μαθητών.

Εστιάζουμε ειδικά στο παραμύθι, ως μέσο εκπαίδευσης και δημιουργίας και παραθέτουμε την πορεία του μέσα στα βάθη των χρόνων, από την έντυπή του μορφή μέχρι την ηλεκτρονική. Ερευνούμε τους τρόπους διδασκαλίας του, αλλά και την μεγάλη του προσφορά στην καλλιέργεια γνωστικών και κοινωνικών δεξιοτήτων, ειδικά όταν παρουσιάζεται σε ηλεκτρονική μορφή.

Στη συνέχεια, γίνεται μια αναφορά στο ψηφιακό βιβλίο, μέσω μιας σύντομης ιστορικής αναδρομής και παρουσιάζονται τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα που έχουν εντοπιστεί μέσω ερευνών για να γνωρίσουμε καλύτερα το μέσο με το οποίο θα ασχοληθούμε.

Τέλος, ένα συμπέρασμα για το πόσο το ψηφιακό βιβλίο συμβάλλει στην δημιουργική σκέψη παιδιών προσχολικής ηλικίας στην σύγχρονη εποχή που διανύουμε.

Λέξεις κλειδιά: ψηφιακό βιβλίο, δημιουργικότητα, προσχολική ηλικία, κριτική σκέψη, δημιουργική σκέψη, παραμύθι, ανάπτυξη δεξιοτήτων.

Abstract

The present essay aims at introducing the ways that the digital book develops the creative thinking of preschools.

To begin with, a general reference at creative thinking is being used by focusing on "either/or" test of critical thinking-creative thinking and there are introduced ways of reinforcement as well as any possible reasons that prevent a person from cultivating those.

Moreover, the analysis of the creativity in education and the focus on the preschool education, connects to the value of the development of creativeness at that specific stage. Evidence of creative education and the importance of the creative educator, is apposed. On top of that, this approach contributes to developing a full personality.

Last but not least, there is a main focus on tales as a means of education and creativity, its course through the ages since its hardcopy till its digital format.

Then, there is a reference of the digital book through a short historical flashback. There are introduced the advantages and disadvantages that have been tracked by researches so as to get a more wide knowledge of the means analysed.

To conclude with, there is an assumption on the scale of how much the digital book contributes to the creative thinking if preschools nowadays.

Key words: digital book, creativity, preschool, critical thinking, tale, skills development

Περιεχόμενα	
Δήλωση περί λογοκλοπής	4
Περίληψη.....	6
Abstract.....	7
Πρόλογος	9
Κεφάλαιο Πρώτο: Δημιουργικότητα / Δημιουργική Σκέψη.....	10
1.α Έννοια / Ορισμός.....	10
1.β Κριτική Σκέψη και Δημιουργική Σκέψη	11
1.γ Αξία Δημιουργικής Σκέψης και τρόπος ενίσχυσης.....	13
1.δ Τροχοπέδη στην Δημιουργική Σκέψη	14
Κεφάλαιο Δεύτερο: Δημιουργικότητα και Εκπαίδευση	16
2.α Καινοτομία Εκπαίδευσης	16
2.β Η σημασία της δημιουργικότητας στην Προσχολική Ηλικία.....	18
2.γ Τρόποι ανάπτυξης δημιουργικότητας στην προσχολική αγωγή.....	19
2.δ Ο ρόλος του Δημιουργικού Παιδαγωγού	21
Κεφάλαιο Τρίτο: Το βιβλίο στην Προσχολική Αγωγή	23
3.α Το Παραμύθι.....	23
3.β Τρόποι διδασκαλίας παραμυθιού	24
3.γ Ανάπτυξη δεξιοτήτων μέσω του παραμυθιού έντυπης μορφής.....	26
Κεφάλαιο Τέταρτο: Το Ψηφιακό Βιβλίο.....	32
4.α Ορισμός.....	32
4.β Ιστορική αναδρομή.....	32
4.γ Πλεονεκτήματα Ηλεκτρονικού Βιβλίου	33
4.δ Μειονεκτήματα Ηλεκτρονικού Βιβλίου.....	35
4.ε Έντυπο ή ηλεκτρονικό βιβλίο;	37
4.στ Το παραμύθι σε ηλεκτρονική μορφή.....	38
4.ζ Ανάπτυξη δεξιοτήτων μέσω του παραμυθιού ηλεκτρονικής μορφής	42
4.η Ηλεκτρονικό βιβλίο και Δημιουργική Σκέψη	45
Συμπέρασμα.....	50
Βιβλιογραφία	52

Πρόλογος

Τα ερεθίσματα που δέχεται ένα παιδί τα πρώτα 6 χρόνια της ζωής του είναι βασικά για την ανάπτυξη των ψυχοκοινωνικών και διανοητικών του ικανοτήτων. Για τον παραπάνω λόγο, η εκπαίδευση στην προσχολική ηλικία, αν και θεωρείται ελάχιστος σημασίας, είναι καθοριστική για τις μετέπειτα λειτουργίες. Μέσα από την χρήση κατάλληλων εκπαιδευτικών προγραμμάτων και διδακτικών, τα παιδιά αναπτύσσουν την αυτοπεποίθηση, την κοινωνικοποίηση και πλήθος γνωστικών διαδικασιών, με στόχο την ομαλή κοινωνική ένταξη και ανάπτυξη προσωπικών και κοινωνικών δεδομένων (Εξάρχου, 2005).

Η εκπαίδευση οφείλει να ακολουθεί την πορεία της κοινωνίας για αυτό και αναγνωρίζεται η «έκρηξη» των τελευταίων χρόνων στον τομέα της τεχνολογίας, καινοτομίας και των εφευρέσεων. Ο εκπαιδευτικός οφείλει να εντοπίσει αυτή την πορεία, να εκπαιδευτεί και να εισάγει τα νέα δεδομένα με σεβασμό και γνώση προς τους μαθητές και το υλικό (Sonnenwald, 1999).

Ένα βασικό στοιχείο στην εκπαίδευση της προσχολικής αγωγής είναι το παραμύθι, μιας και εφοδιάζει τους μαθητές με πλήθος πληροφοριών δημιουργίας, φαντασίας, κριτικής σκέψης και κοινωνικοποίησης. Η εξέλιξή του μας οδηγεί στο ψηφιακό βιβλίο και στον τρόπο που αυτό χρησιμοποιείται μέσα στην σχολική τάξη.

Εξετάζουμε αν το ψηφιακό βιβλίο ακολουθεί την πορεία του παραμυθιού και αν έχει νέα δεδομένα να προσθέσει στην δημιουργική μάθηση, κάτι που είναι ο στόχος εκπαιδευτικών και γενικότερα της κοινωνίας. Η εκπαίδευση οφείλει να ακολουθεί μια εξελικτική πορεία, να αφουγκράζεται τα δεδομένα της εποχής και να επιζητά μόνο την αφύπνιση και την εξέλιξη των μαθητών.

Μεθοδολογία

Η παρούσα εργασία δημιουργήθηκε με βάση την βιβλιογραφική έρευνα και στο τελευταίο κεφάλαιο αναπτύσσεται η προσωπική σκέψη του δημιουργού, με βάση τα δεδομένα που έχουν καταγραφεί.

Κεφάλαιο Πρώτο: Δημιουργικότητα / Δημιουργική Σκέψη

1.α Έννοια / Ορισμός

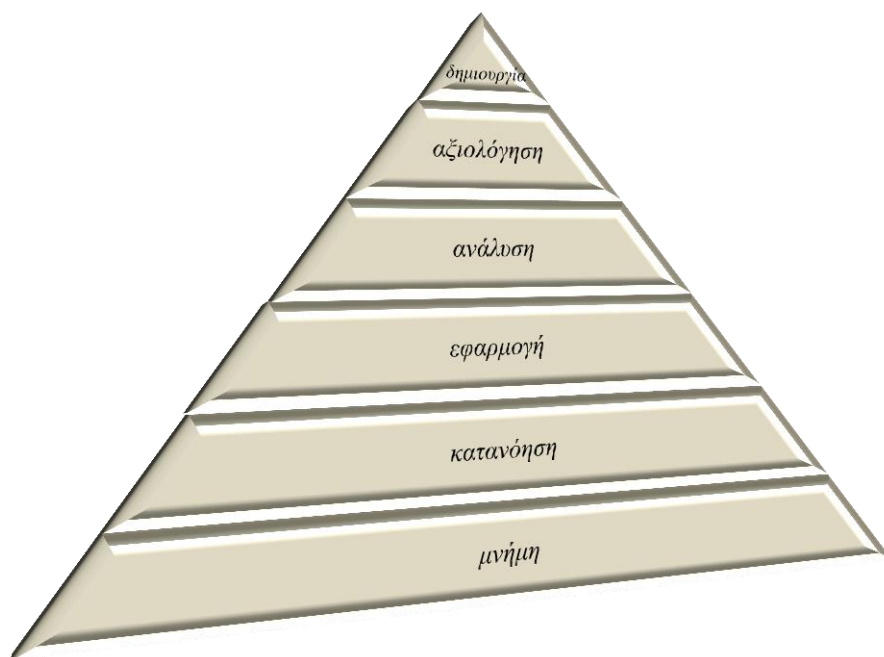
Η έννοια της δημιουργικότητας απασχόλησε πολλούς ερευνητές από διάφορους κλάδους της φιλοσοφίας και της επιστήμης, με τον ορισμό της να παρουσιάζεται ως μια πολύ δύσκολη διαδικασία, που δεν μπορεί να προσδιοριστεί με ακρίβεια.

Ο Maslow, το 1962, μέσα από την πυραμίδα του και όλη αυτή την δομή περί αναγκών του ανθρώπου, αναφέρεται στην δημιουργικότητα ως ένα παγκόσμιο χαρακτηριστικό που οδηγεί στην αυτοπραγμάτωση του ατόμου. Μέσα στην βιβλιογραφία και στην έρευνα που έχει πραγματοποιηθεί γύρω από την δημιουργικότητα βρίσκουμε έννοιες όπως πρωτοτυπία, καινοτομία, απρόσμενο, νέες και χρήσιμες ιδέες, εννοιακότητα, ενθουσιασμός που συντελούν στο να δημιουργηθεί ένας ορισμός.

« Η δημιουργικότητα είναι μια διαδικασία πολύεδρη. Σχετίζεται με πολλές καθημερινές ικανότητες και με κάποιες εξειδικευμένες δεξιότητες και τεχνικές μπορεί να υποστηριχθεί από πολλούς διαφορετικούς τρόπους σκέψης και απαιτεί ευθυκρισία μαζί με φαντασία, εννοιακότητα και συχνά ενστικτώδη ενθουσιασμό» Robinson, 2011

Ο παραπάνω είναι ο πιο πρόσφατος καταγεγραμμένος ορισμός, όπου συνδυάζεται με πολλές παλαιότερες απόψεις και αναφέρει την δημιουργικότητα ως μια διαδικασία που αφορά και την καθημερινή και την πνευματική μας ζωή και συνδυάζει ικανότητες πρακτικές και σκέψης, ενώ βασικό στοιχείο είναι η καινοτομία.

Η πυραμίδα του Bloom τοποθετεί την δημιουργικότητα στο υψηλότερο σημείο, ως την πιο περίπλοκη διαδικασία σκέψης. Η ιεράρχηση των επιπέδων δεν είναι απόλυτη, μιας και το άτομο, ανάλογα με την κατάσταση που βρίσκεται μπορεί να μετακινηθεί από το ένα επίπεδο στο άλλο, ενώ τα 3 υψηλότερα επίπεδα αφορούν σκέψεις που απαιτούν περισσότερη επεξεργασία και ξεφεύγουν από τις οριοθετήσεις και τα δεδομένα της αρχικής πληροφορίας. Άρα ο άνθρωπος σκεπτόμενος με βάση αυτά, παρουσιάζει οξυδέρκεια και ευελιξία ανακαλύπτοντας νέους τρόπους σκέψης.



Η παραπάνω πυραμίδα παρουσιάζει την αναθεωρημένη ταξινόμια του Bloom , όπου η δημιουργία τοποθετείται στο υψηλότερο σημείο της πυραμίδας. Krathwohl, 2002

1.β Κριτική Σκέψη και Δημιουργική Σκέψη

Παραπάνω αναλύσαμε τον ορισμό και την προέλευση της έννοιας της δημιουργικότητας, εξηγώντας την συλλογιστική που ακολουθούν διάφοροι ερευνητές και αναλυτές της σκέψης και της φιλοσοφίας. Η μελέτη αυτή μας οδηγεί στην αναζήτηση και καταγραφή κάποιων χαρακτηριστικών της δημιουργικής σκέψης, έτσι ώστε να την κατανοήσουμε καλύτερα και να την συσχετίσουμε με την κριτική σκέψη και διαδικασία.

Η δημιουργική σκέψη αποτελεί ένα πανανθρώπινο χαρακτηριστικό που μπορεί να καλλιεργηθεί με την κατάλληλη εκπαίδευση και να βελτιωθεί με την παραγωγή ιδεών, που ως τελικός στόχος θα είναι η παραγωγή πρωτότυπων ιδεών. Με απλά λόγια, η δημιουργικότητα δεν είναι αποτέλεσμα ταλέντου ή ιδιαίτερου χαρακτηριστικού, αλλά αποτέλεσμα σκληρής και διαρκούς εργασίας με επιμονή και υπομονή έτσι ώστε να φέρει το κατάλληλο καινοτόμο παραγωγικό έργο. Αυτό εφαρμόζεται και στην πράξη. Η παραγωγή δημιουργικών σκέψεων ή δημιουργικών αποτελεσμάτων έχει άμεση σχέση με την προεργασία και την διαδικασία που έχει προηγηθεί, είναι ουσιαστικά ένας συνδυασμός σκληρής εργασίας και καλής διανοητικής κατάστασης.

Για να χαρακτηριστεί μια σκέψη δημιουργική προϋποθέτει κάποιες πνευματικές κατακτήσεις ή προβληματισμούς, όπως απέναντι στα προβλήματα του περιβάλλοντος και στο ενδιαφέρον προς αυτά για μελέτη ή ερμηνεία. Η νοητική ευχέρεια είναι απαραίτητο συστατικό, μιας και αποσκοπεί στην παραγωγή ιδεών και η νοητική ευελιξία, δηλαδή η δυνατότητα να δοθούν πολλές απαντήσεις στα ερωτήματα που θα γεννηθούν. Η δημιουργική σκέψη έχει ως βασικά χαρακτηριστικά της την πρωτοτυπία και την διαφορετικότητα, την σύνθεση και τον μετασχηματισμό. Δεν είναι άκαμπτη και αυστηρή, αλλά προσαρμόζεται σε νέα δεδομένα και μπορεί να παρουσιάσει ευελιξία ως προς την τελική ιδέα. Κατανοούμε πως η δημιουργική σκέψη είναι μια διαδικασία που χαρακτηρίζεται από διαρκώς μεταβαλλόμενες παραμέτρους και έχει ως βασικό χαρακτηριστικό της την εξέλιξη (Παρασκευόπουλος, 2004, Robinson, 2011).

Εκτός από την δημιουργική σκέψη, η φιλοσοφία και η επιστήμη της κοινωνιολογίας και της ψυχολογίας αναλύει και την κριτική σκέψη, όπου είναι ουσιαστικά η αξιολόγηση και όχι η παραγωγή ιδεών. Η κριτική σκέψη αξιολογεί την αυθεντικότητα και την αξιοπιστία των ιδεών που έχουν παραχθεί με την δημιουργική σκέψη και καταλήγει σε διάφορα συμπεράσματα, χωρίς να είναι αυτοσκοπός.

Ο λόγος που μελετάται η κριτική σκέψη είναι γιατί η κατάκτηση και η καλλιέργεια της είναι πολύ σημαντική για την ανάπτυξη του γνωστικού τομέα των παιδιών. Η εισαγωγή αυτών των ιδεών και διαδικασιών μπορεί να αρχίσει από την προσχολική ηλικία και να εμβαθύνει σταδιακά εκπαιδευοντας το παιδί σε έναν κριτικό τρόπο σκέψης.

Τα βασικά χαρακτηριστικά της κριτικής σκέψης είναι η λογική, η αυτογνωσία, η τιμιότητα, η πειθαρχία και η αποφασιστικότητα. Αναλύοντας τα παραπάνω, καταλαβαίνουμε ότι αρχικά χρειάζεται η λογική που ασχολείται με τους κανόνες που χρησιμοποιούμε και με αυτόν τον τρόπο αναζητούμε αποδεικτικά στοιχεία για κάθε συλλογιστική και βρίσκουμε τις καλύτερες εξηγήσεις για κάθε πρόβλημα. Η αυτογνωσία λειτουργεί ως μέτρο στάθμισης μεταξύ των εξωτερικών επιδράσεων και των δικών μας, ενώ η τιμιότητα μας βοηθά να αναγνωρίζουμε τις συναισθηματικές παρορμήσεις και τα εγωιστικά κίνητρα, καταλήγοντας στην αντικειμενικότητα. Τέλος, χρειάζεται η πειθαρχία για να μπορούμε να αντιστεκόμαστε στην χειραγώγηση και στις άσχημες συμπεριφορές και να αποφεύγουμε επιπόλαιες αποφάσεις, ενώ η αποφασιστικότητα μας δίνει δύναμη και θάρρος για την έκφραση της άποψής μας (Παρασκευόπουλος, 1985, Μαρσαγγούρας, 2005, Robinson, 2011).

Καταλήγουμε ότι οι άνθρωποι είναι από την φύση τους σκεπτικιστές και αναζητούν την διαδικασία δημιουργίας και κριτικής, δεν είναι η τάση του ανθρώπου να εφησυχάζεται και να μένει άπραγος. Πολλές φορές το κοινωνικό περιβάλλον και οι προσλαμβάνουσες μας οδηγούν στην παύση της δημιουργίας και της κριτικής, έτσι ώστε να μπορεί η σκέψη μας να χαρακτηριστεί κατευθυνόμενη και στάσιμη. Ο λόγος που η δημιουργική και η κριτική σκέψη πρέπει να καλλιεργείται από τα πρώτα χρόνια της ζωής μας είναι καθαρά εξελικτικός και έχει ως στόχο την πνευματική και κοινωνική μας πρόοδο.

1.γ Αξία Δημιουργικής Σκέψης και τρόπος ενίσχυσης

Η δημιουργική σκέψη είναι μια διαδικασία που οδηγεί τον ανθρώπινο νου προς την ανάπτυξη και την διαρκή εγρήγορση, αφού έχει ως βασικά χαρακτηριστικά της την πρωτοτυπία, την ευχέρεια, την επεξεργασία, την σύνθεση και την αξιολόγηση. Χωρίς τις ικανότητες της δημιουργικής σκέψης δεν μπορεί να υπάρξει εξέλιξη και διαφοροποίηση στην ανθρώπινη δραστηριότητα.

