

ΠΕΜΠΤΗ ΕΚΔΟΣΗ

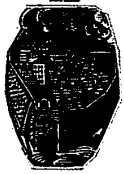
ΣΠΥΡΟΣ ΠΛΑΣΚΟΒΙΤΗΣ

Η ΚΥΡΙΑ



ΕΝΑΤΗ ΕΚΔΟΣΗ

ΣΠΥΡΟΣ ΠΛΑΣΚΟΒΙΤΗΣ



ΚΕΑΡΟΣ

ΤΕΤΑΡΤΗ ΕΚΔΟΣΗ

ΟΙ ΤΟΝΑΤΙΖΜΕΝΟΙ



ΤΡΙΤΗ ΕΚΔΟΣΗ

ΣΠΥΡΟΣ ΠΛΑΣΚΟΒΙΤΗΣ



ΤΟ ΓΥΜΝΟ ΔΕΝΤΡΟ

ΚΕΑΡΟΣ

ΔΕΥΤΕΡΗ ΕΚΔΟΣΗ

ΣΠΥΡΟΣ ΠΛΑΣΚΟΒΙΤΗΣ

Η ΑΛΛΗ ΚΑΡΔΙΑ

ΔΕΥΤΕΡΗ ΕΚΔΟΣΗ



ΕΚΤΗ ΕΚΔΟΣΗ

ΣΠΥΡΟΣ ΠΛΑΣΚΟΒΙΤΗΣ



ΚΕΑΡΟΣ

ΔΕΥΤΕΡΗ ΕΚΔΟΣΗ

ΣΠΥΡΟΣ ΠΛΑΣΚΟΒΙΤΗΣ



ΚΕΑΡΟΣ

ΕΠΙΔΕΚΑΤΗ ΕΚΔΟΣΗ

ΣΠΥΡΟΣ ΠΛΑΣΚΟΒΙΤΗΣ

ΤΟ ΦΡΑΓΜΑ

ΚΕΑΡΟΣ



Η άλλη καρδιά

Σπύρος Πλασκοβίτης



ΚΕΑΡΟΣ
ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ

διαβάζω

ΜΗΝΙΑΙΑ ΕΠΙΘΕΩΡΗΣΗ ΤΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ

ΑΡ.363- ΜΑΪΟΣ 1996-ΔΡΧ. 1.500

97/05/96

7500/1200

Αφιέρωμα:
αφήγηση
και παραμύθι

Συνέντευξη
με τον
Βασίλη Αλεξάκη

Βασίλης
Ραφαηλίδης:
ο ελληνικός
εθνικισμός

Διήγημα
Στέφανου Δάφνη

Ευγενία Ζωγράφου: η Γκούραινα



ΜΗΝΙΑΙΑ ΕΠΙΘΕΩΡΗΣΗ ΤΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ

Σπ. Πλασκ.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΣΕ ΠΡΟΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ



Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές έχουν εισβάλει στη ζωή μας, ακόμη και σε τομείς που θεωρούνταν απόρρητοι. Εδώ και χρόνια στο εξωτερικό και πολύ πρόσφατα στην Ελλάδα' και η λογοτεχνία «φλερτάρει» με τα πολυ-μέσα. Ήδη κυκλοφορούν οι πρώτες ηλεκτρονικές ιστορίες (electronic interactive stories), που αποτελούν συνδυασμό λόγου, εικόνας, ήχου και κινουμένου σχεδίου (animation), ενώ συχνά γίνεται λόγος για ηλεκτρονική αφήγηση (electronic storytelling)². Στο σύνολο των ηλεκτρονικών ιστοριών μπορούμε να διακρίνουμε δύο³ τάσεις, με την πρώτη και πολυπληθέστερη να απευθύνεται κυρίως σε παιδιά προσχολικής ηλικίας και τη δεύτερη σε ενήλικες: α) Ιστορίες, οι περισσότερες μεταφορές από βιβλία (π.χ. *Just Grandma and me*, cd-rom και βιβλίο μαζί), όπου η οθό-

νη μιμείται σελίδα εικονογραφημένου βιβλίου με το κείμενο να διαβάζεται από τον ηλεκτρονικό αφηγητή, και την αντίστοιχη εικονογράφηση. Η πορεία ανάγνωσης είναι γραμμική, αλλά ταυτόχρονα το παιδί-χρήστης επιδρά στην οθόνη ανακαλύπτοντας κρυμμένες εκπλήξεις που καθιστούν κάθε επαφή με την ιστορία μοναδική. β) Ιστορίες ελεύθερης πλοήγησης (π.χ. *Afternoon* του Joyce), όπου ο «αναγνώστης» περιπλανάται στον κόσμο τους, συνδυάζοντας γεγονότα και καταστάσεις σε πρωτότυπες και ανεπανάληπτες δημιουργίες.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΚΑΙ ΠΡΟΑΝΑΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

Κρίνοντας την προσφορά της ηλεκτρονικής αφήγησης θα περιοριστούμε μόνο στη συμβολή της στην απόκτηση προαναγνωστικών δεξιοτήτων, ρόλος που έχει υπογραμμιστεί από κριτικούς (π.χ. *Edutainer*, 1995, 3) και δημιουργούς των προγραμμάτων (π.χ. *Nikolais trains*: «Μαθαίνει στο παιδί να διαβάζει και να γράφει», ενώ στο *Casper Brainy Book* η ιστορία συνοδεύεται από αναγνωστικές ασκήσεις).

