

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων



Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών
Διδακτική της Τεχνολογίας και Ψηφιακά Συστήματα
Κατεύθυνση Ηλεκτρονική Μάθηση

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

**ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ
ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ**

Βενετία Μακρή
ME12018

Επιβλέπων Καθηγητής: Συμεών Ρετάλης, Καθηγητής

Πειραιάς, Ιανουάριος 2015

Αφιερώνεται στον αδερφό μου και τους γονείς μου

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το κουκλοθέατρο αποτελεί τα τελευταία 3.000 χρόνια μια μορφή τέχνης και συγκεκριμένα μία από τις αρχαιότερες μορφές θεάτρου ή παραστάσεων, η οποία αναπτύχθηκε σε ολόκληρο τον κόσμο. Στην παρούσα διπλωματική εργασία επιχειρείται ο συνδυασμός των πλεονεκτημάτων που προσφέρει αφενός το κουκλοθέατρο και αφετέρου η ένταξη των νέων τεχνολογιών στη μαθησιακή διαδικασία και συγκεκριμένα στην προσχολική εκπαίδευση.

Παρόλο που χρησιμοποιείται αρκετά στα θεματικά πάρκα και στα ζωντανά θέατρα αλλά και για τη δημιουργία ταινιών και τηλεοπτικών παραγωγών, το ψηφιακό κουκλοθέατρο ελάχιστα έχει χρησιμοποιηθεί στην εκπαίδευση. Γίνεται λοιπόν προσπάθεια να διερευνηθούν οι τεχνικές που το χαρακτηρίζουν και να αναζητηθούν τρόποι ενσωμάτωσης του στην εκπαιδευτική διαδικασία μέσω της χρήσης των κατάλληλων βημάτων με τα οποία θα διευκολύνεται η δημιουργία μιας παράστασης που θα αξιοποιεί τις τεχνικές αυτές.

Για τη μελέτη και εξέταση του σκοπού αυτού, πραγματοποιείται στα πλαίσια της προσχολικής εκπαίδευσης μια μελέτη περίπτωσης. Πιο αναλυτικά, σχεδιάστηκε, υλοποιήθηκε και αξιολογήθηκε σε συνθήκες πραγματικής τάξης νηπιαγωγείου, μια εκπαιδευτική παρέμβαση για την ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων, η οποία θα αξιοποιεί τις τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου, τη προτεινόμενη μεθοδολογία για τη δημιουργία μιας παράστασης και το διδακτικό μοντέλο «Παιχνίδι Ρόλων» (Role Playing). Ειδικότερα, αξιοποιούνται διάφορα λογισμικά και προγράμματα ηλεκτρονικών υπολογιστών και εφαρμογές για κινητές συσκευές και tablet, που σχετίζονται με το ψηφιακό κουκλοθέατρο, αφού πραγματοποιήθηκε διεξοδική αναζήτηση και σύγκριση των εργαλείων αυτών.

Τέλος, χρησιμοποιήθηκαν ως μέσα συλλογής δεδομένων η παρατήρηση και οι ρουμπρίκες, και αναλύθηκαν τα αποτελέσματα και τα συμπεράσματα της μελέτης περίπτωσης.

Λέξεις κλειδιά: τεχνικές ψηφιακού κουκλοθέατρου, μέθοδος δημιουργίας παράστασης, κοινωνικές δεξιότητες, role playing, tablet, ηλεκτρονικοί υπολογιστές, προσχολική εκπαίδευση

ABSTRACT

For the last 30,000 years, puppetry has been considered as one form of art and more accurately as the most ancient form of theatre or performance, which has been developed in the whole wide world. This thesis attempts to combine the benefits of both the puppet theatre and the integration of new technologies in the learning process and especially in preschool education.

Although it is mostly used in theme parks, live theatre performances and film or television productions, digital puppetry is hardly used in the field of education. Our aim is to examine digital puppetry techniques and to search out the ways for an effective integration to the educational process via the appropriate instructions that will facilitate the creation of a performance that will utilize these techniques.

In order to study and inspect this purpose, a case study was carried out. More specifically, an educational intervention was designed, implemented and evaluated so that kindergarten students would develop social skills. This intervention uses the techniques of digital puppetry, the proposed methodology for the creation of a performance and the teaching model “Role Playing”. In particular, two educational scenarios were created. Having conducted a thorough search and comparison of the most appropriate tools, those scenarios include activities that comprise various software, computer programs and applications for tablet and mobile devices, associated with digital puppetry.

Last but not least, observation and rubrics have been used in order to collect data, while the results and the findings of the case study have been conducted and analyzed.

Keywords: digital puppetry techniques, method of making the performance, social skills, role laying, tablet, computers, preschool education

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Η παρούσα διπλωματική εργασία δε θα μπορούσε να ολοκληρωθεί χωρίς τη συμβολή κάποιων ανθρώπων, στους οποίους οφείλω να εκφράσω τις από καρδιάς μου ευχαριστίες.

Το μεγαλύτερο ευχαριστώ, καθώς και τον αμέριστο σεβασμό μου θα ήθελα να τα εκφράσω στον επιβλέποντα καθηγητή κ. Συμεών Ρετάλη για την καθοδήγηση, την ανατροφοδότηση και τη βοήθειά του καθ' όλη τη διάρκεια της. Με την αποδοχή της διερεύνησης του θέματος της συγκεκριμένης εργασίας συνέβαλε εκτός από την απόκτηση νέων γνώσεων και την διερεύνηση μιας πραγματικά υπέροχης ιδέας, στην πραγματοποίηση ενός ονείρου.

Επίσης, θα ήθελα να ευχαριστήσω τα υπόλοιπα μέλη της εξεταστικής επιτροπής αλλά και όλους τους καθηγητές του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών «Διδακτική της Τεχνολογίας και Ψηφιακά Συστήματα» με κατεύθυνση την Ηλεκτρονική Μάθηση, για τις πολύτιμες γνώσεις, δεξιότητες και τους νέους ορίζοντες που μας άνοιξαν.

Ιδιαίτερες ευχαριστίες αξίζουν στη διευθύντρια του νηπιαγωγείου «Παιχνίδι και Μάθηση» στο Παλαιό Φάληρο, κα Ειρήνη Μπιτσόλα, στη νηπιαγωγό κα Έλενα Θεοδωρίδου αλλά και στους υπόλοιπους εργαζομένους του νηπιαγωγείου για την ευγενική φιλοξενία τους στο χώρο τους και την άψογη συνεργασία που είχαμε. Επίσης, τα παιδιά του νηπιακού τμήματος για την αξέχαστη εμπειρία που ζήσαμε κατά τη διάρκεια της εκπόνησης της μελέτης περίπτωσης.

Για τη συμπαράσταση, την αλληλεπίδραση, την αλληλοϋποστήριξη και την κατανόηση τους ευχαριστώ θερμά τις συμφοιτήτριές μου Δέσποινα Κωτσίδου και Φωτεινή Σιαμέτη. Η συνεργασία μαζί τους κατά τη διάρκεια του προγράμματος αποτέλεσε αφορμή για την ανάπτυξη μιας ιδιαίτερης φιλίας.

Τέλος, θα ήθελα να εκφράσω τη βαθύτατη ευγνωμοσύνη μου στους γονείς μου, Σωτήρη και Τζίνα, αλλά και στον αδερφό μου Βασίλη, οι οποίοι στέκονται πάντα στο πλευρό μου. Η αγάπη τους και η εμπιστοσύνη τους με συνοδεύουν σε κάθε μου βήμα και κάθε προσπάθεια, ειδικά σε αυτήν την εργασία.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ	I
ABSTRACT	II
ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ	III
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ	IV
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ	VII
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ	IX
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΣΧΗΜΑΤΩΝ	X
ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ	XI
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1.: ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	1
1.1. ΤΟ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ	1
1.2. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΤΗΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	2
1.3. ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	3
1.4. ΣΥΜΒΟΛΗ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ ΤΗΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ.....	4
1.5. ΔΟΜΗ ΤΗΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	5
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2.: ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΟ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ.....	8
2.1. ΙΣΤΟΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ	8
2.2. ΕΙΔΗ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ.....	11
2.3. ΕΙΔΗ ΚΑΙ ΤΥΠΟΙ ΚΟΥΚΛΑΣ	13
2.4. Η ΣΚΗΝΗ ΚΑΙ ΤΑ ΣΚΗΝΙΚΑ	17
2.5. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΑΞΙΑ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ	18
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3.: ΨΗΦΙΑΚΟ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ.....	22
3.1. ΑΠΟΣΑΦΗΝΙΣΗ ΟΡΩΝ	22
3.2. ΙΣΤΟΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ	23
3.3. ΑΝΑΛΥΣΗ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΩΝ ΤΥΠΩΝ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ.....	27
3.4. ΠΡΟΣΤΙΘΕΜΕΝΗ ΑΞΙΑ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ	31
3.5. ΕΝΤΑΞΗ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ	33
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4.: ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΜΕΘΟΔΟΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ	35
4.1. ΒΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ	35
4.2. ΒΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ.....	39
4.3. ΟΔΗΓΙΕΣ-ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ	41
4.4. ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	48
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5.: ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ	51
5.1. ΑΙΤΙΟΛΟΓΗΣΗ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΤΗΤΑΣ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΜΕΝΩΝ ΛΟΓΙΣΜΙΚΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ	51
5.2. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΜΕΝΩΝ ΛΟΓΙΣΜΙΚΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ	53
5.2.1. <i>Λογισμικά για υπολογιστές</i>	53
5.2.2. <i>Εφαρμογές για κινητές συσκευές και tablet</i>	61
5.3. ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΠΑΡΟΜΟΙΩΝ ΛΟΓΙΣΜΙΚΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ	70
5.3.1. <i>Σύγκριση παρόμοιων λογισμικών για Clay animation</i>	70
5.3.2. <i>Σύγκριση παρόμοιων εφαρμογών για tablet και ηλεκτρονικό υπολογιστή</i>	80
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6.: ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ	83
6.1. ΣΤΟΧΟΣ ΜΕΛΕΤΗΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ.....	83
6.2. ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ.....	84

6.3. ΜΕΣΑ ΣΥΛΛΟΓΗΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ	85
6.3.1. Παρατήρηση	85
6.3.2. Ρουμπρίκες	86
6.4. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΜΕΛΕΤΗΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ	90
6.4.1. Εκπαιδευτικό πρόβλημα	90
6.4.1.1. Αποσαφήνιση εννοιών	91
6.4.1.2. Κατηγοριοποίηση κοινωνικών δεξιοτήτων	94
6.4.2. Στόχοι των εκπαιδευτικών σεναρίων	97
6.4.3. Χαρακτηριστικά και ανάγκες εκπαιδευόμενων	101
6.4.4. Εκπαιδευτική Προσέγγιση	105
6.4.5. Τεκμηρίωση καταλληλότητας διδακτικού μοντέλου	109
6.4.5.1. Καταλληλότητα μοντέλου για την υλοποίηση των σεναρίων	109
6.4.5.2. Πλεονεκτήματα για τους εκπαιδευόμενους	111
6.4.6. Εκπαιδευτικό σενάριο «Η Συνταγή της Δυνατής Φιλίας»	112
6.4.6.1. Τίτλος του εκπαιδευτικού σεναρίου	112
6.4.6.2. Εργαλεία υπηρεσίες και πόροι	112
6.4.6.3. Εμπλεκόμενοι ρόλοι	113
6.4.6.4. Εκπαιδευτικές δραστηριότητες	115
6.4.6.5. Γραφική Αναπαράσταση της ροής των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων	122
6.4.6.6. Ανάλυση Σύνθετων Δραστηριοτήτων σε Απλές	123
6.4.6.7. Χρονική διάρκεια	125
6.4.6.8. Πίνακες σύνδεσης των στόχων με τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες	126
6.4.7. Εκπαιδευτικό σενάριο «Τα Συναισθήματα Μας»	129
6.4.7.1. Τίτλος του εκπαιδευτικού σεναρίου	129
6.4.7.2. Εργαλεία υπηρεσίες και πόροι	129
6.4.7.3. Εμπλεκόμενοι ρόλοι	130
6.4.7.4. Εκπαιδευτικές δραστηριότητες	131
6.4.7.5. Γραφική Αναπαράσταση της ροής των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων	140
6.4.7.6. Ανάλυση Σύνθετων Δραστηριοτήτων σε Απλές	141
6.4.7.7. Χρονική Διάρκεια	143
6.4.7.8. Πίνακες σύνδεσης των στόχων με τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες	144
6.5. ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ	147
6.6. ΔΕΙΓΜΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ	150
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7.: ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΜΕΛΕΤΗΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ	151
7.1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΜΕΛΕΤΗΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ	151
7.2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΡΟΥΜΠΡΙΚΩΝ	169
7.3. ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΡΟΥΜΠΡΙΚΕΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΓΙΑ ΤΑ ΔΥΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ	175
7.3.1. Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Τεχνικών Ψηφιακού Κουκλοθέατρου	175
7.3.2. Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Μεθόδου Δημιουργίας Παράστασης Ψηφιακού Κουκλοθέατρου	177
7.3.3. Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Κοινωνικών Δεξιοτήτων	179
7.4. ΕΥΡΗΜΑΤΑ ΡΟΥΜΠΡΙΚΩΝ	184
7.4.1. Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Τεχνικών Ψηφιακού Κουκλοθέατρου	185
7.4.2. Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Μεθόδου Δημιουργίας Παράστασης Ψηφιακού Κουκλοθέατρου	186
7.4.3. Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Κοινωνικών Δεξιοτήτων	188
7.5. ΕΥΡΗΜΑΤΑ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗΣ	191
7.6. ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ	196
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8.: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ–ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ	198
8.1. ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΕΥΡΗΜΑΤΩΝ	198
8.2. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	200
8.3. ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ	204
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	206
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ	220

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1: Ο ΜΥΘΟΣ.....	220
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2: STORYBOARD.....	221
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3: ΠΡΟΣΧΕΔΙΟ ΙΣΤΟΡΙΑΣ.....	222
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4: TEMPLATE.....	223
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 5: ΚΑΡΤΕΣ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΩΝ.....	232
ΡΟΥΜΠΡΙΚΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΧΡΗΣΗΣ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ	238
ΡΟΥΜΠΡΙΚΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΧΡΗΣΗΣ ΜΕΘΟΔΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ.....	240
ΑΝΑΛΥΣΗ ΡΟΥΜΠΡΙΚΑΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ.....	242

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

ΕΙΚΟΝΑ 1: ΔΑΧΤΥΛΟΚΟΥΚΛΕΣ	14
ΕΙΚΟΝΑ 2: ΚΟΥΚΛΑ ΑΠΟ ΚΑΛΤΣΑ	14
ΕΙΚΟΝΑ 3: ΦΙΓΟΥΡΑ ΘΕΑΤΡΟΥ ΣΚΙΩΝ.....	15
ΕΙΚΟΝΑ 4: ΜΑΡΙΟΝΕΤΑ.....	15
ΕΙΚΟΝΑ 5: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ STORYBOARD.....	36
ΕΙΚΟΝΑ 6: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΟΥΚΛΑΣ.....	36
ΕΙΚΟΝΑ 7: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΣΚΗΝΙΚΩΝ	37
ΕΙΚΟΝΑ 8: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ.....	38
ΕΙΚΟΝΑ 9: STORYBOARD.....	48
ΕΙΚΟΝΑ 10: ΤΕΜΠΛΑΤΕ ΓΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ	49
ΕΙΚΟΝΑ 11: ΠΡΟΣΧΕΔΙΟ ΙΣΤΟΡΙΑΣ.....	50
ΕΙΚΟΝΑ 12: ΒΑΣΙΚΑ ΤΜΗΜΑΤΑ ΠΑΡΑΘΥΡΟΥ ΖU3D	54
ΕΙΚΟΝΑ 13: ΚΑΡΤΕΛΕΣ ΜΕ ΒΑΣΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ ΖU3D	57
ΕΙΚΟΝΑ 14: ΒΑΣΙΚΕΣ ΟΘΟΝΕΣ ANIMATIC	58
ΕΙΚΟΝΑ 15: ΒΑΣΙΚΕΣ ΟΘΟΝΕΣ FINGER PUPPETS	59
ΕΙΚΟΝΑ 16: ΒΑΣΙΚΕΣ ΟΘΟΝΕΣ STORYJUMPER	60
ΕΙΚΟΝΑ 17: ΒΑΣΙΚΕΣ ΟΘΟΝΕΣ U-PUPPET 1.2	61
ΕΙΚΟΝΑ 18: ΒΑΣΙΚΕΣ ΟΘΟΝΕΣ PUPPET THEATER.....	63
ΕΙΚΟΝΑ 19: ΒΑΣΙΚΕΣ ΟΘΟΝΕΣ MARIONETTE THEATER	65
ΕΙΚΟΝΑ 20: ΒΑΣΙΚΕΣ ΟΘΟΝΕΣ PUPPET SHOW	66
ΕΙΚΟΝΑ 21: ΒΑΣΙΚΕΣ ΟΘΟΝΕΣ AMAZING TOUCH PUPPETS.....	66
ΕΙΚΟΝΑ 22: ΒΑΣΙΚΕΣ ΟΘΟΝΕΣ IKARAGÖZ LITE	68
ΕΙΚΟΝΑ 23: ΒΑΣΙΚΕΣ ΟΘΟΝΕΣ THREE LITTLE PIGS – THEATRE	69
ΕΙΚΟΝΑ 24: STOP MOTION ANIMATOR	71
ΕΙΚΟΝΑ 25: MONKEYJAM.....	72
ΕΙΚΟΝΑ 26:ANIMATOR DV	73
ΕΙΚΟΝΑ 27: STOP MOTION PRO	74
ΕΙΚΟΝΑ 28: FRAMES.....	75
ΕΙΚΟΝΑ 29: IKITMOVIE	76
ΕΙΚΟΝΑ 30: WINDOWS MOVIE MAKER.....	77
ΕΙΚΟΝΑ 31: SAM ANIMATION	78
ΕΙΚΟΝΑ 32: ESHADOW.....	80
ΕΙΚΟΝΑ 33: PUPPET TIME	81
ΕΙΚΟΝΑ 34: MUSIC THEATRE	82
ΕΙΚΟΝΑ 35: SHADOW PLAY LITE	82
ΕΙΚΟΝΑ 36: ΔΟΜΗ ΡΟΥΜΠΡΙΚΑΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ	89
ΕΙΚΟΝΑ 37: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1.3. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΟΥ ΧΑΡΤΗ	152
ΕΙΚΟΝΑ 38: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ STORYBOARD.....	153
ΕΙΚΟΝΑ 39: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4.1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΗΡΩΩΝ.....	153
ΕΙΚΟΝΑ 40: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4.2. ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ	154
ΕΙΚΟΝΑ 41: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 7. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΣΚΗΝΙΚΩΝ.....	155
ΕΙΚΟΝΑ 42: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 10. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΒΙΝΤΕΟ.....	156
ΕΙΚΟΝΑ 43: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 10. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΒΙΝΤΕΟ.....	156
ΕΙΚΟΝΑ 44: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 16. ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΜΕ U-PUPPET 1.2	158
ΕΙΚΟΝΑ 45: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 18.2. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΕΥΤΕΡΟΥ ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΟΥ ΧΑΡΤΗ	159
ΕΙΚΟΝΑ 46: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 18.5. ΑΥΤΟ-ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ	159
ΕΙΚΟΝΑ 47: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 18.2. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΕΥΤΕΡΟΥ ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΟΥ ΧΑΡΤΗ	160
ΕΙΚΟΝΑ 48: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1.3. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΡΟΣΧΕΔΙΟΥ ΙΣΤΟΡΙΑΣ	161
ΕΙΚΟΝΑ 49: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2.4. ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ	162
ΕΙΚΟΝΑ 50: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ STORYBOARD.....	162
ΕΙΚΟΝΑ 51: Η ΙΣΤΟΡΙΑ "Η ΠΑΙΧΝΙΔΟΥΟΛΗ ΤΩΝ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΩΝ"	163
ΕΙΚΟΝΑ 52: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 8. ΠΡΟΒΑ	164

ΕΙΚΟΝΑ 53: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 9.1. ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΜΕ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ PUPPET THEATRE	164
ΕΙΚΟΝΑ 54: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 12.1. ΔΕΥΤΕΡΗ ΑΝΑΘΕΣΗ ΡΟΛΩΝ	165
ΕΙΚΟΝΑ 55: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΜΕ ΑΛΛΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ	166
ΕΙΚΟΝΑ 56: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 15.2. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΕΥΤΕΡΟΥ ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΟΥ ΧΑΡΤΗ	166
ΕΙΚΟΝΑ 57: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 16.3. ΣΥΣΧΕΤΙΣΗ ΜΕ ΤΙΣ ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ	167
ΕΙΚΟΝΑ 58: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 16.4. ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ.....	167
ΕΙΚΟΝΑ 59: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗΣ ΜΕ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ	168
ΕΙΚΟΝΑ 60: ΒΡΑΒΕΙΑ ΚΑΙ ΔΙΠΛΩΜΑΤΑ	169
ΕΙΚΟΝΑ 61: ΡΟΥΜΠΡΙΚΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ- ΣΕΛΙΔΑ 1	182
ΕΙΚΟΝΑ 62: ΡΟΥΜΠΡΙΚΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ- ΣΕΛΙΔΑ 2	183
ΕΙΚΟΝΑ 63: ΖΩΓΡΑΦΙΑ ΜΕ ΘΕΜΑ ΤΟ "ΨΗΦΙΑΚΟ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ"	194

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ

ΠΙΝΑΚΑΣ 1: ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΒΗΜΑΤΩΝ	39
ΠΙΝΑΚΑΣ 2: ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗ ΜΕΘΟΔΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ	53
ΠΙΝΑΚΑΣ 3: ΠΙΝΑΚΑΣ ΚΥΡΙΟΤΕΡΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΓΙΑ CLAY ANIMATION.....	79
ΠΙΝΑΚΑΣ 4: ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΤΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ.....	97
ΠΙΝΑΚΑΣ 5: ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ "Η ΣΥΝΤΑΓΗ ΤΗΣ ΔΥΝΑΤΗΣ ΦΙΛΙΑΣ"	115
ΠΙΝΑΚΑΣ 6: ΧΡΟΝΙΚΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ "Η ΣΥΝΤΑΓΗ ΤΗΣ ΔΥΝΑΤΗΣ ΦΙΛΙΑΣ"	125
ΠΙΝΑΚΑΣ 7: ΠΙΝΑΚΕΣ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΣΤΟΧΩΝ ΜΕ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ "Η ΣΥΝΤΑΓΗ ΤΗΣ ΔΥΝΑΤΗΣ ΦΙΛΙΑΣ"	126
ΠΙΝΑΚΑΣ 8: ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ "ΤΑ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΜΑΣ"	131
ΠΙΝΑΚΑΣ 9: ΧΡΟΝΙΚΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ "ΤΑ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΜΑΣ"	143
ΠΙΝΑΚΑΣ 10: ΠΙΝΑΚΕΣ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΣΤΟΧΩΝ ΜΕ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ "ΤΑ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΜΑΣ"	144
ΠΙΝΑΚΑΣ 11: ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΣΕΝΑΡΙΟΥ "Η ΣΥΝΤΑΓΗ ΤΗΣ ΔΥΝΑΤΗΣ ΦΙΛΙΑΣ"	148
ΠΙΝΑΚΑΣ 12: ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΣΕΝΑΡΙΟΥ "ΤΑ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΜΑΣ"	149
ΠΙΝΑΚΑΣ 13: ΔΕΙΚΤΕΣ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΧΡΗΣΗΣ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ	172
ΠΙΝΑΚΑΣ 14: ΔΕΙΚΤΕΣ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΧΡΗΣΗΣ ΤΗΣ ΜΕΘΟΔΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΜΙΑΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ	172
ΠΙΝΑΚΑΣ 15: ΔΕΙΚΤΕΣ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ.....	172
ΠΙΝΑΚΑΣ 16: ΣΥΝΔΕΣΗ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ ΜΙΑΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΠΟΥ ΑΞΙΟΠΟΙΕΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ ΜΕ ΤΙΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ ΤΗΣ ΡΟΥΜΠΡΙΚΑΣ	173
ΠΙΝΑΚΑΣ 17: ΣΥΝΔΕΣΗ ΤΩΝ ΒΗΜΑΤΩΝ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΙΑΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ ΜΕ ΤΙΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ ΤΗΣ ΡΟΥΜΠΡΙΚΑΣ	174
ΠΙΝΑΚΑΣ 18: ΣΥΝΔΕΣΗ ΤΩΝ ΚΑΤΗΓΟΡΙΩΝ ΤΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΜΕ ΤΙΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ ΤΗΣ ΡΟΥΜΠΡΙΚΑΣ.	175
ΠΙΝΑΚΑΣ 19: ΑΝΑΛΥΣΗ ΡΟΥΜΠΡΙΚΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΤΟΥ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ	175
ΠΙΝΑΚΑΣ 20: ΑΝΑΛΥΣΗ ΡΟΥΜΠΡΙΚΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΩΝ ΒΗΜΑΤΩΝ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΙΑΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ.	177
ΠΙΝΑΚΑΣ 21: ΑΝΑΛΥΣΗ ΡΟΥΜΠΡΙΚΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ.....	179
ΠΙΝΑΚΑΣ 22: ΕΥΡΗΜΑΤΑ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΧΡΗΣΗΣ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ ΣΤΑ ΔΥΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ.....	185
ΠΙΝΑΚΑΣ 23: ΕΥΡΗΜΑΤΑ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΧΡΗΣΗΣ ΤΗΣ ΜΕΘΟΔΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΜΙΑΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ ΣΤΑ ΔΥΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ.	186
ΠΙΝΑΚΑΣ 24: ΕΥΡΗΜΑΤΑ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΣΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ «ΣΥΝΤΑΓΗ ΤΗΣ ΔΥΝΑΤΗΣ ΦΙΛΙΑΣ»	188
ΠΙΝΑΚΑΣ 25: ΕΥΡΗΜΑΤΑ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΣΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ «ΤΑ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΜΑΣ»	190

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΣΧΗΜΑΤΩΝ

ΣΧΗΜΑ 1: ΒΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΙΑΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ	35
ΣΧΗΜΑ 2: ΒΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ.....	40
ΣΧΗΜΑ 3: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΣΚΗΝΗΣ	42
ΣΧΗΜΑ 4: ΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΣΕΝΑΡΙΟΥ "Η ΣΥΝΤΑΓΗ ΤΗΣ ΔΥΝΑΤΗΣ ΦΙΛΙΑΣ"	122
ΣΧΗΜΑ 5: ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΥΝΘΕΤΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΣΕ ΑΠΛΕΣ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ "Η ΣΥΝΤΑΓΗ ΤΗΣ ΔΥΝΑΤΗΣ ΦΙΛΙΑΣ" ..	124
ΣΧΗΜΑ 6: ΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΣΕΝΑΡΙΟΥ "ΤΑ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΜΑΣ"	140
ΣΧΗΜΑ 7: ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΥΝΘΕΤΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΣΕ ΑΠΛΕΣ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ "ΤΑ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΜΑΣ"	142

ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ

Λατινικές

FPS Frames Per Second

CGI Computer Generated Imagery

Ελληνικές

ΔΕΠΠΣ Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών

ΤΠΕ Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών

ΝΤ Νέες Τεχνολογίες

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1.: ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1. ΤΟ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ

Ο Μαγουλιώτης (1994) αναφέρει ότι «η ανάγκη ενός άλλου κόσμου (φανταστικού, εκφραστικού, αυθόρμητου) αλλά και το ζωντάνεμα του ήταν η αιτία της ανακάλυψης και της δημιουργίας του κουκλοθέατρου. Με το παίξιμο δίνουμε στις κούκλες τη ζωή που θα θέλαμε να έχουν, επινοούμε καταστάσεις, χαρακτήρες και γεγονότα φανταστικά ή πραγματικά». Γενικά η δραματική τέχνη και ειδικότερα το κουκλοθέατρο, εντάσσεται στο Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο στη θεματική περιοχή «Παιδί δημιουργία και έκφραση: πρόγραμμα σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων δραματικής τέχνης», με τους στόχους:

- ❖ «Μέσα σε ένα κατάλληλα οργανωμένο χώρο και σε κλίμα ασφάλειας, αποδοχής και εμπιστοσύνης τα παιδιά ενθαρρύνονται ώστε να εξοικειώνονται με τις τεχνικές του κουκλοθέατρου και του θεάτρου σκιών, να “παίζουν” δημιουργικά με τις κούκλες και τις μαριονέτες»

- ❖ «Μέσα σε ένα κατάλληλα οργανωμένο χώρο και σε κλίμα ασφάλειας, αποδοχής και εμπιστοσύνης τα παιδιά ενθαρρύνονται ώστε να εκφράζονται με το δημιουργικό δράμα και να αναπτύσσουν τη γλώσσα, να καλλιεργούν την επικοινωνία και να αξιοποιούν στο πλαίσιο των δυνατοτήτων τους την τεχνολογία»

Επιπλέον, ως ενδεικτικές διαθεματικές δραστηριότητες αναφέρονται: «Τα παιδιά ενθαρρύνονται να διασκευάζουν και να παίζουν ρόλους στο κοινό από την καθημερινή ζωή, τη λογοτεχνία και τον φανταστικό κόσμο με τις κούκλες του κουκλοθέατρου και του θεάτρου σκιών ατομικά και ομαδικά. Δίνονται ευκαιρίες στα παιδιά να παρακολουθούν και να χαίρονται παραστάσεις κουκλοθέατρου, θεάτρου σκιών όπως ο Καραγκιόζης και ποιοτικές θεατρικές παραστάσεις. Ο εκπαιδευτικός συχνά παίζει στα παιδιά κουκλοθέατρο. Να συμμετέχουν σε διάφορες συναφείς με το θέατρο καλλιτεχνικές δραστηριότητες όπως είναι η ψιμυθίωση (μακιγιάζ), η κατασκευή της κούκλας, των σκηνικών, της μάσκας, των

κουστουμιών κ.ά. και να αναπτύσσουν τις προσωπικές τους κλίσεις». (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2003)

Η εκπαιδευτική δυναμική του κουκλοθέατρου έχει αναλυθεί σε πληθώρα ερευνών, καθώς συμβάλλει στη σωματική, ψυχοσυναισθηματική, αισθητική, γλωσσική αλλά και κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών, επιτρέποντάς τους παράλληλα την συνεργασία με τους συνομήλικους. (Δασκαλάκη & Πέκης, 2012) Παράλληλα, δημιουργεί ένα μαθησιακό περιβάλλον με ποικίλα ερεθίσματα, στο οποίο τα παιδιά διασκεδάζουν και απολαμβάνουν τα πλεονεκτήματα που προσφέρουν οι κούκλες, η παράσταση και η αφήγηση ιστοριών. (Lerley, 2001)

Η ηλικία από τα δύο έτη μέχρι τα έξι είναι η περίοδος του παιχνιδιού, που στην ηλικία αυτή είναι ατομικό, ομαδικό και συμβολικό. Το σύμβολο περιέχεται σε αφθονία στις ιστορίες του κουκλοθέατρου και γι' αυτό το καθιστά και ένα από τα πιο πρόσφορα μέσα ψυχαγωγίας και αγωγής. Η ανεπτυγμένη φαντασία αυτής της ηλικίας επιτρέπει στο παιδί να ζωντανεύει τις άψυχες κούκλες, οι οποίες με το συμβολισμό τους παίζουν σημαντικό ρόλο στη διάπλαση της προσωπικότητάς του. (Δασκαλάκη & Πέκης, 2012 ; Δαράκη, 1978)

1.2. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΤΗΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Το αντικείμενο της εν λόγω μεταπτυχιακής διπλωματικής εργασίας είναι το Ψηφιακό Κουκλοθέατρο. Παρόλο που χρησιμοποιείται αρκετά στα θεματικά πάρκα και στα ζωντανά θέατρα αλλά και για τη δημιουργία ταινιών και τηλεοπτικών παραγωγών, ελάχιστα έχει χρησιμοποιηθεί στην εκπαίδευση. (Wikipedia, 2014)

Γίνεται λοιπόν προσπάθεια να διερευνηθούν οι τεχνικές που το χαρακτηρίζουν και να αναζητηθούν τρόποι ενσωμάτωσης του στην εκπαιδευτική διαδικασία μέσω της χρήσης των κατάλληλων βημάτων με τα οποία θα διευκολύνεται η δημιουργία μιας παράστασης που θα αξιοποιεί τις τεχνικές αυτές. Βασική επιδίωξη είναι να προταθεί η χρήση μιας διαφορετικής, καινοτόμου προσέγγισης του κουκλοθέατρου,

στο πλαίσιο της αξιοποίησης των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Για τη μελέτη και διερεύνησή του αντικειμένου αυτού, πραγματοποιείται στα πλαίσια της προσχολικής εκπαίδευσης μια μελέτη περίπτωσης. Σε αυτήν, αξιοποιούνται τόσο η προτεινόμενη μεθοδολογία για τη δημιουργία παραστάσεων ψηφιακού κουκλοθέατρου, όσο και οι τεχνικές αυτού. Ειδικότερα, δημιουργήθηκαν δύο εκπαιδευτικά σενάρια προκειμένου οι μαθητές να καλλιεργήσουν και να αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες, στις δραστηριότητες των οποίων αξιοποιούνται διάφορα εργαλεία, λογισμικά, προγράμματα ηλεκτρονικών υπολογιστών και εφαρμογές για κινητές συσκευές και tablet που σχετίζονται με το ψηφιακό κουκλοθέατρο.

1.3. ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι αφενός η ανακάλυψη και αξιοποίηση των τεχνικών του ψηφιακού κουκλοθέατρου και αφετέρου η ανάπτυξη και αξιολόγηση μιας μεθοδολογίας για τη δημιουργία παραστάσεων ψηφιακού κουκλοθέατρου.

Για την επίτευξη του σκοπού αυτού, πραγματοποιήθηκε αρχικά εκτενής βιβλιογραφική επισκόπηση σε μεγάλο πλήθος βιβλίων, περιοδικών, επιστημονικών άρθρων και διαδικτυακών πηγών. Αντικείμενό της αποτέλεσε η μελέτη και κατανόηση των διαφορετικών τεχνικών και τύπων του παραδοσιακού κουκλοθέατρου, η διερεύνηση και η ανάλυση των τύπων, των τεχνικών και των διαφόρων εφαρμογών του ψηφιακού κουκλοθέατρου, καθώς και της παιδαγωγικής αξίας που έχει η εφαρμογή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Από τη βιβλιογραφική μελέτη διαπιστώθηκε το ερευνητικό κενό που υπάρχει όσον αφορά στην ανάπτυξη μιας μεθοδολογίας για τη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου. Με αφορμή το κενό αυτό, σχεδιάστηκε η προτεινόμενη μεθοδολογία, η οποία μέσα από συγκεκριμένα εκτενή βήματα θα βοηθά τον εκπαιδευτικό και τους εκπαιδευόμενους να δημιουργήσουν μια παράσταση

αξιοποιώντας τις τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου που αντλούνται από τη βιβλιογραφία.

Η προτεινόμενη αυτή μέθοδος εφαρμόστηκε και αξιολογήθηκε σε πραγματικές συνθήκες μάθησης στα πλαίσια μιας μελέτης περίπτωσης. Για της ανάγκες της μελέτης περίπτωσης δημιουργήθηκε μια εκπαιδευτική παρέμβαση για παιδιά προσχολικής ηλικίας βασιζόμενη στο διδακτικό μοντέλο «Παιχνίδι Ρόλων» (Role Playing) και με γενικό στόχο την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων χρησιμοποιώντας τεχνικές ψηφιακού κουκλοθέατρου. Επιπροσθέτως, πραγματοποιήθηκε διεξοδική αναζήτηση και σύγκριση των εργαλείων, των εφαρμογών και των προγραμμάτων που αξιοποιούνται με τη χρήση κινητών συσκευών, tablet και ηλεκτρονικών υπολογιστών.

Τέλος, χρησιμοποιήθηκαν ως μέσα συλλογής δεδομένων η παρατήρηση και οι ρουμπρίκες, και αναλύθηκαν τα αποτελέσματα και τα συμπεράσματα της μελέτης περίπτωσης.

Στόχος της εργασίας δεν αποτελεί σε καμία περίπτωση να προταθεί η αντικατάσταση του παραδοσιακού Κουκλοθέατρου από το Ψηφιακό. Αντιθέτως, βασικό μέλημα αποτελεί το γεγονός της μελέτης, σε ικανοποιητικό βαθμό, των τεχνικών του παραδοσιακού κουκλοθέατρου και ο συνδυασμός αυτών με τις νέες τεχνολογίες, οι οποίες είναι άρρηκτα συνδεδεμένες με τη καθημερινή ζωή των παιδιών. Λαμβάνοντας υπόψη τη πληθώρα των πλεονεκτημάτων του κουκλοθέατρου στην εκπαίδευση και ανάπτυξη των παιδιών, γίνεται προσπάθεια προέκτασής τους και στο πεδίο εφαρμογής του ψηφιακού κουκλοθέατρου.

1.4. ΣΥΜΒΟΛΗ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ ΤΗΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η εργασία αυτή θα μπορούσε να θεωρηθεί καινοτόμα, αφού στα πλαίσια αυτής επιχειρείται η διερεύνηση ενός θέματος για το οποίο λίγη έρευνα έχει γίνει. Πιο συγκεκριμένα, το Ψηφιακό Κουκλοθέατρο έχει χρησιμοποιηθεί ελάχιστα στην εκπαιδευτική διαδικασία και ακόμα λιγότερο στην προσχολική εκπαίδευση.

Βασική συνεισφορά της Διπλωματικής Εργασίας είναι ότι:

- ❖ Διερευνά τις τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου.
- ❖ Αναπτύσσει μια μεθοδολογία με την οποία διευκολύνεται η δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου.
- ❖ Συγκρίνει και αξιολογεί λογισμικά για ηλεκτρονικούς υπολογιστές και εφαρμογές για κινητές συσκευές και tablet.
- ❖ Προτείνει τρόπο ενσωμάτωσης αυτών στα πλαίσια της προσχολικής εκπαίδευσης μέσα από μια μελέτη περίπτωσης με την εφαρμογή δύο εκπαιδευτικών σεναρίων.

Πρωτότυπο στοιχείο της μπορεί να θεωρηθεί ο σχεδιασμός της μεθοδολογίας η οποία περιλαμβάνει τα βήματα που απαιτούνται για τη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου αφού υπάρχει βιβλιογραφικό κενό σχετικά με το αντικείμενο αυτό.

1.5. ΔΟΜΗ ΤΗΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η διπλωματική εργασία οργανώνεται ως εξής:

Στο πρώτο κεφάλαιο, αναφέρονται βασικές πληροφορίες από την ένταξη του κουκλοθέατρου στο νηπιαγωγείο. Κατόπιν, αναλύεται το αντικείμενο, ο σκοπός και η συμβολή της στην εκπαιδευτική έρευνα καθώς και τα στοιχεία που την καθιστούν καινοτόμα, ενώ στο σημείο αυτό αναγράφεται η διάρθρωσή της σε κεφάλαια.

Στο δεύτερο κεφάλαιο, επιχειρείται μια σύντομη γνωριμία με το παραδοσιακό κουκλοθέατρο. Σκοπός του είναι η βιβλιογραφική επισκόπηση βασικών στοιχείων αυτού για τη μελέτη και κατανόηση χαρακτηριστικών γνωρισμάτων του ψηφιακού κουκλοθέατρου που έπεται αλλά όχι η λεπτομερής ανάλυση αυτών. Ξεκινώντας με τα ιστορικά στοιχεία, εξετάζονται εν συντομία τα είδη του κουκλοθέατρου σε όλον τον κόσμο, τα είδη και οι διάφοροι τύποι της κούκλας και δίνονται πληροφορίες για τη σκηνή και τα σκηνικά. Ιδιαίτερη σημασία δίνεται στην παρουσίαση της παιδαγωγικής αξίας αυτού για την ανάπτυξη και την αγωγή των παιδιών.

Μια επισκόπηση της διεθνούς βιβλιογραφίας σχετικά με το ψηφιακό κουκλοθέατρο, γίνεται στο τρίτο κεφάλαιο. Αφού μελετηθούν βασικές έννοιες, ορολογίες, καθώς και η ιστορία του, περιγράφονται οι διαφορετικοί τύποι και από

αυτούς προκύπτουν οι τεχνικές του οι οποίες αποτελούν δομικά στοιχεία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου. Στη συνέχεια, αναδεικνύεται η εκπαιδευτική του δυναμική και δίνεται έμφαση τόσο στην προστιθέμενη αξία από την ενσωμάτωσή του στη μαθησιακή διαδικασία, όσο και στους τρόπους ένταξης του σε αυτήν.

Σκοπός του τέταρτου κεφαλαίου είναι η διερεύνηση και ανάπτυξη μιας μεθοδολογίας, η οποία θα συμβάλλει στη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου. Για το σκοπό αυτό, αναλύονται τα βήματα που θα οδηγήσουν στην επίτευξη του σκοπού αυτού καθώς και τα βήματα με τα οποία οι μαθητές μπορούν να φτιάξουν μια ιστορία προκειμένου να τη δραματοποιήσουν χρησιμοποιώντας τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου. Προκειμένου να διασφαλιστεί η επιτυχία της παράστασης συμπεριλαμβάνονται στο κεφάλαιο κάποιες οδηγίες, όπως παραδείγματος χάρη για τη σκηνή, τα σκηνικά, τις κούκλες κτλ, καθώς και κάποια ενδεικτικά φύλλα εργασίας που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη διαδικασία αυτή.

Το πέμπτο κεφάλαιο στοχεύει στην παράθεση και στη σύγκριση λογισμικών και προγραμμάτων για ηλεκτρονικούς υπολογιστές και εφαρμογών για κινητές συσκευές και tablet που μπορούν να χρησιμοποιηθούν ανάλογα με τις τεχνικές που έχουν προταθεί. Σημαντική θεωρείται και η περιγραφή και η αιτιολόγηση της καταλληλότητας αυτών που τελικά θα χρησιμοποιηθούν στη μελέτη περίπτωσης.

Στο έκτο κεφάλαιο περιγράφεται η μελέτη περίπτωσης που πραγματοποιήθηκε για την αξιολόγηση των προτεινόμενων τεχνικών και μεθόδων. Αρχικά, γίνεται λόγος αφενός για το στόχο και τα ερευνητικά της ερωτήματα και αφετέρου για τα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν για τη συλλογή των δεδομένων. Ύστερα, καταγράφεται ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός της μελέτης περίπτωσης, που περιλαμβάνει το εκπαιδευτικό πρόβλημα που διερευνήθηκε, τους στόχους που τέθηκαν, τα χαρακτηριστικά και τις ανάγκες των μαθητών, την εκπαιδευτική προσέγγιση στην οποία βασίστηκε ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός και η τεκμηρίωση της επιλογής της. Έχοντας αναφερθεί σε αυτά, αναλύονται τα δύο εκπαιδευτικά σενάρια που σχεδιάστηκαν. Τέλος, γνωστοποιείται το πλαίσιο εφαρμογής και το δείγμα της έρευνας.

Στο έβδομο κεφάλαιο, γίνεται αναφορά στα αποτελέσματα της μελέτης περίπτωσης. Αφού γίνει μια περιγραφή της διαδικασίας διεξαγωγής της, αιτιολογείται ο τρόπος ανάπτυξης των χρησιμοποιούμενων ρουμπρικών αξιολόγησης και ακολουθεί η παράθεση δειγμάτων τους. Μετέπειτα, επισημαίνονται και ερμηνεύονται τα ευρήματα από τις ρουμπρικές αλλά και από τη παρατήρηση και καταλήγουμε με τους περιορισμούς της έρευνας.

Στο όγδοο και τελευταίο κεφάλαιο, γίνεται μια σύντομη ερμηνεία των ευρημάτων, παρουσιάζονται τα συμπεράσματα στα οποία καταλήγει η μελέτη περίπτωσης και προτείνονται πιθανές μελλοντικές επεκτάσεις.

Τέλος, η εργασία ολοκληρώνεται με το παράρτημα, το οποίο περιλαμβάνει κάποια δείγματα και προτεινόμενα φύλλα εργασίας, εκπαιδευτικό υλικό για τις δραστηριότητες και η ελληνόγλωσση και ξενόγλωσση βιβλιογραφία.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2.: ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΟ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ

2.1. ΙΣΤΟΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ

Η μίμηση αποτελεί βασική ανθρώπινη τάση που εκδηλώθηκε με μικρές υποτυπώδεις κινήσεις του χεριού οι οποίες εκδηλώθηκαν σε παραστατικότερες κινήσεις. Αυτά τα οπτικά σύμβολα αποτέλεσαν την πρώτη στοιχειώδη σύλληψη του αντικειμένου με τις οποίες ο άνθρωπος προσπάθησε να μιμηθεί τις μορφές του εξωτερικού κόσμου και να εκφραστεί. Ήδη από τα προϊστορικά χρόνια, στους λαούς της Ασίας, την Αίγυπτο αλλά και τη χώρα μας, ο άνθρωπος επιχείρησε να φτιάξει το ομοίωμά του, τα ανδρείκελα τα οποία τα κίνησε μιμούμενος την ανθρώπινη φωνή και κίνηση δημιουργώντας έτσι την αρχική μορφή ενός θεατρικού είδους, του κουκλοθέατρου. (Θεοχάρη-Περάκη, 1994)

Το κουκλοθέατρο αποτελεί τα τελευταία 3.000 χρόνια μια μορφή τέχνης και συγκεκριμένα μία από τις αρχαιότερες μορφές θεάτρου ή παραστάσεων, η οποία αναπτύχθηκε σε ολόκληρο τον κόσμο. Βαρυσήμαντο ρόλο έχουν οι κούκλες, που αποτελούν απλά άψυχα αντικείμενα τα οποία παίρνουν ζωή και αποκτούν κινητικές ικανότητες από τον κουκλοπαίκτη κατά τη διάρκεια μιας παράστασης. Καθοριστική σημασία έχει το γεγονός ότι βασίζεται στην αφήγηση ιστοριών (storytelling). (Guimarães, 2011 ; Ryu et al, 2008 ; Coutrix et al, 2010 ; Ryu, n.d. ; Δαράκη, 1978) Στις διαφορετικές παραδόσεις του, οι ιστορίες κάποιες φορές ήταν καθορισμένες και ο κουκλοπαίκτης έπρεπε να τις αφηγείται πιστά, ενώ σε άλλες περιπτώσεις, ήταν ελεύθερος να τις βελτιώσει και να τις αναπτύξει σύμφωνα με τα δεδομένα της συγκεκριμένης χρονικής στιγμής. Επιπροσθέτως, σε ορισμένους πολιτισμούς όπου οι κουκλοπαίκτες δεν ήταν εγγράμματοι, οι ιστορίες μεταφέρονταν από στόμα σε στόμα για μεγάλη χρονική περίοδο δημιουργώντας έτσι μια προφορική παράδοση. Το κουκλοθέατρο λειτουργούσε επίσης και ως ευκαιρία ελεύθερης έκφρασης των ιδεών και της αλήθειας. (Ryu, n.d. ; Malizia et al, 2008)

Ήδη από τα αρχαία χρόνια κατείχε σημαντικό ρόλο στη ζωή μιας κοινωνίας και ήταν άρρηκτα συνδεδεμένο με τις ιεροτελεστίες αυτής, ενώ τελετουργικά αντικείμενα όπως μάσκες χρησιμοποιούνταν συχνά ως κούκλες. Για παράδειγμα,

το ιαπωνικό κουκλοθέατρο Wayang Kulit αποτελεί μία από τις αρχαιότερες μορφές κουκλοθέατρου, αφήγησης και τελετουργικού για την πρόσκληση των πνευμάτων σε παροχή βοήθειας και συμβουλής προκειμένου να ξεπεραστούν δυσκολίες και να επέλθει ισορροπία ανάμεσα στις δυνάμεις του καλού και του κακού. Συχνά, οι αρχαίοι πληθυσμοί όπως οι Κορεάτες, λάτρευαν τις κούκλες σαν απεικονίσεις των θεών. Σε άλλες κοινωνίες εκτός από τον τελετουργικό χαρακτήρα είχε χαρακτήρα ψυχαγωγικό ή και εορταστικό. (Ryu et al, 2008 ; Guimarães, 2011 ; Malizia et al, 2008 ; Θεοχάρη-Περάκη, 1994)

Σαν θεατρικό είδος λοιπόν, το κουκλοθέατρο ήταν γνωστό πολλούς αιώνες πριν την εποχή του Καίσαρα, και διαδόθηκε από τους Ρωμαίους στη δυτική Ευρώπη και την Αγγλία. Κατά το Μεσαίωνα, κούκλες έκρυβαν θρησκευτικά μηνύματα και χρησιμοποιούνταν στις θρησκευτικές γιορτές, από όπου πήραν το όνομά τους οι Marionnettes από το όνομα της Παναγίας. Στην πιο εξελιγμένη του μορφή αποτέλεσε εντυπωσιακό θέαμα σε πανηγύρια και λαϊκές γιορτές που μάγευε το μικρούς και μεγάλους. Αυτός ο λαϊκός του χαρακτήρας συνέβαλε στην γρήγορη επικράτησή του. Μια νέα παράδοση με καινούρια σύμβολα, χωρίς τη μίμηση παγανιστικών στοιχείων δημιουργήθηκε με τους πρώτους Χριστιανούς. Ωστόσο, από το 1959 οι κούκλες διώχτηκαν από τις εκκλησίες και εγκαταστάθηκαν στα προαύλια, όπου στις βιβλικές ιστορίες προσχώρησαν παρωδίες και λαϊκά τραγούδια. Τον 18^ο αιώνα ακμάζει και από ταπεινό λαϊκό θέαμα των δρόμων μπήκε στα παλάτια ενώ γράφονται κωμωδίες, πολιτική σάτιρα και όπερες. Στην Ευρώπη τον 19^ο αιώνα, οι παραστάσεις κουκλοθέατρου είχαν μεγάλη επιτυχία και διαδίδονται με τους μετανάστες στον Νέο Κόσμο και στην Ασία. Θρησκευτικά έθιμα και σύμβολα έγιναν αντικείμενο επιρροής για τις παραστάσεις. (Θεοχάρη-Περάκη, 1994)

Κάποια αξιοσημείωτα παραδείγματα στην ιστορία του κουκλοθέατρου αποτελούν οι κούκλες από τη Νάπολη της Ιταλίας γνωστές με τα ονόματα Punch και Judy, οι οποίες έχουν ρίζες στον 16^ο αιώνα. Η ιταλική αναγεννησιακή κωμωδία έφερε τις μάσκες και τύπους όπως ο Αρλεκίνος, ο Πανταλεόνε και ο Πουλτσινέλας. Η τελευταία φιγούρα δημιούργησε μια παράδοση σε πολλές χώρες, με τα διάφορα ονόματά του και πιο γνωστό το αγγλικό Punch. Η παράσταση αποτελούνταν από

μικρές σκηνές και ο κουκλοπαίκτης χειριζόταν τις κούκλες με το χέρι του. (Malizia et al, 2008 ; Wikipedia, 2014 ; Δαράκη, 1978) Όσον αφορά στην Ελλάδα, 1860 έρχεται από την Τουρκία το θέατρο σκιών με βασικό εκπρόσωπο τον Καραγκιόζη, που απέκτησε ξεχωριστό χαρακτήρα και εξέλιξη στη χώρα μας. Αργότερα, ο κουκλοπαίκτης Μαριδάκης τελειοποίησε το κουκλοθέατρο. Ο Φασουλής και ο Περικλέτος αποτελούσαν τους αντιπροσωπευτικότερους ήρωες που δημιούργησε. Σημαντική είναι και η κουκλοθεατρική σταδιοδρομία του Γεώργιου Ρώτα. (Δαράκη, 1978)

Παρά την καθολική αναγνώριση που γνώρισε στο παρελθόν, με την εξάπλωση του κινηματογράφου και της τηλεόρασης, το παραδοσιακό κουκλοθέατρο παρήκμασε σταδιακά αφού το κοινό φαίνεται να έχασε το ενδιαφέρον του. Το νέο αυτό θέαμα που γοήτευε τα πλήθη, ανάγκασε τα κουκλοθέατρα να καταφύγουν σε μέρη που ο κινηματογράφος δεν είχε ακόμα φτάσει. Ωστόσο, η Θεοχάρη-Περάκη (1994), αναφέρει χαρακτηριστικά ότι «Σιγά σιγά, το κουκλοθέατρο ξανακερδίζει το κοινό του χάρη στην ιδιαιτερότητά του, τη δυνατότητά του να ξεπερνά το πραγματικό, οι θεατές του δεν έπαψαν να νιώθουν όλη την αισθητική χαρά καθώς η φαντασία τους μένει ελεύθερη να περιπλανηθεί στον υπερβατικό κόσμο που δημιουργεί αυτό το θέαμα.» (Ryu et al, 2008 ; Ryu, n.d. ; Δασκαλάκη & Πέκης, 2012 ; Θεοχάρη-Περάκη, 1994)

Το 1937 οργανώνεται το πρώτο παγκόσμιο φεστιβάλ Μαριονέτας από τον Marcel Temporal. Στο ιστορικό του Κουκλοθέατρου ξεκινά μια καινούρια εποχή όταν ο Temporal καταπιάνεται με το ζωντανέμα του παιδικού κουκλοθέατρου. Το Κουκλοθέατρο της Αθήνας μέχρι το 1983 λειτούργησε και προσέφερε ένα θέαμα εμπνευσμένο από την αγάπη, τη στοργή και το σεβασμό στο παιδί. (Θεοχάρη-Περάκη, 1994) Παράλληλα, οι μαριονέτες αποκτούν ένα νέο κοινό, το παιδικό. Τα θέματά τους γίνονται πιο απλά, κατανοητά από όλους, κατάλληλα για παιδιά, τα οποία καλοδέχονται με ενθουσιασμό το κουκλοθέατρο και τις κούκλες. Στις μέρες μας, όπως αναφέρει η Δαράκη (1978), «σε όλες τις πολιτισμένες χώρες του κόσμου, όπου η ψυχαγωγία του παιδιού οργανώνεται υπεύθυνα από το επίσημο Κράτος, προγραμματίζεται επιστημονικά και καλλιτεχνικά, ενισχύεται οικονομικά και συμπεριλαμβάνεται στα επίσημα κρατικά προγράμματα, το κουκλοθέατρο έχει

εξελιχθεί σε μεγάλη τέχνη που διασκεδάζει, μορφώνει, ψυχαγωγεί μικρούς και μεγάλους. Σε όλες τις χώρες έχει αναγνωριστεί η ευεργετική επίδραση του κουκλοθέατρου στην πνευματική και συναισθηματική ωριμότητα και ανάπτυξη του παιδιού». (Δαράκη, 1978)

Με τα παγκόσμια φεστιβάλ, πολλές πρωτοποριακές αισθητικές κατακτήσεις επιδεικνύονται. Νέες μορφές αναζητούνται και νέοι τρόποι αναπαραστάσεων. Άλλες φορές η σκηνή εγκαταλείπεται και ο άνθρωπος που ήταν παραδοσιακά κρυμμένος πίσω από αυτή, εμφανίζεται ο ίδιος σαν εκτελεστής, ντυμένος στα μαύρα μεταμορφώνεται ο ίδιος ή χειρίζεται τη κούκλα. Χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα του Αμερικανού Bruce Schwartz, που πρωτοεμφανίστηκε το 1977, ο οποίος ντυμένος στα μαύρα χειρίζεται μια πορσελάνινη κούκλα μπροστά από ένα μαύρο φόντο και πίσω από ένα μαύρο τραπέζι. Σε κάθε νέα προσπάθεια κυριαρχεί πάντα η κούκλα. (Θεοχάρη-Περάκη, 1994)

2.2. ΕΙΔΗ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ

Το κουκλοθέατρο είναι ένα είδος θεάτρου στο οποίο δρουν κούκλες που ζωντανεύουν οι άνθρωποι που βρίσκονται κρυμμένοι από τους θεατές. Σε ορισμένες είδη του αντί για κούκλα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένα αντικείμενο το οποίο ζωντανεύει με ανάλογες κινήσεις και φωνή από τον κουκλοπαίκτη. (Μαγουλιώτης, 1994)

Στα νησιά της Μαλαισίας και ιδιαίτερα στην Ιάβα, μεγάλη εξέλιξη έχει το κουκλοθέατρο το οποίο είναι γνωστό με το όνομα Wagand που σημαίνει σκιά. Παραστάσεις με μαριονέτες δίνονταν με αφορμή σημαντικών οικογενειακών γεγονότων, όπως γεννήσεις, γάμοι, θάνατοι και αποκλειστικά στον οικογενειακό κύκλο. Ανάμεσα στις ηρωικές και θεϊκές φιγούρες παραδοσιακών ηρώων και δαιμόνων, κινούνταν ένα παράξενο ον που απεικονίζει τη φύση, έχει μαγικές δυνάμεις και συνοδεύεται από ορχήστρα. (Δαράκη, 1978)

Θρησκευτικό χαρακτήρα είχαν και οι μαριονέτες στην Κίνα, αλλά εξελίχθηκαν σε επικές και κωμικές απαλλαγμένες από ρεαλιστικά στοιχεία. Η τεχνική σε αυτή τη

μαριονέτα είναι απλή, αφού ένας μόνο παρουσιαστής διευθύνει όλο το θέαμα. (Δαράκη, 1978)

Το θέατρο σκιών είναι διαδεδομένο σε πολλές χώρες όπως στην Ιαπωνία με το Wayang Kulit, τη Κίνα, τη Ταιβάν, τη Γαλλία, την Ινδία, στη Μαλαισία, στην Ελλάδα και στη Τουρκία με τον Καραγκιόζη (Karagöz, που σημαίνει Μαυρομάτης). Κατά την τουρκοκρατία οι Έλληνες γνώρισαν το θέατρο σκιών, ο εξελληνισμός του οποίου έγινε τη δεκαετία 1890-90 με την εμφάνιση του καραγκιοζοπαίχτη Μίμαρου στην Πάτρα από όπου διαδόθηκε σε όλη την Ελλάδα. Είναι ένα είδος παραδοσιακής λαϊκής τέχνης αφού στηρίζεται σε μια παράδοση που δεν είναι γραμμένη πουθενά αλλά μεταβιβάστηκε με τον γραπτό λόγο. Οι καραγκιοζοπαίχτες στηρίζουν την ερμηνεία των έργων τους σε παραδοσιακά πρότυπα και έτοιμα στοιχεία όπως εκφράσεις και διαλόγους, σχήμα πλοκής, τεχνικές και ήρωες, αλλά και στον αυτοσχεδιασμό ανάλογα με το παρευρισκόμενο κοινό. Κάθε πρόσωπο του θεάτρου σκιών έχει σταθερά γνωρίσματα και κάθε φιγούρα το δικό της μέγεθος, τις δικές της αρθρώσεις και τον δικό της τρόπο κίνησης. Λόγω της συγγένειάς του με το λαϊκό θέατρο, αγαπήθηκε από τα παιδιά παρόλο που αρχικά δεν απευθυνόταν σε αυτά. Ο Καραγκιόζης έγινε αποκλειστικό παιδικό θέαμα και οι παραστάσεις του προσαρμόστηκαν κατάλληλα σε αυτό το κοινό. Τα παιδιά βλέπουν παραδοσιακές παραστάσεις, μαθαίνουν γι' αυτές στο σχολείο και δημιουργούν τις δικές τους δισδιάστατες φιγούρες. Ημιδιαφανείς οθόνες χρησιμοποιούνται για την προβολή των ηρώων, οι οποίοι ελέγχονται με ράβδους ή καλάμια. Η παιδαγωγική αξία του στηρίζεται αφενός στο παιχνίδι του φωτός και της σκιάς πάνω στο φωτισμένο πανί, το οποίο δημιουργεί κατά την παράσταση μια ατμόσφαιρα υποβολής και αφετέρου στο περιεχόμενο των παραστάσεων και στην εύκολη και δημιουργική συμμετοχή των παιδιών στην οργάνωσή τους. Στις ημέρες μας με την ανάπτυξη των οπτικοακουστικών μέσων, ο Καραγκιόζης ως θέαμα και ακρόαμα έπαψε να έχει τον παλιό λειτουργικό του ρόλο. (Malizia et al, 2008 ; Christodoulakis et al, 2013 ; Καλλέργης, 1995)

Το Μαύρο Θέατρο της Πράγας συνδυάζει κούκλες και κουκλοπαίχτες οι οποίοι φορούν μαύρα ρούχα προκειμένου να μην είναι ορατά τα σημεία του σώματός τους. Στο κορεάτικο κουκλοθέατρο, ο κουκλοπαίκτης κατά τη διάρκεια της παράστασης

κάθεται μπροστά από τη σκηνή με το κοινό και συνομιλεί με την κούκλα, σε μια προσπάθεια να ξεπεραστεί το όριο ανάμεσα στον πραγματικό κόσμο και την κούκλα. Στο ιαπωνικό κουκλοθέατρο, το Bunraku, τρεις κουκλοπαίκτες, φορώντας μαύρα ρούχα, συνεργάζονται για να αποδώσουν τις χειρονομίες και την εκφραστικότητα μιας κούκλας. (Malizia et al, 2008 ; Christodoulakis et al, 2013)

2.3. ΕΙΔΗ ΚΑΙ ΤΥΠΟΙ ΚΟΥΚΛΑΣ

Το βασικό στοιχείο του κουκλοθέατρου είναι οι κούκλες, δηλαδή άψυχα αντικείμενα ή φιγούρες τις οποίες ελέγχει και χειρίζεται ο κουκλοπαίκτης. Με διάφορες μορφές και ονόματα, όπως «ανδρείκελα», «νευρόσπαστα», κ.α. ήταν γνωστές σε όλον τον κόσμο. Συγκεκριμένα, τα «νευρόσπαστα» ήταν φτιαγμένα από κερί ή ξύλο και τις χρησιμοποιούσαν οι αρχαίοι Έλληνες για καθημερινή λαϊκή ψυχαγωγία. Οι αρχαιολογικές ανασκαφές έφεραν στο φως μικρά αγαλματάκια που η διάρθρωσή τους, τους έδινε τη δυνατότητα να εκτελούν μικρές κινήσεις. Αυτά χρησιμοποιούνταν στις λατρευτικές τελετές. Χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα ενός κουτιού που αποτελούσε αναπαράσταση δωματίου και ανακαλύφθηκε τον 19^ο αιώνα σε τάφο αιγύπτιας ιέρειας. Μέσα σε αυτό, βρέθηκαν μικρές ξύλινες φιγούρες που με κατάλληλο μηχανισμό από λεπτά σκοινιά μπορούσαν να κινηθούν μπρος και πίσω. Συνήθως έχουν ανθρώπινη μορφή, αλλά αυτό ποικίλλει ανάλογα με τις διάφορες παραδόσεις. (Ryu et al, 2008 ; Guimarães, 2011 ; Δαράκη, 1978)

Στο παραδοσιακό κουκλοθέατρο, παραδόσεις από όλον τον κόσμο συνδυάζονται με μια πληθώρα τεχνικών στις οποίες δάκτυλα, χέρια, ραβδιά και κλωστές χρησιμοποιούνται. Οι κουκλοπαίκτης καθοδηγούν τις κούκλες σε συγκεκριμένο πραγματικό χώρο, από όπου οι κούκλες παρουσιάζονται στο κοινό. (Ryu et al, 2008 ; Guimarães, 2011) Στη βιβλιογραφία, αναφέρονται τα εξής είδη κούκλας:

- ❖ Η μαρότα (Stick puppet) είναι κούκλα κατασκευασμένη από ύφασμα που το κεφάλι της επισυνάπτεται σε ένα ραβδί και ο χειρισμός της γίνεται με το ένα ή και τα δύο χέρια από κάτω. Παρά την απλή και προσιτή φύση της, έχει περιορισμένη εκφραστικότητα και λειτουργικότητα. Μία παραλλαγή της

είναι η αναδύομενη κούκλα όπου το ραβδί καταλήγει σε ένα χωνί έτσι ώστε να της επιτρέπει να κρύβεται και να εμφανίζεται μέσα σε αυτό.

- ❖ Η δαχτυλόκουκλα (Finger puppet) φτιάχνεται από κλωστές και ύφασμα και ο χειρισμός της βασίζεται στη κίνηση ενός και μόνο δακτύλου. Συγκριτικά με τη μαρότα μπορεί να κινηθεί ευκολότερα αλλά ο κουκλοπαίκτης και σε αυτή την περίπτωση έχει περιορισμένες εκφραστικές δυνατότητες. Χρησιμοποιείται ευρύτατα στην προσχολική εκπαίδευση.



Εικόνα 1: Δαχτυλόκουκλες

- ❖ Η γαντόκουκλα (hand or glove puppet) είναι κούκλα που ελέγχεται με το ένα χέρι. Ανάλογα με την κατασκευή της, ο κουκλοπαίκτης μπορεί να τοποθετήσει κάποια δάκτυλα στο κεφάλι και άλλα στα χέρια της κούκλας και έτσι η κίνηση γίνεται πιο εύκολη και ζωντανή και είναι κατάλληλη για την αναπαράσταση πολλών δραστηριοτήτων. Η εκφραστικότητά της εξαρτάται από τις οργανωμένες κινήσεις των δακτύλων του καρπού και του μπράτσου.

- ❖ Οι κούκλες από κάλτσα (Sock puppet) δημιουργούνται από υλικά το σχήμα των οποίων θυμίζει κάλτσες, ή ακόμα και από τις ίδιες τις κάλτσες, ενώ χειρίζονται με το ένα χέρι. Η κίνησή της γίνεται εύκολα κουνώντας το χέρι από ένα σημείο σε ένα άλλο, πάνω, κάτω, μπρος, πίσω, δεξιά ή αριστερά. Ακόμα, η έκφρασή της μπορεί να αλλάξει καθώς κινούνται όλα τα δάχτυλα προκειμένου να αναπαραστήσουν το στόμα ή τις εκφράσεις του προσώπου.



Εικόνα 2: Κούκλα από κάλτσα

- ❖ Οι κούκλες χεριού και οι εγγαστρίμυθοι (Hand & ventriloquist puppet) είναι ολόκληρες κούκλες με κεφάλι, κορμό και άκρα η κίνηση των οποίων γίνεται με το ένα χέρι. Συχνά, τα χέρια της κούκλας μπορούν να κινούνται με τη χρήση ράβδων τα οποία ο εγγαστρίμυθος χειρίζεται με το ελεύθερο χέρι του, ενώ δανείζει τη φωνή του στην κούκλα με μια ιδιαίτερη τεχνική.

❖ Οι ραβδόκουκλες (Rod puppet) είναι μια πιο ανεπτυγμένη μορφή των μαρότα αφού τα ραβδιά κινούν τα άκρα και τον κορμό της κούκλας. Ο χειρισμός τους είναι πιο εύκολος σε σύγκριση με τις δακτυλόκουκλες και τις μαρότα αλλά η έκφραση του προσώπου είναι μηδαμινή σε σχέση με τις κούκλες χεριού ή τις κούκλες από κάλτσες.

❖ Οι φιγούρες του θεάτρου σκιών (Shadow puppet) είναι κούκλες δύο διαστάσεων, που για τον χειρισμό των άκρων τους χρησιμοποιούνται ραβδιά και χρειάζεται ιδιαίτερη τεχνική. Ο κουκλοπαίκτης τις ακουμπά σε μία ημιδιαφανή οθόνη που φωτίζεται από λάμπες επιτρέποντας το σχηματισμό μιας σκιάς η οποία είναι ορατή στο κοινό από την άλλη πλευρά της οθόνης.



Εικόνα 3: Φιγούρα θεάτρου σκιών

❖ Οι μαριονέτες με ράβδους (Rod marionette) αποτελούνται τόσο από ράβδους όσο και από νήματα και συνήθως είναι αρκετά μεγάλες με ύψος (πάνω από ένα μέτρο). Η καλή εκφραστικότητα οφείλεται στην ύπαρξη των νημάτων ενώ ο εύκολος χειρισμός στις ράβδους.

❖ Οι μαριονέτες (Marionette) είναι ολόσωμες κούκλες που χειρίζονται από ψηλά με νήματα τα οποία στο πάνω μέρος τους καταλήγουν σε μια οριζόντια ή κάθετη ράβδο ελέγχου ή ένα χειριστήριο σε σχήμα σταυρού. Τα σκοινιά μπορούν να ελέγχουν το κεφάλι, το σώμα, τα χέρια ή τα πόδια της κούκλας. Παρά τη εμφανή δυσκολία που έχει ο χειρισμός των νημάτων, επιτρέπουν ποικίλες κινήσεις και χειρονομίες. Υπάρχουν πολλοί τύποι μαριονέτας ανάλογα με τον αριθμό των νημάτων, τη διαμόρφωση των συνδέσμων και των ράβδων ελέγχου, το σχήμα, το μέγεθος και τα υλικά, λόγω χάρη κάποιες παραδοσιακές κινέζικες μαριονέτες φέρουν ακόμα και 36 νήματα.



Εικόνα 4: Μαριονέτα

❖ Οι κούκλες του Μαύρου Θεάτρου (black light puppet) κινούνται σε μία σκηνή που φωτίζεται με υπεριώδη ακτινοβολία ώστε να μη φαίνεται ο κουκλοπαίκτης και να τονίζονται τα χρώματά της. Ο κουκλοπαίκτης φορά

μαύρα ρούχα και κινείται σε μαύρο φόντο και φέρει μεγάλη ευθύνη για το τι θα βλέπουν οι θεατές. Περιορισμός στο είδος και τη μορφή της κούκλας που θα χρησιμοποιηθεί δεν υπάρχει.

- ❖ Οι κούκλες Bunraku είναι σκαλισμένες από ξύλο και προέρχονται από την Ιαπωνία. Ο χειρισμός της συγκεκριμένης κούκλας γίνεται από τρεις κουκλοπαίκτες και η παράσταση συνοδεύεται από μουσική.
- ❖ Οι επίπεδες κούκλες κατασκευάζονται από απλά υλικά, που δεν έχουν όγκο, όπως χαρτιά και υφάσματα και εφαρμόζονται στο χέρι ή στο σώμα.
- ❖ Οι κούκλες της στιγμής (instant puppet) δημιουργούνται από υλικά καθημερινής χρήσης.
- ❖ Οι κούκλες για όλο το σώμα (Full-body puppet) αποτελούν ολόσωμες κούκλες τις οποίες ο κουκλοπαίκτης κινεί χρησιμοποιώντας ολόκληρο το σώμα του. Ανάλογα με την επιδεξιότητα του, μπορεί να επιτευχθεί μεγάλη ποικιλία και εκφραστικές κινήσεις. Χρησιμοποιούνται συχνά σε παρελάσεις και καρναβάλια.
- ❖ Οι κούκλες για πολλούς κουκλοπαίκτες (Multi-body puppet) απαιτούν την ύπαρξη δύο ή και περισσότερων κουκλοπαικτών για τον χειρισμό μιας κούκλας.

Φυσικά, η λίστα αυτή δεν είναι πλήρης καθώς η παράδοση του κουκλοθέατρου είναι μεγάλη σε ολόκληρο τον κόσμο (Mazalek et al, 2010 ; Μαγουλιώτης, 1994 ; Μπάριτς, 2012 ; Gross & Sanghyun Yoo, 2010 ; Guimarães, 2011 ; Δασκαλάκη & Πέκης, 2012) Αυτό που έχει σημασία είναι ότι το παιδί σύμφωνα με τον Μαγουλιώτης (1994), «έχει την ικανότητα να μεταβάλλει με τη φαντασία του τα διάφορα αντικείμενα, επηρεασμένο από τη μορφή, το σχήμα ή το χρώμα τους, επεκτείνοντας τη χρήση τους πέρα από τη συνηθισμένη. Γι' αυτό το λόγο το παιδί δε θαυμάζει ή δεν παίζει μόνο με τις κούκλες που είναι τέλειες και μοιάζουν απόλυτα με τα πραγματικά όντα ή αντικείμενα, αλλά ικανοποιείται και με τις πιο ακατέργαστες. Τις ατέλειες αυτές το παιδί, δουλεύοντας με τη φαντασία του, τις συμπληρώνει με το δικό του τρόπο, δημιουργώντας έτσι έναν κόσμο καινούριο,

όπως τον θέλει αυτό». Το χαρακτηριστικό στοιχείο του κουκλοθέατρου είναι το ζωντανέμα της κούκλας, ενώ η κίνηση της είναι το στοιχείο που το διαφοροποιεί από τα άλλα είδη κουκλοθέατρου.

