

Έξι Καπέλα σκέφτονται για τα Δικαιώματα των Παιδιών

A. Μουταφίδου¹, Κ. Μέλλιου², Θ. Μπράτιτσης³

¹ Εργαστήριο ΔηΚαιΤΕ, ΠΤΝ-ΠΔΜ, amoutafidou@uowm.gr

² Εργαστήριο ΔηΚαιΤΕ, ΠΤΝ-ΠΔΜ, kurmell@uowm.gr

³ Εργαστήριο ΔηΚαιΤΕ, ΠΤΝ-ΠΔΜ, bratitsis@uowm.gr

Περίληψη

Η μέθοδος των «έξι σκεπτόμενων καπέλων» του Edward De Bono τελευταία χρόνια άρχισε να εφαρμόζεται και στο χώρο της ελληνικής εκπαίδευσης. Στοχεύει στην ενθάρρυνση της δημιουργικής και πλευρικής σκέψης για την επίλυση ενός προβλήματος. Στην παρούσα εργασία περιγράφεται διδακτική παρέμβαση που αφορά στη θεματική ενότητα «Δικαιώματα του Παιδιού», στην οποία αξιοποιήθηκε η μέθοδος σε συνδυασμό με τη χρήση των ΤΠΕ. Η παρέμβαση υλοποιήθηκε σε νηπιαγωγείο αστικής περιοχής. Ως τελικό προϊόν δημιουργήθηκε μια ηλεκτρονική εφημερίδα. Από τα αποτελέσματα προκύπτει ότι τα παιδιά ανέπτυξαν μια στοχαστική κουλτούρα επίλυσης προβλημάτων. Επίσης, η διάχυση της γνώσης όπως αυτή προέκυψε από την ανάρτηση της ηλεκτρονικής εφημερίδας στο σχολικό ιστολόγιο, συνέβαλε στη δημιουργία κινήτρων και ανέπτυξε ένα θετικό αυτοσυναίσθημα στους συμμετέχοντες.

Λέξεις κλειδιά: δικαιώματα των παιδιών, έξι σκεπτόμενα καπέλα, De Bono, νηπιαγωγείο

1. Εισαγωγή

Οι εκπαιδευτικές προτεραιότητες τόσο της Ευρωπαϊκής Ένωσης όσο και της παγκόσμιας κοινότητας εστιάζονται τα τελευταία χρόνια στη δια βίου μάθηση, στην αειφόρο ανάπτυξη, στην καταπολέμηση του κοινωνικού αποκλεισμού και της φτώχειας και στην ανάπτυξη βασικών στρατηγικών μάθησης που θα βοηθήσουν τα παιδιά να ανταπεξέλθουν στις προκλήσεις του 21ου αιώνα. Η σκέψη αποτελεί μια νοητική διαδικασία που μπορεί να αποτελέσει το βασικό εργαλείο επίτευξης των παραπάνω στόχων. Στο πλαίσιο αυτό, επιχειρήθηκε η αξιοποίηση της μεθόδου των «έξι σκεπτόμενων καπέλων» του Edward De Bono στη θεματική ενότητα των Δικαιωμάτων του Παιδιού, η οποία συνδυάστηκε με τη χρήση των ΤΠΕ.

Η εργασία δομείται ως εξής: αρχικά παρουσιάζεται το θεωρητικό υπόβαθρο, ακολουθεί η ερευνητική προσέγγιση και τέλος, η συζήτηση των συμπερασμάτων.

