

«ΚΑΙ ΟΜΩΣ ΚΙΝΕΙΤΑΙ...»

Ζανιδάκη Ευαγγελία, νηπιαγωγός
e.v.zan@hotmail.com

Περίληψη: Κατά τη σχολική χρονιά 2011-2012, στα πλαίσια των Πολιτιστικών Θεμάτων των Καινοτόμων Δράσεων του ΥΠΕΠΘ, στο 1ο Νηπιαγωγείο Διλόφου Βάρης δουλέψαμε ένα project με θέμα τα κινούμενα σχέδια και τίτλο «Και όμως κινείται».

Το συγκεκριμένο θέμα ήταν κατά κάποιο τρόπο η συνέχεια ενός σχεδίου διδασκαλίας, που εκπονήθηκε στην αρχή της χρονιάς, με στόχο τη γνωριμία των παιδιών μεταξύ τους. Το project διήρκεσε από τον Ιανουάριο έως το Μάιο του 2012. Στόχος αυτού ήταν να εξοικειωθούν τα παιδιά με τα σύγχρονα μέσα αισθητικής δημιουργίας, όπως τα κινούμενα σχέδια. Μέσα στην τάξη λοιπόν δημιουργήσαμε ένα μικρό βίντεο animation, με θέμα «Τα τρία γουρουνάκια». Φτιάξαμε μακέτα αναπαράστασης του δάσους όπου διαδραματίζεται η ιστορία, χρησιμοποιήσαμε πλαστελίνη για να φτιαχτούν οι φιγούρες, βγάλαμε φωτογραφίες και στη συνέχεια τις περάσαμε στο πρόγραμμα των Windows, Movie Maker. Τα παιδιά αφηγήθηκαν την ιστορία και διάλεξαν μουσική. Όλα αυτά τα συνθέσαμε σε ένα βιντεάκι με κινούμενες φιγούρες. Αφού ολοκληρώθηκε το ταινιάκι, το προβάλλαμε στην τάξη και το περάσαμε σε ένα dvd, το οποίο πήραν τα παιδιά στο σπίτι τους στο τέλος της σχολικής χρονιάς.

Λέξεις κλειδιά: Νηπιαγωγείο, project, κινούμενα σχέδια, οπτικοακουστικά μέσα, νέες τεχνολογίες.

1. Αφόρμηση

Στα παιδιά, αλλά και στους μεγάλους, αρέσει να βλέπουν κινούμενα σχέδια με αγαπημένους, φανταστικούς, ήρωες με υπερφυσικές δυνατότητές. Τα κινούμενα σχέδια έχουν την ελευθερία να κάνουν ό,τι και όπως το θέλουν και γι' αυτό είναι συναρπαστικά στα μάτια των παιδιών. Το animation είναι μια μορφή τέχνης που περιλαμβάνει πολλές άλλες τέχνες (ζωγραφική, φωτογραφία, κινηματογράφο, μουσική και λογοτεχνία). Ωστόσο μέσω αυτού του τόσο δημιουργικού και δυνατού μέσου είμαστε εκτεθειμένοι σε αόρατα μηνύματα, απέναντι στα οποία θα πρέπει να μπορούμε να στεκόμαστε κριτικά και να επεξεργαζόμαστε το περιεχόμενο τους (γλώσσα, εικόνα, σύμβολα). Στο σχολείο μας, μέσα στα πλαίσια του προγράμματος και ανάλογα με το ενδιαφέρον των παιδιών, κάνουμε σχεδόν πάντα μια αναφορά σ' αυτά τα θέματα με τη βοήθεια των παραμυθιών και της λογοτεχνίας, προάγοντας έτσι παράλληλα την εξέλιξη στη γλώσσα, τον εγγραμματισμό και τη φιλιαναγνωσία.