2.4. Η ΣΚΗΝΗ ΚΑΙ ΤΑ ΣΚΗΝΙΚΑ

Ο Μαγουλιώτης (1994), αναφέρει πως «για να στηθεί ένα θεατρικό έργο, χρειάζεται κάποιος χώρος ο οποίος πρέπει να δημιουργεί την κατάλληλη ατμόσφαιρα, να είναι συγκεντρωτικός και απομονωμένος, για να μην αποσπάται η προσοχή του θεατή από άλλα γειτονικά ερεθίσματα, και το οπτικό πεδίο να είναι περιορισμένο για να μην κουράζεται ο μικρός μας θεατής». Ο χώρος αυτός αποκαλείται κουκλοθέατρο ή παράπηγμα, μετά τις κούκλες είναι το δεύτερο πιο σημαντικό στοιχείο για μια παράσταση και έχει διπλή λειτουργία. Αρχικά, βοηθά τον κουκλοπαίκτη να συγκεντρωθεί στο ρόλο του και δεύτερον βοηθά τον θεατή να βιώσει και αυτός όλα όσα διαδραματίζονται στη σκηνή, σαν αληθινά. (Landa & Landa, 1998) Το κουκλοθέατρο- παράπηγμα, ανάλογα με την κατασκευή του αποτελείται από:

- ❖ την μπούκα, δηλαδή το άνοιγμα της σκηνής από όπου ο θεατής βλέπει όσα διαδραματίζονται στο εσωτερικό της,
- ❖ την αυλαία, δηλαδή την κουρτίνα που βρίσκεται πίσω από την μπούκα και ανοίγει ή κλείνει τον ορατό χώρο της σκηνής και τον χωρίζει από τους θεατές,
- ❖ τη σκηνή, που είναι ο ορατός χώρος όπου διαδραματίζεται το έργο, από τις κούκλες και τα σκηνικά, και ο μη ορατός χώρος όπου κινείται ο κουκλοπαίκτης για να ζωντανέψει τις κούκλες,
- ❖ το προσκήνιο, που όπως και στο μεγάλο θέατρο είναι μια επίπεδη και στερεά επιφάνεια κάτω από την αυλαία η οποία εκτείνεται κάποια εκατοστά μπροστά και πίσω της,
- ❖ το παρασκήνιο δηλαδή, ο χώρος που περιμένουν οι κούκλες πριν βγουν στην σκηνή και τους προσφέρει την άνεση και την πρόσβαση σε αυτήν

- ❖ το κουκλόσπιτο του θεάτρου ή το καμαρίνι των κουκλιών, που περιλαμβάνει το χώρο που συγκεντρώνονται οι κούκλες όταν δεν παίζουν. (Μαγουλιώτης, 1994 ; Landa & Landa, 1998)

Τα σκηνικά των έργων είναι ιδιαιτέρως σημαντικά, καθώς αποτελούν τη διακόσμηση της σκηνής του κουκλοθέατρου. Τα κατασκευάζουμε με χρώματα και δημιουργούμε ήχους για να προκαλούμε στον ήρωα και στο θεατή ανάλογα συναισθήματα. Όσον αφορά στα οπτικά σκηνικά, αυτά παρουσιάζουν την τοποχρονική και ψυχολογική ατμόσφαιρα του έργου. Το χρώμα, το φως και το σχήμα, γίνονται σύμβολα που εκφράζουν την ουσία της δραματικής πραγματικότητας. Δεν χρειάζονται πολλά χρώματα και απεικονίσεις, αλλά ένα απλό σκηνικό για την καλύτερη προβολή της κούκλας και προσδίδει ζωννή ατμόσφαιρα στη σκηνική παρουσίαση. Ο κατάλληλος φωτισμός επιτρέπει την έντονη προβολή της κούκλας. Η έλλειψη φωτισμού κατά τη διάρκεια της παράστασης βοηθά τους θεατές να συγκεντρωθούν καλύτερα. Επομένως, ο κατάλληλος φωτισμός και οι ποικίλες φωτιστικές διαθέσεις κάνουν την παράσταση ξεχωριστή. Τα παιδιά πάντα είναι πρόθυμα να δημιουργήσουν τα δικά τους σκηνικά από απλά υλικά. Ακόμα, και το πιο απλό σκηνικό αρκεί για να χαρακτηρίσει ένα έργο. Σχετικά με τα ηχητικά σκηνικά τεχνάσματα, αυτά δίνουν μια ξεχωριστή διάσταση στο κουκλοθέατρο και κρατούν το ενδιαφέρον των παιδιών αμείωτο. Οι ήχοι, οι θόρυβοι και η μουσική μπορούν να δημιουργούνται ζωντανά από τα παιδιά, λόγω χάρη χρησιμοποιώντας κρουστά όργανα όπως το ταμπορίνο, το μεταλλόφωνο ή το τρίγωνο, ή να είναι ηχογραφημένοι και να αναπαράγονται κατά τη διάρκεια του έργου. Χαροποιεί τα παιδιά και συγχρόνως ανεβάζει το επίπεδο της παράστασης. Κάθε έργο απαιτεί και ανάλογη μουσική, αφού συμβάλλει στο συντονισμό της κίνησης και στην επικράτηση του ρυθμού που πρέπει να κυριαρχεί σε κάθε σωστή παρουσίαση. (Μαγουλιώτης, 1994 ; Landa & Landa, 1998 ; Δαράκη, 1978 ; Θεοχάρη-Περάκη, 1994)

2.5. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΑΞΙΑ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ

Στη βιβλιογραφία γίνεται εκτενής αναφορά στην αξία του κουκλοθέατρου για τα παιδιά. Ένας από τους λόγους είναι ότι συμβάλλει στη σωματική, ψυχοσυναισθηματική, αισθητική, γλωσσική αλλά και κοινωνική ανάπτυξη αυτών, επιτρέποντάς τους παράλληλα την συνεργασία με τους συνομήλικους. Η ηλικία από τα δύο έτη μέχρι τα έξι είναι η περίοδος του παιχνιδιού, που στην ηλικία αυτή είναι ατομικό, ομαδικό και συμβολικό. Το σύμβολο περιέχεται σε αφθονία στις ιστορίες του κουκλοθέατρου και γι' αυτό το καθιστά και ένα από τα πιο πρόσφορα μέσα ψυχαγωγίας και αγωγής. Η ανεπτυγμένη φαντασία αυτής της ηλικίας επιτρέπει στο παιδί να ζωντανεύει τις άψυχες κούκλες, οι οποίες με το συμβολισμό τους παίζουν σημαντικό ρόλο στη διάπλαση της προσωπικότητάς του. (Δασκαλάκη & Πέκης, 2012 ; Δαράκη, 1978)

Όταν μάλιστα, φτιάχνεται από τα ίδια τα παιδιά, αποτελεί μια σημαντική εμπειρία, ένα πρόσθετο μέσο έκφρασης, και μια ευκαιρία για συνεργασία, ομαδική εργασία και προσπάθεια. Κατά τη δραματοποίηση, τα παιδιά συνειδητοποιούν το ρόλο που υποδύονται και την παρουσία του κοινού που παρακολουθεί, κρίνει, διασκεδάζει. Τότε το κουκλοθέατρο παρουσιάζει μεγαλύτερο ενδιαφέρον, έρχεται κοντά στην παιδική ψυχολογία και μετατρέπεται σε τέχνη κατανοητή. Η δραματοποίηση δίνει ερεθίσματα για συναισθηματική κινητοποίηση, καλλιτεχνική συγκίνηση και χαρά της δημιουργίας, ανεξάρτητα από τη μορφή που παίρνει, όπως το παιδικό θέατρο, οι παντομίμες, το θέατρο σκιών κτλ. (Δαράκη, 1978 ; Μαγουλιώτης, 1994)

Η διεθνής έρευνα έχει δείξει ότι οι κούκλες επιδρούν και αποτελούν πηγή ευχαρίστησης, άριστο μέσο διαπαιδαγώγησης αλλά προσδίδουν και ιδιαίτερο κίνητρο στα παιδιά προσχολικής αλλά και της σχολικής ηλικίας καθώς ταυτίζονται με αυτές. Η Δαράκη (1978), αναφέρει ότι «η απλότητα και η ζεστασιά τους μιλούν κατευθείαν στη ψυχή του παιδιού, το πλησιάζουν, συναισθηματικά και πνευματικά, το συγκινούν, το κατακτούν, το διαπλάθουν. Το παιδί τις νιώθει και τις αγαπά, γιατί είναι μικρές και απλές, γιατί έχουν μια μοναδική και ανεξάντλητη ζωτικότητα, κι ο κόσμος τους το εντυπωσιάζει, το ελκύει του κρατά αμείωτο το ενδιαφέρον». Επίσης, προάγουν την ανάπτυξη του προφορικού λόγου και ενθαρρύνουν τη συζήτηση, το διάλογο και την αιτιολόγηση των απόψεων ακόμα και των πιο απρόθυμων ή ντροπαλών μαθητών. Επιπλέον, διατηρούν αμείωτο το ενδιαφέρον

και την προσοχή των παιδιών. Είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικές στο γνωστικό αντικείμενο της γλώσσας, στις επιστήμες καθώς και στη κοινωνική εκπαίδευση. (Naylor et al, 2007 ; Δασκαλάκη & Πέκης, 2012 ; Wallace, 2004 ; Lepley, 2001 ; Θεοχάρη-Περάκη, 1994)

Όσον αφορά στο συναισθηματικό κόσμο των παιδιών, μελέτες δείχνουν ότι τα παιδιά, κατά τη διάρκεια της κουκλοθεατρικής παράστασης, ενθαρρύνονται να πάρουν πρωτοβουλίες, να ανοιχτούν και να εκφράσουν ελεύθερα και αυθόρμητα τα συναισθήματά, τα βιώματα και τις επιθυμίες τους ακόμα και να ξεπεράσουν δυσκολίες ή να αλλάξουν συμπεριφορά. Αυτό συμβαίνει διότι δημιουργεί κλίμα αποδοχής και ασφάλειας, μέσα στο οποίο τα παιδιά είναι ελεύθερα να πάρουν οποιοδήποτε ρίσκο και να δοκιμάσουν πράγματα, αφού οι κούκλες θεωρούνται συμπαθητικοί φίλοι αυτών. Επίσης, σε αντίθεση με οποιοδήποτε άλλο μέσο μπορεί να αποτελέσει παράδειγμα για το παιδί και να το διδάξει με το πάθημά και το ηθικό της δίδαγμα, οδηγώντας το παιδί σε συμπεράσματα και απόρριψη της λανθασμένης συμπεριφοράς. Η ελεύθερη αυτή έκφραση και βίωση του εσωτερικού του κόσμου γίνεται στο παιδί αφετηρία ανεξάντλητης δημιουργικότητας. Ο αυτοέλεγχος, η αυτοεκτίμηση και γενικότερα η ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων είναι μερικά από τα αξιόλογα αποτελέσματα του κουκλοθέατρου. (Δαράκη, 1978 ; Wallace, 2004 ; Lepley, 2001 ; Θεοχάρη-Περάκη, 1994 ; Μαγουλιώτης, 1994)

Το κουκλοθέατρο αποτελεί ένα από τα πιο επικοινωνιακά μέσα λεκτικής άσκησης και έκφρασης, καθώς οι κούκλες προσδίδουν έναυσμα για την αφήγηση ιστοριών (storytelling) και παράλληλα επιτρέπουν την αναπαράσταση των γεγονότων χωρίς ιδιαίτερη προσπάθεια. (Δαράκη, 1978 ; Malizia et al, 2008 ; Coutrix et al, 2010) Η αφήγηση ιστοριών είναι μια διαδεδομένη εκπαιδευτική πρακτική που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης. Πιο συγκεκριμένα, η χρήση της στην εκπαίδευση των παιδιών μπορεί να επιφέρει θεαματικά αποτελέσματα στη διαδικασία της μάθησης και να καλλιεργήσει τη δημιουργικότητα των παιδιών. Ακόμη, τα βοηθά να οργανώσουν τη σκέψη τους, επεκτείνει τη φαντασία τους και ενδυναμώνει τις δεξιότητες συνεργασίας, συγγραφής, αναπαράστασης, παρουσίασης καθώς και επίλυσης προβλημάτων. Από τη πλευρά των

εκπαιδευτικών, αποτελεί ένα χρήσιμο εργαλείο αφού διευκολύνει την κατανόηση δυσνόητων εννοιών, δημιουργεί το κατάλληλο περιβάλλον για την έναρξη συζητήσεων στην τάξη και επιτρέπει την ένταξη των νέων τεχνολογιών και των πολυμέσων στο αναλυτικό πρόγραμμα. (Christodoulakis et al, 2013 ; Christoulakis, 2013)

Τέλος, είναι γεγονός ότι το κουκλοθέατρο βοηθάει τη σύγχρονη θεραπευτική που εφαρμόζεται για παιδιά και για μεγάλους, σε περιπτώσεις πνευματικής καθυστέρησης, ψυχικής διαταραχής και ψυχοσωματικής νόσου. Εν κατακλείδι, το κουκλοθέατρο συμβάλλει στη δημιουργία ενός μαθησιακού περιβάλλοντος με ποικίλα ερεθίσματα, στο οποίο τα παιδιά διασκεδάζουν και απολαμβάνουν τα πλεονεκτήματα που προσφέρουν οι κούκλες, η παράσταση και η αφήγηση ιστοριών. (Lepley, 2001 ; Θεοχάρη-Περάκη, 1994)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3.: ΨΗΦΙΑΚΟ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ

3.1. ΑΠΟΣΑΦΗΝΙΣΗ ΟΡΩΝ

Όπως στην περίπτωση πολλών άλλων μέσων, έτσι και το κουκλοθέατρο δέχτηκε την επιρροή της ψηφιακής τεχνολογίας. Με τον όρο *ψηφιακό κουκλοθέατρο* (digital puppetry ή virtual puppetry ή performance animation ή living animation, ή live animation ή realtime animation) εννοείται «ο χειρισμός και η αναπαράσταση ψηφιακών κινούμενων δισδιάστατων ή τρισδιάστατων μορφών και αντικειμένων σε ένα εικονικό περιβάλλον που αναπαριστώνται σε πραγματικό χρόνο με τη χρήση των υπολογιστών». Εναλλακτικά, ο όρος αναφέρεται στην αντιστοίχιση των κινήσεων ενός ηθοποιού με ένα κινούμενο χαρακτήρα σε πραγματικό χρόνο. Φαίνεται, λοιπόν, ότι ένας σαφής ορισμός δεν έχει διατυπωθεί καθώς αποτελεί πεδίο διαμάχης μεταξύ των κουκλοπαικτών και των γραφιστών. Σημαντικό είναι το στοιχείο, όμως, της αναπαράστασης χαρακτήρων σε πραγματικό χρόνο, καθώς και το γεγονός ότι χρησιμοποιείται η τεχνολογία για τη θεμελίωση νέων σχέσεων ανάμεσα στον κουκλοπαίκτη και την κούκλα. (Wikipedia, 2014 ; Callesen, 2005 ; Ryu et al, 2008 ; Coutrix et al, 2010)

Ο όρος *ψηφιακές κούκλες* (virtual puppets) επινοήθηκε από τον κουκλοπαίκτη Stephen Karlin το 1994 και υιοθετήθηκε στα πλαίσια της προσπάθειας του συνδυασμού της θεωρίας και των τεχνικών του παραδοσιακού κουκλοθέατρου με τις δυνατότητες του υπολογιστή. Ο όρος περιγράφει τις κούκλες στα σύγχρονα μέσα, σε μια συνολική θεώρηση αυτών κατά τη διάρκεια της ιστορίας. Προκειμένου να γίνουν κατανοητές οι διαφορές τους με τις παραδοσιακές κούκλες, θα πρέπει να δοθεί έμφαση στον τρόπο με τον οποίο κατασκευάζονται και ελέγχονται. Ενώ οι παραδοσιακές κούκλες κινούνταν από τον κουκλοπαίκτη μέσω της επαφής που είχαν μεταξύ τους, στο ψηφιακό κουκλοθέατρο, οι κούκλες είναι τρισδιάστατοι χαρακτήρες δημιουργημένοι από τον υπολογιστή, ο χειρισμός των οποίων γίνεται από τον κουκλοπαίκτη με τη βοήθεια μηχανικών διακοπών που συνδέονται στον υπολογιστή. Όπως και στο παραδοσιακό ο ψηφιακός χαρακτήρας ακολουθεί τις κινήσεις του χειριστή. Μπορεί να είναι γνωστή η σημασία των ψηφιακών αντικειμένων από τις οθόνες των υπολογιστών και τις προβολές βίντεο αλλά η κίνηση τους που μπορεί να γίνει αισθητή σε πραγματικό χρόνο με τη χρήση

μιας συσκευής, είναι κάτι νέο. Οι συσκευές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη κίνηση και το χειρισμό των κουκλιών ποικίλουν από τα απλά πληκτρολόγια και χειριστήρια μέχρι ακόμα πιο εξελιγμένα οπτικά ή μαγνητικά μέσα. Εκτός από το πεδίο της επιστημονικής έρευνας και της τέχνης της δραματοποίησης, συναντώνται συχνά και στον κόσμο των ψηφιακών παιχνιδιών όπου χαρακτήρες με κοινά γνωρίσματα δημιουργούνται για να καλύψουν τις ψυχαγωγικές ανάγκες του κοινού. (Callesen, 2005 ; Johnson, 2014)

Το ψηφιακό κουκλοθέατρο χρησιμοποιείται αρκετά για τη δημιουργία ταινιών και τηλεοπτικών παραγωγών αλλά σταδιακά κερδίζει έδαφος στα θεματικά πάρκα και στα ζωντανά θέατρα. Σχετίζεται τέλος με τεχνολογίες ανίχνευσης της κίνησης (motion capture) αλλά και με το 3D animation. (Wikipedia, 2014)

3.2. ΙΣΤΟΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ

Πρωτοπόρος του ψηφιακού κουκλοθέατρου, θεωρείται ο Lee Harrison III ο οποίος στις αρχές του 1960 χρησιμοποίησε αναλογικά κυκλώματα και έναν καθοδικό σωλήνα για να δώσει κίνηση σε μορφές σε πραγματικό χρόνο. Η αλληλεπίδραση με το χαρακτήρα πραγματοποιούνταν με αναλογικούς ολισθητήρες και λαβές. Το 1967, παρουσίασε την πρώτη προσέγγιση για μηχανική αναγνώριση της κίνησης με τη χρήση ενός εξοπλισμού από ποτενσιόμετρα τοποθετημένα μέσα σε ένα ολόσωμο κουστόμι το οποίο χρησιμοποιούσε ένας ηθοποιός για να ελέγξει και να κινήσει σε πραγματικό χρόνο ένα τρισδιάστατο χαρακτήρα σε μια οθόνη καθοδικού σωλήνα. Κατ' αυτόν τον τρόπο έφτιαξε πολλές ταινίες μικρής διάρκειας που ονόμασε ANIMAC. Ωστόσο το 1988, μπορούσαν να χειριστούν σε πραγματικό χρόνο ζωντανό κινούμενο χαρακτήρες δημιουργημένοι με γραφικά υπολογιστή. (Leite, 2012 ; Wikipedia, 2014)

Χάρη στο συνδυασμό του εργαστηρίου Silicon Graphics 4D με ζωντανά γραφικά υπολογιστών και μηχανικούς ελεγκτές κατασκευασμένους από τις εταιρίες παραγωγών deGraf/Wharman και Pacific Data Images, δημιουργήθηκε το ψηφιακό κουκλοθέατρο. Το 1988 η Silicon Graphics με τη βοήθεια των Brad DeGraf και του συνεργάτη του Michael Wahrman, δημιούργησαν ένα εκθεσιακό κομμάτι για τα

νέα 4D μοντέλα τους. Σαν αποτέλεσμα δημιουργήθηκε ο πρώτος κινούμενος σε πραγματικό χρόνο χαρακτήρας, ο Mike the Talking Head, που χειριζόταν από έναν κουκλοπαίκτη και αλληλεπιδρούσε με το κοινό. (Menache, 1999) Αποτέλεσε την πρώτη ζωντανή παράσταση μιας ψηφιακής κούκλας. Ο Mike ήταν ένα πολύπλοκο κεφάλι που μιλούσε το οποίο καθοδηγούνταν από ένα ειδικά σχεδιασμένο ελεγκτή που επέτρεπε σε έναν μοναδικό κουκλοπαίκτη να χειριστεί πολλές παραμέτρους του προσώπου του, όπως τα μάτια, το στόμα, η έκφραση και η θέση του κεφαλιού. Το σύστημα που αναπτύχθηκε από τους deGraf/Wahrman για την αναπαράσταση του Mike Normal χρησιμοποιήθηκε αργότερα για την δημιουργία της αναπαράστασης του κακοποιού Cain στην κινηματογραφική ταινία RoboCop 2. Θεωρείται, το πρώτο παράδειγμα ψηφιακού κουκλοθέατρου που χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία ενός χαρακτήρα σε κινηματογραφική ταινία μεγάλης διάρκειας. Αξίζει να σημειωθεί ότι ο Trey Stokes ήταν ο κουκλοπαίκτης τόσο της πρώτης εμφάνισης του Mike Normal όσο και του RoboCop 2. (Wikipedia, 2014)

Η πρώτη εμπορικώς επιτυχημένη κινούμενη σε πραγματικό χρόνο ψηφιακή μορφή, δημιουργήθηκε από τον Jim Henson και την Pacific Data Images, την ίδια χρονιά στην τηλεόραση, γνωστή ως Waldo C. Graphic. Για το χειρισμό του Waldo στην τηλεοπτική σειρά The Jim Henson Hour ο ηθοποιός χρησιμοποιούσε ένα μηχανικό βραχίονα. Ο Henson προσπαθούσε να δημιουργήσει κούκλες παραγόμενες από ηλεκτρονικό υπολογιστή μέχρι το 1985 και ο Waldo προήλθε μετά από σειρά πειραματισμών. Το δυνατό του σημείο ως κούκλα που δημιουργήθηκε από υπολογιστή σε σχέση με τις παραδοσιακές κούκλες, ήταν η δυνατότητα χειρισμού της από έναν και μόνο κουκλοπαίκτη σε πραγματικό χρόνο, και συγκεκριμένα το ρόλο αυτό είχε ο Steve Whitmire. Η εικόνα του Waldo στον υπολογιστή τροφοδοτούνταν από το βίντεο μιας κάμερας που εστίαζε σε φυσικές κούκλες έτσι ώστε όλοι οι κουκλοπαίκτες σε μια σκηνή να μπορούν να εκτελούν τη δράση μαζί. Άλλωστε ήταν συνηθισμένη πρακτική των Muppets να χρησιμοποιούν οθόνες κατά την εκτέλεση, ώστε η χρήση μιας ψηφιακής κούκλας να μην αυξάνει σημαντικά την πολυπλοκότητα του συστήματος. Στην μετέπειτα παραγωγή, η Pacific Data Images κυκλοφόρησε εκ νέου τον Waldo σε πλήρη ανάλυση προσθέτοντας μερικά δυναμικά στοιχεία στην εκτελούμενη κίνηση. Στις μέρες μας, το Waldo C. Graphic

είναι διαθέσιμο για το κοινό στο Jim Henson's Muppet Vision 3D στο Hollywood Studios της Disney και στο θεματικό πάρκο Disney California Adventure Park. (Leite, 2012 ; Wikipedia, 2014) Ακόμα, μια άλλη προσπάθειά του ήταν η παραγόμενη από υπολογιστή έκδοση του χαρακτήρα Kermit the Frog, σε μια σκηνή την ταινία “The Muppet Movie”, όπου ο χαρακτήρας κάνει ποδήλατο και τραγουδάει. Επειδή το κοινό βλέπει ολόκληρο τον ήρωα στην οθόνη χρειάστηκε να δημιουργηθούν ασύρματα τηλεμετρικά ρομπότ για να αποδοθεί η κίνηση στον Kermit. (Menache, 1999)

Το 1991 η Medialab παρουσιάζει τον Mat the Ghost, μια πλήρως κινούμενη σε πραγματικό χρόνο κούκλα δημιουργημένη με γραφικά υπολογιστών για τηλεοπτικές παραγωγές. Ο έλεγχος του Mat γινόταν με ένα πολυτροπικό σύστημα με τηλεχειριστήρια, γάντια-δεδομένων και ανίχνευση της κίνησης. (Leite, 2012)

Ένα από τα πιο επιτυχημένα παραδείγματα ψηφιακού κουκλοθέατρου σε τηλεοπτική σειρά από πλευράς τηλεθεάσεων είναι το τμήμα του Sesame Street, "Elmo's World". Μια σειρά από χαρακτήρες δημιουργήθηκε με εικόνες παραγόμενες από υπολογιστή (Computer Generated Imagery, CGI), για την ταυτόχρονη αναπαράσταση σε πραγματικό χρόνο με τον Elmo και άλλες πραγματικές κούκλες. Όπως και στο παράδειγμα του Henson's Waldo C. Graphic, το αποτέλεσμα του βίντεο που περιελάμβανε τις ψηφιακές κούκλες, το έβλεπαν ζωντανά, τόσο οι κουκλοπαίκτες των ψηφιακών όσο και των πραγματικών χαρακτήρων, και έτσι διευκολυνόταν η αλληλεπίδραση. (Wikipedia, 2014)

Το 2000, ο Ramon Rivero ήταν ο πρώτος άνθρωπος που χειρίστηκε μια ψηφιακή κούκλα, χρησιμοποιώντας οπτική αναγνώριση της κίνησης, σε ήδη εγγεγραμμένο οπτικό υλικό, από ταινία μεγάλου μήκους. Ο εν λόγω χαρακτήρας ήταν το Cave Troll στην πρώτη ταινία της τριλογίας του Άρχοντα των Δακτυλιδιών. Η τεχνολογία της ανίχνευσης της κίνησης αναπτύχθηκε από την Biomechanics Inc στην Atlanta (τόρα γνωστή ως Giant Studios). Η ιδέα του Ramon συνέβαλλε στη βελτίωση της τεχνολογίας με τη χρήση εικονικής ανατροφοδότησης του βίντεο και των ηλεκτρονικών εκδόσεων των κινηματογραφικών σκηνικών. Παρόλο που το τελικό βίντεο δημιουργήθηκε με keyframe animation, κάποια δευτερόλεπτα από την πραγματική αναπαράσταση του Ramon μπορούν να ειπωθούν στην ταινία. Ο

χαρακτήρας Gollum, δημιουργήθηκε επίσης με την ίδια τεχνολογία και θεωρείται μέχρι και σήμερα η επιτομή ενός ψηφιακού χαρακτήρα στην κινηματογραφική βιομηχανία. Σε αντίθεση με το Cave Troll, το μεγαλύτερο μέρος από την κίνηση του Gollum μέσω της αρχικής αναπαράστασης με αναγνώριση της κίνησης, έφτασε μέχρι το τελικό αποτέλεσμα. (Wikipedia, 2014)

Το Bugs Live ήταν η ψηφιακή κούκλα του ήρωα Bugs Bunny που δημιουργήθηκε από τον Phillip Reay για την Warner Brothers Pictures. Βασίστηκε σε καρέ με χειρόγραφα σχέδια τα οποία μετατράπηκαν σε κούκλες από τους Bruce Lanoil και David Barclay. Η κούκλα αυτή χρησιμοποιήθηκε για σχεδόν 900 λεπτά ζωντανών αλληλεπιδραστικών συνεντεύξεων του δυσδιάστατου χαρακτήρα, για τον ρόλο του στην ταινία “Looney Tunes: Back in Action”, τόσο στην αγγλική γλώσσα όσο και στην ισπανική. (Wikipedia, 2014)

Ένας εξίσου σημαντικός νεωτεριστής στο πεδίο του ψηφιακού κουκλοθέατρου είναι και η Walt Disney Imagineering, που ανέπτυξε νέες τεχνολογίες στα πλαίσια των "Living Character Initiative" στα θεματικά πάρκα της Disney. Το 2004 χρησιμοποίησαν τεχνικές ψηφιακού κουκλοθέατρου για την δημιουργία του αξιοθέατου Turtle Talk with Crush στο Epcot και στο Disney California Adventure Park. Στο αξιοθέατο αυτό, ένας κρυμμένος κουκλοπαίκτης δραματοποιεί και δανείζει τη φωνή του στη ψηφιακή κούκλα Crush, τη θαλάσσια χελώνα από την ταινία “Finding Nemo” σε μια μεγάλη οθόνη οπίσθιας προβολής. Στους θεατές ο Crush φαίνεται να κολυμπάει σε ένα ενυδρείο και να εμπλέκεται σε ζωντανές συζητήσεις με τους θεατές χωρίς σενάριο. Το 2006 χρησιμοποίησε την τεχνολογία του ψηφιακού κουκλοθέατρου στο Stitch Encounter, στο Hong Kong Disneyland park, αλλά και στο παρόμοιο αξιοθέατο που υπάρχει στο Disneyland Resort Paris με όνομα Stitch Live. Το 2007 συνεχίστηκε η αξιοποίηση του ψηφιακού κουκλοθέατρου από την Walt Disney Imagineering με ένα νέο αξιοθέατο στο Tomorrowland του Walt Disney World's Magic Kingdom, το Monsters Inc. Laugh Floor. Οι θεατές γνωρίζουν τον κόσμο των τεράτων όπως παρουσιάστηκε στην ταινία των Disney and Pixar's, Monsters, Inc., το 2001. Εκεί ψυχαγωγούνται από τον Mike Wazowski και άλλους κωμικούς που αλληλεπιδρούν με το κοινό σε

πραγματικό χρόνο όπως και στην προηγούμενη περίπτωση του Crush. (Wikipedia, 2014)

Πολλές μελέτες και έρευνες έχουν πραγματοποιηθεί αναφορικά με το ψηφιακό κουκλοθέατρο, από την τεχνολογία αναγνώρισης της κίνησης μέχρι τις εταιρίες παραγωγής ταινιών. Το Henson Digital Puppetry Studio είναι ένα επαναστατικό παράδειγμα αφού προσφέρει ένα σύστημα που παρέχει παραστάσεις κινουμένων σχεδίων με γραφικούς χαρακτήρες που χρησιμοποιούν χειροκίνητους μηχανικούς ελεγκτές και μπορούν να αναμεταδοθούν στην τηλεόραση. Ένα πρόσφατο παράδειγμα της παραγωγής Jim Henson, για την τηλεόραση, είναι ο Sid the Science Kid, που χρησιμοποιεί χειροκίνητους ελεγκτές και μεθόδους ανίχνευσης της κίνησης. (Leite, 2012)

3.3. ΑΝΑΛΥΣΗ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΩΝ ΤΥΠΩΝ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ

Το ψηφιακό κουκλοθέατρο κατηγοριοποιείται σε τρεις διαφορετικούς τύπους. Η κάθε κατηγορία διαφέρει ως προς τον τρόπο χειρισμού της ψηφιακής κούκλας αλλά και τον εξοπλισμό που χρησιμοποιείται. Οι τύποι αυτοί είναι:

- ❖ **Waldo Puppetry:** Σε αυτό το είδος ψηφιακού κουκλοθέατρου, ο κουκλοπαίκτης ελέγχει τη ψηφιακή κούκλα σε μία οθόνη με τη χρήση μιας τηλεμετρικής συσκευής εισόδου η οποία συνδέεται στον υπολογιστή. Η τριών αξόνων κίνηση (x, y, z axis) της συσκευής εισόδου έχει σαν αποτέλεσμα την ανάλογη κίνηση της ψηφιακής κούκλας. Εκτός από τηλεμετρικές συσκευές μπορούν να χρησιμοποιηθούν και το πληκτρολόγιο, το ποντίκι και συσκευές σαν χειριστήρια (joystick). (Wikipedia, 2014 ; Malizia et al, 2008)
- ❖ **Motion Capture Puppetry:** Το συγκεκριμένο είδος χρησιμοποιείται πολλά χρόνια στη βιομηχανία του θεάματος για τη δημιουργία ειδικών εφέ σε ταινίες, όπως στη “Terminator II” και στη “Toy Story”, αλλά λόγω του υψηλού του κόστους δεν είναι προσιτό για το μέσο καταναλωτή. Μπορεί να συναντηθεί

και με τους όρους Mocap Puppetry και Performance animation¹. Εδώ, ένα αντικείμενο που έχει το ρόλο της κούκλας ή ακόμα και το ανθρώπινο σώμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν φυσική αναπαράσταση μιας ψηφιακής κούκλας και να χειριστεί από έναν κουκλοπαίκτη. Οι κινήσεις του αντικειμένου ή του σώματος αντιστοιχίζονται, με τη κατάλληλη τεχνολογία, σε πραγματικό χρόνο με τη ψηφιακή κούκλα και έτσι ο κουκλοπαίκτης έχει άμεση ανατροφοδότηση από τις κινήσεις του στην οθόνη. Όταν η όλη διαδικασία εκτελείται ζωντανά σε μία σκηνή μπροστά από κοινό, τότε δημιουργείται μια νέα μορφή κουκλοθέατρου, αυτή του ψηφιακού κουκλοθέατρου. (Callesen, 2005 ; Leite & Orvalho, 2013 ; Wikipedia, 2014 ; Malizia et al, 2008)

- ❖ **Machinima:** Αποτελεί μια τεχνική παραγωγής που συντελεί στην αναπαράσταση ψηφιακών κουκλιών και περιλαμβάνει τη δημιουργία ταινιών με τη χρήση εικόνων που παράγονται από τον υπολογιστή (computer-generated imagery) χρησιμοποιώντας τρισδιάστατες μηχανές χαμηλού κόστους για βιντεοπαιχνίδια. Με άλλα λόγια, ο κόσμος των παιχνιδιών χρησιμοποιείται σαν χώρος έκφρασης τρισδιάστατων αναπαραστάσεων. Ο χώρος αυτός μπορεί να γίνει αντιληπτός ως εικονική πραγματικότητα, αφού σε πραγματικό χρόνο οι παίκτες λαμβάνουν μέρος στις σκηνές του παιχνιδιού με χαρακτήρες (avatars) και σκηνικά. Το παραγόμενο βίντεο καταγράφεται και επεξεργάζεται σε μια ολοκληρωμένη ταινία. (Wikipedia, 2014 ; Malizia et al, 2008 ; Tristian, 2011)

Οι τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου μπορούν να διευκολύνουν την κίνηση των κουκλιών. Όταν η παραγωγή υλοποιείται σε πραγματικό χρόνο, ακόμα και οι αφηγητές που δεν έχουν καμία εμπειρία μπορούν να δημιουργήσουν παραστάσεις,

Με τον όρο “Motion Capture” εννοείται η διαδικασία της καταγραφής μιας ζωντανής κίνησης από ένα γεγονός και η μετάφρασή του σε χρησιμοποιήσιμους μαθηματικούς όρους μέσω της ανίχνευσης κάποιων σημείων-κλειδιών στο χώρο σε σχέση με το χρόνο και τον συνδυασμό τους για την απόκτηση μιας τρισδιάστατης απεικόνισης της αναπαράστασης. Από την άλλη πλευρά ο όρος “Performance Animation”, αναφέρεται συγκεκριμένα στην αναπαράσταση που λαμβάνει χώρα προκειμένου ένας χαρακτήρας να ζωντανέψει, ανεξάρτητα από την τεχνολογία που χρησιμοποιείται. Επομένως ο πρώτος όρος, είναι η συλλογή των δεδομένων που αναπαριστά μια κίνηση, ενώ ο δεύτερος είναι το τελικό προϊόν που προκύπτει από έναν χαρακτήρα που ελέγχεται από έναν κουκλοπαίκτη. (Menache, 1999)¹

αφού τους δίνεται η δυνατότητα να παρακολουθήσουν το αποτέλεσμα της κίνησής τους την ώρα της παράστασης. Έτσι μπορούν να εξασκηθούν, να αναζητήσουν τον καλύτερο τρόπο χειρισμού της κούκλας και τελικά να βελτιώσουν την ποιότητα της αφήγησής αλλά και της παράστασής τους. Όσον αφορά στις τεχνικές αυτές, μεγάλη σημασία έχουν οι μηχανικοί διακόπτες, οι έλεγχοι του υπολογιστή και η ερμηνεία σε πραγματικό χρόνο. Ιδιαίτερη προσοχή απαιτεί η χρήση μηχανικών διακοπών, που μοιάζουν με ρομποτικά άκρα που συνδέονται σε έναν άνθρωπο, και ειδικά όταν χρησιμοποιούνται για τον έλεγχο της έκφρασης του προσώπου της κούκλας. Παράλληλα, μπορούν να χρησιμοποιηθούν αποκλειστικά για τον έλεγχο των άκρων ή ακόμα και ολόκληρου του σώματος. Οι τελευταίοι, απαιτούν ιδιαίτερες δεξιότητες από τη μεριά του κουκλοπαίκτη ο οποίος πρέπει να εξοικειωθεί με τον σωστό τρόπο απόδοσης των κινήσεων σε όλο το σώμα της κούκλας. Η υπερβολή των κινήσεων των άκρων ή του προσώπου καθιστά την κίνηση πιο ενδιαφέρουσα, όπως συμβαίνει και στο παραδοσιακό κουκλοθέατρο. Αυτό που συνδέει τον κουκλοπαίκτη με την κούκλα είναι το σύστημα ελέγχου του υπολογιστή το οποίο μοιάζει, με κάποιες τροποποιήσεις, με τον υπολογιστή γραφείου. Το ιδιαίτερο εξελιγμένο υλικό και λογισμικό τους επιτρέπει την ανίχνευση των κινήσεων του κουκλοπαίκτη και την εφαρμογή τους σε μία ψηφιακή κούκλα. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα, την σχεδόν ταυτόχρονη ερμηνεία των κινήσεων του κουκλοπαίκτη μέσω της ψηφιακής κούκλας σε πραγματικό χρόνο. Αυτή είναι και η μεγαλύτερη διαφορά με τις άλλες τεχνικές κινουμένων σχεδίων (animation). Στα πλαίσια διαφόρων ερευνών, καταγράφονται προσεγγίσεις για τη δημιουργία κινουμένων σχεδίων με τη χρήση του ψηφιακού κουκλοθέατρου και χρησιμοποιούν: σκοινιά για το χειρισμό μιας κούκλας με ένα ψηφιακό γάντι, ειδικό πρόγραμμα ανίχνευσης σημαδιών με συγκεκριμένο χρώμα σε ένα αντικείμενο το οποίο ελέγχει τις κινήσεις της μαριονέτας, μια επιφάνεια πολλαπλής αφής που επιτρέπει τον άμεσο χειρισμό δυσδιάστατων κουκλιών, ένα πολυτροπικό περιβάλλον για την προσομοίωση διαφορετικών τεχνικών μαριονέτας σε εικονικές παραστάσεις και συστήματα ανίχνευσης της κίνησης και αναγνώρισης των χειρονομιών για εικονικά θέατρα. Τα συστήματα αυτά είναι πολύπλοκα στη χρήση και περιλαμβάνουν ακριβό εξοπλισμό. (Johnson, 2014 ; Leite & Orvalho, 2013 ; Leite, 2012)

Συνοψίζοντας, από τους τύπους του ψηφιακού κουκλοθέατρου προκύπτουν οι εξής τεχνικές:

- ❖ Η χρήση συσκευών εισόδου όπως πληκτρολόγιο, ποντίκι, τηλεχειριστήριο για τον έλεγχο της ψηφιακής κούκλας
- ❖ Ο χειρισμός της κούκλας σε πραγματικό χρόνο στα πλαίσια μιας ζωντανής παράστασης
- ❖ Η τρισδιάστατη απεικόνιση της αναπαράστασης και η περαιτέρω επεξεργασία της.

Οι τεχνικές αυτές θα χρησιμοποιηθούν αργότερα στα εκπαιδευτικά σενάρια με τη χρήση των κατάλληλων οικονομικών προγραμμάτων για ηλεκτρονικούς υπολογιστές αλλά και εφαρμογών για κινητές συσκευές και tablet, χωρίς να προαπαιτούν εξειδικευμένες γνώσεις από τους χρήστες.

Στο σημείο αυτό, θα αναφερθούμε σε μια τεχνική με την οποία η δημιουργία τρισδιάστατων κινούμενων σχεδίων (3-D animation) διευκολύνεται από τη χρήση χαρακτήρων από πλαστελίνη. Οι ήρωες είναι τρισδιάστατοι από κατασκευής ενώ με το σωστό φωτισμό και σκίαση, μια δισδιάστατη οθόνη όπως αυτή της τηλεόρασης μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αναπαραστήσει τους χαρακτήρες με τρισδιάστατο τρόπο (όψεις βάθους, μήκους και πλάτους). Γίνεται λόγος, λοιπόν, για την τεχνική Clay animation (ή claymation), μια μορφή 3-D stop motion animation, η οποία βασίζεται στη δυσδιάστατη διαδικασία λήψης φωτογραφιών κάθε ξεχωριστής κίνησης και τη προβολή τους καρέ καρέ σε γρήγορη διαδοχή με σκοπό να δώσει την εντύπωση ενός κινούμενου αντικειμένου, αλλά αντί για τη χρήση σκίτσων χρησιμοποιούνται ρεαλιστικοί χαρακτήρες από πλαστελίνη. (Ochs, 2014 ; Moore, 2014 ; Conjecture Corporation , 2014) Η χρήση υπολογιστών, ψηφιακών καμερών καθώς και εύχρηστων προγραμμάτων, όπως το Zu3D επιτυγχάνεται η γρήγορη επεξεργασία των εικόνων και διευκολύνεται η δημιουργία του βίντεο. (Wikipedia, 2014 ; Puppetry in Practice, 2012 ; Kolk, 2013)

3.4. ΠΡΟΣΤΙΘΕΜΕΝΗ ΑΞΙΑ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ

Όπως συμβαίνει και με το παραδοσιακό κουκλοθέατρο, το ψηφιακό μπορεί να χρησιμοποιηθεί εκτός από τον χώρο της ψυχαγωγίας και στην εκπαίδευση. Ωστόσο, μία εμφανής διαφορά ανάμεσα στο παραδοσιακό και στο ψηφιακό κουκλοθέατρο είναι ότι οι κούκλες στο δεύτερο δεν είναι απτές και αισθητές όπως στο πρώτο. Παρόλα αυτά, η διαδικασία της δημιουργίας μιας ψηφιακής κούκλας είναι ανάλογη με τη δημιουργία μιας παραδοσιακής, αφού θα πρέπει να καθοριστεί ο τρόπος χειρισμού, αλληλεπίδρασης και η έκφρασή της. (Leite & Orvalho, 2011)

Το ψηφιακό κουκλοθέατρο, και ειδικά χρησιμοποιώντας τη τεχνική Clay animation, αποτελεί το ιδανικό μέσο για την ένταξη της τεχνολογίας στο αναλυτικό πρόγραμμα μέσα από την ενεργή εμπλοκή των μαθητών. Εκτός από υπολογιστές και tablet τα παιδιά χρησιμοποιούν και κατανοούν τη λειτουργία των ψηφιακών μηχανών, και των διαφόρων λογισμικών και προγραμμάτων. Η επαφή με της πολυμεσικές εφαρμογές και τα προγράμματα ψηφιακού κουκλοθέατρου τους φέρνουν σε επαφή με τις δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα αφού δίνουν τον έλεγχο στα παιδιά αλλάζοντας τη σχέση τους με την τεχνολογία από παθητική. Το γεγονός ότι παρέχουν άμεση ανατροφοδότηση χωρίς επικριτικά σχόλια, δίνει κίνητρο και ωθεί τους μαθητές στη βελτίωση και τους καθιστά ικανούς να αυτό-ρυθμίζουν τη μάθησή τους. (Pike, 2007 ; Puppetry in Practice, 2012 ; Kolk, 2013)

Σημαντικό ρόλο έχει και η δυνατότητα που παρέχεται στα παιδιά για αφήγηση και αναπαράσταση ιστοριών. Αυτό μπορεί να αποτελέσει μια μοναδική εμπειρία όχι μόνο για τους κουκλοπαίκτες αλλά και για τους ακροατές αφού αν τους δοθεί η ευκαιρία να εμπλακούν στη δραματοποίηση τότε από απλοί παθητικοί θεατές θα γίνουν ενεργοί συνδημιουργοί της δράσης. Κάτι τέτοιο μπορεί να γίνει εύκολα στο ψηφιακό κουκλοθέατρο αφού οι ψηφιακές κούκλες χειρίζονται σε πραγματικό χρόνο και σε ορισμένες περιπτώσεις ο κουκλοπαίκτης μπορεί να κάθεται μαζί με το κοινό και να συνομιλεί με τη ψηφιακή κούκλα ενώ την ελέγχει. (Coutrix et al, 2010 ; Leite, 2012) Παράλληλα, στις εφαρμογές ψηφιακού κουκλοθέατρου, όπως λόγου χάρη στο Virtual Marionette, τα παιδιά μπορούν να εργαστούν σε ομάδες και να δημιουργήσουν μια παράσταση με τις ψηφιακές κούκλες για να αφηγηθούν μια ιστορία. (Leite, 2012) Εκτός από την αφήγηση ιστοριών ενθαρρύνεται και η

ομαδική συγγραφή τους. Αυτή μπορεί να είναι μια δύσκολη διαδικασία αφού τα παιδιά καλούνται να αναπτύξουν από κοινού όλη την ιστορία. Διαπληκτισμοί και διαφωνίες μπορούν να εμφανιστούν αλλά το αποτέλεσμα θα τους ενθουσιάσει. (Puppetry in Practice, 2012 ; Kolk, 2013)

Οι εκπαιδευόμενοι καλλιεργούν την πολλαπλή νοημοσύνη τους και τη δημιουργικότητά τους μέσα από διασκεδαστικές δραστηριότητες, δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, κριτικής σκέψης και νιώθουν ελεύθεροι να εκφραστούν. Το καλύτερο αποτέλεσμα επιτυγχάνεται μέσα από τη δημιουργία συνεργατικών σχεδίων εργασίας (projects), τον καταμερισμό των ρόλων στα μέλη της ομάδας, την καλή επικοινωνία, τον διαμοιρασμό των ιδεών, την οργάνωση και τον λεπτομερή σχεδιασμό. Τα παιδιά μαθαίνουν να λειτουργούν με συγκεκριμένους πόρους και περιορισμένο χρόνο για την επίτευξη των στόχων τους. Αυτό προϋποθέτει το διαμοιρασμό υλικών και εργαλείων καθώς και τον προγραμματισμό των ενεργειών τους. Παράλληλα, διευκολύνει τη διαθεματική προσέγγιση των μαθημάτων επιτρέποντας τη μελέτη μιας μεγάλης πληθώρας γνωστικών αντικειμένων. (Pike, 2007 ; Puppetry in Practice, 2012 ; Kolk, 2013)

Επιπροσθέτως, με το ψηφιακό κουκλοθέατρο, τα παιδιά μαθαίνουν και εξοικειώνονται με τον τρόπο που γνωστοί ήρωες ταινιών, κινουμένων σχεδίων αλλά και των αγαπημένων τους βιντεο-παιχνιδιών ζωντανεύουν στη μεγάλη και στη μικρή οθόνη. (Puppetry in Practice, 2012)

3.5. ΕΝΤΑΞΗ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Μιας και το ψηφιακό κουκλοθέατρο δεν έχει χρησιμοποιηθεί αρκετά για εκπαιδευτικούς σκοπούς, εξετάζονται οι τρόποι χρήσης του Clay animation στη μαθησιακή διαδικασία.

Στη βιβλιογραφία αναφέρονται πολλοί τρόποι σχετικά με την ένταξη του Clay animation στην τάξη. Θεωρείται ένας σύγχρονο ομαδο-συνεργατικό εργαλείο μάθησης που αναπτύσσει δεξιότητες γραφής και εικαστικής τέχνης. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να το αξιοποιήσουν για την ενίσχυση της κατανόησης, οπτικοποίησης, ερμηνείας και ανασύνταξης αφηρημένων εννοιών από τη φυσική, τα μαθηματικά και τις κοινωνικές επιστήμες με απτό τρόπο. Πιο συγκεκριμένα, επιτρέποντας την κατάτμηση των εννοιών και τη σύνθεσή τους, ευνοούνται:

- ❖ η διδασκαλία μαθηματικών εννοιών όπως η γεωμετρία, οι αριθμοί, τα κλάσματα και οι μαθηματικές πράξεις,
- ❖ η μελέτη των χρωμάτων και των διαφορετικών αποχρώσεων μέσα από το συνδυασμό διάφορων χρωμάτων πλαστελίνης,
- ❖ η δημιουργική συγγραφή πρωτότυπων ιστοριών, παραμυθιών, ποιημάτων,
- ❖ η ανακάλυψη διεργασιών σχετικών με τη βιολογία, όπως η ανάπτυξη των φυτών, η φωτοσύνθεση, η διάσπαση των κυττάρων, η λειτουργία του ανθρώπινου σώματος, το ανοσοποιητικό σύστημα, η διαδικασία της πέψης και η ανάπτυξη ιών, βακτηρίων, μυκήτων κ.α.,
- ❖ η διερεύνηση χημικών ενώσεων και διαδικασιών όπως η εξάτμιση,
- ❖ η εξέταση γεωγραφικών διαδικασιών όπως η έκρηξη ηφαιστειών, οι τεκτονικές πλάκες,
- ❖ η μελέτη φυσικών εννοιών όπως το ηλιακό σύστημα και τα καιρικά φαινόμενα,

- ❖ η ανάλυση ιστορικών περιόδων και γεγονότων,
- ❖ η επίδειξη ασκήσεων φυσικής αγωγής και αθλημάτων,
- ❖ η εξέταση κοινωνικών φαινομένων όπως η μετανάστευση πληθυσμών σε διαφορετικές γεωγραφικές περιοχές,
- ❖ η μελέτη ξένων εθίμων, παραδόσεων και γλωσσών μέσω συζητήσεων, διαλόγων,
- ❖ η καλλιέργεια μουσικών δεξιοτήτων, με τον εμπλουτισμό της ψηφιακής παράστασης με ήχους που δημιουργούν ή έτοιμους.

Αυτά είναι μερικά μόνο παραδείγματα καθώς τα γνωστικά αντικείμενα στα οποία μπορεί να ενταχθεί και τα θέματα από τα οποία τα παιδιά θα εμπνευστούν και θα αναπαραστήσουν τις γνώσεις τους είναι απεριόριστα. Ακόμα και η ηλικία των παιδιών στην οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί δεν έχει όριο, επιτρέποντας την ένταξή του σε όλες τις σχολικές βαθμίδες και την προσαρμογή του στους στόχους διδασκαλίας. (Kolk, 2013 ; Pike, 2007 ; Puppetry in Practice, 2012)

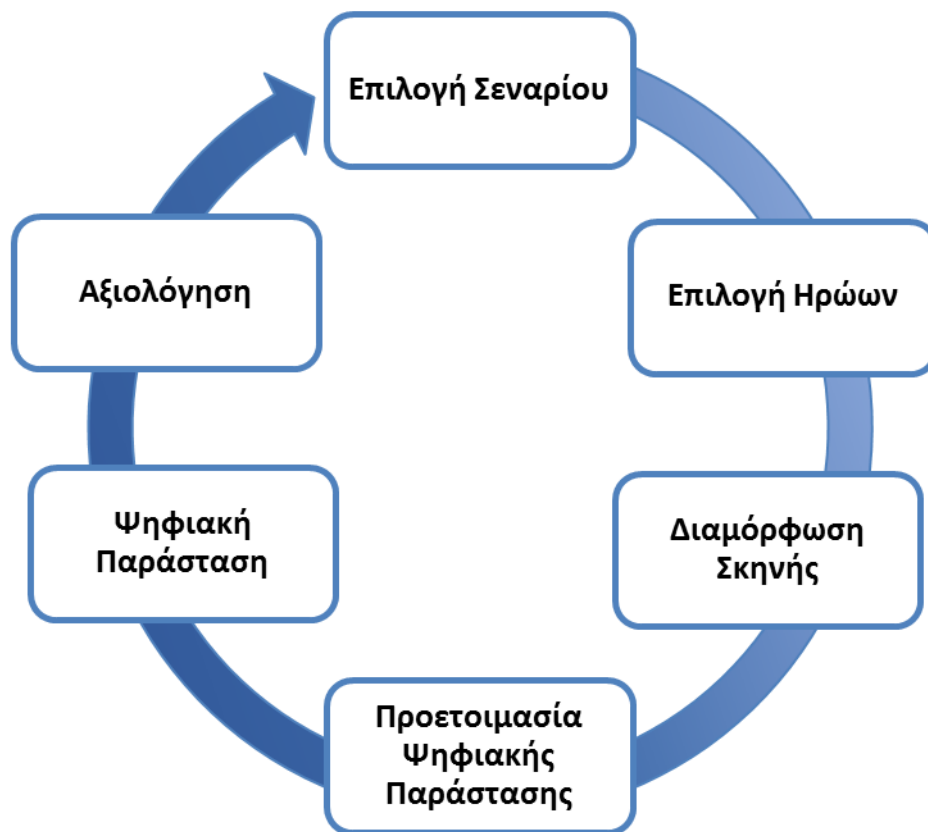
Τα γνωστικά αντικείμενα συνδυάζονται με την πληροφορική, όπου οι μαθητές κατακτούν νέες δεξιότητες που είναι εύκολες στην εκμάθηση αλλά με βαθμό δυσκολίας των τεχνικών απαιτήσεων που μπορεί να προσαρμοστεί στις ηλικίες αυτών. Το περιεχόμενο μιας ψηφιακής παράστασης μπορεί να προϋποθέτει να αναλύσουν μια σκηνή ανάλογα με την οπτική γωνία του πρωταγωνιστή ή να τη διαφοροποιήσουν, να ξαναγράψουν ήδη υπάρχουσες ιστορίες με νέους χαρακτήρες, τοποθεσίες και να προτείνουν νέους τρόπους επίλυσης των προβλημάτων και διαφορετικό τέλος. (Kolk, 2013)

Παράλληλα, επειδή η αξιολόγηση των αποτελεσμάτων μπορεί να γίνει με τη χρήση ρομπρικών, δίνεται η δυνατότητα της εκμετάλλευσης των πλεονεκτημάτων που επιφέρουν όπως η αυτό-αξιολόγηση και η ετερο-αξιολόγηση. (Pike, 2007 ; Kolk, 2013)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4.: ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΜΕΘΟΔΟΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ

4.1. ΒΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ

Όπως και το παραδοσιακό κουκλοθέατρο, έτσι και το ψηφιακό έχει αρκετά είδη και τεχνικές. Τα βήματα ωστόσο για τη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου μπορούν να κατηγοριοποιηθούν ως εξής:

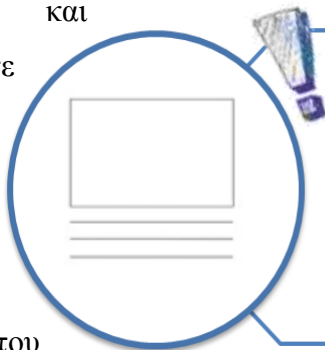


Σχήμα 1: Βήματα για τη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου

- ❖ **Επιλογή σεναρίου:** Βασική προϋπόθεση για μια ενδιαφέρουσα παράσταση είναι μια καλή ιστορία. Είτε επιλέξουμε να δραματοποιήσουμε μια υπαρκτή ιστορία είτε δημιουργήσουμε μία εκ νέου, αρχικά είναι απαραίτητη η ανίχνευση των πρότερων ιδεών των μαθητών σχετικά με τα βασικά σημεία αυτής. Ερωτήσεις που μπορούν να χρησιμοποιηθούν είναι: *«Ποιο φαντάζεστε ότι θα είναι το θέμα της ιστορίας, Που διαδραματίζονται τα γεγονότα; Ποιοι θα είναι οι ήρωες; Ποια εμπόδια*

αντιμετώπισαν και πώς τα ξεπέρασαν;». Στη συνέχεια, θα πρέπει το σενάριο της να τροποποιηθεί κατάλληλα για τη δραματοποίησή του, λόγω χάρη να δημιουργηθούν και να εμπλουτιστούν οι διάλογοι των ηρώων κτλ. Η δημιουργία

πλάνου με σκίτσα και σημειώσεις σε συγκεκριμένη σειρά (storyboard) θα βοηθήσει σε κάθε βήμα, την οργάνωση των βασικών σημείων του



Η δημιουργία του storyboard είναι πολύ απλή. Για τους μικρότερους μαθητές θα πρέπει να δοθεί έμφαση στις ζωγραφιές, ενώ για τους μεγαλύτερους σημασία έχουν οι διάλογοι και άλλες πληροφορίες. (Puppetry in Practice, 2012)

Εικόνα 5: Δημιουργία Storyboard

σεναρίου, τον καθορισμό των σκηνών,

της δράσης και των χαρακτήρων, το φωτισμό, τους ήχους και τη μουσική. Ανάλογα με την ηλικία των παιδιών και τους στόχους του μαθήματος, το Storyboard μπορεί να περιλαμβάνει συγκεκριμένους διάλογους ή όχι. (Quinn, 2005 ; Tech4learning, 2014 ; Ντεπιάν, 2014 ; Rynne, n. d. ; Kolk, 2013 ; Puppetry in Practice, 2012)

- ❖ **Επιλογή ηρώων:** Για την κατάλληλη επιλογή των ηρώων ερωτήσεις όπως «*Τι τύπος ήρωα είναι (ζώο, άνθρωπος, αντικείμενο κτλ); Ποια είναι τα εξωτερικά του χαρακτηριστικά (δέρμα, πρόσωπο, σώμα, μαλλιά, ρούχα, αξεσουάρ κτλ); Τι επάγγελμα μπορεί να κάνει; Τι ιδιότητες έχει; (ηλικία, μαγικές ικανότητες, πετάει ή περπατάει); Πώς είναι η συμπεριφορά του και ο χαρακτήρας του;*», μπορούν να βοηθήσουν. Οι κούκλες του ψηφιακού κουκλοθέατρου μπορούν να ποικίλλουν από μορφές κατασκευασμένες από χαρτί ή

πλαστελίνη μέχρι ψηφιακές κούκλες που κινούνται και ελέγχονται σε εικονικό περιβάλλον με τη βοήθεια διάφορων συσκευών, και να έχουν διάφορους τύπους. Οι



Οι κούκλες από πλαστελίνη μπορούν να έχουν οποιοδήποτε μέγεθος ανάλογα με τα σκηνικά που θα χρησιμοποιηθούν. Οι μικρότερες όμως κούκλες απαιτούν λιγότερο χρόνο κατασκευής καθώς και λιγότερα υλικά. (Kolk, 2013 ; Tech4learning, 2014)

Εικόνα 6: Δημιουργία κούκλας

μαθητές δημιουργούν ή επιλέγουν τους χαρακτήρες που θα δραματοποιήσουν ανάλογα

με το ρόλο που τους έχει ανατεθεί. (Ντεπιάν, 2014, Callesen, 2005 ; Rynne, n. d. ; Imaginon, n.d.)

- ❖ **Διαμόρφωση σκηνής:** Ανάλογα με το είδος του ψηφιακού κουκλοθέατρου και τις εφαρμογές που θα χρησιμοποιηθούν, δημιουργείται το κατάλληλο σκηνικό. Αν, λόγου χάρη, για τη ψηφιακή παράσταση χρησιμοποιηθεί η τεχνική του Clay animation τότε η σκηνή θα είναι

τρισεδιάστατη και μπορεί να φτιαχτεί με υλικά όπως χαρτόνια ή μακετόχαρτα στηριγμένα σε κατάλληλες εγχοπές, ύφασμα, διπλόκαρφα και τα λοιπά. Σε



Τα σκηνικά θα πρέπει να είναι όσο το δυνατόν πιο απλά έτσι ώστε οι θεατές να εστιάζουν στη δράση και στις κούκλες. (Kolk, 2013)

Εικόνα 7: Δημιουργία σκηνικών

αυτή, τα παιδιά θα στηρίζουν ζωγραφιές,

εικόνες ή και διάφορες κατασκευές που θα αναπαριστούν τα σκηνικά καθώς και τις κούκλες από πλαστελίνη. Αν για την παράσταση χρησιμοποιηθούν εφαρμογές του υπολογιστή ή κινητών συσκευών και tablet, τότε οι μαθητές θα επιλέξουν από τα σκηνικά που προσφέρονται σε αυτές. Η σκηνή δεν χρειάζεται ιδιαίτερη διαμόρφωση αλλά ίσως είναι απαραίτητο τα παιδιά να φορέσουν σκουρόχρωμα ρούχα ή μαύρες ποδιές για να μην φαίνεται το σώμα τους όταν τα φώτα σβήσουν και αρχίσει η παράσταση. Και στις δύο περιπτώσεις τα παιδιά συμβουλευόνται το storyboard που έφτιαξαν και θα πρέπει να ερωτηθούν «Πότε λαμβάνει μέρος η δράση και που; Είναι μέρα ή νύχτα; Που βρίσκονται οι ήρωες; Στη θάλασσα, στο πάρκο, στο δάσος;». Η δράση της ιστορίας μπορεί να εξελίσσεται σε πολλά μέρη επομένως θα πρέπει να επιλεχθούν και τα κατάλληλα σκηνικά για την αναπαράστασή τους. (Ντεπιάν, 2014 ; Quinn, 2005 ; Rynne, n. d. ; Kolk, 2013 ; Puppetry in Practice, 2012)

- ❖ **Προετοιμασία ψηφιακής παράστασης:** Η διαδικασία για την προετοιμασία της ψηφιακής παράστασης μπορεί επίσης να διαφέρει ανάλογα με τα είδη του ψηφιακού κουκλοθέατρου. Σε κάποιες μορφές επιτρέπεται η δημιουργία βίντεο το οποίο θα παρουσιαστεί στο τέλος. Στην περίπτωση, λόγου χάρη, του Clay animation θα πρέπει να ληφθούν φωτογραφίες για κάθε κίνηση των ηρώων και να επεξεργαστούν με το κατάλληλο πρόγραμμα ώστε να συμπεριλάβουν διάλογους, εφέ, ήχους και κείμενο. Σε κάθε περίπτωση είναι απαραίτητη η πρόβα για την αποφυγή λαθών. Τα παιδιά κινούν και εξοικειώνονται με τις κούκλες στη σκηνή

και δοκιμάζουν τους διάλογους τους. Εκτός από την προετοιμασία των κουκλοπαικτών θεωρείται εξίσου σημαντική και η προετοιμασία των παρατηρητών, αφού αυτοί θα αξιολογήσουν την παράσταση ή ακόμα μπορεί να τους ζητηθεί να προτείνουν εναλλαγές στη δράση. (Tech4learning, 2014 ; Christodoulakis et al, 2013 ; Quinn, 2005)

- ❖ **Ψηφιακή παράσταση:** η παρουσίαση του βίντεο που δημιουργήθηκε ή η ζωντανή δραματοποίηση των γεγονότων είναι το στάδιο για το οποίο οι μαθητές έχουν δουλέψει σκληρά. Η συμμετοχή των θεατών μπορεί να είναι ευπρόσδεκτη κατά περίπτωση. (Kolk, 2013 ; Ryu et al, 2008)

- ❖ **Αξιολόγηση:** Τόσο οι θεατές όσο και οι κουκλοπαίκτες καλούνται να ανταλλάξουν απόψεις και να αξιολογήσουν την παράσταση με ερωτήσεις όπως «Τι σας άρεσε περισσότερο; Τι πιστεύετε ότι χρειάζεται

βελτίωση; Ακούγατε όλοι τους κουκλοπαίκτες; Βλέπατε τις κούκλες καλά; κτλ». (Arts Every Day, 2008)



Εικόνα 8: Δημιουργία ψηφιακής παράστασης

Ανάλογα με τους στόχους της εκάστοτε εκπαιδευτικής παρέμβασης, η ψηφιακή παράσταση μπορεί να επαναληφθεί και από άλλους μαθητές. Επομένως, κάποια στάδια μπορεί να χρειαστεί να επαναληφθούν.

Πίνακας 1: Συνοπτική Παρουσίαση Βημάτων

Βήματα	Περιγραφή
Επιλογή σεναρίου	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ανίχνευση Πρότερων Ιδεών ❖ Επιλογή ή δημιουργία ιστορίας ❖ Δημιουργία storyboard
Επιλογή ηρώων	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ανάθεση ρόλων ❖ Επιλογή ή δημιουργία ψηφιακής κούκλας
Διαμόρφωση σκηνής	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Προετοιμασία σκηνής ❖ Επιλογή ή δημιουργία σκηνικών
Προετοιμασία ψηφιακής παράστασης	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Προετοιμασία θεατών ❖ Πρόβα ❖ Δημιουργία βίντεο
Ψηφιακή παράσταση	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Δραματοποίηση ιστορίας ή ❖ Παρουσίαση βίντεο
Αξιολόγηση	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ανταλλαγή απόψεων

4.2. ΒΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

Η εκμάθηση της συγγραφής ιστοριών είναι μια διαδικασία με την οποία τα παιδιά μαθαίνουν διαφορετικούς τρόπους γραφής και ξεκινά ήδη από την προσχολική ηλικία με την ανάγνωση βιβλίων. Τα στάδια που περιλαμβάνει είναι:

- ❖ **Προ-συγγραφή (Pre-Writing):** Περιλαμβάνει τις δραστηριότητες που θα βοηθήσουν τα παιδιά να επιλέξουν ένα θέμα. Αυτές μπορεί να είναι ο καταιγισμός ιδεών, η ζωγραφική, η ανάγνωση, η δημιουργία σημειώσεων ή σχεδιαγραμμάτων. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να προτείνει θέματα ή να αφήσει τα παιδιά να επιλέξουν ελεύθερα. Στη φάση ατή αποφασίζουν ποιος θα είναι ο τύπος, το κοινό και ο σκοπός της ιστορίας τους.
- ❖ **Πρόχειρο προσχέδιο (Rough Draft):** Εδώ, τα παιδιά γράφουν τις ιδέες τους χωρίς να δίνουν έμφαση σε κανόνες ορθογραφίας και γραμματικής. Σημασία έχουν οι ιδέες και η καταγραφή τους όχι η ολοκλήρωση της ιστορίας καθώς θα γίνουν αρκετές διορθώσεις στη συνέχεια. Ένα διάγραμμα που θα περιλαμβάνει τα βασικά μέρη της ιστορίας, όπως η βασική ιδέα, ο χρόνος και ο τόπος της ιστορίας, η περιγραφή των ηρώων, η αρχή, η κορύφωση και το

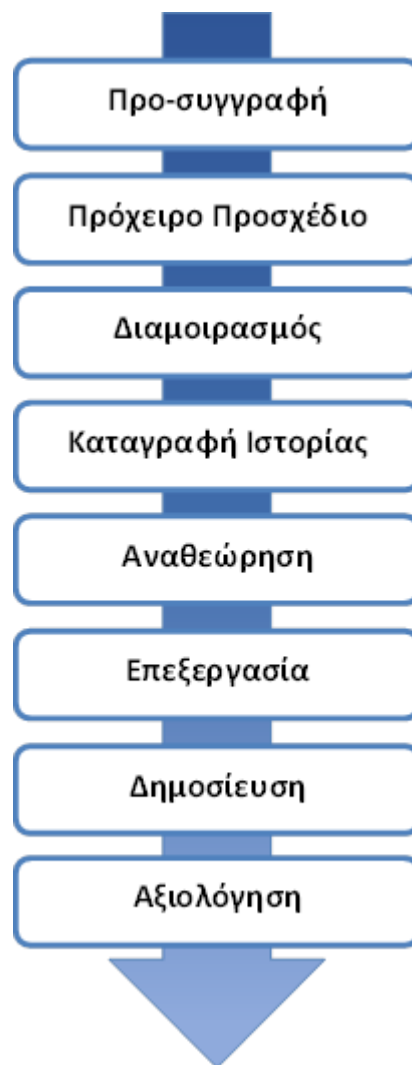
τέλος της πλοκής, μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να οργανώσουν τη σκέψη τους.

- ❖ **Διαμοιρασμός (Sharing):** Στο σημείο αυτό τα παιδιά μοιράζονται ότι έχουν γράψει μέχρι τώρα για να πάρουν ανατροφοδότηση είτε από τους συνομήλικους τους και τους αναγνώστες είτε από εκπαιδευτικούς και γονείς. Ο διαμοιρασμός μπορεί να γίνει αρκετές φορές μέχρι να ολοκληρωθεί η ιστορία έτσι ώστε να γίνουν οι απαραίτητες αλλαγές και βελτιώσεις.

- ❖ **Καταγραφή ιστορίας (Structuring the story):** Τα παιδιά αποφασίζουν τον τρόπο με τον οποίο θα δομείται η ιστορία. Πιο συγκεκριμένα, οργανώνουν και καταγράφουν την ιστορία καρέ καρέ σε ξεχωριστές σελίδες αφήνοντας χώρο για την εικονογράφηση. Περιγράφουν τη δράση σε χρονική σειρά και δίνουν έμφαση στους διάλογους των ηρώων.

- ❖ **Αναθεώρηση (Revising):** Είναι το σημαντικότερο στάδιο καθώς οι μαθητές διαβάζουν την ιστορία τους από τη σκοπιά των αναγνωστών και αποφασίζουν ποια κομμάτια της θα προσθέσουν, αφαιρέσουν, μετακινήσουν ή δεν θα αλλάξουν. Στη συνέχεια, δημιουργούν ένα καθαρό αντίγραφο της ιστορίας τους και ζητούν ξανά ανατροφοδότηση.

- ❖ **Επεξεργασία (Editing):** Αποτελεί τη διόρθωση ορθογραφικών, γραμματικών και συντακτικών λαθών, με στόχο να καταλαβαίνουν οι αναγνώστες τι διαβάζουν. Η βοήθεια κάποιου εκπαιδευτικού, γονέα ή συμμαθητή είναι πολύτιμη αφού οι γνώσεις των ίδιων μπορεί να μην επαρκούν.



Σχήμα 2: Βήματα για δημιουργία ιστορίας

- ❖ **Δημοσίευση (Publishing):** περιλαμβάνει την προετοιμασία της ιστορίας ώστε να προσελκύσει τους αναγνώστες. Τα παιδιά καθαρογράφουν το κείμενο, προσθέτουν εικόνες και εξώφυλλο.
- ❖ **Αξιολόγηση (Assessing):** Στο τελευταίο στάδιο, τα παιδιά κάνουν μια ανασκόπηση της δουλειάς τους, τι έχουν κάνει, πως το έκαναν, αν έμαθαν κάτι καινούριο. Αναγνωρίζουν τι έχουν κάνει καλά και προσπαθούν να το χρησιμοποιήσουν και την επόμενη φορά, αλλά και σε τι είναι λιγότερο καλοί και προσπαθούν να το βελτιώσουν. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να δώσει συμβουλές χρήσιμες για την επόμενη φορά. (Peha, 2002 ; Sprivey, 2006 ; Sengers & Lee Hunter, 2009 ; Ρετάλης κ.α., 2010)

Στην περίπτωση όπου για τη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές θελήσουν να δημιουργήσουν μια δική τους ιστορία αντί να δραματοποιήσουν μία ήδη υπαρκτή, μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα στάδια αυτά.

4.3. ΟΔΗΓΙΕΣ-ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ

Ο Μαγουλιώτης (1994), αναφέρει πως η δημιουργία του κουκλοθέατρου ή παραπήγματος είναι κρίσιμη για την καλή παράσταση. Όπως στο παραδοσιακό κουκλοθέατρο, μπορεί να δημιουργηθεί από τα πάντα. Μια καρτέκλα ή ένα τραπέζι σε συνδυασμό με ύφασμα, χαρτόνια και χάρτινα κουτιά. Στη συγκεκριμένη μελέτη περίπτωσης η σκηνή, δηλαδή ο χώρος που διαδραματίζεται το έργο, μπορούσε να φιλοξενήσει από ήρωες φτιαγμένους από πλαστελίνη μέχρι και τα tablet ή τις κινητές συσκευές όταν η χρησιμοποιούμενη εφαρμογή δεν προσφέρει σκηνικά. Για την κατασκευή της χρησιμοποιήθηκαν 3 μακετόχαρτα (πεπιεσμένα, χοντρά χαρτόνια), δύο κομμάτια για τα πλαινά και ένα για το μπροστινό μέρος, στα οποία είχαν γίνει εγκοπές στα κατάλληλα σημεία για να μπορούν να σφηνώνουν και να στερεώνονται όρθια. Τα κομμάτια αυτά είχαν καλυφθεί με διάφανο πλαστικό αυτοκόλλητο για να μπορούμε να στερεώνουμε τα σκηνικά με χαρτοταινία πιο εύκολα. Η αυλαία, δηλαδή η κουρτίνα που κλείνει ή ανοίγει τον ορατό χώρο της σκηνής, μπορεί να αποτελείται από ένα ή δύο κομμάτια ύφασμα και να

δημιουργηθεί με πολλούς τρόπους (γερμανικός, ελληνικός, γαλλοϊταλικός). Για τις ανάγκες της συγκεκριμένης μελέτης περίπτωσης, δημιουργήθηκε από ύφασμα και στηρίχθηκε με διπλόκαρφα και σκοινί σε ένα κομμάτι μακετόχαρτο το οποίο τοποθετείται κατά μήκος των πλαϊνών κομματιών της σκηνης. Με τον τρόπο αυτό δημιουργείται κενό στο επάνω μέρος, όπου τα παιδιά στεκούμενα όρθια μπορούν να τοποθετήσουν ακόμα και τα tablet ή τις κινητές συσκευές. Η κατασκευή του επιτρέπει το στήσιμο και ξεστήσιμο τους ανά πάσα στιγμή.



Σχήμα 3: Δημιουργία σκηνης

Σημαντικό συστατικό στοιχείο της παράστασης, όπως έχει ήδη ειπωθεί, είναι η επιλογή του σεναρίου. Η σημαντικότητά του οδήγησε στην αφιέρωση ολόκληρης ενότητας για τη μέθοδο με την οποία τα παιδιά θα δημιουργήσουν μια ιστορία από το μηδέν. Όταν τα παιδιά αποφασίσουν για πρώτη φορά να δραματοποιήσουν μια ιστορία, είναι συνετό να ξεκινήσουν από μια απλή και σταδιακά να προχωρούν σε πιο σύνθετες. (Ντεπιάν, 2014)

Ο διαχωρισμός της ιστορία σε σκηνές και η οργάνωση τους σε storyboard, δηλαδή σε μια συλλογή από αυτόνομα σκίτσα της ιστορίας, είναι απαραίτητη για όλα τα στάδια της δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου. Η εκτενής χρήση τους από την κινηματογραφική βιομηχανία για την οργάνωση του περιεχομένου και την καταγραφή πληροφοριών το αιτιολογεί. Πρώτη φορά χρησιμοποιήθηκαν στα τέλη της δεκαετίας του 1920 από τα στούντιο της Disney, για την προβολή της ροής των λήψεων με μια ματιά. Μέχρι τα μέσα της δεκαετίας του 1930 χρησιμοποιούνταν από όλα τα στούντιο του Hollywood για οργάνωση και διαχείριση της παραγωγής ταινιών. Η κατασκευή του μπορεί να είναι τόσο απλή όσο το να διπλωθεί στα τέσσερα ένα χαρτί μεγέθους A4, ώστε να υπάρχουν τέσσερις διαφορετικές σκηνές, ή και μεγαλύτερο ή να χρησιμοποιηθούν

αυτοκόλλητα χαρτάκια σε ένα μεγάλο χαρτόνι. Τα μεγαλύτερα storyboard είναι περισσότερο εύχρηστα για τα μικρότερα παιδιά που δυσκολεύονται να ζωγραφίσουν σε μικρό πλαίσιο και αδυνατούν να καταγράψουν τις λεπτομέρειες της κάθε σκηνής. Για τις μεγαλύτερες και περισσότερο πολύπλοκες ιστορίες, μπορούν να χρησιμοποιηθούν μικρότερα προκειμένου να δοθεί έμφαση στην εξέλιξη της πλοκής, την περιγραφή της δράσης και τους διαλόγους. (Puppetry in Practice, 2012 ; Kolk, 2013 ; Arts Every Day, 2008 ; Doug, 1998)

Ανεξάρτητα από το μέγεθος τους μπορούν να περιλαμβάνουν πληροφορίες σχετικά με τους χαρακτήρες και την αλληλεπίδραση αυτών, την κίνησή τους στη σκηνή, τα σκηνικά, το χρόνο, τον τόπο και τον τρόπο των γεγονότων και τη γωνία λήψης των φωτογραφιών στην περίπτωση του Clay animation. Όσο περισσότερες πληροφορίες περιλαμβάνουν τόσο πιο επιτυχημένη θα είναι η παράσταση. Στη μελέτη περίπτωσης, χρησιμοποιήθηκε συγκεκριμένο template. (Kolk, 2013 ; Doug, 1998) Στην περίπτωση που η χρησιμοποιούμενη εφαρμογή επιτρέπει την ηχογράφηση της φωνής του ήρωα, η απόδοση των σκίτσων από το storyboard σε γραπτούς διαλόγους είναι χρήσιμη. (Kolk, 2013)

Ανεξάρτητα από την τεχνική που χρησιμοποιείται, καθοριστική σημασία έχει η καλή προετοιμασία της παράστασης. Προλαβαίνει την εμφάνιση προβλημάτων και βοηθά στην αντιμετώπιση δυσκολιών όπως το να μην ακούγονται οι ήχοι. (Gauthier, 2002) Επιπροσθέτως, ο ρυθμός και η μουσική είναι ουσιαστικά στοιχεία για το κουκλοθέατρο, αναφορικά με τη συναισθηματική φόρτιση του παιδιού, και την άμεση επαφή του με τους χαρακτήρες και το περιεχόμενο του έργου. (Μαγουλιώτης, 1994) Πολλές είναι οι επιλογές που υπάρχουν, είτε να χρησιμοποιηθούν έτοιμοι ήχοι και μουσικά κομμάτια είτε να δημιουργηθούν νέα. Βασικό κριτήριο επιλογής είναι η διάθεση και τα συναισθήματα των ηρώων καθώς και οι περιορισμοί, χρονικοί και οικονομικοί που υπάρχουν. Αν για παράδειγμα, η σκηνή είναι συγκινητική θα πρέπει να υπάρχει ένα αργό μουσικό χαλί. Προσοχή θα πρέπει να δοθεί στη διάρκειά του η οποία θα πρέπει να είναι ανάλογη με τη διάρκεια της σκηνής. (Doug, 1998) Ο φωτισμός είναι επίσης καθοριστικός για την ψηφιακή παράσταση. Στην περίπτωση που θέλουμε να τραβήξουμε φωτογραφίες και να τις επεξεργαστούμε απαιτείται δυνατός σταθερός φωτισμός με τρόπο που δε

θα δημιουργούνται ανεπιθύμητες σκιές και ή έξτρα θερμοκρασία ικανή να αλλοιώσει τη μορφή των αντικειμένων. Η χρήση φακού ή άλλων φωτιστικών θα βοηθήσει στη διατήρηση σταθερού φωτισμού στα αντικείμενα. (Kolk, 2013 ; Ντεπιάν, 2014 ; Wikipedia, 2014) Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης της παράστασης όμως θα πρέπει να είναι όσο πιο χαμηλός γίνεται προκειμένου να δημιουργηθεί το κατάλληλο κλίμα και να δοθεί έμφαση στα τεκταινόμενα της σκηνής. Χρωματιστές ζελατίνες που καλύπτουν τα φώτα, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να δημιουργηθούν εφέ όπως η ανατολή του ήλιου ή το ηλιοβασίλεμα. (Μπάριτς, 2012)

Όσον αφορά στη **πρώτη τεχνική**, δηλαδή, όταν χρησιμοποιούνται συσκευές εισόδου για τον χειρισμό της ψηφιακής κούκλας, ο κουκλοπαίκτης δεν κάθεται πίσω από τη σκηνή αλλά μπροστά από αυτή για τεχνικούς λόγους. Μπορεί να στέκεται στο πλάι της οθόνης-σκηνής και να χειρίζεται την κούκλα από εκεί ή να κάθεται μαζί με τους θεατές. Για την εξοικείωση τόσο των κουκλοπαικτών όσο και των θεατών σε αυτόν το νέο τρόπο δραματοποίησης χρειάζεται να αφιερωθεί χρόνος από τις πρόβες. Οι θέσεις αυτές, συμβάλλουν στη λήψη άμεσης ανατροφοδότησης είτε από τις κινήσεις που κάνει (στην περίπτωση όπου χρησιμοποιείται μέθοδος ανίχνευσης της κίνησης) είτε από τις εντολές ή κουμπιά που πατάει, αφού υπάρχει οπτική επαφή με την κούκλα. (Quinn, 2005) Η κούκλα πρέπει να κινείται σε όρθια θέση και οι κινήσεις να γίνονται με οικονομία όταν χρειάζεται. Αυτό δεν είναι πάντα εύκολο, ειδικά όταν τα παιδιά χειρίζονται ψηφιακές κούκλες στο tablet και θέλουν να τις κοιτάζουν, ενώ αυτές θα πρέπει να είναι στραμμένες προς το κοινό. Επομένως, οι άσκοπες κινήσεις θα δυσκολέψουν το χειρισμό τους. (Μαγουλιώτης, 1994) Προκειμένου η κούκλα να μοιάζει αληθινή, θα πρέπει να γίνουν πρόβες σχετικά με τον τρόπο που ανοιγοκλείνει το στόμα της. Αυτός θα πρέπει να συγχρονίζεται με την ομιλία. (Unkown, 2014)

Σε σχέση με τη **δεύτερη τεχνική**, όπου ο χειρισμός της κούκλας γίνεται σε πραγματικό χρόνο στα πλαίσια μιας ζωντανής παράστασης, θα πρέπει επίσης να υπάρχει συγχρονισμός του στόματος και των εκφράσεων του προσώπου με τον ήχο της ομιλίας. Μια καλή στρατηγική για την εξάσκηση σε αυτό είναι να σκεφτούμε πόσες συλλαβές έχει η κάθε λέξη. Αν για παράδειγμα μία λέξη έχει τέσσερις

συλλαβές το στόμα θα πρέπει να ανοιγοκλείσει τέσσερις φορές. Το πιο συνηθισμένο λάθος είναι να κλείνει το στόμα όταν θα έπρεπε να ανοίγει. Παράλληλα, το στόμα δε θα πρέπει να ανοίγει ολόκληρο κάθε φορά, αλλά μόνο όταν χρειάζεται να δοθεί έμφαση και να αποδοθούν στοιχεία υπερβολής. Ένα ακόμα βασικό στοιχείο είναι η είσοδος και η έξοδος της κούκλας στη σκηνή. Ανάλογα με τις ανάγκες της ιστορίας η κούκλα μπορεί να παριστάνει ότι ανεβαίνει ή κατεβαίνει μια σκάλα, περπατάει, εισέρχεται ή εξέρχεται από τα πλάγια της σκηνής. (Unknown, 2014 ; Doug, 1998)

Για την τρισδιάστατη απεικόνιση της αναπαράστασης και την περαιτέρω επεξεργασία της (**τρίτη τεχνική**) μπορούν να ειπωθούν πολλά. Εκτός από το χρησιμοποιούμενο πρόγραμμα ή εφαρμογή, ο απαιτούμενος εξοπλισμός για τη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου μπορεί να ποικίλει. Στην περίπτωση που η εφαρμογή απαιτεί την λήψη φωτογραφιών και την επεξεργασία τους, χρειάζεται μια φωτογραφική μηχανή ψηφιακή ή web camera (αν δεν παρέχεται από τη χρησιμοποιούμενη συσκευή) η ανάλυση της οποίας δεν απαιτείται να είναι μεγάλη (1024 x 768) για να μην επιβαρυνθεί το πρόγραμμα που χρησιμοποιείται, καθώς και ένα τρίποδο που θα βοηθήσει στην λήψη φωτογραφιών υπό γωνία. Παράλληλα, χρειάζονται φορτισμένες μπαταρίες για τη μηχανή, τη συσκευή (υπολογιστή ή tablet) και τα φώτα. Τα μικρόφωνα χρειάζονται για να ακούγονται καλά οι κουκλοπαίκτες, ή να ηχογραφήσουν τη φωνή της κούκλας ή άλλων ήχων που θα χρησιμοποιήσουν στην παράσταση όπως τραγούδια, ηχητικά εφέ κτλ, ανάλογα με τα συναισθήματα που θέλουμε να προκαλέσουμε στο θεατή. Εκτός από αυτά, ίσως χρειαστούν και ηχεία για την αναπαραγωγή αυτών των ήχων. Ειδικά για την δημιουργία τρισδιάστατων ηρώων και σκηνικών, είναι απαραίτητα υλικά όπως η πλαστελίνη που δεν στεγνώνει ώστε να μένει εύπλαστη, κουπάτ και πλαστικά εργαλεία για τη διαμόρφωσή της, χαρτιά, χαρτόνια, χρώματα (μαρκαδόροι, παστέλ, ξυλομπογιές κ.α.), ψαλίδια, κόλλες, μουσικά όργανα, φτερά, υφάσματα και άλλα υλικά χειροτεχνιών. (Ντεπιάν, 2014; Kolk, 2013 ; Μαγουλιώτης, 1994; Pike, 2007)

Επιτακτική είναι η ανάγκη να στερεωθεί καλά οτιδήποτε χρησιμοποιείται διότι μπορεί να κουνηθεί κατά τη λήψη φωτογραφιών ή τη μετακίνηση των ηρώων.