2. Θεωρητικό πλαίσιο

Η τεχνική των έξι σκεπτόμενων καπέλων και γενικότερα της πλευρικής ή εναλλακτικής σκέψης διατυπώθηκε στις αρχές της δεκαετίας του '80 από τον Edward

Β. Δαγδύλης, Α. Λαδιάς, Κ. Μπίκος, Ε. Ντρενογιάννη, Μ. Τσιτουρίδου (επιμ.), Πρακτικά Εργασιών 4ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία» της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης ΤΠΕ στην Εκπαίδευση (ΕΠΠΕ), Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης & Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη, 30 Οκτωβρίου – 1 Νοεμβρίου 2015

De Bono με στόχο την οργάνωση της σκέψης και την ανάδειξη της δημιουργικότητας για την επίλυση προβλημάτων (De Bono, 1985). Ουσιαστικά στοχεύει στο να βοηθήσει τους μαθητές να εντοπίσουν τις διαφορετικές μεθόδους σκέψης, να αξιολογήσουν τη δική τους προσέγγιση και να αναπτύξουν έναν εναλλακτικό τρόπο σκέψης. Κάθε καπέλο αντιπροσωπεύει μια διαφορετική διάσταση της σκέψης:

- Το άσπρο καπέλο: Αφορά αποκλειστικά τα διαθέσιμα στοιχεία και τις πληροφορίες του θέματος που διερευνάται. Δεν περιλαμβάνει ερμηνείες παρά μόνο αντικειμενική γνώση.
- Το κίτρινο καπέλο: Συμβολίζει τη θετικότητα και την αισιοδοξία. Η σκέψη εστιάζει στα πλεονεκτήματα και ανιχνεύει τα μελλοντικά οφέλη μιας λύσης.
- Το μαύρο καπέλο: Εντοπίζει τις δυσκολίες, τους κινδύνους, τα εμπόδια και τις αρνητικές επιπτώσεις που ενέχει η προτεινόμενη λύση.
- Το κόκκινο καπέλο: Υποδηλώνει τα συναισθήματα, τα προαισθήματα και τις εικασίες που εμπλέκονται στο θέμα και εμπρικλείει υποκειμενική εμπειρία.
- Το πράσινο καπέλο: Εστιάζει στη δημιουργικότητα και την ανοιχτή σκέψη. Εμπειρέχει τις δυνατότητες, τις εναλλακτικές λύσεις και τις νέες προτάσεις.
- Το μπλε καπέλο: Αξιοποιείται για να συντονίζει τη σκέψη. Οργανώνει τον αναστοχασμό και εγγυάται τη σωστή πορεία της όλης διαδικασίας.

Στην παρούσα παρέμβαση, η μέθοδος αυτή συνδυάστηκε με τις ΤΠΕ, καθώς ο ηλεκτρονικός υπολογιστής μπορεί να αποτελέσει ένα σημαντικό εργαλείο μάθησης για τα μικρά παιδιά, ενισχύοντας την επικοινωνία, τη συνεργασία, τη σκέψη, το κίνητρο, αλλά και γλωσσική τους ανάπτυξη (McCarrick & Li, 2007). Στο πλαίσιο αυτό, αξιοποιήθηκαν λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης και δημιουργίας κόμικς. Τα λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης (όπως το Kidspiration), δίνουν τη δυνατότητα στα παιδιά να αναπαραστήσουν γνώσεις που δεν είναι δυνατό να εκφραστούν με μετρήσιμο τρόπο (Κόμης & Ράπτης, 2002), ενώ παράλληλα χρησιμοποιούνται από τους μαθητές για να αναπαραστήσουν τις γνώσεις τους αντιμετωπίζοντας με κριτική σκέψη το περιεχόμενο που μελετούν (Jonassen, 2006). Κατά τη χρήση λογισμικών δημιουργίας κόμικς (όπως το ComicLab) η οπτικοποίηση της πληροφορίας οδηγεί τα παιδιά στη δημιουργία νέας γνώσης, καθώς σύμφωνα με τη θεωρία της «διπλής κωδικοποίησης», η μάθηση είναι αποτελεσματικότερη, όταν το κείμενο συνοδεύεται από εικόνα ή και το αντίστροφο (Paivio, 1991).