Τα «τρία γουρουνάκια», είναι ένα παραμύθι που αρέσει στα παιδιά όχι μόνο στην κλασική του μορφή αλλά και στις διάφορες παραλλαγές του. Όπως και με άλλα παραμύθια, το επεξεργαστήκαμε, διαβάζοντας την ιστορία και δραματοποιώντας την. Μέσα στο ίδιο πλαίσιο, κατασκευάσαμε μία μακέτα του δάσους, σε τρισδιάστατη μορφή. Παράλληλα είδαμε τα τρία γουρουνάκια σε κινούμενα σχέδια και αυτό αποτέλεσε την αφορμή, μέσα από έναν καταγισμό ιδεών, να καταλήξουμε στην πρόταση κατασκευής της ιστορίας σε μορφή animation, χρησιμοποιώντας όσα μέσα διαθέτουμε και τη μακέτα σαν σκηνικό. Έτσι λοιπόν ξεκινήσαμε μια περιπέτεια στον κόσμο των κινουμένων σχεδίων χρησιμοποιώντας ένα αγαπημένο παραμύθι των παιδιών, συνδυάζοντας θέματα και δραστηριότητες. Το αποτέλεσμα αυτού του ομολογουμένως δύσκολου εγχειρήματος, που μας έδωσε γνώσεις και τη χαρά της δημιουργίας παρ' όλες τις ατέλειες, ήταν ένα μικρό βιντεάκι, μέσα από το οποίο τα 3 γουρουνάκια ζωντάνευαν, με τη δική μας παρέμβαση.

2. Μεθοδολογία

Το συγκεκριμένο project επιλέχτηκε, διότι παρατηρήσαμε πως τα παιδιά ενδιαφέρονται πολύ για τα κινούμενα σχέδια. Είναι ένα θέμα που έχει πολλές προεκτάσεις και επίσης εμπίπτει σε όλα τα νέα προγράμματα σπουδών για το Νηπιαγωγείο, καθώς είναι μια ολοκληρωμένη μορφή τέχνης και μπορεί να διατρέξει εγκάρσια όλα τα πιθανά προς ανάλυση θέματα που μπορούμε να διαπραγματευτούμε.

Αναλυτικότερα, είναι ένα θέμα συμβατό με το ΔΕΠΠΣ, στοχοκεντρικό και επιδιώκει να που αναπτύσσουν τη δημιουργικότητα και τη συνεργατική δράση, που τα ενώνουν σαν ομάδα μέσα από τη διαφορετικότητά τους και καλύπτουν όλα τα επιστημονικά πεδία, όπως δημιουργική έκφραση, γλώσσα, μαθηματικά, μελέτη περιβάλλοντος, ΤΠΕ.

Το θέμα βασίστηκε στη βιωματική επικοινωνιακή διδασκαλία (project) και στη διαθεματική προσέγγιση, εφ' όσον είναι συνέχεια του αρχικού σχεδίου με θέμα «Ο εαυτός μου». Βασιστήκαμε στον καταιγισμό ιδεών (brainstorming), ο οποίος μας βοήθησε να φτιάξουμε το αρχικό ιστόγραμμα. Θέσαμε στόχους και οργανώσαμε τις δραστηριότητές μας, ούτως ώστε να προχωρήσουμε βήμα-βήμα και να κατανοήσουμε τη διαδικασία. Τα παιδιά συνεργάστηκαν (ομαδοσυνεργατική μέθοδος) γενικότερα σε όλα τα στάδια της διαδικασίας που ακολουθήθηκε και έλυναν προβλήματα που παρουσιάζονταν κατά τη διάρκεια. Χρησιμοποιήσαμε τις νέες τεχνολογίες ως βασικό κομμάτι στο σύνολο του project. Πιο συγκεκριμένα χρησιμοποιήσαμε ηλεκτρονικό υπολογιστή (διαδίκτυο, αρχεία εικόνας και ήχου, το πρόγραμμα των Windows Movie Maker, την εφαρμογή προβολής βίντεο), φωτογραφική μηχανή και συσκευή καταγραφής ήχου.

3. Στόχοι

Ειδικότερα οι στόχοι που τέθηκαν για τα παιδιά σε σχέση με το θέμα είναι οι εξής:

Δημιουργική Έκφραση: να μάθουν να παρατηρούν και να ερμηνεύουν το ανθρωπογενές περιβάλλον, να χρησιμοποιούν ποικίλα υλικά, να εκφράζονται δημιουργικά και να πειραματίζονται με διάφορες τεχνικές, να ζωγραφίζουν γραμμές και περιγράμματα, να αναπτύξουν αισθητική αντίληψη, να αναπτύξουν τη φαντασία τους, να δουν ταινίες κινουμένων σχεδίων, να ακούσουν μουσική.

