

# Το ψηφιακό παραμύθι ως μέσον καλλιέργειας δημιουργικής σκέψης και καινοτομίας σε παιδιά προσχολικής ηλικίας

Παρασκευή Λιάπη<sup>1</sup>, Σοφία Πουλιώτη<sup>2</sup>, Σοφία Τουφεξή<sup>3</sup>, Σταυρούλα Τσίχλη<sup>4</sup>,  
Αικατερίνη Φαρμάκη<sup>5</sup>

viviliapi12@gmail.com, spoulioti@gmail.com, sophiatoufexi@yahoo.com,  
static3@gmail.com, farmakikater@gmail.com

<sup>1</sup> Νηπιαγωγός, 8<sup>ο</sup> Νηπιαγωγείο Αιγάλεω

<sup>2</sup> Νηπιαγωγός, 1<sup>ο</sup> Νηπιαγωγείο Ιεράπετρας

<sup>3</sup> Προϊσταμένη Νηπιαγωγός, 3<sup>ο</sup> Νηπιαγωγείο Ελευθερούπολης

<sup>4</sup> Προϊσταμένη Νηπιαγωγός, Νηπιαγωγείο Πολιτικών Ευβοίας

<sup>5</sup> Νηπιαγωγός, 61<sup>ο</sup> Νηπιαγωγείο Αθηνών

## Περίληψη

Στη σημερινή διαρκώς μεταβαλλόμενη κοινωνία, αξίες όπως η δημιουργική σκέψη και η καινοτομία αποκτούν νέα διάσταση και αποτελούν σύγχρονη επιταγή η καλλιέργειά τους από την προσχολική ηλικία. Η προσχολική τάξη αποτελεί το πρώτο κοινωνικό πλαίσιο, μετά την οικογένεια, όπου εντάσσεται το παιδί και οφείλει να προσαρμόζεται και να αναδιαρθρώνεται σύμφωνα με τις ανάγκες της σύγχρονης κοινωνίας. Τόσο οι σύγχρονες θεωρίες μάθησης, όσο και τα αναλυτικά προγράμματα σπουδών καταδεικνύουν την ενεργό εμπλοκή των Νέων Τεχνολογιών στην εκπαιδευτική πραγματικότητα της προσχολικής αγωγής. Με μια πληθώρα εφαρμογών, στις οποίες μπορεί να ενταχθεί και το ψηφιακό παραμύθι και η ψηφιακή αφήγηση, η προσχολική αγωγή καλείται να φανεί αντάξια των σύγχρονων προκλήσεων και να ενσωματώσει στο πρόγραμμά της καινοτόμες πρακτικές που ενισχύουν τη δημιουργικότητα με τρόπο ουσιαστικό και συνάμα διασκεδαστικό. Για την επιτυχία ενός τέτοιου εγχειρήματος είναι σκόπιμη η σωστή επιλογή ψηφιακών εφαρμογών. Με όχημα τη σωστή ενημέρωση, την επικαιροποιημένη επιμόρφωση, αλλά και τη συνειδητοποίηση της σπουδαιότητας της δημιουργικής σκέψης με τη χρήση ψηφιακών και καινοτόμων μέσων στο σύγχρονο νηπιαγωγείο, αποτελεί σύγχρονη πρόκληση για τον εκπαιδευτικό του 21ου αιώνα να ενστερνιστεί τις αρχές της δια βίου μάθησης, αποτελώντας ένα υποδειγματικό μοντέλο-πρότυπο για τους μαθητές του.

**Λέξεις κλειδιά:** ψηφιακή αφήγηση, ψηφιακό παραμύθι, καινοτομία, δημιουργική σκέψη, προσχολική

## Εισαγωγή

Σε μια πορεία διαρκούς εξέλιξης και καταγιστικών αλλαγών στην ούτως ή άλλως μεταβαλλόμενη πραγματικότητα, η παρουσία νέων δεδομένων και κατ' επέκταση αναγκών της σύγχρονης κοινωνίας επιτάσσει ολοένα και μεγαλύτερη εξοικείωση, τόσο με τη χρήση ηλεκτρονικών μέσων όσο και με καινοτόμες μεθόδους που ενισχύουν τη δημιουργικότητα. Η ενσωμάτωση καινοτόμων πρακτικών που προάγουν τη δημιουργική σκέψη κρίνεται αναγκαία και στην προσχολική αγωγή.

Σύμφωνα με τους McManis και Gunnewig (όπως αναφέρεται στους Dietze & Kashin, 2013) η χρήση της τεχνολογίας στα προγράμματα προσχολικής εκπαίδευσης υποστηρίζει και επαυξάνει τις δεξιότητες των παιδιών σε επίπεδο κοινωνικό, γνωστικό και γλωσσικό. Στο τελευταίο πρόγραμμα σπουδών για το νηπιαγωγείο, αναφέρεται ότι στόχος του γνωστικού αντικείμενου των Νέων Τεχνολογιών είναι η αναζήτηση, οργάνωση, διαχείριση, παραγωγή

πληροφορίας, η ανάπτυξη ιδεών, η προσωπική έκφραση και δημιουργία, η επικοινωνία και συνεργασία, η διερεύνηση, ο πειραματισμός (Καλκαβούρα, 2020).