Οι άνθρωποι που διαθέτουν δημιουργική σκέψη, χαρακτηρίζονται από έντονη ευαισθησία για διάφορα θέματα - κοινωνικά, περιβάλλοντος, πολιτικά – και έχουν αναπτύξει την ενσυναίσθηση και την ικανότητα να αφουγκράζονται τις ανάγκες των υπολοίπων. Διαθέτουν χιούμορ και αυτοσαρκάζονται (στοιχεία κοινωνικοποίησης), έχουν καλλιτεχνικά ενδιαφέροντα και δραστηριοποιούνται σε διάφορους τομείς και όχι μόνο σε έναν με αποκλειστικότητα. Με λίγα λόγια, η ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης δεν ωφελεί μόνο σε νοητικό επίπεδο, αλλά και σε ψυχοκοινωνικό, μιας και δημιουργούνται δεξιότητες κοινωνικές και συναισθηματικές (Παρασκευόπουλος, 2004).

Όλα αυτά τα προτερήματα διαθέτει ο δημιουργικός νους, για αυτό η εκπαίδευση και το γενικότερο κοινωνικό σύνολο στοχεύει στην καλλιέργεια και την ανάπτυξή του, από τα πρώτα σχολικά χρόνια. Το πλαίσιο της προσχολικής αγωγής, που στρέφεται κυρίως στη διδασκαλία μέσω παιχνιδιού και εικαστικών δραστηριοτήτων προσπαθεί να ενισχύσει την δημιουργικότητα των παιδιών και επιδιώκει – σε δεύτερο επίπεδο – στην απόκτηση κριτικής σκέψης. Για αυτό τον λόγο, έχουν δημιουργηθεί και εφαρμόζονται ειδικές τεχνικές και δραστηριότητες που καλλιεργούν και ενισχύουν την δημιουργικότητα στα παιδιά, με στόχο να είναι χαρακτηριστικό τους και ως ενήλικες.

Η δημιουργική σκέψη ενισχύεται όταν υπάρχουν πολλά ερεθίσματα και ερωτήματα στην πορεία του ανθρώπου, όταν δηλαδή ο νους δεν εφησυχάζεται. Οι διαρκείς ερωτήσεις

για τα πεπραγμένα και για όλα όσα συμβαίνουν, αλλά και η αμφισβήτηση των γεγονότων, οδηγούν το άτομο στην δημιουργική και κριτική σκέψη. Αυτή η διαδικασία είναι μια διαδικασία μόνιμης εγρήγορσης και συγκεκριμένου τρόπου ζωής.

Η τέχνη σε όλες της τις μορφές ενισχύει την δημιουργική σκέψη και η επαφή με την εικαστική δημιουργία ενισχύει τον νου και το πνεύμα. Δεν είναι απαραίτητο το άτομο να παράγει έργο, αλλά και μόνο η επαφή με ένα είδος τέχνης δίνει την δυνατότητα του προβληματισμού και των ερωτήσεων. Επίσης, η ενασχόληση με τα κοινά, η ενημέρωση για όλα αυτά που συμβαίνουν σε κοινωνικό και πολιτικό επίπεδο, όπως και οι προβληματισμοί για το περιβάλλον οδηγούν το άτομο προς την κριτική και την αμφισβήτηση.

1.8 Τροχοπέδη στην Δημιουργική Σκέψη

Όσο και αν υποστηρίζουμε ότι η ανθρώπινη δημιουργικότητα είναι απαραίτητη και στάδιο εξέλιξης για τον ανθρώπινο νου, υπάρχουν κάποιοι παράγοντες που δημιουργούν δυσκολίες στην ανάπτυξή της.

Σημαντικό κομμάτι είναι το κοινωνικό πλαίσιο, όπου πολλές φορές η δημιουργική σκέψη κατηγορείται ως ριζοσπαστική ή μη αποδεκτή και πιέζονται τα άτομα για συμμόρφωση προς τις καθιερωμένες συμπεριφορές. Αυτή η διαδικασία οδηγεί στην τυποποίηση της σκέψης, στην δημιουργία μαζών και στην παντελή εμφάνιση ιδιαίτερων προσωπικοτήτων. Η κοινωνία έχει μεγάλη δύναμη και τα δημιουργικά άτομα με έντονη κριτική δραστηριότητα αναγκάζονται να ακολουθούν κανόνες, όπου έχουν ως αποτέλεσμα να εξαφανίζουν κάθε τι διαφορετικό και καινοτόμο.

Οι συνήθειες που έχουν ήδη παγιωθεί και η απόλυτη κυριαρχία της λογικής, είναι βασικοί παράγοντες για την αναστολή της δημιουργίας και της κριτικής. Είναι πολύ δύσκολο και χρειάζεται μεγάλο κόπο να δημιουργηθούν νέες συνήθειες στο άτομο και να καταφέρει να ζησει με κάποιες διαφορές από το πλαίσιο στο οποίο ανατράφηκε, είτε είναι οικογενειακό ή κοινωνικό (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2008).

Τέλος, δεν θα πρέπει να παραβλέπουμε τον ανθρώπινο παράγοντα. Ο άνθρωπος νους και η ανθρώπινη προσωπικότητα είναι δομημένη και καλλιεργημένη με τέτοιο τρόπο, που δυσκολεύεται να δεχτεί την απόρριψη και το ενδεχόμενο του λάθους. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να μηδενίζεται η πιθανότητα ρίσκου στην σκέψη και στις πράξεις και ο άνθρωπος να επιλέγει συχνά ασφαλή μονοπάτια εξέλιξης. Ο φόβος για την αποτυχία και το

άγχος για το άγνωστο είναι βασικοί ανασταλτικοί παράγοντες για την δημιουργική και κριτική σκέψη (Κονιδάρη, 2015).

Στην εκπαίδευση , η δημιουργικότητα και η κριτική δεν αποτελούν πρωταρχικό στόχο και για αυτό τον λόγο δεν καλλιεργούνται κατάλληλα. Στόχος της εκπαίδευσης παραμένουν οι γνωστικές δεξιότητες και οι ακαδημαϊκές επιτυχίες, με οποιαδήποτε άλλη μορφή γνώσης να παραμένει στο περιθώριο. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα την μονόπλευρη παροχή πληροφοριών και ερεθισμάτων. Τα βιβλία και η εκπαιδευτική προσέγγιση στοχεύουν στην αποστήθιση και στο πλήθος πληροφοριών, που ο μαθητής δεν προλαβαίνει να κατανοήσει και να επεξεργαστεί. Η επαφή με τον εκπαιδευτικό περιορίζεται μόνο σε μαθησιακό επίπεδο και αυτό δημιουργεί στους μαθητές μια ανασφάλεια για την ανάπτυξη περισσότερων σκέψεων, οπότε παραμένουν σε αυτό το επίπεδο. (Ξανθάκου, 2011)

Κεφάλαιο Δεύτερο: Δημιουργικότητα και Εκπαίδευση

2.α Καινοτομία Εκπαίδευσης

Ο όρος της καινοτομίας συναντάται κυρίως στον κλάδο των επιχειρήσεων και της διοίκησης, ορίζοντας κάποια πρωτοποριακή ιδέα για την πώληση ή προώθηση ενός προϊόντος (Μπουραντάς, 2018). Η καινοτομία συνδυάζεται και με τις νέες μεθόδους ή τρόπους σκέψης που εισάγονται σε κάποιον θεωρητικό τομέα με στόχο την ανάπτυξη και την εξέλιξή του, έχοντας ως αποτέλεσμα την βελτίωση της ζωής των ανθρώπων, την αλλαγή σκέψης τους και την προώθηση νέων ιδεών (Μπουραντάς, 2013).

Στην εκπαίδευση ορίζουμε ως εκπαιδευτική καινοτομία μια δέσμη ενεργειών που εμπεριέχουν και προωθούν νέες αντιλήψεις μέσω νέων διδακτικών μεθόδων και προσεγγίσεων, εναρμονισμένες με τις σύγχρονες πεποιθήσεις (Δακοπούλου, 2008). Όλες αυτές οι διαδικασίες γίνονται έχοντας ως στόχο την εξέλιξη του μαθητή στο σύνολό του ως προσωπικότητα και όχι ως μέσο αποθήκευσης γνώσης, ενώ επιθυμία όλων όσων εμπλέκονται στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι να παρουσιάζεται το σχολείο ως μέσο εξέλιξης και κοινωνικοποίησης.

Για να επιτευχθεί αυτός ο στόχος, δημιουργήθηκαν και τέθηκαν σε εφαρμογή διάφορα Καινοτόμα Προγράμματα, τα οποία προωθούσαν τις παραπάνω πεποιθήσεις, με βασικό στόχο την ολιστική μάθηση και εκπαίδευση. Με αρκετή καθυστέρηση, στα μέσα της δεκαετίας του 2000, το ελληνικό σχολείο γίνεται μέλος και φορέας αυτών των προγραμμάτων, όπου βασίζονται σε θέματα Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης, Αγωγής Υγείας, Προώθηση Πολιτισμού, Δημιουργίας και Καινοτομίας. Σε αυτή την γενικότερη στροφή προς μια πιο διευρυμένη μάθηση και διδασκαλία, εισάγονται και οι Μαθητικοί Διαγωνισμοί, τα προγράμματα Ανταλλαγής Μαθητών και η επαφή των παιδιών με την Τεχνολογία και τους Ηλεκτρονικούς Υπολογιστές (Βότση, 2016).

Χαρακτηριστικό όλων των παραπάνω προγραμμάτων είναι ο διαφορετικός τρόπος προσέγγισης της γνώσης και οι έντονες διαφορές στην εκπαιδευτική διαδικασία που είχαν διδαχθεί ή ακολουθήσει οι εκπαιδευτικοί ως εκείνη την εποχή. Για πρώτη φορά εισάγεται η έννοια της ομαδοσυνεργατικής και βιωματικής μάθησης, ενώ εισάγονται στις σχολικές τάξεις οι νέες τεχνολογίες ως εποπτικά μέσα. Αυτή είναι μια τεράστια αλλαγή για τους εκπαιδευτικούς, οι οποίοι εφάρμοζαν τον τυπικό τρόπο διδασκαλίας (παράδοση – αποστήθιση) και δεν ήταν προετοιμασμένοι, ούτε εκπαιδευμένοι για αυτή την νέα μορφή

διδασκαλίας. Μέχρι να εισαχθούν τα Προγράμματα Καινοτομίας στα ελληνικά σχολεία, ο μαθητής ήταν παθητικός δέκτης της γνώσης, λειτουργούσε ως μονάδα και δεν χρειαζόταν να εξασκήσει την κριτική του σκέψη. Με την είσοδο αυτών των Προγραμμάτων ο μαθητής μετατρέπεται σε ενεργητικό μέλος της εκπαιδευτικής διαδικασίας, γνωρίζει την συνεργασία και την λειτουργία σε ομάδες, ασκεί κριτική και διαμορφώνει την δική του άποψη. Επίσης, έρχεται σε επαφή με την ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας, γνωρίζει και χρησιμοποιεί ηλεκτρονικό υπολογιστή και άλλα τεχνικά μέσα και χρησιμοποιεί το διαδίκτυο ως μέσο παροχής πληροφοριών, έρευνας και ψυχαγωγίας (Νομικού, 2006, Κονέτας, 2005).

Οι εκπαιδευτικοί δεν είναι έτοιμοι για αυτή την μεγάλη αλλαγή και δεν εκπαιδεύονται κατάλληλα ώστε να προωθήσουν τα προγράμματα με τον καλύτερο τρόπο. Σημαντικοί παράγοντες αποτυχίας είναι η εφαρμογή τους μετά το Ωρολόγιο Πρόγραμμα και η έλλειψη προθυμίας των εκπαιδευτικών να παρακολουθήσουν κατάλληλα εκπαιδευτικά σεμινάρια. Για αυτούς τους λόγους, η καινοτομία στο ελληνικό σχολείο, παραμένει προσωπική υπόθεση του εκπαιδευτικού, μιας και το εκπαιδευτικό σύστημα δεν αξιολογεί και δεν ορίζει συγκεκριμένες προδιαγραφές για τους διδάσκοντες (Αθανασούλα, 2008).

Κάνοντας μια μικρή αναδρομή στην πορεία της Καινοτομίας στην ελληνική εκπαίδευση, συμπεραίνουμε ότι καινοτομία στην εκπαιδευτική διαδικασία ορίζεται οτιδήποτε νέο και σύγχρονο, όπως είναι η χρήση Ηλεκτρονικών Υπολογιστών και άλλων τεχνικών μέσων, όπως ο προβολικός πίνακας, ο διαδραστικός πίνακας, η χρήση projector, tablet και ο συνδυασμός όλων των παραπάνω με τις κατάλληλες εκπαιδευτικές μεθόδους. Η συνεργατική μέθοδος, η ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, η προώθηση της έρευνας χωρίς χρονικούς περιορισμούς, η συζήτηση και η διαφωνία μεταξύ των μαθητών, η κατάλληλη εκπαίδευση και κατάρτιση του εκπαιδευτικού στα νέα μέσα, η προώθηση της ολιστικής μάθησης και η υιοθέτηση μιας σύγχρονης εκπαιδευτικής προσέγγισης είναι απαραίτητα για να υπάρχει εξέλιξη στον μαθητικό πληθυσμό. Τα νέα τεχνολογικά μέσα που διαρκώς κάνουν την εμφάνισή τους σε όλους τους τομείς, χρειάζονται την κατάλληλη διδασκαλία και προώθηση για να αποδώσουν σε εκπαιδευτικό και μαθησιακό επίπεδο.

2.β Η σημασία της δημιουργικότητας στην Προσχολική Ηλικία

Το βασικό χαρακτηριστικό της προσχολικής ηλικίας, είναι η αλλαγή. Το άτομο διανύει μία περίοδο που χαρακτηρίζεται από μεταβολές και εξελίξεις σε όλους τους τομείς της προσωπικότητάς του. Σε τομείς όπως ο γνωστικός, ο γλωσσικός, ο ψυχοκοινωνικός και ο σωματικός παρατηρούμε ότι πραγματοποιούνται διαδικασίες που χαρακτηρίζονται από νέα ερεθίσματα και κατάκτησης γνώσεων (Feldman, 2011)

Όταν το παιδί ενταχθεί στο πλαίσιο του σχολείου και γίνει μέλος μιας ομάδας, αυτές οι αλλαγές γίνονται πιο έντονες και τροφοδοτούνται από το κοινωνικό περιβάλλον, τους συνομήλικους και τους παιδαγωγούς, οι οποίοι επηρεάζουν αρκετά την εξελικτική διαδικασία. Σε αυτή την ηλικία, η ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της κριτικής σκέψης είναι απαραίτητη και αποκτά ιδιαίτερη σημασία όταν γίνεται φυσικά και αβίαστα μέσω της εκπαίδευσης και της κοινωνικής συναναστροφής.

Στην προσχολική ηλικία, πέρα από δομημένες δραστηριότητες σημασία έχει να διαμορφωθεί ένας συγκεκριμένος τρόπος σκέψης των παιδιών. Για αυτό ξεκινάμε με κάποιες βασικές προϋποθέσεις, όπως είναι η ενθάρρυνση των παιδιών να κάνουν ερωτήσεις για το κάθε τι και να προβληματίζονται. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο είναι αποδεκτές οι διαφορετικές απόψεις και οι δυσκολίες, όπως και η παρουσίαση των εναλλακτικών λύσεων και των επεξηγήσεων. Με αυτό τον τρόπο αποκτούν δημιουργική και ευέλικτη σκέψη. Η δημιουργική και ευέλικτη σκέψη δεν καλλιεργείται μόνο με θέματα που αφορούν ακαδημαϊκά ζητήματα, αλλά με θέματα κοινωνικής ζωής, πολιτικής, περιβάλλοντος και οικονομίας.

Η δημιουργικότητα αποτελεί προτεραιότητα στην διαδικασία διαμόρφωσης προσωπικότητας, γιατί συνδέεται απόλυτα με την μελλοντική προσωπική ευτυχία και ανάπτυξη των παιδιών. Αυτή η θεώρηση δεν συνδέεται με την επιτυχία που αφορά την οικονομική ευμάρεια ή την αποδοχή από τον κοινωνικό περίγυρο, αλλά με την ικανότητα του ατόμου να ανταπεξέρχεται στις δυσκολίες και να βρίσκει λύσεις σε πιθανά προβλήματα που θα προκύψουν. Για αυτό και συνδέεται με την ανάπτυξη της προσωπικότητας του παιδιού, την αυτοπεποίθηση, την δημιουργία κινήτρων, την ανάπτυξη των συναισθημάτων και τις γνωστικές ικανότητες του ατόμου. Η δημιουργική διαδικασία χαρακτηρίζεται από ευελιξία, κρίση και αυτονομία, που εξελίσσονται και καλλιεργούνται στην προσχολική ηλικία (Prentice, 2000).

Η δημιουργικότητα παρατηρείται στην αυθόρμητή της μορφή, ακατέργαστη και φυσική, στις δράσεις των μικρών παιδιών. Όταν τα παιδιά μπου στην διαδικασία της αυστηρής εκπαίδευσης και αρχίσουν να ακολουθούν κοινωνικούς κανόνες για να είναι αποδεκτά, η δημιουργικότητα μειώνεται και κάποιες φορές χάνεται (Sternberg, 2010). Οι μαθητές της προσχολικής ηλικίας, είναι απόλυτα εξοικειωμένοι με την αυθόρμητη σκέψη και απάντηση, με την έρευνα για διαφορετικούς τρόπους επίλυσης προβλημάτων και με την αποδοχή του λάθους και της προσπάθειας έπειτα από αυτό. Δυστυχώς, όσο περνούν τα χρόνια και οι βαθμίδες των τάξεων προχωρούν, οι υποχρεώσεις μεγαλώνουν και η οικογένεια ή άλλα κοινωνικά συστήματα επιβάλλουν την χειραγώγηση σκέψης του ατόμου και τον περιορισμό της δημιουργικότητας (Plucker & Makel, 2010). Καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι η δημιουργικότητα είναι μια φυσική διαδικασία για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας, μιας και είναι ο τρόπος για να δώσουν απαντήσεις στα ερωτήματα που τους θέτει η ίδια η ζωή και τα περιβαλλοντικά ερεθίσματα που δέχονται, μέσω νοητικών διεργασιών και συνδέσεων που πραγματοποιούν (Torrance, 2004).

2.γ Τρόποι ανάπτυξης δημιουργικότητας στην προσχολική αγωγή

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, η προσχολική ηλικία είναι ένα κομβικό σημείο στην ζωή του ανθρώπου, μιας και η δημιουργική σκέψη εκφράζεται αυθόρμητα. Όταν αυτή μειώνεται, το εκπαιδευτικό σύστημα οφείλει να την καλλιεργήσει, με διαδικασίες φυσικές και καθόλου κατευθυνόμενες για να μην απορριφθούν από τους μαθητές. Ο στόχος είναι να εκπαιδευτούν τα παιδιά στον τρόπο που φυσικά σκέφτονταν πριν συστηματοποιηθούν, να αποκτήσουν έναν δημιουργικό τρόπο σκέψης, να μπορούν να διαθέτουν επιλογές απαντήσεων, να μην φοβούνται να ρισκάρουν και να αποδέχονται τα λάθη ως μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Η προσπάθεια έχει κατεύθυνση προς την ολότητα και προς την επίλυση προβλημάτων της καθημερινότητας και όχι προς την κατάκτηση ακαδημαϊκών διακρίσεων.