3. Ερευνητική προσέγγιση

Σκοπός της παρούσας διδακτικής παρέμβασης ήταν με αφορμή την Παγκόσμια Ημέρα του Παιδιού, να κατανοήσουν οι μαθητές τα βασικά τους δικαιώματα προσεγγίζοντας τα από διάφορες οπτικές, σκεπτόμενα δημιουργικά, σφαιρικά και αξιοποιώντας ταυτόχρονα τις νέες τεχνολογίες. Οι δραστηριότητες πραγματοποιήθηκαν σε ολόημερο νηπιαγωγείο στο οποίο φοιτούν 24 παιδιά, 20 νήπια και 4 προνήπια. Το ερευνητικό εργαλείο που χρησιμοποιήθηκε είναι η

συμμετοχική παρατήρηση.

Βασικές προαπαιτούμενες δεξιότητες για την εμπλοκή των παιδιών στις δραστηριότητες ήταν η εξοικείωση τους με τη μέθοδο των Έξι Σκεπτόμενων Καπέλων αλλά και τη χρήση του υπολογιστή, και ιδιαίτερα τα λογισμικά Revelation Natural Art, Kidspiration και ComicLab.

1η Δραστηριότητα - Άσπρο καπέλο (Στόχος: Να συγκεντρωθούν πληροφορίες σχετικές με το θέμα μέσα από την παρατήρηση εικόνων).

Στην ολομέλεια ζητήθηκε από τα παιδιά να παρατηρήσουν προεπιλεγμένες από τη νηπιαγωγό φωτογραφίες που παρουσιάζουν παιδιά από όλο τον κόσμο που στερούνται των δικαιωμάτων τους. Οι φωτογραφίες ομαδοποιήθηκαν ανά δικαίωμα και στη συνέχεια επιλέχθηκε η πιο αντιπροσωπευτική (εικόνα 1α). Τα παιδιά κλήθηκαν να παρατηρήσουν σιωπηλά τις εικόνες για τρία λεπτά και να περιγράψουν τι βλέπουν. Προκειμένου να ενισχύσει τη σκέψη τους, κάνοντάς την πιο σύνθετη και στοχαστική, η νηπιαγωγός χρησιμοποίησε δημιουργικές ερωτήσεις, όπως: «Τι παρατηρείς στις εικόνες;», «Τι συμβαίνει σε αυτά τα παιδιά;», «Πως μπορείς να τα περιγράψεις;», «Τι τους λείπει;», «Ποιο δικαίωμά τους στερούνται;».

Η νηπιαγωγός, χρησιμοποιώντας την οπτική του μπλε καπέλου υπενθύμιζε στα παιδιά να περιγράφουν αντικειμενικά (αυτό που βλέπουν) και όχι να ερμηνεύουν τις εικόνες. Κάποιες από τις απαντήσεις των παιδιών ήταν: «αυτό το κορίτσι τρέχει να κρυφτεί από τις βόμβες», «υπάρχουν πολλά παιδάκια που μένουν στο δρόμο», «στο παιδάκι αυτό λείπει η χαρά, η μαμά και ο μπαμπάς του, ρούχα, παιχνίδια, φάρμακα, σπίτι, αγάπη, ευτυχία», «αυτό το παιδάκι δεν έχει το δικαίωμα του φαγητού». Οι απαντήσεις καταγράφηκαν και αναρτήθηκαν κάτω από τις αντίστοιχες φωτογραφίες σε κεντρικό ταμπλό της τάξης, με τίτλο «Άσπρο καπέλο – στοιχεία».

2η Δραστηριότητα – Κόκκινο καπέλο (Στόχος: Να αναπαρασταθούν οι συναισθηματικές αντιλήψεις του θέματος).

Τα παιδιά χωρίστηκαν σε ανομοιογενείς ομάδες ανάλογα με τα υπό επεξεργασία δικαιώματα. Οι ομάδες ανέλαβαν να στοχαστούν στα εξής: «Τι νιώθεις όταν βλέπεις αυτές τις εικόνες;», «Πως αισθάνεσαι γι' αυτά τα παιδιά;», «Τι μπορεί να νιώθουν όταν στερούνται τα δικαιώματά τους;», «Πιστεύεις πως όλοι οι άνθρωποι νιώθουν το ίδιο με σένα;».