Στόχος της παρούσας εργασίας αποτελεί η ανάδειξη της σπουδαιότητας του ρόλου που διαδραματίζει η εμπλοκή των παιδιών προσχολικής ηλικίας σε καινοτόμες πρακτικές που προάγουν τη δημιουργικότητα. Πιο συγκεκριμένα επιχειρείται αρχικά μια απόδοση των όρων Δημιουργική Σκέψη και Καινοτομία, καθώς και μία σύντομη αναφορά στο θεωρητικό πλαίσιο που αυτή λαμβάνει χώρα στην προσχολική τάξη. Στη συνέχεια γίνεται λόγος περί της χρήσης ψηφιακών εφαρμογών και πιο συγκεκριμένα για τη χρησιμότητα του ψηφιακού παραμυθιού, ως μέσο ενίσχυσης της εκπαιδευτικής πράξης στο νηπιαγωγείο. Τέλος, αναδεικνύεται ο ουσιαστικός ρόλος του εκπαιδευτικού για τη διάδοση της καινοτομίας και την καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης στη σύγχρονη προσχολική αγωγή.

### Δημιουργική σκέψη

Τι είναι όμως Δημιουργική Σκέψη; Δημιουργική σκέψη σύμφωνα με τον Guilford (όπως αναφέρεται στην Παπαδοπούλου, 2021) είναι μια νοητική διαδικασία που χρησιμοποιεί το άτομο στην προσπάθειά του να βρει ασυνήθιστες και όχι γνώριμες απαντήσεις για να επιλύσει κάποιο πρόβλημα. Ο Kirman (όπως αναφέρεται στους Παπαδοπούλου, 2021; Μαλαφάντης, 2018) από την άλλη μεριά αναφέρει ως δημιουργική σκέψη την απομάκρυνση από το συνηθισμένο και το προφανές και την επιδίωξη της πρωτοτυπίας, της επινοητικότητας και της καινοτομίας των ιδεών. Ωστόσο η δημιουργικότητα δεν αναφέρεται μόνο στην ικανότητα του ατόμου για έκφραση αλλά περιλαμβάνει και την ικανότητα του να ανταποκρίνεται δημιουργικά στις διαρκώς μεταβαλλόμενες καταστάσεις, να επιλύει προβλήματα, να αντιδρά αποτελεσματικά σε προκλήσεις και να οδηγείται σε θετικά αποτελέσματα (Μαλαφάντης, 2018).

Χαρακτηριστικά της δημιουργικής σκέψης είναι η πρωτοτυπία, η καινοτομία, η ευρηματικότητα, η πολυπλοκότητα, η ευελιξία, η ευχέρεια αλλά και το χιούμορ. Η ευχέρεια αναφέρεται στην ικανότητα που έχει το άτομο να δημιουργεί στο μυαλό του νέες ιδέες ενώ η ευελιξία επικεντρώνεται στην ταχύτητα με την οποία ελίσσεται ο τρόπος σκέψης του. Όσον αφορά την πρωτοτυπία δίνεται έμφαση στις διαφορετικές, παράξενες και ξεχωριστές ιδέες καθώς επίσης και στη σωστή οργάνωση των προϋπαρχουσών πληροφοριών, ώστε να δημιουργηθούν οι νέες. Τέλος σημαντικό ρόλο διαδραματίζουν η φαντασία και η ευαισθησία καθώς επίσης η ενόραση και η διεισδυτικότητα. Η δημιουργική σκέψη ακολουθεί μια πορεία η οποία περιλαμβάνει τέσσερα στάδια:

- Η προπαρασκευή/προετοιμασία. Στο στάδιο αυτό το άτομο αναγνωρίζει ότι ένα πρόβλημα πρέπει να μελετηθεί και συλλέγει τα απαραίτητα στοιχεία.
- Η επώαση. Το άτομο προσπαθεί να κάνει ξεκάθαρες τις πληροφορίες που έχει συλλέξει.
- Ο φωτισμός/η έμπνευση. Το άτομο στο στάδιο αυτό βρίσκει τις λύσεις του προβλήματος.
- Η επαλήθευση. Στο στάδιο αυτό το άτομο αξιολογεί την αποτελεσματικότητα των ιδεών του. Αρωγός στην προσπάθειά του αυτή είναι η κριτική σκέψη και η λογική (Παπαδοπούλου, 2021).