Οδοντογλυφίδες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ένωση των μελών της κούκλας, blue-tag και χαρτοταινία για να είναι σταθερά τα σκηνικά και τη φωτογραφική μηχανή. Με αυτόν τον τρόπο θα κουνιούνται μόνο οι ήρωες και όχι και ολόκληρος ο χώρος γύρω από αυτές. (Ντεπιάν, 2014)

Η μορφή της τρισδιάστατης κούκλας θα πρέπει να είναι απλή. Αν η κούκλα έχει δημιουργηθεί από πλαστελίνη θα πρέπει να είναι φτιαγμένη έτσι ώστε να στέκεται όρθια για τη λήψη φωτογραφιών. Ενδείκνυται, το κάτω μέρος της κούκλας και ειδικά τα πόδια να είναι μεγαλύτερο από το πάνω και η χρήση σκελετού (armature) από σύρμα ή αλουμινόχαρτο για να συγκρατείται το βάρος της. (Wikipedia, 2014 ; Tech4learning, 2014 ; Kolk, 2013 ; Conjecture Corporation , 2014) Αν δημιουργηθεί με τη χρήση ενός προγράμματος μπορούν να προστεθούν περισσότερες λεπτομέρειες και να είναι περισσότερο ελκυστική. Ωστόσο, γνώμονας θα πρέπει να είναι ο εύκολος χειρισμός της. Η χρήση έντονων χρωμάτων που θα κάνουν αντιθέσεις καθιστούν τα αντικείμενα, ψηφιακά ή μη, περισσότερο ευδιάκριτα. Χρειάζεται όμως η χρήση τους με μέτρο για να μην αποσπά την προσοχή του θεατή. Αναφορικά με το μέγεθός της, αυτό μπορεί να εξαρτάται από το ρόλο της στην ιστορία. (Μαγουλιώτης, 1994)

Η φύλαξη των αντικειμένων που δημιουργήθηκαν σε ειδικά κουτιά είναι βαρυσήμαντη για την ασφάλειά τους. Ακόμη μπορούν τα παιδιά να δημιουργήσουν ζωγραφιές για σκηνικά τα οποία θα σαρώσουν και θα εισάγουν στο πρόγραμμα σαν σκηνικά. Η οργάνωσή τους ανά θέμα (π.χ. ζώα, άνθρωποι, δέντρα κτλ) ή ανά κατηγορία (π.χ. κούκλες, σκηνικά κτλ) θα βοηθήσει στην επαναχρησιμοποίηση τους. (Quinn, 2005 ; Kolk, 2013)

Επιπροσθέτως, προτείνεται η παράλληλη ολοκλήρωση κάποιων δραστηριοτήτων, είτε για εξοικονόμηση χρόνου, είτε για την κατανομή συγκεκριμένων αρμοδιοτήτων ανάλογα με τις κλίσεις και τα ενδιαφέροντα των παιδιών. (Puppetry in Practice. 2012)

Τέλος, όπως και σε μια παράσταση παραδοσιακού κουκλοθέατρου έτσι και κατά τη διάρκεια μιας ψηφιακής παράστασης τόσο οι παρατηρητές όσο και οι

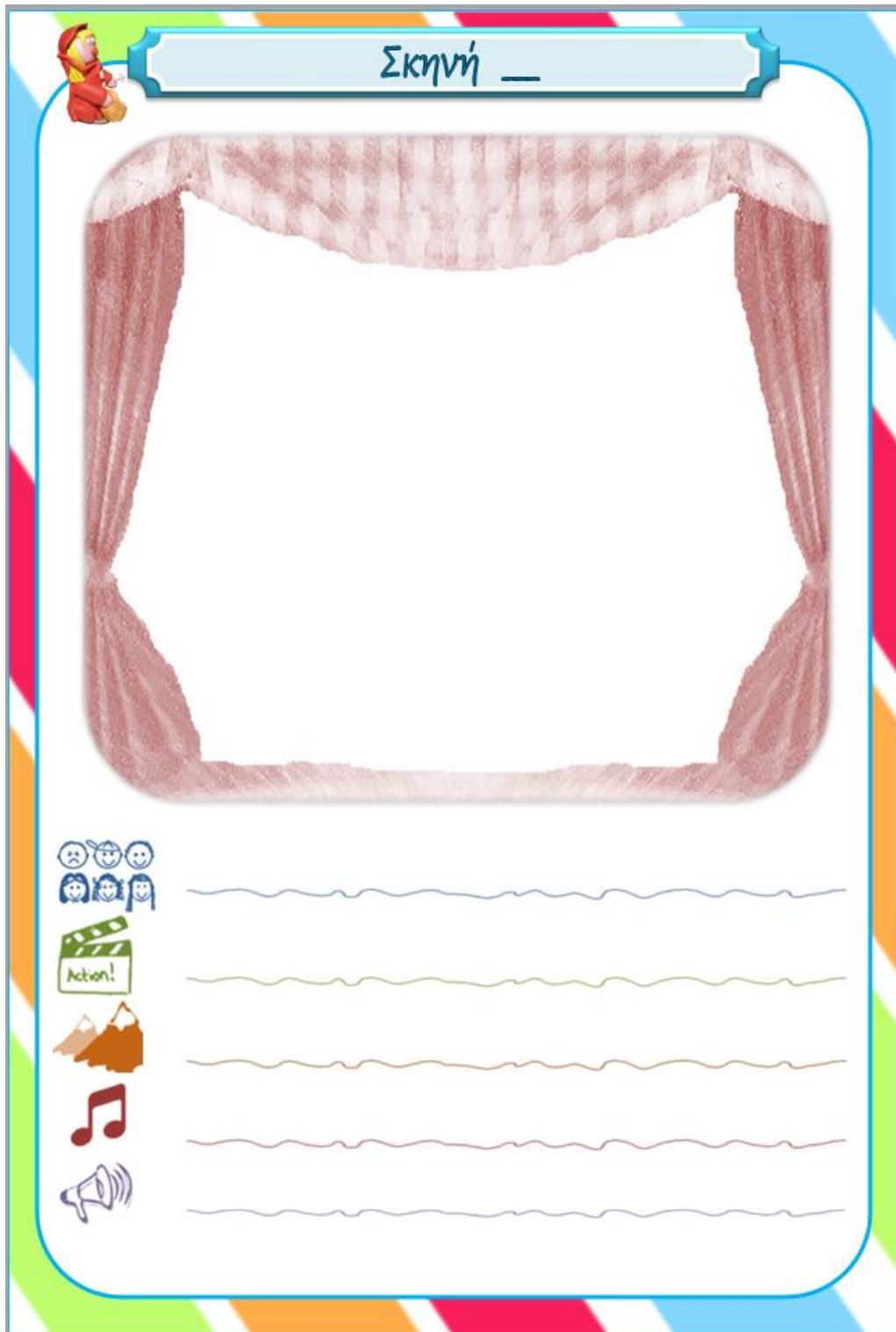
κουκλοπαίκτες θα πρέπει να έχουν κάποια χαρακτηριστικά: Αναφορικά με τους κουκλοπαίκτες, προτείνεται να:

- ❖ ενθαρρύνονται να συγκεντρώνονται στο ρόλο τους,
- ❖ βοηθούν με αυτά που κάνουν τους άλλους κουκλοπαίκτες και να μη τους δυσκολεύουν
- ❖ φροντίζουν για την καλή συνεργασία μεταξύ τους
- ❖ κρατούν τις κούκλες στραμμένες προς τους παρατηρητές σε όλη τη διάρκεια της παράστασης για να μπορούν να τις βλέπουν
- ❖ διατηρούν τη φωνή τους σε σωστή ένταση και έκφραση σε όλη την παράσταση

Ότι αφορά στους θεατές, είναι σημαντικό να:

- ❖ ακούν προσεκτικά κατά τη διάρκεια της παράστασης
- ❖ εκφράζουν τη γνώμη τους όταν τους ζητηθεί κατά τη διάρκεια ή στο τέλος της παράστασης (Ministry of Education, 2010 ; Unknown, 2007 ; Read write think, 2006 ; iRubric, 2014 ; McLain, 2013)

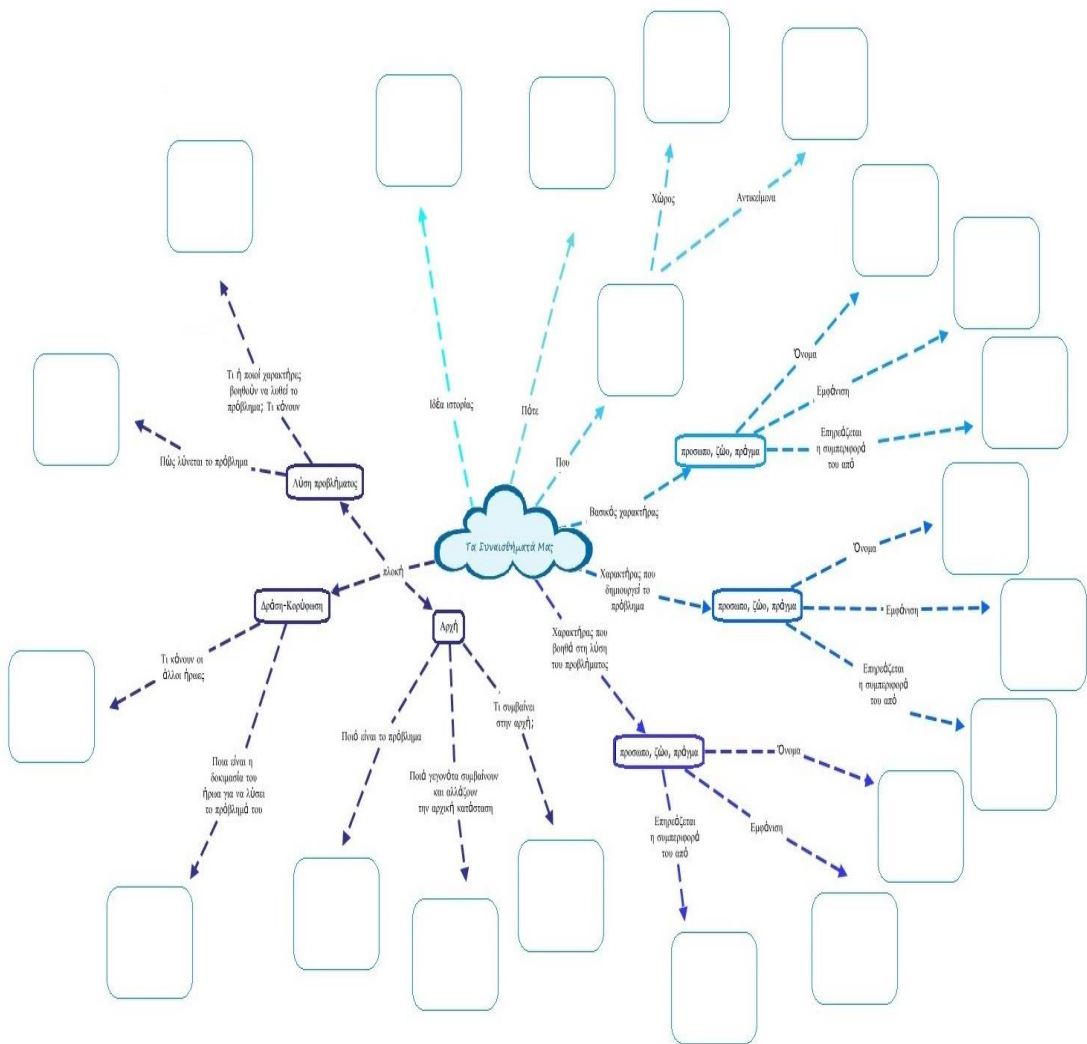
4.4. ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ



Εικόνα 9: Storyboard

<p>Γράψτε τον τίτλο της ιστορίας</p> <p>Συγγραφείς:</p> <p>Εικονογράφοι:</p>	<p>Γράψτε που εξελίσσεται η ιστορία και πότε Περιγράψτε το βασικό χαρακτήρα της ιστορίας.</p>	<p>Τι συμβαίνει στην αρχή; Πώς νιώθει ο ήρωας;</p>
<p>Γράψτε για το πρόβλημα που δημιουργήθηκε στην ιστορία. Ποιος δημιούργησε το πρόβλημα;</p>	<p>Ποια είναι τα συναισθήματα του ήρωα τώρα;</p>	<p>Τι κάνουν οι άλλοι ήρωες;</p>
<p>Ποιος θα βοηθήσει τον ήρωα να λύσει το πρόβλημά του;</p>	<p>Τι συμβαίνει στο τέλος της ιστορίας; Πώς νιώθουν τώρα οι ήρωες;</p>	<p>Τέλος</p>

Εικόνα 10: Template για δημιουργία ιστορίας



Εικόνα 11: Προσχέδιο Ιστορίας

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5.: ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

5.1. ΑΙΤΙΟΛΟΓΗΣΗ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΤΗΤΑΣ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΜΕΝΩΝ

ΛΟΓΙΣΜΙΚΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Σε προηγούμενα κεφάλαια εξετάστηκε και καταγράφηκαν οι τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου. Παράλληλα, προτάθηκε μια μεθοδολογία για τη διευκόλυνση της δημιουργίας μιας παράστασης που θα αξιοποιεί τις τεχνικές αυτές. Στο κεφάλαιο αυτό, γίνεται προσπάθεια να αναζητηθούν τα εργαλεία εκείνα τα οποία αξιοποιούν τις τεχνικές και τη μεθοδολογία και μπορούν να ενταχθούν στη προσχολική εκπαίδευση.

Η **πρώτη τεχνική**, δηλαδή η χρήση συσκευών εισόδου για τον έλεγχο της ψηφιακής κούκλας, αξιοποιείται από το Animatic το οποίο είναι ένα πρόγραμμα που ο χειρισμός της μαριονέτας γίνεται σε πραγματικό χρόνο με τη χρήση συσκευών όπως πληκτρολόγιο, ποντίκι, τηλεχειριστήριο.

Από την άλλη πλευρά ο χειρισμός της κούκλας σε πραγματικό χρόνο στα πλαίσια μιας ζωντανής παράστασης, δηλαδή η **δεύτερη τεχνική**, χρησιμοποιείται από την εφαρμογή για κινητές συσκευές και tablet, Amazing Touch Puppets στην οποία ο μαθητής μπορεί να επιλέξει κάποια ψηφιακή κούκλα και να την χειριστεί σε πραγματικό χρόνο, την Puppet Show όπου υπάρχει μια γαντόκουκλα και το παιδί εξοικειώνεται με τους τρόπους κίνησής της, την iKaragöz, όπου ανακαλύπτει μια ψηφιακή εκδοχή του θεάτρου σκιών. Επιπροσθέτως, το πρόγραμμα FingerPuppets και οι εφαρμογές Marionette Theatre, Three Little Pigs προσφέρουν τη δυνατότητα δημιουργίας απλής ψηφιακής παράστασης μέσα από την πληθώρα ηρώων που προσφέρουν, ενώ η εφαρμογή U-Puppet 1.2 επιτρέπει την εναλλαγή δύο φωτογραφιών έτσι ώστε όταν το παιδί κουνάει το tablet ή το κινητό τηλέφωνο, να ανοιγοκλείνει το στόμα της.

Τέλος, αναφορικά με την **τρίτη τεχνική**, δηλαδή, την τρισδιάστατη απεικόνιση της αναπαράστασης και την περαιτέρω επεξεργασία της, κατά κύριο λόγο χρησιμοποιείται από το πρόγραμμα Zu3d με το οποίο τα παιδιά μπορούν να χρησιμοποιήσουν μια μορφή stop motion animation και συγκεκριμένα το Clay

animation για να χειριστούν τρισδιάστατους χαρακτήρες από πλαστελίνη και να φτιάξουν ένα βίντεο με τη δραματοποίηση της ιστορίας τους. Κάτι παρόμοιο μπορούν να κάνουν και με την εφαρμογή Puppet Theatre με την οποία δημιουργούν τρισδιάστατες κούκλες χρησιμοποιώντας στοιχεία από μια μεγάλη βιβλιοθήκη εικόνων. Η εφαρμογή παρέχει τη δυνατότητα να φτιάξουν οι μαθητές βίντεο μέσω της λήψης πολλών φωτογραφιών. Τέλος, τρισδιάστατες ψηφιακές κούκλες παρέχουν και οι εφαρμογές Animatic και Puppet Show.

Αναφορικά με την προτεινόμενη **μεθοδολογία για τη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου**, τα χαρακτηριστικά που θα έπρεπε να έχει ένα εργαλείο για να πληροί τις προϋποθέσεις της μεθοδολογίας είναι:

- ❖ η παροχή έτοιμων ψηφιακών ηρώων από τα οποία τα παιδιά θα μπορούν να επιλέξουν ποιον θέλουν να υποδυθούν,
- ❖ η δημιουργία των δικούς τους ψηφιακών ηρώων
- ❖ την διάθεση διαφορετικών σκηνικών που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν
- ❖ τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν τα δικά τους σκηνικά
- ❖ τη δυνατότητα να δημιουργήσουν βίντεο
- ❖ την ευκαιρία να δραματοποιήσουν την ιστορία τους σε πραγματικό χρόνο.

Τα εργαλεία που προαναφέρθηκαν προσφέρουν τουλάχιστον ένα από τα χαρακτηριστικά που περιγράφηκαν. Αυτά συνοψίζονται στον παρακάτω πίνακα. Τέλος, για τη δημιουργία της δικής τους ιστορία τα παιδιά προτείνεται να χρησιμοποιήσουν την online εφαρμογή StoryJumper.

Πίνακας 2: Χαρακτηριστικά εργαλείων με βάση τη μέθοδο δημιουργίας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου

	Παροχή έτοιμων ψηφιακών κουκλιών	Δημιουργία ψηφιακών κουκλιών	Παροχή διαφορετικών σκηνικών	Εισαγωγή ή δημιουργία σκηνικών	Δημιουργία βίντεο	Δραματοποίηση ιστορίας σε πραγματικό χρόνο
Zu3d		✓		✓	✓	✓
U-Puppet 1.2.		✓				✓
Three Little Pigs	✓		✓			✓
Puppet Theatre		✓	✓		✓	✓
iKaragöz	✓		✓		✓	✓
Puppet Show	✓					✓
Amazing Touch Puppets	✓					✓
Animatic	✓					✓
FingerPuppets	✓		✓			✓
Marionette Theatre	✓					

5.2. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΜΕΝΩΝ ΛΟΓΙΣΜΙΚΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

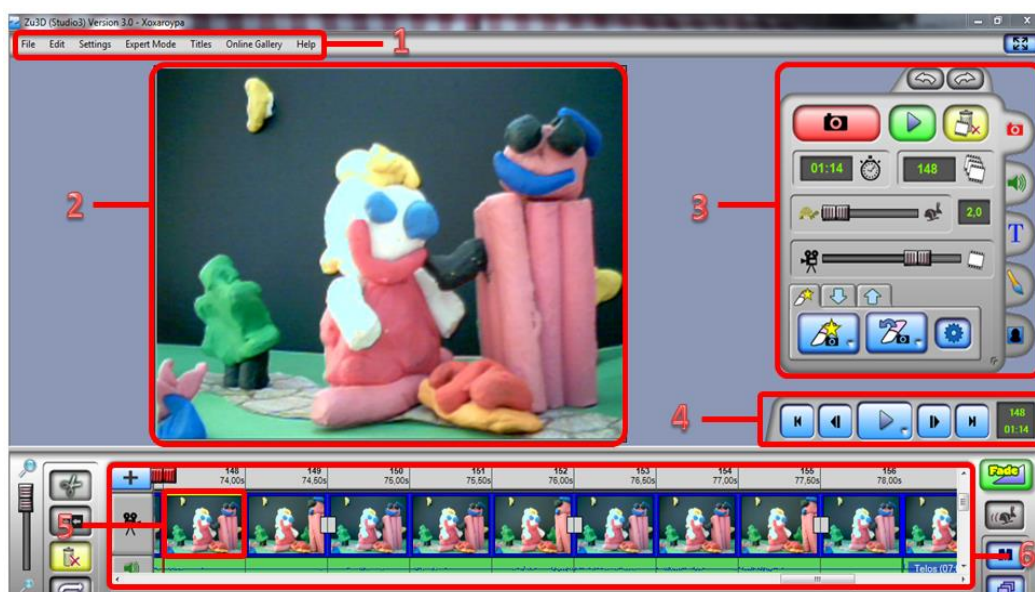
5.2.1. ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΓΙΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Zu3D

Για τη δημιουργία βίντεο με την τεχνική Clay animation χρειάζεται η λήψη φωτογραφιών με κάποια ψηφιακή κάμερα και η εισαγωγή τους στο πρόγραμμα ή η προβολή, η λήψη και η παράλληλη εισαγωγή αυτών στο πρόγραμμα με τη βοήθεια μιας ενσύρματης κάμερας (webcam). Το Zu3D επιτρέπει και τους δύο τρόπους. Ο πιο εύχρηστος όμως είναι ο δεύτερος.

Η διαδικασία με την οποία δημιουργείται το βίντεο της ψηφιακής παράστασης γίνεται ως εξής. Αφού τοποθετηθούν τα σκηνικά και οι ήρωες στην κατάλληλη

θέση, τα παιδιά επιλέγουν την κάμερα που θέλουν να χρησιμοποιήσουν από την κατάλληλη εντολή στη γραμμή μενού (σημείο 1), βλέπουν στο παράθυρο προεπισκόπησης (σημείο 2) την εικόνα της κάμερας και όταν είναι ευχαριστημένοι παίρνουν τη φωτογραφία. Το παράθυρο αυτό είναι χρήσιμο στην περίπτωση που κάποιος ήρωας ή αντικείμενο στο σκηνικό, κουνηθεί κατά λάθος. Το πρόγραμμα προσφέρει τη δυνατότητα Onion Skinning, η οποία επιτρέπει την εμφάνιση της προηγούμενης φωτογραφίας κατά τη διάρκεια λήψης της επόμενης. Μάλιστα, ο χρήστης μπορεί να ρυθμίσει πόσο έντονα θα φαίνεται η προηγούμενη εικόνα, προκειμένου να εντοπίζει με μεγαλύτερη ευκολία αν κάποιο αντικείμενο έχει κουνηθεί από τη θέση του και να το επαναφέρει σε αυτήν. Κατόπιν, μετακινούν ελάχιστα τον ήρωα, τραβούν ξανά φωτογραφία κοκ. Με αυτόν τον τρόπο, ο ήρωας φαίνεται να κουνιέται από μόνος του. Αν θέλουμε να δείξουμε ότι ο ήρωας μιλάει αρκούν μόνο λίγες φωτογραφίες με ανοικτό και με κλειστό το στόμα του ήρωα. Στη συνέχεια, με τη διαδικασία της αντιγραφής και επικόλλησης, τις χρησιμοποιούμε πολλές φορές.



Εικόνα 12: Βασικά τμήματα παραθύρου Zu3D

Η κάθε φωτογραφία καταλαμβάνει συγκεκριμένη θέση στη χρονογραμμή (timeline, σημείο 6) του προγράμματος για να μπορούν να επεξεργαστούν και να μπουν στη σωστή σειρά. Η χρονογραμμή αποτελεί το βασικότερο μέρος ενός προγράμματος μοντάζ και εκτός από τις φωτογραφίες, ο χρήστης μπορεί να βάλει και τους ήχους

ταιριάζοντάς τους στην ταχύτητα προβολής των εικόνων. Κατά τη λήψη τους, οι φωτογραφίες εισάγονται μόνες τους από έναν φάκελο που δημιουργείται κατά τη δημιουργία νέου project ή μπορούμε να εισάγουμε άλλες φωτογραφίες ήδη αποθηκευμένες στον υπολογιστή μας. Για τη λήψη των φωτογραφιών η κάμερα θα πρέπει να τοποθετηθεί σε μικρή απόσταση, ανάλογα με τους ήρωες, τα σκηνικά και το επιτρεπτό όριο του ζουμ. Με τη χρήση τριπόδου ή αυτοσχέδιων στηριγμάτων μπορούν να βγουν φωτογραφίες από διαφορετικές γωνίες λήψης. Η συμπίεση των εικόνων είναι απαραίτητη για να μην επιβαρυνθεί το πρόγραμμα. (Kolk, 2013 ; Ντεπιάν, 2014 ; Pike, 2007 ; Puppetry in Practice, 2012 ; Wikipedia, 2014 ; Doug, 1998)

Ο αριθμός των καρτέ ανά δευτερόλεπτο (frames per second- fps), δηλαδή η ταχύτητα των εικόνων που εναλλάσσονται σε ένα δευτερόλεπτο, θα πρέπει να υπολογιστεί. Λαμβάνοντας υπόψη την ηλικία των μαθητών προσχολικής εκπαίδευσης και προκειμένου να εξασφαλιστεί η ομαλότητα και πειστικότητα των κινήσεων είναι απαραίτητο να ρυθμιστεί στα 1-10 fps, ανάλογα βέβαια με το πόσο γρήγορη ή αργή θέλουμε να είναι η κίνηση σε κάθε σημείο. Η ταχύτητα που χρησιμοποιείται στην τηλεόραση είναι 25 fps, στον κινηματογράφο 24 fps, ενώ για επαγγελματικούς σκοπούς μπορεί να είναι ακόμα και της τάξης των 30 fps αλλά κάτι τέτοιο δεν συνάδει με τους σκοπούς της εκπαίδευσης καθώς δαπανάται πολύς χρόνος. Υπολογίζουμε λοιπόν ότι θέλουμε περίπου 5-6 φωτογραφίες για κάθε δευτερόλεπτο του βίντεο (σημείο 5). (Kolk, 2013 ; Ντεπιάν, 2014 ; Pike, 2007 ; Puppetry in Practice, 2012 ; Wikipedia, 2014 ; Doug, 1998)

Μια από τις σημαντικότερες ομάδες εργαλείων που προσφέρει το πρόγραμμα είναι αυτή που σχετίζεται με την αναπαραγωγή του βίντεο (σημείο 4). Ξεκινώντας από αριστερά, πρώτη είναι η εντολή που οδηγεί στο πρώτο καρτέ, ακολουθεί η εντολή που μεταβαίνει ένα καρτέ πίσω, ύστερα η εντολή “Play” που επιτρέπει την αναπαραγωγή των εικόνων σαν βίντεο, η εντολή που προχωρά ένα καρτέ μπροστά και τέλος η εντολή που οδηγεί στο τελευταίο καρτέ. Αν η ταχύτητα δεν ικανοποιεί τις ανάγκες του χρήστη μπορεί να αυξομειωθεί με το αντίστοιχο εργαλείο στην καρτέλα με τα εργαλεία φωτογραφιών (σημείο 3).

Στο Zu3D, τα εργαλεία που επιτρέπουν βασικές ενέργειες οργανώνονται σε πέντε καρτέλες. Στην πρώτη βρίσκονται τα εργαλεία φωτογραφιών που περιλαμβάνουν τις εντολές που χρειάζονται για την επεξεργασία των καρτέ, όπως η λήψη και η διαγραφή φωτογραφιών, η ρύθμιση της ταχύτητας των εικόνων που εναλλάσσονται σε ένα δευτερόλεπτο (fps) κ.α.. Στη δεύτερη βρίσκονται τα εργαλεία που σχετίζονται με τον ήχο. Σημαντικό πλεονέκτημα είναι το γεγονός ότι το παιδί μπορεί να ηχογραφήσει τη φωνή του χρησιμοποιώντας μικρόφωνο και να εισάγει ήδη αποθηκευμένους ήχους από οποιοδήποτε φάκελο του υπολογιστή. Η διάρκεια του ήχου μπορεί να αυξομειωθεί για να ταιριάζει με τη διάρκεια των εικόνων με τα κατάλληλα εργαλεία. Στην καρτέλα με τα εργαλεία κειμένου, οι χρήστες μπορούν να βρουν τις εντολές που θα τους επιτρέψουν να εισάγουν κείμενο, τίτλους αρχής και τέλους καθώς και υπότιτλους. Σε περίπτωση που οι μαθητές θελήσουν να ζωγραφίσουν κάτι πάνω στην εικόνα τους μπορούν να το επιτύχουν με τα εργαλεία σχεδίασης στην κατάλληλη καρτέλα. Τέλος, ιδιαίτερες δυνατότητες αναφορικά με την επεξεργασία φωτογραφιών δίνει η καρτέλα με τα εργαλεία εικόνων. Οι μαθητές μπορούν να αντικαταστήσουν ένα κομμάτι της εικόνας με μια άλλη εικόνα ή βίντεο (Automatic Green-screening / Chroma Key).



Εργαλεία φωτογραφιών



Εργαλεία ήχου



Εργαλεία κειμένου



Εργαλεία σχεδίασης



Εργαλεία εικόνων

Εικόνα 13: Καρτέλες με βασικά εργαλεία του Zu3D

Στα πλαίσια της ομαδικής ολοκλήρωσης ενός έργου, η Ντεπιάν (2014) και η Kolk (2013) προτείνουν ο ένας μαθητής τραβάει φωτογραφίες και οι άλλοι να μετακινούν ο καθένας από μία μορφή. Στο τέλος, αποθηκεύουμε το βίντεο στην επιθυμητή μορφή ανάλογα με το μέσο αναπαραγωγής του. (Pike, 2007 ; Kolk, 2013 ; Ντεπιάν, 2014)

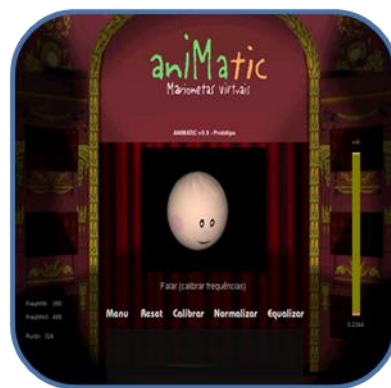
Animatic



Αρχική οθόνη



Βοήθεια



Ρυθμίσεις



Ψηφιακή παράσταση

Εικόνα 14: Βασικές οθόνες Animatic

Το συγκεκριμένο πρόγραμμα είναι ένα δωρεάν σύστημα που στοχεύει στην ανάδειξη των δυνατοτήτων του real time animation και στην ένταξη τέτοιων συστημάτων ψηφιακού κουκλοθέατρου στο χώρο της εκπαίδευσης, των ζωντανών τηλεοπτικών εκπομπών, των τεχνών αναπαράστασης και της κινηματογραφικής βιομηχανίας. Προσφέρει μια τρισδιάστατη εικονική μαριονέτα η οποία μπορεί να χειριστεί σε πραγματικό χρόνο από έναν κουκλοπαίκτη. Προσφέρει πολλαπλούς τρόπους αλληλεπίδρασης και χειρισμού της κούκλας με τη χρήση διαφορετικών συσκευών όπως τηλεχειριστήριο, μικρόφωνο, ποντίκι, πληκτρολόγιο. Από την αρχική οθόνη, ο χρήστης μπορεί να λάβει βοήθεια σχετικά με τη λειτουργία των κουμπιών του τηλεχειριστηρίου, να ρυθμίσει το μικρόφωνο και τους ήχους και να οδηγηθεί στην οθόνη με την ψηφιακή κούκλα. Η κούκλα εμφανίζεται σε μια σκηνή θεάτρου, μπορεί να εκτελέσει ποικίλες κινήσεις και να προβληθεί σε πλήρη ή μερική οθόνη. (Virtual Marionette, 2014)

Finger Puppets



Αρχική οθόνη



Ψηφιακή παράσταση



Ρύθμιση προβολέα

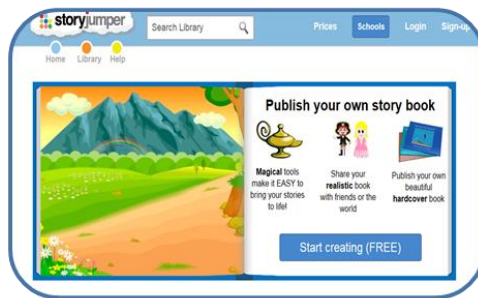


Ρυθμίση φωτός

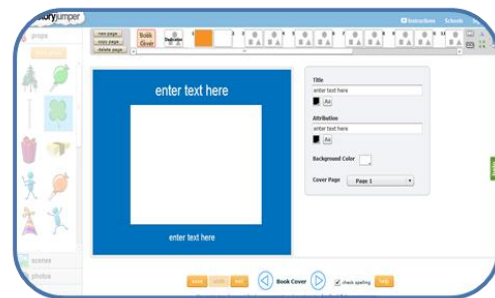
Εικόνα 15: Βασικές οθόνες Finger Puppets

Ένα απλό, δωρεάν και εύχρηστο πρόγραμμα είναι και το Finger Puppets. Χρησιμοποιώντας το ποντίκι ο χρήστης μπορεί να επιλέξει τους ήρωες και να τους ανεβάσει στη σκηνή με τη διαδικασία μεταφοράς και απόθεσης (drag and drop), αφού πληκτρολογήσει το όνομα της παράστασης και ανοίξουν οι κουρτίνες. Αν και οι δυνατότητες κίνησης των ηρώων είναι λίγες, δίνονται πολλές κούκλες με διαφορετικές ενδυμασίες και χαρακτηριστικά που μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Ο χρήστης μπορεί να ρυθμίσει το φωτισμό και τον προβολέα. Είναι ιδανικό για την εξοικείωση των παιδιών με το ποντίκι, ενώ μπορούν να συνεργαστούν για να δημιουργήσουν μια ψηφιακή παράσταση. (BillyBear4Kids.Com, 2012)

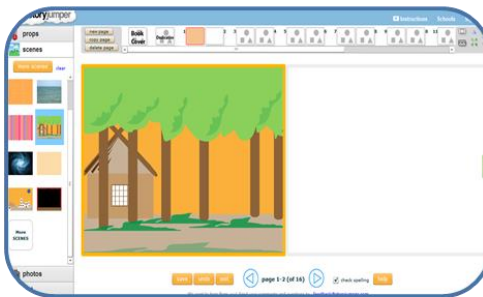
StoryJumper



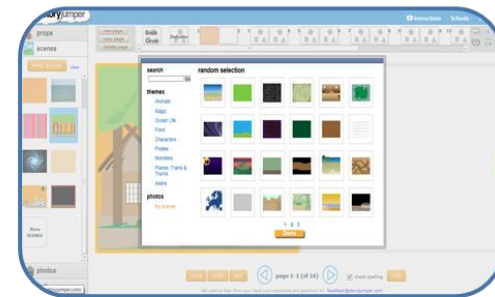
Αρχική σελίδα



Δημιουργία εξωφύλλου



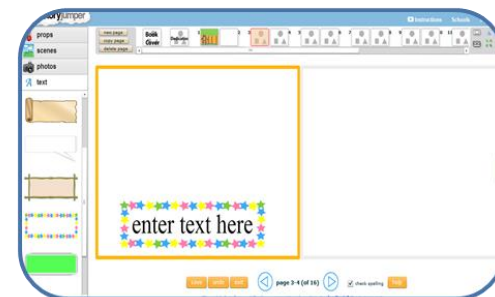
Διαμόρφωση σελίδας



Προσθήκη σκηνικών



Προσθήκη αντικειμένων



Προσθήκη κειμένου

Εικόνα 16: Βασικές οθόνες StoryJumper

Το StoryJumper είναι ένας ιστότοπος που παρέχει πολλά εργαλεία σε μαθητές και εκπαιδευτικούς για να δημιουργήσουν δωρεάν ένα ψηφιακό βιβλίο. Ο χρήστης μπορεί να ξεκινήσει να γράφει την ιστορία του επιλέγοντας την εντολή “Start Creating” από την αρχική οθόνη, η οποία τον οδηγεί στο πρόγραμμα διαμόρφωσης κάθε σελίδας του βιβλίου. Αρχικά δημιουργεί το εξώφυλλο προσθέτοντας τίτλο και υπότιτλο και στη συνέχεια μπορεί να πλοηγηθεί στις κενές σελίδες του βιβλίου και να τις επεξεργαστεί. Η προσθήκη αντικειμένων και σκηνικών είναι πολύ εύκολη αφού υπάρχουν μεγάλες βιβλιοθήκες εικόνων. Επίσης, μπορούν να προστεθούν πλαίσια κειμένου και φωτογραφίες από τον υπολογιστή. Με τη δημιουργία λογαριασμού στον ιστότοπο, ο χρήστης μπορεί να διαμοιραστεί στα κοινωνικά

δίκτυα το ψηφιακό βιβλίο του και να το αποθηκεύσει στη διαδικτυακή βιβλιοθήκη του προγράμματος. Το βιβλίο, με την καταβολή ενός χρηματικού ποσού μπορεί να εκτυπωθεί με χοντρό ή λεπτό εξώφυλλο ή να αποθηκευθεί στον υπολογιστή του χρήστη σε μορφή pdf. (StoryJumper, 2014)

5.2.2. ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΓΙΑ ΚΙΝΗΤΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ ΚΑΙ TABLET

U-Puppet 1.2

Η εφαρμογή αυτή είναι δωρεάν, πολύ απλή και εύχρηστη και επιτρέπει το χειρισμό σε πραγματικό χρόνο μιας ψηφιακής κούκλας που έχει δημιουργηθεί με εύκολο τρόπο από φωτογραφίες ανθρώπων ή αντικειμένων. Επιλέγοντας ο χρήστης από την αρχική οθόνη την εντολή “Make Puppet!”, μπορεί να τραβήξει ή να εισάγει φωτογραφίες από τις ήδη υπάρχουσες στην κινητή συσκευή ή το tablet του για να δημιουργήσει μια ψηφιακή κούκλα. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν φωτογραφίες με τον εαυτό του ή άλλους ανθρώπους καθώς και με κούκλες που έχει δημιουργήσει, παραδείγματος χάρη από πλαστελίνη και άλλα υλικά. Για τη δημιουργία της κούκλας χρειάζονται δύο φωτογραφίες, μία όπου η κούκλα θα έχει

κλειστό το στόμα, και μία με ανοιχτό. Η εφαρμογή εναλλάσσει τις δύο φωτογραφίες και έτσι φαίνεται ότι η κούκλα μιλάει. Με την εντολή “Play Puppet!”, ο χρήστης μπορεί να χειριστεί σε πραγματικό χρόνο την κούκλα αγγίζοντας την

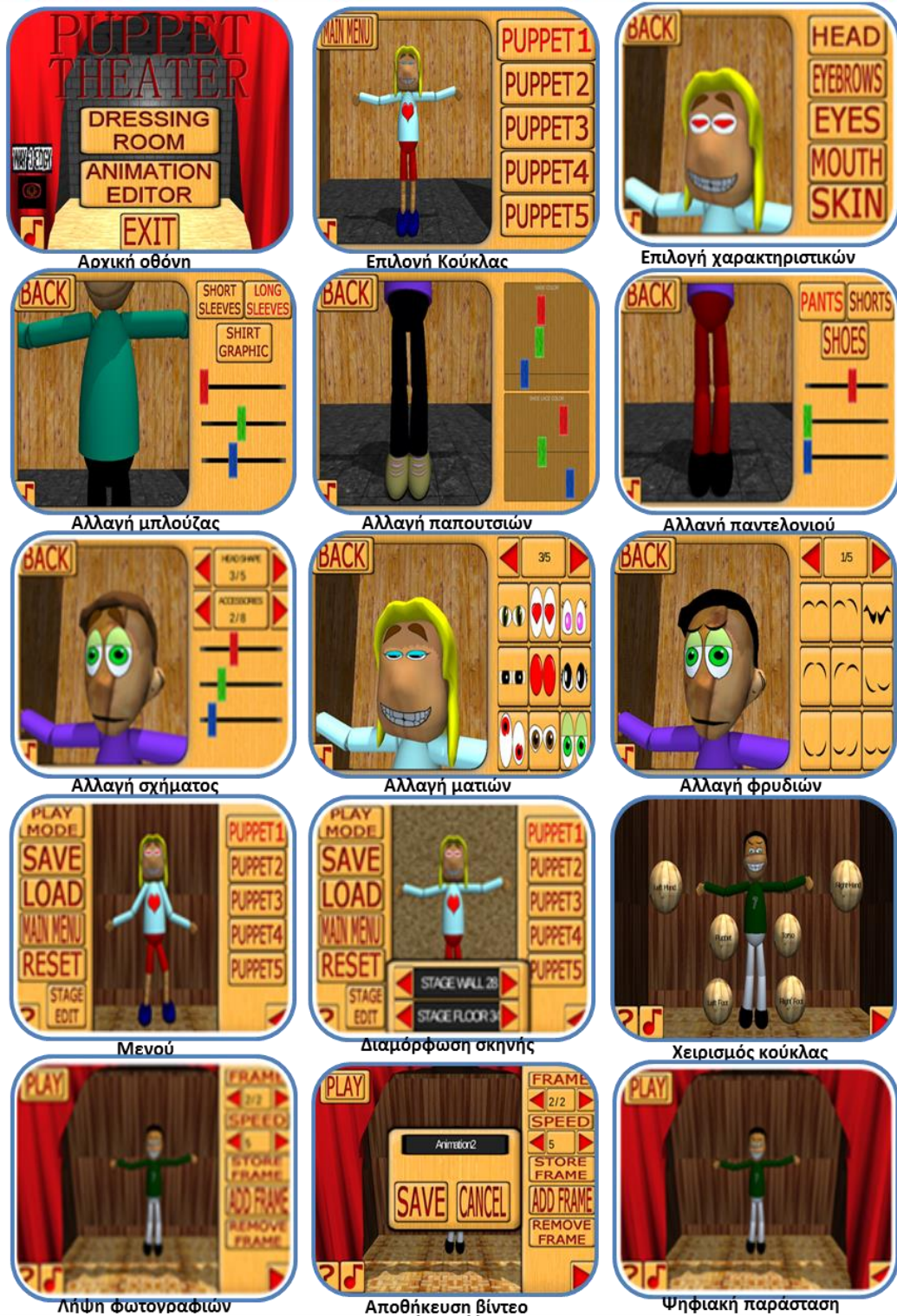


Εικόνα 17: Βασικές οθόνες U-Puppet 1.2

οθόνη προκειμένου η κούκλα να ανοιγοκλείσει το στόμα της. Επιπλέον, δίνεται η δυνατότητα να κουνηθεί η κούκλα στο ρυθμό της φωνής του κουκλοπαίκτη καθώς και να ηχογραφηθεί ήχος ή φωνή προκειμένου να αναπαράγεται κατά τη διάρκεια της ψηφιακής παράστασης. (Google play, 2014)

Puppet Theater

Με την δωρεάν εφαρμογή αυτή, ο μαθητής μπορεί να προσαρμόσει εύκολα τις τρισδιάστατες κούκλες για να δημιουργήσει μικρά βίντεο με τις κινήσεις των ηρώων καρέ-καρέ. Στην αρχική οθόνη δίνονται τρεις επιλογές. Επιλέγοντας το “Dressing room”, ο μαθητής οδηγείται στο δοκιμαστήριο, όπου μπορεί να επιλέξει μία από τις πέντε κούκλες και να τη διαμορφώσει. Πιο συγκεκριμένα, μπορεί να αλλάξει χρώμα στα ρούχα και τα παπούτσια, να επιλέξει το μήκος του παντελονιού και των μανικιών της μπλούζας, και να αλλάξει χαρακτηριστικά του προσώπου όπως το σχήμα, τα μάτια, τα μαλλιά, τα φρύδια, το στόμα μέσα από μία μεγάλη βιβλιοθήκη εικόνων που παρέχεται. Πατώντας τη δεύτερη επιλογή από την αρχική οθόνη (“Animation Editor”), δίνεται η δυνατότητα στο χρήστη να επιλέξει την κούκλα που δημιούργησε, να προσθέσει τα σκηνικά και την μουσική που επιθυμεί και να δημιουργήσει ένα μικρό βίντεο κινουμένων σχεδίων με πρωταγωνιστή την κούκλα του. Αυτό μπορεί να γίνει με την μετακίνηση διαφόρων σημείων του σώματος της κούκλας, όπως είναι τα χέρια, τα πόδια, η μέση ή και ολόκληρη την κούκλα, η λήψη φωτογραφιών-καρέ, η ρύθμιση της ταχύτητας εναλλαγής αυτών και η σύνθεσή τους σε βίντεο. Τέλος, οι μαθητές μπορούν να προβάλλουν το βίντεο που έφτιαξαν και η κούκλα τους να κουνιέται στην σκηνή. (Google play, 2014)



Εικόνα 18: Βασικές οθόνες Puppet Theater

Marionette Theater

Μια δωρεάν εφαρμογή με την οποία οι μαθητές μπορούν να εξοικειωθούν με τη χρήση κινητών συσκευών και tablet είναι η Marionette Theater. Αποτελεί ένα παιχνίδι, όπου στο χρήστη δίνονται κάποιες μαριονέτες τις οποίες καλείται να κουνήσει σύμφωνα με οδηγίες που παρέχονται με οπτικό τρόπο. Αναλυτικότερα, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δίνονται οδηγίες σχετικά με τον τρόπο που θα πρέπει να κουνηθεί ο κεντρικός ήρωας. Χρησιμοποιούνται βελάκια για να υποδείξουν κινήσεις αριστερές, δεξιές, πάνω, κάτω και στο κέντρο καθώς και τα σύμβολα “X” και “O” για να δώσουν ανατροφοδότηση σε κάθε λαθεμένη ή σωστή κίνηση του αντίστοιχα. Ο χρήστης πρέπει να κουνήσει τη μαριονέτα από τις τρεις λαβές στην κατεύθυνση που του υποδεικνύεται με σκοπό να κερδίσει την πίστα και να μαζέψει χρήματα. Από το κεντρικό μενού, μπορεί να επιλέξει πίστα, τη σκηνή του θεάτρου καθώς και κούκλα για καθέναν από τους τρεις ήρωες που εμφανίζονται, να προβάλλει βοήθεια για την εφαρμογή, να κάνει διάφορες ρυθμίσεις σχετικά με το φόντο, τη μουσική και τους ήχους και να αγοράσει διάφορα αντικείμενα από το κατάστημα με χρήματα που έχει μαζέψει από την ολοκλήρωση κάθε πίστας. (Google play, 2014)



Αρχική οθόνη



Κεντρικό μενού



Επιλογή θεάτρου



Επιλογή πίστας



Αλλαγή ηρώων



Επιλογή κούκλας



Ρυθμίσεις



Βοήθεια



Ψηφιακή παράσταση



Αγορά αντικειμένων

Εικόνα 19: Βασικές οθόνες Marionette Theater

Puppet Show



Αρχική οθόνη



Ψηφιακή παράσταση

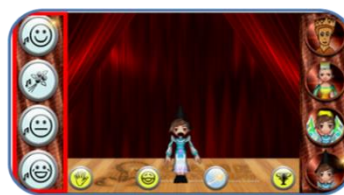
Εικόνα 20: Βασικές οθόνες Puppet Show

Το Puppet Show είναι μια διασκεδαστική δωρεάν εφαρμογή για κινητές συσκευές και tablet με την οποία ο χρήστης κάθε ηλικίας μπορεί να χειριστεί μια ψηφιακή τρισδιάστατη γαντόκουκλα. Η ψηφιακή κούκλα ακολουθεί τις κινήσεις της συσκευής. Όταν για παράδειγμα, ο χρήστης κουνήσει τη συσκευή δεξιά, αριστερά, πάνω ή κάτω θα κινηθεί και η κούκλα προς την αντίστοιχη κατεύθυνση. Η κούκλα ανοίγει και κλείνει το στόμα της όταν ο χρήστης αγγίξει την οθόνη. Συντονίζοντας τις κατάλληλες κινήσεις με τη φωνή του, ο κουκλοπαίκτης μπορεί να δημιουργήσει μια ψηφιακή παράσταση. (Google play, 2014)

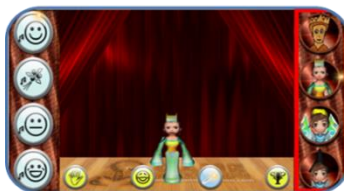
Amazing Touch Puppets



Αρχική οθόνη



Αλλαγή ήχων



Επιλογή κούκλας



Ρυθμίσεις

Εικόνα 21: Βασικές οθόνες Amazing Touch Puppets

Η εφαρμογή αυτή στοχεύει στην καλλιέργεια της δημιουργικότητας και της φαντασίας στα παιδιά ηλικίας από 5 μέχρι 12 ετών. Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει την κούκλα που επιθυμεί από τις τέσσερις που παρέχονται, να αλλάξει ήχους και να κάνει επιπρόσθετες ρυθμίσεις όπως να ακούγονται γέλια ή χειροκροτήματα, καθώς και να χειριστεί τη ψηφιακή κούκλα σε πραγματικό χρόνο. Κουνώντας το δάχτυλό του πάνω και κάτω η κούκλα ανοίγει και κλείνει το στόμα της ενώ με δεξιές και αριστερές κινήσεις μετακινείται πάνω στη σκηνή. (Google play, 2014)

iKaragöz LITE

Η συγκεκριμένη εφαρμογή, σχεδιάστηκε με σκοπό τη δημιουργία παραστάσεων μπροστά σε μεγάλο κοινό όπως οικογένειες, σχολείο κτλ., το οποίο με τη χρήση tablet μπορεί να επιτευχθεί ακόμα πιο εύκολα, λόγω της μεγαλύτερης οθόνης αυτών. Βασίζεται στους χαρακτήρες του Καραγκιόζη του θεάτρου σκιών. Οι βασικές φιγούρες είναι αυτή του Καραγκιόζη, που στα τουρκικά σημαίνει Μαυρομάτης, και του Χατζιαβάτη. Εκτός από αυτούς, ο χρήστης μπορεί να επιλέξει μια γυναικεία φιγούρα ή τον Τσελεμπή. Αγγίζοντας το πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζεται μενού από όπου ο χρήστης μπορεί να επιλέξει κινήσεις, ήχους, σκηνικά ή να αλλάξει φιγούρα. Παρέχονται πολλές έτοιμες κινήσεις και χαρακτηριστικοί ήχοι από τον Καραγκιόζη, οι οποίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν παράλληλα με τη κίνηση της συσκευής και τη φωνή του κουκλοπαίκτη. Ακόμα, μπορεί να καταγραφεί και να αναπαραχθεί ή να διαμοιραστεί μέσα από τα κοινωνικά δίκτυα μια ολόκληρη παράσταση. Στην εμπορική έκδοση, δίνονται περισσότεροι χαρακτήρες και δυνατότητες. Τέλος, ο χρήστης μπορεί να προβάλλει ένα βίντεο για να γνωρίσει την εφαρμογή. (Google play, 2014)



Αρχική οθόνη



Επεξηγηματικό βίντεο



Επιλογή φιγούρας



Χατζιαβάτης



Φιγούρα γυναίκας



Τσελεμπή



Μενού



Επιλογή κίνησης



Επιλογή ήχου



Ηχογράφηση



Αναπαραγωγή ήχου



Επιλογή σκηνικού

Εικόνα 22: Βασικές οθόνες iKaragöz LITE

Three Little Pigs – Theatre



Εικόνα 23: Βασικές οθόνες Three Little Pigs – Theatre

Μια δωρεάν εφαρμογή στην οποία οι μαθητές μπορούν να αναπαραστήσουν την ιστορία «Τα τρία μικρά γουρουνάκια» με ψηφιακό τρόπο. Οι κούκλες περιλαμβάνουν τα τρία γουρουνάκια και τον κακό λύκο και μπορούν να κουνηθούν πάνω στην οθόνη ταυτόχρονα από πολλούς μαθητές. Αγγίζοντας την οθόνη, μπορούν να τοποθετηθούν σε οποιοδήποτε σημείο της και να κρυφτούν έξω από την σκηνή. Με τη χρήση των δύο εντολών στο επάνω μέρος της οθόνης, τα παιδιά μπορούν να εμφανίσουν διαφορετικά σκηνικά στο φόντο της σκηνής, ανάλογα με το σημείο της ιστορίας που παρουσιάζουν. (Google play, 2014)

5.3. ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΠΑΡΟΜΟΙΩΝ ΛΟΓΙΣΜΙΚΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Στην ενότητα αυτή αναλύονται κάποιες εφαρμογές για κινητές συσκευές και tablet και συγκρίνονται ορισμένα λογισμικά για υπολογιστές. Η ενότητα αυτή αποσκοπεί στη διερεύνηση των εργαλείων που αξιοποιούν τις τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου. Ωστόσο, δεν επιλέχθηκαν να χρησιμοποιηθούν στη μελέτη περίπτωση για διάφορους λόγους. Πρώτα από όλα, λόγω τεχνικών περιορισμών όπως η αναγκαιότητα ύπαρξης σύνδεσης στο διαδίκτυο. Επίσης, οι δυνατότητες που παρέχουν μπορεί να μη λειτουργούν καλά ή να είναι περιορισμένες σε σχέση με τους στόχους που έχουν τεθεί στη μελέτη περίπτωσης.

5.3.1. ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΠΑΡΟΜΟΙΩΝ ΛΟΓΙΣΜΙΚΩΝ ΓΙΑ CLAY ANIMATION

Έχοντας αναφερθεί στην έννοια του Clay animation, θα αναλυθούν διάφορα εργαλεία τα οποία συμβάλλουν στη δημιουργία κινούμενων εικόνων και βίντεο με τη χρήση χαρακτήρων από πλαστελίνη. Υπάρχουν πολλά τέτοια λογισμικά, τα οποία διευκολύνουν και βελτιώνουν την όλη διαδικασία. Μπορούν να δώσουν άμεσα αποτελέσματα, να βελτιώσουν την ποιότητα των εικόνων και να ελαχιστοποιήσουν το χρόνο που απαιτείται για την ολοκλήρωση του έργου. Ωστόσο, μπορεί να διαφέρουν ως προς τα χαρακτηριστικά τους, τον τρόπο που λειτουργούν καθώς και την τιμή τους, η οποία μπορεί να ποικίλλει ανάλογα με τις παρεχόμενες δυνατότητες του προγράμματος. Η επιλογή του καταλληλότερου προγράμματος εξαρτάται από τις ανάγκες και τις απαιτήσεις της τελικής εργασίας. Η αξιολόγηση που ακολουθεί έχει σαν κατευθυντήριο άξονα τις τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου, τους σκοπούς της παρούσας έρευνας καθώς και την ηλικία των παιδιών, τα οποία θα είναι και οι χρήστες αυτών. (Stop Motion Animator, 2012)

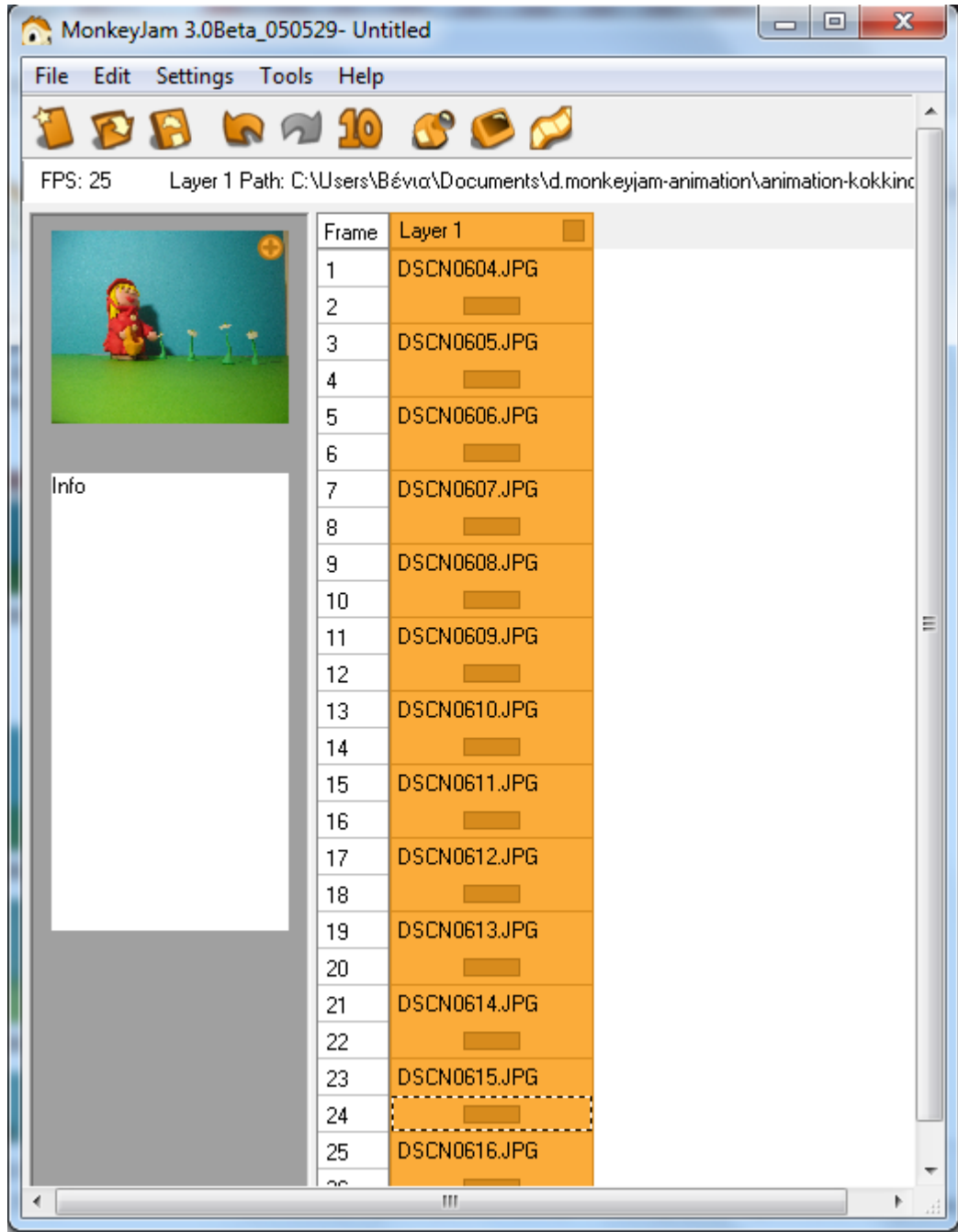
Stop Motion Animator



Εικόνα 24: Stop Motion Animator

Το Stop Motion Animator είναι ένα δωρεάν λογισμικό για τη δημιουργία Stop motion animation. Είναι εύκολο στη χρήση του, συμβατό τόσο με βιντεοκάμερες όσο και με webcams, έχει όμως περιορισμένες δυνατότητες. Ο χρήστης με τη βοήθεια μιας κάμερας, παίρνει φωτογραφίες και δημιουργεί το animation. Το πρόγραμμα του δίνει τη δυνατότητα να πλοηγείται στα ήδη καταγεγραμμένα καρέ πριν δημιουργήσει νέο καθώς επίσης, εμφανίζει τη θέση του νέου καρέ σε σχέση με το προηγούμενο έτσι ώστε η κίνηση να είναι ομαλή. Παράλληλα, το παράθυρο στην επιφάνεια εργασίας μπορεί να αυξομειωθεί ενώ επιτρέπεται και η χρήση συντομεύσεων του πληκτρολογίου, έτσι ώστε να διευκολύνεται η χρήση του προγράμματος από απόσταση. Παρόλα αυτά, δεν επιτρέπει την εισαγωγή ή την εξαγωγή διαφόρων τύπων αρχείων, την εισαγωγή κειμένου ή την αυτόματη σύνθεση δύο εικόνων σε μία ανάλογα με το χρώμα (Green-screening / Chroma Key.) (Stop Motion Animator, 2012 ; Wikipedia, 2014) Τέλος, η χρήση του από παιδιά προσχολικής ηλικίας δε θεωρείται κατάλληλη.

MonkeyJam



Εικόνα 25: MonkeyJam

Το συγκεκριμένο πρόγραμμα, είναι σχεδιασμένο για τη δημιουργία κινούμενων σχεδίων με τη χρήση μολυβιού αλλά μπορεί να χρησιμοποιηθεί και στις διάφορες μορφές του stop motion animation. Η λήψη φωτογραφιών με μια web κάμερα ή βιντεοκάμερα είναι ιδιαίτερα εύκολη, επιτρέπεται όμως και η εισαγωγή τους από σαρωτή ή κάποιο φάκελο του υπολογιστή. Η εισαγωγή αρχείων ήχου, ή εξαγωγή

της ταινίας σε μορφή βίντεο και σε καρτέ, η προεπισκόπηση των τελευταίων καρτέ, ο προσαρμόσιμος αριθμός καρτέ το δευτερόλεπτο και ο συγχρονισμός χειλιών (Audio lip syncing feature) είναι μερικές από τις δυνατότητες αυτού του δωρεάν λογισμικού. (MonkeyJam, 2011 ; Stop Motion Works, 2009) Ωστόσο, η χρήση του από παιδιά προσχολικής ηλικίας δε θεωρείται κατάλληλη καθώς λίγες είναι οι εντολές που αποδίδονται συμβολικά.

Animator DV



Εικόνα 26: Animator DV

Ένα επίσης δωρεάν πρόγραμμα για τη δημιουργία stop motion animation, μερικά από τα χαρακτηριστικά του οποίου είναι η συμβατότητά του με βιντεοκάμερα, webcam και σαρωτή, η αποθήκευση του έργου σαν αρχείο βίντεο αλλά και σαν αρχείο εικόνας, η αυτόματη σύνθεση δύο εικόνων σε μία ανάλογα με το χρώμα (Automatic Green-screening / Chroma Key), ο συγχρονισμός χειλιών (Audio lip syncing feature), το Timelapse και η εμφάνιση του προηγούμενου καρτέ κατά την λήψη του επόμενου. Κάποια από τα μειονεκτήματά του είναι το γεγονός ότι δεν επιτρέπει την εισαγωγή εικόνων, βίντεο ή ήχων, ούτε την προσθήκη κειμένου ή την ηχογράφηση της φωνής. Ακόμη, δε θεωρείται κατάλληλο για παιδιά και ιδιαίτερα

προσχολικής ηλικίας διότι περιλαμβάνει πολύπλοκές εντολές και δύσκολο περιβάλλον. (Wikipedia, 2014 ; AnimatorHD, 2013 ; Stop Motion Central, 2013 ; Stop Motion Works, 2009)

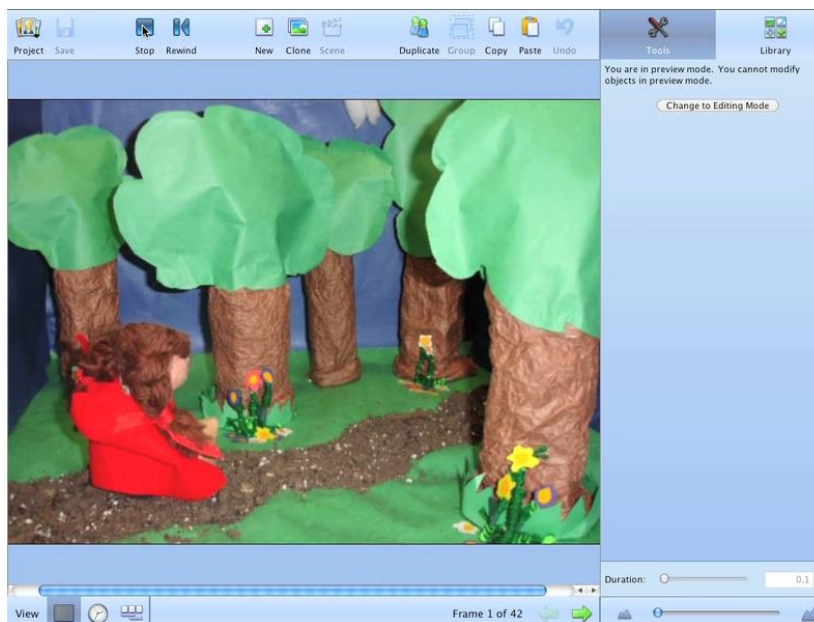
Stop Motion Pro



Εικόνα 27: Stop Motion Pro

Ένα πρόγραμμα για Stop motion animation με αρκετές δυνατότητες, που λέγεται ότι είναι κατάλληλο και για παιδιά, χωρίς όμως να έχει ειδικά σχεδιασμένο περιβάλλον για το σκοπό αυτό. Όπως και τα προηγούμενα λογισμικά, είναι συμβατό με κάμερες web και βιντεοκάμερες. Στον χρήστη επιτρέπεται η αυτόματη σύνθεση δύο εικόνων σε μία ανάλογα με το χρώμα (Automatic Green-screening / Chroma Key), ο συγχρονισμός χειλιών (Audio lip syncing feature) και το Timelapse. Το έργο που έχει δημιουργηθεί μπορεί να αποθηκευτεί σε μορφή βίντεο ή να αποθηκευτούν τα καρέ που το αποτελούν. Επίσης, τα τελευταία καρέ εμφανίζονται κατά τη διάρκεια της λήψης του επόμενου. Οι δυνατότητες της ηχογράφησης ήχου, της εισαγωγής εικόνων, καρέ και βίντεο καθώς και της ζωγραφικής πάνω στα καρέ είναι σημαντικές αλλά η έλλειψη της δυνατότητας για προσθήκη κειμένου και εισαγωγή ήχων συνέβαλλε στην απόρριψη του συγκεκριμένου εργαλείου. (StopMotionPro, 2013 ; Stop Motion Central, 2013 ; Stop Motion Works, 2009 ; Wikipedia, 2014)

Frames



Εικόνα 28: Frames

Το Frames αποτελεί ένα πρόγραμμα ειδικά σχεδιασμένο για τη δημιουργία Stop motion animation από τα παιδιά για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Κάποιες από τις δυνατότητές του είναι η λήψη φωτογραφιών με τη χρήση κάμερας web και βιντεοκάμερας, η αυτόματη σύνθεση δύο εικόνων σε μία ανάλογα με το χρώμα (Automatic Green-screening / Chroma Key), η εισαγωγή αρχείων ήχου και η ηχογράφηση, η εξαγωγή του έργου σε μορφή βίντεο, η εισαγωγή κειμένου, η εμφάνιση του τελευταίου καρά κατά τη λήψη του επομένου και το Timelapse. Ωστόσο, ο χρήστης δε μπορεί να εισάγει εικόνες και βίντεο ούτε να εξάγει τα καρέ που έχουν δημιουργηθεί. Αυτές οι αδυναμίες οδήγησαν στη μη επιλογή αυτού προγράμματος. (Frames, 2012 ; Frames, 2012 ; Stop Motion Works, 2009 ; Wikipedia, 2014)

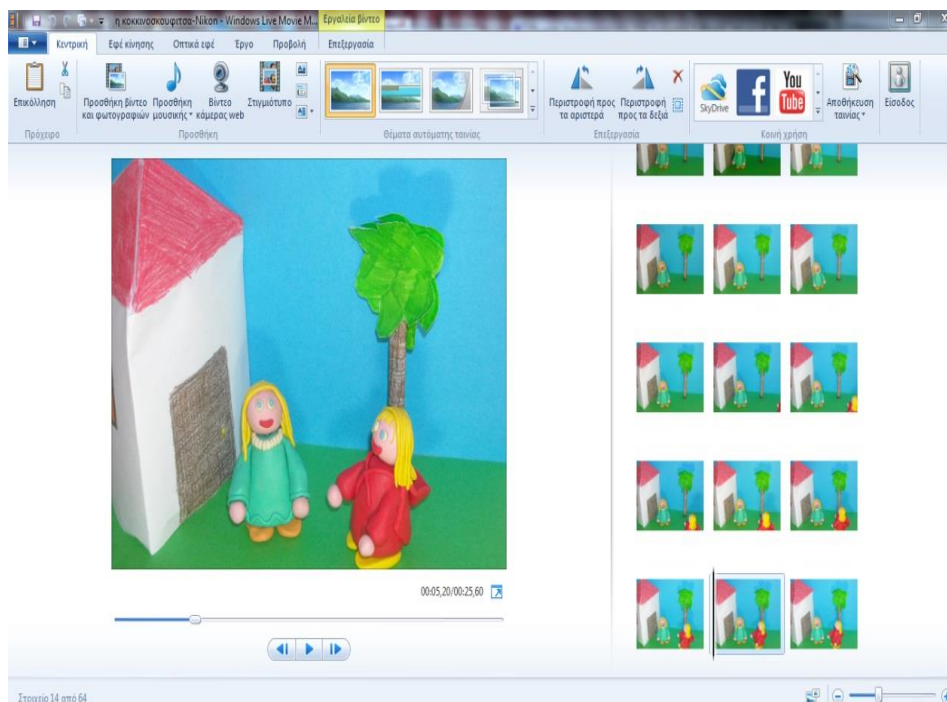
iKITMovie



Εικόνα 29: iKITMovie

Το συγκεκριμένο λογισμικό, επιτρέπει τη δημιουργία Stop motion animation και μπορεί να χρησιμοποιηθεί εύκολα από παιδιά 9 χρονών και πάνω. Για τη λήψη των φωτογραφιών μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε κάποια βιντεοκάμερα είτε κάποια web κάμερα. Εκτός από τη δυνατότητα της εισαγωγής εικόνων, ήχων, βίντεο και της ηχογράφησης, παρέχει μια βιβλιοθήκη 2.200 ήχων, εικόνων, βίντεο και μουσικών κομματιών που μπορούν να εμπλουτίσουν το έργο. Το παραγόμενο έργο μπορεί να αποθηκευτεί με τη μορφή βίντεο, ενώ κατά τη διάρκεια της σύνθεσής του τα προηγούμενα καρέ εμφανίζονται όταν λαμβάνεται μια νέα εικόνα. Ο χρήστης μπορεί να αντικαταστήσει το φόντο με άλλη φωτογραφία ή κινούμενη εικόνα με ένα πολύ αποτελεσματικό εργαλείο που διαθέτει καθώς και, να δημιουργήσει βίντεο με την τεχνική Timelapse, αλλά δε μπορεί να προσθέσει κείμενο ή να εισάγει καρέ. (iKITMovie, 2013 ; Stop Motion Central, 2013 ; Stop Motion Works, 2009)

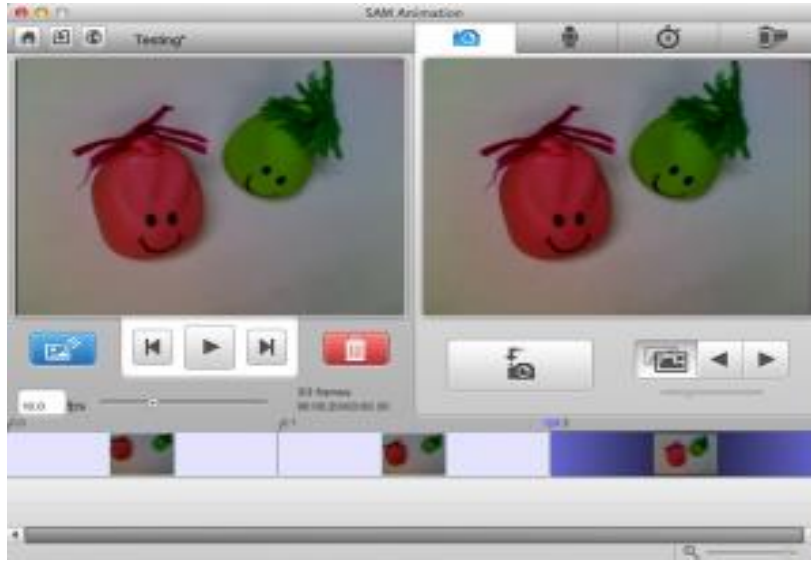
Windows Movie Maker



Εικόνα 30: Windows Movie Maker

Το Windows Movie Maker είναι ένα δωρεάν εργαλείο το οποίο όμως δε σχεδιάστηκε για τους σκοπούς του Stop motion animation. Παρόλα αυτά, μπορεί να δημιουργηθεί βίντεο που αποτελείται από εικόνες με τις κατάλληλες ρυθμίσεις, αφού ο χρήστης μπορεί να εισάγει εικόνες, βίντεο, ήχους και κείμενο. Ωστόσο, οι φωτογραφίες θα πρέπει να είναι ήδη τραβηγμένες διότι το πρόγραμμα δεν είναι συμβατό με βιντεοκάμερες και web κάμερες. Επίσης, δεν δίνει δυνατότητες που εξασφαλίζουν την ομαλότητα τις κίνησης και την περαιτέρω επεξεργασία των εικόνων. (Windows, 2013)

SAM Animation



Εικόνα 31: SAM Animation

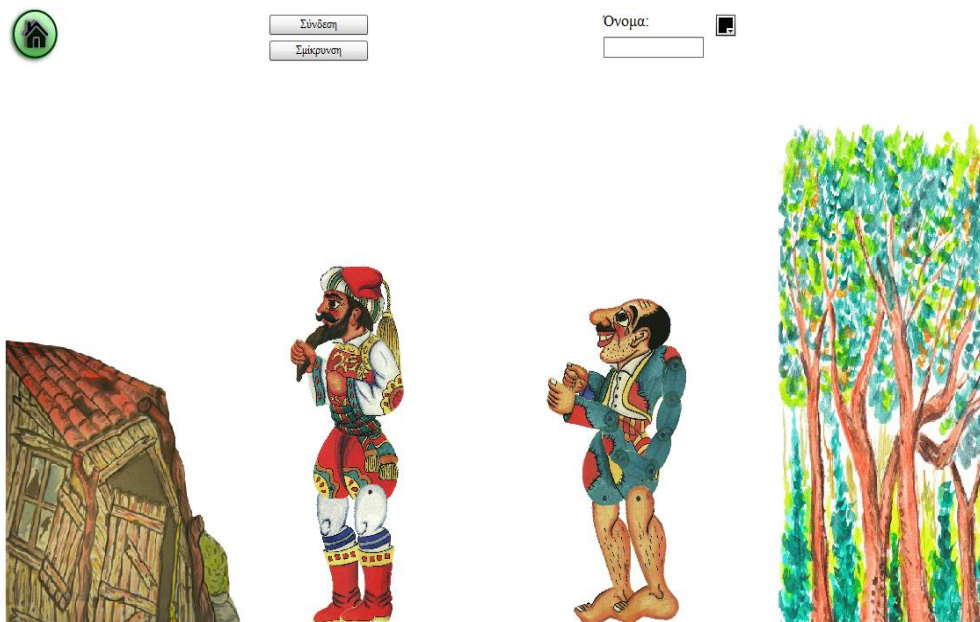
Σε αντίθεση με το Windows Movie Maker, το SAM Animation είναι ένα λογισμικό για τη δημιουργία Stop motion animation, ειδικά σχεδιασμένο για εκπαιδευτικούς και παιδιά κάθε ηλικίας. Τα παιδιά παίρνουν φωτογραφίες απευθείας χρησιμοποιώντας μια web κάμερα, προσθέτουν κείμενο, βίντεο και ήχους, τις εμπλουτίζουν με τα εργαλεία ζωγραφικής, ηχογραφούν και αποθηκεύουν το έργο τους σε μορφή βίντεο. Το γεγονός ότι μπορούν να δουν το προηγούμενο καρέ όταν παίρνουν την επόμενη φωτογραφία αλλά και το Timelapse είναι κάποια από τα χαρακτηριστικά του. Ο λόγος που το συγκεκριμένο εργαλείο δεν επιλέχθηκε είναι διότι δεν παρέχει τη δυνατότητα για εισαγωγή ήδη αποθηκευμένων καρέ, για αυτόματη σύνθεση δύο εικόνων σε μία ανάλογα με το χρώμα (Automatic Green-screening / Chroma Key) ή για συγχρονισμό χειλιών (Audio lip syncing feature). (Computer Science Student Network, n.d. ; CreateToEducate, 2013 ; Stop Motion Works, 2009 ; Wikipedia, 2014)

Πίνακας 3: Πίνακας κυριότερων χαρακτηριστικών προγραμμάτων για Clay animation

Χαρακτηριστικά	Stop Motion Animator	Monkey Jam	Animator DV	Stop Motion Pro	Frames	iKIT Movie	Windows Movie Maker	Zu 3D	SAM animation
Δωρεάν	✓	✓	✓				✓		
Μπορεί να χρησιμοποιηθεί από παιδιά				✓	✓	✓		✓	✓
Πρόγραμμα για Stop motion animation	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
Συμβατό με webcam	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
Συμβατό με βιντεοκάμερα	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Automatic Green-screening / Chroma Key			✓	✓	✓	✓		✓	
Εισαγωγή εικόνων		✓		✓		✓	✓	✓	✓
Εισαγωγή βίντεο				✓		✓	✓	✓	✓
Εισαγωγή ήχων		✓			✓	✓	✓	✓	✓
Εξαγωγή σε μορφή βίντεο		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Εξαγωγή αρχείων εικόνων		✓	✓	✓					
Audio lip syncing feature		✓	✓	✓					
Onion Skinning	✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓
Προσθήκη κειμένου					✓		✓	✓	✓
Timelapse			✓	✓	✓	✓		✓	✓
Ηχογράφηση ήχων				✓	✓	✓		✓	✓

5.3.2. ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΠΑΡΟΜΟΙΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΓΙΑ TABLET ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Eshadow



Εικόνα 32: Eshadow

Το Eshadow είναι ένα εργαλείο ψηφιακής εξιστόρησης το οποίο έχει επηρεαστεί από το ελληνικό παραδοσιακό θέατρο σκιών, την εξ αποστάσεως επικοινωνία και την εκπαίδευση και αναπτύχθηκε από το Εργαστήριο Διανεμημένων Πληροφοριακών Συστημάτων και Εφαρμογών Πολυμέσων του τμήματος ΗΜΜΥ του Πολυτεχνείου Κρήτης. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο από ενήλικους όσο και από παιδιά για την συνεργατική δημιουργία, διαμοιρασμό, καταγραφή και εξ αποστάσεως προβολή ψηφιακών παραστάσεων θεάτρου σκιών μέσω βίντεοκλήσης. Παρέχει εναλλακτικούς τρόπους ελέγχου της ψηφιακής κούκλας είτε με τη χρήση του ποντικιού είτε από εργαλείο αντίχενωσης της κίνησης, προκειμένου να γίνει η αναπαράσταση περισσότερο φυσική. Σκοπός του είναι η προσαρμογή του παραδοσιακού θεάτρου σκιών στη σύγχρονη εποχή και η γνωστοποίηση παραδοσιακών μορφών τέχνης. Σύμφωνα με μελέτες, είναι εύχρηστο, προσελκύει το ενδιαφέρον μαθητών και εκπαιδευτικών και συμβάλλει στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων δημιουργικότητας. (Christodoulakis et al, 2013; Christoulakis, 2013)

Puppet Time



Εικόνα 33: Puppet Time

Σκοπός του Puppet Time είναι να φέρει την τέχνη του ψηφιακού κουκλοθέατρου σε επαφή με το ευρύ κοινό. Χρησιμοποιεί το πλεονέκτημα της ανίχνευσης της κίνησης που έχουν τα κινητά τηλέφωνα με λειτουργικό σύστημα Android. Η εφαρμογή λειτουργεί ανάμεσα σε δύο συσκευές τις οποίες μετατρέπει σε ελεγκτές της κίνησης και μία εφαρμογή που λειτουργεί στον υπολογιστή λαμβάνοντας τα δεδομένα από τα τηλέφωνα και προβάλλει τους ήρωες στη σκηνή δημιουργώντας την ψηφιακή παράσταση. Αυτά γίνονται μέσα από την αξιοποίηση σύνδεσης στο διαδίκτυο. Ο χρήστης μπορεί να προσαρμόσει την εμφάνιση της κούκλας, με το συνδυασμό εικόνων από διάφορα μέρη του σώματος και να την χειριστεί μέσω της κίνησης μιας ή δύο συσκευών στο χώρο. Παράλληλα, μπορεί να επιλέξει μουσική υπόκρουση, να ανοίξει και να κλείσει την αυλαία και να ελέγξει το φωτισμό. (Puppet Time, 2011)

Music Theatre



Εικόνα 34: Music Theatre

Το Music Theatre είναι μια εφαρμογή η οποία στοχεύει στο να φέρει τα παιδιά πιο κοντά με τη μουσική μέσα από τη χρήση μαριονετών. Τα παιδιά μαθαίνουν να διακρίνουν τον τόνο των ήχων και τις μουσικές νότες. Αναπτύσσουν ευαισθησία και οξύνουν τις αισθήσεις τους. (Google Play, 2014)

Shadow Play Lite

Η εφαρμογή αυτή είναι παρόμοια με την iKaragoz καθώς βασίζεται στο παραδοσιακό θέατρο σκιών. Περιλαμβάνει φιγούρες από τις χώρες της Κίνας, της Τουρκίας, της Ινδονησίας, της Ταϊλάνδης και της Ινδίας, τις οποίες ο χρήστης μπορεί να χειριστεί σε πραγματικό χρόνο κουνώντας το tablet ή την κινητή του συσκευή και έτσι να δημιουργήσει μια ψηφιακή παράσταση. Ο χρήστης μπορεί να αλλάξει φιγούρα και σκηνικά, όπως επίσης και να ηχογραφήσει τη φωνή του για να τη χρησιμοποιήσει κατά τη διάρκεια της παράστασης. (Google Play, 2014) Ο λόγος που δεν χρησιμοποιείται η συγκεκριμένη εφαρμογή είναι ότι κάποιες φιγούρες δεν θεωρούνται κατάλληλες για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας.