Η τεχνική του brainstorming είναι η πιο διαδεδομένη τεχνική, η οποία χρησιμοποιείται από τις πιο μικρές ηλικίες και αποτελεί μια εκπαιδευτική στρατηγική για την ενεργοποίηση της σκέψης και της παραγωγής ιδεών. Συνήθως εφαρμόζεται σε ομάδες (δεν αποκλείεται η ατομική προσέγγιση) και αφορά την αυθόρμητη έκφραση ιδεών σε μορφή καταιγισμού, χωρίς φιλτράρισμα και κριτική. Παρόμοια τεχνική είναι η «δημιουργική επίλυση προβλημάτων», όπου ο μαθητής προσπαθεί να βρει την λύση σε

ένα πρόβλημα που δεν είναι τυποποιημένο, ανακαλύπτοντας νέους τρόπους σκέψης και λύσεις που δεν είναι οι αναμενόμενες. Αυτή η τεχνική αφορά κυρίως τα μαθηματικά και τις προμαθηματικές έννοιες, μιας και η τυποποίηση εξαφανίζει από τους μαθητές την σκέψη με δημιουργικότητα. Σε αυτή την κατηγορία ανήκει και η τεχνική της «συνεκτικής μεθόδου», όπου συνδέονται φαινομενικά ασύνδετα στοιχεία μεταξύ τους για να επιλυθούν προβλήματα, χρησιμοποιώντας ο μαθητής την αναλογική σκέψη, προσπαθώντας να δημιουργήσει νέες ιδέες (Ξανθάκου, 2011).

Παραπάνω αναφέρθηκαν κάποιες τεχνικές που εφαρμόζονται στην εκπαίδευση, όμως η δημιουργική και η κριτική σκέψη μπορεί να αναπτυχθεί και μέσω των εικαστικών δραστηριοτήτων, αναπτύσσοντας διάφορες δεξιότητες των παιδιών, όπως τη γνωστική, την μαθηματική σκέψη, τις ικανότητες λόγου και τις μηχανικές δεξιότητες. Στο σύνολό τους αυτές οι δεξιότητες δημιουργούν μια συνδυαστική και δημιουργική σκέψη, η οποία καλλιεργείται μέσω της ζωγραφικής, της γλυπτικής, της σύνθεσης, της μηχανικής, του θεατρικού παιχνιδιού και της κινησιολογίας (Rymanowicz, 2015).

Ένα άλλο πλαίσιο, στο οποίο θα αναφερθούμε αναλυτικότερα παρακάτω, είναι το παραμύθι και οι δραστηριότητες γύρω από αυτό, μιας και είναι μια διαδικασία που συναντάται στην προσχολική αγωγή και με την σωστή παρουσίαση και διδασκαλία όχι μόνο ενισχύει αλλά γεννά δημιουργική σκέψη, ακόμα και αν δεν υπάρχει. Τεχνικές όπως τα παιχνίδια ρόλων, μίμησης και αφήγησης εμπνέουν τα παιδιά και ανακαλύπτουν μέσα από αυτά νέους κόσμους και νέες σκέψεις. Με την ανάγνωση παραμυθιού, βιώνουν συναισθήματα και καταστάσεις πρωτόγνωρες, που τους παρουσιάζουν διαφορετικούς δρόμους σκέψης, πιο δημιουργικούς (Craft, 2000).

Εν κατακλείδι, διαπιστώνουμε ότι η δημιουργική σκέψη γεννιέται και καλλιεργείται στην προσχολική ηλικία, για αυτό και έχουν αναπτυχθεί σπουδαίες μέθοδοι και τεχνικές για την διαμόρφωσή της, μιας και είναι βασικό χαρακτηριστικό μιας ανεπτυγμένης και καλλιεργημένης προσωπικότητας.

2.6 Ο ρόλος του Δημιουργικού Παιδαγωγού

Ο ρόλος του παιδαγωγού προσχολικής εκπαίδευσης είναι καθοριστικός, μιας και τα παιδιά δεν έχουν έρθει σε επαφή ποτέ ξανά με την έννοια του «δασκάλου», δεν γνωρίζουν αυτή την ιδιότητα, δεν έχουν υπάρξει ως μέλη μιας τάξης και σχολικής κοινότητας και δεν έχουν αντιληφθεί τί μπορεί να σημαίνει εκπαιδευτική διαδικασία. Ο παιδαγωγός της προσχολικής αγωγής, οφείλει αρχικά να γνωρίσει στα παιδιά όλα τα παραπάνω, να τα εισάγει στον κόσμο του σχολείου και να τους «εκπαιδεύσει» αρχικά σε τρόπους συμπεριφοράς και σε επόμενο στάδιο σε γνωστικές δεξιότητες.

Η στάση του εκπαιδευτικού, η εκπαιδευτική διαδικασία που θα ακολουθήσει, η μέθοδος προσέγγισης προς τους μαθητές αλλά και τους γονείς, η επιλογή των μαθημάτων που θα δώσει βαρύτητα και πολλά άλλα δεν σχετίζονται με τις γνώσεις που θα λάβει, αλλά με την προσωπικότητα και το προσωπικό του αξιακό σύστημα (Tagliante, 1994). Άλλωστε, όσο καλά και αν είναι προετοιμασμένος ένας εκπαιδευτικός σε ακαδημαϊκό επίπεδο, αυτό που αποδεικνύεται διαρκώς χρήσιμο είναι η ευελιξία που παρουσιάζει μέσα στην τάξη, αναγνωρίζοντας τις απαιτήσεις και εντοπίζοντας τις ικανότητες και ιδιαιτερότητες του κάθε μαθητή χωριστά (Ανδρουλάκης, 1999).

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να αναφέρουμε ότι ένας εκπαιδευτικός έχει πολλούς τομείς που πρέπει να εξελιχθεί και να προσφέρει. Δεν τον αφορά μόνο η εκπαιδευτική διαδικασία, αλλά και η επαφή με τους γονείς, η σχέση με τους συναδέλφους, η χρήση νέων τεχνικών και μέσων και η γενικότερη προώθηση ενός σκεπτικού ωφέλιμου προς τους μαθητές. Ο σύγχρονος παιδαγωγός εργάζεται και ενδιαφέρεται διαρκώς για την εξέλιξη και την επιμόρφωσή του υιοθετώντας νέες μεθόδους εκπαίδευσης, διδάσκεται από τους μαθητές του και από τις αποτυχίες της τάξης, προσαρμόζεται σε νέα δεδομένα και ενδιαφέρεται για την ανάπτυξη τόσο των γνώσεων, όσο και των συναισθημάτων των παιδιών, ενώ προσεγγίζει την οικογένεια σαν σύστημα γνωρίζοντας ότι η συμπεριφορά και η σκέψη των παιδιών επηρεάζεται σημαντικά από αυτήν (Brown, Earlam, Race, 2000), (Αναστασιάδη, Bourdeau, 2001).

Η δημιουργικότητα και η ένταξή της στην εκπαιδευτική διαδικασία, διαπιστώνουμε - σύμφωνα με τα παραπάνω - ότι είναι αποκλειστικά ευθύνη του παιδαγωγού να την ενσωματώσει στο πλαίσιο της σχολικής τάξης και να την υιοθετήσει ως παιδαγωγική φιλοσοφία. Πώς μπορεί ένας παιδαγωγός να γίνει δημιουργικός και να ενισχύσει το ενδιαφέρον των παιδιών για μάθηση;

Αρχικά, πρέπει να ξεφύγει από την τυποποιημένη διδασκαλία και να εντάξει στο μάθημά του νέες τεχνικές και μέσα. Όσο μεγαλύτερο ενδιαφέρον έχουν τα παιδιά για αυτό που συμβαίνει μέσα στην τάξη, τόσο περισσότερες γνώσεις κατακτούν και η προσοχή τους διασπάται δυσκολότερα. Η χρήση μέσων για παραγωγή ή και δημιουργία μουσικής και ήχου, επιδρά σημαντικά στην οπτικοακουστική εξέλιξη των παιδιών. Τα αισθητηριακά παιχνίδια, μέσα στην σχολική τάξη ή στην αυλή, επιδρούν σημαντικά στην εξέλιξη της λεπτής και αδρής κινητικότητας, χωρίς να καταφεύγουμε σε μονότονες για τα παιδιά μεθόδους. Τα πειράματα φυσικής με απλά καθημερινά στοιχεία εισάγουν τα νήπια στο χώρο των επιστημών με διάθεση, ενώ τα παιχνίδια ψυχοκινητικής αγωγής αναπτύσσουν σωματικές και αντιληπτικές ικανότητες.

Η τεχνολογία και η ορθή χρήση της είναι βασικό μέσο για την ανάπτυξη της δημιουργικής διδασκαλίας. Τα παιδιά ζουν ανάμεσα σε ενήλικες όπου χρησιμοποιούν κινητά τηλέφωνα, ηλεκτρονικούς υπολογιστές, ηλεκτρονικές ταμπλέτες και διάφορα άλλα σύγχρονα μέσα. Δεν μπορούμε να τα αποκλείσουμε από όλα αυτά, μπορούμε όμως να τα εκπαιδεύσουμε σε μια λογική και αποτελεσματική χρήση. Ο παιδαγωγός μπορεί να εισάγει τα ηλεκτρονικά μέσα με τρόπο δημιουργικό και ευφάνταστο στην εκπαιδευτική διαδικασία. Η ανάγνωση ηλεκτρονικού βιβλίου με διαδραστικές δραστηριότητες είναι μια πολύ ενδιαφέρουσα διαδικασία για τα παιδιά ή η εισαγωγή παιχνιδιών σε ηλεκτρονικό υπολογιστή (με προκαθορισμένο χρόνο) ή η προβολή εκπαιδευτικών ταινιών συγκεκριμένης διάρκειας. Όλα αυτά δε δημιουργούν εθισμούς ή εξάρτηση στους μαθητές, αλλά τους εισάγουν σταδιακά στον κόσμο της τεχνολογίας, ενώ η μάθηση γίνεται ελκυστική και αποτελεσματική.

Κεφάλαιο Τρίτο: Το βιβλίο στην Προσχολική Αγωγή

3.α Το Παραμύθι

Τα παιδιά, από πολύ μικρή ηλικία, εκφράζουν την αδυναμία τους στα παραμύθια, τα οποία είναι ένα είδος έντεχνου λόγου. Σκοπός των παραμυθιών είναι να τραβήξουν την προσοχή εκείνων που τα ακούν και να ταξιδέψει το μυαλό και η σκέψη μακριά από δυσκολίες ή προβληματισμούς. Τις περισσότερες φορές είναι ιστορίες βγαλμένες από την φαντασία του αφηγητή ή του συγγραφέα ή ιστορίες παραλλαγμένες για να αποκτήσουν μεγαλύτερο ενδιαφέρον.

Το παραμύθι είναι ένα καθαρά λαϊκό είδος, το οποίο κατάφερε να επιβιώσει περνώντας από γενιά σε γενιά και κατακτώντας τεχνική πληρότητα μέσα από την λαϊκή φαντασία και κουλτούρα. Είναι ένα από τα ελάχιστα είδη που μέσω της στοματικής παράδοσης διασώθηκε και εμπλουτίστηκε μέσα στα χρόνια, ενώ παραμένει ενδιαφέρον ακόμα και σήμερα για μικρούς και μεγάλους (Κατσίκη - Γκίβαλου, 1985).

Ο Δανός λαογράφος Axel Orlik, χρησιμοποιεί τον όρο «νόμος» για να μας παρουσιάσει τις επαναλήψεις και τα στοιχεία που παρουσιάζονται στην πλειοψηφία των παραμυθιών και είναι τα κοινά χαρακτηριστικά τους. Οι νόμοι αυτοί, είναι οι παρακάτω:

- Ο νόμος της επανάληψης
- Ο νόμος των αντιθέσεων
- Ο νόμος της κορύφωσης
- Ο νόμος της συνοχής της πλοκής
- Ο νόμος της έναρξης
- Ο νόμος του τέλους
- Ο νόμος του συμβολικού αριθμού 3
- Ο νόμος της δυαδικότητας (ζευγάρι ή 2 ήρωες)
- Ο νόμος της επικέντρωσης σε ένα βασικό χαρακτηριστικό

Τα παραπάνω χαρακτηριστικά τα εντοπίζουμε σε όλα τα παραμύθια, είτε είναι λαϊκά είτε σύγχρονα και είναι εκείνα που μας κεντρίζουν το ενδιαφέρον και μας εξάπτουν την φαντασία.

Το παραμύθι έχει ως στόχο να τραβήξει το ενδιαφέρον του κοινού, για αυτό και η δομή του είναι ξεκάθαρη. Έχει αρχή, μέση και τέλος και η ιστορία που αφηγείται ολοκληρώνεται με τους ήρωες να έχουν ξεκαθαρίσει και τις σκέψεις τους και τις επόμενες κινήσεις τους. Το

σύγχρονο παραμύθι διατηρεί αυτή την δομή, αλλά εμπλέκει πιο έντονα την φαντασία με την πραγματικότητα, ενώ στόχος είναι να αφυπνίσει συνειδήσεις και να διαμορφώσει απόψεις. Την σημερινή εποχή εντοπίζουμε σημαντικά ζητήματα να αναφέρονται μέσα στα παραμύθια, με θέματα κοινωνικού, οικολογικού, πολιτικού, ιστορικού περιεχομένου να έχουν αντικαταστήσει τις απλές ιστορίες αγάπης ή διαμάχης.

Το περιεχόμενο του σύγχρονου παραμυθιού βασίζεται στην ειλικρίνεια και στην καλλιεργημένη γλώσσα, ενώ γίνεται σταδιακά επίκληση στο συναίσθημα και αναγωγή στην λογική. Εξαιτίας αυτής της προσέγγισης και αναλύοντας τα οφέλη, καταλήγουμε ότι στην εποχή μας είναι απαραίτητο να συνδεθεί το παραμύθι –ειδικά στην προσχολική αγωγή- με την διδασκαλία κοινωνικής και συναισθηματικής νοημοσύνης (Μαλαφάντης, 2007, Μερακλής, 1999).

3.β Τρόποι διδασκαλίας παραμυθιού

Το παραμύθι είναι αναπόσπαστο κομμάτι της προσχολικής εκπαίδευσης και αποτελεί την πρώτη επαφή των παιδιών με τον κόσμο των βιβλίων μιας και δεν γνωρίζουν γραφή και ανάγνωση. Το εξώφυλλο, η εικονογράφηση, οι λέξεις και οι αριθμοί είναι όλα μέρη ενός άγνωστου πεδίου, το οποίο σταδιακά θα εξερευνηθεί και θα κατακτηθεί. Η χρησιμότητα του παραμυθιού στην εξέλιξη των μαθητών είναι σπουδαία για αυτό και έχουν δημιουργηθεί και αξιοποιηθεί διάφοροι τρόποι διδασκαλίας του.

Τα παραμύθια για να γίνουν αποδεκτά και ευχάριστα για τα παιδιά πρέπει να έχουν γλώσσα απλή και κατανοητή, με αφηγηματική δύναμη και εκφραστική λιτότητα. Το χιούμορ και η δημιουργία ευχάριστου κλίματος είναι απαραίτητα στοιχεία για την εγρήγορση και την συγκέντρωση των παιδιών. Ο παιδαγωγός – αφηγητής πρέπει να έχει την ικανότητα να μιμείται ζώα, πουλιά και διάφορους ήχους και να ακολουθεί την ιστορία με μορφασμούς και αντίστοιχες εκφράσεις. Άλλο χαρακτηριστικό του αφηγητή είναι η δυνατότητα παραλλαγών της ιστορίας, η χρήση αλληγοριών και μεταφορών και η δημιουργία φανταστικών διαλόγων. Το ενδιαφέρον των παιδιών πρέπει να διατηρηθεί αμείωτο και το παραμύθι να πετύχει τον σκοπό του, δηλαδή να ψυχαγωγήσει και να εκπαιδεύσει τους ακροατές.

Για τους παραπάνω λόγους, στα πλαίσια της ολιστικής μάθησης και της εναλλακτικής προσέγγισης έχουν δημιουργηθεί διάφοροι τρόποι διδασκαλίας, οι οποίοι εφαρμόζονται και διδάσκονται σε διάφορες σχολικές βαθμίδες με τα αντίστοιχα

αποτελέσματα. Στην προσχολική εκπαίδευση έχουμε διάφορες εφαρμοσμένες τεχνικές διδασκαλίας παραμυθιού.



Διάγραμμα 1: Τρόποι διδασκαλίας παραμυθιού

Όπως παρουσιάζεται παραπάνω, στο Διάγραμμα 1, οι τρόποι διδασκαλίας παραμυθιού είναι αρκετοί, αν σκεφτούμε πως ο καθένας από τους συγκεκριμένους έχει επιπλέον παραλλαγές. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε όλες τις σχολικές βαθμίδες και ο κάθε παιδαγωγός να προσθέσει τον δικό του, χαρακτηριστικό τρόπο διδασκαλίας. Αναλυτικότερα οι τρόποι που αναφέρονται:

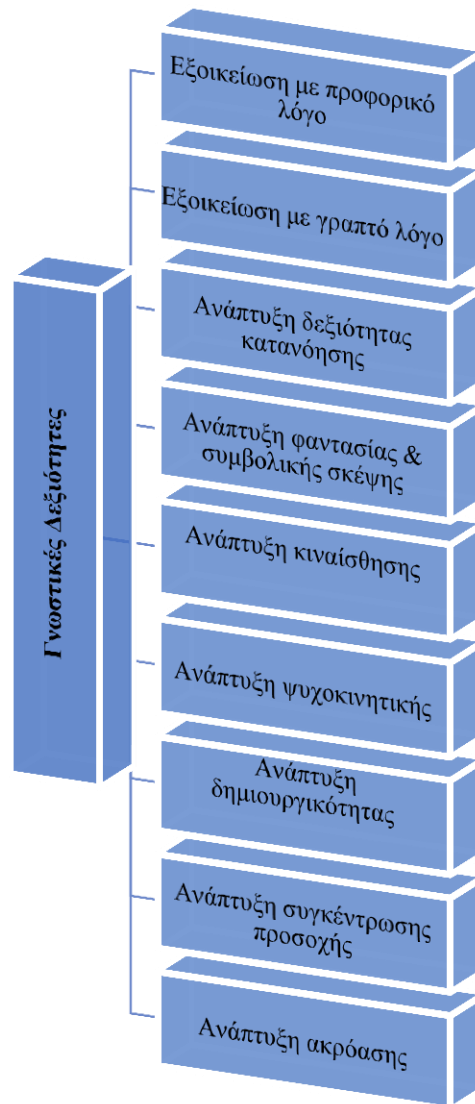
- **Αφήγηση:** Απλή ανάγνωση του παραμυθιού, με χρήση διάφορων στοιχείων από τον αφηγητή και συμμετοχής των παιδιών στην διαδικασία.
- **Σύνθεση με εικόνες:** Στα παιδιά δίνονται εικόνες και μπορούν να φτιάξουν την δική τους ιστορία ή αν είναι μικρότερης ηλικίας να τοποθετήσουν τις εικόνες με χρονολογική σειρά.
- **Τρόπουλα του Προπ:** Αφορά κυρίως μεγαλύτερες ηλικίες, που έχουν κατακτήσει την γραφή και την ανάγνωση. Μοιάζει αρκετά με την προηγούμενη προσέγγιση, αλλά στην συγκεκριμένη δραστηριότητα η συμμετοχή των μαθητών είναι μεγαλύτερη.