Δεδομένου ότι η δημιουργική σκέψη παίζει σημαντικό ρόλο στη ζωή των ανθρώπων αξίζει να μελετήσουμε κάποια ψηφιακά εκπαιδευτικά εργαλεία τα οποία καλλιεργούν τη δημιουργικότητα των μαθητών στο χώρο του νηπιαγωγείου. Ένα από αυτά είναι το ψηφιακό παραμύθι.

## Ψηφιακό παραμύθι

Χρήσιμο εκπαιδευτικό εργαλείο με πολλαπλά οφέλη, όπως η καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης για τους μαθητές προσχολικής ηλικίας είναι το ψηφιακό παραμύθι. Το παραμύθι και γενικά η αφήγηση ιστοριών χρησιμοποιούνται σχεδόν καθημερινά στο νηπιαγωγείο και μέσα από αυτά μπορεί ο εκπαιδευτικός να διδάξει και να μεταφέρει πολλά ηθικά μηνύματα, αξίες αλλά και να διασκεδάσει τους μαθητές του (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010).

Ωστόσο, η αφήγηση ιστοριών μεταμορφώνεται σε ψηφιακή αφήγηση με την εισαγωγή των πολυμέσων όπως εικόνα, ήχος και βίντεο. Σχεδόν κάθε ψηφιακή ιστορία συνδυάζει γραφικά, κείμενο, ηχογραφήσεις προφορικής αφήγησης, βίντεο και μουσική για να παρουσιαστεί ένα συγκεκριμένο θέμα (Kocaman, 2015; Papadimitriou et al., 2013; Preradovic et al., 2016). Σύμφωνα με τον Διεθνή Οργανισμό Ψηφιακής Αφήγησης τα επτά βασικά στοιχεία της ψηφιακής αφήγησης είναι τα ακόλουθα: 1) η κύρια ιδέα, 2) η δραματική ερώτηση, 3) το συναισθηματικό περιεχόμενο, 4) η φωνή, 5) η δύναμη της μουσικής υπόκρουσης, 6) η οικονομία και 7) ο ρυθμός (Papadimitriou et al., 2013). Τα οπτικά και ηχητικά στοιχεία προάγουν την απομνημόνευση και ενισχύουν την ικανότητα των νηπίων να μεταφέρουν και να κατανοούν καλύτερα την ιστορία και να εμπλέκονται ενεργά (Kocaman, 2015). Οι Preradovic et al. (2016), σε έρευνά τους αναφέρουν ότι η ψηφιακή αφήγηση συμβάλλει στην ανάπτυξη τόσο των μαθηματικών όσο και των ψηφιακών δεξιοτήτων των νηπίων.

Επιπρόσθετα, κατά τη διάρκεια της ψηφιακής αφήγησης τα νήπια δεν παραμένουν παθητικοί ακροατές, ενθαρρύνονται να οργανώσουν και να εκφράσουν τις ιδέες τους, να παίξουν και να πειραματιστούν με τις λέξεις, να κάνουν αλλαγές και να αλληλεπιδράσουν τόσο με τους συμμαθητές τους όσο και με τον εκπαιδευτικό (Kocaman, 2015; Papadimitriou et al., 2013). Η ενασχόληση με την ψηφιακή αφήγηση τους δίνει τη δυνατότητα να συμμετέχουν σε δραστηριότητες επίλυσης προβλημάτων, να διεξάγουν έρευνα, να συνθέτουν πληροφορίες, να ασκούν κριτική και να εξοικειωθούν με τη χρήση του υπολογιστή. Ωστόσο, όλοι οι συμμετέχοντες πρέπει να κατανοήσουν ότι πρωταρχικό ρόλο έχει η ιστορία ενώ η τεχνολογία αποτελεί το μέσο (Papadimitriou et al., 2013).

Σύμφωνα με τους Bull & Kajder (όπως αναφέρεται στους Papadimitriou et al., 2013) όταν ο εκπαιδευτικός με τα νήπια δημιουργούν μια ψηφιακή ιστορία θα πρέπει να ακολουθούν τα παρακάτω βήματα: 1) επιλογή ιστορίας που έχει νόημα να ειπωθεί και ανταποκρίνεται στα ενδιαφέροντα των νηπίων, 2) ύπαρξη ενός σχεδιαγράμματος το οποίο βοηθά τις ιδέες να εξελιχθούν, 3) επιλογή των εικόνων και του κατάλληλου κειμένου, 4) συζήτηση με τα παιδιά για την επιλογή των κατάλληλων λέξεων, 5) επεξεργασία βίντεο, δηλαδή ρύθμιση της εικόνας 6) φωνή του αφηγητή, η χρήση παιδικών φωνών κάνει την αφήγηση πιο ελκυστική και 7) ειδικά εφέ. Τέλος, σύμφωνα με τους Kocaman (2015) και Papadimitriou et al. (2013), η ενασχόληση των νηπίων με την ψηφιακή αφήγηση ενισχύει σε μεγάλο βαθμό την αυτοπεποίθηση και τη συνεργασία. Εκπαιδευτικοί και παιδιά είναι ίσοι και συμπληρώνει ο ένας τον άλλον. Ο εκπαιδευτικός προσφέρει τα κίνητρα (τη σπίθα), τα εργαλεία και βοηθά τα παιδιά να τα χρησιμοποιήσουν, αλλά πρωταγωνιστές σε κάθε στάδιο παραμένουν τα παιδιά επειδή δίνουν νόημα στην ιστορία, παίζουν και δημιουργούν.