Γλώσσα: να μπορούν να περιγράφουν, να διηγούνται, να συμμετέχουν σε συζητήσεις, να εμπλουτίσουν τον προφορικό τους λόγο, να εκφράσουν απορίες και να μιλήσουν γι' αυτές, να υπαγορεύσουν κείμενα και να τα γράψουν με τη βοήθεια της νηπιαγωγού, να κατανοήσουν τη σημασία της γραφής ως μέσου επικοινωνίας και ανάπτυξης ιδεών, να γράφουν το όνομα τους, να ενθαρρύνονται να γράφουν όπως μπορούν.

Μαθηματικά: να αντιληφθούν χωροταξικές και χρονικές έννοιες και να απαριθμήσουν.

Μελέτη Περιβάλλοντος: να αναπτύξουν την αυτοεκτίμησή τους, να κατανοήσουν την αξία της ομαδικής εργασίας, να συνειδητοποιήσουν τη μοναδικότητά τους, να εντοπίσουν τις διαφορές και τις ομοιότητές τους με τους άλλους και να μάθουν να τις σέβονται, να κατανοήσουν τη σημασία της παρατήρησης, να προβληματιστούν, να μάθουν να κάνουν υποθέσεις και να ερμηνεύουν τις καταστάσεις γύρω τους, να μπορούν να καταλήγουν σε συμπεράσματα, να μιλήσουν για το περιβάλλον και τη γεωγραφία, να πειραματιστούν με το φως και την οπτική.

Παιδί και Τεχνολογία: να έρθουν σε επαφή με τις νέες τεχνολογίες, να κατανοήσουν τις δυνατότητες του υπολογιστή, να βγάλουν φωτογραφίες, να ψάξουν για υλικό κινουμένων στο Διαδίκτυο μαζί με τη νηπιαγωγό.

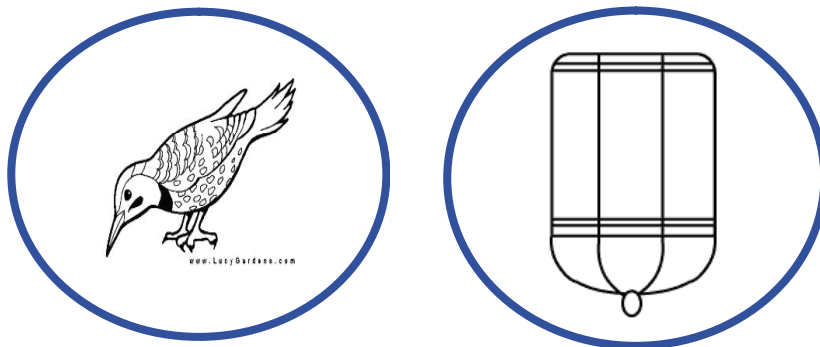
Το αποτέλεσμα της όλης προσπάθειας μπορεί να μην είναι τέλειο από τεχνικής άποψης, αλλά έδωσε σε όλους όσους ασχολήθηκαν με αυτό, μικρούς και μεγάλους, αρκετές γνώσεις σε σχέση με το θέμα αλλά και τη χαρά της δημιουργίας, που κατά την άποψή μου είναι ακόμη πιο σημαντικό.

4. Διαδικασία εφαρμογής

Θα μπορούσαμε να πούμε ότι το συγκεκριμένο σχέδιο διδασκαλίας είναι συνέχεια ενός πρότερου σχεδίου που είχε σαν στόχο τη γνωριμία του κάθε παιδιού με τον εαυτό του και τους άλλους. Στο προηγούμενο σχέδιο διαβάσαμε βιβλία τέχνης, ανατρέξαμε στο διαδίκτυο, βρήκαμε προσωπογραφίες μεγάλων καλλιτεχνών, συζητήσαμε για τα έργα, ζωγραφίσαμε τον εαυτό μας και τους φίλους μας, φτιάξαμε ομαδικές ιστορίες, τις οποίες περάσαμε στον υπολογιστή, κάναμε ομαδοποίηση, πειράματα και πολλά άλλα. Το παρόν σχέδιο είναι συνεπώς η επέκταση του προηγούμενου, κατά κάποιο τρόπο, με βάση τη διαθεματικότητα, αλλά μπορεί να λειτουργήσει και αυτόνομα.