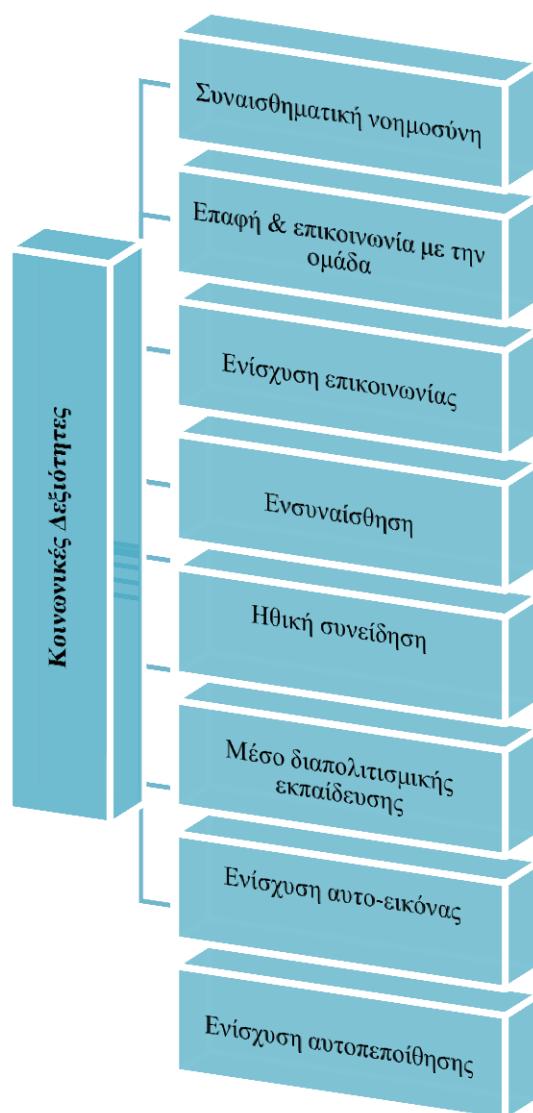
- **Κλιμακωτή δημιουργία:** Πολλά παραμύθια δίνουν την δυνατότητα στους μαθητές να ενσωματώσουν εκείνοι δικά τους στοιχεία κατά την διάρκεια της ιστορίας και να ορίσουν οι ίδιοι την εξέλιξή της.
- **Δραματοποίηση:** Αγαπημένη μέθοδος διδασκαλίας της προσχολικής ηλικίας, στην οποία χρειάζεται έντονη ενθάρρυνση και συμμετοχή από τον αφηγητή – παιδαγωγό. Η ιστορία μετατρέπεται σε θεατρικό παιχνίδι και τα παιδιά βιώνουν τις καταστάσεις.
- **Συνεργασία με εξωσχολικούς:** Μια νέα μέθοδος, η οποία έχει ως στόχο την ενδυνάμωση των σχέσεων με τα μέλη της οικογένειας τους και με τους «σημαντικούς άλλους». Ένα παραμύθι γίνεται η αφορμή για έρευνα στο σπίτι παρέα με τους παππούδες ή αγαπημένους φίλους.
- **Επέκταση της διήγησης:** Στην συγκεκριμένη περίπτωση, ο παιδαγωγός – αφηγητής προτρέπει τους μαθητές να φανταστούν το δικό τους τέλος ή να σκεφτούν παραλλαγές της ιστορίας. Σε μεγαλύτερες ηλικίες συζητάμε για συναισθήματα ή πιθανές σκέψεις των ηρώων.
- **Εισαγωγή τεχνικών και ηλεκτρονικών μέσων:** Θεωρείται ο αγαπημένος τρόπος διδασκαλίας των παιδιών και όχι άδικα. Ηλεκτρονικές ταμπλέτες, υπολογιστές, διαδραστικοί πίνακες, μέσα παραγωγής και δημιουργίας ήχου εξάπτουν την φαντασία των παιδιών και δίνουν άλλη διάσταση στο παραμύθι. Στην συγκεκριμένη μέθοδο παρατηρούμε μεγάλη συγκέντρωση των μαθητών.

3.γ Ανάπτυξη δεξιοτήτων μέσω του παραμυθιού έντυπης μορφής

Στην προσχολική ηλικία, το παραμύθι και όλοι οι πιθανοί τρόποι διδασκαλίας του, είναι ένα αναπόσπαστο κομμάτι της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Αυτό ισχύει διότι βοηθά στην ανάπτυξη πολλών δεξιοτήτων και είναι ένας ευχάριστος τρόπος εκμάθησης και προαγωγής της γνώσης.

Παρακάτω παρουσιάζονται ομαδοποιημένες οι δεξιότητες που προάγονται μέσω της διαδικασίας του παραμυθιού.



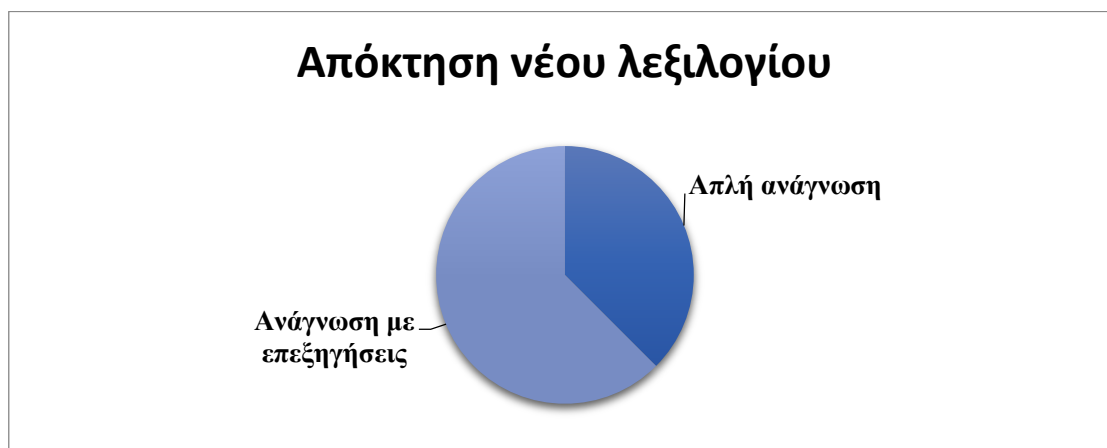


Όπως παρατηρήσαμε στις δύο παραπάνω ομαδοποιήσεις, το παραμύθι συμβάλλει στην ανάπτυξη γνωστικών και κοινωνικών δεξιοτήτων, προσπαθώντας –με την σωστή διδασκαλία του- να διαμορφώσει μια προσωπικότητα αναπτυγμένη σε όλους τους τομείς. Θα εξετάσουμε αναλυτικά τους τομείς που αναφέρθηκαν και θα ανακαλύψουμε τους τρόπους που μπορεί το παραμύθι να τους εξελίξει.

- **Γνωστικές δεξιότητες**

Η προσχολική ηλικία είναι η περίοδος που το άτομο παρουσιάζει μια έξαρση στην κατανόηση και εμπέδωση νέων πληροφοριών, στην διαρκή αναζήτηση νέων ιδεών και στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας.

Μέσω του παραμυθιού, παρουσιάζεται αρχικά η ανάπτυξη του προφορικού και γραπτού λόγου, αφού έχει προηγηθεί η εξοικείωση με αυτά τα είδη. Οι αρχές του διαλόγου, των ερωταπαντήσεων, της διαφωνίας και της δημιουργίας επικοινωνιακής συζήτησης διδάσκονται μέσω του παραμυθιού, αυθόρμητα και με πλήρη ελευθερία. Η ανάπτυξη του προφορικού λόγου είναι το πρώτο στάδιο, η οποία καλλιεργείται από τον αφηγητή – παιδαγωγό κατά την διάρκεια της ανάγνωσης, αλλά και αφού ολοκληρωθεί μέσω της συζήτησης και της ανάλυσης της ιστορίας (Μαλαφάντης, 2011). Σημαντικό στοιχείο είναι η συμβολή του παραμυθιού για την απόκτηση νέου λεξιλογίου στην προσχολική ηλικία. Τα παιδιά γνωρίζουν νέες λέξεις σε ποσοστό 30% με την απλή ακρόαση του παραμυθιού, όμως μπορεί το ποσοστό να αυξηθεί στο 50% αν υπάρχει επεξήγηση νέων λέξεων από τον αφηγητή, ειδικά με την μορφή της δραματοποίησης και της μίμησης (Collins, 2010).



Μέσω του παραμυθιού και του αντίστοιχου τρόπου διδασκαλίας τα παιδιά εξασκούν τις δεξιότητες κατανόησής τους, ενώ αναπτύσσουν την φαντασία και την συμβολική σκέψη. Πολλά παιδιά μέσα στην τάξη επιλέγουν να σιωπούν ή να κρατούν μια απομακρυσμένη στάση σε σχέση με την υπόλοιπη ομάδα. Αν ο εκπαιδευτικός επιλέξει την δραματοποίηση ή την μίμηση, οι μαθητές εμπλέκονται στην διαδικασία και με αυτόν τον τρόπο ξεπερνούν σταδιακά τους φόβους και συμμετέχουν ενεργά. Παράλληλα, αναπτύσσουν την φαντασία και την ευρηματικότητά τους, ενώ μειώνουν την νευρικότητά τους και ενισχύουν την συγκέντρωση και την προσοχή (Li-Yu Chang, 2009, Griva, 2008).

Η ανάπτυξη της κιναισθητικής νοημοσύνης και των ψυχοκινητικών δεξιοτήτων είναι ένα πλαίσιο όπου το παραμύθι προσφέρει σπουδαία ερεθίσματα, εάν διδαχθεί σωστά. Η φυσική συμμετοχή των παιδιών στην ιστορία, δηλαδή η χρήση του σώματος, της φωνής, των κινητικών δεξιοτήτων τους είναι πιο σημαντική από την παθητική αφήγηση, μιας και τα

παιδιά προσχολικής είναι πιο δεκτικά στις κινητικές δραστηριότητες. Αναπτύσσουν μέσω της ιστορίας την λεπτή και αδρή κινητικότητα, τον συντονισμό κινήσεων και άλλα, με τρόπο ευχάριστο και οικείο (Pauncz, 1980).

- **Κοινωνικές δεξιότητες**

Η προσχολική ηλικία είναι η φάση του ατόμου, όπου μέσα από την πρώτη επαφή με την σχολική τάξη, αναπτύσσεται κοινωνικά και διαμορφώνει τις πρώτες φιλίες. Το σχολείο, ως φορέας κοινωνικοποίησης, εντάσσει το παιδί στο πλαίσιο της ομάδας που αποτελείται από αγνώστους και είναι ελεύθερο να διαμορφώσει τις απόψεις του και τις δικές του σχέσεις. Το παραμύθι, ως εργαλείο μάθησης και διδασκαλίας, προωθεί την κοινωνικοποίηση του παιδιού και αναπτύσσει μέσω δραστηριοτήτων τις κοινωνικές του δεξιότητες.

Αρχικά, ο μαθητής γνωρίζει να είναι μέλος μιας ομάδας. Είτε είναι καθισμένος σε κύκλο ανάμεσα στους συμμαθητές του, είτε ελεύθερα καθισμένος μέσα στην τάξη, όλοι μαζί παρακολουθούν την αφήγηση/διήγηση της ιστορίας και συμμετέχουν με λεκτικούς ή όχι τρόπους σε αυτήν. Με αυτόν τον τρόπο εκπαιδεύονται στους κανόνες της ομάδας (σεβασμός στον άλλον την ώρα που μιλάει, δίνω χώρο να καθίσει και κάποιος άλλος, κ.ά.) και ενισχύονται οι επικοινωνιακές δεξιότητες μέσω της επαφής και της επικοινωνίας με τους υπόλοιπους (Κουρκούτας, 2010).

Η ανάπτυξη και η καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης είναι πάρα πολύ σημαντική διαδικασία που συντελείται κατά την διάρκεια διδασκαλίας του παραμυθιού, μιας και τα παιδιά μπορούν να αναγνωρίσουν τα συναισθήματά τους, να τα εκφράσουν μέσω του λόγου ή της κίνησης και να μάθουν να συμπεριφέρονται με ενσυναίσθηση, δηλαδή να αναγνωρίζουν και τα συναισθήματα των άλλων. Τα επώδυνα ή αρνητικά συναισθήματα είναι δύσκολο να περιγραφούν και να εκφραστούν σε αυτή την ηλικία, για αυτό το παραμύθι και οι τρόποι διδασκαλίας του εμπνέουν τα παιδιά για αυτού του είδους την έκφραση (Καρποζήλου, 1999). Η ηθική συνείδηση, η ύπαρξη του Καλού και του Κακού, μέσω της επιδοκιμασίας του πρώτου και της αποδοκιμασίας του δεύτερου εμφανίζεται σαν ιδέα μέσα από τα παραμύθια και τις ιστορίες που διηγούμαστε στα μικρά παιδιά και διαμορφώνουν αντίστοιχα άποψη για τις σημαντικές αυτές φιλοσοφικές έννοιες. Εκτός από την ηθική συνείδηση, καλλιεργείται σταδιακά και η έννοια της αισθητικής (μέσω της εικονογράφησης, των τεχνολογικών μέσων, της συνοδείας μουσικής) και τα παιδιά

διαμορφώνουν την πρώτη άποψή τους για την Τέχνη και την έννοια του Ωραίου (Αναγνωστόπουλος, 1997).

Μέσα από τα παραμύθια, δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά να εκφραστούν, να διατυπώσουν τις σκέψεις και τις αντιλήψεις τους, να βιώσουν όλων των ειδών τα συναισθήματα και να αναγνωρίσουν τον εαυτό τους. Με την προβολή και την έκθεση μέσω του παραμυθιού, είτε παρουσιάζοντάς το, είτε δείχνοντας εικόνες, είτε δραματοποιώντας το, προβάλλουν τον εαυτό τους και αποκτούν αυτοπεποίθηση, ενώ διαμορφώνουν μια θετική αυτό-εικόνα (Griva & Chostelidou, 2012) Είναι πολύ σημαντικό ο παιδαγωγός να προωθεί την φυσική και αφιltrάριστη έκφραση και να μην κρίνει τους τρόπους που επιλέγει το παιδί να παρουσιάσει ή να ερμηνεύσει μια ιστορία, σεβόμενος την προσωπική του εξέλιξη.

Τέλος, είναι πολύ σημαντικό να τονίσουμε ένα φαινόμενο που παρατηρείται τα τελευταία χρόνια σε σχέση με την διδασκαλία των παραμυθιών. Οι συγγραφείς και οι παιδαγωγοί, επειδή είναι πολίτες του κόσμου και αντιλαμβάνονται τις κοινωνικές και πολιτικές εξελίξεις, χρησιμοποιούν τα παραμύθια ως μέσο διαπολιτισμικής εκπαίδευσης και αγωγής, καλλιεργώντας τον σεβασμό και την επαφή των παιδιών με άλλους πολιτισμούς και κοινωνικές ομάδες. Οι δραστηριότητες που σχεδιάζονται με αφορμή το παραμύθι γίνονται η ευκαιρία για την γνωριμία των παιδιών με άλλες χώρες και νοοτροπίες, με άλλες θρησκείες και πολιτισμούς και την αποδοχή της διαφορετικότητας. Τα παιδιά ευαισθητοποιούνται απέναντι σε θέματα διακρίσεων, ρατσισμού και κοινωνικού αποκλεισμού, ενώ μέσα από αυτό καλλιεργούνται αξίες όπως η συνύπαρξη, η αποδοχή της διαφορετικότητας, ο σεβασμός στις διάφορες κουλτούρες. Τα παιδιά στην προσχολική ηλικία είναι απαλλαγμένα από στερεότυπα και φθόνο για την διαφορετικότητα, ενώ αντιμετωπίζουν όλους τους ανθρώπους με αποδοχή και ισότητα. Με τις δραστηριότητες που διαμορφώνονται γύρω από μια ιστορία, αλλά και μέσω της ίδιας της ιστορίας διδάσκονται την διαπολιτισμική προσέγγιση (Κανατσούλη, 2000, Griva & Chostelidou, 2012).

Κεφάλαιο Τέταρτο: Το Ψηφιακό Βιβλίο

4.α Ορισμός

Για πρώτη φορά συναντούμε τον όρο «ηλεκτρονικό βιβλίο» στο λεξικό Merriam-Webster το 1988, δηλώνοντας «ένα βιβλίο που δημιουργήθηκε ή μετατράπηκε σε ψηφιακή μορφή» για να υπάρχει η δυνατότητα να αναγνωστεί από έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή ή άλλες ηλεκτρονικές συσκευές, όπως tablet, κινητό, συσκευές ανάγνωσης ηλεκτρονικών κειμένων.

Είκοσι χρόνια περίπου αργότερα, αφού η τεχνολογία και οι εφευρέσεις παρουσιάζουν μεγάλη άνθηση, το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, μετά από πλήθος ερευνών, μας παραθέτει έναν ολοκληρωμένο ορισμό του ηλεκτρονικού βιβλίου, όπου πια το συναντούμε με τους όρους «e-book», «e-textbook», «digital textbook», «web book», «online textbook» ή «open textbook», ερμηνεύοντάς το ως: *ηλεκτρονικό βιβλίο δεν νοείται μόνο η ψηφιακή έκδοση ενός συμβατού βιβλίου, αλλά το δυναμικό και διαδραστικό μέσο μάθησης που λειτουργεί ως πολυμεσικό εργαλείο γνώσης* (Π.Ι, 2009).

Σύμφωνα με τον παραπάνω ορισμό, το ηλεκτρονικό βιβλίο εμπλουτίζεται με διάφορα στοιχεία πολυμέσων, όπως η κίνηση, ο ήχος, οι εναλλαγές χρωμάτων και ποιτήτων και με αυτό τον τρόπο παρουσιάζεται ως ένα εργαλείο γνώσης με δυναμικό χαρακτήρα και πολυδιάστατες μορφές.

4.β Ιστορική αναδρομή

Το 1945 ο Αμερικανός Vanenar Bush, μηχανικός και εφευρέτης, σκέφτεται και διατυπώνει σε ένα άρθρο την δημιουργία μιας συσκευής η οποία θα μπορεί να αποθηκεύει δεδομένα και να τα αναπαράγει με μορφή κειμένου. Πρωτοπόρος για την εποχή του σε πολλούς τομείς της μηχανικής, εντοπίζει αυτή την ανάγκη και την μελετά.