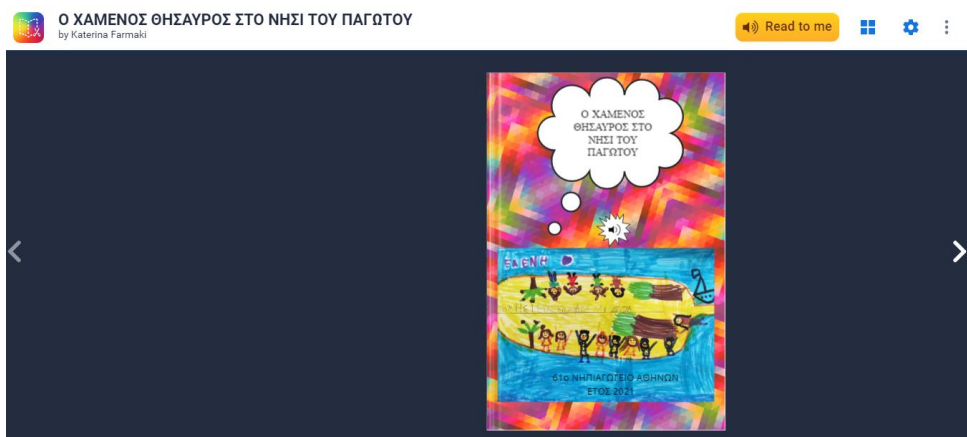
## Ψηφιακές εφαρμογές για τη δημιουργία παραμυθιού (Storyjumper και Book creator)

Δύο από τις πιο γνωστές εφαρμογές που χρησιμοποιούνται ερπές για τη δημιουργία ψηφιακού παραμυθιού είναι το Storyjumper και το Book Creator. Και οι δύο αυτές εφαρμογές παρέχουν τη δυνατότητα εγγραφής δωρεάν είτε ως μαθητής είτε ως εκπαιδευτικός, με τις αντίστοιχες δυνατότητες. Δίνουν τη δυνατότητα δημιουργίας βιβλίων ποικίλης θεματολογίας

και με διαφορετική στόχευση. Επιπλέον, και οι δύο εφαρμογές επιτρέπουν τη συνεργατική συγγραφή και το μοίρασμα του τελικού αποτελέσματος σε ένα ευρύτερο κοινό (Ezeh, 2020). Έξοκολα και στις δύο εφαρμογές υπάρχει η δυνατότητα της αφήγησης και της προσθήκης εικόνας.

Συγκεκριμένα το Book Creator έχει πολλά πλεονεκτήματα λόγω της ανοιχτής συνεργατικής φύσης του, η οποία επιτρέπει σε εκπαιδευτικούς και μαθητές να εργάζονται ταυτόχρονα και εντός και εκτός σχολικής τάξης και να δημιουργούν ψηφιακά βιβλία. Ενθαρρύνει τις δημιουργικές προσεγγίσεις καθώς διαθέτει έναν λευκό καμβά και δεν περιορίζει στο πώς θα ολοκληρωθεί η διαδικασία. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα και προάγει μέσω των πολλών εργαλείων που προσφέρει την κριτική σκέψη καθώς παρέχει στον εκπαιδευτικό τη δυνατότητα να δημιουργεί δραστηριότητες δυναμικές, δημιουργικές και συνεργατικές. Δεν είναι ένας απλός κειμενογράφος αλλά ένα εργαλείο άμεσα και ταυτόχρονα προσβάσιμο από μαθητές και εκπαιδευτικούς, το οποίο τους καθιστά αυτόματα συγγραφείς (Kemp, 2022).

Το Storyjumper με τις δυνατότητες που προσφέρει στους μαθητές να δημιουργούν και να δημοσιεύουν εικονογραφημένα βιβλία τους βοηθά να καλλιεργούν τη φαντασία τους αλλά και τη συγγραφική τους ικανότητα. Ευνοείται η συνεργατικότητα καθώς οι μαθητές μπορούν να εργάζονται ταυτόχρονα για να δημιουργήσουν την ιστορία τους. Επιπλέον, δίνεται η δυνατότητα να συνεργαστούν δύο ή και περισσότερες τάξεις από οπουδήποτε στον κόσμο σε μία εμπειρία ανταλλαγής ιστοριών (VanderBorgh, 2022).