Από τη στιγμή που προέκυψε η ιδέα να κάνουμε τη δική μας ιστορία σε μορφή animation, έπρεπε πρώτα απ' όλα να κατανοήσουμε πώς λειτουργούν τα κινούμενα σχέδια. Τα στάδια που ακολουθήσαμε είναι τα εξής:

- *Διαδίκτυο.* Αρχικά, αναζητήσαμε στο Διαδίκτυο τα 3 γουρουνάκια σε κινούμενα σχέδια καθώς και άλλα κινούμενα, όπως ο Μπομπ Σφουγγαράκης, αλλά και κλασσικά του Ντίσνεϋ, Μίκυ Μάους, Ποπάϋ, Τσιπ και Ντέιλ.
- *Μακέτα.* Φτιάξαμε μακέτα για την ιστορία με τα 3 γουρουνάκια, όπου τα παιδιά έπαιζαν το παραμύθι.
- *Ιστόγραμμα.* Συζητήσαμε τις ιδέες των παιδιών για ό,τι ξέρουμε για τα κινούμενα σχέδια και ό,τι θέλουμε να μάθουμε για αυτά, φτιάχνοντας ένα ιστόγραμμα. Κατόπιν ξεκινήσαμε με κάποια παιχνίδια.
- *Θαυματρόπιο.* Πρώτα φτιάξαμε ένα θαυματρόπιο (βλέπε φωτ. 1). Κόψαμε ένα στρογγυλό χαρτόνι και ζωγραφίσαμε δύο εικόνες σε αλληλουχία, μία σε κάθε πλευρά (πουλί-κλουβί). Προσέξαμε πολύ ώστε η μία εικόνα να τοποθετηθεί ανάποδα. Ανοίξαμε από μια τρύπα σε κάθε πλαϊνή πλευρά και περάσαμε ένα σκοινάκι. Όταν γυρίζει το θαυματρόπιο δείχνει τις εικόνες να κινούνται.



Φωτ. 1: Θαυματρόπιο.

- *Πραξινοσκόπιο.* Στη συνέχεια παρατηρήσαμε ένα πραξινοσκόπιο, όπου είδαμε τις σταθερές εικόνες να κινούνται όταν γυρίζαμε γρήγορα τη βάση του.
- *Φωτογραφίες.* Αφού μιλήσαμε και κατανοήσαμε για το πώς τελικά οι εικόνες κινούνται, τραβήξαμε φωτογραφίες με τους εαυτούς μας να ανεβοκατεβάζουμε τα χέρια μας ώστε

όταν τις περάσαμε στο Movie Maker να προσομοιάζουν το πέταγμα του πουλιού (βλέπε φωτ. 2).



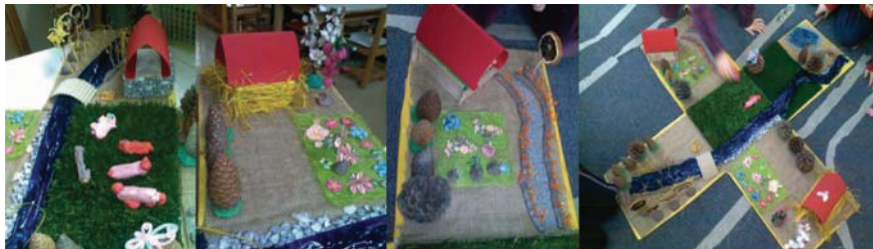
Φωτ. 2: Προσομοίωση πετάγματος πουλιού.