Στις περισσότερες ηλεκτρονικές ιστορίες κάθε οθόνη παρουσιάζει το κείμενο και την αντίστοιχη εικονογράφηση, ενώ ο ηλεκτρονικός αφηγητής διηγείται την ιστορία. Ταυτόχρονα ενεργοποιείται το κείμενο φωτίζοντας κάθε λέξη τη στιγμή που ακούγεται. Το παιδί έχει τη δυνατότητα να απολαύσει την ιστορία πολλές φορές, να αλλάξει αφηγητή, επιλέγοντας συνήθως ανάμεσα στους ήρωές της (π.χ. *PB Bear's Birthday party*), ή να ξανακούσει μια λέξη τοποθετώντας τον κέρσορα σε αυτή. Με αυτόν τον τρόπο οι προαναγνώστες βοηθούνται να κατανοήσουν ότι η πρόταση αποτελείται από λέξεις, σαφώς διακρινόμενες μεταξύ τους, να συνειδητοποιήσουν τη φορά της ανάγνωσης, να εξοικειωθούν με τη δομή και τις ιδιαιτερότητες του γραπτού λόγου, να καταλάβουν την έννοια της λέξης, να ξεκαθαρίσουν ότι δεν υπάρχει αιτιακή σχέση ανάμεσα στο σημαίνον και το σημαίνόμενο⁵ και να συνδυάσουν τη γραπτή λέξη με τον τρόπο που διαβάζεται (κυρίως αφού, εξαιτίας των κρυμμένων εκπλήξεων που υπάρχουν σε κάθε οθόνη, το παιδί απολαμβάνει πάμπολλες φορές την ίδια ιστορία).

Αντίθετα με την τηλεόραση, ο χειρισμός του η-

λεκτρονικού υπολογιστή συνήθως απαιτεί παρουσία γονιού, γεγονός που αποτελεί εγγύηση για πληρέστερη και ασφαλέστερη μάθηση. Παιδί και ενήλικας απολαμβάνουν μαζί την ηλεκτρονική αφήγηση και διασκεδάζουν με τα κινούμενα σχέδια. Ακόμη, ο ευαισθητοποιημένος ενήλικας μπορεί να επεκτείνει και να εμπλουτίσει τις αποκτηθείσες εμπειρίες προτείνοντας δραματοποίηση της διήγησης⁶, δημιουργία νέων ιστοριών⁷, συζητώντας για τις δυνατότητες του μέσου ή οργανώνοντας αναγνωστικά παιχνίδια όπως «Μάντευε τη λέξη» (μετά κλικάρει για επιβεβαίωση), ή «Βρες την στο βιβλίο» (όταν αυτό συνοδεύει το cd-rom).

Η ενίσχυση του ενεργητικού ρόλου του παιδιού - επιτυγχάνεται κυρίως με τις κρυμμένες εκπλήξεις της οθόνης που λαχταρά να ανακαλύψει - καθώς και η δημιουργία ευχάριστου κλίματος βοηθούν σημαντικά στην απόκτηση γνώσεων. Άλλωστε η χρήση των πολυμέσων ως οργάνων γλωσσικής διδασκαλίας φαίνεται να έχει θετικά αποτελέσματα. Έρευνα της Daiute (1992)⁸ έδειξε ότι η ταυτόχρονη παρουσία εικόνων και ήχου μειώνουν τις δυσκολίες στην προσέγγιση του κειμένου και βοηθούν παιδιά με αναγνωστικά προβλήματα.

Σύγχρονες τάσεις⁹ προσβέβουν ότι, επειδή μαθαίνουμε να διαβάζουμε φυσικά και αβίαστα όπως ακριβώς μαθαίνουμε να μιλάμε, κατακτούμε την ανάγνωση μέσα από κείμενα του περιβάλλοντός μας. Η ηλεκτρονική αφήγηση εναρμονίζεται με τις νέες αντιλήψεις και προσφέρει στα παιδιά ένα πλήθος λογοτεχνικών έργων (κυρίως μαγικά παραμύθια π.χ. *The Frog Prince*) για να γνωρίσουν και να χαρούν τη γλώσσα.