Εικόνα 1. Παράδειγμα ψηφιακού παραμυθιού με την εφαρμογή Book creator  
Πηγή:

<https://read.bookcreator.com/g7UNIVdVs4P97XBuiBtOTQIGFFq1/N3IJHUnPQYqbRnPa5CEQIA>

Στο πλαίσιο του σχεδίου εργασίας «Θησαυρός» που πραγματοποιήθηκε στο Νηπιαγωγείο, την περίοδο Μαΐου – Ιουνίου 2021, τα παιδιά διατύπωσαν τις προτάσεις τους για το θέμα. Ειδικότερα, η πρόταση τους «Να φτιάξουμε το δικό μας παραμύθι για το θησαυρό» αποτέλεσε το έναυσμα για την καλλιέργεια της δημιουργικότητας και της φαντασίας τους.

Αρχικά, συγκεντρώθηκαν στη γωνιά της «παρεούλας» και η νηπιαγωγός δημιούργησε ένα συνεργατικό έγγραφο google doc, ενεργοποιώντας τη φωνητική πληκτρολόγηση, για να διευκολύνει τη διαδικασία. Στη συνέχεια, σε ρόλο υποστηρικτικό ενθάρρυνε τα παιδιά να εκφράσουν τις ιδέες τους, να πειραματιστούν με τις λέξεις, να πραγματοποιήσουν αλλαγές

και να αλληλοεπιδράσουν τόσο μεταξύ τους όσο και με την ίδια. Η εκπαιδευτικός με τα παιδιά αλληλοσυμπληρώνονταν καθ' όλη τη διάρκεια της δραστηριότητας, ενώ στο τέλος συναποφάσισαν να δώσουν έναν τίτλο ολοκληρώνοντας το αφήγημά τους, «Ο χαμένος θησαυρός στο νησί του παγωτού».

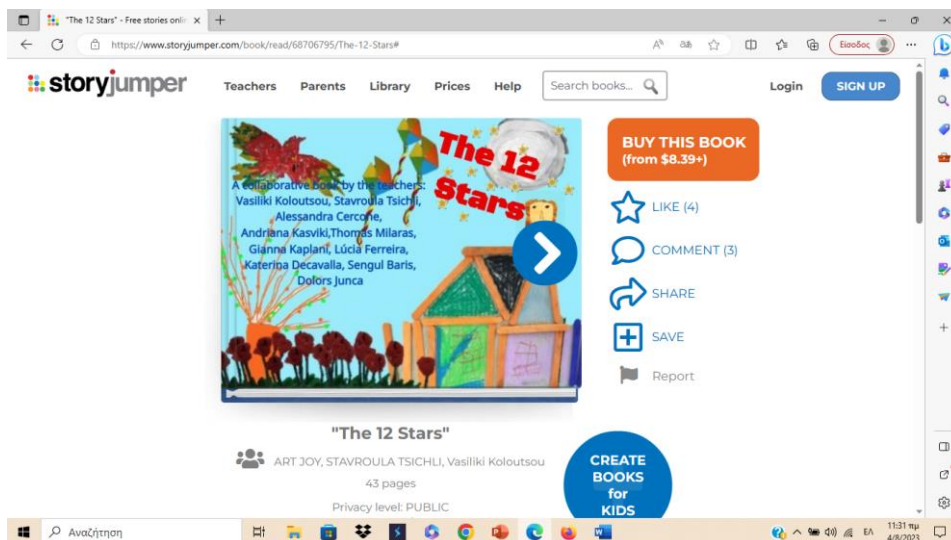
Στη συνέχεια, μελετώντας προσεκτικά τη μορφή ενός παραμυθιού διαπίστωσαν πως η εικονογράφηση αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι του. Έτσι, καθισμένοι στα τραπέζια της τάξης τους και έχοντας ως οδηγό τα χρώματά τους, μεταμορφώθηκαν σε επιδέξιους εικονογράφους και επιμελήθηκαν τις εικόνες του παραμυθιού που δημιούργησαν. Η νηπιαγωγός έχοντας σχηματίζει ένα σχεδιάγραμμα με τη ροή της ιστορίας, διευκόλυνε τα παιδιά να επιλέξουν την εικόνα που προτιμούσαν να ζωγραφίσουν και να γράψουν. Το αποτέλεσμα ανταποκρίθηκε στις προσδοκίες τους και αυτό εκφράστηκε με επιφωνήματα χαράς και ενθουσιασμού.