- *Camera obscura*. Φωτογραφίζοντας, μας γεννήθηκε η απορία για τον τρόπο λειτουργίας της φωτογραφικής μηχανής. Έχοντας στη διάθεσή μας μία camera obscura (βλέπε φωτ. 3), προσπαθήσαμε να καταλάβουμε πώς δημιουργείται το είδωλο μέσα στο κουτί, το οποίο και σχεδίασαν τα παιδιά σε κόλλα Α4 φτιάχνοντας ο καθένας τις δικές του ζωγραφιές.



Φωτ. 3: Camera obscura.

- *Πειράματα με το φως*. Παρατηρήσαμε πώς πέφτει και πώς αντανακλάται το φως στον καθρέφτη δημιουργώντας είδωλο. Κάναμε σύνθεση φωτός με ένα δίσκο φωτός. Αρχικά ζωγραφίσαμε τα 7 χρώματα της ίριδας πάνω στον δίσκο και στην συνέχεια, όταν τον γυρίσαμε γρήγορα, παρατηρήσαμε ότι δημιουργήθηκε το ηλιακό φως. Επίσης κάναμε ανάλυση φωτός δημιουργώντας ουράνιο τόξο με ένα ποτήρι νερό και μια κόλλα άσπρου χαρτιού που τα βάλουμε στον ήλιο.
- *Παιχνίδι στη μακέτα*. Στη συνέχεια παίξαμε το παραμύθι με τα τρία γουρουνάκια πάνω στη μακέτα (βλέπε φωτ. 4), για να είμαστε σε θέση να γνωρίζουμε ακριβώς την πορεία και τη δομή της ιστορίας μας.



Φωτ. 4: Μακέτα.

- *Φωτογράφιση της ιστορίας*. Όταν ολοκληρώθηκε το προκαταρκτικό στάδιο κάναμε κάποιες δοκιμές με τη φωτογραφική μηχανή. Αφού τραβήξαμε κάποιες φωτογραφίες γενικά, στη συνέχεια αρχίσαμε να τραβάμε φωτογραφίες από την ιστορία μας πάνω στην μακέτα. Ξεκινώντας από την αρχή, μετακινούσαμε τους ήρωες μέσα στη μακέτα σύμφωνα με τη ροή του παραμυθιού.
- *Movie Maker*. Τελειώνοντας αυτή η φάση, περάσαμε τις φωτογραφίες στο πρόγραμμα των Windows, Movie Maker και φτιάξαμε ένα μικρό φιλμάκι.
- *Ήχος*: Όλοι μαζί στην τάξη είδαμε το φιλμάκι και επεξεργαστήκαμε τον ήχο. Ακούσαμε μουσική, επιλέξαμε το κομμάτι που θα ντύσει την ιστορία μας και καταγράψαμε την αφήγηση των παιδιών. Όλα αυτά περάστηκαν επίσης μέσα από το πρόγραμμα στο βίντεο κι έτσι ολοκληρώθηκε το όλο εγχείρημα.

- *Προβολή.* Με την ολοκλήρωση του βίντεο (βλέπε φωτ. 5) οργανώσαμε μια προβολή και για τα δύο τμήματα του σχολείου μας και φτιάξαμε ένα dvd, που πήραν τα παιδιά στο σπίτι στο τέλος της χρονιάς.

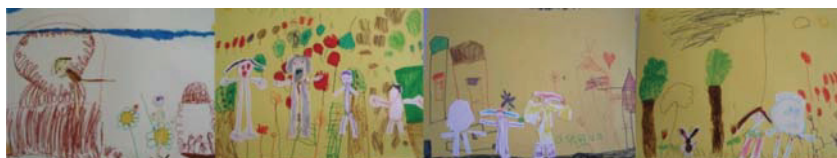


Φωτ. 5: Snapshots από το βίντεο.

5. Τρόποι διεύρυνσης - προεκτάσεις

Όπως ανέφερα και παραπάνω, τα κινούμενα σχέδια είναι ένα θέμα, που, εξαιτίας της πολυδιάστατης φύσης του, μπορεί να αποτελέσει από μόνο του αντικείμενο προς μελέτη αλλά και μέσο για την ανάλυση πολλών άλλων θεμάτων, με τα οποία μπορούμε να ασχοληθούμε στο Νηπιαγωγείο.