Το 1968, ο Alan Kay δημιουργεί το Dynabook, όπου περιγράφεται ως *ένα κομπιούτερ για παιδιά όλων των ηλικιών* (1972) και διαθέτει κάποια βασικά χαρακτηριστικά που το κάνουν ξεχωριστό, όπως την μεγάλη χωρητικότητα για την εποχή και το μέγεθός του, το οποίο είναι όσο ένα χαρτί A4. Το πρώτο βιβλίο που καταγράφεται σε ηλεκτρονική μορφή είναι το “The hitchhikers guide to the galaxy” του Douglas Adams , ενώ το “Riding the bullet” του Stephen King παρουσιάζεται με την μορφή που γνωρίζουμε σήμερα, αλλά χωρίς την δυνατότητα αντιγραφής ή εκτύπωσης.

Από την δεκαετία του 1990 και μετά ξεκινά μια ραγδαία διαδρομή των ηλεκτρονικών αρχείων και βιβλίων, που μπορούν μέσω ειδικών προγραμμάτων να δεχθούν επεξεργασία, να εκτυπωθούν και να εμπλουτιστούν με δεδομένα ήχου και κίνησης. Το 1995 η Amazon ξεκινά να πουλά διαδικτυακά ηλεκτρονικά βιβλία, μια μορφή καινοτομίας για την εποχή. Παράλληλα, βιβλιοθήκες, εφημερίδες, περιοδικά αρχίζουν να παρουσιάζουν διαδικτυακά τα κείμενά τους και να υπάρχει εύκολη πρόσβαση σε όλους στην νέα γνώση.

Συγγραφείς, δημιουργοί, καλλιτέχνες ξεκινούν να προωθούν την δουλειά τους διαδικτυακά και ορίζεται ένας νέος τρόπος επικοινωνίας (Lebert, 2010).

4.γ Πλεονεκτήματα Ηλεκτρονικού Βιβλίου

Αναζητώντας τα πλεονεκτήματα του ηλεκτρονικού βιβλίου, διαπιστώνουμε ότι αφορούν πολλούς τομείς.

Βασικό στοιχείο του ηλεκτρονικού βιβλίου είναι ότι είναι σύγχρονο και αυτό μπορεί να προσελκύσει πολλούς λάτρεις της τεχνολογίας και της εξέλιξης, δηλαδή να αρχίζουν να διαβάζουν και να ενημερώνονται άνθρωποι που δεν είχαν προτεραιότητά τους το διάβασμα και να εξερευνήσουν έναν νέο τρόπο γνώσης. Αυτό ισχύει και για τα παιδιά και τους εφήβους. Λόγω της διάθεσης και της επαφής που έχουν με την τεχνολογία, θεωρείται ότι είναι πιο κοντά στον τρόπο ζωής και λειτουργίας η ανάγνωση ενός ηλεκτρονικού βιβλίου, μιας και όλα έχουν αντικατασταθεί από τα ηλεκτρονικά συστήματα, η επικοινωνία, η ανάπτυξη κοινωνικών σχέσεων, οι επαγγελματικές δραστηριότητες ή ευκαιρίες εξέλιξης.

Σε μια εποχή που χαρακτηρίζεται από ταχύτητα και εύκολη πρόσβαση σε πληροφορίες, το ηλεκτρονικό βιβλίο έρχεται να συγκεντρώσει όλα αυτά τα χαρακτηριστικά. Ένας αναγνώστης μπορεί να εντοπίσει εύκολα κεφάλαια, ενότητες, συγκεκριμένες φράσεις με μια απλή αναζήτηση. Αυτό δεν μπορούμε να το συγκρίνουμε με τον πίνακα περιεχομένων ενός έντυπου βιβλίου (Μαλαφάντης, 2010).

Στην παρακάτω λίστα, συγκεντρώνονται όλα τα πλεονεκτήματα του ηλεκτρονικού βιβλίου, όπως καταγράφηκαν από ειδικούς μέσω ερευνών:

- *Δυνατότητα επιλογής συγκεκριμένου υλικού*

Μπορεί ο αναγνώστης να ανατρέξει σε συγκεκριμένο κεφάλαιο ή σελίδα με πολύ εύκολο τρόπο.

- *Δυνατότητα προσαρμογής του υλικού*

Μπορεί κάποιος να επεξεργαστεί τα στοιχεία που διαβάζει, κρατώντας σημειώσεις ή επιλέγοντας αυτά που θεωρεί σημαντικά.

- *Επικαιροποίηση και πολυσυλλεκτικότητα*

Τα ηλεκτρονικά βιβλία έχουν την δυνατότητα να μεταβάλλονται, να γίνονται σύγχρονα, να αλλάζουν περιεχόμενο και να μην γίνονται μονότονα.

- *Εξατομικευμένη μάθηση*

Μέσω του ηλεκτρονικού βιβλίου, οι γνώσεις προσαρμόζονται στο γνωστικό επίπεδο του κάθε μαθητή και μεταβάλλεται αναλόγως.

- *Ενεργητική μάθηση*

Ο μαθητής συμμετέχει ενεργά και εξελίσσεται με βάση το υλικό του ηλεκτρονικού βιβλίου, ενώ σταδιακά κατακτά και την αυτονομία στο διάβασμα και την μελέτη.

- *Περιβαλλοντική Ωφέλεια*

Λιγότερο χαρτί, μεγαλύτερο καλό προς το περιβάλλον.

- *Οικονομική Ωφέλεια*

Το κόστος έκδοσης ενός ηλεκτρονικού βιβλίου είναι μικρότερο από την έκδοση ενός έντυπου και η διανομή του είναι πολύ πιο εύκολη.

- *Πρακτική Ωφέλεια*

Το ηλεκτρονικό βιβλίο μπορείς να το μεταφέρεις εύκολα και να έχεις μαζί σου μια ολόκληρη βιβλιοθήκη, ενώ κάτι τέτοιο με το έντυπο είναι σχεδόν αδύνατον.

Τα παραπάνω είναι μόνο μερικά από τα πλεονεκτήματα που παρουσιάζουν τα ηλεκτρονικά βιβλία, μιας και αυτά αυξάνονται όσο εξελίσσεται η τεχνολογία.

(Cavanaugh & Cavanaugh, 2002), (Landoni, Crestani, Melucci, 2000).

Μελετώντας όλα τα παραπάνω παρατηρούμε ότι όλα τα πλεονεκτήματα αναφέρονται σε τρόπους οι οποίοι διευκολύνουν την καθημερινότητά μας και κάνουν την ζωή μας πιο εύχρηστη, μειώνουν τον χρόνο εργασίας και ακολουθούν τις τάσεις της εποχής. Το ηλεκτρονικό βιβλίο έχει εισαχθεί στην καθημερινότητα, στην εργασία και στην εκπαίδευση.

Στην καθημερινότητα επιλέγεται ως ο εύκολος τρόπος για να διαβάσει κάποιος, μιας και μεταφέρεται εύκολα, μπορείς να διαλέξεις οτιδήποτε σε ευχαριστεί και αποθηκεύεις πλήθος πληροφοριών σε ένα πολύ μικρό μέσο. Στην εργασία λειτουργεί αρχικά ως ένας τρόπος αποθήκευσης και μεταφοράς πληροφοριών, ανάγνωσης των

δεδομένων, ενώ στην εκπαίδευση αποκτά τον χαρακτήρα που του αρμόζει. Είναι εύχρηστο, μοντέρνο και αρκετά ελκυστικό για τα παιδιά, που η τάση τους είναι να επιλέγουν οτιδήποτε σχετίζεται με οθόνες, τεχνολογία και εξέλιξη.

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να τονίσουμε την εξοικείωση που έχουν αναπτύξει τα παιδιά από την νηπιακή ηλικία με τις οθόνες, μιας και χρησιμοποιούνται σε πολλές περιπτώσεις ως επιβράβευση ή ως μέσο ηρεμίας από τους ίδιους τους γονείς. Πριν φτάσουν τα παιδιά στην ανάγνωση ενός ηλεκτρονικού βιβλίου ή στην αφήγηση μέσω αυτού, έχουν διανύσει μια διαδρομή που αναφέρεται στο σπίτι και έχει συμβάλλει στην εξοικείωσή τους με αυτό το μέσο. Τα παιδιά ακολουθούν τις τάσεις της εποχής που αναφέρονται στην τεχνολογία και στην «έξυπνη» διαχείριση, αλλά δεν γνωρίζουμε αν αυτό είναι οριοθετημένο ή ουσιαστικό κίνητρο.

4.6 Μειονεκτήματα Ηλεκτρονικού Βιβλίου

Κανένας δεν θα μπορούσε να ισχυριστεί ότι η εξέλιξη και η τεχνολογία αποτελούν μειονέκτημα στην ζωή του ανθρώπου, αλλά βασιζόμαστε στην παλιά άποψη πως όλα κρίνονται από την χρήση και τον τρόπο που θα τα μεταχειριστούμε. Το ίδιο συμβαίνει με το ηλεκτρονικό βιβλίο και κάθε τεχνολογικό εγχείρημα που παρουσιάζεται στην καθημερινότητα του ανθρώπου.

Το βασικότερο πρόβλημα που θα μπορούσαμε να αναφέρουμε στην χρήση του ηλεκτρονικού βιβλίου είναι τα μειονεκτήματα που παρουσιάζει το ίδιο το μέσο ως φορέας, δηλαδή ο ηλεκτρονικός υπολογιστής ή ηλεκτρονική ταμπλέτα. Ο χρόνος ζωής και διάρκειάς τους είναι γύρω στα 5 χρόνια, διότι η μαζική παραγωγή και η διαρκώς αυξανόμενη τάση για νέα μοντέλα καθιστούν τα προηγούμενα παλιά και ανεπαρκή. Σε αυτό προστίθεται η επιβάρυνση του περιβάλλοντος για τα τεχνολογικά απόβλητα, αλλά και το μεγάλο κόστος που έχει μια πιθανή συντήρησή τους.

Ένα άλλο μειονέκτημα που αναφέρεται στο ηλεκτρονικό βιβλίο είναι η εξάρτηση από την οθόνη, η οποία κυριολεκτικά «μαστιρίζει» την παιδική ηλικία και όλο και περισσότερες έρευνες μιλούν για την νέα μορφή παθολογικής εξάρτησης. Μια έρευνα που δημοσιεύεται στο *The Lancet Child & Adolescent Health* αναφέρει ότι οι γονείς και εκπαιδευτικοί οφείλουν να περιορίσουν την χρήση ηλεκτρονικών οθονών στα παιδιά, διότι οι επιπτώσεις στο νευρολογικό και οπτικό τους σύστημα είναι τεράστιες. Πολλοί συνδυάζουν τις ώρες που περνά ένα παιδί μπροστά από οθόνες με διάφορα προβλήματα

που παρουσιάζονται αργότερα, όπως οι διαταραχές ύπνου ή γνωστικές ανεπάρκειες. Σε αυτή την περίπτωση τονίζεται ότι το ηλεκτρονικό βιβλίο δεν μπορεί να συγκριθεί με το έντυπο βιβλίο γιατί η διεργασία που εκτελείται στον εγκέφαλο δεν είναι η ίδια, μιας και ενεργοποιούνται διαφορετικοί νευρώνες. Τα αποτελέσματα της ανάγνωσης ενός ηλεκτρονικού βιβλίου διαφέρουν με την ανάγνωση ενός έντυπου, μιας και το πρώτο δημιουργεί έντονη διέγερση και κινητικότητα, ενώ το δεύτερο χαλαρώνει το νευρικό σύστημα και βάζει τον οργανισμό σε πιο ήρεμες διαδικασίες (The Lancet Child & Adolescent Health, 2018).

Τέλος, οι πιο «ρομαντικοί» και παραδοσιακοί, θεωρούν πως η διαδικασία της ανάγνωσης είναι μια ιεροτελεστία που συντελείται από την αρχή της επιλογής και της αγοράς του βιβλίου. Η αναζήτηση στα ράφια του βιβλιοπωλείου, η επαφή με τις σελίδες, η χαρακτηριστική μυρωδιά που έχουν τα έντυπα βιβλία εξαφανίζονται με την ηλεκτρονική μορφή. Σημαντικό θα ήταν να τονίσουμε σε αυτό το σημείο πως μέσω των βιβλίων –ειδικά των παιδικών- εξελίχθηκε και έγινε γνωστή η τέχνη της ζωγραφικής και της γραφιστικής, μιας και πολλοί δημιουργοί ξεκίνησαν την καριέρα τους φιλοτεχνώντας εικονογραφήσεις βιβλίων. Όλα αυτά μέσω της ηλεκτρονικής μορφής χάνονται, όπως και τα επαγγέλματα που τα συνοδεύουν μειώνονται και αντικαθίστανται από άλλα που αφορούν τις τεχνολογικές κατευθύνσεις.

Τα μειονεκτήματα του ηλεκτρονικού βιβλίου, είναι σαφώς λιγότερα, αλλά όχι ασήμαντα. Όπως κάθε καινούριο μέσο, έχει τρωτά σημεία που μας οδηγούν σε κάποιες διαπιστώσεις.

- *Απαραίτητες γνώσεις και υλικό*

Ακόμα και σήμερα, που κάθε σπίτι έχει πρόσβαση στο διαδίκτυο, δημιουργείται μια διαφορά ανάμεσα σε αυτούς που κατέχουν την γνώση μέσω εκπαίδευσης και επιμόρφωσης και σε αυτούς που δεν έχουν αυτή την δυνατότητα. Επίσης, το κόστος για την αγορά και την συντήρηση των μηχανημάτων, δεν είναι αμελητέο.

- *Ασφάλεια στην πλοήγηση και αξιολόγηση των πληροφοριών*

Σε μια απέραντη θάλασσα πληροφοριών, ο μαθητής θα πρέπει να εντοπίσει την ορθή πληροφορία, να διαλέξει την χρήσιμη και να προστατευτεί από «αόρατους» κινδύνους.

- *Πνευματικά δικαιώματα*

Ακριβώς επειδή το διαδίκτυο, η τεχνολογία και η εξέλιξη δεν έχουν όρια, ο καθένας μπορεί να παρουσιάσει γνώσεις και κείμενα ως δικά του, χωρίς να μπορεί να ελέγχεται πάντα και επαρκώς.

- *Διάσπαση προσοχής*

Η προσοχή ενός μαθητή μπορεί πολύ εύκολα να διασπαστεί από ένα τόσο εντυπωσιακό μέσο και αυτό έχει ως αποτέλεσμα την μη παραγωγική διαδικασία μάθησης. Βασική προϋπόθεση, ακόμα και σε αυτή την μορφή της γνώσης, είναι η κατάρτιση και η ένδειξη σοβαρότητας και υπευθυνότητας, είτε από την πλευρά του εκπαιδευτή, είτε από την πλευρά του εκπαιδευόμενου.

(Ξανθόπουλος, 2011), (Cavanaugh & Cavanaugh, 2002)

Όπως σε κάθε νέο μέσο, έτσι και στο ηλεκτρονικό βιβλίο μπορούμε να εντοπίσουμε θετικά και αρνητικά και να τα αξιολογήσουμε αναλόγως. Η τάση του ανθρώπου είναι να προχωρά μπροστά και η τεχνολογία βοηθά για αυτή την διαδρομή, η οποία είναι επιτακτική. Για να πραγματοποιηθεί με ασφάλεια και συνείδηση θα πρέπει να κρατήσουμε και να αναλογιστούμε πως θα προσαρμόσουμε σε νέες συνθήκες όλα τα θετικά και τα πλεονεκτήματα που μας προσέφεραν ως τώρα τα αντικείμενα του παρελθόντος, χωρίς να τα απορρίπτουμε ή να τα διαγράψουμε από την μνήμη μας.

4.ε Έντυπο ή ηλεκτρονικό βιβλίο;

Υπάρχουν δύο είδη αναγνωστών. Οι λάτρεις του παραδοσιακού βιβλίου που τους αρέσει να έχουν προσωπική σχέση με το τυπωμένο βιβλίο. Με όλες τους τις αισθήσεις λαβαίνουν μηνύματα που εκπέμπει και μπορούν να αποκτήσουν μαζί του προσωπική σχέση. Η συναισθηματική αυτή σχέση του αναγνώστη δεν μπορεί να αναπτυχθεί με το ηλεκτρονικό βιβλίο, γεγονός που αποτελεί ένα από τα βασικότερα μειονεκτήματά του. Ο χρήστης δεν μπορεί να αγγίξει το αρχείο, να γυρίσει τις σελίδες του, νιώθοντας την αίσθηση του χαρτιού, ή ακόμα και να το δωρίσει με μια προσωπική αφιέρωση (Ξανθόπουλος, 2011).

Οι αναγνώστες του παραδοσιακού βιβλίου βρίσκουν ένα παλιό βιβλίο λίγων αντιτύπων ή πρώτης έκδοσης πολύτιμο θησαυρό και δεν μπορούν να το συγκρίνουν με καμία τεχνολογία. Έχει άλλη αίσθηση να γυρίζεις τις σελίδες κατά το διάβασμα από να πατήσεις ένα πλήκτρο και να το βρεις. Το παραδοσιακό βιβλίο εμπνέει βεβαιότητα στον αναγνώστη, γιατί θα είναι εκεί όποτε θελήσει να ανατρέξει, ενώ το ηλεκτρονικό βιβλίο, μπορεί να μην είναι εκεί ή να έχει υποστεί σημαντικές αλλαγές.

Από την άλλη μεριά, βρίσκονται εκείνοι που υποστηρίζουν ότι λόγω της σημερινής τεχνολογικής ανάπτυξης, η διείσδυση της ψηφιακής τεχνολογίας στο χώρο των εντύπων ήταν θέμα χρόνου και οφείλουμε να αποδεχθούμε το γεγονός αυτό. Το ηλεκτρονικό βιβλίο είναι οικονομικότερο και προσβάσιμο σε μεγαλύτερο αριθμό ατόμων. Στην εποχή της πληροφορίας, το έντυπο βιβλίο δεν είναι η μόνη πηγή γνώσης και πληροφορίας. Τα ψηφιακά βιβλία έρχονται να εμπλουτίσουν το περιεχόμενο των βιβλίων με μουσική ή βίντεο.

Πάντα υπάρχουν οι τεχνολάγνοι και οι παλαιόπληκτοι. Αυτοί που δαιμονοποιούν την εξέλιξη, χωρίς να βλέπουν τις σαρωτικές αλλαγές που συντελούνται γύρω μας, και από την άλλη αυτοί που βιάζονται και τη θεοποιούν (Μαλαφάντης).

Ένα ακόμα προτέρημα του ηλεκτρονικού βιβλίου είναι η δυνατότητα του αναγνώστη να ορίζει συγκεκριμένα σημεία αναζήτησης. Συνεπώς, θα μπορεί ανά πάσα στιγμή να εντοπίζει τμήματα ενός βιβλίου που τον ενδιαφέρουν αφού μπορεί να ανακτήσει εύκολα κεφάλαια, υποκεφάλαια και παραγράφους. Αντίθετα, τα έντυπα βιβλία απαιτούν περισσότερο χρόνο και κόπο για τον αναγνώστη στη διαδικασία της αναζήτησης.