Εικόνα 35: Shadow Play Lite

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6.: ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ

6.1. ΣΤΟΧΟΣ ΜΕΛΕΤΗΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ

Το είδος της ερευνητικής μεθοδολογίας που έχει επιλεγεί στην εργασία αυτή είναι η μελέτη περίπτωσης. Οι Cohen, Manion και Morrison (2007) την ορίζουν ως «ένα συγκεκριμένο επιστημονικό παράδειγμα που συχνά σχεδιάζεται για να σκιαγραφήσει μια γενικότερη κατάσταση, είναι η μελέτη ενός περιστατικού εν τη εξελίξει του». Αποτελεί ένα εργαλείο διερεύνησης που χαρακτηρίζεται από την καταγραφή κάποιας εμπειρίας, φαινομένου χωρίς προηγούμενο έλεγχο ή ενός μοναδικού παραδείγματος πραγματικών προσώπων σε καταστάσεις πραγματικές. (Elliot, Kratochwill & Littlefield, 2008) Οι λόγοι για τους οποίους επιλέχθηκε μπορούν να συνοψιστούν στα παρακάτω πλεονεκτήματα:

- ❖ Εμπλέκει τον ερευνητή στο υπό μελέτη γεγονός με άμεσο τρόπο και τον απελευθερώνει από την παραδοσιακή ανάλυση.
- ❖ Η ολοκλήρωσή της δεν απαιτεί μεγάλη ερευνητική ομάδα, αντιθέτως μπορεί να πραγματοποιηθεί και από έναν και μόνο ερευνητή.
- ❖ Επιτρέπει τη διερεύνηση ασυνήθιστων προβλημάτων και την τεκμηρίωση θεωρητικών απόψεων.
- ❖ Διευκολύνει την ανάπτυξη νέων τεχνικών δεξιοτήτων αλλά και την τελειοποίηση διαφόρων άλλων τεχνικών.
- ❖ Δημιουργεί ένα εκτενές αρχείο περιγραφικού υλικού που αποτελείται από πλούσιες περιγραφές γεγονότων, ενώ ο προσδιορισμός του αιτίου με το αιτιατό δεν προϋποθέτει την αριθμητική ανάλυση αυτών.
- ❖ Επισημαίνει τα γεγονότα που σχετίζονται με την περίπτωση και παρέχει ένα χρονολόγιο αυτών.
- ❖ Σε σχέση με άλλες μεθόδους, η ερευνητική διαδικασία είναι περισσότερο προσβάσιμη, ενώ τα αποτελέσματα στα οποία καταλήγει, γίνονται αντιληπτά και κατανοητά σε ένα ευρύτερο κοινό, καθώς δεν απαιτείται εξειδικευμένη γλώσσα για τη διατύπωσή και παρουσίασή τους, αλλά η καθημερινή, μη επαγγελματική.
- ❖ Οδηγεί σε γενικεύσεις είτε μιας μεμονωμένης περίπτωσης είτε ενός συνόλου περιπτώσεων.

- ❖ Θεωρείται κατάλληλο μοντέλο για τη μελέτη μιας εκπαιδευτικής καινοτομίας καθώς αναδεικνύει το κοινωνικό πλαίσιο στο οποίο διαδραματίζεται κάποιο φαινόμενο. (Φουντουλάκη, 2011 ; Cohen, Manion & Morrison , 2007 ; Elliot, Kratochwill & Littlefield, 2008)

Στόχος, λοιπόν, της μελέτης περίπτωσης είναι ο σχεδιασμός, η υλοποίηση και η αξιολόγηση, σε συνθήκες πραγματικής τάξης νηπιαγωγείου, μιας εκπαιδευτικής παρέμβασης για την ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων, η οποία θα αξιοποιεί τις τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου, τη προτεινόμενη μεθοδολογία για τη δημιουργία μιας παράστασης και το διδακτικό μοντέλο «Παιχνίδι Ρόλων» (Role Playing). Πιο αναλυτικά, δημιουργήθηκαν δύο εκπαιδευτικά σενάρια για παιδιά προσχολικής ηλικίας, τα οποία έχουν τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

- ❖ Χρησιμοποιούνται διαφορετικές τεχνικές ψηφιακού κουκλοθέατρου.
- ❖ Βασίζονται στο διδακτικό μοντέλο «Παιχνίδι Ρόλων» (Role Playing), όπως αυτό σχεδιάστηκε από τους Fannie και George Shaftel το 1982.
- ❖ Στις φάσεις του σεναρίου ενσωματώνονται τα βήματα της προτεινόμενης μεθοδολογίας για τη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου.

6.2. ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ

Έχοντας αναλύσει το σκοπό της παρούσας διπλωματικής εργασίας και το στόχο της μελέτης περίπτωσης, διατυπώνονται τα ερευνητικά ερωτήματα που θα μελετηθούν.

- ❖ Με τη χρήση τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου τα παιδιά προσχολικής ηλικίας θα δημιουργήσουν ποιοτικές παραστάσεις;
- ❖ Μπορούν τα παιδιά προσχολικής ηλικίας να ακολουθήσουν τα βήματα δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου που προτείνονται χρησιμοποιώντας τις νέες τεχνολογίες;

- ❖ Με την υιοθέτηση της εκπαιδευτικής προσέγγισης «Παιχνίδι Ρόλων» (Role Playing) και τη μεθοδολογία δημιουργίας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου θα αναπτύξουν οι μαθητές κοινωνικές δεξιότητες;

Τα ερευνητικά αυτά ερωτήματα θα εξεταστούν και θα απαντηθούν στα πλαίσια των εκπαιδευτικών σεναρίων «Η Συνταγή της Δυνατής Φιλίας» και «Τα Συναισθήματά Μας».

6.3. ΜΕΣΑ ΣΥΛΛΟΓΗΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Για τη συλλογή των δεδομένων στην επιστημονική έρευνα έχουν χρησιμοποιηθεί πολλές διαφορετικές προσεγγίσεις. (Elliot, Kratochwill & Littlefield, 2008) Στη συγκεκριμένη μελέτη περίπτωσης, ως μέσα συλλογής των δεδομένων χρησιμοποιούνται η παρατήρηση και οι ρουμπρίκες.

6.3.1. ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ

Ένας από τους πιο συνηθισμένους τρόπους άντλησης πληροφοριών είναι η παρατήρηση, η οποία έχει αποδειχθεί ιδιαίτερα χρήσιμη για τη μελέτη μικρών παιδιών. Ανεξάρτητα από το πρόβλημα ή τη προσέγγιση που εξετάζει ένας ερευνητής μιας μελέτης περίπτωσης, η κύρια εργασία του, είναι η παρατήρηση των χαρακτηριστικών μιας μονάδας, είτε αυτή αποτελείται από ένα και μόνο άτομο ή από μια ολόκληρη κοινότητα, με σκοπό τη συλλογή δεδομένων από πραγματικές καταστάσεις και τη διατύπωση γενικεύσεων. (Elliot, Kratochwill & Littlefield, 2008 ; Cohen, Manion & Morrison , 2007)

Τα είδη που είναι διαθέσιμα εκτείνονται από τη δομημένη, στην ημιδομημένη και στη μη δομημένη παρατήρηση. Ανάλογα με το ρόλο και την εμπλοκή του ερευνητή, διακρίνεται σε συμμετοχική και μη συμμετοχική. (Bell, 2005 ; Cohen, Manion & Morrison , 2007) Ένας από τους καλύτερους προτεινόμενους τρόπους, όταν η έρευνα συμβαίνει σε ένα φυσικό πλαίσιο όπως το σχολικό περιβάλλον, είναι η μη δομημένη συμμετοχική παρατήρηση. (Φουντουλάκη, 2011)

Στην συγκεκριμένη μελέτη περίπτωσης υιοθετείται η συμμετοχική μη δομημένη παρατήρηση. Πιο συγκεκριμένα, η ερευνήτρια λαμβάνει συμμετοχικό ρόλο καθώς είναι και παρατηρητής αλλά εμπλέκεται και στις δραστηριότητες που επιχειρεί να παρατηρήσει καθώς είναι και η εκπαιδευτικός που πραγματοποιεί τα δύο εκπαιδευτικά σενάρια. Η παρατήρηση βασίζεται στις δραστηριότητες των δύο σεναρίων, ενώ κατευθυντήριες γραμμές της αποτελούν τα ερευνητικά ερωτήματα που έχουν διατυπωθεί.

Τα σχέδια παρατήρησης είχαν τη μορφή ημερολογίου και περιείχαν χειρόγραφες σημειώσεις οι οποίες καταγράφονταν στο τέλος κάθε μαθήματος, δηλαδή όσο το δυνατόν γρηγορότερα για να μην υπάρχουν παραλείψεις. (Bell, 2005 ; Cohen, Manion & Morrison , 2007) Οι παρατηρήσεις περιλαμβάνουν σχόλια για την ολοκλήρωση ή μη των δραστηριοτήτων, για τυχόν δυσκολίες που προέκυψαν ή παραλλαγές που μπορούν να γίνουν, για την επίτευξη των στόχων και των ερευνητικών ερωτημάτων , αλλά και κατά λέξη σχόλια των μαθητών σε σχέση με την όλη διαδικασία, τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν και ειδικά την επαφή τους με τις τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου. Παράλληλα, σημαντικές θεωρήθηκαν τόσο οι θετικές όσο και αρνητικές αντιδράσεις των μαθητών.

Τέλος, προκειμένου να εξασφαλιστεί πληρότητα στην καταγραφή και ευρύτητα στο υλικό, οι παρατηρήσεις περιλαμβάνουν και οπτικά δεδομένα. Φωτογραφίες καθώς και οπτικοακουστικές εγγραφές βοήθησαν προς αυτήν την κατεύθυνση. (Cohen, Manion & Morrison , 2007)

6.3.2. ΡΟΥΜΠΡΙΚΕΣ

Μια εύχρηστη και καλή πρακτική για την αξιολόγηση της επίδοσης των εκπαιδευομένων σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης, αποτελούν οι ρουμπρίκες. (Πετροπούλου, 2011 ; Τζωρτζάκης, 2009) Στην αγγλική βιβλιογραφία συναντάται με τον όρο «rubric», ενώ στην ελληνική με τους όρους «κλίμακα διαβαθμισμένων κριτηρίων» και «φύλλα περιγραφικής αξιολόγησης». Αποτελούν κλίμακες βαθμολόγησης με τις οποίες οι εκπαιδευτικοί αξιολογούν και βγάζουν αντικειμενικά, έγκυρα, αξιόπιστα και άμεσα συμπεράσματα για την επίδοση και τις δεξιότητες των εκπαιδευομένων, χρησιμοποιώντας διαβαθμίσεις από την

εξαιρετική επίδοση ως τη χαμηλότερη. Ιδιαίτερα χρήσιμο ποιοτικό εργαλείο αυθεντικής αξιολόγησης, διότι μπορούν να σχεδιαστούν και να προσαρμοστούν κατάλληλα ανάλογα με τους διδακτικούς στόχους που έχουν τεθεί και να παρέχουν ανατροφοδότηση τόσο στους μαθητές για τις γνώσεις αλλά και τις αδυναμίες τους, όσο και στους εκπαιδευτικούς για την αποτελεσματικότητα της διδασκαλίας τους. (Φουντουλάκη, 2011 ; Καππά, 2012 ; Αλεβυζάκη, 2008)

Κάποια πλεονεκτήματα από τη χρήση τους στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι ότι:

- ❖ Απλοποιούν σημαντικά τη διαδικασία βαθμολόγησης, ελαττώνοντας το χρόνο που δαπανά ο εκπαιδευτικός στην αξιολόγηση των εργασιών, των δραστηριοτήτων, ή των επιδόσεων σε ένα σύνολο μαθησιακών αντικειμένων.
- ❖ Συμβάλλουν στη βελτίωση της απόδοσης των εκπαιδευομένων καθώς τους γνωστοποιούν τις βασικές κατευθυντήριες γραμμές που θα πρέπει να ακολουθήσουν και τα κριτήρια με τα οποία θα αξιολογηθούν κατά τη διεξαγωγή της μαθησιακής διαδικασίας. Για το λόγο αυτό, αποτελούν κυρίως μέσα διαμορφωτικής αξιολόγησης.
- ❖ Αποτελώντας έναν περιγραφικό οδηγό βαθμολογίας, διευκολύνουν τους μαθητές στην αποσαφήνιση των προσδοκιών και του τι ακριβώς πρέπει να κάνουν χωρίς να απαιτούνται πολλές επεξηγήσεις από τον εκπαιδευτικό.
- ❖ Τα κριτήρια και τα επίπεδα τους, βοηθούν τους αξιολογούμενους να κατανοήσουν επακριβώς τα λάθη και τις δεξιότητές τους και να εκτιμήσουν οι ίδιοι την εργασία τους.
- ❖ Παρουσιάζουν στους μαθητές με σαφήνεια τα επιδιωκόμενα μαθησιακά αποτελέσματα και προάγουν την ανάπτυξη των μεταγνωστικών δεξιοτήτων και της κριτικής ικανότητας.
- ❖ Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αυτό-αξιολόγηση και ετερο-αξιολόγηση των μαθητών επιτρέποντας τους να συμμετέχουν ενεργά στη διαδικασία αποτίμησης της επίδοσής τους και να έχουν ευθύνη της δικής τους μάθησης. (Καππά, 2012 ; Φουντουλάκη, 2011 ; Αλεβυζάκη, 2008)

Οι ρουμπρίκες αξιολόγησης έχουν τη μορφή ενός πίνακα και αναφορικά με τη δομή και τα συστατικά τους μέρη, αποτελούνται από:

- ❖ **τα επίπεδα επίδοσης ή διαβαθμίσεις της ποιότητας του μαθησιακού έργου** (standards), που τοποθετούνται στην πρώτη γραμμή και αφορούν το επίπεδο ποιότητας ενός έργου. Πρόκειται για την ανάλυση της αναμενόμενης επίδοσης του εκπαιδευόμενου και εκτείνεται σε ένα συνεχές από την άριστη μέχρι τη χαμηλή ποιότητα και μπορεί να περιλαμβάνει από 3 έως 5 επίπεδα επίδοσης.
- ❖ **τα μαθησιακά κριτήρια αξιολόγησης επίδοσης** (criteria or dimensions), που φαίνονται στην αριστερή στήλη και περιγράφουν τις προδιαγραφές τις οποίες οι επιδόσεις πρέπει να ικανοποιούν για να θεωρούνται επιτυχείς. Ο αριθμός τους προτείνεται να μην είναι ούτε πολύ μεγάλος διότι η χρήση της θα είναι δύσκολη αλλά και ούτε πολύ μικρός διότι δε θα περιλαμβάνει τις απαραίτητες πληροφορίες σχετικά με τα προσδοκώμενα αποτελέσματα.
- ❖ **την κλίμακα βαθμολογίας** (numeric scale), που εισάγεται στη δεξιά στήλη και αποτελεί τους βαθμούς αξιολόγησης μιας δραστηριότητας. Οι υψηλές βαθμολογίες αντιστοιχούν στις καλύτερες επιδόσεις.
- ❖ **τις περιγραφές των επιπέδων επίδοσης** (descriptions), που τοποθετούνται στα υπόλοιπα κελιά του πίνακα και αναλύουν τα κριτήρια αξιολόγησης ανά επίπεδο επίδοσης. Όσο πιο σαφείς και καλο-διατυπωμένες είναι οι περιγραφές των χαρακτηριστικών που αναμένεται να έχουν οι απαντήσεις των μαθητών ανάλογα με το επίπεδο στο οποίο ανήκουν, τόσο πιο μεγάλη είναι η πιθανότητα δύο διαφορετικοί βαθμολογητές να δώσουν την ίδια βαθμολογία σε μια απάντηση. (Καπά, 2012 ; Αλεβυζάκη, 2008 ; Τζωρτζάκης, 2009)

Επίπεδα Επίδοσης και Κλίμακα Βαθμολογίας

Κριτήρια	Εξαιρετική Επίδοση 3	Μέτρια Επίδοση 2	Χαμηλή Επίδοση 1	Αποτελέσματα
Κριτήριο #1	Περιγραφή χαρακτηριστικών που αντιστοιχούν στην επίτευξη εξαιρετικού επιπέδου επίδοσης, για το Κριτήριο #1	Περιγραφή χαρακτηριστικών που αντιστοιχούν στην επίτευξη μέτριου επιπέδου επίδοσης, για το Κριτήριο #1	Περιγραφή χαρακτηριστικών που αντιστοιχούν στην επίτευξη χαμηλού επιπέδου επίδοσης, για το Κριτήριο #1	
Κριτήριο #2	Περιγραφή χαρακτηριστικών που αντιστοιχούν στην επίτευξη εξαιρετικού επιπέδου επίδοσης, για το Κριτήριο #2	Περιγραφή χαρακτηριστικών που αντιστοιχούν στην επίτευξη μέτριου επιπέδου επίδοσης, για το Κριτήριο #2	Περιγραφή χαρακτηριστικών που αντιστοιχούν στην επίτευξη χαμηλού επιπέδου επίδοσης, για το Κριτήριο #2	
Κριτήριο #N	Περιγραφή χαρακτηριστικών που αντιστοιχούν στην επίτευξη εξαιρετικού επιπέδου επίδοσης, για το Κριτήριο #N	Περιγραφή χαρακτηριστικών που αντιστοιχούν στην επίτευξη μέτριου επιπέδου επίδοσης, για το Κριτήριο #N	Περιγραφή χαρακτηριστικών που αντιστοιχούν στην επίτευξη χαμηλού επιπέδου επίδοσης, για το Κριτήριο #N	

Περιγραφές των Επέδων Επίδοσης

Εικόνα 36: Δομή ρουμπρίκας αξιολόγησης

Οι ρουμπρίκες, ανάλογα με το σκοπό που επιτελούν, διακρίνονται σε ολιστικές, αναλυτικές, γενικών στόχων και ειδικών στόχων. Στη συγκεκριμένη μελέτη περίπτωσης αναπτύχθηκαν τρεις ρουμπρίκες αξιολόγησης. Η **Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Κοινωνικών Δεξιοτήτων** ανήκει στην κατηγορία των γενικών στόχων καθώς χρησιμοποιείται για την αξιολόγηση μιας αρκετά ευρείας επίδοσης, όπως είναι οι κοινωνικές δεξιότητες. Στην ίδια κατηγορία ανήκει και η **Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Μεθόδου Δημιουργίας Παράστασης Ψηφιακού Κουκλοθέατρου** που αξιολογεί μια γενική επίδοση των μαθητών σχετικά με την υιοθέτηση των βημάτων για τη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου. Αυτές οι δύο μπορούν να εφαρμοστούν σε περισσότερες από μία θεματικές ενότητες ή μαθησιακές καταστάσεις. Από την άλλη πλευρά, η **Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Τεχνικών Ψηφιακού Κουκλοθέατρου** που αξιολογεί την παράσταση και τις τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου ανήκει στην κατηγορία των αναλυτικών αφού αποτελείται από δύο και παραπάνω ξεχωριστά κριτήρια που θα αξιολογηθούν

διαφορετικά μεταξύ τους και παρέχει εκτενή ανατροφοδότηση σε όλες τις παραμέτρους της επίδοσης που πρέπει να αξιολογηθούν. Η ρουμπρίκα του τελευταίου τύπου, εφαρμόζεται καλύτερα σε περιπτώσεις διαμορφωτικής αξιολόγησης. (Καππά, 2012; Αλεβυζάκη, 2008)

Για τη δημιουργία αυτών έγινε προσπάθεια ώστε τα κριτήρια να είναι απολύτως κατανοητά από τους εκπαιδευόμενους, τα επίπεδα τις επίδοσης να είναι διακριτά μεταξύ τους για την αποφυγή παρερμηνειών και τη γρήγορη αναγνώρισή τους, τα κριτήρια και οι αντίστοιχες περιγραφές τους ανά επίπεδο αξιολόγησης να είναι ίσα σε αριθμό, αυτούσια και λεπτομερή και να αποφεύγονται οι μη αναγκαίες συγκρίσεις. (Καππά, 2012)

6.4. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΜΕΛΕΤΗΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ

6.4.1. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ

Οι πρώτες ανάγκες για θετική κοινωνική συμπεριφορά εμφανίζονται στο περιβάλλον του σχολείου, όπου τα παιδιά σχηματίζουν ομάδες συνομηλίκων, λαμβάνουν μέρος σε μια πληθώρα κοινωνικών αλληλεπιδράσεων εκτός σπιτιού, καλούνται να αντιμετωπίσουν δυσχερείς καταστάσεις και επιδιώκουν μια ομαλή σχολική και ακαδημαϊκή προσαρμογή. Είναι ο χώρος όπου θετικές κοινωνικές δεξιότητες μπορούν να οδηγήσουν στη δημιουργία των πρώτων φίλων. Την προτίμηση και την αλληλεπίδραση με τους συνομηλίκους που φέρουν κοινά χαρακτηριστικά, ομοιότητες και παρόμοια ενδιαφέροντα για δραστηριότητες, επιζητούν ακόμα και τα παιδιά που βρίσκονται στην προσχολική ηλικία. Σημαντικό κριτήριο επιλογής φίλων στην προσχολική ηλικία είναι το ενδιαφέρον για παρόμοια παιχνίδια. Είναι γεγονός ότι η ικανότητα των παιδιών να αναπτύσσουν καλές σχέσεις με τους άλλους, να καλλιεργήσουν κοινωνικές δεξιότητες είναι χαρακτηριστικό της επιτυχίας, της προσαρμογής και ευτυχίας στην ενήλικη ζωή τους. (Raimundo et al., 2012 ; Huitt & Dawson, 2011; Gregoriadis et al., 2013 ; Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011) Αντιθέτως, η απουσία κοινωνικών δεξιοτήτων και η ανεπαρκής κοινωνική ανάπτυξη στα παιδιά προσχολικής ηλικίας, αυξάνει τις

πιθανότητες να έχουν ως αποτέλεσμα προβλήματα συμπεριφοράς, μάθησης, προσαρμογής και αντικοινωνική ή και παραβατική συμπεριφορά. (Lee, 2006)

Από τα παραπάνω, διαφαίνεται η ανάγκη για τη διδασκαλία των κοινωνικών δεξιοτήτων στην προσχολική ηλικία αφού θεωρείται η πιο κρίσιμη περίοδος όσον αφορά στην κοινωνική ανάπτυξη. (Huitt & Dawson, 2011) Σε συνδυασμό με τα πλεονεκτήματα του ψηφιακού κουκλοθέατρου που αναλύθηκαν, διατυπώνεται το εκπαιδευτικό πρόβλημα του εκπαιδευτικού σεναρίου «Πώς τα παιδιά προσχολικής ηλικίας θα αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες χρησιμοποιώντας τις τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου;».

Ερευνητικές μελέτες δείχνουν ότι οι κοινωνικές δεξιότητες μπορούν να διδαχθούν με επιτυχία σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο ή καταστάσεις όπως λόγου χάρι σε μια τάξη όπου για την εκπαίδευση στις δεξιότητες αυτές χρησιμοποιούνται σενάρια, παιχνίδια ρόλων, θεατρικό παιχνίδι, δραματοποίηση, προσεγγίσεις μέσα από λογοτεχνικά κείμενα και άλλου είδους δραστηριότητες. Σε δραστηριότητες όπως αυτές, η κοινωνική μάθηση καλλιεργείται με έμμεσο και φυσικό τρόπο. Τονίζεται, ωστόσο, η ανάγκη επανάληψης τέτοιων παρεμβάσεων, η ένταξη των κοινωνικών δεξιοτήτων στο αναλυτικό πρόγραμμα, και η συνεργασία σχολείου και οικογένειας προκειμένου τα παιδιά να διατηρούν στο χρόνο, να γενικεύουν και να εφαρμόζουν σε διαφορετικές περιστάσεις τις δεξιότητες αυτές. (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011 ; Γκλιάου-Χριστοδούλου, χ.η.)

6.4.1.1. ΑΠΟΣΑΦΗΝΙΣΗ ΕΝΝΟΙΩΝ

Τα τελευταία χρόνια το ενδιαφέρον τη διεθνούς βιβλιογραφίας έχει στραφεί προς τη μελέτη εννοιών όπως η κοινωνική συμπεριφορά (social behavior), η κοινωνική επάρκεια (social competence) αλλά και οι κοινωνικές δεξιότητες (social skills) των παιδιών. Ωστόσο, όσο επιτακτική και αν θεωρείται η μελέτη αυτών, οι ερευνητές δεν έχουν καταλήξει σε κοινά αποδεκτούς ορισμούς. Παρά το γεγονός ότι οι κοινωνικές δεξιότητες και η κοινωνική επάρκεια έχουν χρησιμοποιηθεί ως ταυτόσημες έννοιες, κάτι τέτοιο δεν ισχύει. Για το λόγο αυτό, γίνεται προσπάθεια για διαφοροποίηση των δύο όρων η οποία εξαρτάται από τις θεωρητικές

προσεγγίσεις που σχετίζονται με τη κοινωνική λειτουργία και ανάπτυξη. (Lee, 2006 ;Raimundo, Carapito, Pereira, Pinto, Lima & Ribeiro, 2012 ; Elliot & Busse, 1991; Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011)

Σύμφωνα με τη Lee, (2006) «οι κοινωνικές δεξιότητες αναφέρονται σε διακριτές μαθημένες συμπεριφορές που επιδεικνύονται από ένα άτομο με σκοπό την αλληλεπίδραση με τους άλλους και την εκτέλεση εργασιών». Από την άλλη πλευρά, η κοινωνική επάρκεια ανεξάρτητα από την ηλικία, τις καταστάσεις και τις δεξιότητες, αρχικά οριζόταν ως την ικανότητα κάποιου να διαχειριστεί αποτελεσματικά τα συναισθήματά του όπως αυτά γινόταν αντιληπτά από τη λεκτική και μη λεκτική συμπεριφορά του στα πλαίσια της αλληλεπίδρασής του με τους τρίτους. Στη σύγχρονη έρευνα προσδιορίζει την προσωπική και κοινωνική ωριμότητα ενός ατόμου σε διάφορους τομείς. Ως δείκτες κοινωνικής επάρκειας θεωρούνται αναπτυξιακές διεργασίες όπως η αποδοχή από τους ομότιμους, η ακαδημαϊκή επιτυχία και η συμμόρφωση με πρότυπα και κοινωνικούς κανόνες συμπεριφοράς.

Η Nebbergall (2007) αναφέρει πως «οι κοινωνικές δεξιότητες είναι συγκεκριμένες συμπεριφορές που ένα άτομο επιδεικνύει προκειμένου να διεξάγει ολοκληρωτικά μια κοινωνική εργασία ενώ η κοινωνική επάρκεια είναι μια αθροιστική κρίση για την ικανότητα κάποιου να χρησιμοποιήσει τέτοιες δεξιότητες στο κατάλληλο πλαίσιο»

Οι Elliot και Busse (1991) ορίζουν τις κοινωνικές δεξιότητες ως «κοινωνικά αποδεκτές, μαθημένες συμπεριφορές που επιτρέπουν σε ένα άτομο να αλληλεπιδρά με τους άλλους με τρόπους που αποσπών θετικές αποκρίσεις και συμβάλλουν στην αποφυγή αρνητικών αποκρίσεων». Τέτοιες κοινωνικά επιθυμητές συμπεριφορές που αποτελούν παραδείγματα κοινωνικών δεξιοτήτων είναι λόγου χάριν ο διαμοιρασμός, η προσφορά βοήθειας, η εκκίνηση σχέσεων, η αναζήτηση βοήθειας από άλλους, η παροχή κομπλιμένων και η χρήση εκφράσεων όπως «ευχαριστώ» και «σε παρακαλώ». Η κοινωνική επάρκεια είναι «ένας περιληπτικός όρος που αφορά την κοινωνική εκτίμηση της γενικής ποιότητας της επίδοσης ενός ατόμου σε μια δεδομένη κατάσταση». Στα πλαίσια μιας συμπεριφοριστικής θεώρησης, η έννοια των κοινωνικών δεξιοτήτων θεμελιώνεται

στην ιδέα ότι συγκεκριμένες αναγνωρίσιμες δεξιότητες σχηματίζουν την βάση για μια κοινωνικά επαρκή συμπεριφορά. Ένα πλήθος συμπεριφορών και ικανοτήτων όπως οι επικοινωνιακές δεξιότητες, οι φυσικές ικανότητες και η φυσική εμφάνιση απαιτούνται για να αξιολογηθεί η κοινωνική επάρκεια.

Η κοινωνική επάρκεια επισημαίνεται, επίσης, ως μια πολύπλευρη έννοια που περιλαμβάνει τόσο συμπεριφορικά και γνωστικά όσο και συναισθηματικά στοιχεία. Οι κοινωνικές δεξιότητες, που αποτελούν επιμέρους διάσταση της κοινωνικής επάρκειας, είναι «τα ιδιαίτερα συγκεκριμένα πρότυπα μαθημένης παρατηρήσιμης λεκτικής και μη λεκτικής συμπεριφορά με τη βοήθεια των οποίων μπορούμε να εκπληρώσουμε τις ανάγκες και τους στόχους μας σε κοινωνικό επίπεδο». Πιο συγκεκριμένα, περιλαμβάνουν τις συμπεριφορές αυτές που υιοθετεί το άτομο προκειμένου να επιτύχει ένα αποτέλεσμα σε κοινωνικό επίπεδο (όπως η ένταξη σε μια ομάδα συνομηλίκων) με κοινωνικά αποδεκτό τρόπο. Σε αυτές μπορούν να συμπεριληφθούν η αναγνώριση και διαχείριση των συναισθημάτων, το ενδιαφέρον και η φροντίδα για τους άλλους, η ανάπτυξη θετικών σχέσεων, η λήψη υπεύθυνων αποφάσεων και η διαχείριση δύσκολων καταστάσεων με εποικοδομητικό τρόπο. (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011)

Η κοινωνική επάρκεια, σύμφωνα με την Γκλιάου-Χριστοδούλου (χ.η.), δηλώνει την ικανότητα ενός ατόμου για αποτελεσματική αλληλεπίδραση με το περιβάλλον, για επίτευξη κοινωνικών στόχων, για εμπλοκή σε πολύπλοκες διαπροσωπικές σχέσεις και για ανάπτυξη ειδικότερων δεξιοτήτων όπως φιλικές σχέσεις με τους γύρω του, συμπάθεια, αποδοχή και ενσυναίσθηση.

Οι Raimundo et al. (2012) ορίζουν την κοινωνική επάρκεια ως ένα σύνθετο, πολυδιάστατο και αλληλεπιδραστικό κατασκεύασμα που περιλαμβάνει όχι μόνο κοινωνικούς, αλλά και συμπεριφορικούς, γνωστικούς και συναισθηματικούς παράγοντες.

Κοινωνική επάρκεια θεωρείται από τους Huitt και Dawson (2011) «η ικανότητα κάποιου να συντονίζει με ευέλικτο τρόπο προσαρμοστικές αντιδράσεις στα πλαίσια διαπροσωπικών απαιτήσεων και να οργανώνει την κοινωνική συμπεριφορά στα διάφορα κοινωνικά πλαίσια κατά τρόπο επωφελή για τον εαυτό

του και συνεπή με κοινωνικές συμβάσεις και ηθική». Αναπόσπαστα στοιχεία ενός περιεκτικού ορισμού της κοινωνικής επάρκειας είναι η γνώση ενός ατόμου, η συμπεριφορά και οι δεξιότητες του που σχετίζονται με: α) την επίγνωση για τα προσωπικά του συναισθήματα ή τα συναισθήματα άλλων, β) τη διαχείριση των παρορμήσεων και την κατάλληλη συμπεριφορά, γ) την αποτελεσματική επικοινωνία, δ) το σχηματισμό υγιών και με νόημα σχέσεων, ε) την καλή συνεργασία με τους άλλους, και τέλος, στ) την επίλυση συγκρούσεων. Οι κοινωνικές δεξιότητες αποτελούν μία από τις κατηγορίες της κοινωνικής επάρκειας μαζί με τις συναισθηματικές διεργασίες, τις γνωστικές διεργασίες, και την υψηλή κοινωνική αυτοαντίληψη.

6.4.1.2. ΚΑΤΗΓΟΡΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

Στη διεθνή βιβλιογραφία, η συνεργασία, η υποστήριξη, η υπευθυνότητα, η ενσυναίσθηση και ο αυτοέλεγχος θεωρούνται οι βασικότερες κοινωνικές δεξιότητες. Αναλυτικότερα, η συνεργασία περιλαμβάνει συμπεριφορές όπως η παροχή βοήθειας σε άλλους, ο διαμοιρασμός αντικειμένων με τους συνομήλικους και η συμμόρφωση με τους κανόνες. Η υποστήριξη αφορά συμπεριφορές που σχετίζονται είτε με την εκκίνηση διαδικασιών όπως η αναζήτηση πληροφοριών από άλλους, ή με συμπεριφορές που αποτελούν αποκρίσεις σε ενέργειες άλλων ατόμων όπως η αντιμετώπιση της άσκησης πίεσης από κάποιον άλλον. Η υπευθυνότητα σχετίζεται με συμπεριφορές που επιδεικνύουν την ικανότητα της επικοινωνίας και τη μέριμνα για την ιδιοκτησία κάποιου άλλου, ενώ η ενσυναίσθηση με αυτές τις συμπεριφορές που φανερώνουν φροντίδα για τα συναισθήματα κάποιου συνομήλικου ή κάποιου ιδιαίτερης σημασίας ενήλικα. Όσον αφορά στον αυτοέλεγχο, χαρακτηριστικές συμπεριφορές είναι αυτές που αναδύονται σε καταστάσεις συγκρούσεων όπως παραδείγματος χάριν η κατάλληλη αντίδραση σε πειράγματα ή και η διορθωτική ανατροφοδότηση από κάποιον ενήλικα. (Elliot & Busse, 1991)

Οι κοινωνικές δεξιότητες, παρόλο που είναι αλληλεξαρτώμενες μπορούν να ομαδοποιηθούν σε διάφορες κατηγορίες. Μία ταξινόμηση των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών και των εφήβων αναπτύχθηκε από τους Caldarella και

Merrell. Βασιζόμενη σε δημοσιευμένες εμπειρικές μελέτες, εγχειρίδια και εργαλεία αξιολόγησης, περιλαμβάνει τις εξής δεξιότητες:

- ❖ Τις σχέσεις με τους συνομήλικους (peer relations), που περιλαμβάνει θετικές συμπεριφορές προς τους συνομήλικους, όπως η διατύπωση φιλοφρονήσεων, η παροχή βοήθειας και η πρόσκληση κάποιου άλλου σε παιχνίδι.
- ❖ Τις δεξιότητες αυτοδιαχείρισης (Self-management skills), οι οποίες περιέχουν συμπεριφορές όπως ο έλεγχος του θυμού, η συμμόρφωση με τους κανόνες και ο συμβιβασμός.
- ❖ Τα ακαδημαϊκά προσόντα (academic skills), που αφορούν συμπεριφορές που σχετίζονται με το να είναι κανείς αποδοτικός σε πολλαπλές σχολικές δραστηριότητες όπως η ολοκλήρωση ατομικών έργων, η ανεξάρτητη ολοκλήρωση εργασιών και η υπακοή στις οδηγίες του δασκάλου.
- ❖ Τη συμμόρφωση (compliance), που αναφέρεται σε συμπεριφορές σχετικές με τη συμμόρφωση σε κοινωνικούς κανόνες, όπως η κατάλληλη διαχείριση του ελεύθερου χρόνου και ο διαμοιρασμός.
- ❖ Τις δεξιότητες διεκδίκησης (assertion skills), που σχετίζονται με συμπεριφορές όπως η εκκίνηση συζητήσεων, η αναγνώριση φιλοφρονήσεων και η δυνατότητα να κάνει κανείς φίλους. (Raimundo et al., 2012 ; Matson, 2009)

Ο βαθμός κοινωνικής επάρκειας και κοινωνικής προσαρμογής ενός ατόμου προσδιορίζεται από το βαθμό στον οποίο οι δεξιότητες αυτές κατακτώνται και εφαρμόζονται. Οι ερευνητές αναφέρουν ότι οι δεξιότητες αυτές αναπτύσσονται και μαθαίνονται σταδιακά καθώς το άτομο αλληλεπιδρά σε διάφορες κοινωνικές καταστάσεις. (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011)

Η ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων θεωρείται ένα από τα σπουδαιότερα αποτελέσματα της σχολικής διαδικασίας ενώ η καλλιέργειά τους ήδη από την προσχολική ηλικία κρίνεται απαραίτητη, καθώς αποφέρει μια πληθώρα πλεονεκτημάτων. (Elliot & Busse, 1991 ; Gregoriadis, Grammatikopoulos &

Zachoroulou, 2013) Τα παιδιά αναπτύσσοντας τις δεξιότητες αυτές, αποκτούν μια σαφή εικόνα του εαυτού τους, της προσωπικότητάς τους και του χαρακτήρα τους. Αναλυτικότερα, διευκολύνεται η μετάβαση στο δημοτικό σχολείο αφού τα παιδιά με ανεπτυγμένες κοινωνικές δεξιότητες έχουν περισσότερα ακαδημαϊκά κίνητρα και προσαρμόζονται με μεγαλύτερη ευκολία στην ζωή της σχολικής τάξης, η οποία απαιτεί ομαδικότητα και δημιουργία διαπροσωπικών σχέσεων. Παράλληλα, δημιουργείται θετικό κλίμα, αποτρέπονται οι εκδηλώσεις βίας και γίνεται αποτελεσματικότερα η διαχείριση του άγχους, των δυσκολιών, των προβλημάτων και των συγκρούσεων. (Gregoriadis et al., 2013 ; Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011) Ο σχηματισμός αποτελεσματικών κοινωνικών σχέσεων κατά τη διάρκεια της προσχολικής ηλικίας συμβάλλει στη μετέπειτα ακαδημαϊκή επιτυχία. (Mize, 2005)

Αντιθέτως, η έλλειψη κοινωνικών δεξιοτήτων στην παιδική ηλικία συνεπάγεται ενδεχόμενες κοινωνικο-συναισθηματικές δυσκολίες και κακές ακαδημαϊκές επιδόσεις, αφού τα παιδιά αντιμετωπίζουν δυσκολίες στις διαπροσωπικές τους σχέσεις είτε με τους συνομηλίκους είτε με τους ενήλικες. Επιπροσθέτως, η απουσία τους μπορεί να ευθύνεται σε ορισμένες περιπτώσεις για την απομόνωση και την απόρριψη από τους συμμαθητές, τη σχολική αποτυχία ή και διαρροή, τη δημιουργία άγχους, κατάθλιψης και άλλων προβλημάτων που σχετίζονται με την ψυχική υγεία, την ανάπτυξη αντικοινωνικής συμπεριφοράς, τη νεανική παραβατικότητα και άλλων προβλημάτων που συνεπάγονται δυσχέρειες στη μετέπειτα ζωή του. Επομένως, αποτελούν σημαντικό κινητήριο παράγοντα για τη σχολική, την προσωπική αλλά και την επαγγελματική επιτυχία. (Elliot & Busse, 1991 ; Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011 ; Γκλιάου-Χριστοδούλου, χ.η. ; Lee, 2006 ; Raimundo et al., 2012 ; Mize, 2005)

Οι βάσεις της κοινωνικής συμπεριφοράς θεμελιώνονται στα πλαίσια της οικογένειας ενώ ευκαιρίες για τη συμπλήρωση και την ενίσχυση των δεξιοτήτων αυτών δίνονται στο νηπιαγωγείο μέσα από τα περισσότερα αναλυτικά προγράμματα. (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011; Elliot & Busse, 1991 ; Gregoriadis et al., 2013) Ειδικότερα στο νηπιαγωγείο διευκολύνεται η απόκτηση και η εξάσκηση των κοινωνικών σχέσεων, αφού τα παιδιά μπορούν να δοκιμάσουν τις δεξιότητες αυτές στην πράξη, να αλληλεπιδράσουν με τους συνομηλίκους τους

αλλά και να μιμηθούν επιτυχείς κοινωνικές συμπεριφορές άλλων παιδιών που αποτελούν πρότυπα. Θεωρείται μάλιστα ότι η καλλιέργεια των κοινωνικών δεξιοτήτων συνάδει καλύτερα με τη φιλοσοφία και τους στόχους της προσχολικής εκπαίδευσης. Συνεπώς ο ρόλος του σχολείου για την εκμάθηση των κοινωνικών δεξιοτήτων είναι καθοριστικός ενώ σε συνεργασία με την οικογένεια μπορούν να συμβάλλουν στην ενίσχυση της κοινωνικής επάρκειας των παιδιών. (Lee, 2006 ; Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011 ; Mize, 2005)

Πίνακας 4: Συγκεντρωτικός Πίνακας Κοινωνικών Δεξιοτήτων

Κατηγορίες	Κοινωνικές Δεξιότητες	
	Ειδικές Δεξιότητες	
Συνεργασία	Παροχή βοήθειας σε άλλους	
	Διαμοιρασμός αντικειμένων με τους συνομήλικους	
	Συμμόρφωση με τους κανόνες	
Υποστήριξη	Αναζήτηση πληροφοριών από άλλους	
	Αντιμέτωπιση της άσκησης πίεσης από κάποιον άλλον	
Υπευθυνότητα	Επίδειξη της ικανότητας της επικοινωνίας	
	Μέριμνα για την ιδιοκτησία κάποιου άλλου	
Ενσυναίσθηση	Φροντίδα για τα συναισθήματα κάποιου συνομήλικου ή κάποιου ιδιαίτερης σημασίας ενήλικα	
	Κατάλληλη αντίδραση σε πειράγματα	
Αυτοέλεγχος	Διορθωτική ανατροφοδότηση από κάποιον ενήλικα	
	Κατάλληλη αντίδραση σε πειράγματα	
Σχέσεις Με Τους Συνομήλικους	Διατύπωση φιλοφρονήσεων	
	Παροχή βοήθειας	
	Πρόσκληση κάποιου άλλου σε παιχνίδι	
Δεξιότητες Αυτοδιαχείρισης	Έλεγχος του θυμού	
	Συμμόρφωση με τους κανόνες	
	Συμβιβασμός	
Ακαδημαϊκά Προσόντα	Ολοκλήρωση ατομικών έργων	
	Ανεξάρτητη ολοκλήρωση εργασιών	
	Υπακοή στις οδηγίες του δασκάλου	
Συμμόρφωση	Κατάλληλη διαχείριση του ελεύθερου χρόνου.	
	Διαμοιρασμός	
Δεξιότητες Διεκδίκησης	Εκκίνηση συζητήσεων	
	Αναγνώριση φιλοφρονήσεων	
	Δυνατότητα να κάνει κανείς φίλους	

6.4.2. ΣΤΟΧΟΙ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΣΕΝΑΡΙΩΝ

Τα συγκεκριμένα εκπαιδευτικά σενάρια είναι διαθεματικά καθώς οι στόχοι τους αντλούνται από διάφορες γνωστικές περιοχές όπως η Δραματική Τέχνη και η Πληροφορική. Ο γενικός στόχος αυτών είναι να αναπτύξουν τα παιδιά κοινωνικές δεξιότητες χρησιμοποιώντας τεχνικές ψηφιακού κουκλοθέατρου. Οι ειδικότεροι στόχοι βασίζονται στο Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2003), στην κατηγοριοποίηση των κοινωνικών δεξιοτήτων όπως αναφέρεται από τους Elliot και Busse (1991) αλλά και στην ταξινόμηση των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών και των εφήβων που αναπτύχθηκε από τους Caldarella και Merrell. Επίσης, διακρίθηκαν σε τρεις τομείς σύμφωνα με την Ταξινόμηση των Εκπαιδευτικών Στόχων του Benjamin Bloom. (Τριλιανός, 2008 ; Τριλιανός, 2008)

Γνωστική περιοχή:

Γνώση:

- ❖ Να αναγνωρίζουν τα συναισθήματα των άλλων από τις εκφράσεις του προσώπου, τις χειρονομίες, τις κινήσεις, τη στάση του σώματος και άλλα στοιχεία της μη λεκτικής επικοινωνίας (ενσυναίσθηση)

Κατανόηση

- ❖ Να κατανοήσουν τον τρόπο με τον οποίο θα υποστηρίζουν τους συμμαθητές τους

Εφαρμογή

- ❖ Να δρουν με υπευθυνότητα
- ❖ Να ενεργούν στις δύσκολες καταστάσεις με αυτοέλεγχο και αυτοδιαχείριση
- ❖ Να συμμετέχουν στο δραματικό παιχνίδι σαν υποδουόμενοι ή θεατές

Ανάλυση

- ❖ Να διακρίνουν τα χαρακτηριστικά των ηρώων μιας ιστορίας
- ❖ Να αναλύουν τις σκηνές σε πλάνα δράσης (storyboard)

Σύνθεση

- ❖ Να δημιουργούν καλές σχέσεις με τους συνομήλικους τους
- ❖ Να αναπτύσσουν δεξιότητες διεκδίκησης και ακαδημαϊκά προσόντα όπως η ολοκλήρωση ατομικών έργων, η ανεξάρτητη ολοκλήρωση εργασιών και η υπακοή στις οδηγίες του δασκάλου

Αξιολόγηση

- ❖ Να αξιολογούν την παράσταση χρησιμοποιώντας συγκεκριμένα κριτήρια

Συναισθηματική περιοχή:

- ❖ Να συνεργάζονται σε ομάδες για την παραγωγή κάποιου έργου
- ❖ Να συμμορφώνονται με κοινωνικούς κανόνες

Ψυχοκινητική περιοχή:

- ❖ Να χρησιμοποιήσουν τις νέες τεχνολογίες για να δημιουργούν παραστάσεις χρησιμοποιώντας τεχνικές ψηφιακού κουκλοθέατρου.

(ΔΕΠΠΣ, 2003 ; Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011 ; Matson, 2009 ; Raimundo et al, 2012 ; Elliot & Busse, 1991)

Οι στόχοι αυτοί σχετίζονται με συγκεκριμένες δραστηριότητες των δύο εκπαιδευτικών σεναρίων σε κάποιες από τις οποίες υλοποιούνται ενώ σε άλλες αξιολογείται ο βαθμός στον οποίο αυτοί επιτυγχάνονται. Τέλος, θεωρείται σκόπιμο να αναφερθεί ότι οι κοινωνικές δεξιότητες είναι δύσκολο να αποκτηθούν αποκλειστικά και μόνο σε μία διδακτική παρέμβαση καθώς η γενίκευσή τους απαιτεί την εφαρμογή τους σε πολλές και διαφορετικές περιστάσεις. Για το λόγο αυτό κρίνεται αναγκαία η επανάληψη τέτοιων παρεμβάσεων και η ένταξη των κοινωνικών δεξιοτήτων στο αναλυτικό πρόγραμμα. (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011)

Ο βαθμός στον οποίο επετεύχθησαν οι διδακτικοί στόχοι που τέθηκαν προσδιορίζεται από δραστηριότητες αξιολόγησης. Η αξιολόγηση αποτελεί ουσιαστικό μέρος της μάθησης και αφορά τη διαδικασία της τεκμηρίωσης των γνώσεων, των δεξιοτήτων, των στάσεων και των πεποιθήσεων, με μετρήσιμους συνήθως όρους. Συμβάλλει πρωτίστως στην άντληση σημαντικών πληροφοριών και πραγματικών δεδομένων σχετικά με τη μαθησιακή πρόοδο των εκπαιδευομένων, και στη συνέχεια στην κατάλληλη αναθεώρηση και προσαρμογή των στόχων, των χρησιμοποιούμενων εκπαιδευτικών μεθόδων και εργαλείων. Η αξιολόγηση μιας δραστηριότητας, μιας κατάστασης ή ακόμα και ενός αντικειμένου μπορεί να έχει γραφική, γλωσσική ή αριθμητική μορφή. (Καππά, 2012 ; Φουντουλάκη, 2011)

Στη βιβλιογραφία αναφέρονται τρεις τύποι αξιολόγησης ανάλογα με τα στάδια στα οποία εφαρμόζεται. Η **αρχική ή διαγνωστική** αξιολόγηση υλοποιείται στην αρχή

της διδασκαλίας και στοχεύει στην ανίχνευση των γνώσεων, των εμπειριών και των στάσεων των εκπαιδευομένων σε ένα συγκεκριμένο τομέα ώστε να διαμορφωθεί σύμφωνα με τις δυνατότητες των παιδιών η εκπαιδευτική διαδικασία που ακολουθεί. (Καππά, 2012 ; Φουντουλάκη, 2011 ; Τζωρτζάκης, 2009) Στη συγκεκριμένη μελέτη περίπτωσης, και στα δύο εκπαιδευτικά σενάρια οι προϋπάρχουσες ιδέες των μαθητών καθώς και οι γνώσεις που δεν έχουν οικοδομηθεί πλήρως ή βρίσκονται σε λανθάνουσα μορφή ανιχνεύονται με δραστηριότητες καταιγισμού ιδεών και δημιουργίας εννοιολογικών χαρτών. Σύμφωνα με τον Κόμη (2004) «η εννοιολογική χαρτογράφηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην εκπαίδευση ως εργαλείο για την ανάδυση και την καταγραφή των αναπαραστάσεων, με άλλα λόγια, ως εργαλείο ανίχνευσης πρότερων γνώσεων. Συνιστά πλέον ένα συνήθη τρόπο για την αναπαράσταση της γνώσης που χρησιμοποιείται για την ανάδυση των αναπαραστάσεων αυτών που μαθαίνουν, κάνοντας χρήση γράφων σε μορφή δικτύου». Η συγκεκριμένη έννοια αναπτύχθηκε από τον John Novak και στηρίζεται στη ψυχολογική θεωρία του Ausubel. Χαρακτηριστικά γνωρίσματα ενός εννοιολογικού χάρτη είναι οι κόμβοι που αναπαριστούν έννοιες, συμβάντα ή γεγονότα και οι σύνδεσμοι που αναπαριστούν είτε τις σχέσεις ανάμεσα στις έννοιες είτε τις αιτίες που προκαλούν ένα γεγονός. Πιο αναλυτικά, έννοια μπορεί να είναι μια μονάδα πληροφορίας και να αποτελεί μια λέξη, μια φράση ή μια εικόνα, ενώ ένας σύνδεσμος φανερώνει τον τρόπο που δύο έννοιες συνδέονται. (Κόμης, 2004)

Η σταδιακή ή διαμορφωτική αξιολόγηση πραγματοποιείται κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας και σκοπό έχει τον έλεγχο της πορείας των μαθητών προς την κατάκτηση των υπό-στόχων που έχουν τεθεί και την προσαρμογή του προγράμματος ή των μεθόδων διδασκαλίας όπου απαιτείται. Παρέχει τη δυνατότητα στους μαθητές να αυτό-αξιολογούνται και να κατευθύνουν τη μάθησή τους. (Καππά, 2012 ; Φουντουλάκη, 2011) Στα δύο σενάρια υπάρχουν δραστηριότητες διαμορφωτικής αξιολόγησης όπως συζητήσεις και ανταλλαγές απόψεων για την επανεκτέλεση των δράσεων. Ακόμα, με τη «**Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Τεχνικών Ψηφιακού Κουκλοθέατρου**» αξιολογείται από τον εκπαιδευτικό η παράσταση και οι τεχνικές ψηφιακού κουκλοθέατρου που χρησιμοποιούνται από τα παιδιά.

Η τελική ή απολογιστική αξιολόγηση εφαρμόζεται στο τέλος της μαθησιακής διαδικασίας και πραγματοποιείται προκειμένου να διαπιστωθεί ο βαθμός επίτευξης των αρχικών στόχων. (Καππά, 2012 ; Φουντουλάκη, 2011) Κατ' αυτόν τον τρόπο, στη περίπτωση μας η τελική αξιολόγηση πραγματοποιείται με δραστηριότητες δημιουργίας εννοιολογικής χαρτογράφησης και σύγκρισής των τελικών με αυτούς τους εννοιολογικούς χάρτες που δημιουργήθηκαν στη διαγνωστική αξιολόγηση. Στην εκπαιδευτική διαδικασία, η εννοιολογική χαρτογράφηση χρησιμοποιείται και ως εργαλείο αξιολόγησης των μαθητών μέσω της σύγκρισης δύο ή περισσότερων εννοιολογικών χαρτών. (Κόμης, 2004) Επιπροσθέτως, οι μαθητές σε μια προσπάθεια αυτό-αξιολόγησης των κοινωνικών δεξιοτήτων που απέκτησαν σε κάθε εκπαιδευτικό σενάριο συμπληρώνουν τη «**Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Κοινωνικών Δεξιοτήτων**». Για την αξιολόγηση των βημάτων για τη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου ο εκπαιδευτικός συμπληρώνει στο τέλος κάθε σεναρίου τη «**Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Μεθόδου Δημιουργίας Παράστασης Ψηφιακού Κουκλοθέατρου**».

6.4.3. ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΑΝΑΓΚΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΩΝ

Η ανάλυση των χαρακτηριστικών και των αναγκών των εκπαιδευομένων θεωρείται σημαντικό στοιχείο του εκπαιδευτικού σχεδιασμού. Προς την κατεύθυνση αυτή, αρχικά γίνεται αναφορά στα χαρακτηριστικά και κατόπιν στις ανάγκες των παιδιών σε σχέση με το ψηφιακό κουκλοθέατρο και τις κοινωνικές δεξιότητες.

Σχετικά με τα γνωστικά χαρακτηριστικά, οι μαθητές γνωρίζουν τις τεχνικές του παραδοσιακού κουκλοθέατρου όχι όμως και του ψηφιακού. Ήδη από την παιδική ηλικία είναι ικανοί να δημιουργήσουν και να κατανοήσουν ιστορίες, να συνειδητοποιήσουν τις πιθανές προθέσεις και τις συνέπειες κάποιου γεγονότος, και να προσδώσουν ανθρώπινα χαρακτηριστικά σε άψυχα αντικείμενα και ζώα. Κάποιοι μαθητές μπορεί να έχουν χρησιμοποιήσει ξανά ηλεκτρονικό υπολογιστή, κινητές συσκευές ή και tablet αλλά δεν έχουν χρησιμοποιήσει τις εφαρμογές και τα προγράμματα των σεναρίων. Επιπροσθέτως, παρόλο που γνωρίζουν και επιδεικνύουν μερικές κοινωνικές δεξιότητες, κάποια παιδιά δυσκολεύονται να αναπτύξουν τις δεξιότητες αυτές, κοινωνικές και επικοινωνιακές, που απαιτούνται

για την αποτελεσματική εμπλοκή τους σε ομάδες συνομηλίκων. Αυτό μπορεί να οφείλεται σε κάποια απόρριψη από την ομάδα αυτή. (Lee, 2006 ; Mize, 2005). Επομένως, για την ανίχνευση των πρότερων γνώσεων και αντιλήψεων, που σχετίζονται με τα ατομικά χαρακτηριστικά και τις κοινωνικές δεξιότητες που θα πρέπει να έχει ένας καλός φίλος, γίνεται καταιγισμός ιδεών (Brainstorming) και δημιουργούνται εννοιολογικοί χάρτες.

Αναφορικά με τα ψυχοκοινωνικά χαρακτηριστικά, αναφέρεται στη βιβλιογραφία ότι τα παιδιά συχνά δυσκολεύονται να επιδείξουν επαρκή κοινωνική συμπεριφορά, διότι είτε διαθέτουν κοινωνικές δεξιότητες αλλά αδυνατούν να τις εφαρμόσουν, είτε τις γνωρίζουν αλλά δεν τις αξιοποιούν στην πράξη, ή μπορεί να τις γνωρίζουν, να θέλουν να τις εφαρμόσουν αλλά να μην τα καταφέρνουν διότι δεν έχουν εξασκηθεί σε αυτό. Ο συναισθηματικός κόσμος αναπτύσσεται ραγδαία κατά τη νηπιακή και παιδική ηλικία και μάλιστα στην προσχολική ηλικία τα θετικά συναισθήματα που εκφράζονται από άλλα άτομα αναγνωρίζονται κατά αντίστοιχο με τους ενήλικες τρόπο. Αυτό όμως δε συμβαίνει και με τα αρνητικά συναισθήματα ή τις ανάγκες που έχουν οι άλλοι, ενώ η ικανότητα αυτή δεν είναι αναπτυγμένη στον ίδιο βαθμό σε όλα τα παιδιά. Περιορισμός στην εμφάνιση της ενσυναίσθησης αποτελεί η ελλιπής ανάπτυξη της εκφραστικής ικανότητας των παιδιών. (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011 ; Γκλιάου-Χριστοδούλου, χ.η. ; Στεφανή, 2008 ; McDonald & Messinger, 2011) Τέλος, οι μαθητές παρουσιάζουν ανομοιογένεια αναφορικά με την κοινωνική τους προέλευση.

Τέλος, όσον αφορά στα δημογραφικά χαρακτηριστικά, τα παιδιά έχουν ηλικία 5-6 χρόνων, είναι αγόρια και κορίτσια, πιθανόν ίδιας εθνικότητας, και ίδιου πολιτιστικού και γλωσσικού υποβάθρου.

Έχοντας κατά νου τη θεωρία των κοινωνικών δεξιοτήτων και τις τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου, τα παιδιά έχουν τις ακόλουθες ανάγκες:

1. **Ανάγκη για ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων.** Τα παιδιά χρειάζεται να δημιουργούν και να διατηρούν υγιείς διαπροσωπικές σχέσεις, να υιοθετούν συμπεριφορές κατάλληλες με τις διάφορες κοινωνικές καταστάσεις και να είναι κοινωνικά επαρκή. Με τον τρόπο αυτό, διευκολύνεται σε μεγάλο βαθμό η

επιτυχία στο σχολείο και στην κοινωνία. Στην αντίθετη περίπτωση, υπάρχουν αρνητικές επιπτώσεις στις σχέσεις τους με τόσο με τους συνομήλικους όσο και με τους ενήλικες. Η παροχή βοήθειας, ο διαμοιρασμός και οι άλλες κοινωνικές δεξιότητες μπορούν να παρατηρηθούν ήδη από την ηλικία των 3 ετών. (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011 ; Lee, 2006 ; Cole & Cole, 2001)

2. **Ανάγκη για ανάπτυξη ενσυναίσθησης.** Σύμφωνα με τη βιβλιογραφία ένα παιδί μπορεί να νιώθει ενσυναίσθηση για ένα άλλο πρόσωπο σε οποιαδήποτε ηλικία. Η ικανότητα αυτή διευρύνεται καθώς τα παιδιά μεγαλώνουν, και μαθαίνουν να ερμηνεύουν τη μη λεκτική συμπεριφορά και να ανταποκρίνονται ανάλογα στη συναισθηματική κατάσταση των άλλων προσώπων. Τα παιδιά με υψηλή ενσυναίσθηση, εκδηλώνουν λιγότερη επιθετικότητα, ενώ η ηθική τους κρίση είναι περισσότερο ανεπτυγμένη σε σχέση με τα παιδιά με χαμηλότερη την ικανότητα αυτή. (Cole & Cole, 2001 ; Στεφανή, 2008)
3. **Ανάγκη για παιχνίδι μεταξύ των συνομηλίκων.** Το παιχνίδι με τους συνομήλικους αποτελεί μια κοινωνική δραστηριότητα ιδιαίτερα ευχάριστη για τα παιδιά. Κοινωνικές δεξιότητες, όπως η συνεργασία και ο σεβασμός προς τους κανόνες, αλλά και διαπροσωπικές σχέσεις μπορούν να αναπτυχθούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Συγκεκριμένα, τα παιδιά προσχολικής ηλικίας που συνεργάζονται για να παίξουν είναι περισσότερο αρεστά από εκείνα που έχουν αρνητική συμπεριφορά την ώρα του παιχνιδιού. Τα παιδιά που δε δημιουργούν θετικές σχέσεις με τους συνομηλίκους είναι πολύ πιθανό να έχουν προβλήματα στις διαπροσωπικές σχέσεις τους και στο μέλλον. (Mize, 2005 ; Στεφανή, 2008)
4. **Ανάγκη για χρήση εκπαιδευτικών τεχνολογιών στη σχολική τάξη.** Μέσα από το ψηφιακό κουκλοθέατρο οι μαθητές έρχονται σε επαφή με νέες τεχνολογίες, όπως η χρήση προγραμμάτων του υπολογιστή, η χρήση εφαρμογών κινητών συσκευών και η χρήση ψηφιακών καμερών. Αυτό επιτυγχάνεται με ενεργό τρόπο, αφού οι ίδιοι οι μαθητές ελέγχουν και χρησιμοποιούν την τεχνολογία για την επίτευξη των στόχων τους. (Puppetry in Practice, 2012) Πιο συγκεκριμένα, με το ψηφιακό κουκλοθέατρο, οι ψηφιακές κούκλες κινούνται όπως τους καθοδηγούν οι κουκλοπαίκτες σε πραγματικό χρόνο στα πλαίσια μιας ιστορίας η οποία παίρνει ζωή. (Leite & Orvalho, 2013)

Έτσι, δημιουργείται μία μοναδική εκπαιδευτική εμπειρία τόσο για τους κουκλοπαίκτες όσο και για τους θεατές της παράστασης και μια σημαντική ευκαιρία για συνεργασία και αλληλεπίδραση προκειμένου να ολοκληρωθεί η παράσταση. (Chiazzese & Laganà, 2011)

6.4.4. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Στο παρόν εκπαιδευτικό σχεδιασμό, το διδακτικό μοντέλο που ακολουθήθηκε είναι το «Παιχνίδι Ρόλων» (Role Playing) όπως αυτό σχεδιάστηκε από τους Fannie και George Shaftel το 1982. Βασικός σκοπός αυτού είναι να διευκολύνει τους μαθητές ανεξαρτήτως ηλικίας όχι μόνο να μελετήσουν και να προβληματιστούν σχετικά με τις κοινωνικές τους αξίες αλλά και να κατανοήσουν την έννοια της κοινωνικής συμπεριφοράς, τον προσωπικό τους ρόλο στα πλαίσια των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων και να αναζητούν πιο αποτελεσματικούς τρόπους για την επίλυση προβλημάτων. Οι εκπαιδευόμενοι συγκεντρώνουν και οργανώνουν πληροφορίες σχετικές με κοινωνικά ζητήματα, προσπαθούν να βελτιώσουν τις κοινωνικές τους δεξιότητες και να αναπτύξουν ενσυναίσθηση² για τους άλλους. Προϋπόθεση του μοντέλου είναι οι μαθητές να υποδυθούν το ρόλο κάποιου άλλου, να εμπλακούν σε υποτιθέμενες συγκρούσεις και να παρατηρήσουν κοινωνικές συμπεριφορές. (Κοκκονός, 2006 ; Joyce & Weil, 2003)

Το συγκεκριμένο μοντέλο απαρτίζεται από 9 φάσεις, καθεμία από τις οποίες επιτελεί ένα συγκεκριμένο σκοπό ο οποίος συμβάλλει στον εμπλουτισμό της μαθησιακής δραστηριότητας. Αυτές είναι οι εξής:

1. Προετοιμασία της ομάδας
2. Επιλογή συμμετεχόντων
3. Καθορισμός σκηνής
4. Προετοιμασία παρατηρητών

² Η ενσυναίσθηση (Empathy) μπορεί να οριστεί ως «την ικανότητα να αισθανόμαστε ή να φανταζόμαστε τη συναισθηματική εμπειρία κάποιου άλλου». Αποτελεί δηλαδή την ικανότητα να νιώθει κανείς τι νιώθει ο άλλος. Η ικανότητα να έχουμε ενσυναίσθηση παίζει σημαντικό ρόλο στη κοινωνική και συναισθηματική ανάπτυξη και επιδρά στην συμπεριφορά ενός ατόμου απέναντι στους άλλους και στη ποιότητα των κοινωνικών σχέσεων. (McDonald & Messinger, n.d. ; Cole & Cole, 2001 ; Ματσαγγούρας, 2008) Περιλαμβάνει αφενός την ικανότητα να υιοθετεί κανείς την άποψη κάποιου και αφετέρου την προκοινωνική συμπεριφορά όπως το διαμοιρασμό και την παροχή βοήθειας. Ο ορισμός της θα πρέπει να περιλαμβάνει την συναισθηματική ικανότητα να μοιράζεται κανείς τα συναισθήματά του με τους άλλους, τη γνωστική ικανότητα να καταλαβαίνει κανείς τα συναισθήματα και την άποψη κάποιου άλλου και την ικανότητα να επικοινωνεί με λεκτικό και μη λεκτικό τρόπο. (Garton & Gringart, 2005)

5. Εκτέλεση δράσης
6. Συζήτηση και αξιολόγηση
7. Επανεκτέλεση δράσης
8. Συζήτηση και αξιολόγηση
9. Ανταλλαγή εμπειριών και γενίκευση

Τα στάδια αυτά διασφαλίζουν μια κοινή πορεία σκέψης στα πλαίσια των σύνθετων δραστηριοτήτων που εξελίσσονται. Ακολουθώντας αυτά οι μαθητές προετοιμάζονται στους ρόλους τους ενώ διευκρινίζονται οι στόχοι του παιχνιδιού ρόλων. Τονίζεται επίσης η σημασία της τελικής συζήτησης η οποία δεν αποτελεί μόνο ένα συνονθύλευμα διάχυτων αντιδράσεων, μολονότι και οι αντιδράσεις αυτές είναι εξίσου σημαντικές. (Κοκκονός, 2006 ; Joyce & Weil, 2003)

Στο σημείο αυτό, θεωρείται σκόπιμη η περαιτέρω ανάλυση των φάσεων του μοντέλου «Παιχνίδι Ρόλων». Στην πρώτη φάση (Προετοιμασία της ομάδας), δίνεται στους εκπαιδευόμενους ένα πρόβλημα που αναγνωρίζεται από όλη την ομάδα ότι χρήζει επίλυσης. Θα μπορούσε να αποτελεί και πρόβλημα που αντιμετωπίζει ακόμα και η ίδια η ομάδα. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι να ευαισθητοποιήσει την ομάδα και να δημιουργήσει ένα κλίμα αποδοχής ανάμεσα στους μαθητές προκειμένου να αισθανθούν ότι όλες ανεξαιρέτως οι απόψεις, οι συμπεριφορές και τα συναισθήματα μπορούν να διερευνηθούν χωρίς τιμωρία. Επιτακτική κρίνεται η ανάλυσή του με παραδείγματα, που προέρχονται ακόμα και από μαθητικές περιγραφές πραγματικών ή φανταστικών καταστάσεων ή από καταστάσεις επιλεγμένων από τον εκπαιδευτικό που παρουσιάζονται μέσα από μία ταινία, εκπομπή της τηλεόρασης ή μία διήγηση που περιέχει ένα πρόβλημα. Επιπλέον, οι μαθητές καλούνται μέσα από τις κατάλληλες ερωτήσεις να σκεφτούν και να προβλέψουν το τέλος της ιστορίας. Λόγου χάριν, «πώς θα μπορούσε να τελειώσει η ιστορία;», «ποιο είναι το πρόβλημα και τι θα μπορούσε να κάνει ο ήρωας/ οι ήρωες για να το αντιμετωπίσει;». Οι ερωτήσεις αυτές αποσκοπούν και στην απόδοση εναλλακτικών εκτελέσεων του προβλήματος. (Joyce & Weil, 2003)

Στη δεύτερη φάση (Επιλογή συμμετεχόντων), περιγράφονται οι διάφοροι χαρακτήρες, λ.χ. πώς μοιάζουν, πώς αισθάνονται, τι μπορεί να κάνουν. Κατόπιν ζητείται από τους μαθητές να αναλάβουν κάποιον συγκεκριμένο ρόλο ή να

συμμετάσχουν εθελοντικά. Είναι σημαντικό ο εκπαιδευόμενος να επιθυμεί να αναλάβει τον ρόλο. Από την πλευρά του ο εκπαιδευτικός, μπορεί να λάβει υπόψη του τις επιθυμίες των μαθητών και να χρησιμοποιήσει διάφορα κριτήρια για την επιλογή. Ο ρόλος, για παράδειγμα, μπορεί να ανατεθεί σε κάποιον που σχετίζεται με το πρόβλημα και ταυτίζεται με τον χαρακτήρα, σε κάποιον που εκφράζει μια άποψη που αξίζει να διερευνηθεί, ή σε κάποιον που θα πρέπει να μάθει να βάζει τον εαυτόν του στη θέση κάποιου άλλου. Αντενδείκνυται, ωστόσο, η ανάθεση ενός ρόλου σε ένα παιδί μετά από προτροπή κάποιου άλλου διότι η πρόταση αυτή ενδέχεται να περικλείει στερεότυπα που μπορεί να φέρουν σε δύσκολη θέση τον πρώτο. Παράλληλα, θεωρείται ανούσια η ανάθεση ρόλου σε κάποιο παιδί που θα τον ερμηνεύσει σύμφωνα με μια κοινά αποδεκτή αντίληψη, διότι μια γρήγορη και εύκολη επίλυση του προβλήματος δεν δίνει την ευκαιρία για ανακάλυψη βασικών ζητημάτων. (Joyce & Weil, 2003)

Στην επόμενη φάση (Καθορισμός σκηνής), οι εμπλεκόμενοι στους ρόλους περιγράφουν τη σκηνή και τη γραμμή δράσης του καθένα αλλά δεν ετοιμάζουν συγκεκριμένους διάλογους. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να βοηθήσει στην ετοιμασία των σκηνών ασκώντας απλές ερωτήσεις σχετικά με το που διαδραματίζεται η δράση, πώς μοιάζει κ.ο.κ. Ένα γενικό σχεδιάγραμμα της δράσης είναι απαραίτητο προκειμένου οι εμπλεκόμενοι να αισθανθούν ασφάλεια και να ξεκινήσουν να υποδύονται τους ρόλους τους. (Joyce & Weil, 2003)

Στην τέταρτη φάση (Προετοιμασία παρατηρητών), κρίνεται αναγκαίο οι παρατηρητές-θεατές να εμπλακούν ενεργά στη δράση, ώστε να γίνει αντιληπτή από ολόκληρη την ομάδα και να μπορεί να αναλυθεί στην συνέχεια. Για να επιτευχθεί αυτό, ο εκπαιδευτικός αναθέτει εργασίες στους παρατηρητές. Τέτοιες μπορεί να είναι η αξιολόγηση του βαθμού στον οποίο το παιχνίδι ρόλων είναι ρεαλιστικό, ο σχολιασμός της αποτελεσματικότητας και των συνεπειών της συμπεριφοράς των εμπλεκόμενων στην δράση και ο καθορισμός των συναισθημάτων και της σκέψης των χαρακτήρων. Ο ρόλος των παρατηρητών είναι να προσδιορίσουν το αποτέλεσμα που οι υποδύομενοι προσπαθούν να επιτύχουν, τις δράσεις αυτών που ήταν βοηθητικές ή μη, και τα συναισθήματα κάποιου συγκεκριμένου χαρακτήρα. Επίσης, γνωρίζοντας ότι θα υπάρξουν περισσότερες από μία εκτελέσεις της δράσης,

όπου θα τους δοθεί η ευκαιρία να υποδυθούν τους ρόλους από τη δική τους σκοπιά, προτρέπονται να σκεφτούν εναλλακτικούς τρόπους δράσης. (Joyce & Weil, 2003)

Τα παιδιά υποδύονται αυθόρμητα τους ρόλους τους απαντώντας ο ένας στον άλλον με ρεαλιστικό τρόπο, στην πέμπτη φάση (Εκτέλεση δράσης). Η δράση εξαρτάται από τους μαθητές και μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με την επικρατούσα κατάσταση. Εδώ διαφαίνεται και η ανάγκη των σταδίων προετοιμασίας. Ωστόσο, το παιχνίδι ρόλων δεν είναι απαραίτητα μια ομαλή δραματοποίηση αφού μπορεί να υπάρξουν φορές όπου οι υποδύομενοι θα έχουν μια γενική ιδέα του πως να δράσουν αλλά δεν θα είναι ικανοί να υποδυθούν όταν έρθει η ώρα. Αυτή η αβεβαιότητα αποτελεί μέρος του ρόλου ακριβώς όπως και της ζωής, όπου τα παιδιά έχουν να αντιμετωπίσουν πραγματικές προβληματικές καταστάσεις. Αναφορικά με τη χρονική διάρκεια κάθε δράσης, θεωρείται προτιμότερο να είναι σύντομη και να ολοκληρώνεται όταν γίνει ξεκάθαρη η υπό μελέτη συμπεριφορά, αναπτυχθεί πλήρως ένας χαρακτήρας, εξασκηθούν επαρκώς οι δεξιότητες, εμφανιστεί ένα αδιέξοδο ή όταν διατυπωθεί ολοκληρωμένα μια άποψη ή μια ιδέα στα πλαίσια της δράσης. Στη συνέχεια ακολουθεί συζήτηση, όπου αν γίνει αντιληπτή η έλλειψη κατανόησης, από μέρους των μαθητών, των ρόλων ή των γεγονότων που διαδραματίστηκαν, τότε μπορεί να ζητηθεί η επανάληψη της σκηνής. Σκοπός της πρώτης εκτέλεσης της δράσης είναι να θέσει τα γεγονότα και τους ρόλους, τα οποία σε επόμενες εκτελέσεις μπορούν να αναλυθούν, να διερευνηθούν και να επαναληφθούν. (Joyce & Weil, 2003)

Η συζήτηση και αξιολόγηση της έκτης φάσης μπορεί να ξεκινήσει αυθόρμητα αν το πρόβλημα είναι βαρυσήμαντο και τόσο οι υποδύομενοι όσο και οι παρατηρητές της δράσης εμπλέκονται διανοητικά και συναισθηματικά. Αρχικά, η συζήτηση ενδέχεται να αφορά σε διαφορετικές ερμηνείες και σε διαφωνίες για τον τρόπο που θα έπρεπε να υποδυθούν τους ρόλους. Εντούτοις, είναι προτιμότερο ο εκπαιδευτικός να στρέψει το ενδιαφέρον στις συνέπειες των πράξεων και στα κίνητρα των ηθοποιών. Όπως και σε προηγούμενες φάσεις, έτσι και εδώ, ερωτήσεις από τον εκπαιδευτικό μπορούν να διευκολύνουν τη διαδικασία. Στην προκειμένη περίπτωση, ερωτήσεις σχετικά με τα συναισθήματα κάποιου χαρακτήρα διευκολύνουν τους θεατές να σκεφτούν παράλληλα με τους υποδύομενους. Η

συζήτηση όπως έχει προειπωθεί μπορεί να στραφεί σε εναλλακτικές προσεγγίσεις των ρόλων ή και ολόκληρης της δράσης. Σε αυτήν την περίπτωση, θα χρειαστεί η διαφοροποίηση της σκηνής για περαιτέρω δράσεις, όπου οι υποδιδόμενοι θα προσεγγίσουν διαφορετικές ερμηνείες του ρόλου τους. (Joyce & Weil, 2003)

Στην έβδομη φάση (Επανεκτέλεση δράσης), η επανεκτέλεση μπορεί να πραγματοποιηθεί αρκετές φορές και οι ρόλοι να ανατεθούν σε νέα άτομα αυτήν τη φορά ώστε να μελετηθούν νέες αιτίες και συνέπειες. Παραδείγματος χάριν, η διαφοροποίηση ενός ρόλου μπορεί να επιφέρει αλλαγή της συμπεριφοράς ενός υποδιδόμενου, που να αξίζει να διερευνηθεί. Παρομοίως, διαφορετικές συμπεριφορές σε κομβικά για τη δράση σημεία μπορεί να συνεπάγονται διαφορετικά αποτελέσματα.