Αυτό το Σχέδιο Διδασκαλίας ήταν με κάποιο τρόπο συνέχεια ενός άλλου Σχεδίου που είχαμε δουλέψει στην αρχή της χρονιάς με θέμα τον εαυτό μου. Το κάθε παιδί αρχικά έφτιαξε τον εαυτό του, στη συνέχεια δημιουργήθηκαν ομάδες των 3-4 ατόμων, μέσα στις οποίες τα παιδιά έφτιαξαν από μία ιστορία με βασικούς ήρωες τα ίδια τα παιδιά. Οι ιστορίες αυτές περάστηκαν στο Movie Maker και έτσι φτιάξαμε τέσσερα μικρά βιντεάκια (βλέπε φωτ. 6).



Φωτ. 6: Εικόνες από τα τέσσερα αρχικά βίντεο.

Figure 1: Στο λούνα παρκ

Figure 2: Μπαλόνια στο δάσος

Figure 3: Στο δρόμο

Figure 4: Τρέξε λύκε τρέξε

Όπως βλέπουμε, η χρήση των κινουμένων σχεδίων είναι πολύ πλατιά και αυτό σημαίνει πως μπορούμε να τα εντάξουμε σχεδόν σε όλα τα Σχέδια διδασκαλίας που καλούμαστε να δουλέψουμε στο σχολείο. Επιπλέον επειδή η δημιουργία animation είναι μια πολύπλευρη τέχνη, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα κινούμενα σχέδια, ώστε να μάθουμε για όλες τις άλλες μορφές τέχνης, όπως ο κινηματογράφος, τα εικαστικά, η μουσική, η λογοτεχνία και η φωτογραφία. Επίσης μέσα από τους στόχους που βάζουμε κάθε φορά, τα παιδιά αποκτούν γνώσεις και δεξιότητες που άπτονται του αναλυτικού προγράμματος και συνεπώς η γλώσσα, τα μαθηματικά, η μελέτη περιβάλλοντος, οι ΤΠΕ καθώς και η δημιουργική έκφραση αποκτούν μια άλλη πιο διασκεδαστική διάσταση.

6. Αξιολόγηση

Είναι γεγονός πως μέχρι σήμερα το σχολείο έδινε έμφαση στο γραπτό και προφορικό λόγο με στόχο τη συσσώρευση γνώσης, που δεν είχε κάποια πρακτική εφαρμογή στην καθημερινότητα του κάθε μαθητή. Η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας όμως, αλλάζει την πραγματικότητα και η οπτικοακουστική πληροφορία έχει πλέον να δώσει πολύ μεγάλη σημασία στο πολυτροπικό μήνυμα που περιέχει κείμενο, εικόνα και ήχο. Είναι λοιπόν πολύ βασικό να μάθουν τα παιδιά να αποκρυπτογραφούν αυτό το πολυτροπικό μήνυμα και να καλλιεργήσουν έναν οπτικοακουστικό εγγραμματοισμό. Αυτό μπορεί να γίνει εφικτό όταν χρησιμοποιούμε αυτή, τη νέου τύπου, γλώσσα, πέρα αλλά και μαζί με την μορφή της γλώσσας όπως τη γνωρίζουμε.

Στις δραστηριότητες, που υλοποιήσαμε το ενδιαφέρον των παιδιών παρέμεινε ζωηρό μέχρι το τέλος. Το κίνητρό τους ήταν πολύ ισχυρό και τα παρακίνησε να επιστρατεύσουν όλες τις δυνάμεις τους, προκειμένου να ολοκληρώσουν την εργασία τους. Τα παιδιά κατάφεραν να εκφράσουν ελεύθερα τη γνώμη τους, ώστε να αποκαλυφθούν οι προηγούμενες γνώσεις, αντιλήψεις και εμπειρίες τους. Οι δραστηριότητες ενθάρρυναν τα παιδιά να χρησιμοποιήσουν τις ήδη υπάρχουσες γνώσεις τους, να εκφραστούν δημιουργικά και να δουλέψουν συνεργατικά για την επίτευξη του κοινού στόχου. Επίσης, ευνόησαν τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ των παιδιών, τα οποία εργάστηκαν και συντονίστηκαν καλά μεταξύ τους. Δεν παρατηρήθηκαν δυσλειτουργίες κατά την ανάπτυξη των δραστηριοτήτων, που θα καθιστούσαν αναγκαία την αναπροσαρμογή τους.