Προκειμένου να διευκολυνθούν όλα τα γνωστικά προφίλ των μαθητών σχετικά με την καταγραφή συναισθημάτων, τη διαίσθηση και την υποκειμενική εμπειρία που απαιτεί το κόκκινο καπέλο, προτάθηκε στις ομάδες να απεικονίσουν τη σκέψη τους είτε ζωγραφίζοντας συμβατικά, είτε αξιοποιώντας το λογισμικό ψηφιακής ζωγραφικής Revelation Natural Art (εικόνα 1β). Οι ομάδες δούλεψαν ξεχωριστά κατά την ώρα της ελεύθερης απασχόλησης, ώστε η νηπιαγωγός να έχει χρόνο προκειμένου να συζητήσει και να καταγράψει τη σκέψη της κάθε ομάδας.



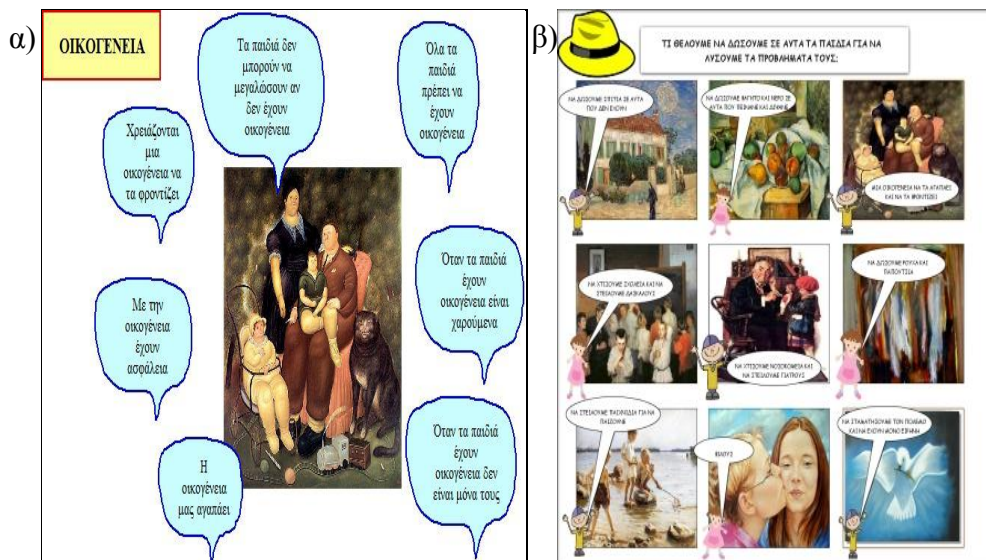
Εικόνα 1: α) αντιπροσωπευτικές φωτογραφίες και, β) ενδεικτικές ζωγραφιές

3η Δραστηριότητα – Κίτρινο καπέλο (Στόχος: Να εντοπιστούν τα πλεονεκτήματα και τα μελλοντικά οφέλη των λύσεων που θα προταθούν).

Η ερώτηση του «κίτρινου καπέλου» στην οποία κλήθηκαν τα παιδιά να εκφράσουν τη σκέψη τους ήταν: «Τι θέλω να δώσω στα παιδιά για να λύσουν τα προβλήματά τους;». Προκειμένου να διευκολυνθεί η διαδικασία επίλυσης προβλημάτων και να ενεργοποιηθεί η σκέψη των παιδιών ως προς τον εντοπισμό των πλεονεκτημάτων που ενέχουν οι πιθανές λύσεις, αξιοποιήθηκε η παρατήρηση έργων τέχνης. Τα παιδιά σε μικρές ομάδες ενθαρρύνθηκαν να παρατηρήσουν προσεκτικά έργα τέχνης που απεικόνιζαν έννοιες, σχετικές με τα δικαιώματα. Κάθε έργο τέχνης είχε εισαχθεί από τη νηπιαγωγό σε φύλλο εργασίας του Kidspiration προκειμένου να διευκολυνθεί η λεπτομερής παρατήρηση, ενώ οι αναφορές κάθε ομάδας παιδιών αποτυπώθηκαν περιμετρικά του έργου, σε συννεφάκια σκέψης (εικόνα 2α). Στη συνέχεια, κάθε ομάδα ανέλαβε να παρουσιάσει τις απόψεις της στην ολομέλεια. Η συζήτηση που ακολούθησε ήταν αρκετά εμπλουτισμένη, ενώ σχεδόν όλοι οι μαθητές συμμετείχαν με ποικίλες ιδέες, μέσα από τις οποίες αναδείχθηκαν τα οφέλη που προκύπτουν από το σεβασμό των δικαιωμάτων για τα παιδιά όλου του κόσμου.