Τα ηλεκτρονικά βιβλία, ακόμα και για τους συγγραφείς, είναι πολύ πιο οικονομικά και εύκολα να εκδοθούν και να φτάσουν στον αναγνώστη μόνο με ένα κλικ. Δεν είναι αναγκαίο να στέλνουν τα βιβλία σε εκδοτικούς οίκους περιμένοντας έγκριση και χρηματοδότηση, μπορούν να τα δημοσιεύουν κατευθείαν. Έχουμε το φαινόμενο e- books που ξεκίνησαν ως αυτοεκδόσεις να γνωρίσουν μεγάλη επιτυχία και στη συνέχεια, να εκδοθούν από παραδοσιακούς εκδοτικούς οίκους (Κουζέλη, 2012).

4.στ Το παραμύθι σε ηλεκτρονική μορφή

Το ηλεκτρονικό παραμύθι έχει κάνει αισθητή την παρουσία του τα τελευταία χρόνια μέσα στις σχολικές τάξεις και χρησιμοποιείται ιδιαίτερα από τους εκπαιδευτικούς προσχολικής αγωγής, ως μέσο που μπορεί να προσδώσει μεγαλύτερη αξία στο παραδοσιακό έντυπο βιβλίο και να το εμπλουτίσει με ποικίλους τρόπους. Η χρήση του είναι υποστηρικτική και παράλληλη με το έντυπο βιβλίο ή με διάφορες θεματικές δραστηριότητες που παρουσιάζονται στην τάξη (Μαλαφάντης, 2010).

Η διδασκαλία του ηλεκτρονικού βιβλίου μέσα στην σχολική τάξη μπορεί να πραγματοποιηθεί με διάφορους τρόπους, όπου όλοι έχουν ως κοινό χαρακτηριστικό τον ενθουσιασμό που προκαλούν στα παιδιά και την αφοσίωση για οποιοδήποτε τεχνολογικό

μέσο. Για την ανάγνωση ή διδασκαλία ενός παραμυθιού ηλεκτρονικής μορφής ο παιδαγωγός χρειάζεται φορητό ηλεκτρονικό υπολογιστή ή tablet, ηχεία, προβολικό πίνακα ή διαδραστικό πίνακα και διάφορα άλλα μέσα που μπορούν να εμπλουτίσουν την εκπαιδευτική διαδικασία, όπως ειδικές γραφίδες ή φακούς. Έχοντας ως δεδομένο ότι η χρήση του ηλεκτρονικού παραμυθιού γίνεται για την εξέλιξη της εκπαιδευτικής διαδικασίας οποιοδήποτε μέσο θεωρήσει ο εκπαιδευτικός ότι συμβάλλει σε αυτό, είναι ευπρόσδεκτο.

Η εισαγωγή των τεχνολογικών μέσων στην εκπαιδευτική διαδικασία διαμόρφωσε εκ νέου τον ρόλο του εκπαιδευτικού, ο οποίος εξελίσσεται αντίστοιχα και διευρύνει τους ορίζοντες και τις γνώσεις του για να είναι σύγχρονος και αποτελεσματικός. Για να μπορέσει να διδάξει μέσω του ηλεκτρονικού παραμυθιού και να αξιοποιήσει κατάλληλα όλα τα μέσα πρέπει να έχει εκπαιδευτεί και κατακτήσει ο ίδιος τις απαραίτητες γνώσεις. Παλιότερα η βιβλιογραφική έρευνα ήταν η βασική πηγή πληροφοριών. Στην σύγχρονη εποχή ο εκπαιδευτικός πρέπει να επιλέξει τα κατάλληλα προγράμματα για κάθε ηλικία, να διαμορφώσει το πλαίσιο του μαθήματος, να συγκεντρώσει τα απαραίτητα μέσα, να διαμορφώσει την αίθουσα με τρόπο που θα εξυπηρετεί την εκπαιδευτική διαδικασία και να μπορεί να λύσει πιθανές απορίες (Μπαμπινιώτης, 2000). Για να κατακτηθούν όλα αυτά θα πρέπει να ακολουθήσει ειδικές εκπαιδεύσεις και να αφιερώσει προσωπικό χρόνο, ώστε να μην καταλήξει να χρησιμοποιείται το ηλεκτρονικό παραμύθι ως αντικατάσταση της διδασκαλίας, αλλά ως εμπλουτισμός και διεύρυνση της γνώσης.

Το ηλεκτρονικό παραμύθι που χρησιμοποιείται στις τάξεις της προσχολικής εκπαίδευσης είναι (τις περισσότερες φορές) βασισμένο σε έντυπα παραμύθια, που έχουν χαρακτηριστική εικονογράφηση και οι ιστορίες επιτρέπουν τις διαδραστικές δραστηριότητες. Μέσω του ηλεκτρονικού παραμυθιού οι μαθητές αισθάνονται πως η ιστορία «ζωντανεύει» και μπορούν να είναι μέρος αυτής. Οι εικόνες κινούνται, ενώ η μουσική μπορεί να εμπλουτίσει την διαδικασία, όπως και η αφήγηση από κάποιον άγνωστο (συνήθως είναι η/ο παιδαγωγός της τάξης). Ανάλογα με τα μέσα που θα επιλεγθούν και το τύπο του ηλεκτρονικού παραμυθιού, μπορεί η ιστορία να πάρει διάφορες μορφές.

Αν η εξιστόρηση γίνεται μέσω tablet και υπάρχει η δυνατότητα αφής, οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά στην ιστορία. Αυτό μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους, ανάλογα με την θεματική. Μπορεί ο εκπαιδευτικός να ζητήσει από κάποιον μαθητή να αγγίξει τον

ήρωα του βιβλίου και με αυτό τον τρόπο να τον βάλει σε διαδικασία να ψάξει και να εντοπίσει το στοιχείο μέσα στην οθόνη και έπειτα να το αγγίξει, εξασκώντας την λεπτή κινητικότητα και την ακρίβεια κινήσεων. Πολλά ηλεκτρονικά παραμύθια που διδάσκονται μέσω tablet δίνουν την δυνατότητα στους μαθητές να αλλάξουν την εικονογράφηση ή να δημιουργήσουν το δικό τους περιβάλλον, εξασκώντας την φαντασία τους (π.χ. ντύνω τον ήρωα, αδειάζω την θάλασσα από τα σκουπίδια, χρωματίζω τα σύννεφα). Άλλη δυνατότητα που δίνεται σε αυτό τον τρόπο διδασκαλίας είναι να επεξεργαστούν την ταμπλέτα και να κάνουν συντονισμένες κινήσεις, που εξυπηρετούν την ιστορία. Για παράδειγμα, μέσα στην ιστορία δίνεται η οδηγία «οδήγησε την γάτα στο μονοπάτι» και πρέπει ο μαθητής με προσοχή και λεπτομέρεια να σύρει το δάχτυλό του στην διαδρομή. Η εξάσκηση γίνεται ευχάριστα και εποικοδομητικά. Τέλος, έχουμε παρατηρήσει πολλά ηλεκτρονικά παραμύθια αυτής της μορφής να δίνουν την δυνατότητα στον μαθητή να επιλέγει το δικό του τέλος μέσα από διάφορες προτάσεις, δίνοντάς του την αυτοπεποίθηση να έχει την δική του άποψη και γνώμη.



Διδασκαλία ηλεκτρονικού παραμυθιού μέσω tablet

Η διδασκαλία του ηλεκτρονικού παραμυθιού μπορεί να γίνει και μέσω προβολής, έτσι ώστε να υπάρχει η δυνατότητα να παρακολουθεί όλη η τάξη με λεπτομέρειες. Σε αυτή την περίπτωση, οι μαθητές δεν μπορούν να αγγίξουν την οθόνη, αλλά μπορούν να δουν καθαρά μεγαλύτερες λεπτομέρειες και να διδαχθούν αρκετά στοιχεία γραμματισμού ή αρίθμησης, ενώ συχνό φαινόμενο είναι η χρήση ακουστικών μέσων. Τα ηλεκτρονικά παραμύθια που προβάλλονται σε οθόνες μέσα στην τάξη δίνουν την δυνατότητα στους

μαθητές να συνδυάσουν την ιστορία με μουσική και τραγούδια, να μιμηθούν κινήσεις που μπορεί να επαναλαμβάνουν οι ήρωες και να ενταχθεί αρκετά το κομμάτι της κίνησης και της μίμησης. Σε αυτή την περίπτωση δουλεύονται αρκετά οι ψυχοκινητικές δεξιότητες, η αδρή κινητικότητα, η ικανότητα μίμησης και η φαντασία και η δημιουργικότητα των παιδιών.



Διδασκαλία ηλεκτρονικού παραμυθιού μέσω πίνακα προβολής

Οι τρόποι που μπορεί να διδαχθεί το ηλεκτρονικό παραμύθι είναι πολλοί, μιας και όπως στο έντυπο παραμύθι, η διδασκαλία βασίζεται στην ευρηματικότητα και την προσωπικότητα του εκπαιδευτικού, αφού έχει αφουγκραστεί τις ανάγκες και τις ιδιαιτερότητες της σχολικής τάξης. Οι δυνατότητες του ηλεκτρονικού παραμυθιού είναι αμέτρητες, αλλά για την ορθή αξιοποίησή τους χρειάζεται να αλλάξουν η νοοτροπία και η πρακτική όλων των εμπλεκόμενων στην εκπαιδευτική διαδικασία, των παιδαγωγών, των μαθητών και των οικογενειών τους. Όπως σε κάθε τεχνολογικό εύρημα χρειάζεται σωστή κατάρτιση και εκπαίδευση για την ορθή λειτουργία του, έτσι και στο ηλεκτρονικό παραμύθι χρειάζεται να υπάρχει λεπτομερής κατάρτιση εκπαιδευτικών, ενημέρωση των μαθητών και παροχή συμβουλών προς τους φροντιστές – γονείς.

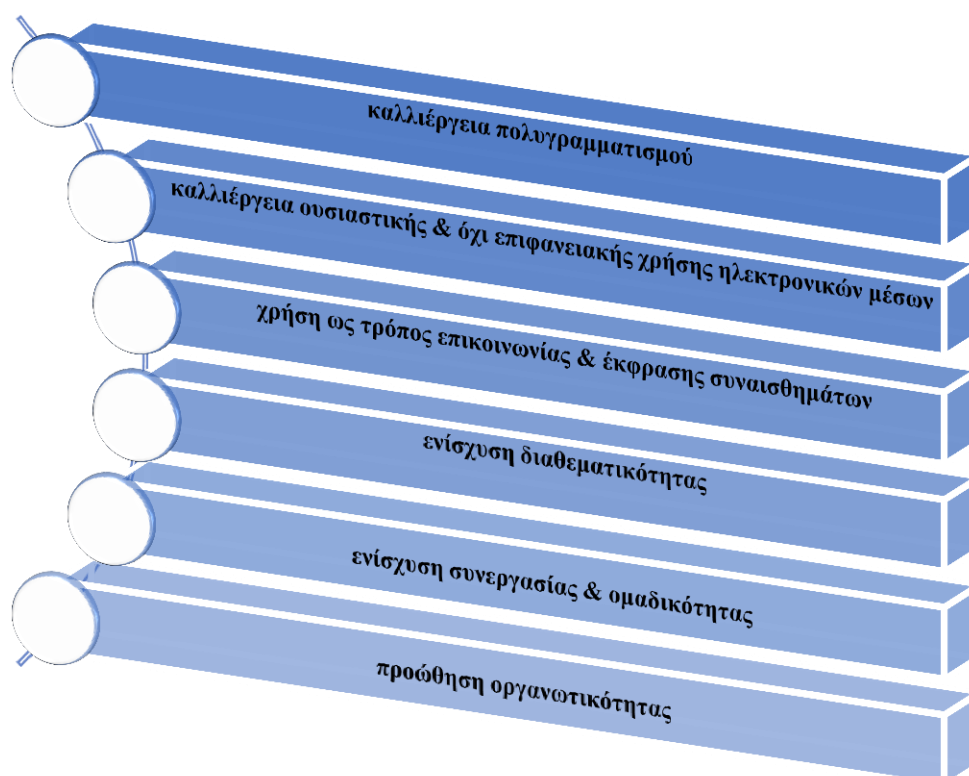
Δεν θα πρέπει να παραλείπουμε το γεγονός ότι τα τεχνολογικά μέσα λειτουργούν ως συμπληρωματικά βοηθήματα στο έντυπο υλικό και ο στόχος τους δεν είναι να αντικαταστήσουν τα ήδη υπάρχοντα εκπαιδευτικά μέσα, όπως το έντυπο βιβλίο, αλλά να εμπλουτίσουν και να προσφέρουν επιπλέον ενδιαφέρον στους μαθητές.

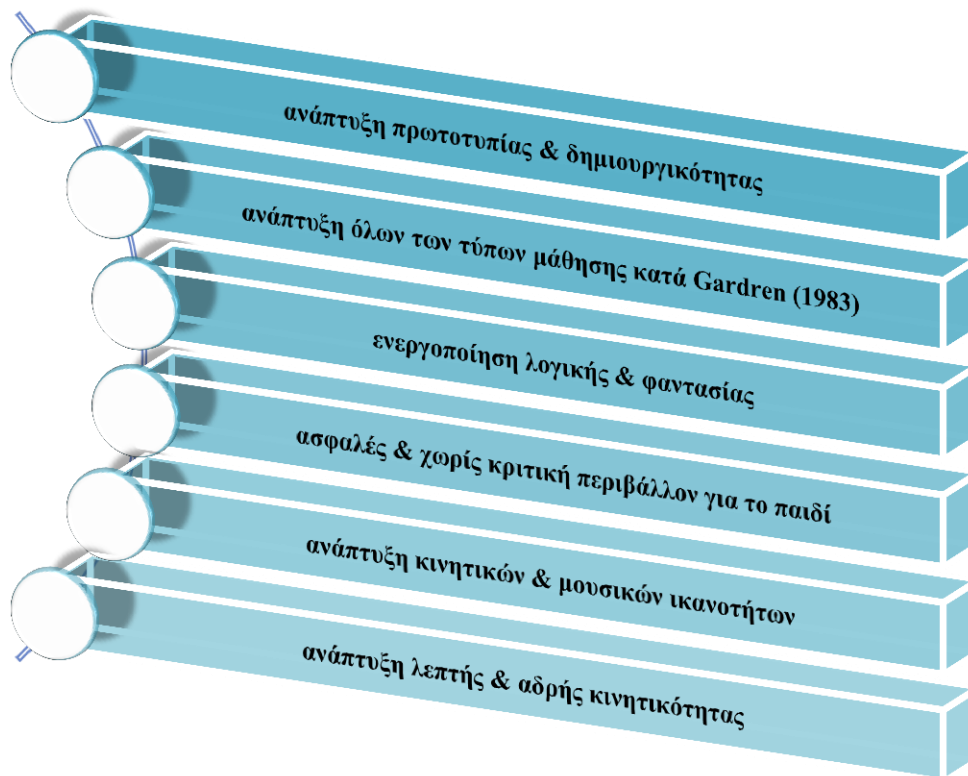
(Μαλαφάντης, 2010, Μπαμπινιώτης, 2000, Rosen, Carrier, Cheever, 2010, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2009, Σεμεντεριάδης, Παπαθανασίου, Μπουχτάρη & Αποστόλου, 2016)

4.ζ Ανάπτυξη δεξιοτήτων μέσω του παραμυθιού ηλεκτρονικής μορφής

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω το ηλεκτρονικό παραμύθι έχει αποτέλεσμα ως εκπαιδευτικό εργαλείο όταν συνδυάζεται με τα ήδη υπάρχοντα μέσα και χρησιμοποιείται στοχευμένα και με συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς σκοπούς και όχι μόνο ως ψυχαγωγική διαδικασία. Αναφέρθηκαν σε προηγούμενο κεφάλαιο, όλες οι γνωστικές και κοινωνικές δεξιότητες που αναπτύσσονται μέσω του έντυπου παραμυθιού και την σπουδαιότητα χρήσης του κατά την εκπαιδευτική διαδικασία, ενώ δεν εκτιμάται η αντικατάστασή του, μιας και αναγνωρίζουμε την ανάπτυξη των ίδιων δεξιοτήτων και στην παράλληλη χρήση του ηλεκτρονικού παραμυθιού.

Στις παρακάτω λίστες θα παρουσιαστούν οι τομείς που αναπτύσσουν τα παιδιά επιπλέον δεξιότητες μέσω των ηλεκτρονικών παραμυθιών. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί εάν οι παιδαγωγοί είναι πλήρως ενημερωμένοι και καταρτισμένοι και για την ορθή χρήση των μέσων και επιλέγουν προγράμματα, τα οποία προωθούν την μαθησιακή διαδικασία και εξέλιξη. Επειδή το διαδίκτυο είναι ένας «απέραντος ωκεανός» πληροφοριών, είναι πολύ εύκολο οι εκπαιδευτικοί να θεωρήσουν το ηλεκτρονικό παραμύθι ως «εύκολη λύση» για την διδασκαλία και να μην επιτευχθούν οι παρακάτω στόχοι.





Τομείς ανάπτυξης που συμβάλλει η χρήση του ηλεκτρονικού παραμυθιού

Η ψηφιακή αφήγηση παραμυθιού στην προσχολική ηλικία δεν χρησιμοποιείται μόνο για λόγους ψυχαγωγίας και διασκέδασης, αλλά και για την ανάπτυξη διάφορων γνωστικών δεξιοτήτων, όπου παρουσιάζονται με τρόπο ευχάριστο και εύκολο στην κατανόηση. Η σωστή χρήση της ψηφιακής εικόνας βοηθά στην διδασκαλία και κατανόηση πολυγραμματισμών μέσω παιχνιδιών και αφηγήσεων (Γκουτσιοκώστα, 2015). Παράλληλα ενισχύεται η αδρή και η λεπτή κινητικότητα, μιας και μέσω ιστοριών που χρειάζονται την συμμετοχή των παιδιών για την εξέλιξή τους, χρησιμοποιούν την ηλεκτρονική ταμπλέτα ή ακολουθούν βήματα και κινήσεις από τον μεγάλο πίνακα προβολών (Μακράτση, 2016).

Μέσα από πλήθος δραστηριοτήτων που ακολουθούν την ψηφιακή αφήγηση, ενισχύεται η συνεργασία και η ομαδικότητα, ενώ για να λύσουν κάποιους γρίφους που απαιτεί η ιστορία οι μαθητές εφευρίσκουν πρωτότυπες ιδέες και ανακαλύπτουν την δημιουργικότητά τους. Όπως κάθε δραστηριότητα στην προσχολική αγωγή, έτσι και το ηλεκτρονικό παραμύθι, βοηθά στην επικοινωνία μεταξύ των μελών της ομάδας και προωθεί την έκφραση των συναισθημάτων, είτε μέσω της δημιουργίας είτε μέσω της αφήγησης (Μαλαφάντης, 2010).