Φαίνεται λοιπόν πως το συγκεκριμένο θέμα ενεργοποίησε τα παιδιά συνολικά, αν και υπήρξαν στιγμές που έδειξαν κάποια σημάδια κούρασης, όταν για παράδειγμα στο στάδιο της λήψης των φωτογραφιών, χρειάστηκε να επαναλάβουμε τη διαδικασία κάποιες φορές, για να βγουν οι φωτογραφίες όπως θα έπρεπε. Πραγματώθηκαν οι προσδοκίες και οι στόχοι που είχαμε θέσει στην αρχή και ταυτόχρονα προέκυψαν και καινούριες ιδέες για άλλα projects, που όμως δεν είχαμε το χρόνο να υλοποιήσουμε. Επιφυλασσόμαστε για καινούρια σχέδια διδασκαλίας στο μέλλον ανάλογα με τη σύσταση της τάξης και το ενδιαφέρον των παιδιών.

7. Συμπεράσματα

Η σημερινή κοινωνία της γνώσης, της πολυπολιτισμικότητας, της πληροφορίας και του διαδικτύου υπόκειται σε συνεχείς μεταβολές, όπου οι επιστημονικές γνώσεις, τα τεχνολογικά επιτεύγματα και οι συνεχώς ανανεούμενες πληροφορίες εναλλάσσονται με μεγάλη ταχύτητα. Μέσα σ' αυτό το πλαίσιο καλούμαστε να υιοθετήσουμε πρακτικές και μεθόδους, που σαν στόχο έχουν να βοηθήσουμε τα παιδιά να προσαρμοστούν και να μάθουν να χειρίζονται ουσιαστικά το μέλλον τους. Η διδασκαλία είναι μια ενιαία και σύνθετη διαδικασία που χρησιμοποιεί πολλούς τρόπους για να επιτευχθεί η μάθηση.

Μέσα από το συγκεκριμένο σχέδιο διδασκαλίας προσπαθήσαμε ακριβώς να βάλουμε τα παιδιά σε αυτή τη διαδικασία, να τα ενεργοποιήσουμε και να τα κάνουμε μετόχους στην απόκτηση της γνώσης. Προσπαθήσαμε να χρησιμοποιήσουμε νέες, εναλλακτικές, ανοιχτές και συνεργατικές πρακτικές ξεκινώντας από τον καταγισμό ιδεών για να διερευνήσουμε το θέμα μας. Αφού αναρωτηθήκαμε σχετικά με όσα γνωρίζουμε όσον αφορά το θέμα, επικεντρωθήκαμε σε αυτό που μας ενδιαφέρει να μάθουμε και στον τρόπο που θα το μάθουμε. Τα παιδιά, μέσα σε κλίμα αποδοχής και ασφάλειας, εξέφρασαν τις απόψεις τους και παρουσίασαν τις εμπειρίες τους. Τα ερεθίσματα που πήραν τροφοδότησαν τη σκέψη τους και τα ενέπνευσαν να διατυπώσουν ερωτήματα. Τους δόθηκε χρόνος να περιγράψουν, να διηγηθούν, να ερμηνεύσουν και να υποστηρίξουν απόψεις σχετικά με το συζητούμενο θέμα. Βασίστηκαν στις ήδη υπάρχουσες γνώσεις τους, αντάλλαξαν ιδέες και κατάκτησαν νέες γνώσεις.

Χρησιμοποιώντας ένα σύγχρονο, σύνθετο και ζωντανό μέσο, σ' έναν κόσμο που κατακλύζεται από οπτικά μηνύματα, προσπαθήσαμε να διευρύνουμε τις εκφραστικές δυνατότητες των παιδιών, να ενισχύσουμε την κριτική και δημιουργική σκέψη τους, αξιοποιώντας τις εμπειρίες, τις γνώσεις και τα βιώματα τους.