Προκειμένου να προωθηθεί η παραγωγή κοινού έργου, προτάθηκε η εισαγωγή των επιλεγμένων έργων τέχνης στο λογισμικό ComicLab με στόχο της δημιουργία μίας αφίσας δικαιωμάτων με ισχύ για όλα τα παιδιά του κόσμου (εικόνα 2β). Η κάθε ομάδα ανέλαβε τη δημιουργία ενός καρτέ, στο οποίο κατέγραψε το βασικό πλεονέκτημα που δικαιώματος που επεξεργάστηκε κατά τη στοχαστική παρατήρηση

του έργου τέχνης.



Εικόνα 2: α) Ενδεικτικό φύλλο εργασίας και, β) αφίσα

4η Δραστηριότητα – Μαύρο καπέλο (Στόχος: Να εντοπιστούν τα εμπόδια και οι αρνητικές πτυχές των προτεινόμενων λύσεων).

Στην ολομέλεια δόθηκε το μαύρο καπέλο και υπενθυμίστηκε ο τρόπος σκέψης του. Στη συνέχεια, τα παιδιά στις ίδιες ομάδες της προηγούμενης δραστηριότητας, ανέλαβαν να παρουσιάσουν τα προβλήματα των λύσεων σχετικά με κάθε κατηγορία δικαιώματος στα πλαίσια ενός νοητικού χάρτη. Στις ομάδες δόθηκε ένα φύλλο εργασίας στο Kidspiration σχεδιασμένο από τη νηπιαγωγό, όπου η κατηγορία εμφανιζόταν ως κεντρική ιδέα και περιμετρικά θα έπρεπε να τοποθετηθούν οι αρνητικές πτυχές (εικόνα 3α).

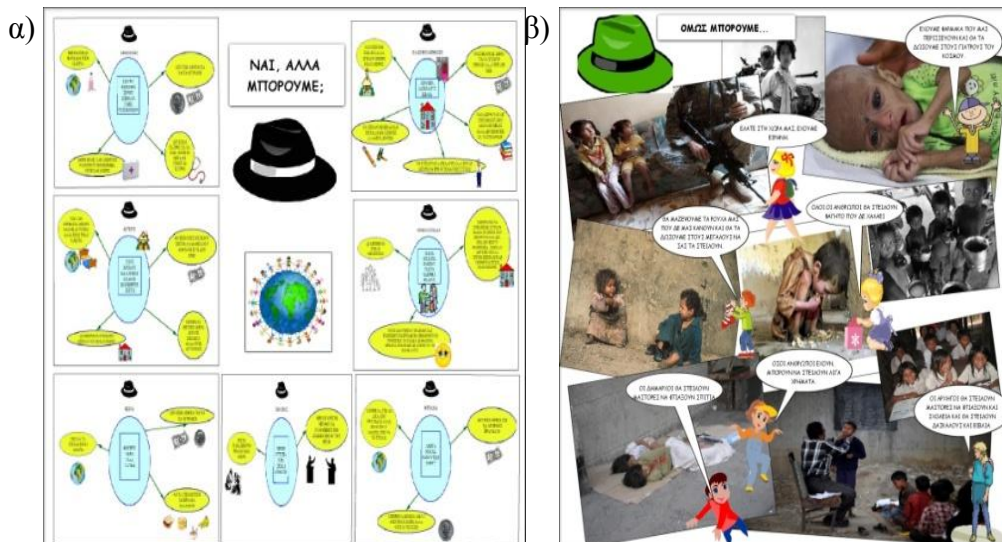
Η επεξεργασία των προτεινόμενων λύσεων μέσα από την οπτική του μαύρου καπέλου έδωσε στα παιδιά μια πιο ρεαλιστική απόχρωση στη σκέψη τους. Όταν τα αποτελέσματα των ομάδων παρουσιάστηκαν στην ολομέλεια δημιουργήθηκε ένα κλίμα προβληματισμού και δυσφορίας, καθώς διαπιστώθηκε ότι πολλές από τις προτάσεις που διατυπώθηκαν ήταν δύσκολο να υλοποιηθούν.