Το ηλεκτρονικό παραμύθι μπορεί να συνδυάσει μέσω της μάθησης την λειτουργία και των δύο πλευρών του εγκεφάλου, την λογική και την φαντασία και να βοηθήσει τα παιδιά να αποκτήσουν συνδυαστική και ευρηματική σκέψη. Προωθεί την οργανωτικότητα, μιας και τα ηλεκτρονικά μέσα βασίζονται στην συστηματοποίηση και μπορεί να εφαρμοστεί εύκολα η διαθεματικότητα λόγω χωρητικότητας και δυνατότητας εφαρμογών (Γκουτσιουκώστα, 2015).

Ο Gardner το 1985 παρουσίασε τους διαφορετικούς τύπους νοημοσύνης και τους αντίστοιχους τύπους μάθησης, όπου συνδέονται με την πολλαπλή νοημοσύνη και την σημασία της στην εκπαιδευτική διαδικασία. Οι τύποι νοημοσύνης που αναφέρονται είναι:

- Γλωσσική
- Λογική/ Μαθηματική
- Μουσική
- Χωρική
- Σωματική
- Διαπροσωπική
- Ενδοπροσωπική
- Φυσιοκρατική (προστέθηκε το 1997)

Όλα τα παραπάνω είδη, με διαφορετική μέθοδο και προσέγγιση κάθε φορά, αναπτύσσονται και καλλιεργούνται μέσω εκπαιδευτικών διαδικασιών, τις οποίες ευνοεί η χρήση του ηλεκτρονικού παραμυθιού και βοηθά τον παιδαγωγό να συγκεντρώσει πολλές πληροφορίες και διδακτικές σε ένα θεματικό μάθημα. Με αυτόν τον τρόπο έχουν την ευκαιρία οι μαθητές που έχουν ιδιαίτερες δεξιότητες σε λιγότερο τυπικά γνωστικά αντικείμενα, όπως η μουσική η κίνηση και η μίμηση, να φανερώσουν την κλίση τους και να εξελιχθούν (Μακράτζη, 2016).

Τέλος, θα πρέπει να αναφέρουμε πόσο βοηθά η μέθοδος διδασκαλίας μέσω ηλεκτρονικού παραμυθιού στην δημιουργία θετικής αυτό-εικόνας του μαθητή. Το ηλεκτρονικό παραμύθι, μπορεί να προωθεί την διαδραστική μάθηση και την εναλλαγή πολλών πληροφοριών, αλλά παραμένει ουδέτερο και αμέτοχο σε όλη την διαδικασία, δεν κρίνει και δεν αξιολογεί τις απαντήσεις του μαθητή, ενώ πολλές φορές του δίνει την δυνατότητα να επαναλάβει την διαδικασία, όπως τα περισσότερα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Αυτό βοηθά ιδιαίτερα τα παιδιά με άγχος επιτυχίας και απόδοσης, ενώ ενισχύει την

προσπάθεια, χωρίς έλλειψη αυτοπεποίθησης. Με την σωστή καθοδήγηση του εκπαιδευτικού, η διαδικασία δεν γίνεται αγχωτική, αλλά λειτουργεί διορθωτικά και εξελικτικά. Το περιβάλλον δημιουργίας είναι ασφαλές και μπορεί ο μαθητής να εκφραστεί και να αναδείξει τις ιδιαιτερότητές του (Μακράτζη, 2016).

Παρακολουθώντας με προσοχή όλες τις δεξιότητες που αναπτύσσονται με τα δύο είδη παραμυθιού (έντυπου και ηλεκτρονικού) διαπιστώνουμε ότι η τεχνολογία οφείλει να ενσωματωθεί στην καθημερινότητα των παιδιών και στην εκπαιδευτική διαδικασία, τηρώντας όλες τις προδιαγραφές ασφαλείας και σωστής χρήσης της από τους παιδαγωγούς.

4.η Ηλεκτρονικό βιβλίο και Δημιουργική Σκέψη

Τα τελευταία 20 χρόνια, έχει προκύψει τεχνολογία που δημιουργεί νέες δυνατότητες για αφήγηση, δημιουργικότητα και δημιουργική εκπαίδευση. Οι νέες τεχνολογίες μπορούν να οδηγήσουν σε νέες ιδέες παιχνιδιού και μάθησης. Αυτές οι αλλαγές στη σκέψη μπορούν να οδηγήσουν σε τεχνολογίες που μπορούν να περιλαμβάνουν τη συμμετοχή των επαγγελματιών, των γονέων και των παιδιών σε διάφορους μαθησιακούς χώρους και να προωθήσει την ανακάλυψη, την απόλαυση, την περιέργεια, τη δημιουργικότητα, την απλή έκφραση και την ευχαρίστηση στην εκμάθηση (Plowman and Stephen 2003).

Τα ψηφιακά μέσα, η διαδραστική αφήγηση και τα ηλεκτρονικά βιβλία είναι πανταχού παρόν στη σύγχρονη εκπαίδευση και κατά συνέπεια διαδραματίζουν όλο και πιο σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη του παιδαγωγικού και αναδυόμενου γραμματισμού. Ο Liebeskind (2015) σημειώνει ότι τα παιδιά χρησιμοποιούν ηλεκτρονικά βιβλία (e-books) από τις αρχές της δεκαετίας του 1990, με την εισαγωγή βιβλίων CDROM Living Books. Η εισαγωγή νέων τεχνολογιών, όπως τα δισκία, οι ηλεκτρονικοί αναγνώστες, τα έξυπνα τηλέφωνα και άλλες κινητές συσκευές, έχει σημειώσει αύξηση στη χρήση ψηφιακών βιβλίων για παιδιά (Kleeman 2015). Η έκθεση του National Trust Literacy για το 2012 σχετικά με τις συμπεριφορές και τις συμπεριφορές παιδείας των παιδιών διαπίστωσε ότι για πρώτη φορά τα παιδιά ανέφεραν ότι διαβάζουν περισσότερα σχετικά με ηλεκτρονικούς υπολογιστές και άλλες ηλεκτρονικές συσκευές παρά με έντυπη μορφή επιβεβαιώνοντας τον κεντρικό ρόλο της τεχνολογίας στην αλφαριθμητική ζωή των νέων (Picton and Clark 2015).

Στην πρόσφατη έρευνα του Trust για το 2014, μόνο το 11,4% των παιδιών και των νέων αναφέρει ότι διαβάζουν μόνο σε χαρτί, ενώ το 88,6% ανέφερε ότι διαβάζουν χρησιμοποιώντας τεχνολογία (υπολογιστής / φορητό υπολογιστή, tablet, ηλεκτρονικό αναγνώστη ή κονσόλα παιχνιδιών).

Οι συσκευές ηλεκτρονικής ανάγνωσης έχουν γίνει ολοένα και πιο προσιτές (Liebeskind 2015). Ένα παιδί του 21ου αιώνα έχει δύο είδη βιβλιοθηκών: μια με παραδοσιακά τυπωμένα βιβλία και μια εικονική βιβλιοθήκη που βρίσκεται στο σύννεφο (Buckleitner 2015). Σε μια σειρά από έρευνες που χρονολογούνται από τον Ιανουάριο του 2013, διερευνώντας πώς τα παιδιά και οι γονείς διαβάζουν ηλεκτρονικά, τόσο ανεξάρτητα όσο και μαζί, ο Liebeskind διαπίστωσε ότι η συνολική αφομοίωση ψηφιακών βιβλίων αυξάνεται, ενώ το 93% των παιδιών 2-13 τώρα - τουλάχιστον μία φορά την εβδομάδα (2015). Η εμφάνιση δισκίων και smartphones (ειδικά μοντέλα μεγαλύτερης οθόνης) έχει μετακινήσει την εστίαση της ανάγνωσης ηλεκτρονικών βιβλίων από επιτραπέζιο σε κινητό (Liebeskind 2015).

Η εμφάνιση της νέας τεχνολογίας συμβάλλει στην υλοποίηση νέων συνθηκών, ευκαιριών και πόρων για δημιουργική και διαδραστική αφήγηση, ιδίως μέσα από την αυξανόμενη κινητικότητα των εφαρμογών και συσκευών ηλεκτρονικών υπολογιστών που είναι εξαιρετικά εύχρηστα (Hall 2012). Σε μια μελέτη για τη χρήση ηλεκτρονικών βιβλίων για την υποστήριξη του λεξιλογίου των παιδιών, την κατανόηση της ιστορίας και την ανάγνωση λέξεων, ο Korat (2010) διαπίστωσε ότι η τεχνολογία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την υποστήριξη της αρχαίας παιδείας και δήλωσε ότι καλά σχεδιασμένα τεχνολογικά εργαλεία που επιλέγονται προσεκτικά από τους γονείς και τους δασκάλους παρέχουν στα παιδιά μια πρόσθετη αποτελεσματική και ευχάριστη μαθησιακή εμπειρία.

Η συναισθηματική εμπλοκή αφορά τον τρόπο που αισθάνεται το παιδί κατά την ανάγνωση μιας ψηφιακής ιστορίας και σχετίζεται με τα συναισθήματα όπως η ευχαρίστηση, η απόλαυση, η αίσθηση του ανήκειν και η ένταξη. Η στενή σχέση μεταξύ ανάγνωσης για ευχαρίστηση και μοιρασμού της συναισθηματικής εμπλοκής ενός ατόμου με τα αγαπημένα βιβλία και τους ιστορικούς κόσμους που κατέχουν αυτές αναφέρεται στο Cremin (2007). Επιπλέον, αυτή η έρευνα, παράλληλα με αυτή των άλλων (Cliff-Hodges, 2010, Landay & Wootton, 2012), αποκαλύπτει ότι η συναισθηματική και αντανεκλαστική εμπλοκή των παιδιών στη λογοτεχνία συχνά συνδέεται με θετικές στάσεις στην ανάγνωση και προάγει την ικανοποίηση των αναγνωστών. Τα κείμενα που διαβάζονται για

ευχαρίστηση παρέχουν επίσης ένα ισχυρό βοήθημα στην κριτική σκέψη και τη δημιουργική σκέψη: η ανάγνωση για την ευχαρίστηση είναι προσανατολισμένη προς την εξεύρεση προσωπικής σημασίας και σκοπού και σχετίζεται με την ανθρώπινη ανάγκη να κατανοήσει τον κόσμο, την επιθυμία να καταλάβει, να κάνουν συνδέσεις, να εμπλακούν συναισθηματικά και να αισθάνονται βαθιά (Cremin, 2007). Όπως αναγνωρίζεται από τον Honig (1987), τα καλά βιβλία μπορούν να δημιουργήσουν ενσυναίσθηση, γεγονός που μπορεί να διευκολύνει την κατανόηση των κοινών αξιών και των αντίστοιχων κοινωνικών σχέσεων των παιδιών.

Πρόσφατη έρευνα του Kidd και του Castano (2013) υποστηρίζει ότι η λογοτεχνία υψηλής ποιότητας που απαιτεί πνευματική εμπλοκή και δημιουργική σκέψη επιτρέπει στους νέους αναγνώστες να αναπτύξουν τη σύνθετη κοινωνική ικανότητα της «ανάγνωσης του νου», προκειμένου να κατανοήσουν τις ψυχικές καταστάσεις των άλλων. Μια τέτοια ενσυναίσθητη νοοτροπία είναι ένα ανεκτίμητο προσωπικό και κοινωνικό πλεονέκτημα. Επιπλέον, η συναισθηματική διάσταση φαίνεται να ενισχύει και να διατηρεί τα ενδογενή κίνητρα των παιδιών να διαβάζουν, επιτρέποντάς τους να κάνουν συνδέσεις με τη δική τους ζωή και με εκείνες των άλλων. Επιπλέον, οι Dungworth et al (2004) αποκαλύπτουν ότι τα παιδιά βλέπουν την συναισθηματική διάσταση ως κρίσιμο κίνητρο για την ανάγνωση, και η Appleyard (1990) τεκμηριώνει την έντονη ευχαρίστηση που βρίσκεται στην εύρεση του εαυτού του στο κείμενο. Ομοίως, οι Arizpe, Colomer και Martnnez-Roldan (2014) επιδεικνύουν τα μυριάδα των προσωπικών και πολιτιστικών οφελών (καθώς και στην εκμάθηση αλφαριθμητισμού) που συγκεντρώνονται όταν τα παιδιά μεταναστών υποστηρίζονται για να διερευνήσουν διαγλωσσικά βιβλία που εξετάζουν τη διαφορά. Μελέτες υποδεικνύουν επίσης ότι υπάρχει μια λεπτή ισορροπία που πρέπει να αναζητηθεί μεταξύ της συναισθηματικής εμπλοκής με προσωπικά σχετικές αφηγήσεις και της γνωσιακής διέγερσης μέσω της αντιμετώπισης δύσκολων κειμένων (Kidd & Castano, 2013).

Με τα ψηφιακά βιβλία, η συναισθηματική εμπλοκή με μια αφήγηση συχνά ενισχύεται μέσω της συναισθηματικής δέσμευσης των παιδιών με τους ψηφιακούς πόρους γενικότερα, κυρίως εκείνων των πόρων που παρέχουν αισθητική και κιναισθητική εμπειρία επαφής (Flewitt, Kucirkova, & Messer, 2014). Με τις συσκευές οθόνης αφής, η επιφάνεια και η υφή είναι ίδιες για όλα τα αντικείμενα και παρόλα αυτά παρέχει διαφορετική απόκριση όταν τρυπιέται, σπρώχνεται ή σύρεται. Πατώντας στη δεξιά γωνία του iPad μπορεί να συνδέσετε τα παιδιά στο επόμενο επίπεδο ενός ψηφιακού βιβλίου. Σε ένα άλλο

ψηφιακό βιβλίο, αγγίζοντας τον ίδιο τόπο μπορεί να τους δώσει μια προ-καταγραμμένη φωνή για τον αγαπημένο τους χαρακτήρα βιβλίου. Σε ένα άλλο ψηφιακό βιβλίο, μπορεί να ενεργοποιήσει το κουμπί "αγοράστε περισσότερο" για την αγορά νέων ρούχων για τα βιβλία τους. Επομένως, τα παιδιά πρέπει να διακρίνουν ορισμένους πολύπλοκους συνδυασμούς δυνατοτήτων που μπορούν να χειριστούν την αφή που είναι ενσωματωμένοι στα ψηφιακά βιβλία που μπορούν να λειτουργήσουν. Πρόκειται για ένα νέο είδος «δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού», το οποίο τα παιδιά πρέπει να μάθουν μέσω της εμπειρίας και των αλληλεπιδράσεων με μεσολάβηση των ενηλίκων.

Σε μια μελέτη με μια ποικιλόμορφη ομάδα μαθητών ηλικίας τριών έως 19 ετών που παρατηρήσαμε χρησιμοποιώντας μια σειρά από δραστηριότητες με τη μεσολάβηση iPad, συμπεριλαμβανομένων των ψηφιακών βιβλίων, σε ένα ειδικό σχολείο στα Αγγλικά Midlands, παρατηρήσαμε ότι «η βαθιά δέσμευση των μαθητών σε αυτό η δραστηριότητα αλφαριθμητικού φαίνεται να ενισχύεται περαιτέρω με τη συμπερίληψη της σωματοαισθητικής διέγερσης στο γράψιμό τους, μέσω της φυσικής επαφής (αγγίζοντας απαλά την ομαλή, σκληρή επιφάνεια του iPad), την επακόλουθη επαφή (βλέποντας άλλους μαθητές που αγγίζουν τα iPads τους) και την εικονική αφή στην οθόνη iPad) (Flewitt et al., 2014). Η δυνατότητα εμπλοκής με τα ψηφιακά βιβλία μέσω της επαφής ενίσχυσε περαιτέρω την αίσθηση του παιδιού στην τάξη και την προσωπική απόλαυση του περιεχομένου των βιβλίων.

Το playfulness, όπως ο Craft (2012) υποστηρίζει διαδραστικές εμπειρίες που αντιστοιχούν στη δυναμική της μάθησης του 21ου αιώνα. Σε σχέση με τα ψηφιακά βιβλία, η αλληλεπίδραση είναι εμφανής στη δραστηριότητα ανάγνωσης και απαιτεί την ενεργό συμβολή του παιδιού. Παιδαγωγικά, η αλληλεπίδραση με τις αφηγήσεις συμβαίνει συνήθως έξω από το κείμενο, με τους καθηγητές που επιτρέπουν στους μαθητές να "φιλοξενήσουν" το κείμενο μέσω του δράματος, για παράδειγμα. Με τα ψηφιακά βιβλία, εντούτοις, η αλληλεπίδραση ενσωματώνεται στο βιβλίο. Για να είναι ένα ψηφιακό μαθησιακό περιβάλλον βέλτιστα διαδραστικό, είναι σημαντικό να επιτύχουμε μια σωστή ισορροπία μεταξύ των δεξιοτήτων ενός ατόμου και της δυσκολίας των εργασιών (Csikszentmihalyi, 1993, 1997). Για να επιτευχθεί αυτή η ισορροπία, ο Csikszentmihalyi (1993) θεωρεί ότι οι δραστηριότητες θα πρέπει: (1) να έχουν συγκεκριμένους στόχους με εύχρηστους κανόνες, (2) καθιστούν δυνατή την προσαρμογή των ευκαιριών δράσης στις δυνατότητές μας, (3) να παρέχουν σαφείς πληροφορίες για το πώς κάνουμε εμείς (οι

συμμετέχοντες στη δραστηριότητα) και (4) διαλέγουμε την απόσπαση της προσοχής και καθιστούμε δυνατή τη συγκέντρωση. Εκτός από την υποστήριξη της ατομικής αλληλεπίδρασης μέσω συγκεκριμένων χαρακτηριστικών, είναι σημαντικό να διευκολυνθεί η κοινωνική αλληλεπίδραση. Για τα μικρά παιδιά αυτό συμβαίνει καλύτερα μέσα από περιβάλλοντα όπου μπορούν να παίξουν ή να αλληλεπιδράσουν με άλλα παιδιά (Roussou, 2004, Zurita, Nussbaum, & Sharples, 2003). Επομένως, τόσο για την ατομική όσο και για την κοινωνική αλληλεπίδραση με τα ψηφιακά βιβλία, είναι σημαντικό να διαχειριστούμε το ενδογενές κίνητρο και την απορρόφηση αποφεύγοντας τον εθισμό και την υπερβολική χρήση ψηφιακών μέσων (Nalwa & Anand, 2003). Τα πιο αποτελεσματικά διαδραστικά περιβάλλοντα είναι αυτά που υποστηρίζουν τη βέλτιστη κοινωνική και ατομική αλληλεπίδραση.

Συμπέρασμα

Η παρούσα μελέτη διερεύνησε κατά πόσο το ψηφιακό βιβλίο συμβάλλει στην ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης των παιδιών προσχολικής ηλικίας.