Εντούτοις, σύντομα τον ενθουσιασμό διαδέχτηκε ο προβληματισμός. Όλα τα παιδιά ήθελαν να πάρουν το βιβλίο στο σπίτι τους για να το παρουσιάσουν στους γονείς τους. Η ιδέα γεννήθηκε ακαριαία όταν ένας μαθητής αναφώνησε: «Να το στείλουμε από τον υπολογιστή!». Έκτοτε, όλοι προσπαθούσαν να βρουν τον τρόπο που θα γινόταν αυτό. Η νηπιαγωγός συμπλήρωσε τις σκέψεις των μαθητών και πρόσφερε τη σπιθα, το εργαλείο, που θα βοηθούσε τα παιδιά να προωθήσουν την ιδέα τους: «Ξέρω μια μαγική εφαρμογή που αν βάλουμε τις ζωγραφιές σας θα τις μετατρέψει σε βιβλίο!», τους είπε.

Έπειτα, η νηπιαγωγός παρουσίασε την εφαρμογή «Book Creator» και τις δυνατότητές της στα παιδιά. Εκείνα, με την βοήθειά της, ηχογράφησαν το παραμύθι τους και η ιστορία τους μετατράπηκε αυτόματα σε ψηφιακή, με την εισαγωγή πολυμέσων, έτοιμη να ταξιδέψει στις οικογένειές τους. Το ταξίδι όμως δεν σταμάτησε εδώ! Τα παιδιά εξέφρασαν την επιθυμία να παρουσιάσουν το παραμύθι τους και στα υπόλοιπα τμήματα του σχολείου. Έτσι, συγκεντρώθηκαν στην αίθουσα εκδηλώσεων και με τη βοήθεια ενός projector προέβαλαν τη δουλειά τους, όπου καταχειροκροτήθηκαν τόσο από τα υπόλοιπα παιδιά όσο και από τους εκπαιδευτικούς.

Συμπερασματικά, όλη η διαδικασία αποδείχθηκε γόνιμη για τα παιδιά καθώς καλλιεργήθηκαν στο έπακρο οι ήπιες και οι ψηφιακές δεξιότητές τους. Το «συνονθύλευμα» της δημιουργικής γραφής με την τεχνολογία, αποτέλεσε το όχημα για την καινοτομία στην εκπαιδευτική πράξη. Οι μαθητές μέσα από τη σύμπραξη αυτή κατάφεραν να ενισχύσουν τη δημιουργικότητα, την κριτική σκέψη και την φαντασία τους. Αναμφισβήτητα τέτοια μοντέλα εκπαίδευσης διευκολύνουν το έργο του εκπαιδευτικού και εναρμονίζονται με τις απαιτήσεις της σύγχρονης κοινωνίας.

Η ψηφιακή ιστορία «Τα 12 αστέρια» δημιουργήθηκε στην εφαρμογή Storyjumper κατά τη διάρκεια του σχολικού έτους 2018-2019, στο πλαίσιο ενός e-Twinning project με τίτλο «join in ART, enJOY yourself». Το θέμα του έργου eTwinning ήταν η γνωριμία και η ενασχόληση των μαθητών με έργα τέχνης κλασσικής και σύγχρονης περιόδου, καλλιτεχνών των χωρών-συνεργατών. Κύριος στόχος του έργου ήταν η καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης των μικρών μαθητών μέσω των ερεθισμάτων που προσφέρουν οι τέχνες όπως η ζωγραφική και η γλυπτική αλλά και μέσω των κινήτρων που αναπτύσσονται σε συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης. Ένας δεύτερος στόχος ήταν η δημιουργία δεσμών μεταξύ των συμμετεχόντων σχολείων, εκπαιδευτικών και μαθητών, δίνοντας έμφαση στην κατανόηση της κοινής ευρωπαϊκής ιθαγένειας.



Εικόνα 2. Παράδειγμα ψηφιακής ιστορίας με την εφαρμογή storyjumper

Πηγή: <https://www.storyjumper.com/book/read/68706795/The-12-Stars>

Το έναυσμα για τη δημιουργία της ιστορίας ήταν η ανάγκη που δημιούργησαν οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί να «συναντηθούν» εκπρόσωποι από κάθε σχολείο σε διαγωνισμό ζωγραφικής με κριτή την «Ευρώπη». Οι μαθητές κλήθηκαν να επιλέξουν τον/την εκπρόσωπό τους, ήρωα ή ηρωίδα της ιστορίας. Σε συζήτηση στην τάξη καταγράφηκαν, με την βοήθεια της εκπαιδευτικού και με ζωγραφιές των παιδιών, τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας του/της ήρωα-ίδας που θα εκπροσωπούσε το σχολείο όπως το φύλο, τα ενδιαφέροντα και η ηλικία. Στη συνέχεια, η νηπιαγωγός παρουσίασε το ψηφιακό εργαλείο StoryJumper και με ερέθισμα τις επιλογές που προσφέρει για σχεδιασμό των χαρακτήρων ακολούθησαν συζητήσεις για την εξωτερική εμφάνιση της ηρωίδας, τον ειδικό εξοπλισμό και τα αξεσουάρ. Τέλος, ζητήθηκε από τους μαθητές να εργασθούν σε τρεις ομάδες και να επιλέξουν ένα όνομα για την ηρωίδα δικαιολογώντας την επιλογή τους. Η τελική επιλογή έγινε με ψηφοφορία σε google form βάσει του αρχικού γράμματος των προτεινόμενων ονομάτων. Η «Ευρώπη», κύριο πρόσωπο της ιστορίας, δημιουργήθηκε συνεργατικά. Τα σχολεία επέλεξαν, το ένα μετά το άλλο, το πρόσωπο, τα ρούχα, τα αξεσουάρ (καπέλο, γυαλιά, τσάντα), την αρχική ονομασία «Fairy Lady», περιέγραψαν τον χαρακτήρα (μυστηριώδης κυρία κ.ά.) και τέλος αποκάλυψαν την «Ευρώπη».