5η Δραστηριότητα – Πράσινο καπέλο (Στόχος: Να παραχθούν νέες προτάσεις και λύσεις).

Στα παιδιά δόθηκε το πράσινο καπέλο και τους ζητήθηκε να σκεφτούν εναλλακτικές ιδέες, υλοποιήσιμες, προκειμένου να βοηθήσουν τα παιδιά που στερούνται τα βασικά τους δικαιώματα. Η δραστηριότητα πραγματοποιήθηκε στην ολομέλεια καθώς κρίθηκε ότι θα υπάρξει μέγιστη ανατροφοδότηση εξαιτίας των αναρτημένων

εργασιών των προηγούμενων σταδίων. Η συζήτηση είχε τη μορφή καταγισμού ιδεών με την εκπαιδευτικό στο ρόλο του μπλε καπέλου σκέψης, ώστε να υπάρχει επικεντρωμένη καθοδήγηση της όλης διαδικασίας και σωστή ανατροφοδότηση. Κάποιες από τις λύσεις που προέκυψαν είναι οι εξής: «οι μεγάλοι να φωνάξουν μάστορες να πάνε να χτίσουν σπίτια για τα παιδιά», «οι χώρες να στείλουν ζώα να μείνουν εκεί για να έχουν τα παιδιά γάλα, τυρί και αυγά», «μπορούμε να πούμε στους γιατρούς που πάνε μακριά να κάνουν καλά τα παιδιά», «αν δεν έχουν φάρμακα να τους δώσουμε γιατί η μαμά μου έχει πολλά στο ντουλάπι».

Τα παιδιά ικανοποιήθηκαν από το αποτέλεσμα της δραστηριότητας κι έτσι αποφάσισαν να διαμοιράσουν τις αποφάσεις τους στην ευρύτερη μαθητική κοινότητα. Για το λόγο αυτό επιλέχθηκε η δημιουργία μίας αφίσας που θα περιέχει τις προτάσεις των παιδιών (εικόνα 3β). Ο σχεδιασμός αποφασίστηκε να γίνει στο ComicLab, καθώς η ταυτόχρονη αξιοποίηση κειμένου και εικόνας είναι δυνατόν να οδηγήσει σε ένα προϊόν αποτελεσματικό και χαρακτηρισμένο από τα προσωπικά μηνύματα των παιδιών-δημιουργών.



Εικόνα 3: α) Νοητικοί χάρτες που δημιουργήθηκαν στο στάδιο του μαύρου καπέλου, και β) αφίσα που δημιουργήθηκε στο στάδιο του πράσινου καπέλου

Μετά την ολοκλήρωση των εργασιών αποφασίστηκε η δημιουργία μιας ηλεκτρονικής εφημερίδας που θα αποτύπωνε τα προϊόντα σκέψης των μαθητών πάνω στα Δικαιώματα του Παιδιού (εικόνες 1α, 1β, 2β, 3α, 3β). Η εφημερίδα δημιουργήθηκε στο ComicLab όπου εισήχθησαν οι δημιουργίες των παιδιών από όλα τα στάδια των καπέλων σκέψης. Αν και τα παιδιά ήταν εξοικειωμένα με το περιβάλλον του λογισμικού, η συμβολή της εκπαιδευτικού ήταν σημαντική και σε πολλές φάσεις κρίθηκε απαραίτητη, κυρίως ως προς την εισαγωγή των εικόνων και των μπαλονιών

διαλόγου. Μετά την ολοκλήρωση του σχεδιασμού, η εφημερίδα αναρτήθηκε στο ιστολόγιο του νηπιαγωγείου. Το γεγονός αυτό χαροποίησε ιδιαίτερα τους μικρούς μαθητές καθώς τους μετέτρεψε σε δημιουργούς της προσωπικής τους γνώσης.