Στην όγδοη φάση γίνεται πάλι συζήτηση και αξιολόγηση της διαφορετικής εκδοχής της δράσης, όπως και στην έκτη φάση. (Joyce & Weil, 2003)

Στην τελευταία φάση (Ανταλλαγή εμπειριών και γενίκευση), ο εκπαιδευτικός πρέπει να διαμορφώσει τη συζήτηση με τέτοιο τρόπο ώστε οι εκπαιδευόμενοι να προσπαθήσουν να γενικεύσουν τις προσεγγίσεις προβληματικών καταστάσεων και τις συνέπειες αυτών. Από τις συζητήσεις, δηλαδή, αναδύονται αρχές τις οποίες όλοι οι μαθητές μπορούν να εφαρμόσουν σε συγκεκριμένα προβλήματα ή να τις ανακαλέσουν για να ανακαλύψουν διαφορετικά είδη προβλημάτων. Όσο μεγαλύτερη είναι η επάρκεια της συζήτησης, τόσο πιο γενικά θα είναι τα συμπεράσματα στα οποία καταλήγει η όλη διαδικασία και τόσο πιο κοντά θα έρθουν τα παιδιά σε αρχές δράσης που θα μπορούν να χρησιμοποιήσουν και στην καθημερινή τους ζωή. Σε αρχική φάση, οι γενικεύσεις των δράσεων δεν θα αφορούν αμέσως τις ανθρώπινες σχέσεις αλλά θα επέλθουν μετά από συχνή χρήση του διδακτικού μοντέλου. Πρωταρχικός στόχος είναι η ομαλή σύνδεση της προβληματικής κατάστασης με τις εμπειρίες των παιδιών και μπορεί να επιτευχθεί με την αναφορά σε άτομα που γνωρίζουν τα παιδιά και αντιμετώπισαν παρόμοιες με το πρόβλημα εμπειρίες. (Joyce & Weil, 2003)

6.4.5. ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΤΗΤΑΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ

6.4.5.1. ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΤΗΤΑ ΜΟΝΤΕΛΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΣΕΝΑΡΙΩΝ

Το εκπαιδευτικό μοντέλο που επιλέχθηκε, εφαρμόζει τις αρχές της κοινωνικής ψυχολογίας (social psychology) στη διδασκαλία και εντάσσεται στην οικογένεια των κοινωνικών μοντέλων (social family of models) διότι η κοινωνική ομάδα είναι απαραίτητη για την ανάπτυξη του ατόμου αλλά και λόγω της μοναδικής ευκαιρίας που προσφέρει το Παιχνίδι Ρόλων στην επίλυση διαπροσωπικών και κοινωνικών διλημάτων. Μέσα από τη δραματοποίηση, τα προβλήματα οριοθετούνται, γίνονται αντικείμενο συζήτησης και αναπαράστασης, αναλύονται και αντιμετωπίζονται. Κάποιοι μαθητές υποδύονται ρόλους και κάποιοι παρατηρούν. Οι υποδύομενοι αλληλεπιδρούν βλέποντας τα πράγματα από τη σκοπιά των άλλων, αλλά ακόμα και οι θεατές εμπλέκονται σε τέτοιο βαθμό ώστε να ενδιαφέρονται να μάθουν γιατί κάποιος πήρε μια συγκεκριμένη απόφαση ή αν θα μπορούσε να υπάρξει μια διαφορετική προσέγγιση της δράσης. Η ουσία του Παιχνιδιού Ρόλων έγκειται στην συμμετοχή όλων σε αυθεντικές προβληματικές καταστάσεις. (Jarvis, Odell & Troiano, 2002 ; Κοκκονός, 2006 ; Joyce & Weil, 2003)

Πιο συγκεκριμένα, ένας από τους λόγους που επιλέχθηκε το διδακτικό μοντέλο Role playing στο παρόν εκπαιδευτικό σχεδιασμό, είναι το γεγονός ότι διευκολύνει την επίλυση κοινωνικών προβλημάτων επιτρέποντας στους μαθητές να κατανοήσουν την έννοια της κοινωνικής συμπεριφοράς, να παίρνουν τη θέση των άλλων και να αναπτύσσουν ενσυναίσθηση. (Αλεξανδρή, 2010 ; Nickerson, 2007) Όταν το παιδί υποδύεται έναν ρόλο, απομακρύνεται από το ρόλο και τις συνήθειες που έχει στην πραγματική του ζωή και υιοθετεί τη συμπεριφορά κάποιου άλλου υπαρκτού ή μη προσώπου. Οι Chester και Fox (1966) αναφέρουν πως τα κοινωνικά προβλήματα μπορούν να δραματοποιηθούν πλήρως στη σχολική τάξη. Είναι επομένως απόλυτα δικαιολογημένο το γεγονός ότι το μοντέλο αυτό έχει χρησιμοποιηθεί αποτελεσματικά από πολλούς εκπαιδευτικούς που στόχευαν αφενός στην διδασκαλία δεξιοτήτων σχετικών με τις ανθρώπινες σχέσεις και αφετέρου στην επίλυση των διαπροσωπικών προβλημάτων που αντιμετώπιζε η τάξη τους, καθώς παρέχεται η δυνατότητα στα παιδιά να διευκρινίσουν τις σχέσεις τους με τους άλλους και να συσχετίσουν τα σχολικά δρώμενα με την καθημερινή τους ζωή.

Επιπρόσθετος λόγος είναι ότι η δραματοποίηση προβληματικών καταστάσεων και η αξιολόγηση της επιτρέπει στα παιδιά την ουσιαστική ανακάλυψη και ανταλλαγή συναισθημάτων, στάσεων και αξιών. Παράλληλα, τα συναισθήματα, η επίδρασή που έχουν στην συμπεριφορά και οι αντιδράσεις διερευνώνται από την ομάδα, γίνονται κατανοητά και γεννιούνται νέες ιδέες. Οι εμπλεκόμενοι δουλεύουν από κοινού προκειμένου να αναλύσουν τις κοινωνικές καταστάσεις, όπως είναι τα κοινωνικά προβλήματα, που παρουσιάζονται στις δραστηριότητες του μοντέλου αλλά και να βρουν δημοκρατικούς τρόπους για την αντιμετώπισή τους. Μέσα από την ανάλυση αυτή ο καθένας αξιολογεί τις αξίες του, τις συμπεριφορές του και τις συνέπειες αυτών και έτσι τα παιδιά ωριμάζουν. (Joyce & Weil, 2003)

Το μοντέλο αυτό, είναι απόλυτα ευέλικτο και μπορεί να εφαρμοστεί σε μια πληθώρα εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για την επίτευξη αναρίθμητων στόχων. Ενισχύει την ικανότητα των παιδιών να αναγνωρίζουν εκτός από τα δικά τους, και τα συναισθήματα των άλλων, να αποκτούν νέες συμπεριφορές για τη διαχείριση καταστάσεων που πριν δεν μπορούσαν να αντιμετωπίσουν και να βελτιώνουν τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων που έχουν. (Joyce & Weil, 2003)

6.4.5.2. ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΥΣ

Στα πλαίσια του μοντέλου Παιχνίδι Ρόλων (Role Playing), η μάθηση δίνει έμφαση στις εμπειρίες, αφού είναι δυνατή η δημιουργία αυθεντικών αναλογιών με προβληματικές καταστάσεις της καθημερινής ζωής. Από τη δραματοποίηση προκύπτουν γνήσιες, αληθινές αντιδράσεις και συναισθήματα από τη πλευρά των μαθητών. Στη βιβλιογραφία αναφέρεται ότι τα πλεονεκτήματα του μοντέλου εξαρτώνται άμεσα από τη δράση και την ανάλυση που ακολουθεί, καθώς και τις πραγματικές ιδέες των παιδιών για τον ρόλο. (Joyce & Weil, 2003)

Ένα από τα πλεονεκτήματα αυτά είναι ότι προσελκύει το ενδιαφέρον ενώ αυξάνει την κατανόηση και τον ενθουσιασμό των μαθητών, αφού παύουν να αποτελούν παθητικούς δέκτες οδηγιών και πληροφοριών. Αντιθέτως, συμμετέχουν ενεργά σε δραστηριότητες που έχουν νόημα για τα ίδια. Τα παιδιά απολαμβάνουν τόσο την εμπλοκή τους στη δράση όσο και το να την παρακολουθούν αφού αυτή διεξάγεται

σε ένα ασφαλές περιβάλλον όπου όλες οι ιδέες είναι αποδεκτές. Επιπλέον, ανακαλύπτουν τα συναισθήματά τους, γνωρίζουν τις στάσεις, τις αντιλήψεις και τις αξίες τους και αναπτύσσουν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων στα πλαίσια της συνεργασίας τους με τους συνομήλικούς τους. (Τζωρτζάκης, 2009 ; Bhattacharjee & Ghosh, 2013 ; Jarvis et al., 2002; Joyce & Weil, 2003)

Σημαντικό είναι επίσης και το στοιχείο της άμεσης ανατροφοδότησης που δίνεται μετά από κάθε αναπαράσταση. Η αξιολόγηση δεν αφορά τον τρόπο που τα παιδιά υποδύονται ένα ρόλο άλλα τις ιδέες και τις λύσεις που προτείνουν. Έτσι, ενισχύεται η αυτοεκτίμηση τους. (Τζωρτζάκης, 2009 ; Αλεξανδρή, 2010) Το γεγονός ότι, με το συγκεκριμένο μοντέλο, τα παιδιά αναπτύσσουν ενσυναίσθηση και κατανόηση των διαφορετικών απόψεων και συναισθημάτων, είναι ένα ακόμα ισχυρό πλεονέκτημα. Τέλος, ενισχύονται οι δεξιότητες επικοινωνίας, αφού οι μαθητές ενθαρρύνονται να χρησιμοποιήσουν την κατάλληλη επιχειρηματολογία για να στηρίξουν τις θέσεις του ρόλου που υποδύονται. Αυτό προϋποθέτει τα παιδιά να αναθεωρήσουν τη γνώση που έχουν για ένα αντικείμενο. (Jarvis et al., 2002)

6.4.6. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ «Η ΣΥΝΤΑΓΗ ΤΗΣ ΔΥΝΑΤΗΣ ΦΙΛΙΑΣ»

6.4.6.1. ΤΙΤΛΟΣ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

«Η Συνταγή της Δυνατής Φιλίας»

6.4.6.2. ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΚΑΙ ΠΟΡΟΙ

Hardware

- ❖ Κινητές συσκευές
- ❖ Tablet
- ❖ Ηλεκτρονικοί υπολογιστές
- ❖ Μικρόφωνο
- ❖ Κάμερα
- ❖ Ηχεία

Software

- ❖ Zu3d
- ❖ U-Puppet 1.2.

- ❖ Φυλλομετρητής

Resources

- ❖ Φύλλο εργασίας 1(Ο Μύθος)
- ❖ Φύλλο εργασίας 2 (Storyboard)
- ❖ Χαρτί του μέτρου
- ❖ Μαρκαδόροι
- ❖ Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Τεχνικών Ψηφιακού Κουκλοθέατρου
- ❖ Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Μεθόδου Δημιουργίας Παράστασης Ψηφιακού Κουκλοθέατρου
- ❖ Ρουμπρίκα Αξιολόγησης των Κοινωνικών Δεξιοτήτων
- ❖ Μαύρα ρούχα
- ❖ Πλαστελίνες
- ❖ Σκηνικό για Clay animation

6.4.6.3. ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΟΙ ΡΟΛΟΙ

Εκπαιδευόμενοι:

- ❖ Δημιουργούν κούκλες και σκηνικά για το ψηφιακό κουκλοθέατρο
- ❖ Παίρνουν μέρος σε παραστάσεις ψηφιακού κουκλοθέατρου ως κουκλοπαίκτες και ως παρατηρητές
- ❖ Χρησιμοποιούν τις τεχνικές ψηφιακού κουκλοθέατρου και τα βήματα για τη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου
- ❖ Σχεδιάζουν τη γραμμή δράσης της ιστορίας
- ❖ Καταγράφουν τις σκέψεις τους
- ❖ Προτείνουν εναλλακτικούς τρόπους δράσης
- ❖ Επιχειρηματολογούν
- ❖ Συνεργάζονται
- ❖ Παίρνουν τη θέση κάποιου άλλου
- ❖ Αξιολογούν τον εαυτό τους και τους συμμαθητές τους
- ❖ Διατυπώνουν απόψεις και ερωτήματα
- ❖ Αξιολογούν τις κοινωνικές δεξιότητες που απέκτησαν

Εκπαιδευτικός:

- ❖ Διατυπώνει ερωτήματα και προβληματισμούς
- ❖ Οργανώνει τους μαθητές
- ❖ Παρουσιάζει νέα προγράμματα και εφαρμογές
- ❖ Αξιολογεί τους μαθητές
- ❖ Καθοδηγεί και βοηθά

6.4.6.4. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Πίνακας 5: Εκπαιδευτικές δραστηριότητες σεναρίου "Η Συνταγή της Δυνατής Φιλίας"

Βήμα 1^ο: Επιλογή Σεναρίου Φάση Πρώτη- Προετοιμασία Ομάδας	
Δραστηριότητα 1: Ανίχνευση πρότερων ιδεών	<p>1.1. Εισαγωγή του προβλήματος Προκειμένου να γίνει εισαγωγή του προβλήματος, ο εκπαιδευτικός ξεκινά συζήτηση στην τάξη με αντικείμενο τη φιλία, χρησιμοποιώντας εναρκτήριες ερωτήσεις όπως: <i>«Ποιος από την ομάδα μας έχει φίλους; Γιατί χρειαζόμαστε τους φίλους; Είναι σημαντικό να έχουμε φίλους; Πόσο εύκολο είναι να κάνουμε φίλους; Πώς ξέρουμε ότι κάποιος είναι φίλος μας;»</i>.</p> <p>1.2. Καταιγισμός ιδεών (Brainstorming) Ο εκπαιδευτικός ρωτά τα παιδιά «Ποια είναι η Συνταγή για τη Δυνατή Φιλία». Δίνοντας έμφαση στα ατομικά χαρακτηριστικά και τις κοινωνικές δεξιότητες που θα πρέπει να έχει ένας καλός φίλος, γίνεται καταιγισμός ιδεών (Brainstorming). Σημαντικός είναι εδώ ο ρόλος του εκπαιδευτικού, αφού θα πρέπει να δημιουργήσει ένα κλίμα αποδοχής ανάμεσα στα παιδιά τονίζοντας ότι όλες οι ιδέες είναι ισάξιες και σημαντικές και αξίζουν να αναφερθούν.</p> <p>1.3. Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη Κατόπιν, τα παιδιά καλούνται να αναπαραστήσουν τις ιδέες τους από κοινού σε έναν εννοιολογικό χάρτη με κεντρική έννοια τη «Συνταγή της Δυνατής Φιλίας» χρησιμοποιώντας χαρτί του μέτρου (διαγνωστική αξιολόγηση). Ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τα παιδιά να συμπεριλάβουν στον χάρτη τα χαρακτηριστικά και τις κοινωνικές δεξιότητες που θα πρέπει να έχει ένας φίλος παρομοιάζοντας τα με τα υλικά μιας συνταγής, αλλά και τους κανόνες που θα πρέπει να ακολουθούνται, παρομοιάζοντας τους με την εκτέλεση της συνταγής.</p>
Δραστηριότητα 2: Επιλογή ιστορίας	<p>2.1. Αφήγηση του μύθου Για την ανάλυση του προβλήματος θα χρησιμοποιηθεί ο μύθος του Αισώπου «Οι δύο φίλοι και η αρκούδα» που αναφέρεται στο γεγονός ότι οι καλοί φίλοι φαίνονται στα δύσκολα. Τον συγκεκριμένο μύθο τον διαβάξει ο</p>

	<p>εκπαιδευτικός στην ολομέλεια της τάξης. (βλ. Φύλλο εργασίας 1)</p> <p>2.2. Ανάλυση του προβλήματος Μετά την αφήγηση του μύθου διατυπώνονται ερωτήσεις προκειμένου τα παιδιά να ανιχνεύσουν το πρόβλημα και να διατυπώσουν πιθανές λύσεις αυτού ή εναλλακτικές εκτελέσεις, λόγου χάρη «<i>Ποιο είναι το πρόβλημα; Τι θα μπορούσαν να κάνουν οι ήρωες για να το αντιμετωπίσουν; Πως θα έπρεπε να δράσουν οι ήρωες για να είναι καλοί φίλοι; Θα παραμείνουν φίλοι μετά από αυτό που συνέβη;</i>».</p>
<p>Δραστηριότητα 3: Δημιουργία storyboard</p>	<p>Τα παιδιά περιγράφουν τη σκηνή και οργανώνουν τη γραμμή δράσης με ζωγραφιές. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να τους βοηθήσει κρατώντας σημειώσεις κάτω από τις ζωγραφιές τους, σχετικά με τους πρωταγωνιστές της ιστορίας, τα γεγονότα της δράσης, την περιγραφή της σκηνής, τους ήχους και τη μουσική που θα μπορούσε να ακούγεται. Δημιουργούνται έτσι πλάνα δράσης (storyboard) (βλ. Φύλλο εργασίας 2).</p>
<p>Βήμα 2^ο: Επιλογή Ηρώων</p> <p>Φάση Δεύτερη- Επιλογή Συμμετεχόντων</p>	
<p>Δραστηριότητα 4: Ανάθεση ρόλων</p>	<p>4.1. Περιγραφή ηρώων Στο σημείο αυτό, γίνεται με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού περιγραφή των διάφορων χαρακτήρων του μύθου και συγκεκριμένα των δύο φίλων και της αρκούδας. Σχετικά με τους δύο φίλους, οι μαθητές αναφέρονται στα συναισθήματα, στη συμπεριφορά και στην εμφάνισή τους.</p> <p>4.2. Παρουσίαση τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου Επιπροσθέτως, εισάγεται η έννοια του ψηφιακού κουκλοθέατρου. Παρουσιάζεται στην ολομέλεια της τάξης η τεχνική του Clay Animation αλλά και η δυνατότητα να δημιουργήσουν ψηφιακές κούκλες με τη χρήση εφαρμογών σε κινητές συσκευές και tablet και συγκεκριμένα της U-Puppet 1.2.</p> <p>4.3. Διανομή ρόλων Κατόπιν, τρία παιδιά καλούνται να αναλάβουν την αναπαράσταση των ρόλων του μύθου με την πρώτη τεχνική (Clay Animation). Ο εκπαιδευτικός μπορεί να διαλέξει για κουκλοπαίκτες (puppeteers) τα παιδιά των</p>

	οποίων η άποψη διαφοροποιείται από την κοινά αποδεκτή και για το λόγο αυτόν αξίζει να διερευνηθεί.
Δραστηριότητα 5: Δημιουργία ψηφιακής κούκλας	Οι κουκλοπαίκτες που επιλέχθηκαν, δημιουργούν με πλαστελίνη τις κούκλες που αποτελούν τους χαρακτήρες του μύθου και θα χρησιμοποιήσουν αργότερα στο Clay Animation. Μπορούν να βασιστούν στις ιδέες που διατυπώθηκαν προηγουμένως κατά την περιγραφή των διάφορων χαρακτήρων.

Βήμα 3^ο: Διαμόρφωση Σκηνής

Φάση Τρίτη- Καθορισμός Σκηνής

Δραστηριότητα 6: Προετοιμασία σκηνής	Οι μαθητές, με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού, κατασκευάζουν τη σκηνή χρησιμοποιώντας μακετόχαρτα με κατάλληλες εγκοπές, κουρτινάκια από ύφασμα, διπλόκαρφα και σκοινί. Σε αυτή θα τοποθετήσουν τα σκηνικά.
Δραστηριότητα 7: Δημιουργία σκηνικών	Κατόπιν, ετοιμάζουν με βάση το storyboard που έχουν ήδη φτιάξει τα σκηνικά που θα χρειαστούν στο Clay Animation. Στην προσπάθειά τους αυτή διευκολύνονται με ερωτήσεις όπως «Που βρίσκονται οι ήρωες; Πώς είναι αυτό το μέρος; Τι μπορεί να υπάρχει εκεί;»

Βήμα 4^ο: Προετοιμασία Ψηφιακής Παράστασης

Φάση Τέταρτη- Προετοιμασία Παρατηρητών

Δραστηριότητα 8: Προετοιμασία θεατών	<p>Ο εκπαιδευτικός σε συνεργασία με τους τρεις κουκλοπαίκτες αναθέτει εργασίες στους παρατηρητές, όπως:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ η αξιολόγηση του βαθμού στον οποίο το παιχνίδι ρόλων με την τεχνική του Clay animation είναι ρεαλιστικό, ❖ ο σχολιασμός της αποτελεσματικότητας και των συνεπειών της συμπεριφοράς των χαρακτήρων ❖ η επισήμανση των συναισθημάτων και της σκέψης των χαρακτήρων ❖ η εύρεση εναλλακτικών τρόπων δράσης. <p>Εδώ, θα πρέπει να αναφερθεί ότι και άλλοι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να αναπαραστήσουν τους χαρακτήρες του μύθου από τη δική τους οπτική γωνία. Για το λόγο αυτό, είναι σημαντικό να σκεφτούν παραλλαγές της δράσης των χαρακτήρων.</p>
Δραστηριότητα 9: Πρόβα	Οι κουκλοπαίκτες κάνουν μία πρόβα της παράστασης προκειμένου να προσδιορίσουν τον τρόπο που θα

	<p>κινηθούν στη σκηνή. Ο μαθητής που είναι υπεύθυνος να τραβήξει τις φωτογραφίες δοκιμάζει διάφορες γωνίες λήψης. Με αυτόν τον τρόπο, επιτυγχάνεται η καλή συνεργασία και ο συντονισμός της ψηφιακής παράστασης.</p>
<p>Δραστηριότητα 10: Δημιουργία βίντεο</p>	<p>Οι κουκλοπαίκτες, βασιζόμενοι στο storyboard και χρησιμοποιώντας τις κούκλες και τα σκηνικά που έχουν ήδη φτιάξει, υποδύονται τους ρόλους τους με την τεχνική του Clay animation. Χρησιμοποιούν το πρόγραμμα Zu3D για να φτιάξουν την πρώτη εκδοχή του μύθου. Οι κουκλοπαίκτες κινούν τις κούκλες τους και παίρνουν φωτογραφίες, τις οποίες συνθέτουν σε βίντεο. Για να ολοκληρωθεί η δραματοποίηση ηχογραφούν τους διάλογους, το εμπλουτίζουν με ήχους, μουσική και εικόνες. Για το σκοπό αυτό, θα χρησιμοποιηθεί κάποιος φυλλομετρητής για την άντληση μουσικών κομματιών και ήχων. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι να βοηθήσει τους μαθητές στη λήψη των φωτογραφιών και στη χρήση του λογισμικού. Σκοπός της αναπαράστασης αυτής είναι να τεθούν τα γεγονότα και οι ρόλοι, τα οποία σε επόμενες φάσεις θα διαφοροποιηθούν ανάλογα με τις επιθυμίες των παιδιών.</p>

Βήμα 5^ο: Ψηφιακή Παράσταση

Φάση Πέμπτη- Εκτέλεση Δράσης

<p>Δραστηριότητα 11: Παρουσίαση βίντεο</p>	<p>11.1. Παρουσίαση μύθου Αφού ολοκληρωθεί το βίντεο οι κουκλοπαίκτες το δείχνουν στην ολομέλεια της τάξης και υπενθυμίζουν στους θεατές τις εργασίες που έχουν αναλάβει.</p> <p>11.2. Συζήτηση Μετά την ολοκλήρωση της παρακολούθησης του βίντεο που δημιουργήθηκε, ακολουθεί συζήτηση με τους θεατές για να διαπιστωθεί αν η αναπαράσταση του μύθου έγινε κατανοητή από την ολομέλεια της τάξης. Σε περίπτωση όπου οι ρόλοι ή τα γεγονότα δεν έγιναν αντιληπτά παρουσιάζεται ξανά το βίντεο.</p>
--	--

Βήμα 6^ο: Αξιολόγηση

Φάση Έκτη- Συζήτηση και Αξιολόγηση

<p>Δραστηριότητα 12:</p>	<p>Ο εκπαιδευτικός συμπληρώνει τη Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Τεχνικών Ψηφιακού</p>
---------------------------------	--

<p>Αξιολόγηση της ψηφιακής παράστασης</p>	<p>Κουκλοθέατρο για να αξιολογήσει την αναπαράσταση του μύθου με τη χρήση του λογισμικού Zu3D (διαμορφωτική αξιολόγηση). Η ρουμπρίκα αυτή περιλαμβάνει ερωτήσεις που αξιολογούν τόσο τους κουκλοπαίκτες όσο και τους παρατηρητές καθώς και τις τεχνικές ψηφιακού κουκλοθέατρο που χρησιμοποιήθηκαν.</p>
<p>Δραστηριότητα 13: Ανταλλαγή απόψεων για την πρώτη εκτέλεση</p>	<p>Οι μαθητές αφού έχουν παρακολουθήσει την πρώτη εκτέλεση της δράσης συζητούν και αξιολογούν τα κίνητρα των ηθοποιών και τις συνέπειες των πράξεών τους. Στα πλαίσια αυτής της ανταλλαγής απόψεων, είναι πιθανό να προταθούν και εναλλακτικές ερμηνείες των ρόλων ή διαφορετική προσέγγιση της δράσης. Ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τη διατύπωση διαφορετικών ερμηνειών και διευκολύνει τη συζήτηση διατυπώνοντας ερωτήσεις που αφορούν τα συναισθήματα και τη συμπεριφορά των ηρώων και το πώς θα πρέπει αυτά να είναι λαμβάνοντας υπόψη τα χαρακτηριστικά και τις κοινωνικές δεξιότητες που θα πρέπει να έχουν οι φίλοι για τη δημιουργία μιας Δυνατής Φιλίας.</p>

Επανάληψη Βημάτων

Φάση Έβδομη- Επανεκτέλεση Δράσης

<p>Δραστηριότητα 14: Δεύτερη επιλογή ηρώων</p>	<p>14.1. Δεύτερη ανάθεση ρόλων Οι ρόλοι διανέμονται εκ νέου σε άλλα παιδιά. Οι κουκλοπαίκτες εξασκούνται στο χειρισμό της κούκλας που έχει αναλάβει ο καθένας.</p> <p>14.2. Δημιουργία ψηφιακής κούκλας με την εφαρμογή U-Puppet 1.2. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει και προτείνει να χρησιμοποιηθεί η εφαρμογή U-Puppet 1.2, με την οποία δημιουργούν ψηφιακές κούκλες. Πιο συγκεκριμένα, φωτογραφίζουν τους ήρωες που δημιούργησαν με την πλαστελίνη δύο φορές. Στην πρώτη φωτογραφία ο ήρωας έχει κλειστό στόμα και στη δεύτερη ανοιχτό. Με τον τρόπο αυτό, η κούκλα θα φαίνεται ότι μιλάει. Τα παιδιά θα μπορούσαν να λάβουν υπόψη τους τα χαρακτηριστικά κάθε ήρωα προκειμένου να επιλέξουν το tablet ή το κινητό τηλέφωνο. Για παράδειγμα, οι μαθητές θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν το tablet, επειδή είναι μεγαλύτερο από το κινητό, για τη δημιουργία της ψηφιακής κούκλας της</p>
---	---

	αρκούδας καθώς στον μύθο παρουσιάζεται μεγάλη και τρομακτική.
Δραστηριότητα 15: Δεύτερη διαμόρφωση σκηνης	Για την επανεκτέλεση της δράσης από άλλους μαθητές αυτήν τη φορά, κρίνεται αναγκαία η διαφοροποίηση της σκηνης με τέτοιον τρόπο ώστε να δίνεται η δυνατότητα στους κουκλοπαίκτες να χειρίζονται τις κινητές εφαρμογές και το tablet με ευκολία. Τα παιδιά μπορούν να φορέσουν μαύρες ποδιές για να μην φαίνονται όταν αρχίσει η παράσταση και να καθίσουν σε καρέκλες απέναντι από τους θεατές.
Δραστηριότητα 16: Ψηφιακή παράσταση με U-Puppet 1.2	Έπειτα, γίνεται η αναπαράσταση του μύθου από τους νέους μαθητές με τη χρήση της εφαρμογής U-Puppet 1.2. Σκοπός της επανεκτέλεσης αυτής είναι η διερεύνηση διαφορετικών ερμηνειών της συμπεριφοράς των ηρώων και η μελέτη των συνεπειών που μπορεί να επιφέρουν έχοντας κατά νου τα χαρακτηριστικά και τις κοινωνικές δεξιότητες που χρειάζονται για μια Δυνατή Φιλία. Οι μαθητές φορούν τα μαύρα ρούχα, κλείνουν τα φώτα και εκτελούν τη δράση εκ νέου.
Φάση Όγδοη- Συζήτηση και Αξιολόγηση	
Δραστηριότητα 17: Αξιολόγηση επανεκτέλεσης	Τα παιδιά συζητούν και αξιολογούν τη νέα εκτέλεση της δράσης κατά παρόμοιο με την έκτη φάση τρόπο. Σχολιάζουν τις διαφορετικές εκδοχές των αναπαραστάσεων/ δραματοποιήσεων και προσπαθούν να εντοπίσουν σε αυτές κάποια συστατικά της Συνταγής της Δυνατής Φιλίας
Φάση Ένατη- Ανταλλαγή Εμπειριών και Γενίκευση	
Δραστηριότητα 18: Τελική αξιολόγηση	<p>18.1. Συζήτηση και γενίκευση Ο εκπαιδευτικός προσπαθεί να στρέψει τη συζήτηση πέρα από το μύθο διατυπώνοντας ερωτήσεις όπως: «<i>Θα μπορούσε να είναι φίλος μας κάποιος που δε μας βοηθάει; Γιατί είναι σημαντικό να καταλαβαίνουμε τι νιώθουν οι φίλοι μας;</i>».</p> <p>18.2. Δημιουργία δεύτερου εννοιολογικού χάρτη Από τις προηγούμενες συζητήσεις, αναδύονται αρχές που τα παιδιά μπορούν να χρησιμοποιήσουν σε διάφορες εκφάνσεις της καθημερινής τους ζωής. Τις αρχές αυτές τις καταγράφουν σε έναν νέο εννοιολογικό χάρτη με κεντρική έννοια τη «Συνταγή της Δυνατής Φιλίας» χρησιμοποιώντας χαρτί του μέτρου. Όπως και στην πρώτη</p>

φάση, δίνεται έμφαση στα χαρακτηριστικά και τις κοινωνικές δεξιότητες που θα πρέπει να έχει ένας φίλος.

18.3. Σύγκριση εννοιολογικών χαρτών

Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει τον εννοιολογικό χάρτη που δημιουργήθηκε στην πρώτη φάση και καλεί τα παιδιά να τον συγκρίνουν με αυτόν που δημιούργησαν τώρα (αθροιστική αξιολόγηση).

18.4. Συσχέτιση με τις εμπειρίες των παιδιών

Ο εκπαιδευτικός προσπαθεί να συνδέσει την προβληματική κατάσταση με τις εμπειρίες των παιδιών χρησιμοποιώντας ερωτήσεις όπως: *«Έχετε γνωρίσει κάποιον που χρησιμοποιεί τη Συνταγή της Δυνατής Φιλίας πολύ καλά; Εσείς προσπαθείτε να την χρησιμοποιήσετε; Είναι εύκολο να γίνει αυτό;»*

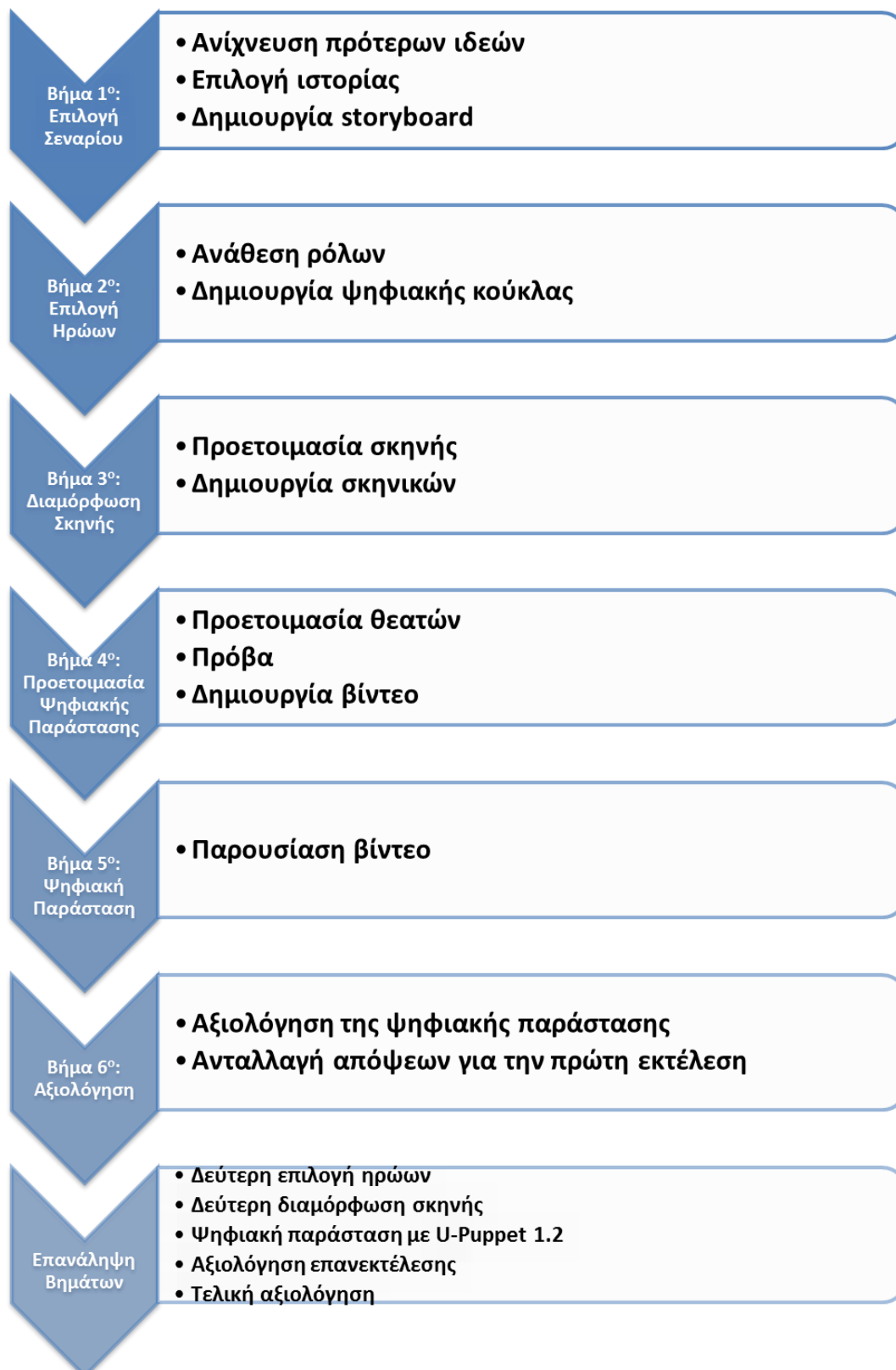
18.5. Αυτοαξιολόγηση των κοινωνικών δεξιοτήτων

Τα παιδιά συμπληρώνουν με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού τη **Ρουμπρίκα Αξιολόγησης των Κοινωνικών Δεξιοτήτων** με την οποία αξιολογούν το βαθμό στον οποίο οι ίδιοι χρησιμοποίησαν τη Συνταγή της Δυνατής Φιλίας κατά τη διάρκεια της όλης διαδικασίας (αθροιστική αξιολόγηση).

18.6 Αξιολόγηση βημάτων για δημιουργία παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου

Τέλος, ο εκπαιδευτικός συμπληρώνει τη **Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Μεθόδου Δημιουργίας Παράστασης Ψηφιακού Κουκλοθέατρου** με την οποία αξιολογείται ο βαθμός στον οποίο οι μαθητές αφενός ακολούθησαν τα προτεινόμενα βήματα για τη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου και αφετέρου αξιοποίησαν τις νέες τεχνολογίες

6.4.6.5. ΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΤΗΣ ΡΟΗΣ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ



Σχήμα 4: Γραφική αναπαράσταση δραστηριοτήτων σεναρίου "Η Συνταγή της Δυνατής Φιλίας"

Βήμα 1^ο: Επιλογή Σεναρίου

Δραστηριότητα 1: Ανίχνευση πρότερων ιδεών

- 1.1. Εισαγωγή του προβλήματος
- 1.2. Καταιγισμός ιδεών (Brainstorming)
- 1.3. Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη

Δραστηριότητα 2: Επιλογή ιστορίας

- 2.1. Αφήγηση του μύθου
- 2.2. Ανάλυση του προβλήματος

Βήμα 2^ο: Επιλογή Ηρώων

Δραστηριότητα 4: Ανάθεση ρόλων

- 4.1. Περιγραφή ηρώων
- 4.2. Παρουσίαση τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου
- 4.3. Διανομή ρόλων

Βήμα 5^ο: Ψηφιακή Παράσταση

Δραστηριότητα 11: Παρουσίαση βίντεο

- 11.1. Παρουσίαση μύθου
- 11.2. Συζήτηση

Επανάληψη Βημάτων

Δραστηριότητα 14: Δεύτερη επιλογή ηρώων

- 14.1. Δεύτερη ανάθεση ρόλων
- 14.2. Δημιουργία ψηφιακής κούκλας με την εφαρμογή U-Puppet 1.2.

Δραστηριότητα 18: Τελική αξιολόγηση

- 18.1. Συζήτηση και γενίκευση
- 18.2. Δημιουργία δεύτερου εννοιολογικού χάρτη
- 18.3. Σύγκριση εννοιολογικών χαρτών
- 18.4. Συσχέτιση με τις εμπειρίες των παιδιών
- 18.5. Αυτοαξιολόγηση των κοινωνικών δεξιοτήτων
- 18.6. Αξιολόγηση βημάτων για δημιουργία παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου

Σχήμα 5: Ανάλυση σύνθετων δραστηριοτήτων σε απλές του σεναρίου "Η Συνταγή της Δυνατής Φιλίας"

6.4.6.7. ΧΡΟΝΙΚΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ

Πίνακας 6: Χρονική διάρκεια του σεναρίου "Η Συνταγή της Δυνατής Φιλίας"

Βήματα	Δραστηριότητες	Διάρκεια σε λεπτά		
1. Επιλογή Σεναρίου	1. Ανίχνευση πρότερων ιδεών	1.1. Εισαγωγή του προβλήματος	3	
		1.2. Καταιγισμός ιδεών (Brainstorming)	5	
		1.3. Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη	15	
	2. Επιλογή ιστορίας	2.1. Αφήγηση του μύθου	7	
		2.2. Ανάλυση του προβλήματος	10	
	3. Δημιουργία storyboard	30		
2. Επιλογή Ηρώων	4. Ανάθεση ρόλων	4.1. Περιγραφή ηρώων	10	
		4.2. Παρουσίαση τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου	15	
		4.3. Διανομή ρόλων	5	
	5. Δημιουργία ψηφιακής κούκλας	30		
3. Διαμόρφωση Σκηνής	6. Προετοιμασία σκηνής	5		
	7. Δημιουργία σκηνικών	15		
4. Προετοιμασία Ψηφιακής Παράστασης	8. Προετοιμασία θεατών	10		
	9. Πρόβα	10		
	10. Δημιουργία βίντεο	60		
5. Ψηφιακή Παράσταση	11. Παρουσίαση βίντεο	11.1. Παρουσίαση μύθου	5	
		11.2. Συζήτηση	15	
6. Αξιολόγηση	12. Αξιολόγηση της ψηφιακής παράστασης	10		
	13. Ανταλλαγή απόψεων για την πρώτη εκτέλεση	10		
Επανάληψη Βημάτων	14. Δεύτερη επιλογή ηρώων	14.1. Δεύτερη ανάθεση ρόλων	5	
		14.2. Δημιουργία ψηφιακής κούκλας με την εφαρμογή U-Puppet 1.2.	10	
	15. Δεύτερη διαμόρφωση σκηνής	5		
	16. Ψηφιακή παράσταση με U-Puppet 1.2	10		
	17. Αξιολόγηση επανεκτέλεσης	5		
	18. Τελική αξιολόγηση	18.1. Συζήτηση και γενίκευση	18.1. Συζήτηση και γενίκευση	5
			18.2. Δημιουργία δεύτερου εννοιολογικού χάρτη	15
			18.3. Σύγκριση εννοιολογικών χαρτών	5
			18.4. Συσχέτιση με τις εμπειρίες των παιδιών	10
			18.5. Αυτό-αξιολόγηση των κοινωνικών δεξιοτήτων	10
			18.6. Αξιολόγηση βημάτων για δημιουργία παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου	10
Σύνολο		6 ώρες		

6.4.6.8. ΠΙΝΑΚΕΣ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΤΩΝ ΣΤΟΧΩΝ ΜΕ ΤΙΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Πίνακας 7: Πίνακες σύνδεσης στόχων με δραστηριότητες του σεναρίου "Η Συνταγή της Δυνατής Φιλίας"

Γνωστική περιοχή		Να αναγνωρίζουν τα συναισθήματα των άλλων από τις εκφράσεις του προσώπου, τις χειρονομίες, τις κινήσεις, τη στάση του σώματος και άλλα στοιχεία της μη λεκτικής επικοινωνίας (ενσυναίσθηση)		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		2.1, 2.2, 4.1, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11.1, 14.2, 15, 16		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες	1.2, 1.3	12, 13, 17	18.1, 18.2, 18.3, 18.4, 18.5

Γνωστική περιοχή		Να κατανοήσουν τον τρόπο με τον οποίο θα υποστηρίζουν τους συμμαθητές		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		2.1, 2.2, 4.1, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11.1, 14.2, 15, 16		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες	1.2, 1.3	12, 13, 17	18.1, 18.2, 18.3, 18.4, 18.5

Γνωστική περιοχή		Να δρουν με υπευθυνότητα		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		2.1, 2.2, 4.1, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11.1, 14.2, 15, 16		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες	1.2, 1.3	12, 13, 17	18.1, 18.2, 18.3, 18.4, 18.5

Γνωστική περιοχή		Να ενεργούν στις δύσκολες καταστάσεις με αυτοέλεγχο και αυτοδιαχείριση		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		2.1, 2.2, 4.1, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11.1, 14.2, 15, 16		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες	1.2, 1.3	12, 13, 17	18.1, 18.2, 18.3, 18.4, 18.5

Γνωστική περιοχή		Να συμμετέχουν στο δραματικό παιχνίδι σαν υποδυόμενοι ή θεατές		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		4.3, 8, 9, 10, 11.1, 14.1, 16		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες		12, 13, 17	18.6

Γνωστική περιοχή		Να διακρίνουν τα χαρακτηριστικά των ηρώων μιας ιστορίας		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		4.1, 8, 9, 10, 11.1, 16		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες		12, 13, 17	18.6

Γνωστική περιοχή		Να αναλύουν τις σκηνές σε πλάνα δράσης (storyboard)		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		3		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες		12	18.6

Γνωστική περιοχή		Να δημιουργούν καλές σχέσεις με τους συνομήλικους τους		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		2.1, 2.2, 4.1, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11.1, 14.2, 15, 16		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες	1.1, 1.2, 1.3	12, 13, 17	18.1, 18.2, 18.3, 18.4, 18.5

Γνωστική περιοχή		Να αναπτύσσουν δεξιότητες διεκδίκησης και ακαδημαϊκά προσόντα όπως η ολοκλήρωση ατομικών έργων, η ανεξάρτητη ολοκλήρωση εργασιών και η υπακοή στις οδηγίες του δασκάλου		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		2.1, 2.2, 4.1, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11.1, 14.2, 15, 16		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες	1.2, 1.3	12, 13, 17	18.1, 18.2, 18.3, 18.4, 18.5

Γνωστική περιοχή		Να αξιολογούν την παράσταση χρησιμοποιώντας συγκεκριμένα κριτήρια		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		8		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες		13, 17	18.6

Συναισθηματική περιοχή		Να συνεργάζονται σε ομάδες για την παραγωγή κάποιου έργου		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		2.1, 2.2, 4.1, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11.1, 14.2, 15, 16		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική

	Δραστηριότητες	1.2, 1.3	12, 13, 17	18.1, 18.2, 18.3, 18.4, 18.5, 18.6
--	-----------------------	-----------------	-------------------	---

Συναισθηματική περιοχή		Να συμμορφώνονται με κοινωνικούς κανόνες		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		2.1, 2.2, 4.1, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11.1, 14.2, 15, 16		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες	1.2, 1.3	12, 13, 17	18.1, 18.2, 18.3, 18.4, 18.5

Ψυχοκινητική περιοχή		Να χρησιμοποιήσουν τις νέες τεχνολογίες για να δημιουργούν παραστάσεις χρησιμοποιώντας τεχνικές ψηφιακού κουκλοθέατρου.		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		4.2, 5, 6, 7, 9, 10, 11.1, 14.2, 15, 16		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες		11.2, 12	18.6

6.4.7. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ «ΤΑ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΜΑΣ»

6.4.7.1. ΤΙΤΛΟΣ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

«Τα Συναισθήματά Μας»

6.4.7.2. ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΚΑΙ ΠΟΡΟΙ

Hardware

- ❖ Κινητές συσκευές
- ❖ Tablet
- ❖ Ηλεκτρονικοί υπολογιστές

Software

- ❖ StoryJumper
- ❖ Puppet Theatre
- ❖ Amazing Touch Puppets
- ❖ Puppet Show
- ❖ iKaragöz
- ❖ Animatic
- ❖ Three Little Pigs
- ❖ Φυλλομετρητής

Resources

- ❖ Φύλλο εργασίας 2 (Storyboard)
- ❖ Φύλλο εργασίας 3 (Προσχέδιο Ιστορίας)
- ❖ Φύλλο εργασίας 4 (Template)
- ❖ Φύλλο εργασίας 5 (Κάρτες Συναισθημάτων)
- ❖ Χαρτί του μέτρου
- ❖ Μαρκαδόροι
- ❖ Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Τεχνικών Ψηφιακού Κουκλοθέατρου
- ❖ Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Μεθόδου Δημιουργίας Παράστασης Ψηφιακού Κουκλοθέατρου

- ❖ Ρουμπρικά Αξιολόγησης των Κοινωνικών Δεξιοτήτων
- ❖ Μαύρα ρούχα

6.4.7.3. ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΟΙ ΡΟΛΟΙ

Εκπαιδευόμενοι:

- ❖ Δημιουργούν ιστορία, κούκλες και σκηνικά για το ψηφιακό κουκλοθέατρο
- ❖ Παίρνουν μέρος σε παραστάσεις ψηφιακού κουκλοθέατρου ως κουκλοπαίκτες και ως παρατηρητές
- ❖ Χρησιμοποιούν τις τεχνικές ψηφιακού κουκλοθέατρου και τα βήματα για τη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου
- ❖ Σχεδιάζουν τη γραμμή δράσης της ιστορίας
- ❖ Καταγράφουν τις σκέψεις τους
- ❖ Προτείνουν εναλλακτικούς τρόπους δράσης
- ❖ Επιχειρηματολογούν
- ❖ Συνεργάζονται
- ❖ Παίρνουν τη θέση κάποιου άλλου
- ❖ Αξιολογούν τον εαυτό τους και τους συμμαθητές τους
- ❖ Διατυπώνουν απόψεις και ερωτήματα
- ❖ Αξιολογούν τις κοινωνικές δεξιότητες που απέκτησαν

Εκπαιδευτικός:

- ❖ Διατυπώνει ερωτήματα και προβληματισμούς
- ❖ Οργανώνει τους μαθητές
- ❖ Παρουσιάζει νέα προγράμματα και εφαρμογές
- ❖ Αξιολογεί τους μαθητές
- ❖ Καθοδηγεί και βοηθά

Πίνακας 8: Εκπαιδευτικές δραστηριότητες σεναρίου "Τα Συναισθήματά Μας"

Βήμα 1^ο: Επιλογή Σεναρίου Φάση Πρώτη- Προετοιμασία Ομάδας	
Δραστηριότητα 1: Ανίχνευση πρότερων ιδεών	<p>1.1. Εισαγωγή του προβλήματος</p> <p>Έχοντας σε κάποιο εμφανές σημείο στην τάξη τη Συνταγή της Δυνατής Φιλίας που δημιουργήθηκε στο προηγούμενο εκπαιδευτικό σενάριο, ο εκπαιδευτικός εισάγει το νέο πρόβλημα στην ολομέλεια της τάξης: «<i>Μπορώ πάντα να αναγνωρίσω τα συναισθήματα τα δικά μου και των φίλων μου;</i>» και τους ενθαρρύνει να φτιάξουν όλοι μαζί μια ιστορία για μια παράσταση ψηφιακού κουκλοθέατρου με θέμα «Τα συναισθήματα που νιώθουμε εμείς και οι φίλοι μας». Η ιστορία θα περιλαμβάνει ποικίλες καταστάσεις που ο ήρωας βίωσε διαφορετικά συναισθήματα ως αποτέλεσμα των κοινωνικών δεξιοτήτων που έχει ή όχι. Για παράδειγμα, ο ήρωας μπορεί να νιώθει ευγνωμοσύνη (συναίσθημα) όταν κάποιος φίλος του μοιράζεται μαζί του τα παιχνίδια του (κατάσταση).</p> <p>1.2. Καταιγισμός ιδεών (Brainstorming)</p> <p>Προκειμένου να ανιχνευτούν οι προϋπάρχουσες ιδέες των παιδιών σχετικά με το θέμα της παράστασης γίνεται καταιγισμός ιδεών (Brainstorming). Ξεκινά συζήτηση και ο εκπαιδευτικός τη διευκολύνει με ερωτήσεις όπως: «<i>Πώς νιώθετε όταν παίζετε με τους φίλους σας; Πως νιώθετε όταν ο φίλος σας, σας λέει κάτι όμορφο; Πώς μπορεί να νιώθει ο φίλος σας όταν δεν τον βοηθάτε; Πώς καταλαβαίνετε ότι κάποιος νιώθει χαρά, λύπη, θυμό;</i>». Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι να δημιουργήσει κλίμα αποδοχής στην τάξη τονίζοντας ότι τόσο τα καλά όσο και τα κακά συναισθήματα είναι εξίσου σημαντικά και χρήσιμα, επομένως, αξίζει να αναφερθούν. Έτσι, ολοκληρώνεται το στάδιο της προ-συγγραφής.</p> <p>1.3. Δημιουργία προσχέδιου ιστορίας</p> <p>Στη συνέχεια, τα παιδιά δημιουργούν όλοι μαζί έναν εννοιολογικό χάρτη με κεντρική έννοια «Τα Συναισθήματα Μας» για να αναπαραστήσουν τις ιδέες που ανέφεραν στη συζήτηση (διαγνωστική αξιολόγηση).</p>

	<p>Ο εκπαιδευτικός εκτυπώνει το Φύλλο εργασίας 3 (Προσχέδιο Ιστορίας) σε χαρτί Α3 ή το σχεδιάζει σε χαρτί του μέτρου για να μπορούν όλα τα παιδιά μαζί να το συμπληρώσουν. Δημιουργούν, λοιπόν, ένα προσχέδιο της ιστορίας τους και αποφασίζουν ποιοι θα είναι οι ήρωες, ο τόπος και τα βασικά της μέρη. Εκτός από λέξεις μπορούν να αναπαραστήσουν τα συναισθήματα των ηρώων και τις καταστάσεις στις οποίες αυτά βιώνονται και με εικόνες. Για παράδειγμα, κάτω από τη λέξη χαρά μπορούν να ζωγραφίσουν ένα χαρούμενο πρόσωπο. Στην περίπτωση που δεν ξέρουν πως να ζωγραφίσουν ένα συναίσθημα, μπορούν να χρησιμοποιήσουν έναν καθρέφτη για να δουν τα χαρακτηριστικά του προσώπου τους όταν το βιώνουν.</p>
<p>Δραστηριότητα 2: Δημιουργία ιστορίας</p>	<p>2.1. Διαμοιρασμός προσχέδιου ιστορίας Τα παιδιά ξαναδιαβάζουν όλοι μαζί τον εννοιολογικό χάρτη και προσπαθούν να αντλήσουν και άλλα θετικά ή αρνητικά συναισθήματα καθώς και τις περιπτώσεις που οι ήρωες τα βίωσαν. Ο εκπαιδευτικός υπενθυμίζει τις κοινωνικές δεξιότητες και τους κανόνες σύμφωνα με τη Συνταγή της Δυνατής Φιλίας προκειμένου να αναφερθούν περισσότερες καταστάσεις και συναισθήματα. Γίνονται έτσι οι απαραίτητες αλλαγές στον εννοιολογικό χάρτη.</p> <p>2.2. Καταγραφή ιστορίας Ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τα παιδιά να οργανώσουν και να καταγράψουν με τη βοήθεια του την ιστορία είτε με χαρτιά και μαρκαδόρους είτε χρησιμοποιώντας κάποιο έτοιμο template στο Microsoft Word (βλ. Φύλλο εργασίας 4) ή με την εφαρμογή StoryJumper. Θα μπορούσαν να ξεκινήσουν με καταστάσεις που οι ήρωες ένιωθαν αρνητικά συναισθήματα, να συνεχίσουν με τρόπους που οι φίλοι τους, τους έκαναν να νιώσουν καλύτερα και να ολοκληρώσουν την ιστορία με παραδείγματα στα οποία ένιωθαν θετικά συναισθήματα.</p> <p>2.3. Αναθεώρηση και επεξεργασία της ιστορίας Ο εκπαιδευτικός διαβάζει την ιστορία στα παιδιά και τους προτρέπει να σκεφτούν σαν αναγνώστες. Με ερωτήσεις όπως <i>«Ποιο είναι το αγαπημένο σας κομμάτι; Είναι αρκετά ενδιαφέρουσα η ιστορία; Μήπως θα κουραστούν οι αναγνώστες και οι θεατές της παράστασης;»</i> επιδιώκεται η βελτίωση της ιστορίας. Στο σημείο αυτό, τα παιδιά θα</p>

	<p>μπορούσαν να ζητήσουν τη γνώμη κάποιου άλλου εκπαιδευτικού ή γονέα για την παροχή ανατροφοδότησης.</p> <p>2.4. Δημοσίευση και αξιολόγηση της ιστορίας</p> <p>Τα παιδιά καθαρογράφουν την ιστορία τους και την εικονογραφούν. Μπορούν να φτιάξουν ένα ωραίο εξώφυλλο και να δημιουργήσουν έτσι ένα βιβλίο. Αυτό μπορεί να γίνει είτε με χαρτιά και μαρκαδόρους είτε να εμπλουτιστεί το προηγούμενο template στο Microsoft Word (βλ. Φύλλο εργασίας 4) ή με την εφαρμογή StoryJumper. Έπειτα γίνεται μια ανασκόπηση της όλης διαδικασίας.</p>
Δραστηριότητα 3: Δημιουργία storyboard	<p>Στη δραστηριότητα αυτή, οι μαθητές δημιουργούν πλάνα δράσης (storyboard) όπου ζωγραφίζουν προκειμένου να οργανώσουν τη γραμμή δράσης και να περιγράψουν τις σκηνές (βλ. Φύλλο εργασίας 2). Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι βοηθητικός αφού σημειώνει κάτω από τις ζωγραφιές πληροφορίες που του δίνουν οι μαθητές σχετικά με τους ήρωες της ιστορίας, τα γεγονότα που διαδραματίζονται και την περιγραφή της σκηνής, τη σειρά εμφάνισης των χαρακτήρων και άλλες λεπτομέρειες που θα πρέπει να λάβουν υπόψη τους για την παράσταση ψηφιακού κουκλοθέατρου.</p>
<p>Βήμα 2^ο: Επιλογή Ηρώων</p> <p>Φάση Δεύτερη- Επιλογή Συμμετεχόντων</p>	
Δραστηριότητα 4: Ανάθεση ρόλων	<p>4.1. Περιγραφή ηρώων</p> <p>Προτού γίνει η διανομή των ρόλων για τη ψηφιακή αναπαράσταση του παραμυθιού, είναι χρήσιμο οι διάφοροι χαρακτήρες να αναλυθούν. Οι μαθητές κάνουν λόγο για τα συναισθήματα τους, τον τρόπο που τα δείχνουν και την εμφάνισή τους. Δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στα χαρακτηριστικά του προσώπου τους και τις κινήσεις που μπορεί να κάνουν.</p> <p>4.2. Παρουσίαση τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου</p> <p>Κατόπιν, γίνεται αναφορά στην έννοια του ψηφιακού κουκλοθέατρου. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη, με τη χρήση κινητών συσκευών και tablet, την εφαρμογή Puppet Theatre όπου τα παιδιά μπορούν να δημιουργήσουν τις δικές τους ψηφιακές κούκλες, διαλέγοντας από μια μεγάλη ποικιλία από ρούχα και χαρακτηριστικά του προσώπου. Δίνονται οδηγίες στους</p>

	<p>μαθητές για τη σωστή χρήση της εφαρμογής και τον τρόπο που θα αναπαραστήσουν την ιστορία τους. Πιο συγκεκριμένα, οι μαθητές θα καλύψουν το σώμα τους με ένα μαύρο σεντόνι ή μπλούζα έτσι ώστε να μη φαίνονται όταν κλείσουν τα φώτα.</p> <p>4.3.Διανομή ρόλων</p> <p>Ανάλογα με τον αριθμό των ηρώων τις ιστορίας που δημιουργήθηκε, ο εκπαιδευτικός αναθέτει στα παιδιά την αναπαράσταση των ρόλων. Ο ίδιος ρόλος μπορεί να ανατεθεί και σε διαφορετικά παιδιά έτσι ώστε ο καθένας να παρουσιάσει διαφορετικό συναίσθημα του ίδιου χαρακτήρα. Ο εκπαιδευτικός συνιστάται να διαλέξει για κουκλοπαίκτες (puppeteers) τα παιδιά που θα αναπαραστήσουν τα συναισθήματα με τρόπο διαφορετικό από τον κοινά αποδεκτό έτσι ώστε να διερευνηθεί και αυτή η εκδοχή.</p>
<p>Δραστηριότητα 5: Δημιουργία ψηφιακής κούκλας με την εφαρμογή Puppet Theatre</p>	<p>Οι κουκλοπαίκτες που έχουν επιλεγθεί, χρησιμοποιούν την εφαρμογή Puppet Theatre για να δημιουργήσουν ψηφιακές κούκλες ανάλογα με τη διανομή των ρόλων που έγινε. Σημαντικό θεωρείται οι μαθητές που έχουν τον ίδιο χαρακτήρα να χρησιμοποιήσουν τα ίδια ρούχα στην κούκλα τους, ανάλογα με την περιγραφή του χαρακτήρα που έγινε στην προηγούμενη φάση, και να δώσουν έμφαση ιδιαίτερα στα χαρακτηριστικά του προσώπου για την έκφραση των συναισθημάτων που έχουν αναλάβει.</p>
<p>Βήμα 3^ο: Διαμόρφωση Σκηνής</p> <p>Φάση Τρίτη- Καθορισμός Σκηνής</p>	
<p>Δραστηριότητα 6: Προετοιμασία σκηνής</p>	<p>Η σκηνή που θα φιλοξενήσει τους κουκλοπαίκτες δεν απαιτεί ιδιαίτερη διαμόρφωση. Οι κουκλοπαίκτες κάθονται σε καρέκλες στραμμένες απέναντι από τους θεατές και μπορούν να φορούν μαύρο σεντόνι/ ποδιά για να μην είναι ορατό το σώμα τους κατά τη διάρκεια της παράστασης. Επειδή σκοπός της παράστασης είναι να αναδειχθούν τα συναισθήματα των ηρώων δεν απαιτούνται επιπλέον σκηνικά.</p>
<p>Βήμα 4^ο: Προετοιμασία Ψηφιακής Παράστασης</p> <p>Φάση Τέταρτη- Προετοιμασία Παρατηρητών</p>	
<p>Δραστηριότητα 7: Προετοιμασία θεατών</p>	<p>Οι κουκλοπαίκτες και ο εκπαιδευτικός αναθέτουν εργασίες στους παρατηρητές, όπως:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ η αξιολόγηση του βαθμού στον οποίο το παιχνίδι ρόλων είναι ρεαλιστικό, ❖ ο σχολιασμός της αποτελεσματικότητας και των συνεπειών της συμπεριφοράς των χαρακτήρων ❖ η επισήμανση των συναισθημάτων και της σκέψης των χαρακτήρων ❖ η εύρεση εναλλακτικών τρόπων δράσης. <p>Ο εκπαιδευτικός αναφέρει ότι οι χαρακτήρες του παραμυθιού θα δραματοποιηθούν και από άλλους μαθητές από τη δική τους οπτική γωνία. Θεωρείται, επομένως, σκόπιμο να σκεφτούν περισσότερες καταστάσεις που οι ήρωες μπορεί να ένιωσαν τα συγκεκριμένα συναισθήματα καθώς και παραλλαγές της έκφρασης των συναισθημάτων των ηρώων της ιστορίας.</p>
<p>Δραστηριότητα 8: Πρόβα</p>	<p>Τα παιδιά που έχουν αναλάβει την αναπαράσταση των ηρώων της ιστορίας κάνουν μία πρόβα της παράστασης προκειμένου να προσδιορίσουν τον τρόπο που θα κινήσουν τις ψηφιακές κούκλες στην εφαρμογή και στη σκηνή. Επίσης, κάνουν πρόβα τα λόγια και τους διάλογους τους λαμβάνοντας υπόψη τους την ιστορία.</p>
<p><u>Βήμα 5^ο: Ψηφιακή Παράσταση</u> Φάση Πέμπτη- Εκτέλεση Δράσης</p>	
<p>Δραστηριότητα 9: Δραματοποίηση ιστορίας</p>	<p>9.1. Αναπαράσταση ιστορίας με την εφαρμογή Puppet Theatre Λαμβάνοντας υπόψη τους τα πλάνα δράσης (storyboard) που δημιούργησαν, οι κουκλοπαίκτες υποδύονται τους ρόλους τους χρησιμοποιώντας τις κούκλες που έφτιαξαν. Τα φώτα κλείνουν και η παράσταση ξεκινά. Τα παιδιά υποδύονται τους ρόλους σύμφωνα με τους διάλογους της ιστορίας. Η αναπαράσταση αυτή στοχεύει στο να εκφραστούν τα συναισθήματα των χαρακτήρων της ιστορίας, τα οποία μπορεί να διαφοροποιηθούν σε επόμενες φάσεις του σεναρίου ανάλογα με τις επιθυμίες των παιδιών</p> <p>9.2. Συζήτηση Μετά την ολοκλήρωση της δραματοποίησης, έπεται συζήτηση με τους παρατηρητές προκειμένου να διαπιστωθεί αν η αναπαράσταση του μύθου έγινε κατανοητή. Σε περίπτωση όπου οι ρόλοι ή τα</p>

συναισθήματα δεν έγιναν αντιληπτά επαναλαμβάνεται η αναπαράσταση.

Βήμα 6^ο: Αξιολόγηση

Φάση Έκτη- Συζήτηση και Αξιολόγηση

Δραστηριότητα 10:
Αξιολόγηση της ψηφιακής παράστασης

Ο εκπαιδευτικός συμπληρώνει τη **Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Τεχνικών Ψηφιακού Κουκλοθέατρου** για να αξιολογήσει την αναπαράσταση της ιστορίας με τη χρήση της εφαρμογής Puppet Theatre (διαμορφωτική αξιολόγηση). Η ρουμπρίκα αυτή περιλαμβάνει ερωτήσεις που αξιολογούν τόσο τους κουκλοπαίκτες όσο και τους παρατηρητές καθώς και τις τεχνικές ψηφιακού κουκλοθέατρου που χρησιμοποιήθηκαν.

Δραστηριότητα 11:
Ανταλλαγή απόψεων για την πρώτη εκτέλεση

Την πρώτη δραματοποίηση του παραμυθιού ακολουθεί συζήτηση και αξιολόγηση του τρόπου με τον οποίο οι κουκλοπαίκτες εξέφρασαν τα συναισθήματα των χαρακτήρων τους και σχολιασμός σχετικά με τις συνέπειες που μπορεί να έχουν κάποιες πράξεις. Η διατύπωση εναλλακτικών συναισθημάτων και αντιδράσεων ανάλογα με το τι νιώθει ο κάθε μαθητής ή η αναφορά σε άλλες καταστάσεις στις οποίες βιώνονται τα συναισθήματα αυτά είναι πολύ πιθανή. Ο εκπαιδευτικός διατυπώνει ερωτήσεις αναφορικά με τα συναισθήματα και τη συμπεριφορά των ηρώων και προτείνει και τη διερεύνηση και άλλων συναισθημάτων πάντα σε σχέση με τη Συνταγή της Δυνατής Φιλίας. Με τον τρόπο αυτό, ενθαρρύνει τη διατύπωση διαφορετικών ερμηνειών και διευκολύνει τη συζήτηση.