Η εφαρμογή δίνει τη δυνατότητα χρήσης έτοιμων φόντων αλλά και προσθήκης φωτογραφιών. Για την πλοκή της ιστορίας δημιουργήθηκε συνεργατικά ένα φόντο (background) με την χρήση ενός μέρους των δημιουργιών των μαθητών εμπνευσμένων από τα έργα τέχνης, που στην δική μας περίπτωση ήταν ο πίνακας του Αλέκου Φασιανού «Τα πουλιά». Με οδηγίες της εκπαιδευτικού, αναρτήθηκε από τα παιδιά φωτογραφία του κολλάζ με ένα από τα πουλιά και οι μαθητές περιέγραψαν την ύπαρξή του στην ιστορία ως εξής: «Στην μαγική χώρα (της ιστορίας μας) χρωματιστά πουλιά πετούσαν στον ουρανό και μετέφεραν τους ανθρώπους σε διάφορα μέρη».

Σε επόμενο βήμα, κάθε τάξη-εταίρος, με προκαθορισμένη σειρά, συνέβαλε στην εξέλιξη της ιστορίας ακούγοντας προηγουμένως την αφήγηση όλων των προηγούμενων σελίδων. Η

διαδικασία αυτή λειτούργησε ως πρόκληση για τα παιδιά ώστε να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους στο έπακρο για να διατηρήσουν τη σύνδεση με τα προηγούμενα αλλά και να δημιουργήσουν ένα ισάξιο ή καλύτερο μέρος της ιστορίας από αυτό των εταίρων, στο πλαίσιο ενός υγιούς ανταγωνισμού.

Η δυνατότητα να «ξεφυλλίζουν» ηλεκτρονικά, η εξερεύνηση των επιλογών, το «διάλεγμα» και ο αποκλεισμός για τη δημιουργία του δικού τους βιβλίου στο Storyjumper αποδείχθηκε εξαιρετικά αποτελεσματικό κίνητρο για ενεργή συμμετοχή, συνεργατική μάθηση και καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης των μαθητών. Παράλληλα, αναπτύχθηκαν οι ψηφιακές τους δεξιότητες αφού είχαν την ευκαιρία να επιλέγουν από τις εικόνες της εφαρμογής, να τις αναρτούν στις σελίδες, να σχεδιάζουν, να επιλέγουν τη θέση και το μέγεθος, να διαγράφουν και να κάνουν αλλαγές. Για τον/την εκπαιδευτικό η εφαρμογή Storyjumper μπορεί να αποδειχθεί πολύτιμος σύμμαχος στην εφαρμογή εναλλακτικών και καινοτόμων διδακτικών προσεγγίσεων.

## Συμπεράσματα

Συνοψίζοντας, διαπιστώνουμε ότι η καινοτομία θα πρέπει να αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της εκπαιδευτικής πράξης και ως εκ τούτου να αντιμετωπίζεται ως όχημα για την καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης. Άλλωστε, η προσέγγιση μαθητών προσχολικής ηλικίας ως ικανοί να κατακτήσουν την γνώση με τρόπο δημιουργικό, αποτελεί σωστή διδακτική πρακτική που εναρμονίζεται με τις σύγχρονες θεωρίες μάθησης. Με δεδομένο ότι η ενσωμάτωση της τεχνολογίας παρέχει ευκαιρίες για καινοτομία, δημιουργικότητα, ανακάλυψη, λήψη αποφάσεων, συνεργασία και επικοινωνία, κρίνεται απαραίτητη η συμπερίληψη και εφαρμογή τους στο σύγχρονο νηπιαγωγείο. Επιπλέον, αξίζει να αναφερθεί ότι η ψηφιακή αφήγηση είναι μια παιγνιώδης και βιωματική διαδικασία μάθησης. Αποτελεί ένα χρήσιμο εκπαιδευτικό εργαλείο και πρέπει να χρησιμοποιείται στο χώρο της προσχολικής αγωγής. Ο εκπαιδευτικός, τέλος, για να μπορέσει να ανταποκριθεί στον νέο του ρόλο και να ενσωματώσει τη δημιουργικότητα στην προσχολική τάξη, οφείλει να απεγκλωβιστεί από τις προσωπικές του πεποιθήσεις και έχοντας τα κατάλληλα εφόδια να αφηθεί στο δημοφιλέστερο προορισμό της σύγχρονης κοινωνίας, αυτόν της καινοτομίας και της δημιουργικότητας.