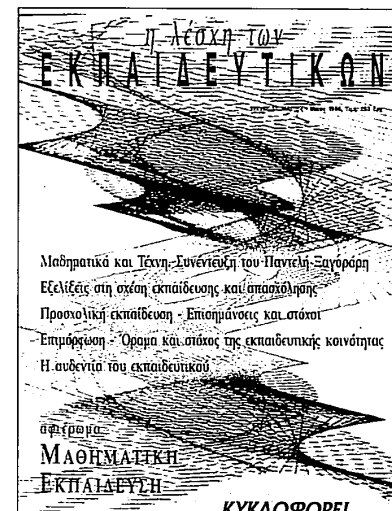
Οπωσδήποτε είναι ακόμη νωρίς να αποτολμήσουμε την εξαγωγή συμπερασμάτων για τη συμβολή της ηλεκτρονικής αφήγησης στην κατάρτιση της γραπτής γλώσσας. Όμως, η χρήση προγραμμάτων για πολυμέσα, που στα αγγλικά αποδίδεται ως *Edutainment* (ευτυχής ένωση *Education* και *Entertainment*), φαίνεται, αν όχι άξια να επαινεθεί, τουλάχιστον να μελετηθεί.

Α. Α. ΓΙΑΝΝΙΚΟΠΟΥΛΟΥ

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

1. Επειδή το μόνο ελληνικό παραμύθι που κυκλοφορεί σε CDi είναι: Κάρμεν Ρουγγέρη (1995). *Έρχεσαι μαζί μου*; Λιβάνης, η παρούσα εργασία στηρίζεται αποκλειστικά σε αγγλόφωνα cd-rom.
2. Δες: R. Raskin, K. Christian (1995): *Your Child's Education: Total Planning on your Computer*. California: Ziff-Davis Press, χωρίς φυσικά η διήγηση ιστοριών από ηλεκτρονικούς υπολογιστές να θεωρείται αφήγηση με την κλασική έννοια του όρου.
3. Δεν αναφερόμαστε στα λογισμικά που, προσφέροντας μια παρακαταθήκη οπτικών και ακουστικών πληροφοριών και στοιχείων, στοχεύουν στη δημιουργία ηλεκτρονικών ιστοριών από τα ίδια τα παιδιά. Τα κυριότερα από αυτά είναι: *Storybook Weaver*, εμπνευσμένο από τον κόσμο των μαγικών παραμυθιών, *My Own Stories*, με υλικό για σύγχρονες ιστορίες, και *Imagination Express*.
4. Δεν θα αναφερθούμε στα προγράμματα που στοχεύουν στη διδασκαλία ανάγνωσης-γραφής είτε χρησιμοποιούν ιστορίες γ' αυτό το σκοπό (π.χ. *Wiggle Works*), είτε όχι (π.χ. *Dr. Seuss's ABC, ABLAC's A to Zap*).
5. Ειδικά για τα δύο τελευταία σημεία δες: Τζ. Βανάβα-Σκούρα (1994). Οι ιδέες των παιδιών για τη γραφή και η μαθησιακή διαδικασία. *Εκπαιδευτική Κοινότητα*, 18-20. Υπογραμμίζεται η ιδιαίτερη δυσκολία των παιδιών να αναγνωρίσουν την αυτόνομη παρουσία του άρθρου ως ανεξάρτητης λέξης. Ακόμη τα παιδιά θεωρούν ότι η μεγαλύτερη λέξη αντιστοιχεί σε μεγαλύτερο σημαντικόμο π.χ. η λέξη «βουνό» είναι μεγαλύτερη από τη λέξη «πεταλούδα», ενώ ο πληθυντικός αριθμός οφείλει να έχει περισσότερες συλλαβές από τον ενικό.
6. R. Rutherford (1985). *Making a play of it. Primary Teaching and Micros*, 20-23, αφηγείται τη μεταφορά προγράμματος υπολογιστή σε σχολική θεατρική παράσταση.
7. Τα παιδιά γράφουν και οπτικοποιούν ένα δικό τους μαγικό παραμύθι. Δες: K.A. Parker (1992). *Add Pizazz to writing projects. The Computing Teacher*, 20 (3), 22-23.
8. C. Daiute (1992). *Multimedia composing: Extending the resources of kindergarten to writers across the grades. Language Arts*, 69 (4), 250-267.
9. Περισσότερα δες: Α. Παπάς (1995). *Διδακτική Γλώσσας και Κειμένων. Πρώτη Ανάγνωση και Γραφή. Αναδυόμενη Ανάγνωση και Γραφή*. Αθήνα. Συνέδριο *Proceedings-Literacy through Literature, Children's Books make a Difference*, IBBY Williamsburg, 1990.

η λέσχη των ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ



ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
ΚΑΘΕ ΤΡΙΜΗΝΟ στα
ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΑ και
στα ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ

Βήμα ενημέρωσης και πληροφόρησης
για εκπαιδευτικούς, γονείς, φοιτητές
και για όσους ενδιαφέρονται για
τα εκπαιδευτικά θέματα

- ✓ Φάκελοι
- ✓ Ειδήσεις - σχόλια - συνεντεύξεις
- ✓ Η εκπαίδευση στο σύγχρονο κόσμο
- ✓ Ευρωπαϊκή Ένωση και εκπαίδευση
- ✓ Βιβλιοκριτικές
- ✓ Βιβλιοπαρουσιάσεις
- ✓ Παιδικό βιβλίο
- ✓ Ιστορία της νεοελληνικής εκπαίδευσης
- ✓ Νέες τεχνολογίες και εκπαίδευση



ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΕΜΜ. ΜΠΕΝΑΚΗ 16, 106 78 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ. (01)38.31.078