Επανάληψη Βημάτων

Φάση Έβδομη- Επανεκτέλεση Δράσης

Δραστηριότητα 12:
Δεύτερη επιλογή ηρώων

12.1. Δεύτερη ανάθεση ρόλων

Αυτή τη φορά, οι ρόλοι του παραμυθιού διανέμονται εκ νέου σε νέα παιδιά αλλά με διαφορετικό τρόπο. Ο εκπαιδευτικός έχει δημιουργήσει κάρτες με διαφορετικά συναισθήματα χρησιμοποιώντας emoticons για την απεικόνισή τους. (βλ. **Φύλλο εργασίας 5**) Οι μαθητές διαλέγουν από μία κάρτα στην τύχη. Θα πρέπει να κρατήσουν το συναίσθημα που θα αναπαραστήσουν κρυφό από τους συμμαθητές τους, καθώς οι τελευταίοι θα

	<p>κληθούν να μαντέψουν το συναίσθημα που δραματοποιείται.</p> <p>12.2. Δημιουργία ή επιλογή ψηφιακής κούκλας Στο σημείο αυτό, προτείνεται η χρήση των εφαρμογών Animatic, Amazing Touch Puppets και Puppet Show από άλλους μαθητές αυτήν τη φορά, προκειμένου να επιλεγεί μια ψηφιακή κούκλα για να διερευνηθούν περισσότερα συναισθήματα, εκφράσεις του προσώπου, κινήσεις, χειρονομίες και γενικότερα η στάση του σώματος. Μπορούν επίσης να τη δημιουργήσουν εκ νέου με την εφαρμογή Puppet Theatre.</p>
Δραστηριότητα 13: Δεύτερη διαμόρφωση σκηνής	<p>Η διαφοροποίηση της σκηνής θεωρείται επιτακτική αφενός γιατί αυτή τη φορά τα παιδιά θα αναπαριστούν το ρόλο που έχουν αναλάβει ένας – ένας με τη σειρά και αφετέρου για να χειρίζονται τις κινητές συσκευές και τα tablet με ευκολία. Όπως και προηγουμένως οι κουκλοπαίκτες θα φορέσουν μαύρη μπλούζα/ σεντόνι για να κρύψουν το σώμα τους την ώρα της παράστασης.</p>
Δραστηριότητα 14: Ψηφιακή παράσταση με άλλες εφαρμογές	<p>Μετά την προετοιμασία τους, οι νέοι κουκλοπαίκτες αναπαριστούν τα διάφορα συναισθήματα ένας – ένας. Οι θεατές με τη σειρά τους, προσπαθούν να μαντέψουν ποιο συναίσθημα βλέπουν. Η επανεκτέλεση αυτή έχει ως βασικό στόχο τη διερεύνηση διαφορετικών εκφράσεων των συναισθημάτων σε σχέση με τις κοινωνικές δεξιότητες καθώς και τη μελέτη της στάσης του σώματος, των χαρακτηριστικών του προσώπου, των κινήσεων και των χειρονομιών που συνοδεύουν τα ποικίλα συναισθήματα.</p>
Φάση Όγδοη- Συζήτηση και Αξιολόγηση	
Δραστηριότητα 15: Αξιολόγηση επανεκτέλεσης	<p>15.1. Ανταλλαγή απόψεων για τη νέα εκτέλεση Όπως συνέβη και στην έκτη φάση, οι μαθητές συζητούν και αξιολογούν τη νέα εκτέλεση της δράσης. Αναφέρονται στα νέα συναισθήματα, δίνουν έμφαση στο νέο λεξιλόγιο που απέκτησαν και ανταλλάσσουν απόψεις για τη δραματοποίηση.</p> <p>15.2. Δημιουργία δεύτερου εννοιολογικού χάρτη Τα παιδιά καλούνται όλοι μαζί να δημιουργήσουν έναν δεύτερο εννοιολογικό χάρτη με κεντρική έννοια «Τα Συναισθήματα Μας» σε χαρτί του μέτρου. Αυτή τη φορά θα καταγράψουν τα συναισθήματα που γνώριζαν αλλά και αυτά που έμαθαν χρησιμοποιώντας πάλι ζωγραφιές. Ο</p>

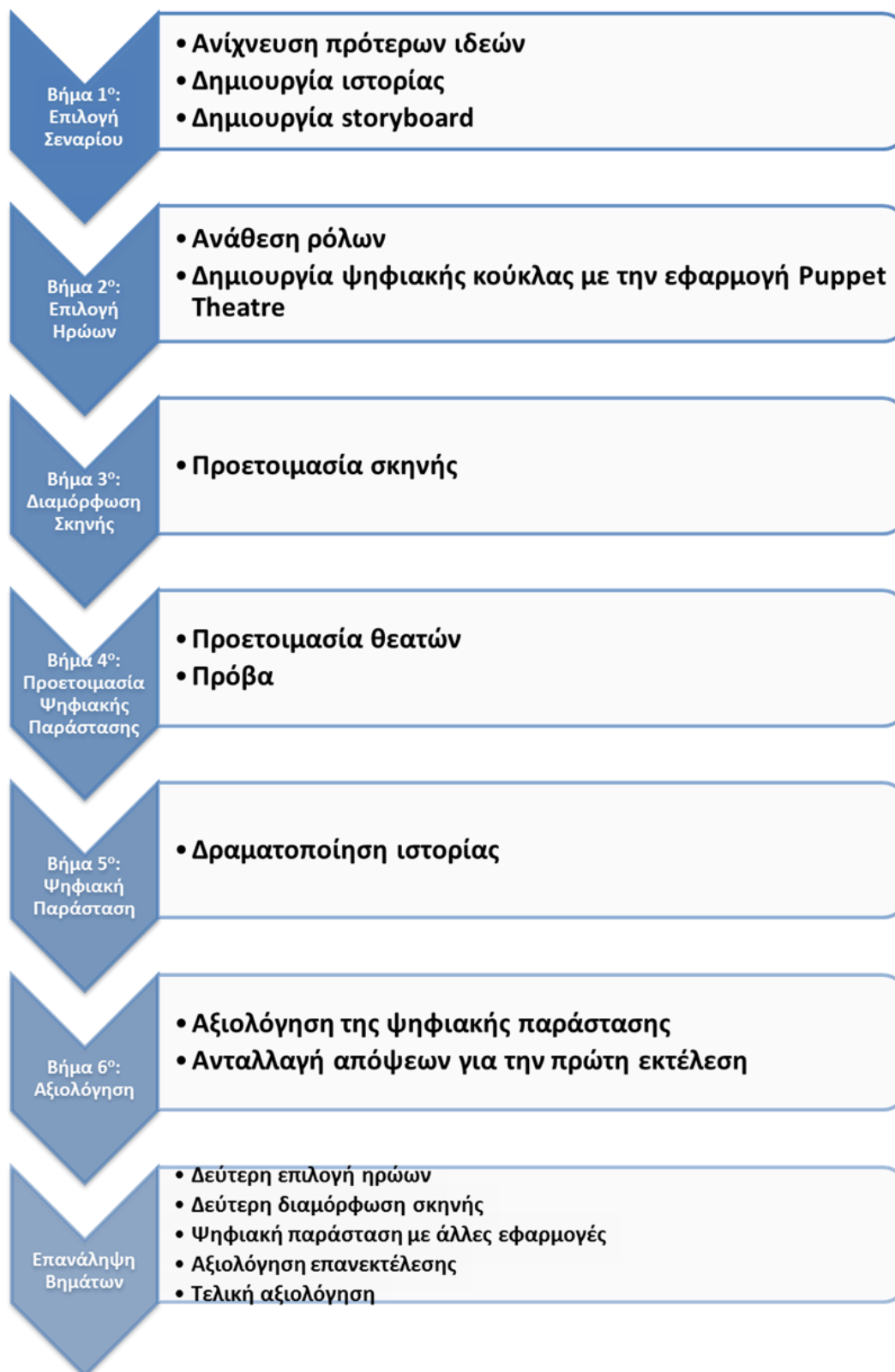
	<p>εκπαιδευτικός τους ενθαρρύνει να χρησιμοποιήσουν το νέο λεξιλόγιο που έμαθαν και να αναφέρουν και τα συναισθήματα που μπορεί να βίωσαν οι ίδιοι ή και οι φίλοι τους.</p> <p>15.3. Σύγκριση εννοιολογικών χαρτών Ο εκπαιδευτικός δείχνει στα παιδιά τον εννοιολογικό χάρτη που δημιούργησαν στην πρώτη φάση και αφού τον διαβάσουν καλεί τα παιδιά να τον συγκρίνουν με αυτόν που δημιούργησαν τώρα (αθροιστική αξιολόγηση).</p>
Φάση Ένατη- Ανταλλαγή Εμπειριών και Γενίκευση	
<p>Δραστηριότητα 16: Τελική αξιολόγηση</p>	<p>16.1. Συζήτηση Ο εκπαιδευτικός προσπαθεί να στρέψει τη συζήτηση πέρα από την ιστορία διατυπώνοντας ερωτήσεις όπως: <i>«Είναι κακό να αισθανόμαστε αρνητικά συναισθήματα; Πώς θα τα αντιμετωπίσουμε; Γιατί είναι σημαντικό να καταλαβαίνουμε πως νιώθει ο φίλος μας;»</i>.</p> <p>16.2. Γενίκευση Οι μαθητές καλούνται να αναπαραστήσουν τα συναισθήματα ήδη γνωστών τους ηρώων έχοντας κατά νου τη Συνταγή της Δυνατής Φιλίας. Αφού τους παρουσιαστούν οι εφαρμογές iKaragöz και Three Little Pigs, δραματοποιούν τα συναισθήματα των ηρώων σε διάφορες περιστάσεις. Στην περίπτωση της πρώτης εφαρμογής οι μαθητές μελετούν τα συναισθήματα του φτωχού Καραγκιόζη ενώ στην περίπτωση της δεύτερης διερευνούν τα συναισθήματα των μικρών γουρουνιών καθώς συνεργάζονται για να φτιάξουν το σπίτι τους, ή όταν τους απειλεί ο λύκος.</p> <p>16.3. Συσχέτιση με τις εμπειρίες των παιδιών Προκειμένου να συνδεθούν οι εμπειρίες των παιδιών με την προβληματική κατάσταση ο εκπαιδευτικός διατυπώνει ερωτήσεις όπως: <i>«Πώς νιώθετε όταν είστε με τους φίλους σας; Καταλαβαίνετε τότε οι φίλοι σας είναι χαρούμενοι ή όχι; Με ποιον τρόπο δείχνετε τα συναισθήματά σας;»</i></p> <p>16.4. Αυτοαξιολόγηση των κοινωνικών δεξιοτήτων Τα παιδιά συμπληρώνουν και πάλι τη Ρουμπρίκα Αξιολόγησης των Κοινωνικών Δεξιοτήτων για να διαπιστώσουν το βαθμό στον οποίο χρησιμοποίησαν τη</p>

Συνταγή της Δυνατής Φιλίας κατά τη διάρκεια της όλης διαδικασίας (αθροιστική αξιολόγηση).

16.5. Αξιολόγηση βημάτων για δημιουργία παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου

Τέλος, ο εκπαιδευτικός συμπληρώνει τη **Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Μεθόδου Δημιουργίας Παράστασης Ψηφιακού Κουκλοθέατρου** με την οποία αξιολογείται ο βαθμός στον οποίο οι μαθητές αφενός ακολούθησαν τα προτεινόμενα βήματα για τη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου και αφετέρου αξιοποίησαν τις νέες τεχνολογίες.

6.4.7.5. ΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΤΗΣ ΡΟΗΣ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ



Σχήμα 6: Γραφική αναπαράσταση δραστηριοτήτων σεναρίου "Τα Συναισθήματά Μας"

Βήμα 1^ο: Επιλογή Σεναρίου

Δραστηριότητα 1: Ανίχνευση πρότερων ιδεών

- 1.1. Εισαγωγή του προβλήματος
- 1.2. Καταιγισμός ιδεών (Brainstorming)
- 1.3. Δημιουργία προσχέδιου ιστορίας

Δραστηριότητα 2: Δημιουργία ιστορίας

- 2.1. Διαμοιρασμός προσχέδιου ιστορίας
- 2.2. Καταγραφή ιστορίας
- 2.3. Αναθεώρηση και επεξεργασία της ιστορίας
- 2.4. Δημοσίευση και αξιολόγηση της ιστορίας

Βήμα 2^ο: Επιλογή Ηρώων

Δραστηριότητα 4: Ανάθεση ρόλων

- 4.1. Περιγραφή ηρώων
- 4.2. Παρουσίαση τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου
- 4.3. Διανομή ρόλων

Βήμα 5^ο: Ψηφιακή Παράσταση

Δραστηριότητα 9: Παρουσίαση βίντεο

- 9.1. Αναπαράσταση ιστορίας με την εφαρμογή Puppet Theatre
- 9.2. Συζήτηση

Επανάληψη Βημάτων

Δραστηριότητα 12: Δεύτερη επιλογή ηρώων

- 12.1. Δεύτερη ανάθεση ρόλων
- 12.2. Δημιουργία ή επιλογή ψηφιακής κούκλας

Δραστηριότητα 15: Αξιολόγηση επανεκτέλεσης

- 15.1. Ανταλλαγή απόψεων για τη νέα εκτέλεση
- 15.2. Δημιουργία δεύτερου εννοιολογικού χάρτη
- 15.3. Σύγκριση εννοιολογικών χαρτών

Δραστηριότητα 16: Τελική αξιολόγηση

- 16.1. Συζήτηση
- 16.2. Γενίκευση
- 16.3. Συσχέτιση με τις εμπειρίες των παιδιών
- 16.4. Αυτοαξιολόγηση των κοινωνικών δεξιοτήτων
- 16.5. Αξιολόγηση βημάτων για δημιουργία παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου

Σχήμα 7: Ανάλυση σύνθετων δραστηριοτήτων σε απλές του σεναρίου "Τα Συναισθήματά Μας"

6.4.7.7. ΧΡΟΝΙΚΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ

Πίνακας 9: Χρονική διάρκεια του σεναρίου "Τα Συναισθήματά Μας"

Βήματα		Δραστηριότητες	Διάρκεια σε λεπτά	
1. Επιλογή Σεναρίου	1. Ανίχνευση πρότερων ιδεών	1.1. Εισαγωγή του προβλήματος	5	
		1.2. Καταιγισμός ιδεών (Brainstorming)	10	
		1.3. Δημιουργία προσχέδιου ιστορίας	15	
	2. Δημιουργία ιστορίας	2.1. Διαμοιρασμός προσχέδιου ιστορία	10	
		2.2. Καταγραφή ιστορίας	30	
		2.3. Αναθεώρηση και επεξεργασία της ιστορίας	10	
		2.4. Δημοσίευση και αξιολόγηση της ιστορίας	35	
3. Δημιουργία storyboard		30		
2. Επιλογή Ηρώων	4. Ανάθεση ρόλων	4.1. Περιγραφή ηρώων	10	
		4.2. Παρουσίαση τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου	15	
		4.3. Διανομή ρόλων	2	
	5. Δημιουργία ψηφιακής κούκλας με την εφαρμογή Puppet Theatre		10	
3. Διαμόρφωση Σκηνής	6. Προετοιμασία σκηνής		3	
4. Προετοιμασία Ψηφιακής Παράστασης	7. Προετοιμασία θεατών		10	
	8. Πρόβα		5	
5. Ψηφιακή Παράσταση	9. Δραματοποίηση ιστορίας	9.1. Αναπαράσταση ιστορίας με την εφαρμογή Puppet Theatre	15	
		9.2. Συζήτηση	10	
6. Αξιολόγηση	10. Αξιολόγηση της ψηφιακής παράστασης		5	
	11. Ανταλλαγή απόψεων για την πρώτη εκτέλεση		5	
Επανάληψη Βημάτων	12. Δεύτερη επιλογή ηρώων	12.1. Δεύτερη ανάθεση ρόλων	5	
		12.2. Δημιουργία ή επιλογή ψηφιακής κούκλας	10	
	13. Δεύτερη διαμόρφωση σκηνής		5	
	14. Ψηφιακή παράσταση με άλλες εφαρμογές		10	
	15. Αξιολόγηση επανεκτέλεσης	15.1. Ανταλλαγή απόψεων για τη νέα εκτέλεση		5
		15.2. Δημιουργία δεύτερου εννοιολογικού χάρτη		15
		15.3. Σύγκριση εννοιολογικών χαρτών		5
	16. Τελική αξιολόγηση	16.1. Συζήτηση		5
		16.2. Γενίκευση		15
		16.3. Συσχέτιση με τις εμπειρίες των παιδιών		5
		16.4. Αυτοαξιολόγηση των κοινωνικών δεξιοτήτων		10
16.5. Αξιολόγηση βημάτων για δημιουργία παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου			5	
Σύνολο			5,5 ώρες	

6.4.7.8. ΠΙΝΑΚΕΣ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΤΩΝ ΣΤΟΧΩΝ ΜΕ ΤΙΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Πίνακας 10: Πίνακες σύνδεσης στόχων με δραστηριότητες του σεναρίου "Τα Συναισθήματά Μας"

Γνωστική περιοχή		Να αναγνωρίζουν τα συναισθήματα των άλλων από τις εκφράσεις του προσώπου, τις χειρονομίες, τις κινήσεις, τη στάση του σώματος και άλλα στοιχεία της μη λεκτικής επικοινωνίας (ενσυναίσθηση)		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 4.1, 5, 6, 7, 8, 9.1, 12.2, 13, 14		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες	1.1, 1.2, 1.3	10, 11, 15.1	15.2, 15.3, 16.1, 16.2, 16.3, 16.4

Γνωστική περιοχή		Να κατανοήσουν τον τρόπο με τον οποίο θα υποστηρίζουν τους συμμαθητές		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 4.1, 5, 6, 7, 8, 9.1, 12.2, 13, 14		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες	1.2, 1.3	10, 11, 15.1	15.2, 15.3, 16.1, 16.2, 16.3, 16.4

Γνωστική περιοχή		Να δρουν με υπευθυνότητα		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 4.1, 5, 6, 7, 8, 9.1, 12.2, 13, 14		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες	1.2, 1.3	10, 11, 15.1	15.2, 15.3, 16.1, 16.2, 16.3, 16.4

Γνωστική περιοχή		Να ενεργούν στις δύσκολες καταστάσεις με αυτοέλεγχο και αυτοδιαχείριση		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 4.1, 5, 6, 7, 8, 9.1, 12.2, 13, 14		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες	1.2, 1.3	10, 11, 15.1	15.2, 15.3, 16.1, 16.2, 16.3, 16.4

Γνωστική περιοχή		Να συμμετέχουν στο δραματικό παιχνίδι σαν υποδύομενοι ή θεατές		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		4.3, 7, 8, 9.1, 12.1, 14		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες		10, 11, 15.1	16.5

Γνωστική περιοχή		Να διακρίνουν τα χαρακτηριστικά των ηρώων μιας ιστορίας		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		4.1, 7, 8, 9.1, 14		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες		10, 11, 15.1	16.5

Γνωστική περιοχή		Να αναλύουν τις σκηνές σε πλάνα δράσης (storyboard)		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		3		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες		10	16.5

Γνωστική περιοχή		Να δημιουργούν καλές σχέσεις με τους συνομήλικους τους		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 4.1, 5, 6, 7, 8, 9.1, 12.2, 13, 14		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες	1.2, 1.3	10, 11, 15.1	15.2, 15.3, 16.1, 16.2, 16.3, 16.4

Γνωστική περιοχή		Να αναπτύσσουν δεξιότητες διεκδίκησης και ακαδημαϊκά προσόντα όπως η ολοκλήρωση ατομικών έργων, η ανεξάρτητη ολοκλήρωση εργασιών και η υπακοή στις οδηγίες του δασκάλου		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 4.1, 5, 6, 7, 8, 9.1, 12.2, 13, 14		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες	1.2, 1.3	10, 11, 15.1	15.2, 15.3, 16.1, 16.2, 16.3, 16.4

Γνωστική περιοχή		Να αξιολογούν την παράσταση χρησιμοποιώντας συγκεκριμένα κριτήρια		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		7		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες		11, 15.1	16.5

Συναισθηματική περιοχή		Να συνεργάζονται σε ομάδες για την παραγωγή κάποιου έργου		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 4.1, 5, 6, 7, 8, 9.1, 12.2, 13, 14		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες	1.2, 1.3	10, 11, 15.1	15.2, 15.3, 16.1, 16.2,

				16.3, 16.4, 16.5
--	--	--	--	-------------------------

Συναισθηματική περιοχή		Να συμμορφώνονται με κοινωνικούς κανόνες		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 4.1, 5, 6, 7, 8, 9.1, 12.2, 13, 14		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες	1.2, 1.3	10, 11, 15.1	15.2, 15.3, 16.1, 16.2, 16.3, 16.4

Ψυχοκινητική περιοχή		Να χρησιμοποιήσουν τις νέες τεχνολογίες για να δημιουργούν παραστάσεις χρησιμοποιώντας τεχνικές ψηφιακού κουκλοθέατρου.		
Δραστηριότητες Υλοποίησης		4.2, 5, 6, 8, 9.1, 12.2, 13, 14		
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες		9.2, 10	16.5

6.5. ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Για την αξιολόγηση των ερευνητικών ερωτημάτων που αναλύθηκαν προηγουμένως, υλοποιήθηκε μια μελέτη περίπτωσης. Αυτή εκπονήθηκε στο Ιδιωτικό Νηπιαγωγείο «Παιχνίδι και Μάθηση» στο Παλαιό Φάληρο από τις 12 Νοεμβρίου 2014 μέχρι τις 9 Δεκεμβρίου 2014. Σε αυτό το διάστημα, υλοποιήθηκαν τα δύο εκπαιδευτικά σενάρια που δημιουργήθηκαν και συγκεκριμένα «Η Συνταγή της Δυνατής Φιλίας» και «Τα Συναισθήματά Μας» από την ερευνήτρια. Το πρώτο σενάριο ολοκληρώθηκε σε 5 μαθήματα ενώ το δεύτερο σε 4 μαθήματα. Τα μαθήματα είχαν διάρκεια, όπως φαίνεται και στον παρακάτω πίνακα, από 1 μέχρι 1,5 ώρα για να μην κουραστούν οι μαθητές. Ανάλογα με το πρόγραμμα λειτουργίας του νηπιαγωγείου, οι δραστηριότητες των σεναρίων μοιράστηκαν στα μαθήματα, διατηρήθηκε όμως η ίδια σειρά όπως αναλύθηκε στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό.

Οι δραστηριότητες ήταν κατάλληλα σχεδιασμένες για την ηλικία και το γνωστικό υπόβαθρο των παιδιών και αναπτύχθηκαν σε συνθήκες πραγματικής σχολικής τάξης. Σε αυτές, οι μαθητές αξιοποίησαν εφαρμογές και προγράμματα, ειδικά επιλεγμένα για την ηλικία τους, χρησιμοποιώντας φορητούς ηλεκτρονικούς υπολογιστές καθώς και κινητές συσκευές (tablet και κινητά με λειτουργικό σύστημα android) για να δημιουργήσουν τους ήρωες, τα σκηνικά και ό,τι άλλο χρειάζεται για να παρουσιάσουν τις δικές τους παραστάσεις, χρησιμοποιώντας τεχνικές Ψηφιακού Κουκλοθέατρου.

Πίνακας 11: Υλοποίηση δραστηριοτήτων σεναρίου "Η Συνταγή της Δυνατής Φιλίας"

Η Συνταγή της Δυνατής Φιλίας			
Βήματα	Μάθημα	Δραστηριότητες	Ώρες
Επιλογή σεναρίου	1	1.1. Εισαγωγή του προβλήματος 1.2. Καταιγισμός ιδεών (Brainstorming) 1.3. Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη 2.1. Αφήγηση του μύθου 2.2. Ανάλυση του προβλήματος 3. Δημιουργία storyboard	1 ώρα 12/11/2014
Επιλογή Ηρώων Διαμόρφωση σκηνής	2	4.1. Περιγραφή ηρώων 4.2. Παρουσίαση τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου 4.3. Διανομή ρόλων 5. Δημιουργία ψηφιακής κούκλας 6. Προετοιμασία σκηνής 7. Δημιουργία σκηνικών	1,5 ώρα 14/11/2014
Προετοιμασία Ψηφιακής Παράστασης	3	8. Προετοιμασία θεατών 9. Πρόβα 10. Δημιουργία βίντεο	1ώρα 18/11/2014
Προετοιμασία Ψηφιακής Παράστασης Ψηφιακή Παράσταση Αξιολόγηση	4	10. Δημιουργία βίντεο 11.1. Παρουσίαση μύθου 11.2. Συζήτηση 12. Αξιολόγηση της ψηφιακής παράστασης 13. Ανταλλαγή απόψεων για την πρώτη εκτέλεση	1 ώρα 20/11/2014
Επανάληψη Βημάτων	5	14.1. Δεύτερη ανάθεση ρόλων 14.2. Δημιουργία ψηφιακής κούκλας με την εφαρμογή U-Puppet 1.2. 15. Δεύτερη διαμόρφωση σκηνής 16. Ψηφιακή παράσταση με U-Puppet 1.2 17. Αξιολόγηση επανεκτέλεσης 18.1. Συζήτηση και γενίκευση 18.2. Δημιουργία δεύτερου εννοιολογικού χάρτη 18.3. Σύγκριση εννοιολογικών χαρτών 18.4. Συσχέτιση με τις εμπειρίες των παιδιών 18.5. Αυτοαξιολόγηση των κοινωνικών δεξιοτήτων 18.6. Αξιολόγηση βημάτων για δημιουργία παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου	1,5 ώρα 25/11/2014
Σύνολο			6

Πίνακας 12: Υλοποίηση δραστηριοτήτων σεναρίου "Τα Συναισθήματά Μας"

Τα Συναισθήματά Μας			
Βήματα	Μάθημα	Δραστηριότητες	Ώρες
Επιλογή σεναρίου	1	1.1. Εισαγωγή του προβλήματος 1.2. Καταιγισμός ιδεών (Brainstorming) 1.3. Δημιουργία προσχέδιου ιστορίας 2.1. Διαμοιρασμός προσχέδιου ιστορία 2.2. Καταγραφή ιστορίας 2.3. Αναθεώρηση και επεξεργασία της ιστορίας 2.4. Δημοσίευση και αξιολόγηση της ιστορίας	1,5 ώρα 27/11/2014
Επιλογή σεναρίου Επιλογή Ηρώων	2	3. Δημιουργία storyboard 4.1. Περιγραφή ηρώων 4.2. Παρουσίαση τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου 4.3. Διανομή ρόλων	1,5 ώρα 2/12/2014
Επιλογή Ηρώων Διαμόρφωση σκηνής Προετοιμασία Ψηφιακής Παράστασης Ψηφιακή Παράσταση Αξιολόγηση	3	5. Δημιουργία ψηφιακής κούκλας με την εφαρμογή Puppet Theatre 6. Προετοιμασία σκηνής 7. Προετοιμασία θεατών 8. Πρόβα 9.1. Αναπαράσταση ιστορίας με την εφαρμογή Puppet Theatre 9.2. Συζήτηση 10. Αξιολόγηση της ψηφιακής παράστασης 11. Ανταλλαγή απόψεων για την πρώτη εκτέλεση	1 ώρα 4/11/2014
Επανάληψη Βημάτων	4	12.1. Δεύτερη ανάθεση ρόλων 12.2. Δημιουργία ή επιλογή ψηφιακής κούκλας 13. Δεύτερη διαμόρφωση σκηνής 14. Ψηφιακή παράσταση με άλλες εφαρμογές 15.1. Ανταλλαγή απόψεων για τη νέα εκτέλεση 15.2. Δημιουργία δεύτερου εννοιολογικού χάρτη 15.3. Σύγκριση εννοιολογικών χαρτών 16.1. Συζήτηση 16.2. Γενίκευση 16.3. Συσχέτιση με τις εμπειρίες των παιδιών 16.4. Αυτοαξιολόγηση των κοινωνικών δεξιοτήτων 16.5. Αξιολόγηση βημάτων για δημιουργία παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου	1,5 ώρα 9/12/2014
Σύνολο			5,5

6.6. ΔΕΙΓΜΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Κριτήριο για την επιλογή των παιδιών που πήραν μέρος στη μελέτη περίπτωσης, ήταν η ηλικία. Συγκεκριμένα, ήταν μαθητές νηπιαγωγείου ηλικίας 5 έως 6 χρονών, 16 σε αριθμό εκ των οποίων τα 9 ήταν αγόρια και τα 7 κορίτσια. Τα παιδιά συμμετείχαν στα δύο εκπαιδευτικά σενάρια που σχεδιάστηκαν για τους σκοπούς της μελέτης περίπτωσης, δηλαδή στα «Η Συνταγή της Δυνατής Φιλίας» και «Τα Συναισθήματά Μας».

Στα πλαίσια αυτών, οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες από τον εκπαιδευτικό κατά τυχαίο τρόπο. Σε κάθε μάθημα, οι εμπλεκόμενοι μαθητές εναλλάσσονταν ανάλογα με το πρόγραμμα του νηπιαγωγείου και τις απουσίες της συγκεκριμένης μέρας. Επομένως, ο αριθμός των παιδιών δεν ήταν σταθερός αλλά διαφοροποιούνταν κάθε φορά.

Για λόγους προστασίας των προσωπικών δεδομένων των μαθητών δεν αναφέρονται τα ονόματα και λοιπές πληροφορίες. Για τη συμμετοχή τους στην ερευνητική διαδικασία καθώς και τη λήψη φωτογραφιών, στις οποίες όμως δεν θα απεικονίζονται τα πρόσωπα των παιδιών, ενημερώθηκαν και ζητήθηκε έγκριση των γονέων με γραπτή δήλωση.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7.: ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΜΕΛΕΤΗΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ

7.1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΜΕΛΕΤΗΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ

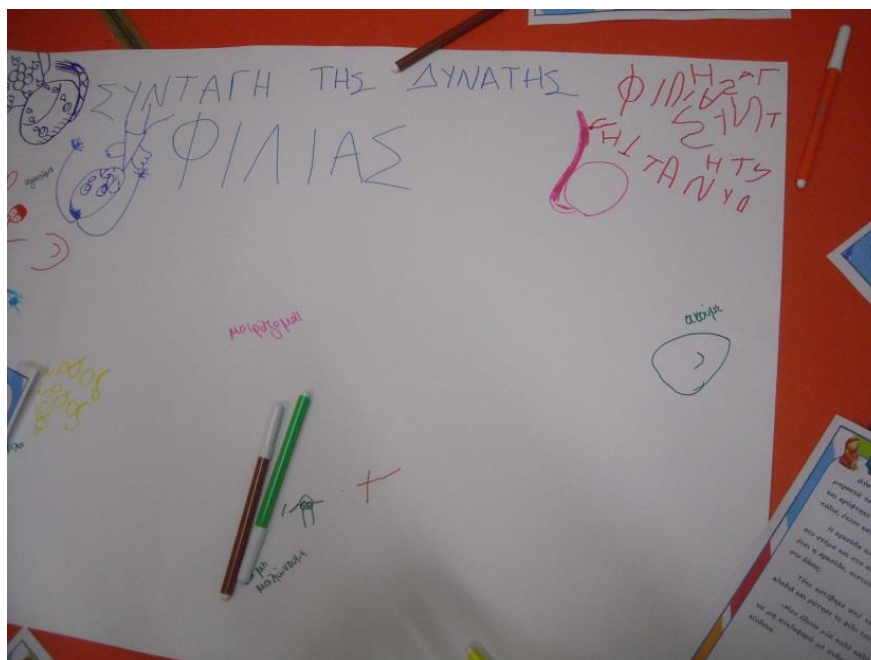
Στην ενότητα αυτή γίνεται μια ανασκόπηση της μελέτης περίπτωσης. Στόχος δεν είναι η λεπτομερής ανάλυση των δραστηριοτήτων που πραγματοποιήθηκαν, σε σχέση με τη προτεινόμενη μέθοδο δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου, καθώς αυτό έχει ήδη συμβεί στο κεφάλαιο 5, αλλά η ανάδειξη του τρόπου οργάνωσης των μαθημάτων των δύο εκπαιδευτικών σεναρίων και η επισήμανση πρόσθετων και εναλλακτικών δραστηριοτήτων.

Υπενθυμίζοντας, στόχος της μελέτης περίπτωσης είναι ο σχεδιασμός, η υλοποίηση και η αξιολόγηση, σε συνθήκες πραγματικής τάξης νηπιαγωγείου, μιας εκπαιδευτικής παρέμβασης για την ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων, η οποία θα αξιοποιεί τις τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου, τη προτεινόμενη μεθοδολογία για τη δημιουργία μιας παράστασης και το διδακτικό μοντέλο «Παιχνίδι Ρόλων» (Role Playing). Πιο αναλυτικά, δημιουργήθηκαν δύο εκπαιδευτικά σενάρια για παιδιά προσχολικής ηλικίας, τα οποία έχουν τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

- ❖ Χρησιμοποιούνται διαφορετικές τεχνικές ψηφιακού κουκλοθέατρου.
- ❖ Βασίζονται στο διδακτικό μοντέλο «Παιχνίδι Ρόλων» (Role Playing), όπως αυτό σχεδιάστηκε από τους Fannie και George Shaftel το 1982.
- ❖ Στις φάσεις του σεναρίου ενσωματώνονται τα βήματα της προτεινόμενης μεθοδολογίας για τη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου.

Ξεκινώντας με το πρώτο σενάριο με τίτλο «**Η Συνταγή της Δυνατής Φιλίας**», στο πρώτο μάθημα έγινε η γνωριμία με τα 11 παιδιά που συμμετείχαν. Αφού συστήθηκε η εκπαιδευτικός και αναφέρθηκε ότι θα ασχοληθούμε με το ψηφιακό κουκλοθέατρο, στους μαθητές δόθηκε αυτοκόλλητη ετικέτα για να γράψουν το όνομά τους και να το κολλήσουν σε εμφανές σημείο στη μπλούζα τους για να φαίνεται και να μπορεί ο εκπαιδευτικός να το διαβάζει προκειμένου να αναφερθεί σε κάθε μαθητή. Κατόπιν, έγινε εισαγωγή του προβλήματος, τα παιδιά

κατονόμασαν τους φίλους τους και αναφέρθηκαν στην αναγκαιότητα της φιλίας. Με την ερώτηση «Αν η φιλία είχε Συνταγή τι υλικά θα χρειαζόμασταν;» ξεκίνησε ο καταγισμός ιδεών και δημιουργήθηκε εννοιολογικός χάρτης.



Εικόνα 37: Δραστηριότητα 1.3. Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη

Ακολούθησε η αφήγηση του μύθου του Αισώπου «Οι δύο φίλοι και οι αρκούδα», η ανάλυση της προβληματικής κατάστασης και της ιστορίας και ο διαχωρισμός της σε 6 σκηνές. Μια προσθήκη που έγινε στο σημείο αυτό, για να αποφευχθούν τυχόν παρεξηγήσεις και τσακωμοί, είναι ότι έγινε κλήρωση για να αποφασιστεί ποιο παιδί θα ζωγραφίσει ποια σκηνή. Επειδή τα παιδιά ήταν περισσότερα από τον αριθμό των σκηνών, κάποιες σκηνές ζωγραφίστηκαν από δύο φορές. Παράλληλα, αναφέρθηκαν και στους ήχους που ενδεχομένως να ακούγονταν. Έτσι, δημιουργήθηκε το storyboard της ιστορίας και ολοκληρώθηκε το πρώτο βήμα για τη δημιουργία της παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου («Επιλογή σεναρίου»).



Εικόνα 38: Δραστηριότητα 3. Δημιουργία storyboard

Στο επόμενο μάθημα, συμμετείχαν 6 παιδιά και πραγματοποιήθηκαν τα βήματα της «Επιλογής ηρώων» και η «Διαμόρφωση σκηνής». Για να θυμηθούν το μύθο προβλήθηκε το βίντεο «Οι δύο φίλοι και η αρκούδα - Μύθοι του Αισώπου - 17ο Δημοτικό Σχολείο Λάρισας», που δημιουργήθηκε από το 17^ο δημοτικό σχολείο της Λάρισας (<https://www.youtube.com/watch?v=hJEILO2PqgY>). Η δραστηριότητα αυτή θα μπορούσε να γίνει εναλλακτικά χρησιμοποιώντας κάποιον προτζέκτορα αντί για το φορητό υπολογιστή που χρησιμοποιήθηκε έτσι ώστε τα παιδιά να βλέπουν καλύτερα.



Εικόνα 39: Δραστηριότητα 4.1. Περιγραφή ηρώων

Στη συνέχεια, έγινε η περιγραφή των ηρώων και παρουσιάστηκε η έννοια του ψηφιακού κουκλοθέατρου και των τεχνικών που σχετίζονται με αυτό. Συγκεκριμένα, η τρισδιάστατη απεικόνιση της αναπαράστασης και η περαιτέρω επεξεργασία της μέσω του Clay animation και η δημιουργία και ο χειρισμός της ψηφιακής κούκλας σε πραγματικό χρόνο στα πλαίσια μιας ζωντανής παράστασης, με εφαρμογές tablet. Μια πρόσθετη δραστηριότητα προκειμένου να γίνει κατανοητή η τεχνική του Clay Animation, ήταν η προβολή του βίντεο «Clay Play - Pilot Episode» (https://www.youtube.com/watch?v=AL_c_QM4dNc), το οποίο παρουσιάζει δύο ελέφαντες να δημιουργούνται από πλαστελίνη και να παίζουν.



Εικόνα 40: Δραστηριότητα 4.2. Παρουσίαση τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου

Οι ρόλοι λοιπόν μοιράστηκαν και δημιουργήθηκαν αφενός οι κούκλες από πλαστελίνη και αφετέρου η σκηνή και τα σκηνικά που θα χρησιμοποιηθούν στην παράσταση. Δημιουργήθηκαν δύο ήρωες ένας ήλιος, ένα ουράνιο τόξο, ένα φεγγάρι, δέντρα και φωτιά, όλα από πλαστελίνη. Για τον ουρανό χρησιμοποιήθηκε γαλάζιο χαρτί για τη μέρα, και μαύρο για τη νύχτα, ενώ για το γρασίδι ανοιχτό πράσινο χαρτί. Μια εναλλακτική προσέγγιση των δραστηριοτήτων από αυτή που προτάθηκε, είναι ότι η δημιουργία των ηρώων από πλαστελίνη έγινε παράλληλα με τη δημιουργία της σκηνής και των σκηνικών. Η πρόταση αυτή είναι χρήσιμη στην

περίπτωση που δεν υπάρχει αρκετός διαθέσιμος χρόνος ή αν ο αριθμός των συμμετεχόντων είναι μεγάλος και οι θεατές της παράστασης δεν έχουν κάτι να κάνουν.



Εικόνα 41: Δραστηριότητα 7. Δημιουργία σκηνικών

Στο τρίτο μάθημα, όπου συμμετείχαν πάλι 6 παιδιά, ξεκίνησε η προετοιμασία της ψηφιακής παράστασης με την προετοιμασία των θεατών και την πρόβα. Αφού λοιπόν τοποθετήσαμε ξανά τη σκηνή, τα σκηνικά και τους ήρωες, ανοίξαμε το πρόγραμμα Zu3D και με τη σωστή καθοδήγηση των συμμαθητών του, ένα παιδί ρύθμισε κατάλληλα την κάμερα. Με βάση το storyboard, τοποθετήθηκαν οι ήρωες της πρώτης σκηνής και αφού τους μετακίνησαν λίγο για να εξασκηθούν με τον τρόπο που φαίνονται όταν περπατούν στο δάσος, δόθηκαν επεξηγήσεις για τα εργαλεία του προγράμματος και ξεκίνησε η λήψη φωτογραφιών. Ο κάθε μαθητής χειριζόταν τον ήρωα που είχε φτιάξει, ενώ υπήρχαν και παιδιά που έλεγχαν ώστε τα σκηνικά να παραμένουν στη θέση τους, ενώ κουνιούνται οι ήρωες. Ανάλογα με την κάθε σκηνή, ο κουκλοπαίκτης του ήρωα που δεν πρωταγωνιστούσε, ήταν υπεύθυνος για τη λήψη των φωτογραφιών. Έτσι, τα παιδιά εναλλάσσονταν και όταν δραματοποιούσαν αλλά και όταν έβγαζαν φωτογραφίες με τη χρήση του

προγράμματος. Μέχρι το τέλος του μαθήματος τράβηξαν συνολικά 170 φωτογραφίες, ολοκληρώνοντας τη δράση.



Εικόνα 42: Δραστηριότητα 10. Δημιουργία βίντεο

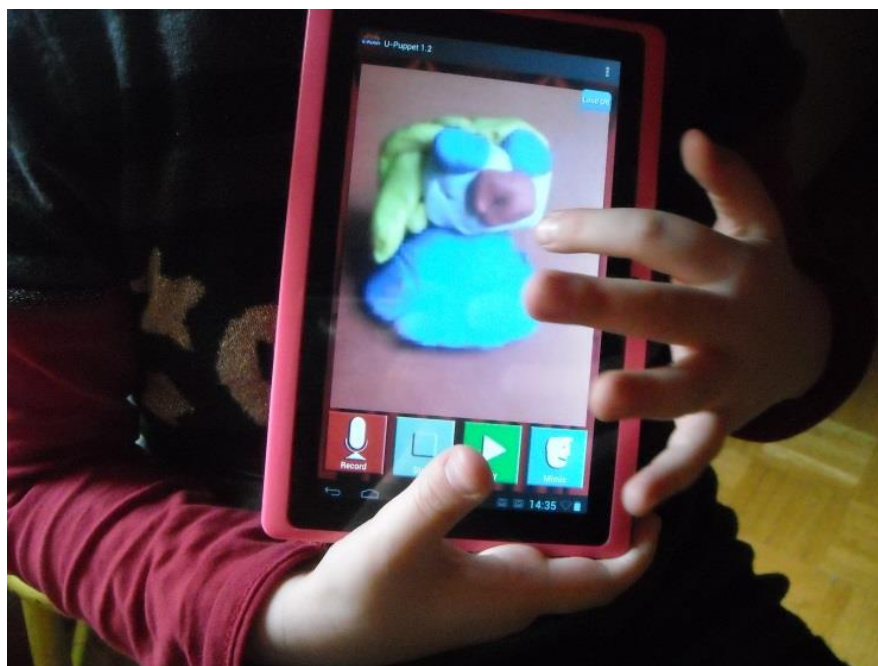
Στο τέταρτο μάθημα, τα πέντε παιδιά που πήραν μέρος ηχογράφησαν τις φωνές τους αφού έκαναν πρόβα τα λόγια που θα έλεγαν κατόπιν αυτοσχεδιασμού. Εκτός από τις φωνές των ηρώων, αναπαράστησαν και τους ήχους από τα ζώα και συγκεκριμένα το άγριο γρύλλισμα της αρκούδας. Τα παιδιά τοποθετούσαν τον ήχο στη χρονογραμμή των φωτογραφιών αφού έψαχναν να βρουν την τελευταία φωτογραφία που δεν είχε ήχο, και η διαδικασία αυτή τους φάνηκε «...σαν να ταιριάζεις παζλ».



Εικόνα 43: Δραστηριότητα 10. Δημιουργία βίντεο

Έπειτα, ξεκίνησαν τη «Ψηφιακή Παράσταση», εξηγώντας την τεχνική του clay animation με την οποία έφτιαξαν το βίντεο. Η χρήση ηχείων ήταν ιδιαίτερα σημαντική για να μπορούν να ακούνε όλα τα παιδιά. Μέσα από τη συζήτηση που ακολούθησε, διαπιστώθηκε ότι οι θεατές είχαν κατανοήσει το νόημα του μύθου. Κατά το βήμα της «Αξιολόγησης», ο εκπαιδευτικός χρησιμοποίησε τη **Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Τεχνικών Ψηφιακού Κουκλοθέατρου** για να αξιολογήσει τις δεξιότητες των μαθητών σχετικά με τη χρήση τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου. Τέλος, αντάλλαξαν απόψεις για την πρώτη εκτέλεση και πρότειναν εναλλακτικές ερμηνείες των ρόλων.

Στο τελευταίο μάθημα, πραγματοποιείται από τους έξι συμμετέχοντες η «Επανάληψη των Βημάτων». Οι ρόλοι ανατέθηκαν εκ νέου και οι νέοι κουκλοπαίκτες δημιούργησαν ψηφιακές κούκλες με την εφαρμογή για κινητές συσκευές και tablet U-Puppet 1.2. Οι μαθητές χρησιμοποίησαν δύο tablet για να δημιουργήσουν της ψηφιακές κούκλες. Στην ερώτηση μου «τι θα πρέπει να αλλάξει στην κούκλα για να φαίνεται ότι μιλάει και πώς θα το κάνουμε;», απάντησαν αμέσως «...να φτιάξουμε το στόμα της σαν κύκλο και να βγάλουμε φωτογραφίες με κλειστό και ανοιχτό στόμα». Μετά τη διαμόρφωση της σκηνής, προτάθηκε η χρήση των μαύρων πουκάμισων προκειμένου να μη φαίνονται στο σκοτάδι οι κουκλοπαίκτες. Οι θεατές είχαν μπει τόσο στην ατμόσφαιρα της παράστασης που προσποιήθηκαν ότι δεν έβλεπαν τους κουκλοπαίκτες άλλα μόνο τις κούκλες.



Εικόνα 44: Δραστηριότητα 16. Ψηφιακή παράσταση με U-Puppet 1.2

Τα παιδιά δημιούργησαν μια επανεκτέλεση της δράσης όπου ανέφεραν διαφορετικές προσεγγίσεις της πλοκής. Για παράδειγμα, κάποιος είπε ότι αν έβλεπε την αρκούδα θα έκρυβε πρώτα τον φίλο του και μετά θα κρυβόταν και ο ίδιος. Επίσης, έγινε διάλογος μεταξύ θεατών και κουκλιών σχετικά με καθημερινές δραστηριότητες με τους φίλους τους. Μετά το τέλος της δράσης και αφού πολλά παιδιά πήραν μέρος σε αυτήν, συζητήθηκε τι κάνουν τα παιδιά με τους φίλους τους, αν μοιράζονται τα παιχνίδια τους κτλ και εντοπίστηκαν διαφορετικές κοινωνικές δεξιότητες. Αφού δημιούργησαν και δεύτερο εννοιολογικό χάρτη που να περιλαμβάνει τις νέες ιδέες και δεξιότητες που συζητήθηκαν, τον σύγκριναν με τον πρώτο και εστίασαν την προσοχή τους στις νέες προσθήκες. Μόνα τους τα παιδιά έδωσαν μεγάλη σημασία και ζωγράρισαν τα συναισθήματα που νιώθουν με τους φίλους τους, ενώ εντύπωση τους έκανε πόσο λίγα ήξεραν στην αρχή.



Εικόνα 45: Δραστηριότητα 18.2. Δημιουργία δεύτερου εννοιολογικού χάρτη

Ο εκπαιδευτικός μέσα από παραδείγματα, προσπάθησε να συνδέσει τη Συνταγή με τις εμπειρίες των παιδιών, και αξιολόγησε με τη χρήση της **Ρουμπρίκας Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Μεθόδου Δημιουργίας Παράστασης Ψηφιακού Κουκλοθέατρου** τις δεξιότητες των μαθητών που σχετίζονται με τη χρήση της μεθόδου δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου. Τέλος, τα παιδιά αυτο-αξιολόγησαν τις κοινωνικές τους δεξιότητες με την κατάλληλη ρουμπρίκα και προσπάθησαν να είναι όσο πιο ειλικρινείς μπορούσαν. Ο εκπαιδευτικός διάβαζε το κάθε κριτήριο δυνατά και τα παιδιά ζωγράφιζαν το πρόσωπο που πίστευαν ότι τους ταιριάζει.



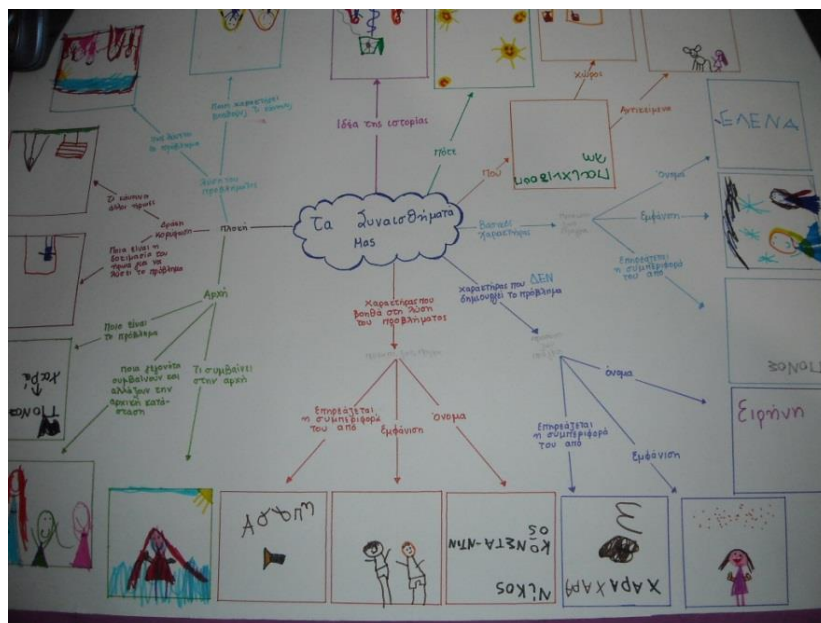
Εικόνα 46: Δραστηριότητα 18.5. Αυτό-αξιολόγηση των κοινωνικών δεξιοτήτων

Η εισαγωγή του δεύτερου εκπαιδευτικού σεναρίου, με τίτλο «**Τα Συναισθήματά Μας**», έγινε με πολύ ομαλό τρόπο καθώς στο προηγούμενο μάθημα τα παιδιά ανέλυσαν αυθόρμητα τα συναισθήματα που νιώθουν οι ίδιοι και οι φίλοι τους σε διάφορες περιστάσεις, κατά τη δημιουργία του εννοιολογικού χάρτη.



Εικόνα 47: Δραστηριότητα 18.2. Δημιουργία δεύτερου εννοιολογικού χάρτη

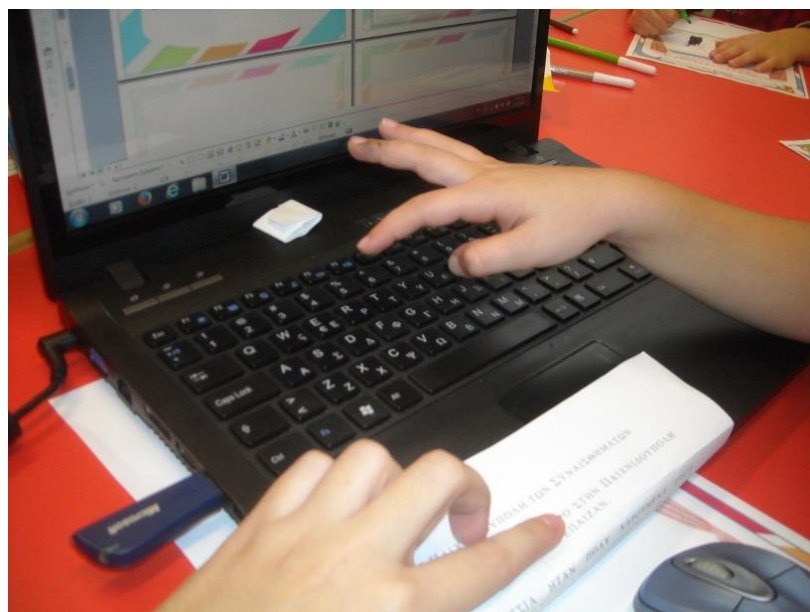
Επομένως η εισαγωγή του προβλήματος ουσιαστικά προέκυψε από το προηγούμενο σενάριο. Στα παιδιά άρεσε πολύ η ιδέα να φτιάξουν τη δική τους ιστορία για μια παράσταση ψηφιακού κουκλοθέατρου με θέμα «Τα συναισθήματα που νιώθουμε εμείς και οι φίλοι μας». Με αφορμή λοιπόν, τη Συνταγής της Δυνατής Φιλίας, έγινε καταγισμός ιδεών σχετικά με το αντικείμενο της ιστορίας. Ακολούθησε η δημιουργία του προσχέδιου της ιστορίας όπου κάθε παιδί ζωγράφιζε από ένα μέρος του προσχέδιου αφού συναποφασίζαμε τα χαρακτηριστικά της ιστορίας. Με τα έξι παιδιά διαβάσαμε ξανά το προσχέδιο και προσθέσαμε και άλλα συναισθήματα και καταστάσεις. Ο εκπαιδευτικός κατέγραψε πρόχειρα την ιστορία όπως του την αφηγήθηκαν τα παιδιά με σκοπό να τη θυμόμαστε την επόμενη φορά.



Εικόνα 48: Δραστηριότητα 1.3. Δημιουργία προσχέδιου ιστορίας

Εκείνη την ώρα, ήρθαν άλλα πέντε παιδιά. Τους εξήγησαν τι έφτιαζαν και για ποιο λόγο, τους διάβασαν την ιστορία και ζήτησαν τη γνώμη τους. Η ιστορία τους φάνηκε ενδιαφέρουσα και δεν ήθελαν να προστεθεί ή να τροποποιηθεί. Συμφωνήσαμε στο επόμενο μάθημα να δημιουργήσουμε ένα ηλεκτρονικό παραμύθι με τη χρήση του υπολογιστή. Το πρώτο αυτό μάθημα ολοκληρώθηκε με το στάδιο «Επιλογή Σεναρίου».

Στο δεύτερο μάθημα, συμμετείχαν εννέα παιδιά. Χρησιμοποιήθηκε το template το οποίο επεξεργάστηκε με τη βοήθεια του Microsoft Word. Μια προσθήκη που έγινε στο σημείο αυτό είναι ότι ο εκπαιδευτικός είχε ήδη γράψει και εκτυπώσει σε χαρτί την ιστορία με κεφαλαία γράμματα για να διευκολύνει τους μαθητές στην πληκτρολόγηση της ιστορίας. Λόγω περιορισμένου χρόνου και επειδή οι μαθητές ήταν πολλοί ενώ υπήρχε μόνο ένας φορητός υπολογιστής, συναποφασίστηκε η ταυτόχρονη ολοκλήρωση δύο δραστηριοτήτων. Πιο συγκεκριμένα, ενώ τα παιδιά κατέγραφαν στον υπολογιστή την ιστορία ένας ένας με τη σειρά, οι υπόλοιποι δημιούργησαν το storyboard της ιστορίας για την οργάνωση της, αφού πρώτα ανέλαβε ο καθένας από μία σκηνή μετά από κλήρωση.



Εικόνα 49: Δραστηριότητα 2.4. Δημοσίευση και αξιολόγηση της ιστορίας



Εικόνα 50: Δραστηριότητα 3. Δημιουργία storyboard

Ο εκπαιδευτικός είχε ήδη κατεβάσει κάποιες φωτογραφίες για να χρησιμοποιήσουν οι μαθητές στην εικονογράφηση του ηλεκτρονικού βιβλίου τους. Αυτό, εκτός από την εξοικονόμηση χρόνου, μπορεί να αποτελέσει πρόσθετο πλεονέκτημα σε περίπτωση που δεν υπάρχει διαθέσιμη σύνδεση στο διαδίκτυο. Κατ' αυτόν τον τρόπο ολοκληρώθηκε η «Επιλογή Σεναρίου», στην οποία η ιστορία διαμορφώθηκε ως εξής:



Εικόνα 51: Η ιστορία "Η Παιχνιδούοχη των Συναισθημάτων"

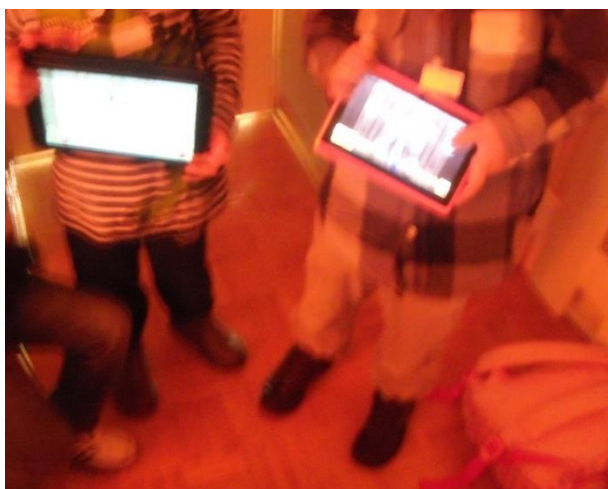
Στο στάδιο «Επιλογή Ηρώων», συζητήθηκε ο τρόπος που οι ήρωες εκφράζουν τα συναισθήματά τους και η περιγραφή τους. Παρουσιάστηκαν νέες τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου, όπως η χρήση συσκευών εισόδου σαν το πληκτρολόγιο, το ποντίκι και το τηλεχειριστήριο, για τον έλεγχο της ψηφιακής κούκλας με την εφαρμογή για tablet Puppet Theatre.

Το τρίτο μάθημα ξεκίνησε με τη διανομή των ρόλων της ιστορίας στα εννέα παιδιά. Επειδή οι ήρωες ήταν μόνο τέσσερις αποφασίστηκε η δραματοποίηση του ίδιου ήρωα αλλά με διαφορετικά συναισθήματα από δύο παιδιά. Έτσι, για παράδειγμα, κάποιος είχε το ρόλο της «Ειρήνης» που ήταν χαρούμενη και έπαιζε και κάποιος τον ίδιο ρόλο όταν εκείνη ήταν λυπημένη και πονούσε. Επίσης, επειδή υπήρχαν δύο tablet τα παιδιά χωρίστηκαν ανά δύο ανάλογα με την οργάνωση κάθε σκηνής στο storyboard. Για να θυμόμαστε ποιος μαθητής έχει ποιο ρόλο, χρησιμοποιήθηκαν αυτοκόλλητες ετικέτες στις οποίες έγραψαν το όνομα και ζωγράρισαν το συναίσθημα του ήρωα τους. Ανά δύο, λοιπόν, δημιουργούσαν τη ψηφιακή κούκλα ενώ οι υπόλοιποι προετοίμασαν τη σκηνή αφήνοντας ένα μικρό χώρο στο οποίο θα βρίσκονται οι κουκλοπαίκτες και απέναντι με στραμμένες προς αυτόν τοποθέτησαν καρέκλες για τους θεατές.



Εικόνα 52: Δραστηριότητα 8. Πρόβα

Αφού προετοίμασαν τους θεατές και έκαναν πρόβα στον χειρισμό της κούκλας και στα λόγια που θα έλεγαν με βάση τον αυτοσχεδιασμό και τις συμβουλές των συμμαθητών τους, ξεκίνησε η αναπαράσταση της ιστορίας.



Εικόνα 53: Δραστηριότητα 9.1. Αναπαράσταση ιστορίας με την εφαρμογή Puppets Theatre

Μετά από συζήτηση, διαπιστώθηκε ότι οι παρατηρητές κατανόησαν την ιστορία, αντάλλαξαν απόψεις σχετικά με τη δράση, τη συμπεριφορά, τα συναισθήματα των ηρώων και προτάθηκαν νέα συναισθήματα και γεγονότα στα οποία αυτά βιώνονται. Με τη χρήση της **Ρουμπρίκας Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Τεχνικών Ψηφιακού Κουκλοθέατρου** ο εκπαιδευτικός αξιολόγησε τις δεξιότητες των

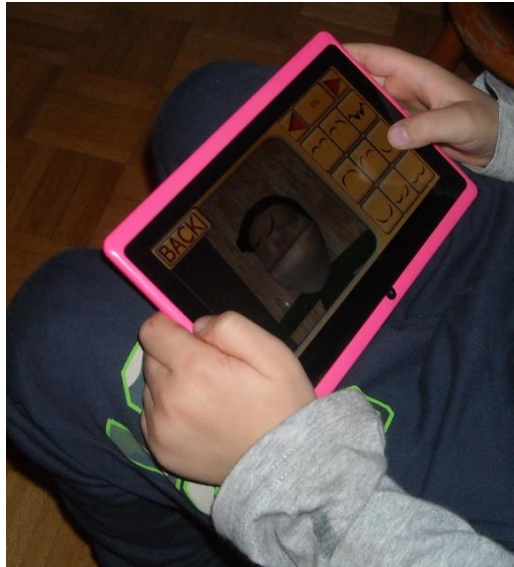
μαθητών σχετικά με τη χρήση τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου. Στο μάθημα αυτό, ολοκληρώθηκαν τα βήματα «Επιλογή Ηρώων, Διαμόρφωση σκηνής, Προετοιμασία Ψηφιακής Παράστασης, Ψηφιακή Παράσταση, Αξιολόγηση».

Στο τέταρτο και τελευταίο μάθημα, ξεκίνησε η «Επανάληψη των Βημάτων» με μια διαφορετική ανάθεση ρόλων. Τα παιδιά με τη βοήθεια των αντίστοιχων καρτών που επέλεξαν στην τύχη, δημιουργούσαν ή επέλεγαν μια ψηφιακή κούκλα με τη χρήση των εφαρμογών Animatic, Amazing Touch Puppets, Puppet Show και Puppet Theatre. και προσπαθούσαν να αποδώσουν το συναίσθημα της κάρτας προκειμένου οι συμμαθητές τους να το μαντέψουν.



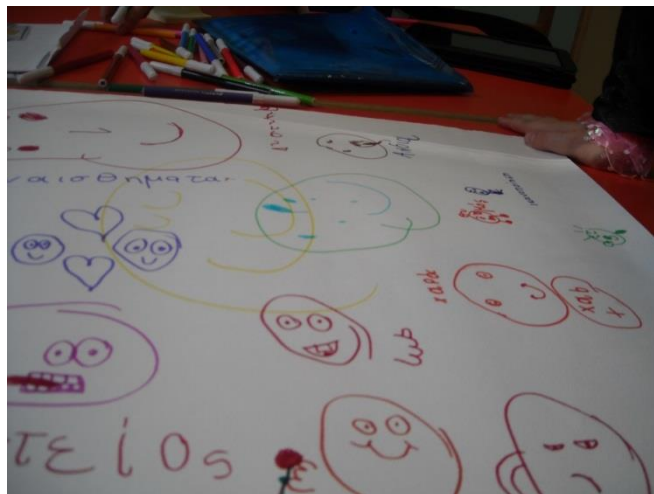
Εικόνα 54: Δραστηριότητα 12.1. Δεύτερη ανάθεση ρόλων

Αφού διαμορφώθηκε και πάλι κατάλληλα η σκηνή παρουσιάστηκαν οι ψηφιακές παραστάσεις. Μετά την ολοκλήρωσή τους, ακολούθησε ανταλλαγή απόψεων όπου προτάθηκαν διαφορετικές αποδόσεις των συναισθημάτων. Για να διατηρηθεί αμείωτο το ενδιαφέρον των παιδιών, η παράσταση είχε τη μορφή διαγωνισμού με την έννοια ότι όποιος θεατής έβρισκε το συναίσθημα κέρδιζε έναν πόντο. Ο μαθητής με τους περισσότερους πόντους ανακηρύχτηκε νικητής.



Εικόνα 55: Δραστηριότητα Ψηφιακή παράσταση με άλλες εφαρμογές

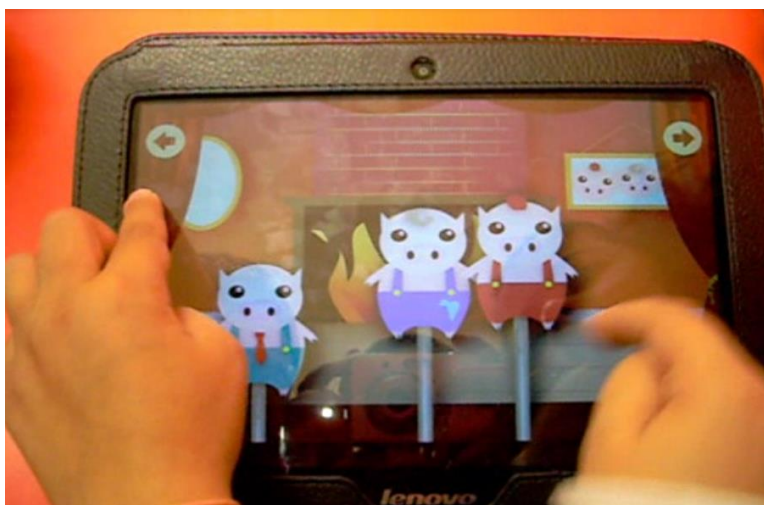
Κατόπιν, δημιουργήθηκε δεύτερος εννοιολογικός χάρτης, ο οποίος περιελάμβανε τα νέα συναισθήματα που ανακάλυψαν και αυτά που ήδη γνώριζαν, και συγκρίθηκε με τον πρώτο. Τα παιδιά όταν διαπίστωναν ότι κάποιο συναίσθημα έλειπε από τον πρώτο χάρτη- προσχέδιο της ιστορίας τους, πρότειναν να γράψουν στο δεύτερο χάρτη το όνομά του αντιγράφοντάς το από τις κάρτες.



Εικόνα 56: Δραστηριότητα 15.2. Δημιουργία δεύτερου εννοιολογικού χάρτη

Ο εκπαιδευτικός έστρεψε τη συζήτηση πέρα από την ιστορία δίνοντας έμφαση στα αρνητικά συναισθήματα που μπορεί να βιώνουμε και στη σημασία της κατανόησης των συναισθημάτων των φίλων μας. Τα παιδιά χρησιμοποιώντας αυτήν τη φορά τις

εφαρμογές iKaragöz και Three Little Pigs, δραματοποίησαν τα συναισθήματα ήδη γνωστών τους ηρώων και έγινε συσχέτιση με τις καθημερινές τους εμπειρίες.



Εικόνα 57: Δραστηριότητα 16.3. Συσχέτιση με τις εμπειρίες των παιδιών

Τέλος, με τη **Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Μεθόδου Δημιουργίας Παράστασης Ψηφιακού Κουκλοθέατρου** αξιολογήθηκαν οι δεξιότητες των μαθητών που σχετίζονται με τη χρήση της μεθόδου δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου και με την αντίστοιχη ρουμπρίκα τα παιδιά αυτο-αξιολόγησαν τις κοινωνικές τους δεξιότητες.



Εικόνα 58: Δραστηριότητα 16.4. Αυτοαξιολόγηση των κοινωνικών δεξιοτήτων

Κατά τη διάρκεια των σεναρίων, προκειμένου να εξασκηθούν στη χρήση του ποντικιού χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα Finger Puppets. Οι μαθητές

παρουσίαζαν τις δικές τους εκτελέσεις ή άλλες φανταστικές ιστορίες, ανεβάζοντας στη σκηνή τους ήρωες και μετά τους κατέβαζαν για να παίξει και ο επόμενος. Αντίστοιχα με την εφαρμογή Marionette Theatre εξασκούσαν τις δεξιότητες κίνησης και χρήσης του tablet.



Εικόνα 59: Δραστηριότητα εξοικείωσης με τον υπολογιστή

Όταν οι μαθητές τελείωναν αυτό που έκαναν έβγαζαν φωτογραφίες τις δραστηριότητες μέχρι να τελειώσουν και οι υπόλοιποι. Τόσο στο τέλος του πρώτου σεναρίου όσο και στο τέλος αυτού, δόθηκαν αναμνηστικά διπλώματα στους μαθητές, ενώ στο τέλος κάθε μαθήματος δίνονταν αυτοκόλλητα βραβεία στα παιδιά για κίνητρο και ενίσχυση της επίδοσής τους.



Εικόνα 60: Βραβεία και Διπλώματα

7.2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΡΟΥΜΠΡΙΚΩΝ

Για τη συλλογή των ερευνητικών δεδομένων και την εξαγωγή συμπερασμάτων, εκτός από τη μέθοδο της παρατήρησης, δημιουργήθηκαν και τρεις ρουμπρίκες αξιολόγησης. Πολλοί ερευνητές αναφέρουν πως παρά τα πλεονεκτήματα από τη χρήση τους στην εκπαίδευση, στη διαδικασία αξιολόγησης καθώς και στη μάθηση εν γένει, ο σχεδιασμός σωστών ρουμπρίκων μπορεί να αποτελέσει περίπλοκη και χρονοβόρα διαδικασία.

Η αποτελεσματικότητα μιας ρουμπρίκας αξιολόγησης είναι συνυφασμένη με την εγκυρότητα, την αξιοπιστία και την αντικειμενικότητα. Έγκυρη θεωρείται μια αξιολόγηση όταν εκτιμά πραγματικά τον στόχο για τον οποίο έχει οριστεί από την αρχή και μένει ανεπηρέαστη από μη σχετικούς παράγοντες. Αξιόπιστη είναι εκείνη η αξιολόγηση που τα παραγόμενα αποτελέσματα είναι ακριβή και σταθερά, ενώ αντικειμενική και δίκαιη μπορεί να χαρακτηριστεί η αξιολόγηση που δεν επηρεάζεται από υποκειμενικά κριτήρια αλλά στηρίζεται στην πραγματικότητα, είναι διαφανής και αμερόληπτη. (Αλεβυζάκη, 2008 ; Καππά, 2012 ; Τζωρτζάκης, 2009)

Παράλληλα, χαρακτηριστικά όπως η ευελιξία, δηλαδή να αλλάζει και να προσαρμόζεται με κατάλληλο τρόπο, η διαλειτουργικότητα, η εκπλήρωση δηλαδή

του σκοπού που καλείται να επιτελέσει, η προσαρμοστικότητα, δηλαδή η ικανότητα να προσαρμόζεται εύκολα και γρήγορα, καθώς και το γεγονός ότι μπορούν να εφαρμοστούν με ελάχιστες ή και καθόλου τροποποιήσεις σε πληθώρα μαθησιακών καταστάσεων, καθιστούν μια ρουμπρίκα αξιολόγησης χρήσιμη και πρακτική. (Αλεβυζάκη, 2008 ; Καππά, 2012 ; Τζωρτζάκης, 2009)

Για την ανάπτυξη αποτελεσματικών ρουμπρικών λήφθηκαν υπόψη τα ακόλουθα χαρακτηριστικά γνωρίσματα. Οφείλουν να ανταποκρίνονται τόσο στους γενικούς όσο και στους ειδικούς στόχους της εκάστοτε εκπαιδευτικής διαδικασίας, από τους οποίους αντλούν κριτήρια τα οποία συνδυάζουν. Οι περιγραφές των κριτηρίων να είναι κατανοητές και σαφείς, ενώ τα επίπεδα επίδοσης να κλιμακώνονται, να είναι διακριτά, να έχουν συνοχή και να περιγράφονται ποιοτικά και όχι ποσοτικά. Οι περιγραφές των επιπέδων επίδοσης χρειάζεται να περιλαμβάνουν επαρκή παραδείγματα προκειμένου να εξασφαλιστεί η καλύτερη κατανόηση των επιπέδων επίδοσης ανά κριτήριο. Ακόμα, η χρήση περιγραφικής και κατανοητής από το κοινό που χρησιμοποιείται γλώσσας είναι επιτακτική. (Αλεβυζάκη, 2008 ; Καππά, 2012 ; Τζωρτζάκης, 2009)

Η μέθοδος που ακολουθήθηκε για την ανάπτυξη τους αποτελείται από τα παρακάτω στάδια. Αρχικά, καθορίστηκε ο στόχος της εκάστοτε ρουμπρίκας ανάλογα με τους στόχους που τέθηκαν για την εκπαιδευτική παρέμβαση. Ακολούθησε αναζήτηση πληροφοριών σχετικά με τις ήδη υπάρχουσες σχετικές ρουμπρίκες σε αποθήκες ρουμπρικών και σε σχετικά επιστημονικά άρθρα. Επιλέχθηκε ο τύπος ρουμπρίκας που ταιριάζει με τους διδακτικούς στόχους. Έτσι, αναπτύχθηκαν δύο που ανήκουν στην κατηγορία των γενικών στόχων και μια αναλυτική. Στη συνέχεια, διατυπώθηκαν και καταγράφηκαν τα κριτήρια αξιολόγησης της επίδοσης σύμφωνα με τους στόχους. Μετά την ομαδοποίησή τους σε κατηγορίες και η ιεράρχησή τους από τα σημαντικότερα στα λιγότερο ουσιώδη, επιλέχθηκαν προσεκτικά τα πιο αντιπροσωπευτικά, προκειμένου να καταστεί σαφέστερη η παρουσίασή των αναμενόμενων αποτελεσμάτων. Όσον αφορά στον αριθμό των επιπέδων επίδοσης, επιλέχθηκε και στις τρεις ρουμπρίκες η χρήση τριών επιπέδων και οι αντίστοιχες βαθμολογίες (εξαιρετική, μέτρια, χαμηλή επίδοση ή πάντα, μερικές φορές, ποτέ). Μιας και οι μαθητές είναι πολύ μικρής

ηλικίας, δεν έγινε διαπραγμάτευση μαζί τους για την αναπροσαρμογή των κριτηρίων και των επιπέδων επίδοσης. Επιπροσθέτως, ιδιαίτερη μέριμνα λήφθηκε για την αναλυτική και κατανοητή περιγραφή των επιπέδων σύμφωνα με τα αντίστοιχα κριτήρια αξιολόγησης. Στην περίπτωση της «Ρουμπρίκας αξιολόγησης κοινωνικών δεξιοτήτων», επειδή σχεδιάστηκε για την αυτό-αξιολόγηση των μαθητών, αντί για περιγραφές χρησιμοποιήθηκαν τρεις εικόνες προσώπων ανάλογα με το επίπεδο (χαρούμενο για το πάντα, ουδέτερο για το μερικές φορές, λυπημένο για το ποτέ). Στις άλλες δύο χρησιμοποιήθηκε περιγραφική γλώσσα ώστε να γίνει κατανοητή από τον εκπαιδευτικό που θα τη συμπληρώσει. Για την καλύτερη κατανόηση των διαφόρων επιπέδων επίδοσης χρησιμοποιήθηκαν τα κατάλληλα ρεαλιστικά παραδείγματα στις περιγραφές αυτών. Σε περίπτωση που βρέθηκαν παρόμοιες ρουμπρίκες στη βιβλιογραφία, σε ιστοσελίδες, και σε τράπεζες ρουμπρικών, πραγματοποιήθηκε η κατάλληλη σύγκριση μαζί τους και μετέπειτα τροποποιήθηκαν, αναδιατυπώθηκαν και οριστικοποιήθηκαν. Τέλος, ανοικτό έμεινε το ενδεχόμενο αναθεώρησής τους ύστερα από ανατροφοδότηση κατά τη διάρκεια εφαρμογής αυτών στη μαθησιακή διαδικασία. (Αλεβυζάκη, 2008 ; Καππά, 2012 ; Τζωρτζάκης, 2009)

Τόσο στο εκπαιδευτικό σενάριο «Η Συνταγή της Δυνατής Φιλίας» όσο και στο «Τα Συναισθήματά Μας» η αξιολόγηση:

- ❖ Των δεξιοτήτων χρήσης τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου θα γίνει με βάση την αξιοποίηση των τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου και της ποιότητας της πρώτης εκτέλεσης της ιστορίας («Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Τεχνικών Ψηφιακού Κουκλοθέατρου»).
- ❖ Των δεξιοτήτων χρήσης της μεθόδου δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου θα πραγματοποιηθεί με βάση τη συνολική προσπάθεια δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου και την ένταξη των νέων τεχνολογιών («Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Μεθόδου Δημιουργίας Παράστασης Ψηφιακού Κουκλοθέατρου»).
- ❖ Των κοινωνικών δεξιοτήτων θα συντελεστεί με βάση την ατομική αλλά και τη συλλογική προσπάθεια σε όλη την εκπαιδευτική διαδικασία («Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Κοινωνικών Δεξιοτήτων»).

Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Τεχνικών Ψηφιακού Κουκλοθέατρου

Πίνακας 13: Δείκτες αποτίμησης δεξιοτήτων χρήσης τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου

Δείκτες αποτίμησης δεξιοτήτων χρήσης τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου	Βαρύτητα
Αξιοποίηση τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου	40%
Ποιότητα πρώτης εκτέλεσης ιστορίας	60%

Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Μεθόδου Δημιουργίας Παράστασης Ψηφιακού Κουκλοθέατρου

Πίνακας 14: Δείκτες αποτίμησης δεξιοτήτων χρήσης της μεθόδου δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου

Δείκτες αποτίμησης δεξιοτήτων χρήσης της μεθόδου δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου	Βαρύτητα
Συνολική προσπάθεια δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου	80%
Αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών	20%

Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Κοινωνικών Δεξιοτήτων

Πίνακας 15: Δείκτες αποτίμησης κοινωνικών δεξιοτήτων

Δείκτες αποτίμησης κοινωνικών δεξιοτήτων	Βαρύτητα
Ατομική προσπάθεια σε όλη την εκπαιδευτική διαδικασία	50%
Συλλογική προσπάθεια σε όλη την εκπαιδευτική διαδικασία	50%

Για τη μέτρηση των δεξιοτήτων χρήσης τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου, κατά την πρώτη εκτέλεση της ιστορίας, χρησιμοποιείται η «**Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Τεχνικών Ψηφιακού Κουκλοθέατρου**», η οποία είναι τριών (3) βαθμών κλίμακας σημαντικής διαφοροποίησης (semantic differential scale). Αποτελείται από τρεις (3) ενότητες, όπου κάθε ενότητα αποτιμά διαφορετικά

χαρακτηριστικά μιας παράστασης που αξιοποιεί τεχνικές ψηφιακού κουκλοθέατρου. Οι ενότητες της είναι οι εξής:

1. Τεχνικές Ψηφιακού Κουκλοθέατρου
2. Αξιολόγηση παρατηρητών
3. Αξιολόγηση κουκλοπαικτών

Πίνακας 16: Σύνδεση των χαρακτηριστικών μιας παράστασης που αξιοποιεί τεχνικές ψηφιακού κουκλοθέατρου με τις ενότητες της ρουμπρίκας

Χαρακτηριστικά μιας παράστασης που αξιοποιεί τεχνικές ψηφιακού κουκλοθέατρου	Ενότητες ρουμπρίκας αξιολόγησης Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Τεχνικών Ψηφιακού Κουκλοθέατρου
Τεχνικές Ψηφιακού Κουκλοθέατρου	Τεχνικές Ψηφιακού Κουκλοθέατρου
Χαρακτηριστικά παρατηρητών	Αξιολόγηση παρατηρητών
Χαρακτηριστικά κουκλοπαικτών	Αξιολόγηση κουκλοπαικτών

Προκειμένου να μετρηθούν οι δεξιότητες χρήσης της μεθόδου δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου αξιοποιείται η ρουμπρίκα αξιολόγησης «**Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Μεθόδου Δημιουργίας Παράστασης Ψηφιακού Κουκλοθέατρου**», που χρησιμοποιεί την τριών (3) βαθμών κλίμακα σημαντικής διαφοροποίησης (semantic differential scale). Περιλαμβάνει επτά (7) ενότητες, όπου κάθε ενότητα αποτιμά τις δεξιότητες χρήσης των βημάτων για τη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου στο πλαίσιο της συνολικής τους προσπάθειας στη μαθησιακή διαδικασία και της αξιοποίησης των νέων τεχνολογιών. Οι ενότητες της είναι οι παρακάτω:

1. Επιλογή σεναρίου
2. Επιλογή ηρώων
3. Διαμόρφωση σκηνής
4. Προετοιμασία ψηφιακής παράστασης
5. Ψηφιακή παράσταση
6. Αξιολόγηση

7. Αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών

Πίνακας 17: Σύνδεση των βημάτων για τη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου με τις ενότητες της ρουμπρίκας

Βήματα για τη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου	Ενότητες ρουμπρίκας αξιολόγησης Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Μεθόδου Δημιουργίας Παράστασης Ψηφιακού Κουκλοθέατρου
Επιλογή σεναρίου	Επιλογή σεναρίου
Επιλογή ηρώων	Επιλογή ηρώων
Διαμόρφωση σκηνής	Διαμόρφωση σκηνής
Προετοιμασία ψηφιακής παράστασης	Προετοιμασία ψηφιακής παράστασης
Ψηφιακή παράσταση	Ψηφιακή παράσταση
Αξιολόγηση	Αξιολόγηση

Για την εκτίμηση των κοινωνικών δεξιοτήτων χρησιμοποιείται η ρουμπρίκα αυτό-αξιολόγησης «Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Κοινωνικών Δεξιοτήτων», που χρησιμοποιεί την τριών (3) βαθμών κλίμακα σημαντικής διαφοροποίησης (semantic differential scale). Διακρίνεται από δέκα (10) ενότητες, όπου κάθε ενότητα αποτιμά τις κατηγορίες των κοινωνικών δεξιοτήτων όπως αυτές έχουν διατυπωθεί και ταξινομηθεί από τους Elliot και Busse (1991) και Caldarella και Merrell. Οι ενότητες της είναι οι ακόλουθες:

1. Συνεργασία
2. Υποστήριξη
3. Υπευθυνότητα
4. Ενσυναίσθηση
5. Αυτοέλεγχος
6. Σχέσεις με τους συνομήλικους
7. Δεξιότητες αυτοδιαχείρισης
8. Ακαδημαϊκά προσόντα
9. Συμμόρφωση
10. Δεξιότητες διεκδίκησης

Πίνακας 18: Σύνδεση των κατηγοριών των κοινωνικών δεξιοτήτων με τις ενότητες της ρουμπρίκας.