6η Δραστηριότητα – Μπλε καπέλο (Στόχος: Να αποτιμηθεί η όλη διαδικασία).

Τα παιδιά συγκεντρώθηκαν στην ολομέλεια σχηματίζοντας έναν κύκλο αναστοχασμού. Η εκπαιδευτικός έχοντας το ρόλο του μπλε καπέλου τους ζήτησε να αξιολογήσουν τα εξής: ικανοποίηση σε σχέση με το τελικό αποτέλεσμα, έλεγχος των ορθών βημάτων της διαδικασίας, θετικές πλευρές, αρνητικές πλευρές –δυσκολίες, συναισθήματα που δημιουργήθηκαν, το καλύτερο μέρος της διαδικασίας, το πιο δύσκολο ή λιγότερο διασκεδαστικό, συνεργασία στις ομάδες.

5. Συζήτηση

Μέσα από την ανάλυση των ποιοτικών δεδομένων της συμμετοχικής παρατήρησης προέκυψαν τα ακόλουθα συμπεράσματα:

Ως προς την αξιοποίηση των έξι σκεπτόμενων καπέλων: Η μέθοδος ευνόησε σημαντικά την ανάπτυξη ικανοτήτων σκέψης των παιδιών καθώς επεξεργάστηκαν πληροφορίες, αξιολόγησαν καταστάσεις, ανέλυσαν και συνέθεσαν δεδομένα, διατύπωσαν προτάσεις και συμπεράσματα. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα να εμπλακούν σε μια αναστοχαστική και μεταγνωστική διαδικασία. Αν και η προσπάθεια δημιουργίας μιας ομάδας σκεπτόμενων μαθητών συνάντησε δυσκολίες ως προς την επιτυχή ενεργοποίηση όλων των παιδιών, τα εμπόδια δεν είναι δυνατόν να αναιρέσουν το γεγονός ότι ο σχεδιασμός της δραστηριότητας μέσα σε ένα πλαίσιο διαδικασιών σκέψης προσέφερε βαθύτερη κατανόηση του υπό διερεύνηση θέματος, περισσότερα κίνητρα για συμμετοχή και μάθηση και γενικότερα μία στροφή της όλης κουλτούρας της τάξης προς τη δημιουργία μιας κοινότητας μικρών στοχαστών που μπορούν να κάνουν τη σκέψη τους αντιληπτή και αξιοποιήσιμη.

Ως προς τη χρήση των ΤΠΕ: Η διαδικασία σκέψης των παιδιών ευνοήθηκε ιδιαίτερα από την αξιοποίηση των ΤΠΕ, οι οποίες προσέφεραν μια προστιθέμενη αξία στην εκπαιδευτική πρακτική και αποδείχθηκαν αρκετές φορές πιο αποτελεσματικές ως προς την ενεργοποίηση και έκφραση της σκέψης των παιδιών σε σχέση με παραδοσιακές μεθόδους, όπως αυτές της συζήτησης ή της επίδειξης. Το λογισμικό Kidspiration αποτέλεσε ένα πολυμορφικό εργαλείο καταγραφής των αναπαραστάσεων των παιδιών, ενώ το ComicLab ένα μέσο αποκωδικοποίησης των πληροφοριών και της σκέψης τους σε δύο συστήματα, της γλώσσας και της εικόνας. Επιπλέον, η χρήση ΤΠΕ προσέθεσε επιπλέον τύπους διαφοροποιημένης μάθησης, ικανοποιώντας όλα τα γνωστικά προφίλ των μαθητών εξαιτίας του πολυμεσικού τους χαρακτήρα. Η τοποθέτηση των προϊόντων σκέψης των παιδιών στο περιβάλλον μιας ηλεκτρονικής εφημερίδας τους βοήθησε να αντιληφθούν την πολυτροπικότητα της μετάδοσης πληροφοριών ενώ παράλληλα τους κατέστησε ικανούς παραγωγούς