Η σημασία της προσχολικής αγωγής είναι τεράστια διότι τα βιώματα και οι εμπειρίες που αποκτά κάποιος στην παιδική του ηλικία διαμορφώνουν τον χαρακτήρα του και την προσωπικότητά του. Μέσα από το παιχνίδι, τη μουσική και άλλες δραστηριότητες ένα παιδί αναπτύσσει δεξιότητες, ανακαλύπτει κλίσεις, μαθαίνει να λειτουργεί μέσα σε μία ομάδα. Τα ερεθίσματα που λαμβάνει είναι ύψιστης σημασίας. Βασικό χαρακτηριστικό της δημιουργικής σκέψης είναι η εξέλιξη. Συνεπώς, γεννιέται, αναπτύσσεται και καλλιεργείται στην προσχολική ηλικία.

Στο πλαίσιο μιας ολιστικής μάθησης έχουν δημιουργηθεί διάφοροι τρόποι διδασκαλίας όπως η εισαγωγή τεχνικών και ηλεκτρονικών μέσων. Η ραγδαία εξέλιξη της πληροφορικής σε όλους τους τομείς τα τελευταία είκοσι χρόνια, δεν θα μπορούσε να αφήσει ανεπηρέαστη την εκπαίδευση. Η τεχνολογία αναπτύσσεται καθημερινά και η μετάβαση από το έντυπο στο ηλεκτρονικό βιβλίο πραγματοποιείται με γοργούς ρυθμούς, κάτι που μπορεί να συνεισφέρει στην ποιοτική βελτίωση της εκπαίδευσης.

Αδιαμφισβήτητα τα βιβλία συμβάλλουν στην διαμόρφωση μιας ανεπτυγμένης προσωπικότητας σε όλους τους τομείς. Όταν το βιβλίο βρεθεί σε ηλεκτρονική μορφή, τότε γίνεται ακόμα πιο ελκυστικό για τα παιδιά αφού «ζωντανεύει» μέσα από εικόνες, μουσική αλλά και μέσω της αφής διεγείροντας τη φαντασία τους. Τα παιδιά έχουν μεγάλη εξοικείωση με τις οθόνες και δεν μπορούμε να τα αποκλείουμε από την τεχνολογία. Τα εκπαιδεύουμε όμως σε μια λογική και αποτελεσματική χρήση.

Είναι απαραίτητο να αναλογιστούμε τον τρόπο με τον οποίο οι εκπαιδευτικοί και οι επαγγελματίες της παιδικής ηλικίας βοηθούν τα μικρά παιδιά να αναπτύξουν θεμελιώδη μάθηση, να έχουν πιο ευχάριστες εμπειρίες μάθησης και να συνδέουν τη μάθησή με τα ενδιαφέροντά, τις ανάγκες και τον πολιτισμό τους στο σχολείο. Η σχολική τάξη, εκτός από χώρο μάθησης, αποτελεί και χώρο χαράς και διασκέδασης. Όταν το περιβάλλον του παιδιού είναι δεκτικό σε νέες ιδέες με πλούσιο υλικό και παιγνιώδεις δραστηριότητες τότε καλλιεργεί τη δημιουργική σκέψη καθώς δίνει ευκαιρίες για πειραματισμό.

Ο παιδαγωγός, για να διδάξει μέσω του ηλεκτρονικού παραμυθιού και να το αξιοποιήσει κατάλληλα, πρέπει να εκπαιδευτεί και να κατακτήσει τις απαραίτητες γνώσεις που προσφέρουν οι Νέες Τεχνολογίες πριν αποφασίσει να τις χρησιμοποιήσει. Οι

επαγγελματίες της πρώιμης παιδικής ηλικίας θα πρέπει να σκεφτούν κατάλληλες παιδαγωγικές προσεγγίσεις, οι οποίες μπορούν να αναπτυχθούν για τη μάθηση των μικρών παιδιών και το παιχνίδι τους με τα ψηφιακά μέσα. Να διαμορφώνουν το πλαίσιο του μαθήματος, να διαθέτουν τα κατάλληλα μέσα, να διαμορφώνουν την αίθουσα ανάλογα με τις ανάγκες και τις ιδιαιτερότητες που υπάρχουν και να είναι σε θέση να λύνουν τις απορίες που προκύπτουν. Ο παιδαγωγός δεν κρίνει αλλά σέβεται την προσωπική εξέλιξη του κάθε παιδιού.

Το ηλεκτρονικό βιβλίο προωθεί τη διαδραστική μάθηση, ενισχύει την προσπάθεια και την αυτοπεποίθηση του παιδιού. Σε ένα ασφαλές περιβάλλον με τη σωστή καθοδήγηση, κάθε παιδί μπορεί να εκφραστεί, να ανακαλύψει κλίσεις και να αναδείξει τις ιδιαιτερότητές του. Σε καμία περίπτωση το ηλεκτρονικό βιβλίο δεν μπορεί να αντικαταστήσει το έντυπο. Λειτουργεί παράλληλα και υποστηρικτικά.

Θα πρέπει να είναι κατανοητό πως η τεχνολογική ανάπτυξη από μόνη της δεν αρκεί. Οφείλει να ενσωματωθεί τηρώντας τις προδιαγραφές της ασφάλειας και της σωστής χρήσης για την αποφυγή του εθισμού και άλλων αρνητικών επιπτώσεων. Είναι ζωτικής σημασίας να παρέχονται ευκαιρίες επαγγελματικής ανάπτυξης, προσεκτικά σχεδιασμένες, ώστε να βοηθούν τους παιδαγωγούς να αναπτύσσουν λειτουργικές ικανότητες στη χρήση τεχνολογίας. Θα πρέπει να ακολουθούνται τεχνικές, με βάση τις οποίες το παιδί θα δημιουργεί, θα σχεδιάζει, θα φαντάζεται, θα υποθέτει.

Βιβλιογραφία

- Αθανασούλα – Ρέππα, Α., Δακοπούλου, Α., Κουτούζης, Μ., Μαυρογιώργος, Γ. & Χαλκιώτης Δ. (2008). *Διοίκηση εκπαιδευτικών μονάδων. (Τομ. Α')*. Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο
- Αναγνωστόπουλος, Δ. (1997). *Τέχνη και τεχνική του παραμυθιού*. Εκδόσεις Καστανιώτη
- Αναστασιάδη, Μ-Χ., Bourdeau, M., 2001, *La Place de l'oral ET de l'écrit dans les méthodologies d'enseignement/apprentissage du FLE*, Πάτρα, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.
- Ανδρουλάκης, Γ., 1999, *Cadre théorique délimitant le champ actuel de la didactique des langues, a (Unité 2)*, Πάτρα, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.
- Αυδίκος, Ε., (1999). *Μια φορά κι έναν καιρό αλλά μπορεί να γίνει και τώρα. Η εκπαίδευση ως χώρος διαμόρφωσης παραμυθιάδων*. Αθήνα: Εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα
- Βότση, Ε. (2016). *Η εκπαιδευτική καινοτομία στην ελληνική σχολική πραγματικότητα και η αυτονομία της σχολικής μονάδας*, Ελληνικό Ινστιτούτο Οικονομικών της Εκπαίδευσης & Δια Βίου Μάθησης, της Έρευνας και της Καινοτομίας
- Γκουτσιουκώστα, (2015). *Ψηφιακή Αφήγηση: Ένα Πολλά Υποσχόμενο Διδακτικό Εργαλείο για τη Γόνιμη Ενσωμάτωση των Τ.Π.Ε. στη Διδακτική της Λογοτεχνίας*. 4ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία». Θεσσαλονίκη.
- Κανατσούλη, Μ., (2000). *Ιδεολογικές διαστάσεις της παιδικής λογοτεχνίας*. Αθήνα: Εκδόσεις τυπωθήτω.
- Καρπόζηλου Μ. (1999). *Το παιδί στη γλώσσα των βιβλίων*. Εκδόσεις Καστανιώτη
- Κατσίκη-ΓκίβαλουΑ., (1995), *Το θαυμαστό ταξίδι: Μελέτες για την παιδική λογοτεχνία*, δεύτερη έκδοση, εκδόσεις ΠΑΤΑΚΗ, Αθήνα.
- Κονέτας, Δ. (2005, Σεπτέμβριος). *Αποτελέσματα εφαρμογής τεχνολογιών πληροφορικής για την υλοποίηση στόχων περιβαλλοντικής εκπαίδευσης (προστασία απειλούμενων πουλιών Ηπείρου – Π.Α.Π.Η.)*. Ανακοίνωση στο 1ο Συνέδριο Σχολικών Προγραμμάτων Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης, Ισθμός Κορίνθου
- Κουρκούτας, Η. (2010). *Ψυχαναλυτική προσέγγιση των παραμυθιών και η χρήση τους στην ψυχοθεραπεία και την ειδική αγωγή*. Αθήνα: Τόπος
- Μακράτζη, Α. (2016, Απρίλιος-Ιούνιος). *Δημιουργία αφηγήσεων με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή για μια ανθρωποκεντρική παιδαγωγική στην προσχολική ηλικία*. Ανθρωποκεντρικό Anthropocentric
- Μαλαφάντης, Κ. (2007) *.Το παραμύθι στην εκπαίδευση*, Αθήνα. Ατραπός.

Μαλαφάντης, Κ. (2010). *Έντυπο ή ηλεκτρονικό βιβλίο*. Στο Γ. Ε. Δαρδανός, Σελίδες στην οθόνη ή σε χαρτί(το μέλλον της ανάγνωσης)(σσ. 157-166). Αθήνα: GUTEMBERG.

Μαλαφάντης, Κ. (2011). *Το παραμύθι στην εκπαίδευση*. Ψυχοπαιδαγωγική διάσταση και αξιοποίηση. Αθήνα: Διάδραση

Μερακλής, Μ.,Γ. (1999). *Η παιδαγωγική αξία του παραμυθιού: Το λαϊκό παραμύθι*. Κείμενα παραμυθολογία,. Αθήνα. Ελληνικά Γράμματα.

Μπαμπινιώτης, Γ. (2000). *Νέες τεχνολογίες και ποιοτική παιδεία*. Εφημερίδα: Το βήμα

Μπαρμπούση, Β., (1999-2004) «*Ορχηστρική και κινητική αγωγή*». Πανεπιστημιακές σημειώσεις στους φοιτητές του τμήματος Προσχολικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας

Μπουραντάς, Δ. (2013). *Μιλώντας στα παιδιά μου για την πραγματικά επιτυχημένη προσωπική και επαγγελματική ζωή*, Εκδόσεις Πατάκη

Μπουραντάς, Δ. (2018). *Επιτυχημένος ηγέτης και μάνατζερ*, Ψυχογιός

Νομικού, Χ. (2006). *Αξιολόγηση προγράμματος περιβαλλοντικής εκπαίδευσης από μαθητές εφτά χρόνια μετά την εκπόνησή του*. Ανακοίνωση στο 2ο Συνέδριο Σχολικών Προγραμμάτων Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης, Αθήνα

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. (2009). *Πρόταση για το σχεδιασμό και την εισαγωγή του ηλεκτρονικού βιβλίου στην εκπαίδευση*. Αθήνα.

Σεμεντεριάδης, Θ., Παπαθανασίου, Γ., Μουτάχρη, Ι., & Άποστόλου, Γ. (2016). *Ηλεκτρονικό βιβλίο και εκπαίδευση*.

Κουζέλη, Λ., (2012) «*Εκδήλωση για το ψηφιακό βιβλίο στην Ελλάδα*», Άρθρο στην εφημερίδα «*Βήμα*»

Καυκάκη, Μ., (2018) «*Το ηλεκτρονικό βιβλίο ως σύμβολο της νέας εποχής και πως συμβάλει στην εκπαιδευτική διαδικασία*», Πτυχιακή εργασία

Ξανθόπουλος, Α., (2011) «*Έντυπο ή ηλεκτρονικό σχολικό βιβλίο;*». 2^ο Πανελλήνιο συνέδριο. Πάτρα

Brown, S., Earlam, C., Race, P., 2000, *500 Πρακτικές συμβουλές για τους εκπαιδευτικούς*. Εκδόσεις Μεταίχμιο

Collins, M., (2010). *ELL preschoolers' English vocabulary acquisition from storybook reading*. Early Childhood Research Quarterly 25 84–97

Etta, R., Kirkorian, H. (2018). *Children's Learning From Interactive eBooks: Simple Irrelevant Features Are Not Necessarily Worse than Relevant Ones*. Frontiers in Psychology

- Feldman, S. (2011). *Εξελικτική Ψυχολογία: Δια βίου ανάπτυξη*. Αθήνα: Gutenberg
- Griva, E. & Chostelidou, D. (2012). *Additive bilingualism of immigrant children: introducing a multisensory project in kindergarten*.
- Griva, E. (2008). *An alternative story-based teaching framework for a primary school classroom*. American Journal of Teaching English FORUM, 45, 26-31
- Li-Yu Chang, S., (2009). *Acting it out: children learning english through story-based drama* University of Warwick
- Nikolov, M., & Curtain, H. A. (2000). *An early start: Young learners and modern languages in Europe and beyond*. Strasbourg: Council of Europe Publishing.
- Pauncz, E. (1980). *How to laugh in English: Ideas for teaching children*. English Language Teaching Journal,
- Plucker, J., A. & Makel, M., C. (2010). *Assessment of Creativity. The Cambridge Handbook of Creativity. In J. C. Kaufman & R.J. Sternberg (Eds.), (First publ, pp. 48–73)*. Cambridge University Press
- Prentice, R. (2000). *Creativity: A Reaffirmation of its Place in Early Childhood Education*. Curriculum Journal
- Reich, S., Yau, J., Warschauer, M. (2016). *Tablet – Based eBooks for young children: What does the research say?* www.jdbp.org
- Rosen L, Carrier L, and Cheever NA. *Rewired: Understanding the Generation and the Way They Learn*. New York, NY: Macmillian; 2010.
- Sternberg, R. J. (2010). *Title the Nature of Creativity*. Creativity Research Journal, 18, 87–98. Retrieved from http://dx.doi.org/10.1207/s15326934crj1801_10
- Tagliante, C., (1994). *La Classe de Langue*. Paris: Cle International
- Torrance, E. P. (2004). *Preschool Creativity*. In B. A. Bracken (Ed.), *the Psychoeducational Assessment of Preschool Children (3rd ed., pp. 349–363)*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Appleyard, J. (1990). *Becoming a Reader: The Experience of Fiction from Childhood to Adulthood*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Arizpe, E., Colomer, T., & Martvnez-Roldan, C. (2014). *Visual Journeys through Wordless Narratives*. London: Bloomsbury Academic.

- Buckleitner, W. (2015). *The Art and the Science of the Children's EBook*. In *Launch Kids*. New York: Digital Book World. Pp. 3–7 Available At [Http://Media.Publishersmarketplace.Com/Wpcontent/Uploads/2015/01/Launchkids2015.Pdf](http://Media.Publishersmarketplace.Com/Wpcontent/Uploads/2015/01/Launchkids2015.Pdf)
- Cliff-Hodges, G. (2010). *Rivers Of Reading: Using Critical Incident Collages To Learn About Adolescent Readers And Their Readership*. *English in Education*, 44, 180–199.
- Craft, A. (2012). *Childhood in a Digital Age: Creative Challenges for Educational Futures*. *London Review of Education*, 10, 173–190.
- Cremin, T. (2007). *Revisiting Reading for Pleasure: Diversity, Delight and Desire*. In K. Goouch & A. Lambirth, (Eds.), *Understanding Phonics and the Teaching of Reading (Pp. 166–190)*. Maidenhead: Mcgraw Hill.
- Csikszentmihalyi, M. (1993). *The Evolving Self: A Psychology for the Third Millennium*. New York, Ny: Harpercollins.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York, Ny: Harper Perennial.
- Dungworth, N., Grimshaw, S., Mcknight, C., & Morris, A. (2004). *Reading for Pleasure: A Summary of the Findings from a Survey of the Reading Habits of Year 5 Pupils*. *New Review of Children's Literature and Librarianship*, 10, 169–188.
- Flewitt, R., Messer, D., & Kucirkova, N. (2014). *New Directions for Early Literacy on a Digital Age: The Ipad*. *Journal of Early Childhood Literacy*, 15, 289–310.
- Fredricks, J., Blumenfeld, P., & Paris, A. (2004). *School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence*. *Review of Educational Research*, 74, 59–109.
- Hall, T. (2012) *Emplotment, Embodiment, Engagement: Narrative Technology In Support Of Physical Education, Sport and Physical Activity*. *Quest*. 64, Pp. 105–115.
- Honig, W. (1987). *Last Chance for Our Children*. Reading, Ma: Addison-Wesley
- Kidd, D. C., & Castano, E. (2013). *Reading Literary Fiction Improves Theory Of Mind*. *Science*, 342, 377–380.
- Kleeman, D. (2015). *Device Growth "Kindles" Growth in Kids' E-reading*. Available At [Http://Www.Digitalbookworld.Com/2015/Growing-Range-Of-Devices-Kindle-Growth-In-Kids-E-Reading/](http://Www.Digitalbookworld.Com/2015/Growing-Range-Of-Devices-Kindle-Growth-In-Kids-E-Reading/)
- Korat, O. (2010) *Reading Electronic Books As A Support For Vocabulary, Story Comprehension And Word Reading In Kindergarten And First Grade*. *Computers and Education*, 55.1, Pp. 24–31.

Landay, E., & Wootton, K. (2012). *A Reason to Read: Linking Literacy and the Arts*. Cambridge, Ma: Harvard.

Liebeskind, K. (2015). *He Reads, She Reads, E-Reads! Understanding The E-Reading Habits Of Children Aged 2–13*. In *Launch Kids*. New York: Launch Kids 2015 Pp. 11–13. Available At [Http://Media.Publishersmarketplace.Com/Wp-Content/Uploads/2015/01/Launchkids2015.Pdf](http://Media.Publishersmarketplace.Com/Wp-Content/Uploads/2015/01/Launchkids2015.Pdf)

Nalwa, K., & Anand, A. P. (2003). *Internet Addiction in Students: A Cause of Concern*. *Cyberpsychology & Behavior*, 6, 653–656.

Picton, I., & Clark, C. (2015). *The Impact of EBooks on the Reading Motivation and Reading Skills of Children and Young People: A Study of Schools Using Rm Books*. London: National Literacy Trust
Available At [Http://Www.Literacytrust.Org.Uk/Assets/0002/9076/The_Impact_Of_Ebooks_Final_Report.Pdf](http://Www.Literacytrust.Org.Uk/Assets/0002/9076/The_Impact_Of_Ebooks_Final_Report.Pdf)

Plowman, L. And Stephen, C. (2003) *A “Benign Addition”? A Review of Research on Act and Pre-School Children*. *Journal of Computer Assisted Learning*, 19.2, Pp. 149–164.

Roussou, M. (2004). *Learning by Doing and Learning through Play*. *Computers in Entertainment*, 2, 10–10.

Zurita, G., Nussbaum, M., & Shaples, M. (2003). *Encouraging Face-To-Face Collaborative Learning Through The Use Of Handheld Computers in the Classroom*. In *Goos Gerhard (Ed.)*, *Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services* (Pp. 193–208). Berlin: Springer.