Κατηγορίες των κοινωνικών δεξιοτήτων	Ενότητες της ρουμπρίκας αξιολόγησης Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Κοινωνικών Δεξιοτήτων
Συνεργασία	Συνεργασία
Υποστήριξη	Υποστήριξη
Υπευθυνότητα	Υπευθυνότητα
Ενσυναίσθηση	Ενσυναίσθηση
Αυτοέλεγχος	Αυτοέλεγχος
Σχέσεις με τους συνομήλικους	Σχέσεις με τους συνομήλικους
Δεξιότητες αυτοδιαχείρισης	Δεξιότητες αυτοδιαχείρισης
Ακαδημαϊκά προσόντα	Ακαδημαϊκά προσόντα
Συμμόρφωση	Συμμόρφωση
Δεξιότητες διεκδίκησης	Δεξιότητες διεκδίκησης

7.3. ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΡΟΥΜΠΡΙΚΕΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΓΙΑ ΤΑ ΔΥΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ

Στο σημείο αυτό παρατίθενται οι ρουμπρίκες για τις οποίες έγινε λόγος στην προηγούμενη ενότητα.

7.3.1. ΡΟΥΜΠΡΙΚΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΧΡΗΣΗΣ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ

Πίνακας 19: Ανάλυση ρουμπρίκας για την αξιολόγηση παράστασης και τεχνικών του ψηφιακού κουκλοθέατρου

Κριτήρια	Εξαιρετική Επίδοση 3	Μέτρια Επίδοση 2	Χαμηλή Επίδοση 1	Αποτελέσματα
Τεχνικές Ψηφιακού Κουκλοθέατρου	Χρησιμοποιήθηκαν πολλές συσκευές εισόδου όπως πληκτρολόγιο, ποντίκι, τηλεχειριστήριο για τον έλεγχο της ψηφιακής κούκλας	Χρησιμοποιήθηκαν λίγες συσκευές εισόδου όπως πληκτρολόγιο, ποντίκι, τηλεχειριστήριο για τον έλεγχο της ψηφιακής κούκλας	Δεν χρησιμοποιήθηκαν συσκευές εισόδου όπως πληκτρολόγιο, ποντίκι, τηλεχειριστήριο για τον έλεγχο της ψηφιακής κούκλας	
	Ο χειρισμός της κούκλας πραγματοποιήθηκε εξ ολοκλήρου σε πραγματικό χρόνο	Ο χειρισμός της κούκλας πραγματοποιήθηκε εν μέρει σε πραγματικό χρόνο	Ο χειρισμός της κούκλας δεν πραγματοποιήθηκε σε πραγματικό χρόνο στα πλαίσια	

	στα πλαίσια μιας ζωντανής παράστασης	στα πλαίσια μιας ζωντανής παράστασης	μιας ζωντανής παράστασης	
	Ολόκληρη η αναπαράσταση απεικονίστηκε με τρισδιάστατο τρόπο	Ένα μέρος της αναπαράστασης απεικονίστηκε με τρισδιάστατο τρόπο	Η αναπαράσταση δεν απεικονίστηκε με τρισδιάστατο τρόπο	
	Η αναπαράσταση επεξεργάστηκε περαιτέρω σε μεγάλο βαθμό	Η αναπαράσταση επεξεργάστηκε περαιτέρω σε αρκετό βαθμό	Η αναπαράσταση επεξεργάστηκε περαιτέρω σε μικρό βαθμό	
Αξιολόγηση Παρατηρή- τών	Άκουγαν πάντα προσεκτικά	Κάποιες φορές άκουγαν προσεκτικά	Ποτέ δεν άκουγαν προσεκτικά	
	Έλεγαν πάντα τη γνώμη τους όταν τους ρωτούσαν	Έλεγαν μερικές φορές τη γνώμη τους όταν τους ρωτούσαν	Ποτέ δεν έλεγαν τη γνώμη τους όταν τους ρωτούσαν	
Αξιολόγηση κουκλοπαι- κτών	Συγκεντρώθηκαν πολύ στο ρόλο τους	Συγκεντρώθηκαν αρκετά στο ρόλο τους	Δεν συγκεντρώθηκαν στο ρόλο τους	
	Βοήθησαν πολύ με τη δουλειά τους τους άλλους κουκλοπαίκτες	Βοήθησαν αρκετά με τη δουλειά τους τους άλλους κουκλοπαίκτες	Δεν βοήθησαν με τη δουλειά τους τους άλλους κουκλοπαίκτες	
	Συνεργάστηκαν πολύ με τους άλλους κουκλοπαίκτες	Συνεργάστηκαν λίγο με τους άλλους κουκλοπαίκτες	Δεν συνεργάστηκαν καθόλου με τους άλλους κουκλοπαίκτες	
	Οι κουκλοπαίκτες κρατούσαν τις κούκλες σωστά και οι θεατές τις έβλεπαν καλά σε όλη την παράσταση	Οι κουκλοπαίκτες κρατούσαν τις κούκλες λάθος και οι θεατές δεν τις έβλεπαν στη μισή παράσταση	Οι κουκλοπαίκτες κρατούσαν τις κούκλες λάθος και οι θεατές δεν τις έβλεπαν σε όλη την παράσταση	
	Η φωνή των κουκλοπαικτών είχε σωστή ένταση και έκφραση σε όλη την παράσταση	Η φωνή των κουκλοπαικτών είχε σωστή ένταση και έκφραση στη μισή παράσταση	Η φωνή των κουκλοπαικτών δεν είχε σωστή ένταση και έκφραση στην παράσταση	

7.3.2. ΡΟΥΜΠΡΙΚΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΧΡΗΣΗΣ ΜΕΘΟΔΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ

Πίνακας 20: Ανάλυση ρουμπρίκας για την αξιολόγηση των βημάτων για τη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου.

Κριτήρια	Εξαιρετική Επίδοση 3	Μέτρια Επίδοση 2	Χαμηλή Επίδοση 1	Αποτελέσματα
Επιλογή σεναρίου	Οι μαθητές διατύπωσαν πλήρως τις πρότερες ιδέες τους για την ιστορία	Οι μαθητές διατύπωσαν σε κάποιο βαθμό τις πρότερες ιδέες τους για την ιστορία	Οι μαθητές διατύπωσαν σε ελάχιστο βαθμό τις πρότερες ιδέες τους για την ιστορία	
	Οι μαθητές κατανόησαν πλήρως την ιστορία που θα δραματοποιήσουν με τις τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου	Οι μαθητές κατανόησαν σε κάποιο βαθμό την ιστορία που θα δραματοποιήσουν με τις τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου	Οι μαθητές κατανόησαν σε ελάχιστο βαθμό την ιστορία που θα δραματοποιήσουν με τις τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου	
	Οργάνωσαν όλη την παράσταση σε storyboard	Οργάνωσαν αρκετά σημεία από την παράσταση σε storyboard	Δεν οργάνωσαν την παράσταση σε storyboard	
Επιλογή ηρώων	Κατανόησαν πλήρως το ρόλο που τους ανατέθηκε	Κατανόησαν σε κάποιο βαθμό το ρόλο που τους ανατέθηκε	Κατανόησαν σε ελάχιστο βαθμό το ρόλο που τους ανατέθηκε	
	Οι μαθητές δημιούργησαν ψηφιακές κούκλες που συμφωνούν πλήρως με τα χαρακτηριστικά των ηρώων της ιστορίας	Οι μαθητές δημιούργησαν ψηφιακές κούκλες που συμφωνούν σε κάποιο βαθμό με τα χαρακτηριστικά των ηρώων της ιστορίας	Οι μαθητές δημιούργησαν ψηφιακές κούκλες που συμφωνούν σε ελάχιστο βαθμό με τα χαρακτηριστικά των ηρώων της ιστορίας	
Διαμόρφωση σκηνής	Οι μαθητές προετοίμασαν σε μεγάλο βαθμό τη σκηνή και τα σκηνικά	Οι μαθητές προετοίμασαν σε κάποιο βαθμό τη σκηνή και τα σκηνικά	Οι μαθητές προετοίμασαν σε ελάχιστο βαθμό τη σκηνή και τα σκηνικά	
Προετοιμασία ψηφιακής παράστασης	Οι μαθητές προετοίμασαν σε μεγάλο βαθμό τη παράσταση και τους θεατές	Οι μαθητές προετοίμασαν σε κάποιο βαθμό τη παράσταση και τους θεατές	Οι μαθητές προετοίμασαν σε ελάχιστο βαθμό τη παράσταση και τους θεατές	
Ψηφιακή παράσταση	Οι κούκλες είχαν πολλά από τα χαρακτηριστικά	Οι κούκλες είχαν λίγα από τα χαρακτηριστικά των ηρώων της ιστορίας	Οι κούκλες δεν είχαν τα χαρακτηριστικά	

	των ηρώων της ιστορίας		των ηρώων της ιστορίας	
	Η παράσταση ήταν πολύ ενδιαφέρουσα	Η παράσταση ήταν λίγο ενδιαφέρουσα	Η παράσταση δεν ήταν καθόλου ενδιαφέρουσα	
	Η παράσταση περιελάμβανε ολόκληρη την ιστορία	Κάποια σημεία της ιστορίας έλλειπαν από την παράσταση	Πολλά σημεία της ιστορίας έλλειπαν από την παράσταση	
	Τα σκηνικά ταίριαζαν πολύ καλά με τις κούκλες και δεν τις δυσκόλευαν	Τα σκηνικά ταίριαζαν αρκετά με τις κούκλες αλλά τις δυσκόλευαν	Τα σκηνικά δεν ταίριαζαν με τις κούκλες και τις δυσκόλεψαν πολύ	
	Οι ήχοι ακούγονταν καθαρά σε όλη την παράσταση	Οι ήχοι ακούγονταν καθαρά στη μισή παράσταση	Οι ήχοι δεν ακούγονταν καθαρά στην παράσταση	
Αξιολόγηση	Οι μαθητές αξιολόγησαν την παράσταση χρησιμοποιώντας όλα τα κριτήρια που τους δόθηκαν	Οι μαθητές αξιολόγησαν την παράσταση χρησιμοποιώντας κάποια από τα κριτήρια που τους δόθηκαν	Οι μαθητές αξιολόγησαν την παράσταση χρησιμοποιώντας ελάχιστα από τα κριτήρια που τους δόθηκαν	
Αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών	Οι μαθητές χρησιμοποίησαν όλες τις δυνατότητες των εργαλείων για να δημιουργήσουν παραστάσεις ψηφιακού κουκλοθέατρου	Οι μαθητές χρησιμοποίησαν τις περισσότερες δυνατότητες των εργαλείων για να δημιουργήσουν παραστάσεις ψηφιακού κουκλοθέατρου	Οι μαθητές χρησιμοποίησαν ελάχιστες από τις δυνατότητες των εργαλείων για να δημιουργήσουν παραστάσεις ψηφιακού κουκλοθέατρου	

7.3.3. ΡΟΥΜΠΡΙΚΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

Πίνακας 21: Ανάλυση Ρουμπρίκας για την αξιολόγηση των κοινωνικών δεξιοτήτων

Κριτήρια	Εξαιρετική Επίδοση 3	Μέτρια Επίδοση 2	Χαμηλή Επίδοση 1	Αποτελέσματα
Συνεργασία	Βοηθάω τους συμμαθητές μου πολύ	Βοηθάω τους συμμαθητές μου αρκετά	Δε βοηθάω τους συμμαθητές μου	
	Μοιράζομαι όλα τα πράγματά μου με τους συμμαθητές μου	Μοιράζομαι κάποια από τα πράγματά μου με τους συμμαθητές μου	Δεν μοιράζομαι τα πράγματά μου με τους συμμαθητές μου	
	Ακολουθώ όλους τους κανόνες	Ακολουθώ κάποιους κανόνες	Δεν ακολουθώ κανέναν κανόνα	
Υποστήριξη	Ζητάω πολλές πληροφορίες από τους συμμαθητές μου	Ζητάω λίγες πληροφορίες από τους συμμαθητές μου	Δε ζητάω καθόλου πληροφορίες από τους συμμαθητές μου	
	Πάντα προσπαθώ να μην κάνω κάτι που δεν πρέπει επειδή κάποιος μου το ζήτησε	Λίγες φορές προσπαθώ να μην κάνω κάτι που δεν πρέπει επειδή κάποιος μου το ζήτησε	Δεν προσπαθώ να μην κάνω κάτι που δεν πρέπει επειδή κάποιος μου το ζήτησε	
Υπευθυνότητα	Πάντα μιλάω με όμορφο τρόπο και ακούω αυτόν που μου μιλάει	Μερικές φορές μιλάω με ωραίο τρόπο και ακούω αυτόν που μου μιλάει	Δεν μιλάω με ωραίο τρόπο και δεν ακούω αυτόν που μου μιλάει	
	Προσέχω πολύ τα πράγματα των συμμαθητών μου	Προσέχω λίγο τα πράγματα των συμμαθητών μου	Δεν προσέχω τα πράγματα των συμμαθητών μου	
Ενσυναίσθηση	Καταλαβαίνω συνέχεια τα συναισθήματα των συμμαθητών μου	Καταλαβαίνω κάποιες φορές τα συναισθήματα των συμμαθητών μου	Δεν καταλαβαίνω ποτέ τα συναισθήματα των συμμαθητών μου	

Αυτοέλεγχος	Φέρομαι πάντα με καλό τρόπο όταν κάποιος με πειράζει	Φέρομαι τις περισσότερες φορές με καλό τρόπο όταν κάποιος με πειράζει	Δε φέρομαι με καλό τρόπο όταν κάποιος με πειράζει	
	Ακούω πάντα τις συμβουλές της δασκάλας μου	Ακούω μερικές φορές τις συμβουλές της δασκάλας μου	Δεν ακούω τις συμβουλές της δασκάλας μου	
Σχέσεις με τους συνομήλικους	Λέω συνέχεια ωραία πράγματα στους συμμαθητές μου	Λέω κάποιες φορές ωραία πράγματα στους συμμαθητές μου	Δε λέω ποτέ ωραία πράγματα στους συμμαθητές μου	
	Βοηθάω όλους τους συμμαθητές μου	Βοηθάω λίγους συμμαθητές μου	Δε βοηθάω κανέναν συμμαθητή μου	
	Πάντα ζητάω από τους συμμαθητές μου να παίξουμε	Ζητάω μερικές φορές από τους συμμαθητές μου να παίξουμε	Δεν ζητάω από κανέναν συμμαθητή μου να παίξουμε	
Δεξιότητες αυτοδιαχείρισης	Ελέγχω τον θυμό μου τις περισσότερες φορές	Ελέγχω τον θυμό μου λίγες φορές	Δεν ελέγχω τον θυμό μου σχεδόν καθόλου	
	Προσπαθώ πάντα να ακολουθήσω τους κανόνες	Προσπαθώ μερικές φορές να ακολουθήσω τους κανόνες	Δεν προσπαθώ ποτέ να ακολουθήσω τους κανόνες	
	Δεν κάνω πάντα αυτό που θέλω εγώ αλλά ακούω και τους συμμαθητές μου	Κάποιες φορές κάνω αυτό που θέλω εγώ και κάποιες φορές ακούω και τους συμμαθητές μου	Συνέχεια κάνω αυτό που θέλω εγώ και ποτέ δεν ακούω τους συμμαθητές μου	
Ακαδημαϊκά προσόντα	Τελειώνω κάθε φορά αυτό που κάνω	Κάποιες φορές τελειώνω αυτό που κάνω	Πολλές φορές δεν τελειώνω αυτό που κάνω	
	Πάντα τελειώνω αυτό που κάνω μόνος μου	Κάποιες φορές με βοηθάει κάποιος να τελειώσω αυτό που κάνω	Πάντα με βοηθάει κάποιος να τελειώσω αυτό που κάνω	
	Ακούω όλες τις οδηγίες της δασκάλας μου	Ακούω κάποιες από τις οδηγίες της δασκάλας μου	Δεν ακούω τις οδηγίες της δασκάλας μου	

Συμμόρφωση	Προλαβαίνω πάντα να κάνω αυτά που θέλω στον ελεύθερό μου χρόνο	Προλαβαίνω μερικές φορές να κάνω αυτά που θέλω στον ελεύθερό μου χρόνο	Δεν προλαβαίνω να κάνω αυτά που θέλω στον ελεύθερό μου χρόνο	
	Μοιράζομαι όλες μου τις σκέψεις με τους συμμαθητές μου	Μοιράζομαι κάποιες από τις σκέψεις μου με τους συμμαθητές μου	Δεν μοιράζομαι τις σκέψεις μου με τους συμμαθητές μου	
Δεξιότητες διεκδίκησης	Ξεκινάω εγώ πάντα τη συζήτηση	Κάποιες φορές ξεκινάω εγώ τη συζήτηση	Σχεδόν ποτέ δεν ξεκινάω εγώ τη συζήτηση	
	Καταλαβαίνω πάντα γιατί κάποιος λέει κάτι όμορφο για μένα	Καταλαβαίνω τις περισσότερες φορές γιατί κάποιος λέει κάτι όμορφο για μένα	Σχεδόν ποτέ δεν καταλαβαίνω γιατί κάποιος λέει κάτι όμορφο για μένα	
	Κάνω νέους φίλους πολύ εύκολα	Κάνω νέους φίλους εύκολα	Δεν κάνω καθόλου εύκολα νέους φίλους	



Ρουμπρίκα αξιολόγησης κοινωνικών δεξιοτήτων

	Πάντα	Μερικές Φορές	Ποτέ
Βοηθάω πολύ τους συμμαθητές μου			
Μοιράζομαι τα πράγματά μου			
Ακολουθώ τους κανόνες			
Ζητάω πληροφορίες από τους συμμαθητές μου			
Προσπαθώ να μην κάνω κάτι που δεν πρέπει επειδή κάποιος μου το ζήτησε			
Μιλώ με όμορφο τρόπο και ακούω αυτόν που μου μιλάει			
Προσέχω τα πράγματα των συμμαθητών μου			
Καταλαβαίνω τα συναισθήματα των συμμαθητών μου			
Φέρομαι με καλό τρόπο όταν κάποιος με πειράζει			
Ακούω τις συμβουλές της δασκάλας μου			
Λέω ωραία πράγματα στους συμμαθητές μου			

Εικόνα 61: Ρουμπρίκα αξιολόγησης κοινωνικών δεξιοτήτων- Σελίδα 1



Βοηθάω όλους τους συμμαθητές μου			
Ζητάω από τους συμμαθητές μου να παίξουμε			
Ελέγχω τον θυμό μου			
Προσπαθώ να ακολουθήσω τους κανόνες			
Δεν κάνω αυτό που θέλω εγώ αλλά ακούω και τους συμμαθητές μου			
Τελειώνω αυτό που κάνω			
Τελειώνω αυτό που κάνω μόνος			
Ακούω τις οδηγίες της δασκάλας μου			
Προλαβαίνω να κάνω αυτά που θέλω στον ελεύθερό μου χρόνο			
Μοιράζομαι όλες μου τις σκέψεις με τους συμμαθητές μου			
Ξεκινάω εγώ τη συζήτηση			
Καταλαβαίνω γιατί κάποιος λέει κάτι άμορφο για μένα			

Εικόνα 62: Ρουμπρίκα αξιολόγησης κοινωνικών δεξιοτήτων- Σελίδα 2

7.4. ΕΥΡΗΜΑΤΑ ΡΟΥΜΠΡΙΚΩΝ

Η Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Τεχνικών Ψηφιακού Κουκλοθέατρου, η Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Μεθόδου Δημιουργίας Παράστασης Ψηφιακού Κουκλοθέατρου και η Ρουμπρίκα αξιολόγησης των κοινωνικών δεξιοτήτων χρησιμοποιήθηκαν στα εκπαιδευτικά σενάρια «Η Συνταγή της Δυνατής Φιλίας» όσο και στο «Τα Συναισθήματά Μας» για την αποτίμηση της επίδοσης των μαθητών σύμφωνα με τα ερευνητικά ερωτήματα που διατυπώθηκαν σε προηγούμενη ενότητα:

- ❖ Με τη χρήση τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου τα παιδιά προσχολικής ηλικίας θα δημιουργήσουν ποιοτικές παραστάσεις;
- ❖ Μπορούν τα παιδιά προσχολικής ηλικίας να ακολουθήσουν τα βήματα δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου που προτείνονται χρησιμοποιώντας τις νέες τεχνολογίες;
- ❖ Με την υιοθέτηση της εκπαιδευτικής προσέγγισης «Παιχνίδι Ρόλων» (Role Playing) και τη μεθοδολογία δημιουργίας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου θα αναπτύξουν οι μαθητές κοινωνικές δεξιότητες;

Ειδικότερα, πραγματοποιείται εκτίμηση της επίδοσης των παιδιών σχετικά με την αξιοποίηση τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου, την ποιότητα πρώτης εκτέλεσης ιστορίας, τη συνολική προσπάθεια δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου, την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών, την ατομική προσπάθεια σε όλη την εκπαιδευτική διαδικασία και τη συλλογική προσπάθεια σε αυτήν. Επομένως, τα αποτελέσματα από την εφαρμογή τους στα σενάρια είναι τα ακόλουθα:

7.4.1. ΡΟΥΜΠΡΙΚΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΧΡΗΣΗΣ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ

Πίνακας 22: Ευρήματα αποτίμησης δεξιοτήτων χρήσης τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου των μαθητών στα δύο εκπαιδευτικά σενάρια

Κριτήρια	Εξαιρετική Επίδοση 3	Μέτρια Επίδοση 2	Χαμηλή Επίδοση 1	Αποτελέσματα
Τεχνικές Ψηφιακού Κουκλοθέατρου	Τα Συναισθήματά Μας	-	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	Συνολικά 4 μονάδες
	Τα Συναισθήματά Μας	-	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	Συνολικά 4 μονάδες
	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	Τα Συναισθήματά Μας	-	Συνολικά 5 μονάδες
	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	Τα Συναισθήματά Μας	-	Συνολικά 5 μονάδες
Αξιολόγηση Παρατηρήτων	Τα Συναισθήματά Μας	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	-	Συνολικά 5 μονάδες
	Τα Συναισθήματά Μας	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	-	Συνολικά 5 μονάδες
Αξιολόγηση κουκλοπαικτών	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	-	-	Συνολικά 6 μονάδες
	Τα Συναισθήματά Μας	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	-	Συνολικά 5 μονάδες
	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	-	-	Συνολικά 6 μονάδες
	Τα Συναισθήματά Μας	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	-	Συνολικά 5 μονάδες
	Τα Συναισθήματά Μας	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	-	Συνολικά 5 μονάδες
	Τα Συναισθήματά Μας	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	-	Συνολικά 5 μονάδες

Σύμφωνα με τον παραπάνω πίνακα, για την αξιολόγηση της επίδοσης των μαθητών με βάση τους δείκτες αποτίμησης των δεξιοτήτων χρήσης τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου, και συγκεκριμένα την «Αξιοποίηση τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου» και την «Ποιότητα πρώτης εκτέλεσης ιστορίας» εξάγουμε τα παρακάτω:

- ❖ Στο σενάριο «Συνταγή της Δυνατής Φιλίας» οι μαθητές συγκέντρωσαν συνολικά 24 μονάδες.

- ❖ Στο σενάριο «Τα Συναισθήματά Μας» οι μαθητές συγκέντρωσαν συνολικά 31 μονάδες.
- ❖ Αναφορικά με το δείκτη «Αξιοποίηση τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου», στο σενάριο «Συνταγή της Δυνατής Φιλίας» οι μαθητές συγκέντρωσαν συνολικά 8 μονάδες.
- ❖ Αναφορικά με το δείκτη «Αξιοποίηση τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου», στο σενάριο «Τα Συναισθήματά Μας» οι μαθητές συγκέντρωσαν συνολικά 10 μονάδες.
- ❖ Αναφορικά με το δείκτη «Ποιότητα πρώτης εκτέλεσης ιστορίας», στο σενάριο «Συνταγή της Δυνατής Φιλίας» οι μαθητές συγκέντρωσαν συνολικά 16 μονάδες.
- ❖ Αναφορικά με το δείκτη «Ποιότητα πρώτης εκτέλεσης ιστορίας», στο σενάριο «Τα Συναισθήματά Μας» οι μαθητές συγκέντρωσαν συνολικά 21 μονάδες.
- ❖ Στο σενάριο «Συνταγή της Δυνατής Φιλίας» οι μαθητές είχαν ποσοστό επιτυχίας 72,38% αναφορικά με την αποτίμηση των δεξιοτήτων χρήσης τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου.
- ❖ Στο σενάριο «Τα Συναισθήματά Μας» οι μαθητές είχαν ποσοστό επιτυχίας 93,33% αναφορικά με την αποτίμηση των δεξιοτήτων χρήσης τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου.

7.4.2. ΡΟΥΜΠΡΙΚΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΧΡΗΣΗΣ ΜΕΘΟΔΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ

Πίνακας 23: Ευρήματα αποτίμησης δεξιοτήτων χρήσης της μεθόδου δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου των μαθητών στα δύο εκπαιδευτικά σενάρια.

Κριτήρια	Εξαιρετική Επίδοση 3	Μέτρια Επίδοση 2	Χαμηλή Επίδοση 1	Αποτελέσματα
Επιλογή σεναρίου	Τα Συναισθήματά Μας	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	-	Συνολικά 5 μονάδες
	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	-	-	Συνολικά 6 μονάδες
	Τα Συναισθήματά Μας	-	-	Συνολικά 6 μονάδες
	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	-	-	Συνολικά 6 μονάδες
	Τα Συναισθήματά Μας	-	-	Συνολικά 6 μονάδες

Επιλογή ηρώων	Τα Συναισθήματά Μας	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	-	Συνολικά 5 μονάδες
	Τα Συναισθήματά Μας	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	-	Συνολικά 5 μονάδες
Διαμόρφωση σκηνής	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	-	-	Συνολικά 6 μονάδες
	Τα Συναισθήματά Μας			
Προετοιμασία ψηφιακής παράστασης	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	-	-	Συνολικά 6 μονάδες
	Τα Συναισθήματά Μας			
Ψηφιακή παράσταση	Τα Συναισθήματά Μας	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	-	Συνολικά 5 μονάδες
	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	-	-	Συνολικά 6 μονάδες
	Τα Συναισθήματά Μας			
	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	-	-	Συνολικά 6 μονάδες
	Τα Συναισθήματά Μας			
	-	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας Τα Συναισθήματά Μας	-	Συνολικά 4 μονάδες
Τα Συναισθήματά Μας	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	-	Συνολικά 5 μονάδες	
Αξιολόγηση	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	-	-	Συνολικά 6 μονάδες
	Τα Συναισθήματά Μας			
Αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών	Συνταγή της Δυνατής Φιλίας	-	-	Συνολικά 6 μονάδες
	Τα Συναισθήματά Μας			

Όπως προκύπτει και από τον παραπάνω πίνακα, για την αξιολόγηση της επίδοσης των μαθητών με βάση τους δείκτες αποτίμησης των δεξιοτήτων χρήσης της μεθόδου δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου και συγκεκριμένα την «Συνολική προσπάθεια δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου» και την «Αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών», καταλήγουμε στα παρακάτω:

- ❖ Στο σενάριο «Συνταγή της Δυνατής Φιλίας» οι μαθητές συγκέντρωσαν συνολικά 36 μονάδες.

- ❖ Στο σενάριο «Τα Συναισθήματά Μας» οι μαθητές συγκέντρωσαν συνολικά 41 μονάδες.
- ❖ Αναφορικά με το δείκτη «Συνολική προσπάθεια δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου», στο σενάριο «Συνταγή της Δυνατής Φιλίας» οι μαθητές συγκέντρωσαν συνολικά 33 μονάδες.
- ❖ Αναφορικά με το δείκτη «Συνολική προσπάθεια δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου», στο σενάριο «Τα Συναισθήματά Μας» οι μαθητές συγκέντρωσαν συνολικά 38 μονάδες.
- ❖ Αναφορικά με το δείκτη «Αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών», στο σενάριο «Συνταγή της Δυνατής Φιλίας» οι μαθητές συγκέντρωσαν συνολικά 3 μονάδες.
- ❖ Αναφορικά με το δείκτη «Αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών», στο σενάριο «Τα Συναισθήματά Μας» οι μαθητές συγκέντρωσαν συνολικά 3 μονάδες.
- ❖ Στο σενάριο «Συνταγή της Δυνατής Φιλίας» οι μαθητές είχαν ποσοστό επιτυχίας 87,69% αναφορικά με την αποτίμηση των δεξιοτήτων χρήσης της μεθόδου δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου
- ❖ Στο σενάριο «Τα Συναισθήματά Μας» οι μαθητές είχαν ποσοστό επιτυχίας 97,94% αναφορικά με την αποτίμηση των δεξιοτήτων χρήσης της μεθόδου δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου

7.4.3. ΡΟΥΜΠΡΙΚΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

Πίνακας 24: Ευρήματα αποτίμησης κοινωνικών δεξιοτήτων στο εκπαιδευτικό σενάριο «Συνταγή της Δυνατής Φιλίας»

Κριτήρια	Εξαιρετική Επίδοση 3	Μέτρια Επίδοση 2	Χαμηλή Επίδοση 1	Αποτελέσματα
Συνεργασία	5 μαθητές	2 μαθητές	-	Συνολικά 19 μονάδες
	4 μαθητές	2 μαθητές	1 μαθητές	Συνολικά 17 μονάδες
	3 μαθητές	4 μαθητές	-	Συνολικά 17 μονάδες
Υποστήριξη	4 μαθητές	2 μαθητές	1 μαθητές	Συνολικά 17 μονάδες
	5 μαθητές	2 μαθητές	-	Συνολικά 19 μονάδες

Υπευθυνότητα	7 μαθητές	-	-	Συνολικά 21 μονάδες
	3 μαθητές	4 μαθητές	-	Συνολικά 17 μονάδες
Ενσυναίσθηση	4 μαθητές	1 μαθητές	2 μαθητές	Συνολικά 16 μονάδες
Αυτοέλεγχος	5 μαθητές	1 μαθητές	1 μαθητές	Συνολικά 18 μονάδες
	7 μαθητές	-	-	Συνολικά 21 μονάδες
Σχέσεις με τους συνομήλικους	6 μαθητές	1 μαθητές	-	Συνολικά 20 μονάδες
	6 μαθητές	1 μαθητές	-	Συνολικά 20 μονάδες
	4 μαθητές	2 μαθητές	1 μαθητές	Συνολικά 17 μονάδες
Δεξιότητες αυτοδιαχείρισης	3 μαθητές	3 μαθητές	1 μαθητές	Συνολικά 16 μονάδες
	6 μαθητές	-	1 μαθητές	Συνολικά 19 μονάδες
	5 μαθητές	1 μαθητές	1 μαθητές	Συνολικά 18 μονάδες
Ακαδημαϊκά προσόντα	4 μαθητές	2 μαθητές	1 μαθητές	Συνολικά 17 μονάδες
	6 μαθητές	1 μαθητές	-	Συνολικά 20 μονάδες
	7 μαθητές	-	-	Συνολικά 21 μονάδες
Συμμόρφωση	5 μαθητές	1 μαθητές	1 μαθητές	Συνολικά 18 μονάδες
	4 μαθητές	2 μαθητές	1 μαθητές	Συνολικά 17 μονάδες
Δεξιότητες διεκδίκησης	5 μαθητές	1 μαθητές	1 μαθητές	Συνολικά 18 μονάδες
	5 μαθητές	-	2 μαθητές	Συνολικά 17 μονάδες

Τη Ρουμπρίκα αξιολόγησης των Κοινωνικών δεξιοτήτων την απάντησαν συνολικά 7 παιδιά στα πλαίσια του εκπαιδευτικού σεναρίου «Συνταγή της Δυνατής Φιλίας». Όπως φαίνεται και από τον παραπάνω πίνακα, για την αξιολόγηση της επίδοσης των μαθητών με βάση τους δείκτες αποτίμησης των κοινωνικών δεξιοτήτων και ακριβέστερα την «Ατομική προσπάθεια σε όλη την εκπαιδευτική διαδικασία» και την «Συλλογική προσπάθεια σε όλη την εκπαιδευτική διαδικασία», καταλήγουμε στα εξής:

- ❖ Ένας μαθητής συγκέντρωσε 69 μονάδες.

- ❖ Δύο μαθητές συγκέντρωσαν 67 μονάδες.
- ❖ Ένας μαθητής συγκέντρωσε 59 μονάδες.
- ❖ Ένας μαθητής συγκέντρωσε 58 μονάδες.
- ❖ Ένας μαθητής συγκέντρωσε 53 μονάδες.
- ❖ Ένας μαθητής συγκέντρωσε 47 μονάδες.

Συνολικά 57 μονάδες και άνω συγκέντρωσαν το 71% των μαθητών ενώ το 29% αυτών συγκέντρωσε κάτω από 57 μονάδες.

Πίνακας 25: Ευρήματα αποτίμησης κοινωνικών δεξιοτήτων στο εκπαιδευτικό σενάριο «Τα Συναισθήματά Μας»

Κριτήρια	Εξαιρετική Επίδοση 3	Μέτρια Επίδοση 2	Χαμηλή Επίδοση 1	Αποτελέσματα
Συνεργασία	7 μαθητές	-	-	Συνολικά 21 μονάδες
	7 μαθητές	-	-	Συνολικά 21 μονάδες
	5 μαθητές	2 μαθητές	-	Συνολικά 19 μονάδες
Υποστήριξη	7 μαθητές	-	-	Συνολικά 21 μονάδες
	7 μαθητές	-	-	Συνολικά 21 μονάδες
Υπευθυνότητα	7 μαθητές	-	-	Συνολικά 21 μονάδες
	7 μαθητές	-	-	Συνολικά 21 μονάδες
Ενσυναίσθηση	5 μαθητές	2 μαθητές	-	Συνολικά 19 μονάδες
Αυτοέλεγχος	6 μαθητές	1 μαθητές	-	Συνολικά 20 μονάδες
	6 μαθητές	1 μαθητές	-	Συνολικά 20 μονάδες
Σχέσεις με τους συνομήλικους	6 μαθητές	1 μαθητές	-	Συνολικά 20 μονάδες
	6 μαθητές	1 μαθητές	-	Συνολικά 20 μονάδες
	6 μαθητές	1 μαθητές	-	Συνολικά 20 μονάδες

Δεξιότητες αυτοδιαχείρισης	2 μαθητές	5 μαθητές	-	Συνολικά 16 μονάδες
	6 μαθητές	1 μαθητές	-	Συνολικά 20 μονάδες
	7 μαθητές	-	-	Συνολικά 21 μονάδες
Ακαδημαϊκά προσόντα	5 μαθητές	2 μαθητές	-	Συνολικά 19 μονάδες
	4 μαθητές	3 μαθητές	-	Συνολικά 18 μονάδες
	6 μαθητές	1 μαθητές	-	Συνολικά 20 μονάδες
Συμμόρφωση	5 μαθητές	2 μαθητές	-	Συνολικά 19 μονάδες
	7 μαθητές	-	-	Συνολικά 21 μονάδες
Δεξιότητες διεκδίκησης	6 μαθητές	1 μαθητές	-	Συνολικά 20 μονάδες
	7 μαθητές	-	-	Συνολικά 21 μονάδες

Τη Ρουμπρίκα αξιολόγησης των Κοινωνικών δεξιοτήτων την απάντησαν συνολικά 7 παιδιά στα πλαίσια του εκπαιδευτικού σεναρίου «Τα Συναισθήματά Μας». Όπως διακρίνεται και από τον πίνακα, για την αξιολόγηση της επίδοσης των μαθητών με βάση τους δείκτες αποτίμησης των κοινωνικών δεξιοτήτων και ακριβέστερα την «Ατομική προσπάθεια σε όλη την εκπαιδευτική διαδικασία» και την «Συλλογική προσπάθεια σε όλη την εκπαιδευτική διαδικασία», καταλήγουμε στα εξής:

- ❖ Ένας μαθητής συγκέντρωσε 69 μονάδες.
- ❖ Ένας μαθητής συγκέντρωσε 68 μονάδες.
- ❖ Ένας μαθητής συγκέντρωσε 67 μονάδες.
- ❖ Ένας μαθητής συγκέντρωσε 66 μονάδες.
- ❖ Ένας μαθητής συγκέντρωσε 64 μονάδες.
- ❖ Ένας μαθητής συγκέντρωσε 63 μονάδες.
- ❖ Ένας μαθητής συγκέντρωσε 62 μονάδες.

Συνολικά 57 μονάδες και άνω συγκέντρωσαν το 100% των μαθητών

7.5. ΕΥΡΗΜΑΤΑ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗΣ

Η ανάλυση των ευρημάτων της παρατήρησης με βάση τα ερευνητικά ερωτήματα και το στόχο της μελέτης περίπτωσης, επιχειρείται στην ενότητα αυτή. Σχετικά με:

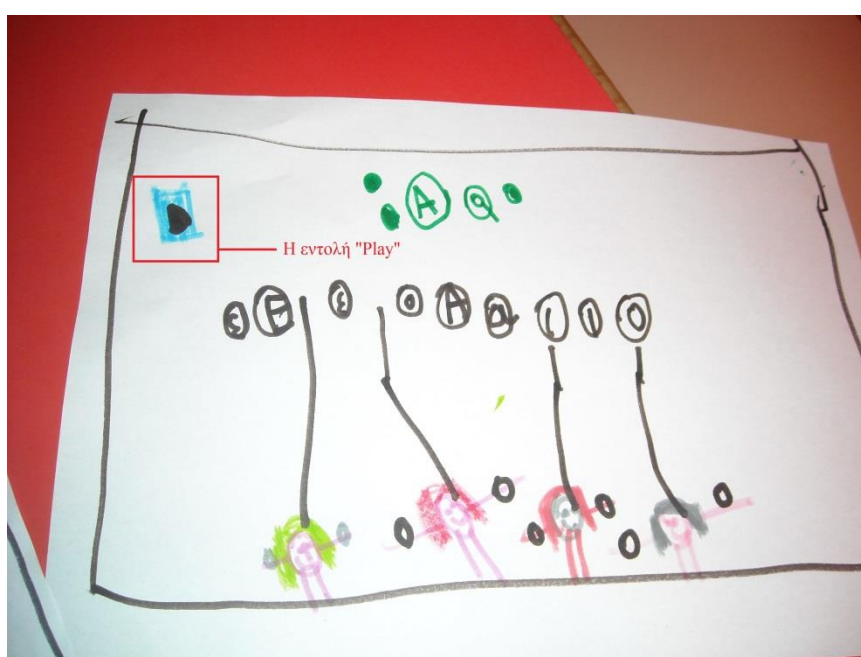
- ❖ **Τη στάση των μαθητών απέναντι στο ψηφιακό κουκλοθέατρο**, παρατηρήθηκε ότι η ιδέα αυτή άρεσε στα παιδιά και τους προκάλεσε το ενδιαφέρον. Χαρακτηριστικά, ανέφεραν ότι τους αρέσει το κουκλοθέατρο αλλά δεν έχουν δει ποτέ παράσταση ψηφιακού κουκλοθέατρου και αναρωτήθηκαν έντονα για τον τρόπο με τον οποίο θα πραγματοποιηθεί.
- ❖ **Τις τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου**, παρατηρήθηκε η γρήγορη εξοικείωση με αυτές. Αφού παρουσιάστηκε η πρώτη τεχνική και συγκεκριμένα, η τρισδιάστατη απεικόνιση της αναπαράστασης και η περαιτέρω επεξεργασία της μέσω του Clay animation, η κατανόηση της διαπιστώθηκε ήδη σε αρχική φάση και προτού γίνει προβολή βίντεο με παράδειγμα του Clay animation. Στην ερώτηση «Τι θα γίνει αν βγάλω φωτογραφία την αρκούδα που φτιάξαμε με πλαστελίνη, την κουνήσω λίγο, ξαναβγάλω φωτογραφία, την ξανα-κουνήσω και συνεχίσω να το κάνω αυτό;», οι μαθητές έδωσαν τις απαντήσεις: «Η αρκούδα θα περπατάει», «θα φαίνεται να κουνιέται», «θα ενώσουμε τις φωτογραφίες και κουνιέται», «θα φτιάξουμε ταινία», «θα ζωντανέψει». Παράλληλα, οι μαθητές ξεκίνησαν αυθόρμητα να συζητούν τι υλικά θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν για τη δημιουργία της δικής τους παράστασης με τη μορφή βίντεο. Κατά τη διάρκεια της δημιουργίας των σκηνικών και των ηρώων, με τη χρήση πλαστελίνης, κάποιος πρότεινε να φωνάξουν τους υπόλοιπους συμμαθητές τους που δε συμμετείχαν για να τους δείξουν πόσο ωραία περνούσαν. Στα παιδιά άρεσε πολύ η σκηνή και η αυλαία του κουκλοθέατρου και φώναξαν τους συμμαθητές τους «...να δουν τι έχασαν!». Πράγματι, ήρθαν κάποια παιδιά και μάλιστα έμειναν μαζί τους, συμβάλλοντας στη δημιουργία των δικών τους δημιουργημάτων για την παράσταση. Ιδιαίτερη εντύπωση τους έκανε η σκηνή του κουκλοθέατρου με την αυλαία και τους ήρωες μπροστά, και δημιουργήθηκαν γράμματα «...για να πέφτουν τα ονόματά μας στο τέλος του βίντεο». Αυτό φάνηκε επίσης, από τη φροντίδα που έδειξαν για τη φύλαξη των δημιουργιών τους στο κουτί και την τακτοποίηση των πλαστελινών ανά χρώμα σε ξεχωριστό σακουλάκι ώστε να μπορούν να φτιάξουν και άλλα αντικείμενα την επόμενη φορά. Ένα πολύ σημαντικό εύρημα είναι ότι κατανόησαν την

τεχνική και την υλοποίηση της γρήγορα, χωρίς να έχουν χρησιμοποιήσει ξανά υπολογιστή. Όταν ξεκίνησαν να τραβούν φωτογραφίες, υπέδειξα τον τρόπο που θα βγουν αυτές, ποιες εντολές θα χρησιμοποιήσουν και πως θα μετακινούν τις κούκλες, τρεις φορές. Από την τέταρτη φωτογραφία δεν χρειάστηκε καθόλου η δική μου παρέμβαση καθώς είχαν κατανοήσει πλήρως τι έκαναν και μάλιστα το παιδί που έβγαζε κάθε φορά φωτογραφία σκηνοθετούσε τους κουκλοπαίκτες με σχόλια όπως «βγάλε το χέρι σου για να μην το τραβήξω φωτογραφία», «κούνησε πολύ πολύ λίγο τον ήρωα για να φαίνεται ότι μιλάει», «κούνησέ τον περισσότερο για να φαίνεται ότι τρέχει να κρυφτεί», «κούνησέ τον για να φαίνεται ότι μιλάει», «πάτησε το “Play” για να δούμε το βίντεο, αυτό που μοιάζει με τρίγωνο», «ρίξε τη φωτογραφία στα σκουπίδια γιατί φαίνεται το χέρι μου». Τέλος, ένα κορίτσι πρότεινε «... να πάμε στον κινηματογράφο να δούμε ταινία σαν αυτή που φτιάξαμε!», η οποία θεωρήθηκε καλή επέκταση του σεναρίου.

Όταν παρουσιάστηκαν οι τεχνικές της δημιουργίας και του χειρισμού της ψηφιακής κούκλας σε πραγματικό χρόνο στα πλαίσια μιας ζωντανής παράστασης, και της χρήσης συσκευών εισόδου για τον έλεγχο της ψηφιακής κούκλας, με τη χρήση εφαρμογών tablet και προγραμμάτων ηλεκτρονικών υπολογιστών, οι μαθητές δημιούργησαν ωραία ατμόσφαιρα για τις παραστάσεις τους. Έσβηναν τα φώτα, κλείναμε τα στόρια του παραθύρου για να δημιουργηθεί όσο περισσότερο σκοτάδι γινόταν και παρότρυναν τους υπόλοιπους στο νηπιαγωγείο να κάνουν ησυχία για να ακούγονται οι φωνές τους. Όταν φορούσαν τα μαύρα πουκάμισα, οι θεατές πρότειναν να κάνουν πως δεν τους βλέπουν για να εστιάσουν μόνο στις κούκλες. Όταν κάποιος κουκλοπαίκτης δεν κρατούσε με όρθιο τρόπο το tablet ώστε να φαίνεται η κούκλα ή όταν δεν γνώριζε κάποιος πώς να χειριστεί τα προγράμματα, οι συμμαθητές τους, τους έδειχναν το σωστό τρόπο. Ο ενθουσιασμός των παιδιών φάνηκε στο τέλος κάθε μαθήματος, όπου ζητούσαν να συνεχίσουν για λίγη ώρα ακόμα, να ξαναπαίξουν ψηφιακό κουκλοθέατρο την επόμενη φορά και ήθελαν να συμμετέχουν όλο και περισσότεροι.

❖ Τα **θέματα των εκπαιδευτικών σεναρίων**, διαπιστώθηκε ότι η μετάβαση από το ένα σενάριο στο άλλο έγινε με πολύ ομαλό τρόπο, καθώς σε μια από τις

τελευταίες δραστηριότητες του πρώτου, όπου τα παιδιά δημιούργησαν το δεύτερο εννοιολογικό χάρτη, ανέπτυξαν ιδιαίτερα το κομμάτι των συναισθημάτων. Επομένως, το θέμα του δεύτερου σεναρίου ταίριαζε με το πρώτο. Αυτό φάνηκε και από το ενδιαφέρον των παιδιών όπου κάθε φορά ήθελαν να συμμετέχουν και περισσότεροι. Επιπροσθέτως, μετά από λίγες μέρες που επισκέφτηκα ξανά το νηπιαγωγείο για το επόμενο μάθημα, τα παιδιά μου έδειξαν ζωγραφιές που είχαν κάνει μόνοι τους με θέμα το ψηφιακό κουκλοθέατρο στις οποίες μου εξηγούσαν ότι απεικόνισαν και την εντολή “Play” που συναντούσαν σε πολλές εφαρμογές.



Εικόνα 63: Ζωγραφία με θέμα το "Ψηφιακό Κουκλοθέατρο"

- ❖ Τα εργαλεία, τις εφαρμογές και τα προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν, παρατηρήθηκε ότι παρόλο που επιλέχθηκαν λόγω της καταλληλότητας τους για παιδιά προσχολικής ηλικίας, μερικά παιδιά είχαν δυσκολίες όσον αφορά στο χειρισμό του ποντικιού. Για το λόγο αυτό επιλέχθηκαν άλλες εφαρμογές για μεγαλύτερη εξοικείωση. Επειδή όμως τους άρεσε πολύ να γράφουν και να αντιγράφουν λέξεις και φράσεις με κάθε ευκαιρία, ήθελαν να δοκιμάσουν να γράψουν και στον υπολογιστή. Για το λόγο αυτό, ευχαριστήθηκαν πολύ να ψάχνουν τα γράμματα στο πληκτρολόγιο και μάλιστα ο ένας βοηθούσε τον άλλο να τα βρει χωρίς όμως να τα πατάει αυτός αντί για εκείνον. Επίσης, η ανατροφοδότηση που τους έδιναν τα προγράμματα τους βοήθησε αρκετά. Για

παράδειγμα, όταν ξεκίνησαν τη δημιουργία του βίντεο με τη τεχνική του Clay animation, τοποθέτησαν όλους τους ήρωες μπροστά στη σκηνή. Οι μαθητές στερέωσαν την κάμερα και η εικόνα δεν τους άρεσε γιατί δεν διακρίνονταν καλά, αντιθέτως φαίνονταν «...πολύ στριμωγμένοι». Αποφάσισαν να συμβουλευτούν το storyboard για να δουν ποιοι είναι οι πρώτοι πρωταγωνιστές που εμφανίζονται στη σκηνή και να αφήσουν μόνο αυτούς.

- ❖ Τη **στάση απέναντι στους συμμαθητές και τις κοινωνικές τους δεξιότητες**, τα παιδιά συχνά θυμόντουσαν τη Συνταγή της Δυνατής Φιλίας και ρύθμιζαν ανάλογα τη συμπεριφορά τους. Για παράδειγμα, όταν έγινε η κλήρωση των σκηνών για τη δημιουργία του storyboard, δέχθηκαν τη σκηνή που τους έτυχε χωρίς διαφωνίες παρόλο που είχαν εκφράσει διαφορετικές επιθυμίες. Στη διανομή των ρόλων υπήρξαν κάποιες διαφωνίες οι οποίες λύθηκαν με την υπενθύμιση της. Γενικότερα, οι μαθητές συνεργάστηκαν πολύ καλά ήδη από τις πρώτες δραστηριότητες. Όταν, λόγω χάρη, ηχογραφούσαν τις φωνές τους είτε για τη δημιουργία του βίντεο με τη τεχνική Clay animation είτε σε διάφορους ήρωες, ένα μαθητής κρατούσε το tablet ή χειριζόταν το πρόγραμμα, ένας άλλος πατούσε το κουμπί-εντολή της έναρξης ή της λήξης της ηχογράφησης όταν του έλεγε ο κουκλοπαίκτης και ένας του κρατούσε το μικρόφωνο κοντά στο στόμα του για να ακούγεται καλύτερα. Σε μια άλλη δραστηριότητα, όπου δραματοποιούσαν την ιστορία που έφτιαξαν, η συνεργασία τους και η προθυμία τους να συνεχιστεί η παράσταση ήταν τέτοια, που ακόμα και τα αγόρια πρότειναν να υποδυθούν κορίτσια ήρωες. Κατά τη συμπλήρωση της ρουμπρίκας αυτό-αξιολόγησης, οι μαθητές ενθαρρύνονταν να ζωγραφίσουν το πρόσωπο, που ανταποκρινόταν πραγματικά στην απάντηση που τους αντιπροσώπευε. Αυτό δεν ήταν όμως πάντα εφικτό, καθώς κάποιες φορές επηρεάζονταν από το συμμαθητή τους. Όταν, όμως, η συμπεριφορά τους ήταν αντίθετη από την απάντηση που είχαν συμπληρώσει στη ρουμπρίκα, τους το υπενθυμίζαμε και άλλαζαν αμέσως συμπεριφορά. Πολλές φορές, το θυμόντουσαν μόνοι τους ή τους το θύμιζαν οι συμμαθητές τους και διόρθωναν τη συμπεριφορά τους. Έτσι, ενώ μπορεί να υπερεκτιμούσαν τις κοινωνικές τους δεξιότητες η ρουμπρίκα λειτούργησε σαν συμβόλαιο. Για παράδειγμα, στο κριτήριο «Μοιράζομαι τα πράγματά μου», ένα κορίτσι απάντησε ότι τα μοιράζεται πάντα. Όταν ήρθε η

ώρα να μοιραστεί το tablet με τους άλλους, δεν ήθελε και της θύμισαν οι συμμαθητές της την απάντηση που έδωσε. Τότε, θεώρησε ότι είχαν δίκιο και το έδωσε και στα άλλα παιδιά.

- ❖ Τη **μέθοδο δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου**, οι μαθητές πρότειναν συχνά μονοί τους πως θα πρέπει να συνεχίσουν σύμφωνα με τα βήματα. Για παράδειγμα, κατά της διάρκειας της πρόβας, πρότειναν να δουν το storyboard που είχαν φτιάξει προκειμένου να θυμηθούν του ήρωες και τα σκηνικά, ή ποιοι ήρωες θα πρέπει να είναι στη σκηνή.
- ❖ Τις **εντυπώσεις σχετικά με το ψηφιακό κουκλοθέατρο νηπιαγωγών** που παρευρίσκονταν στο χώρο, παρατηρήθηκε ότι ήταν πολύ θετικές. Σύμφωνα με τα σχόλιά τους, μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε ποικίλα γνωστικά αντικείμενα ενώ τονίστηκε και η διαθεματικότητα των σεναρίων αφού εμπλέκονται πολλές γνωστικές περιοχές. Ακόμα, παρατήρησαν πόσο πολύ άρεσε στα παιδιά και πόσο είχαν κατανοήσει το λόγο που πραγματοποιείται κάθε στάδιο της μεθόδου.

7.6. ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Στην ενότητα αυτή γίνεται αναφορά στους περιορισμούς που αντιμετωπίστηκαν στα πλαίσια της μελέτης περίπτωσης. Ξεκινώντας με τους χρονικούς περιορισμούς, είναι απολύτως κατανοητό το γεγονός ότι κάθε νηπιαγωγείο έχει συγκεκριμένο αυστηρό ωρολόγιο πρόγραμμα λειτουργίας και κανονισμούς. Αυτό οδήγησε στην παράλληλη πραγματοποίηση κάποιων δραστηριοτήτων, όπως λόγου χάρη στο πρώτο εκπαιδευτικό σενάριο η δημιουργία των σκηνικών έγινε μαζί με τη δημιουργία των ηρώων από πλαστελίνη για εξοικονόμηση χρόνου. Σε περίπτωση που δεν υπήρχε αυτός ο περιορισμός στο χρόνο εφαρμογής, τότε θα μπορούσαμε να εμβαθύνουμε περισσότερο σε κάποιες δραστηριότητες όπως είναι οι επανεκτελέσεις των δράσεων και ο εμπλουτισμός των παραστάσεων και των βίντεο με περισσότερους ήχους. Επιπροσθέτως, θα μπορούσε να γίνει επανάληψη και σχεδιασμός περισσότερων τέτοιων παρεμβάσεων προκειμένου τα παιδιά να γενικεύσουν, να διατηρήσουν στο χρόνο και να εφαρμόσουν σε περισσότερες περιστάσεις τις κοινωνικές δεξιότητες. (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011 ; Γκλιάου-Χριστοδούλου, χ.η.). Έτσι, και τα αποτελέσματα της έρευνας όσον αφορά στις κοινωνικές δεξιότητες θα ήταν περισσότερο ακριβή και αξιόπιστα.

Ένας ακόμη περιορισμός αφορά την ηλικία των παιδιών. Ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός της μελέτης περίπτωσης έγινε με γνώμονα τις δεξιότητες, τις πρότερες γνώσεις και ιδέες των μαθητών προσχολικής ηλικίας. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι, το γεγονός ότι στην ηλικία αυτή δεν έχει κατακτηθεί η ανάγνωση και η γραφή, με ότι αυτό συνεπάγεται σχετικά με τη χρήση των εργαλείων, την ανάπτυξη δραστηριοτήτων όπως η δημιουργία των εννοιολογικών χαρτών, η καταγραφή της ιστορίας και η οργάνωση των σκηνών σε storyboard. Παρόλα αυτά, το συγκεκριμένο δείγμα συμμετεχόντων ήταν ιδιαίτερα εξοικειωμένο με τις ικανότητες αυτές και αυτό φάνηκε από την προθυμία των παιδιών να καταγράψουν την ιστορία στον υπολογιστή και να αντιγράφουν με κάθε ευκαιρία λέξεις και φράσεις στις προαναφερθείσες δραστηριότητες.

Αναφορικά με τα εργαλεία που επιλέχθηκαν, σε ορισμένες εφαρμογές υπήρξαν περιορισμοί σχετικά με τις δυνατότητές τους. Κάποιες για παράδειγμα, δεν επέτρεπαν τη χρήση μεγάλης ποικιλίας σκηνικών ή την καταγραφή της φωνής των μαθητών. Ωστόσο, αυτός δε θεωρήθηκε ανασταλτικός παράγοντας για τη χρήση τους, διότι κάθε εφαρμογή επιλέχθηκε για κάποια ξεχωριστά πλεονεκτήματα που προσέφερε, αλλά αντιθέτως ξεπεράστηκε με τη χρήση μεγάλης ποικιλίας εργαλείων.

Τέλος, ένας ακόμη περιορισμός ήταν η μη ύπαρξη σύνδεσης στο διαδίκτυο, ο οποίος όμως αντιμετωπίστηκε με την καλύτερη προετοιμασία των μαθημάτων και την αξιοποίηση εναλλακτικών δραστηριοτήτων. Λόγου χάρη, η δημιουργία της ιστορίας στο δεύτερο σενάριο θα μπορούσε να γίνει με την online εφαρμογή StoryJumper. Αντ' αυτού δημιουργήθηκε ειδικό template και προτάθηκε η χρήση είτε εκτυπωμένο είτε κατευθείαν στο Microsoft Word. Στη συγκεκριμένη, μελέτη περίπτωσης ο εκπαιδευτικός είχε φροντίσει από πριν να κατεβάσει εικόνες που θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν οι μαθητές. Χρήσιμη θα ήταν και στη περίπτωση που θα θέλαμε να εμπλουτίσουμε τα βίντεο με ήχους, αλλά και αυτό θα μπορούσε να γίνει εκ των προτέρων από τον εκπαιδευτικό.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8.: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ–ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ

8.1. ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΕΥΡΗΜΑΤΩΝ

Έχοντας αναφερθεί στα ευρήματα από τις ρουμπρικές αξιολόγησης της επίδοσης των μαθητών και στα ευρήματα από την παρατήρηση, γίνεται προσπάθεια ο συνδυασμός και η ερμηνεία τους.

Με τη **Ρουμπρική Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Τεχνικών Ψηφιακού Κουκλοθέατρου** αξιολογούνται οι δεξιότητες των μαθητών σχετικά με τη χρήση τεχνικών του ψηφιακού κουκλοθέατρου κατά τη διάρκεια της πρώτης εκτέλεσης της ιστορίας στα δύο εκπαιδευτικά σενάρια. Με βάση την αξιοποίηση των τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου, στο εκπαιδευτικό σενάριο «Συνταγή της Δυνατής Φιλίας», χαμηλή επίδοση είχαν οι μαθητές όσον αφορά στη τεχνική της χρήσης συσκευών εισόδου (όπως πληκτρολόγιο, ποντίκι, τηλεχειριστήριο) για τον έλεγχο της ψηφιακής κούκλας και του χειρισμού της σε πραγματικό χρόνο στα πλαίσια μιας ζωντανής παράστασης, καθώς δεν προβλεπόταν από τις δραστηριότητες του συγκεκριμένου σεναρίου. Αντίθετα, στο σενάριο «Τα Συναισθήματά Μας» οι μαθητές είχαν εξαιρετική επίδοση στις ίδιες τεχνικές αφού χρησιμοποίησαν εφαρμογές που το επέτρεπαν. Αναφορικά με την τρισδιάστατη απεικόνιση της αναπαράστασης και της περαιτέρω επεξεργασία της, οι επιδόσεις των παιδιών ήταν εξαιρετικές στο πρώτο σενάριο αφού για την πρώτη εκτέλεση της ιστορίας δημιουργήθηκε βίντεο με τη τεχνική Clay animation, ενώ στο δεύτερο μέτριες καθώς οι εφαρμογές που χρησιμοποιήθηκαν είχαν περιορισμένες δυνατότητες. Σε σχέση με την ποιότητα της πρώτης εκτέλεσης της ιστορίας, οι παρατηρητές άκουγαν πάντα προσεκτικά και έλεγαν πάντα τη γνώμη τους για τη δράση όταν τους ρωτούσαν στο δεύτερο σενάριο, ενώ στο πρώτο αυτό συνέβη σε ένα βαθμό μόνο αφού δεν ήταν τόσο εξοικειωμένοι με τη διαδικασία. Και στα δύο σενάρια οι μαθητές συγκεντρώθηκαν πολύ στο ρόλο τους και συνεργάστηκαν πολύ με τους άλλους κουκλοπαίκτες αφού το επέτρεπε το κλίμα που είχε δημιουργηθεί κατά την παράσταση. Το γεγονός ότι η επίδοσή των κουκλοπαικτών στο πρώτο σενάριο ήταν μέτρια συγκριτικά με το δεύτερο, σε ότι αφορά στην παροχή βοήθειας, το χειρισμό της κούκλας και την ένταση της φωνής μπορεί να οφείλεται στην έλλειψη εξοικείωσής αυτών στη διαδικασία της παράστασης.

Με τη **Ρουμπρίκα Αξιολόγησης Δεξιοτήτων Χρήσης Μεθόδου Δημιουργίας Παράστασης Ψηφιακού Κουκλοθέατρου**, πραγματοποιήθηκε η αποτίμηση των δεξιοτήτων χρήσης της μεθόδου δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου των μαθητών και στα δύο εκπαιδευτικά σενάρια. Στο πρώτο βήμα της προτεινόμενης μεθόδου, οι μαθητές είχαν καλύτερη επίδοση στο δεύτερο σενάριο από ότι στο πρώτο, μόνο σε ότι αφορά τη διατύπωση των πρότερων ιδεών τους, ενώ και στα δύο κατανόησαν πλήρως την ιστορία που θα δραματοποιήσουν με τις τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου και οργάνωσαν όλη την παράσταση σε storyboard. Η επιλογή των ηρώων πραγματοποιήθηκε με μεγαλύτερη επιτυχία στο δεύτερο σενάριο από ότι στο πρώτο, αφού είχαν κατανοήσει καλύτερα το ρόλο τους και οι ψηφιακές κούκλες που δημιουργήθηκαν συμφωνούσαν πλήρως με τα χαρακτηριστικά των ηρώων της ιστορίας. Εξίσου εξαιρετική επίδοση είχαν οι μαθητές τόσο στη φάση της διαμόρφωσης της σκηνής και όσο και της προετοιμασίας ψηφιακής παράστασης. Αναφορικά με τη Ψηφιακή παράσταση αυτή καθ' αυτή, μικρότερη ήταν η επίδοση τους στο πρώτο σενάριο στο βαθμό απόδοσης των χαρακτηριστικών των ηρώων της ιστορίας στις κούκλες και στη δυνατότητα να ακούγονται καθαρά σε όλη την παράσταση. Κατά τα άλλα, η επίδοσή τους ήταν και στα δύο εξαιρετική σε ότι σχετίζεται με το ενδιαφέρον της παράστασης και την παρουσίαση ολόκληρης της ιστορίας σε αυτή αλλά μέτρια αναφορικά με την ύπαρξη των σκηνικών. Παρόλο που ταίριαζαν με τις κούκλες κάποιες φορές τις δυσκόλευαν. Για παράδειγμα, στο πρώτο σενάριο, τα σκηνικά που δημιουργήθηκαν για το βίντεο της αναπαράστασης του μύθου περιείχαν κάποια δέντρα τα οποία ήταν μικρότερα σε μέγεθος από τους ήρωες. Όταν λοιπόν, ο ένας ήθελε να κρυφτεί πίσω από αυτά για να μην τον δει η αρκούδα, αυτό ήταν δύσκολο. Για να ξεπεραστεί το εμπόδιο αυτό τα παιδιά πρότειναν να βάλουν το ένα κοντά στο άλλο και ο ήρωας να ξαπλώσει. Στο δεύτερο σενάριο κάποιες εφαρμογές tablet δεν περιείχαν όλα τα σκηνικά όπως τα επιθυμούσαν οι μαθητές. Τέλος, η επίδοσή τους ήταν εξαιρετική και στα δύο σενάρια τόσο στην αξιολόγηση της παράστασης όσο και στην χρήση όλων των δυνατοτήτων των εργαλείων στα πλαίσια της δημιουργίας παραστάσεων ψηφιακού κουκλοθέατρου.

Οι μαθητές αυτό-αξιολογήθηκαν σε όσον αφορά στην ανάπτυξη και αξιοποίηση των κοινωνικών τους δεξιοτήτων στα δύο εκπαιδευτικά σενάρια με τη χρήση της

Ρουμπρίκας Αξιολόγησης Κοινωνικών Δεξιοτήτων. Στο πρώτο, η πλειοψηφία των μαθητών συγκέντρωσε 57 μονάδες και άνω που σημαίνει ότι ανέπτυξαν και χρησιμοποίησαν στο σενάριο αυτό πολλές κοινωνικές δεξιότητες σε σημαντικό βαθμό. Πράγματι, κατά τη διάρκεια του σεναρίου, οι περισσότεροι μαθητές βοηθούσαν πολύ όλους τους συμμαθητές τους, προσπαθούσαν να μην κάνουν κάτι που δεν πρέπει επειδή κάποιος μου το ζήτησε, μιλούσαν πάντα με όμορφο τρόπο και άκουγαν αυτόν που τους μιλούσε, άκουγαν πάντα όλες τις συμβουλές της εκπαιδευτικού, έκαναν όμορφα σχόλια στους συμμαθητές τους, προσπαθούσαν πάντα να ακολουθήσουν τους κανόνες και ολοκλήρωναν χωρίς βοήθεια αυτό που έκαναν. Σημαντικό ρόλο σε αυτό έπαιξε η Συνταγή της Δυνατής Φιλίας που δημιούργησαν και το παράδειγμα του μύθου που δραματοποίησαν. Σε αυτό που συναντούν μεγαλύτερη δυσκολία είναι ο έλεγχος του θυμού τους, ο διαμοιρασμός των σκέψεων τους και των πραγμάτων τους με τους συμμαθητές τους καθώς και η αναζήτηση πληροφοριών. Στο δεύτερο σενάριο, 57 μονάδες και άνω συγκέντρωσαν όλοι οι μαθητές, που σημαίνει ότι στα πλαίσια της αυτό-αξιολόγησής τους, όλοι θεώρησαν ότι ανέπτυξαν και χρησιμοποίησαν στο σενάριο αυτό κοινωνικές δεξιότητες σε ένα μεγάλο ποσοστό. Σε σχέση με το πρώτο σενάριο ακόμα περισσότεροι μαθητές αξιοποίησαν περισσότερες κοινωνικές δεξιότητες. Αυτό προκύπτει και από την παρατήρηση των δραστηριοτήτων αφού συχνά θυμόντουσαν ή τους θύμιζαν τη Συνταγή της Δυνατής Φιλίας οι συμμαθητές τους και ρύθμιζαν ανάλογα τη συμπεριφορά τους.

8.2. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το κουκλοθέατρο αποτελεί τα τελευταία 3.000 χρόνια μια μορφή τέχνης και συγκεκριμένα μία από τις αρχαιότερες μορφές θεάτρου ή παραστάσεων, η οποία αναπτύχθηκε σε ολόκληρο τον κόσμο. Το βασικό του στοιχείο είναι οι κούκλες, δηλαδή άψυχα αντικείμενα ή φιγούρες τις οποίες ελέγχει και χειρίζεται ο κουκλοπαίκτης. Στη βιβλιογραφία γίνεται εκτενής αναφορά στην εκπαιδευτική δυναμική του, καθώς συμβάλλει στη σωματική, ψυχοσυναισθηματική, αισθητική, γλωσσική αλλά και κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών, επιτρέποντάς τους παράλληλα την συνεργασία με τους συνομήλικους. (Δασκαλάκη & Πέκης, 2012) Παράλληλα, δημιουργεί ένα μαθησιακό περιβάλλον με ποικίλα ερεθίσματα, στο

οποίο τα παιδιά διασκεδάζουν και απολαμβάνουν τα πλεονεκτήματα που προσφέρουν οι κούκλες, η παράσταση και η αφήγηση ιστοριών. (Lepley, 2001)

Στην παρούσα διπλωματική εργασία επιχειρείται ο συνδυασμός των πλεονεκτημάτων που προσφέρει αφενός το κουκλοθέατρο και αφετέρου η ένταξη των νέων τεχνολογιών στη μαθησιακή διαδικασία και συγκεκριμένα στην προσχολική εκπαίδευση. Βασική επιδίωξη είναι να προταθεί η χρήση μιας διαφορετικής, καινοτόμου προσέγγισης του κουκλοθέατρου, στο πλαίσιο της αξιοποίησης των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στην εκπαιδευτική διαδικασία. Με τον όρο, λοιπόν, ψηφιακό κουκλοθέατρο, εννοείται «ο χειρισμός και η αναπαράσταση ψηφιακών κινούμενων δισδιάστατων ή τρισδιάστατων μορφών και αντικειμένων σε ένα εικονικό περιβάλλον που αναπαριστώνται σε πραγματικό χρόνο με τη χρήση των υπολογιστών». Παρόλο που χρησιμοποιείται αρκετά στα θεματικά πάρκα και στα ζωντανά θέατρα αλλά και για τη δημιουργία ταινιών και τηλεοπτικών παραγωγών, ελάχιστα έχει χρησιμοποιηθεί στην εκπαίδευση.

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι αφενός η ανακάλυψη και αξιοποίηση των τεχνικών του ψηφιακού κουκλοθέατρου και αφετέρου η ανάπτυξη και αξιολόγηση μιας μεθοδολογίας για τη δημιουργία παραστάσεων ψηφιακού κουκλοθέατρου.

Για την επίτευξη του σκοπού αυτού, πραγματοποιήθηκε αρχικά εκτενής βιβλιογραφική επισκόπηση όπου βρέθηκε ότι από τους τύπους του ψηφιακού κουκλοθέατρου προκύπτουν οι εξής τεχνικές:

- ❖ Η χρήση συσκευών εισόδου όπως πληκτρολόγιο, ποντίκι, τηλεχειριστήριο για τον έλεγχο της ψηφιακής κούκλας
- ❖ Ο χειρισμός της κούκλας σε πραγματικό χρόνο στα πλαίσια μιας ζωντανής παράστασης
- ❖ Η τρισδιάστατη απεικόνιση της αναπαράστασης και η περαιτέρω επεξεργασία της.

Όσον αφορά στην ανάπτυξη μιας μεθοδολογίας για τη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου, διαπιστώθηκε το ερευνητικό κενό που υπάρχει. Με αφορμή αυτό, σχεδιάστηκε η προτεινόμενη μεθοδολογία, η οποία μέσα από συγκεκριμένα εκτενή βήματα θα βοηθά τον εκπαιδευτικό και τους εκπαιδευόμενους να δημιουργήσουν μια παράσταση αξιοποιώντας τις τεχνικές αυτές.

Η προτεινόμενη αυτή μέθοδος εφαρμόστηκε και αξιολογήθηκε σε μια μελέτη περίπτωσης. Στόχος της είναι ο σχεδιασμός, η υλοποίηση και η αξιολόγηση, σε συνθήκες πραγματικής τάξης νηπιαγωγείου, μιας εκπαιδευτικής παρέμβασης για την ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων, η οποία θα αξιοποιεί τις τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου, την προτεινόμενη μεθοδολογία για τη δημιουργία μιας παράστασης και το διδακτικό μοντέλο «Παιχνίδι Ρόλων» (Role Playing). Πιο αναλυτικά, δημιουργήθηκαν δύο εκπαιδευτικά σενάρια για παιδιά προσχολικής ηλικίας, τα οποία έχουν τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

- ❖ Χρησιμοποιούνται διαφορετικές τεχνικές ψηφιακού κουκλοθέατρου.
- ❖ Βασίζονται στο διδακτικό μοντέλο «Παιχνίδι Ρόλων» (Role Playing), όπως αυτό σχεδιάστηκε από τους Fannie και George Shaftel το 1982.
- ❖ Στις φάσεις του σεναρίου ενσωματώνονται τα βήματα της προτεινόμενης μεθοδολογίας για τη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου.

Επιπροσθέτως, πραγματοποιήθηκε διεξοδική αναζήτηση και σύγκριση των εργαλείων, των εφαρμογών και των προγραμμάτων που αξιοποιούνται με τη χρήση κινητών συσκευών, tablet και ηλεκτρονικών υπολογιστών.

Τέλος, διατυπώνονται τα ερευνητικά ερωτήματα που μελετήθηκαν αξιοποιώντας ως μέσα συλλογής δεδομένων την παρατήρηση και τις ρουμπρίκες:

- ❖ Με τη χρήση τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου τα παιδιά προσχολικής ηλικίας θα δημιουργήσουν ποιοτικές παραστάσεις;

- ❖ Μπορούν τα παιδιά προσχολικής ηλικίας να ακολουθήσουν τα βήματα δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου που προτείνονται χρησιμοποιώντας τις νέες τεχνολογίες;
- ❖ Με την υιοθέτηση της εκπαιδευτικής προσέγγισης «Παιχνίδι Ρόλων» (Role Playing) και τη μεθοδολογία δημιουργίας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου θα αναπτύξουν οι μαθητές κοινωνικές δεξιότητες;

Τα **συμπεράσματα** στα οποία καταλήγουμε μπορούν να συνοψιστούν ως εξής:

- ❖ Αναφορικά με το πρώτο ερώτημα, η αξιολόγηση των δεξιοτήτων χρήσης τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου έγινε με βάση την αξιοποίηση των τεχνικών αυτού και την ποιότητα της πρώτης εκτέλεσης της ιστορίας. Βρέθηκε ότι οι μαθητές είχαν πολύ θετική στάση στο ψηφιακό κουκλοθέατρο και ότι εξοικειώθηκαν γρήγορα με τις τεχνικές του. Επίσης, χρησιμοποιώντας τις τεχνικές δημιούργησαν ποιοτικές παραστάσεις και στα δύο σενάρια. Στο σενάριο «Τα Συναισθήματά Μας» μάλιστα οι μαθητές χρησιμοποίησαν καλύτερα τις τεχνικές αυτές και έφτιαξαν καλύτερες παραστάσεις.
- ❖ Σχετικά με το δεύτερο ερώτημα, οι δεξιότητες χρήσης της μεθόδου δημιουργίας μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου αποτιμήθηκαν με βάση τη συνολική προσπάθεια για τη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου και την ένταξη των νέων τεχνολογιών. Συμπεραίνουμε ότι και στα δύο σενάρια κατάφεραν σε πολύ μεγάλο βαθμό να κατανοήσουν και να ακολουθήσουν τα βήματα της μεθοδολογίας και μάλιστα στο σενάριο «Τα Συναισθήματά Μας» οι μαθητές είχαν συνολικά άριστες επιδόσεις και πολλές φορές πρότειναν μόνοι τους τη συνέχεια των δραστηριοτήτων.
- ❖ Σχετικά με το τρίτο ερώτημα, η αξιολόγηση των κοινωνικών δεξιοτήτων συντελέστηκε με βάση την ατομική αλλά και τη συλλογική προσπάθεια σε όλη την εκπαιδευτική διαδικασία. Διαπιστώθηκε ότι και στα δύο σενάρια αλλά κυρίως στο δεύτερο οι μαθητές εκτίμησαν ότι ανέπτυξαν και χρησιμοποίησαν στο μέγιστο βαθμό τις κοινωνικές τους δεξιότητες. Ακόμα και στη περίπτωση που υπερεκτιμούσαν τις κοινωνικές τους δεξιότητες, η

υπενθύμιση των απαντήσεών τους, τους οδηγούσε στη βελτίωση της συμπεριφοράς τους.