πολυτροπικών κειμένων. Επιπλέον, αντιλήφθηκαν τη σημασία των διαφορετικών νοσηματοδοτικών εργαλείων μίας τέτοιας μορφής γραπτού λόγου (κείμενα, εικόνες, μορφοποίηση κειμένων, λεζάντες κ.α.). Αν και τα παιδιά είχαν εξοικείωση με τα αξιοποιούμενα λογισμικά, ωστόσο η υποβοήθηση της νηπιαγωγού κρίθηκε απαραίτητη τόσο κατά την καταγραφή των απόψεων των παιδιών στο Kidsiration και στο σχεδιασμό των φύλλων εργασίας (εισαγωγή εικόνων στη βιβλιοθήκη του λογισμικού), όσο και κατά την εισαγωγή μπαλονιών διαλόγου, την προσθαφαίρεση και διαχείριση των καρτέ του ComicLab. Ωστόσο, οι ανωτέρω δυσκολίες δεν επηρέασαν την αντίληψη του ρόλου των ΤΠΕ από τα παιδιά ως εργαλείων δημιουργίας ενός ψηφιακού χώρου αυτοέκφρασης και επικοινωνίας ιδεών στη σχολική και την ευρύτερη τοπική κοινότητα.

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία: Τόσο ο σχεδιασμός των δράσεων μέσα από την οπτική των έξι καπέλων σκέψης, όσο και ο χαρακτήρας των αξιοποιούμενων λογισμικών εννόησαν την επικοινωνία και την αλληλεπίδραση των παιδιών. Οι δραστηριότητες που πραγματοποιήθηκαν αξιοποίησαν όλες τις κοινωνικές δομές της τάξης, ενώ η παραγωγή κοινού έργου διευκόλυνε την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών που μεταφράστηκε σε αποτελεσματική έκφραση και επικοινωνία συναισθημάτων, σκέψεων, και διαπραγμάτευσης απόψεων. Τα κίνητρα προέκυψαν αυθόρμητα, γεγονός που λειτούργησε ενισχυτικά κυρίως στα πιο διστακτικά παιδιά.

Συμπερασματικά, η παρούσα διδακτική παρέμβαση έδειξε πως ο συνδυασμός της μεθόδου των έξι σκεπτόμενων καπέλων με τη χρήση των ΤΠΕ συνέβαλε στην ανάπτυξη της σκέψης των παιδιών και ενίσχυσε τα κίνητρα τους στα πλαίσια μιας καινοτόμου, δημιουργικής και ευχάριστης μαθησιακής εμπειρίας.

Βιβλιογραφία

- De Bono, E. (1985). *Six Thinking Hats*. Boston: Little Brown.
- Jonassen, D. (2006). On the Role of Concepts in Learning and Instructional Design. *Educational Technology Research and Development*, 54(2), pp.177-196.
- Κόμης, Β., & Ράπτης, Α. (2002). *Η υπολογιστική μοντελοποίηση στη διδασκαλία και τη μάθηση των θετικών επιστημών*. Ανακτήθηκε 26/4/15, από τη διεύθυνση: <http://www.clab.edc.uoc.gr/aestit/3rd/contributions/52.pdf>
- McCarrick, K., & Li, X. (2007). Buried treasure: the impact of computer use on young children's social, cognitive, language development and motivation. *AACE Journal*, 15(1), 73-95.
- Paivio, A. (1991). Dual coding theory: Retrospect and current status. *Canadian Journal of Psychology*, Vol 45(3), 255-287.