## Αναφορές

- ΔΕΠΠΣ (2003). Διαθεματικό ενιαίο πλαίσιο προγραμμάτων σπουδών και αναλυτικά προγράμματα σπουδών υποχρεωτικής εκπαίδευσης. Αθήνα: ΥΠΕΠΘ-ΠΙ, ΦΕΚ 304B/13-03-2003. Ανακτήθηκε από <http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>
- Dietze, B. & Kashin, D. (2013). Shifting views: Exploring the potential for technology integration in early childhood education programs. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 39(4), 1-13.
- Ezeh, C. (2020). Multimodal spaces for digital translanguaging: Using storyjumper to engage bi/multilinguals in interactive storytelling. *Teaching English with Technology*, 20(2), 118-130.
- ΠΥΕ ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ, Εισαγωγή στην Εκπαιδευτική Αξιοποίηση των ΤΠΕ, Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών Για Την Αξιοποίηση Και Εφαρμογή Των Νέων Τεχνολογιών Στη Διδακτική Πράξη (ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΤΠΕ) Διεύθυνση Επιμόρφωσης & Πιστοποίησης. Έκδοση 1.1 Νοέμβριος, 2017.
- Καλκαβούρα, Χ. (2020). Τεχνολογικά υποστηριζόμενη μάθηση-παρεμβάσεις στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση: Αξιοποίηση της εκπαιδευτικής ρομποτικής και των στοιχείων της επαυξημένης πραγματικότητας βασισμένων στη θεωρία challenge -based learning για την ανάπτυξη δεξιοτήτων 21<sup>ου</sup> αιώνα. σε παιδιά νηπιαγωγείου (Μεταπτυχιακή έρευνα). Ανακτήθηκε από: <https://dione.lib.unipi.gr/xmlui/handle/unipi/12610>
- Kemp, D. (2022). Book Creator Engaging students with the thrill of authorship. Ανακτήθηκε από: <https://cloud.google.com/customers/book-creator>

- Kocaman k., A. (2015). Telling stories digitally: An experiment with preschool children. *Educational Media International*, 52(4), 340-352. <https://doi.org/10.1080/09523987.2015.1100391>
- Μαλαφάντης, Κ.(2018). Το παραμύθι και η δημιουργικότητα των παιδιών. Από τα πρακτικά του 1<sup>ου</sup> Πανελληνίου Συνεδρίου Κριτικής Εκπαίδευσης(ΠΕΣΚΕ). Ανακτήθηκε από: <https://journals.lib.uth.gr/index.php/keimena/article/download/578/560>
- Παπαδοπούλου, Α. (2021). Η δημιουργική σκέψη των νηπίων- απόψεις νηπιαγωγών για το ρόλο τους και τις τεχνικές ανάπτυξης που εφαρμόζουν. [ Μεταπτυχιακή διατριβή] Αλεξανδρούπολη. Ανακτήθηκε από: [https://repo.lib.duth.gr/jspui/bitstream/123456789/12048/1/PapadopoulouA\\_2021.pdf](https://repo.lib.duth.gr/jspui/bitstream/123456789/12048/1/PapadopoulouA_2021.pdf)
- Papadimitriou, E., Kapaniaris, A., Zisiadis, D., & Kalogirou, E. (2013). Digital storytelling in kindergarden: An alternative tool in children's way of expression. *Mediterranean Journal Of Social Sciences*, 4(11), 389. <https://doi.org/10.5901/mjss.2013.v4n11p389>
- Preradovic, N.M., Lesin, G., & Boras, D. (2016). Introduction of digital storytelling in preschool education: A case study from Croatia. *Digital Education Review*, (30), 94-105 <http://greav.ub.edu/der/>
- Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου. (2011). Ανακτήθηκε από <http://ebooks.edu.gr/info/newps/Προσχολική-Πρώτη-Σχολική-Ηλικία/2ο-Μέρος.pdf>
- Σεραφείμ, Κ., Φεσάκης, Γ. (2010). Εκπαιδευτικές εφαρμογές ψηφιακής αφήγησης: Διδακτική προσέγγιση για το νηπιαγωγείο. 7ο Πανελλήνιο Συνέδριο με Διεθνή Συμμετοχή «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση» Ελλάδα.
- VanderBorgh, M. (2022). Storyjumper review. *Common Sense Education*, <https://www.common sense.org/education/reviews/storyjumper>.