Η δημιουργία και η έκφραση είναι ένα ενιαίο σύστημα, όπου το πρώτο δεν υφίσταται χωρίς το δεύτερο. Έτσι λοιπόν τα παιδιά συνεργαζόμενα και βοηθώντας το ένα το άλλο μπόρεσαν στη διαδικασία να φτιάξουν ένα έργο πολύπλοκο, που τα οδήγησε στην ανάληψη δράσεων και πρωτοβουλιών και στην ανάπτυξη της αυτογνωσίας και της αυτοεκτίμησής τους. Κάθε παιδί συνειδητοποίησε τη διαφορετικότητα και τη μοναδικότητά του σε σχέση με τους άλλους, αλλά και τις μεταξύ τους ομοιότητες. Επικοινωνήσαν μεταξύ τους με περιγραφές, συγκρίσεις, εκτιμήσεις, διατύπωσαν υποθέσεις και ανέπτυξαν επιχειρηματολογία, κατανοώντας καλύτερα με αυτό τον τρόπο το θέμα, αλλά και τις αρχές της διερευνητικής μάθησης.

Σ' αυτή τη δουλειά συμμετείχαν, όλα τα παιδιά της τάξης, το καθένα με τον τρόπο του. Χρησιμοποίησαν την υλικοτεχνική υποδομή του σχολείου, στο μέτρο του δυνατού, παρουσίασαν τη δουλειά τους στο άλλο τμήμα του σχολείου μας και έτυχαν μεγάλης αποδοχής και ενθουσιασμού. Εκτιμώ πως το εγχείρημα ήταν επιτυχές, όχι τόσο γιατί επιτεύχθηκαν οι στόχοι που τέθηκαν εξ αρχής, αλλά κυρίως γιατί τα παιδιά ανέπτυξαν ικανότητες και δεξιότητες που θα τους φανούν χρήσιμες στο μέλλον.

ΣΧΕΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Αναστασιάδης Π. (επιμ.), (2011), **Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό. Γενικό Μέρος**, Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, τ.1, 1-12.
- Βαρνάβα Σκούρα Τ., (2003), Οι εικόνες των ΜΜΕ ως παραστάσεις του κόσμου και τα παιδιά, **Γέφυρες**, Μάιος- Ιούνιος, τ.10, σ. 6-17, Αθήνα.
- Γιαννικοπούλου Α., (2006), **Πίσω από τις γραμμές και τα χρώματα. Έμμεσα μηνύματα στο εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο**, στο Καψάλης Γ. & Μοσχοβάκη Ε. (επιμ.), Γλώσσα και Λογοτεχνία, Χίος: Αιγέας.
- Δαφέρμου Χ., Κουλούρη Π. & Μπασαγιάννη Ε., (2006), **Οδηγός Νηπιαγωγού/Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί - Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης**, ΥΠΕΠΘ/ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ.
- Δημητρά Α., (2002), **Ζωντανεύει; Τα μυστικά των κινουμένων σχεδίων**, Αθήνα: Παπασωτηρίου.
- Μούρη Ε., (2004), **Frame by frame**, Nexus.
- Μπαστέα Ν., (2009), Μακριά τα παιδιά από την ΤV, **Έθνος**, Σαββατοκύριακο 14-15-11, σ. 10.
- Νίκα Β., (2002), Αφήστε τα παιδιά να δουν τηλεόραση ...αφού πρώτα τα έχετε εκπαιδέψει γι' αυτό!, **Παράθυρο στην Εκπαίδευση του παιδιού**, Σεπτέμβριος - Οκτώβριος, τ.17, σσ.108-111, Αθήνα.
- Νίκα, Β., (2003), Η δύναμη της εικόνας, **Παράθυρο στην Εκπαίδευση του παιδιού**, Ιανουάριος - Φεβρουάριος, τ. 19, σ. 12-15, Αθήνα.
- Σύγχρονο Νηπιαγωγείο**, (2006), τεύχος 49, Δίπτυχο: Αθήνα.
- Χρυσοφίδης, Κ., (2003), **Βιωματική-επικοινωνιακή διδασκαλία**, Gutenberg: Αθήνα.
- Χρυσοφίδης, Κ., (2009), **Διαθεματική προσέγγιση της γνώσης**, Δίπτυχο: Αθήνα.