Οι δυσκολίες και οι περιορισμοί που αντιμετωπίστηκαν σχετικά με την ηλικία των μαθητών, το διαθέσιμο χρόνο, τις δυνατότητες των εργαλείων και την έλλειψη σύνδεσης στο διαδίκτυο, θεωρείται ότι ξεπεράστηκαν και συνέβαλλαν στη βελτίωση της μεθόδου και στο ρεαλιστικό σχεδιασμό της μελέτης περίπτωσης.

8.3. ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ

Στα πλαίσια της συνεχούς έρευνας αναφορικά με την αξιοποίηση τεχνικών ψηφιακού κουκλοθέατρου στην εκπαιδευτική διαδικασία, διατυπώνονται κάποιες ιδέες ως στόχοι μελλοντικών διερευνήσεων.

Παρά το γεγονός ότι ερευνητικές μελέτες δείχνουν πως οι κοινωνικές δεξιότητες μπορούν να διδαχθούν με επιτυχία σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο ή καταστάσεις, όπως λόγου χάρη σε μια τάξη όπου για την εκπαίδευση στις δεξιότητες αυτές χρησιμοποιούνται σενάρια, παιχνίδια ρόλων, θεατρικό παιχνίδι, δραματοποίηση, προσεγγίσεις μέσα από λογοτεχνικά κείμενα και άλλου είδους δραστηριότητες, τονίζεται η ανάγκη επανάληψης παρεμβάσεων που στοχεύουν στην καλλιέργεια αυτών. Επομένως, στα πλαίσια της χρήσης των τεχνικών και της προτεινόμενης μεθόδου για τη δημιουργία παραστάσεων ψηφιακού κουκλοθέατρου, θα μπορούσαν να επαναληφθούν τέτοια εκπαιδευτικά σενάρια προκειμένου τα παιδιά να διατηρούν στο χρόνο, να γενικεύουν και να εφαρμόζουν σε διαφορετικές περιστάσεις τις δεξιότητες αυτές.

Επιπροσθέτως, προτείνεται η αξιολόγηση των ερευνητικών ερωτημάτων σε μεγαλύτερο δείγμα για την εξαγωγή γενικεύσεων. Σε μια μελλοντική μελέτη θα μπορούσε να εξεταστεί η αξιοποίηση αυτών από διαφορετικούς αποδέκτες, όπως λόγου χάρη τα παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες ή τα άτομα με ειδικές ανάγκες.

Περαιτέρω έρευνα θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί, όσον αφορά στην εφαρμογή της προτεινόμενης μεθόδου σε διαφορετικά γνωστικά αντικείμενα. Η μέθοδος

δημιουργίας παράστασης και οι τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου μπορούν δηλαδή να χρησιμοποιηθούν με στόχο την ανάπτυξη διαφορετικών δεξιοτήτων στα πλαίσια νέων θεμάτων. Παράλληλα, η εφαρμογή τους σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης από μαθητές και άλλων ηλικιών θα μπορούσε να είναι αντικείμενο πληθώρας ερευνών.

Τέλος, προτείνεται η δημιουργία και η χρήση εργαλείων ή εφαρμογών ικανών να προσφέρουν στο χρήστη που δεν είναι εξοικειωμένος με τεχνικές της κινούμενης εικόνας τον εύκολο χειρισμό της ψηφιακής κούκλας ανιχνεύοντας την κίνηση και προσφέροντας την κατάλληλη επιφάνεια διεπαφής. Κάτι τέτοιο θα μπορούσε να υλοποιηθεί χρησιμοποιώντας κατάλληλα προγράμματα και συσκευές εισόδου που ανιχνεύουν την κίνηση μέρους ή και ολόκληρου του σώματος όπως η κάμερα Microsoft Kinect. (Leite & Orvalho, 2013 ; Leite & Orvalho, 2011)

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αλεβυζάκη, Ε. (2008). *Ρουμπρικές αξιολόγησης της επίδοσης μαθητών σε συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης*. (Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία). Πανεπιστήμιο Πειραιώς Τμήμα Διδακτικής της Τεχνολογίας και Ψηφιακών Συστημάτων, Πειραιάς.

Αλεξανδρή, Ε. Μ. (2010). *Σχεδιασμός και αξιολόγηση στρατηγικών συνεργατικής μάθησης υποστηριζόμενων από την τεχνολογία*. (Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία). Πανεπιστήμιο Πειραιώς Τμήμα Διδακτικής της Τεχνολογίας και Ψηφιακών Συστημάτων, Πειραιάς.

Γκλιάου-Χριστοδούλου, Ν. (χ.η.). *Μεθοδολογικές προσεγγίσεις που συμβάλλουν στην ανάπτυξη επικοινωνιακών και κοινωνικών δεξιοτήτων για αποτελεσματική συμμετοχή των παιδιών στη μαθησιακή διαδικασία*. Ανακτήθηκε 20 Φεβρουαρίου, 2014, από http://www.pi-schools.gr/preschool_education/articles/meth_pros.doc

Δαράκη, Π. (1992). *Κουκλοθέατρο. Διασκεδάζει και διαπαιδαγωγεί*. Αθήνα: Gutenberg.

Δασκαλάκη, Κ. & Πέκης, Α. (2012). *Τεχνικά. Διδακτικές σημειώσεις. Τμήμα προσχολικής αγωγής δραστηριοτήτων δημιουργίας και έκφρασης*, Χανιά. Ανακτήθηκε 10 Ιουλίου 2013, από <http://iek-chanion.chan.sch.gr/dmdocs/2012B/EkpaidYliko/Texnika/lesson5-6.pdf>

Καλλέργης, Η. Μ. (1995). *Προσεγγίσεις στην παιδική λογοτεχνία*. Αθήνα: Καστανιώτη.

Καππά, Α. (2012). *Σύστημα δημιουργίας κλιμάκων διαβαθμισμένων κριτηρίων αξιολόγησης επίδοσης εκπαιδευομένων*. (Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία). Πανεπιστήμιο Πειραιώς Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, Πειραιάς.

Κοκκονός, Α. (2006). *Μεθοδολογίες σχεδίασης εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων σε περιβάλλοντα ηλεκτρονικής μάθησης*. (Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία). Πανεπιστήμιο Πειραιώς Τμήμα Διδακτικής της Τεχνολογίας και Ψηφιακών Συστημάτων, Πειραιάς.

Κόμης, Ι.Β. (2004). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των τεχνολογιών της πληροφορίας και των επικοινωνιών*. Αθήνα: Νέων Τεχνολογιών.

Μαγουλιώτης, Α.Ν. (1994). *Κουκλοθέατρο Ι. Πώς στήνεται ένα έργο. Τρόποι, είδη, πατρίων*. Αθήνα: Καστανιώτη.

Ματσαγγούρας, Η.Γ. (2008). *Θεωρία και πράξη της διδασκαλίας. Η σχολική τάξη. Χώρος, ομάδα, πειθαρχία, μέθοδος*. Αθήνα: Γρηγόρη.

Μπάριτς, Μ. (2012). *Κουκλοθέατρο. Τέχνη και τεχνική, έμπνευση και δημιουργία*. Αθήνα: Πατάκης.

Ντεπιάν, Χ. (2014). Τεχνικές κινούμενης εικόνας: πλαστελίνη. Ανακτήθηκε στις 6 Οκτωβρίου 2014 από <http://www.kinoumeno.gr/plastelini.html>

Ντεπιάν, Χ. (2014). Τεχνικές κινούμενης εικόνας : Πριν ξεκινήσω. Ανακτήθηκε στις 6 Οκτωβρίου 2014 από http://www.kinoumeno.gr/prin_3ekiniso.html

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. (2003). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών*.

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, (2011). *Νέο Σχολείο- Σχολική και Κοινωνική Ζωή. Οδηγός Εκπαιδευτικού*. Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Υπουργείο Παιδείας και Δια Βίου Μάθησης, Αθήνα. Ανακτήθηκε 22 Φεβρουαρίου, 2014, από <http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps/%CE%A3%CF%87%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CE%BA%CE%AE%20%CE%BA%CE%B1%CE%B9%20%CE%9A%CE%BF%CE%B9%CE%BD%CF%89%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE%20%CE%96%CF%89%CE%AE/%CE%A3%CE%9A%CE%96%20%CE%A3%CF%85%CE%BD%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CE%BA%CF%8C.pdf>

Περάκη, Θ. (1994). *Κουκλοθέατρο. Τέχνη και τεχνική*. Αθήνα: Βιβλιοπωλείων της Εστίας.

Πετροπούλου, Χ.Ο. (2011). *Αξιοποίηση δεικτών ανάλυσης διαδραστικότητας σε περιβάλλοντα ηλεκτρονικής μάθησης για την αξιολόγηση της επίδοσης των*

εκπαιδευομένων. (Διδακτορική Διατριβή). Πανεπιστήμιο Πειραιώς Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, Πειραιάς.

Ρετάλης, Σ., Μπολουδάκης, Μ., Νέζη, Μ. & Βασιλικοπούλου, Μ. (2010). *Πιλοτικό πρόγραμμα εισαγωγής εκπαιδευτικών ψηφιακών κόμικς στη μαθησιακή διαδικασία.*

Στεφανή, Γ. (2008). *Δεξιότητες επικοινωνίας και γνωστικά, συναισθηματικά και κοινωνικά χαρακτηριστικά παιδιών σχολικής ηλικίας. (Πτυχιακή Εργασία).* Χαροκόπειο Πανεπιστήμιο Τμήμα Οικιακής οικονομίας και Οικολογίας, Αθήνα.

Τζωρτζάκης, Ι. (2009). *Αξιοποίηση Web 2.0. εργαλείων στη σχολική εκπαίδευση. (Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία).* Πανεπιστήμιο Πειραιώς Τμήμα Διδακτικής της Τεχνολογίας και Ψηφιακών Συστημάτων, Πειραιάς.

Τριλιανός, Α. (2008). *Μεθοδολογία της σύγχρονης διδασκαλίας: καινοτόμες επιστημονικές προσεγγίσεις στη διδακτική πράξη. Α' Τόμος.* Αθήνα: Τριλιανός.

Τριλιανός, Α. (2008). *Μεθοδολογία της σύγχρονης διδασκαλίας: καινοτόμες επιστημονικές προσεγγίσεις στη διδακτική πράξη. Β' Τόμος.* Αθήνα: Τριλιανός.

Φουντουλάκη, Μ. (2011). *Μελέτη περίπτωσης: η συμβολή του Scratch στη διδασκαλία του προγραμματισμού στη Β'/ΘΜΙΑ εκπαίδευση. (Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία).* Πανεπιστήμιο Πειραιώς Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, Πειραιάς.

AnimatorHD. (2013). *Compare Versions*. Retrieved October 6, 2014 from <http://animatordv.com/comparison.php>

Arts Every Day. (2008). *Performing the Story: Using Puppetry to Learn about the Elements of Literature* Retrieved October 6, 2014 from http://www.artseveryday.org/uploadedFiles/What_We_Do/Success_Stories/Parts_of_a_Story_through_Puppetry.pdf

Bell, J. (2005). *Πώς να συντάξετε μια επιστημονική εργασία Οδηγός ερευνητικής μεθοδολογίας*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Bhattacharjee, S. & Ghosh, S. (2013). Usefulness of role-playing teaching in construction education: a systematic review. *49th ASC Annual International Conference Proceedings*. Associated Schools of Construction. Retrieved February 25, 2014 from <http://ascpro.ascweb.org/chair/paper/CEUE112002013.pdf>

BillyBear4Kids.Com. (2012). *Finger Puppet Play Software*. Retrieved March 12, 2014 from <http://www.billybear4kids.com/FingerPuppets/Software.shtml>

Callesen, J. (2005). Virtual Puppets in Performance. *International Symposium. Marionette: Metaphysics, Mechanics, Modernity*, March 28- April 1. Retrieved September 5, 2013 from http://www.unima.dk/doc/callesen_vpip.pdf

Chester, M. & Fox, R. (1966). *Role Playing Methods in the Classroom*. Science Research Associates Retrieved February 25, 2014 from <http://www2.maxwell.syr.edu/plegal/crit3/a1.html>

Chiazzese G., Laganà M. R.(2011), Online Learning with Virtual Puppetry, *Journal of e-Learning and Knowledge Society*, English Edition, v.7, n.3, 121-129. Retrieved February 25, 2014 from <http://s3.amazonaws.com/editlib-files/JELKS/557-1389-1-PB.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAI3MXM2AGIO4TKABQ&Expires=1411634752&Signature=acSsIes9X%2F7yHyS5MJxulJRv0O8%3D>

Christoulakis, M. (2013). *EShadow: a tool for digital storytelling based on traditional Greek shadow theatre*. Retrieved June 25, 2013 from http://www.alice-llp.eu/file/TUC_issue_3-Art4.pdf

Christodoulakis, S., Pitsiladis, A., Moraiti, A., Moumoutzis, N. & Chrstoulakis, M. (2013). *EShadow: a tool for digital storytelling based on traditional Greek shadow theatre*. Retrieved June 25, 2013 from http://www.fdg2013.org/program/workshops/papers/IDGEI2013/idgei2013_5.pdf

Cohen, L., Manion, L. & Morrison, K. (2007). *Μεθοδολογία εκπαιδευτικής έρευνας*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Cole, M. & Cole, S.R. (2001). *Η ανάπτυξη των παιδιών. Γνωστική και ψυχοκοινωνική ανάπτυξη κατά τη νηπιακή και μέση παιδική ηλικία*. Αθήνα: Τυπωθήτω.

Computer Science Student Network. (χ.η.). *SAM Animation*. Retrieved June 25, 2013 from <http://www.cs2n.org/activities/storytelling-and-animation/sam-animation>

Conjecture Corporation (2014). *What are Different Types of 3D Animation?* Retrieved March 22, 2014 from <http://www.wisegeek.com/what-are-different-types-of-3d-animation.htm>

Coutrix, C., Jacucci, G., Spagnolli, A., Ma, L., Helin, M., Richard, G., Parisi, L., Roveda, S. & Narula, P. (2010). Engaging Spect-actors with Multimodal Digital Puppetry. *6th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Extending Boundaries*, 138-147. Retrieved July 14, 2013 from <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1868934&dl=ACM&coll=DL&CFID=576614981&CFTOKEN=72222065>

Doug, K. (1998). *Character Animation in Depth*. Arizona: Coriolis Group.

Elliot, S.N. & Busse, R.T. (1991). Social skills assessment and intervention with children and adolescents: Guidelines for assessment and training procedures. *School Psychology International*. Vol 12, 63-83. Retrieved February 14, 2014 from <http://www.donpugh.com/Psych%20Interests/SOCIAL%20SKILLS%20TRAINING/Social%20Skills%20Assessment%20and%20Intervention%20with.pdf>

Elliot, S. N., Kratochwill, T. R., Littlefield C, J. & Travers, J. F. (2008). *Εκπαιδευτική Ψυχολογία, Αποτελεσματική Διδασκαλία, Αποτελεσματική Μάθηση*. Αθήνα: Gutenberg.

Frames. (2012). *Features*. Retrieved June 25, 2013 from <http://www.tech4learning.com/frames/features>

Frames. (2012). *Frames Version Feature Comparison*. Retrieved June 25, 2013 from http://www.tech4learning.com/userfiles/file/pdfs/Frames/Frames_Version_Comparison.pdf

Garton, A. F., Gringart, E. (2005). The development of a scale to measure empathy in 8- and 9- year old children. *Australian Journal of Education and Developmental Psychology*, Vol 5, 17-25. Retrieved June 25, 2013 from <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ815562.pdf>

Gauthier, J. M. (2002). *Creating Interactive 3-D Actors and Their Worlds*.

Google play. (2014). *Amazing Touch Puppets*. Retrieved March 12, 2014 from <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gamescorpion.amazingtouchpuppets&hl=el>

Google play. (2014). *iKaragöz LITE*. Retrieved March 12, 2014 from <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.anakule.ikaragozlite&hl=el>

Google play. (2014). *Marionette Theater*. Retrieved March 12, 2014 from <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pickflour.marionette&hl=el>

Google Play. (2014). *Music Theatre*. Retrieved March 12, 2014 from <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mmicoe.apps.kids.musictheater&hl=el>

Google play. (2014). *Puppet Show*. Retrieved March 12, 2014 from <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bradherman.games.puppetshow&hl=el>

Google play. (2014). *Puppet Theater*. Retrieved March 12, 2014 from <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Way3Edgy.PuppetTheaterFree&hl=en>

Google play. (2014). *Shadow Play Lite*. Retrieved March 12, 2014 from <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.anakule.shadowplaylite&hl=en>

Google play. (2014). *Three Little Pigs – Theatre*. Retrieved March 12, 2014 from <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.slinkyapps.littlepigs&hl=en>

Google play. (2014). *U-Puppet*. Retrieved March 12, 2014 from https://play.google.com/store/apps/details?id=com.donton.u_puppet&hl=en

Gregoriadis, A., Grammatikopoulos, V. & Zachopoulou, E. (2013). Evaluating preschoolers' social skills: the importance of physical education program from the parents' perspective. *International Journal of Humanities and Social Science*. Vol 3 (No 10), 40-51. Retrieved February 25, 2014 from http://www.ijhssnet.com/journals/Vol_3_No_10_Special_Issue_May_2013/4.pdf

Gross, M. & Sanghyun Yoo, C. (2010). *Digital puppet: a tangible, interactive, stage interface*. Retrieved July 27, 2014 from http://mtispring10.files.wordpress.com/2010/05/mti-digital-puppet_sanghyun-yoo_draft.pdf

Guimarães, F. (2011). *Puppetry: An overview*. PediaPress

Huitt, W. & Dawson, C. (2011). Social development: Why it is important and how to impact it. *Educational Psychology Interactive*. Valdosta, GA: Valdosta State University. Retrieved January 27, 2014 from <http://www.edpsycinteractive.org/papers/socdev.pdf>

iCreateToEducate. (2013). *SAM Animation for desktop*. Retrieved January 27, 2014 from <http://icreatetoeducate.com/store/sam-animation-desktop/>

iKITMovie. (2013). *Animation Software Features*. Retrieved January 27, 2014 from <http://www.ikitmovie.com/14/stop-motion-software-features.htm>

Imaginon, (n.d.). Teacher guide Claymation Fieldtrip at ImaginOn. Retrieved October 6, 2014 from http://www.imaginon.org/Planning_Your_Visit/TeacherGuideClaymationFieldtrip.pdf

iRubric. (2014). *Puppet Show Rubric*. Retrieved March 24, 2014 from <http://www.rcampus.com/rubricsearchlistc.cfm>

Jarvis, L., Odell, K. & Troiano, M. (2002). *Role-Playing as a teaching strategy*. Retrieved January 12, 2014 from <http://imet.csus.edu/imet3/odell/portfolio/grartifacts/Lit%20review.pdf>

Johnson, S. (2014). *Digital Puppetry Techniques*. Retrieved March 24, 2014 from http://www.ehow.com/info_12039385_digital-puppetry-techniques.html

Joyce, B. & Weil, M. (2003). *Models of teaching. Fifth Edition*. New Delhi: Prentice-Hall of India Private Limited.

Kolk, M. (2013). Making Claymation in the classroom. Retrieved October 6, 2014 from http://www.tech4learning.com/userfiles/file/pdfs/Frames/Making_Claymation_in_the_Classroom.pdf

Landa, T. & Landa, N. (1998). *Το θέατρο και τα παιδιά. Παιχνίδια, έργα, κουστούμια, σκηνικά*. Αθήνα: Βασιλείου.

Lee, E.Y. (2006). *Measuring Social Competence in Preschool-Aged Children Through the Examination of Play Behaviors*. (Graduate School Thesis and Dissertations). University of South Florida. Retrieved February 25, 2014 from <http://scholarcommons.usf.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=5124&context=etd>

Leite, L. (2012). *Virtual Marionette*. Retrieved July 14, 2013 from http://www.academia.edu/2358244/Virtual_marionette

Leite, L & Orvalho, V. (2011). *Anim-Actor: Understanding interaction with digital puppetry using low cost motion capture*. Retrieved July 27, 2013 from http://www.academia.edu/2358242/Anim-actor_understanding_interaction_with_digital_puppetry_using_low-cost_motion_capture

Leite, L. & Orvalho, V. (2013). Inter-Acting: Understanding interaction with performance-driven puppets using low-cost optical motion capture device, *International Journal of Advanced Computer Science*, Vol. 3, No. 2, Pp. 65-69, Feb., 2013. Retrieved February 27, 2014 from <http://www.ijpg.org/index.php/IJACSci/article/viewFile/334/146>

Lepley, A.N. (2001). *How Puppetry Helps the Oral Language Development of Language Minority Kindergartners*. Retrieved July 5, 2014 from <http://www.google.gr/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CCQQFjAA&url=http%3A%2F%2Fgse.gmu.edu%2Fassets%2Fdocs%2FImtip%2Fvol1%2FA.Lepley.doc&ei=CtQnVPGwLquf7gb08YHwDQ&usg=AFQjCNFZv0vRmuHWkxAGiGOGeTwoF4FnYw>

Malizia, A.,Pierro, M., Ryu, S., Faralli, S., Bottoni, P. & Labella, A. (2008). *CoPuppet: Collaborative interaction in virtual puppetry*. Retrieved July 14, 2013 from http://www.people.vcu.edu/~sryu2/CoPuppet_FINAL.pdf

Matson, J.L. (2009). *Social Behavior and Skills in Children*. USA: Springer.

Mazalek, A., Nitsche, M., Chandrasekharan, S., Welsh, T., Clifton, P., Quitmeyer, A., Peer, F. & Kirschner, F. (2010). *Recognizing self in puppet controlled virtual avatars*. Retrieved July 27, 2014 from http://lmc.gatech.edu/~fpeer3/papers/Mazalek_RecognizingSelf_10.pdf

McDonald, N. M., Messinger, D. S. (n.d.). The development of empathy: how, when, and why. In A. Acerbi, J. A. Lombo & J. J.Sanguineti (Eds.), *Free will, Emotions and Moral Actions: Philosophy and Neuroscience in Dialogue*, (pp. 1-36). IF-Press. In Press. Retrieved January 2, 2014 from

http://www.psy.miami.edu/faculty/dmessenger/c_c/rsrscs/rdgs/emot/McDonald-Messinger_Empathy%20Development.pdf

McLain, D. (2013). *Creative Expressions in the Elementary School - Puppet Show Rubric*. Retrieved March 24, 2014 from <http://www.docstoc.com/docs/150333148/Puppet-Show-Rubric>

Menache, A. (1999). *Understanding Motion Capture for Computer Animation and Video Games*. Morgan Kaufman

Ministry of Education. (2010). *Kindergarten Curriculum Package*. Retrieved March 24, 2014 from www.bced.gov.bc.ca/irp

Mize, J. (2005). Social Skills Intervention and Peer Relationship Difficulties in Early Childhood: Comments on Bierman and Erath, Manz and McWayne, and Odom. In: Tremblay RE, Barr RG, Peters RDeV, eds. *Encyclopedia on Early Childhood Development* [online]. Montreal, Quebec: Centre of Excellence for Early Childhood Development; 2005:1-7. Retrieved February 25, 2014 from <http://www.child-encyclopedia.com/documents/MizeANGxp.pdf>.

MonkeyJam. (2011). *Features*. Retrieved January 27, 2014 from <http://monkeyjam.org/features>

Moore, C. (2014). *How to Create Clay Animation in Five Easy Steps*. Retrieved March 24, 2014 from http://www.ehow.co.uk/how_8553701_create-animation-five-easy-steps.html

Naylor, S., Downing, B., Maloney, J., Simon, S. & Keogh, B. (2007). *The puppets project: using puppets to promote engagement and talk in science*. Retrieved June 25, 2013 from <http://www.puppetsproject.com/documents/ESERA-book-chapter.pdf>

Nebbergall, A.J., (2007). *Assessment of social competence and problem behavior: the psychometric properties of a social competency rating form*. (Graduate School Thesis). University of Maryland, College Park. Retrieved February 25, 2014 from <http://drum.lib.umd.edu/bitstream/1903/7216/1/umi-umd-4612.pdf>

Nickerson, S. (2007). Role-Play: an often misused active learning strategy. *Essays on Teaching Excellence- Toward the Best in the Academy, Vol 19* (No 5), 1-6. Retrieved January 12, 2014 from <http://podnetwork.org/content/uploads/V19-N5-Nickerson.pdf>

Ochs, B. (2014). *2D vs 3D*. Retrieved March 24, 2014 from http://www.clayanimator.com/english/2d_vs_3d.html

Peha, S. (2002). *The writing process notebook*. Retrieved October 6, 2014 from [http://www.ttms.org/PDFs/04%20Writing%20Process%20v001%20\(Full\).pdf](http://www.ttms.org/PDFs/04%20Writing%20Process%20v001%20(Full).pdf)

Pike, L. (2007). *Clay animation*. Retrieved March 24, 2014 from <https://jserwe.wikispaces.com/file/view/claymation-1.pdf>

Puppet time. (2011). *Home*. Retrieved January 27, 2014 from <http://dwig.lmc.gatech.edu/projects/puppettime/index.html>

Puppetry in Practice. (2012). *Applying technology, multimedia and the animation art to the curriculum for effective interdisciplinary learning*. Retrieved February 25, 2014 from http://puppetryinpractice.org/uploads/resources/Flip_Neighborhood_Manual_sample.pdf

Quinn, F. (2005). *Puppets into Performance*. Retrieved October 6, 2014 from http://www.belfastchildrensfestival.com/sites/default/files/downloads/puppets_into_perf.pdf

Raimundo, R., Carapito, E., Pereira A.I., Pinto, A.M., Lima, M.L., & Ribeiro, M.T. (2012). School Social Behavior Scales: an Adaptation Study of the Portuguese Version of the Social Competence Scale from SSBS-2. *The Spanish Journal of Psychology, Vol 15* (No 3), 1473-1484. Retrieved February 25, 2014 from http://www.researchgate.net/publication/233534346_School_Social_Behavior_Scales_an_adaptation_study_of_the_Portuguese_version_of_the_Social_Competence_Scale_from_SSBS-2/links/0912f51200ea128b1a000000

Read write think.(2006). *Puppet show rubric*. Retrieved March 24, 2014 from http://www.readwritethink.org/files/resources/lesson_images/lesson914/rubric-puppet.pdf

Rynne, D. (n. d.). An introduction to stop motion animation (claymation). Retrieved October 6, 2014 from http://es.ssis-suzhou.net/davidryne/claymation/Links_files/Claymation%202012.pdf

Ryu, S., Faralli, S., Bottoni, P. & Labella, A. (2008). From Traditional to Virtual Interactive Puppetry: A Comprehensive Approach. *14th International Symposium on Electronic Art*, 396-398. Retrieved July 17, 2013 from http://www.semiryu.net/wp-content/uploads/2009/01/358_semi_ryufinal2.pdf

Ryu, S. (n.d.). *Creating myth of our time: virtual puppetry with spiraling interaction*. Retrieved June 25, 2013 from http://galileo.cincom.unical.it/convegni/cd_ma&ic/Italiano/atti/Paper%20completi/ryu.pdf

Sengers, L. & Lee Hunter, M. (2009). *Nine steps from Idea to Story. Finding, Structuring, Investigating, Writing and Presenting Original Stories*. Retrieved October 6, 2014 from <http://www.luuksengers.nl/wp-content/uploads/2010/09/Nine-Steps-from-Idea-to-Story4.pdf>

Spivey, L. B. (2006). *What is the writing process?* Retrieved October 6, 2014 from http://www.superduperinc.com/handouts/pdf/112_Writing_Process.pdf

Stop Motion Animator. (2012). *Clay animation software*. Retrieved January 27, 2014 from <http://www.clayanimator.com/>

Stop Motion Animator. (2012). *Stop Motion Animator Program*. Retrieved October 6, 2014 from http://www.clayanimator.com/english/stop_motion_animator.html

Stop Motion Central. (2013). *Animator DV*. Retrieved October 6, 2014 from <http://www.stopmotioncentral.com/software-AnimatorDV.html>

Stop Motion Central. (2013). *iKITMovie stop motion software*. Retrieved October 6, 2014 from <http://www.stopmotioncentral.com/software-iKITMovie.html>

Stop Motion Central. (2013). *Stop Motion Pro V6*. Retrieved October 6, 2014 from <http://www.stopmotioncentral.com/software-SMP6.html>

StopMotionPro. (2013). *Compare Editions*. Retrieved October 6, 2014 from http://www.stopmotionpro.com/index.php?option=com_content&view=article&id=159&Itemid=55

Stop Motion Works. (2009). *Overview of Stop Motion Software and Tools*. Retrieved October 6, 2014 from <http://www.stopmotionworks.com/stopmosoftwr.htm>

StoryJumper. (2014). *StoryJumper: Publish and read children's storybooks*. Retrieved March 12, 2014 from <http://www.storyjumper.com/>

Tech4learning. (2014). Claymation workshop kit materials. Retrieved October 6, 2014 from http://www.tech4learning.com/userfiles/file/pdfs/Frames/Workshop_Kit/Frames_Claymation_Workshop_Kit_Materials.pdf

Tristian, V.J., (2011). *The virtual puppet in the Machinima movement: discovering virtual puppetry in the 3D performance space of videogames*. Retrieved June 25, 2013 from <http://www.thefreelibrary.com/The+virtual+puppet+in+the+Machinima+movement%3A+discovering+virtual...-a0300721773>

Unknown. (2007). *Kindergarten Rubric*. Retrieved March 24, 2014 from <http://www.plpsd.mb.ca/division/Rubrics/Kindergarten%20Rubrics%20Oct%202007%20document.pdf>

Unknown. (2014). *5 basic techniques for good puppetry*. Retrieved March 24, 2014 from <http://weirproductions.wordpress.com/2011/01/25/5-basic-techniques-for-good-puppetry/>

Virtual Marionette. (2014). *Animatic*. Retrieved March 12, 2014 from <http://www.grifu.com/vm/?p=296#more-296>

Wallace, A. (2004). *Relations between the use of puppetry in the classroom, student attention and student involvement*. Brooklyn. Retrieved June 25, 2013 from http://www.puppetools.com/amys_thesis.pdf

Wikipedia. (2014). *Chroma key*. Retrieved March 12, 2014 from http://en.wikipedia.org/wiki/Chroma_key

Wikipedia. (2014). *Clay animation*. Retrieved October 13, 2013 from http://en.wikipedia.org/wiki/Clay_animation

Wikipedia. (2014). *Digital Puppetry*. Retrieved January 12, 2014 from http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_puppetry

Wikipedia. (2014). *Punch and Judy*. Retrieved June 25, 2013 from http://en.wikipedia.org/wiki/Punch_and_Judy

Windows. (2013). *Getting Started with Windows Movie Maker*. Retrieved June 25, 2013 from <http://windows.microsoft.com/en-us/windows-vista/getting-started-with-windows-movie-maker>

Zu3D Stop motion animation software. (2012). *Comparisons*. Retrieved June 25, 2013 from <http://www.zu3d.com/features/comparisons>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1: Ο ΜΥΘΟΣ



Οι δύο φίλοι

Δύο φίλοι περπατούσαν στο δάσος όταν ξαφνικά εμφανίστηκε μπροστά τους μια αρκούδα. Ο ένας σκαρφάλωσε αμέσως σε ένα δέντρο και κρύφτηκε στα φυλλώματά. Ο άλλος που δεν πρόλαβε να το βάλει στα πόδια, έπεσε καταγής και παρίστανε τον πεθαμένο.

Η αρκούδα πλησίασε να τον μυρίσει και έφερε το ρύγχος της κοντά στο στόμα και στα αυτιά του. Το αγόρι σταμάτησε τότε να αναπνέει και έτσι η αρκούδα, πιστεύοντας ότι ήταν νεκρό, απομακρύνθηκε και χάθηκε στο δάσος.

Τότε κατέβηκε από το δέντρο το αγόρι που είχε πιαστεί από τα κλαδιά και ρώτησε το φίλο του τι του είχε ψιθυρίσει η αρκούδα στο αυτί.

–Μου έδωσε μία πολύ καλή συμβουλή, αποκρίθηκε εκείνο. Στο εξής να μη κυκλοφορώ με ανθρώπους που εγκαταλείπουν τον φίλο τους στο κίνδυνο.

...Ο φίλος ο αληθινός φαίνεται
στις δυσκολίες και στους
κινδύνους...



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2: STORYBOARD

 Σκηνή —

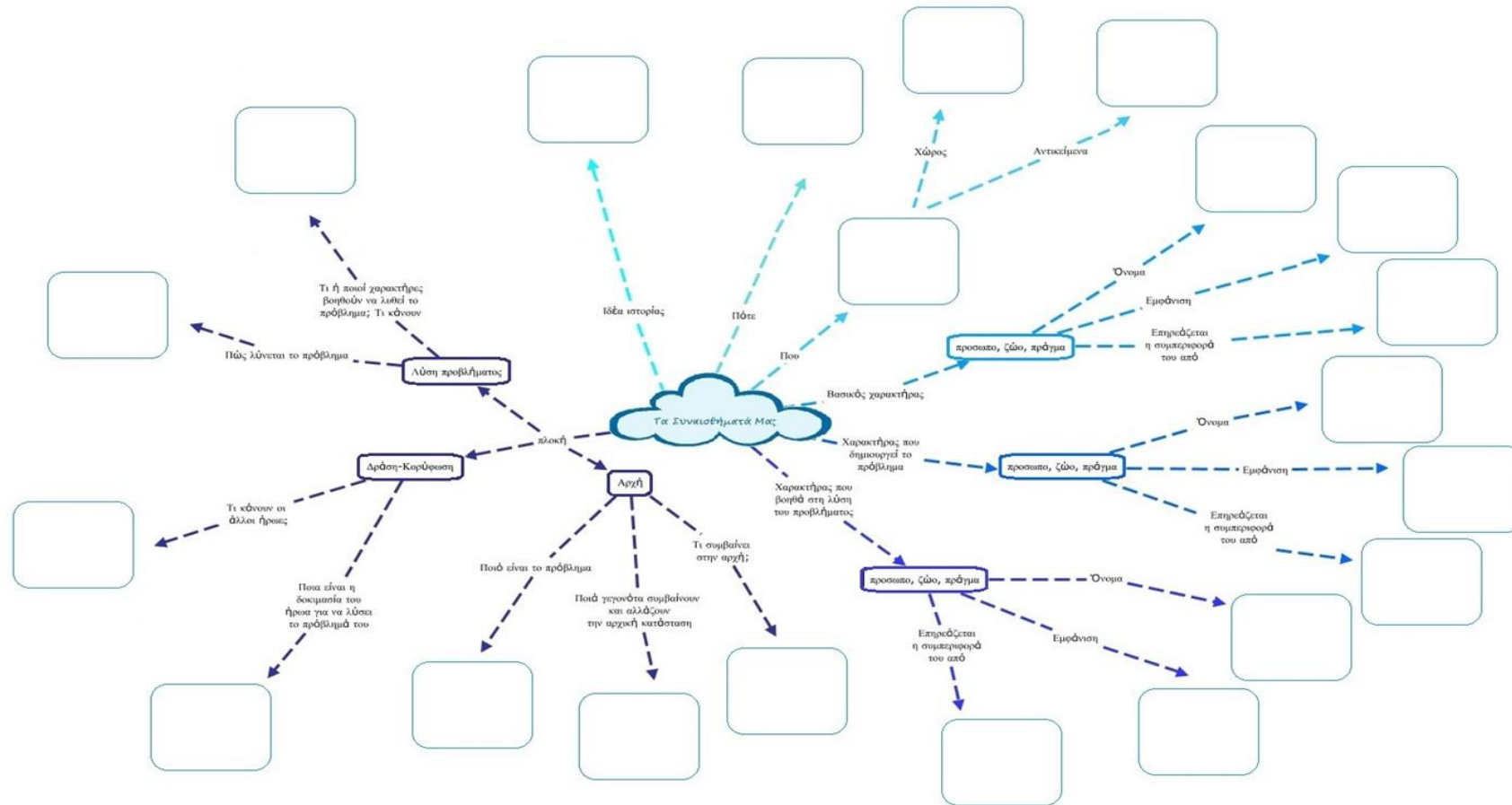




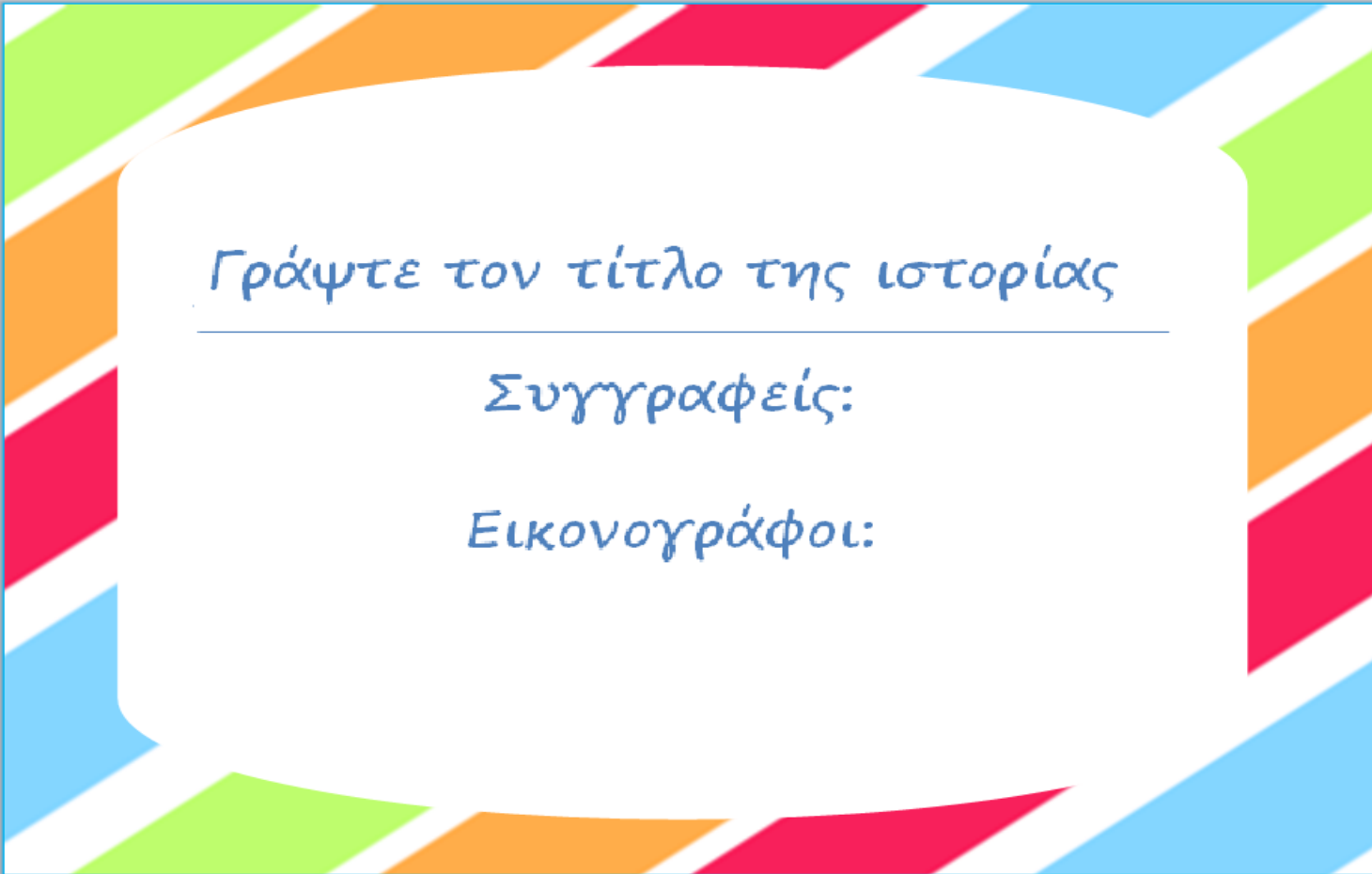




ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3: ΠΡΟΣΧΕΔΙΟ ΙΣΤΟΡΙΑΣ



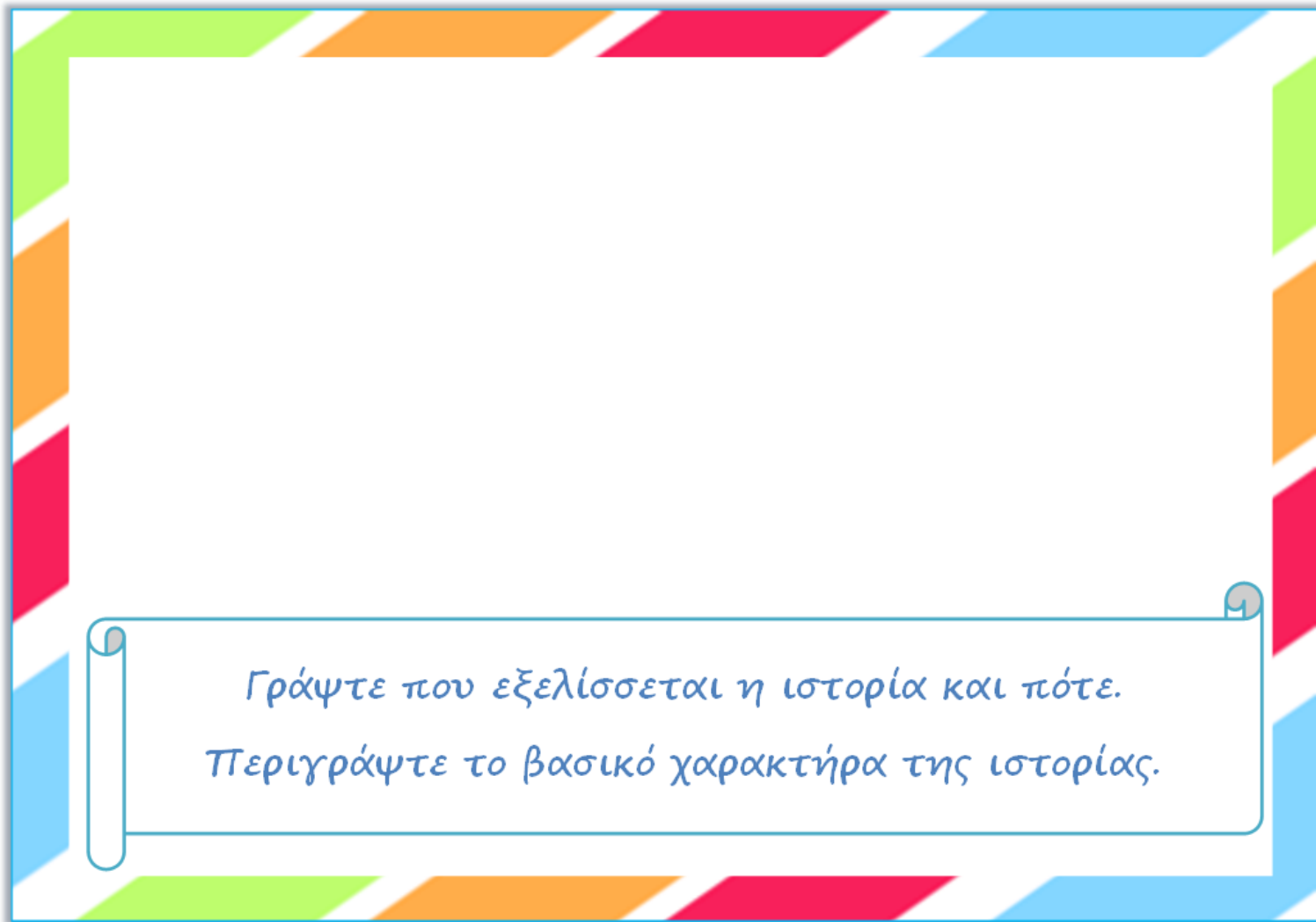
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4: TEMPLATE

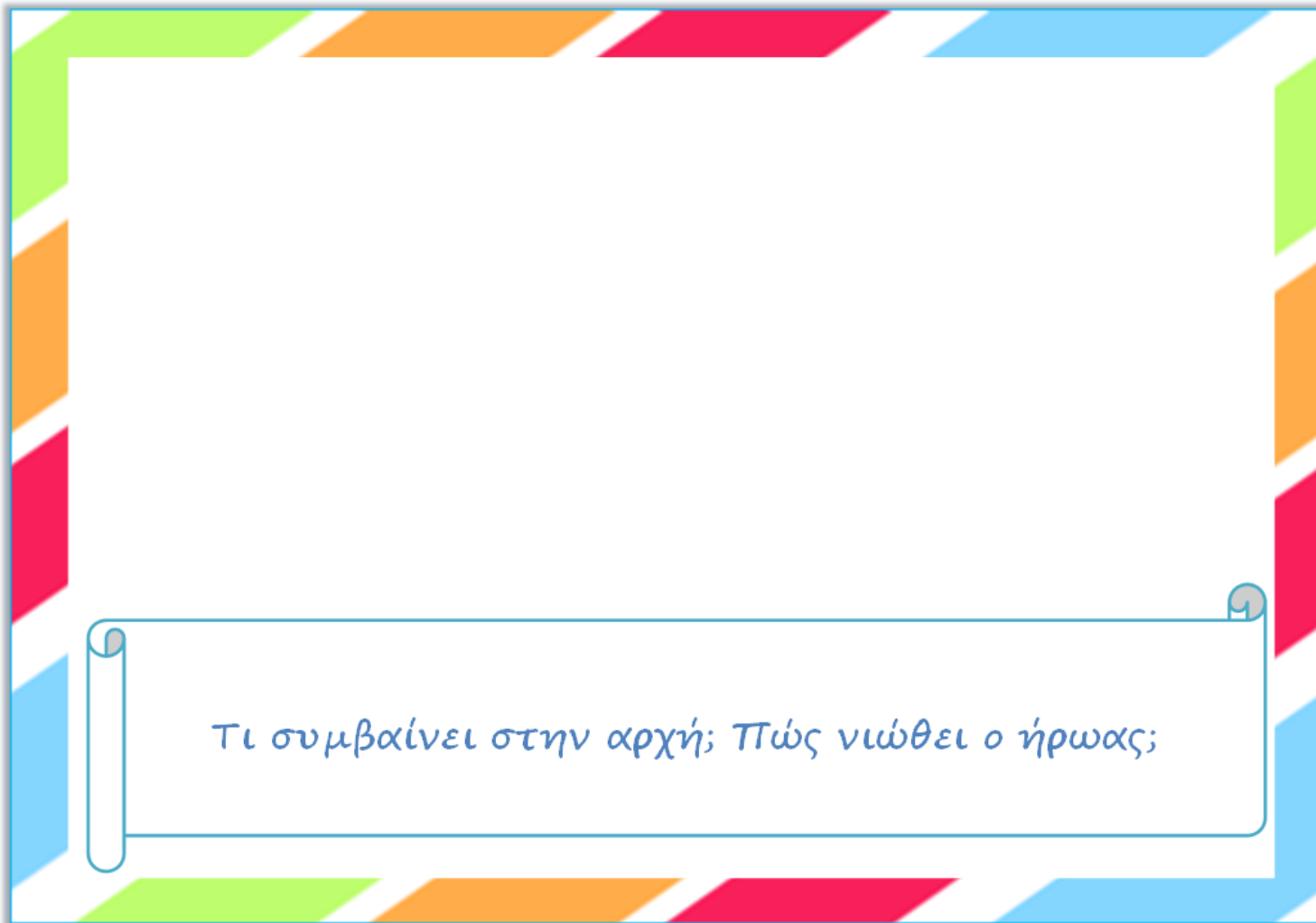


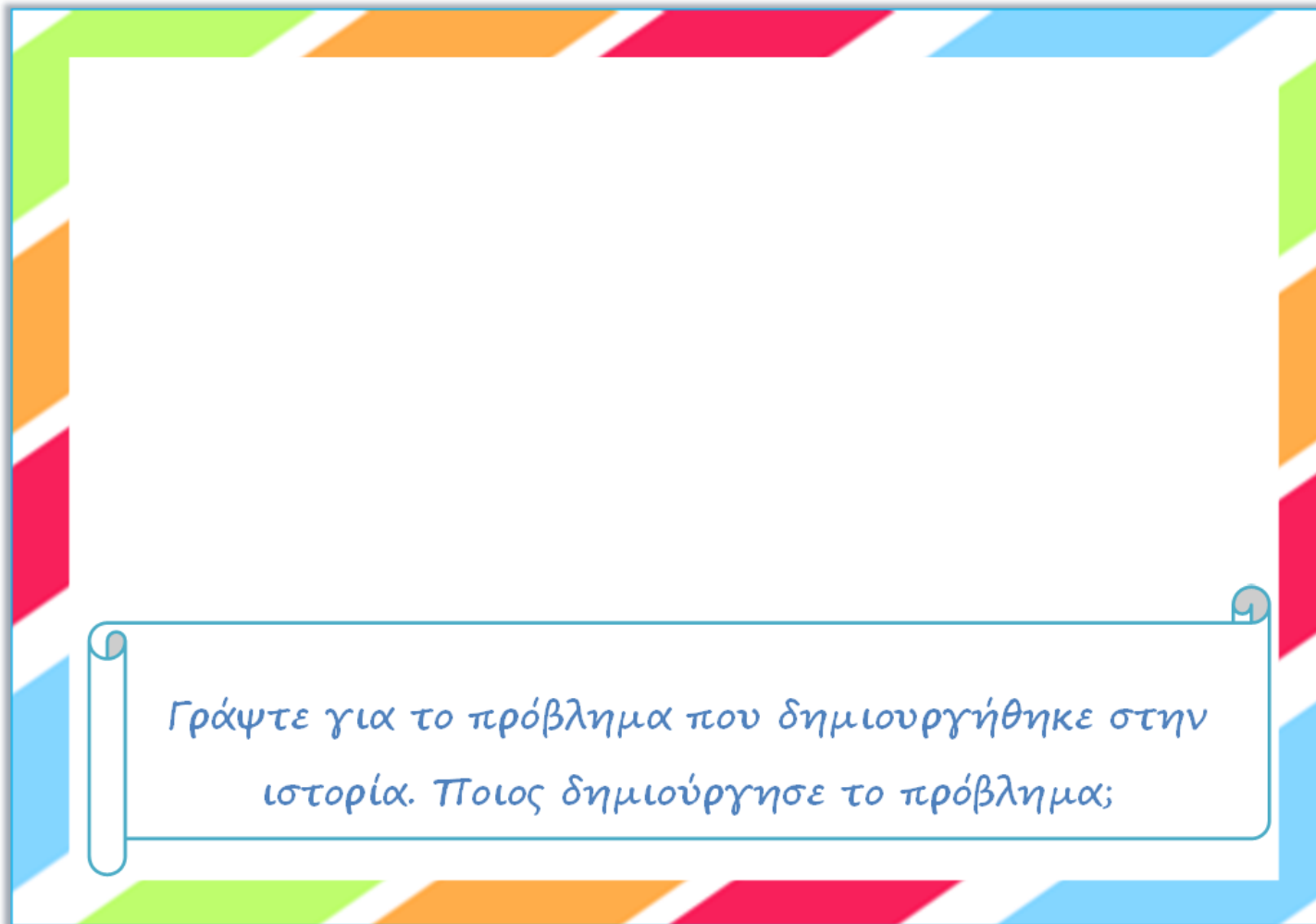
Γράψτε τον τίτλο της ιστορίας

Συγγραφείς:

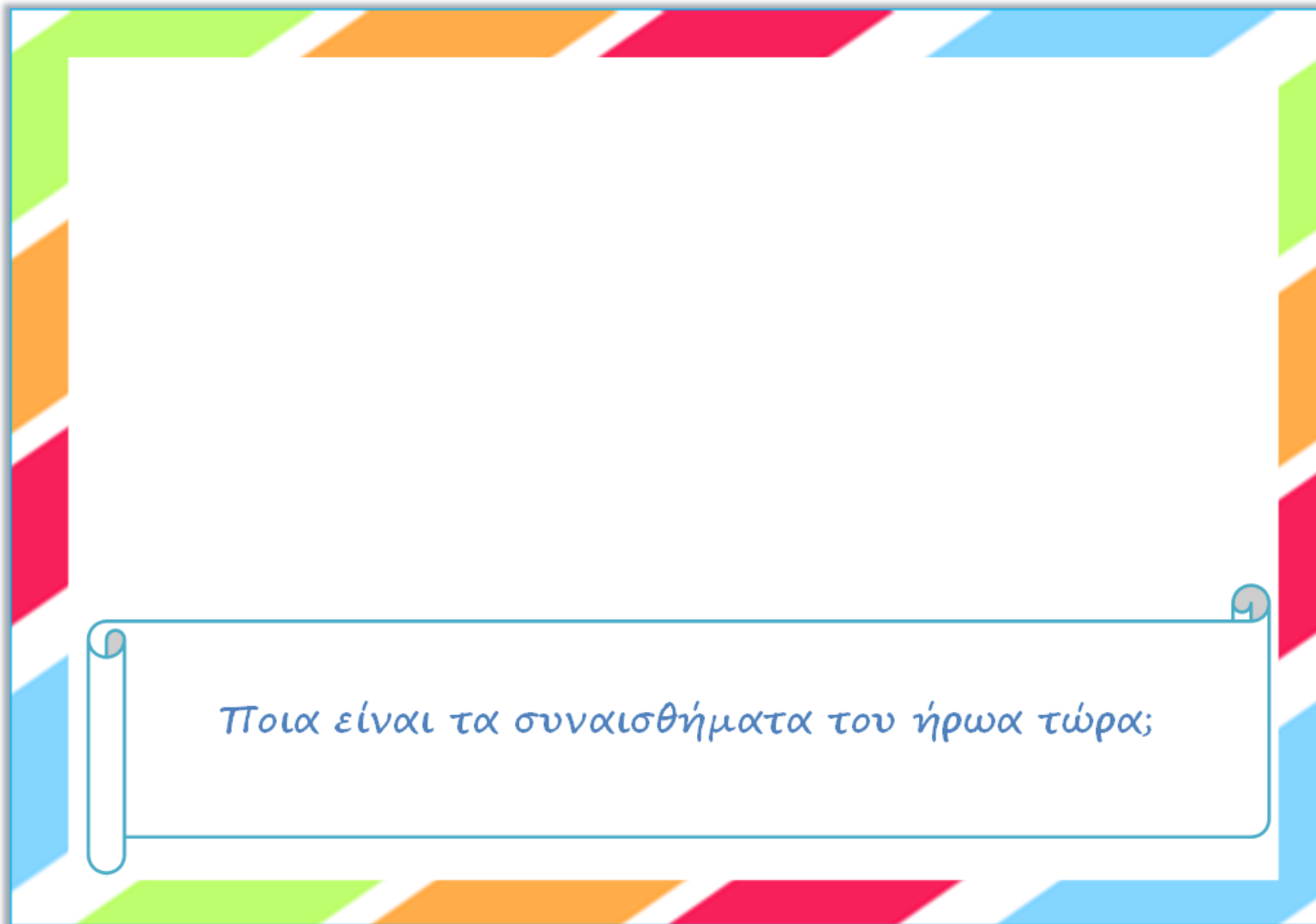
Εικονογράφοι:

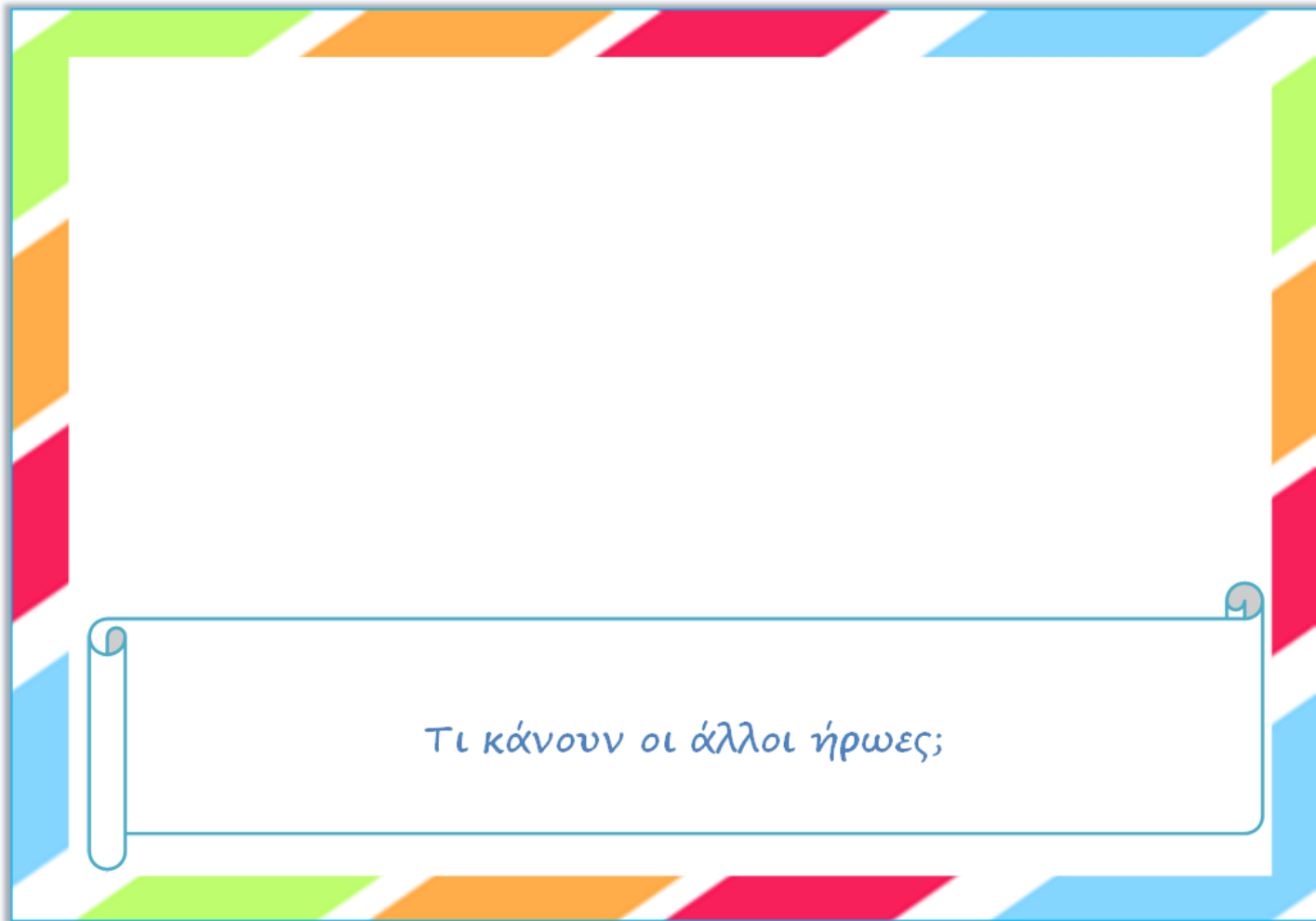


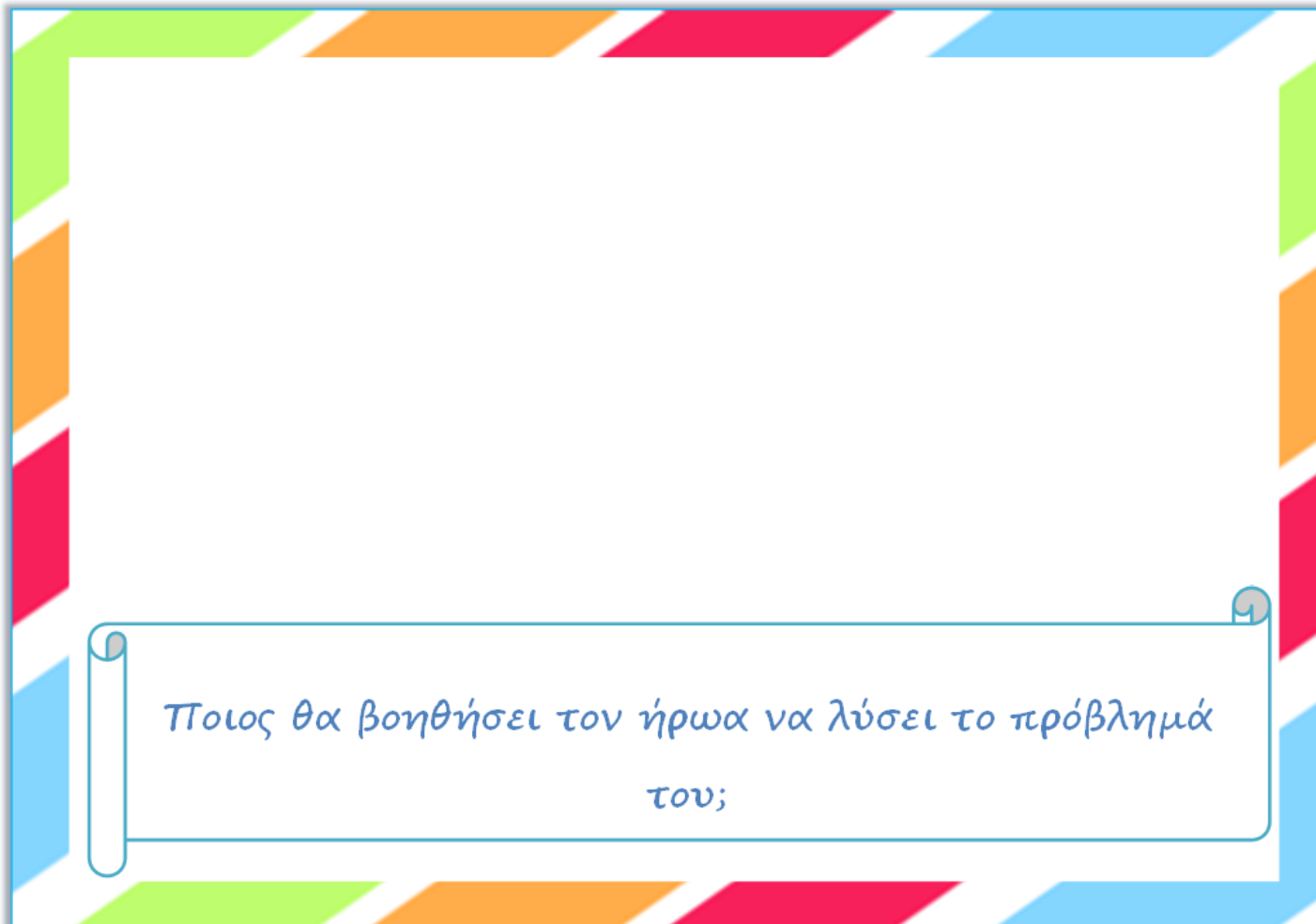




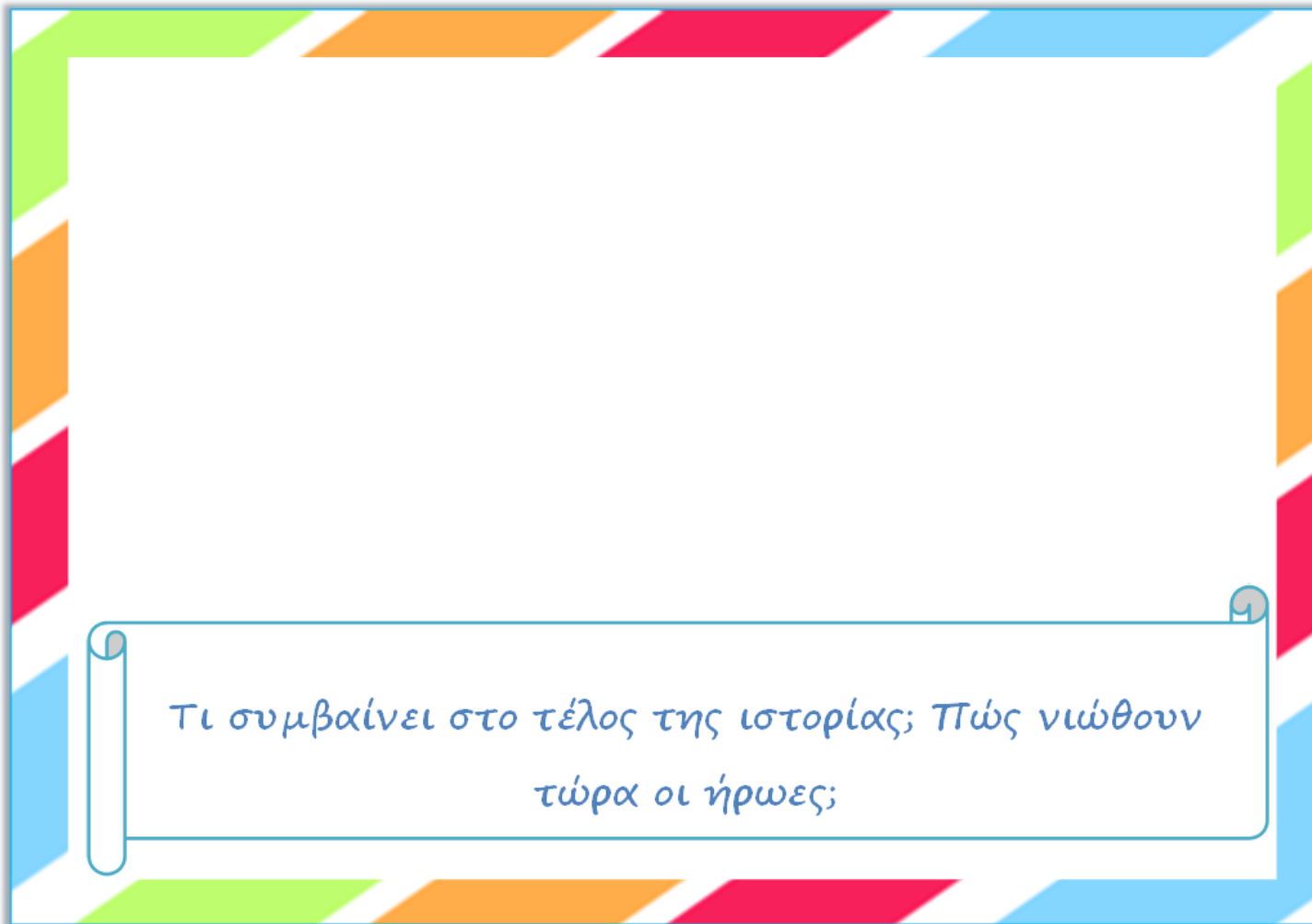
Γράψτε για το πρόβλημα που δημιουργήθηκε στην ιστορία. Ποιος δημιούργησε το πρόβλημα;







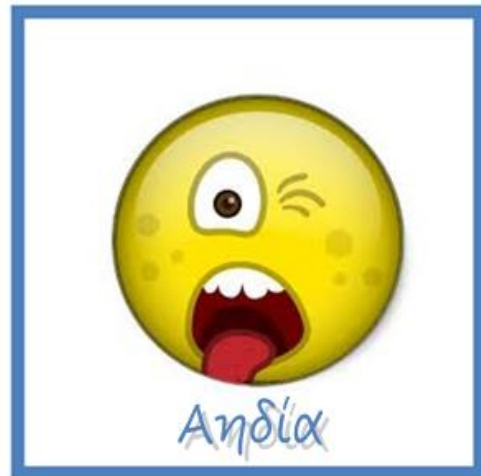
Ποιος θα βοηθήσει τον ήρωα να λύσει το πρόβλημά
του;





ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 5: ΚΑΡΤΕΣ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΩΝ









Θυμός



Τρόμος



Ντροπή



Σύγχυση



Πανικός



Πόνος



Ενοχή



Φόβος



Μίσος



Γκρίνια



Κούραση



Λύπη



Αγάπη



Εμπιστοσύνη



Αστείος



Απόλαυση



Ηρεμία



Έκπληξη

**ΡΟΥΜΠΡΙΚΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΧΡΗΣΗΣ ΤΕΧΝΙΚΩΝ
ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ**

Ανάλυση ρουμπρίκας για την αξιολόγηση παράστασης και τεχνικών του ψηφιακού κουκλοθέατρου

Κριτήρια	Εξαιρετική Επίδοση 3	Μέτρια Επίδοση 2	Χαμηλή Επίδοση 1	Αποτε- λέσμα- τα
Τεχνικές Ψηφιακού Κουκλοθέατρου	Χρησιμοποιήθηκαν πολλές συσκευές εισόδου όπως πληκτρολόγιο, ποντίκι, τηλεχειριστήριο για τον έλεγχο της ψηφιακής κούκλας	Χρησιμοποιήθηκαν λίγες συσκευές εισόδου όπως πληκτρολόγιο, ποντίκι, τηλεχειριστήριο για τον έλεγχο της ψηφιακής κούκλας	Δεν χρησιμοποιήθηκαν συσκευές εισόδου όπως πληκτρολόγιο, ποντίκι, τηλεχειριστήριο για τον έλεγχο της ψηφιακής κούκλας	
	Ο χειρισμός της κούκλας πραγματοποιήθηκε εξ ολοκλήρου σε πραγματικό χρόνο στα πλαίσια μιας ζωντανής παράστασης	Ο χειρισμός της κούκλας πραγματοποιήθηκε εν μέρει σε πραγματικό χρόνο στα πλαίσια μιας ζωντανής παράστασης	Ο χειρισμός της κούκλας δεν πραγματοποιήθηκε σε πραγματικό χρόνο στα πλαίσια μιας ζωντανής παράστασης	
	Ολόκληρη η αναπαράσταση απεικονίστηκε με τρισδιάστατο τρόπο	Ένα μέρος της αναπαράστασης απεικονίστηκε με τρισδιάστατο τρόπο	Η αναπαράσταση δεν απεικονίστηκε με τρισδιάστατο τρόπο	
	Η αναπαράσταση επεξεργάστηκε περαιτέρω σε μεγάλο βαθμό	Η αναπαράσταση επεξεργάστηκε περαιτέρω σε αρκετό βαθμό	Η αναπαράσταση επεξεργάστηκε περαιτέρω σε μικρό βαθμό	
Αξιολόγηση Παρατηρή- τών	Άκουγαν πάντα προσεκτικά	Κάποιες φορές άκουγαν προσεκτικά	Ποτέ δεν άκουγαν προσεκτικά	
	Έλεγαν πάντα τη γνώμη τους όταν τους ρωτούσαν	Έλεγαν μερικές φορές τη γνώμη τους όταν τους ρωτούσαν	Ποτέ δεν έλεγαν τη γνώμη τους όταν τους ρωτούσαν	
Αξιολόγηση κουκλοπαι- κτών	Συγκεντρώθηκαν πολύ στο ρόλο τους	Συγκεντρώθηκαν αρκετά στο ρόλο τους	Δεν συγκεντρώθηκαν στο ρόλο τους	
	Βοήθησαν πολύ με τη δουλειά τους τους άλλους κουκλοπαίκτες	Βοήθησαν αρκετά με τη δουλειά τους τους άλλους κουκλοπαίκτες	Δεν βοήθησαν με τη δουλειά τους τους άλλους κουκλοπαίκτες	
	Συνεργάστηκαν πολύ με τους άλλους κουκλοπαίκτες	Συνεργάστηκαν λίγο με τους άλλους κουκλοπαίκτες	Δεν συνεργάστηκαν καθόλου με τους άλλους κουκλοπαίκτες	

	Οι κουκλοπαίχτες κρατούσαν τις κούκλες σωστά και οι θεατές τις έβλεπαν καλά σε όλη την παράσταση	Οι κουκλοπαίχτες κρατούσαν τις κούκλες λάθος και οι θεατές δεν τις έβλεπαν στη μισή παράσταση	Οι κουκλοπαίχτες κρατούσαν τις κούκλες λάθος και οι θεατές δεν τις έβλεπαν σε όλη την παράσταση	
	Η φωνή των κουκλοπαικτών είχε σωστή ένταση και έκφραση σε όλη την παράσταση	Η φωνή των κουκλοπαικτών είχε σωστή ένταση και έκφραση στη μισή παράσταση	Η φωνή των κουκλοπαικτών δεν είχε σωστή ένταση και έκφραση στην παράσταση	

**ΡΟΥΜΠΡΙΚΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΧΡΗΣΗΣ ΜΕΘΟΔΟΥ
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ**

Ανάλυση ρουμπρίκας για την αξιολόγηση των βημάτων για τη δημιουργία μιας παράστασης ψηφιακού κουκλοθέατρου.

Κριτήρια	Εξαιρετική Επίδοση 3	Μέτρια Επίδοση 2	Χαμηλή Επίδοση 1	Αποτελέσματα
Επιλογή σεναρίου	Οι μαθητές διατύπωσαν πλήρως τις πρότερες ιδέες τους για την ιστορία Οι μαθητές κατανόησαν πλήρως την ιστορία που θα δραματοποιήσουν με τις τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου Οργάνωσαν όλη την παράσταση σε storyboard	Οι μαθητές διατύπωσαν σε κάποιο βαθμό τις πρότερες ιδέες τους για την ιστορία Οι μαθητές κατανόησαν σε κάποιο βαθμό την ιστορία που θα δραματοποιήσουν με τις τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου Οργάνωσαν αρκετά σημεία από την παράσταση σε storyboard	Οι μαθητές διατύπωσαν σε ελάχιστο βαθμό τις πρότερες ιδέες τους για την ιστορία Οι μαθητές κατανόησαν σε ελάχιστο βαθμό την ιστορία που θα δραματοποιήσουν με τις τεχνικές του ψηφιακού κουκλοθέατρου Δεν οργάνωσαν την παράσταση σε storyboard	
Επιλογή ηρώων	Κατανόησαν πλήρως το ρόλο που τους ανατέθηκε Οι μαθητές δημιούργησαν ψηφιακές κούκλες που συμφωνούν πλήρως με τα χαρακτηριστικά των ηρώων της ιστορίας	Κατανόησαν σε κάποιο βαθμό το ρόλο που τους ανατέθηκε Οι μαθητές δημιούργησαν ψηφιακές κούκλες που συμφωνούν σε κάποιο βαθμό με τα χαρακτηριστικά των ηρώων της ιστορίας	Κατανόησαν σε ελάχιστο βαθμό το ρόλο που τους ανατέθηκε Οι μαθητές δημιούργησαν ψηφιακές κούκλες που συμφωνούν σε ελάχιστο βαθμό με τα χαρακτηριστικά των ηρώων της ιστορίας	
Διαμόρφωση σκηνής	Οι μαθητές προετοίμασαν σε μεγάλο βαθμό τη σκηνή και τα σκηνικά	Οι μαθητές προετοίμασαν σε κάποιο βαθμό τη σκηνή και τα σκηνικά	Οι μαθητές προετοίμασαν σε ελάχιστο βαθμό τη σκηνή και τα σκηνικά	
Προετοιμασία ψηφιακής παράστασης	Οι μαθητές προετοίμασαν σε μεγάλο βαθμό τη παράσταση και τους θεατές	Οι μαθητές προετοίμασαν σε κάποιο βαθμό τη παράσταση και τους θεατές	Οι μαθητές προετοίμασαν σε ελάχιστο βαθμό τη παράσταση και τους θεατές	
Ψηφιακή παράσταση	Οι κούκλες είχαν πολλά από τα χαρακτηριστικά	Οι κούκλες είχαν λίγα από τα χαρακτηριστικά των ηρώων της ιστορίας	Οι κούκλες δεν είχαν τα χαρακτηριστικά	

	των ηρώων της ιστορίας		των ηρώων της ιστορίας	
	Η παράσταση ήταν πολύ ενδιαφέρουσα	Η παράσταση ήταν λίγο ενδιαφέρουσα	Η παράσταση δεν ήταν καθόλου ενδιαφέρουσα	
	Η παράσταση περιελάμβανε ολόκληρη την ιστορία	Κάποια σημεία της ιστορίας έλλειπαν από την παράσταση	Πολλά σημεία της ιστορίας έλλειπαν από την παράσταση	
	Τα σκηνικά ταίριαζαν πολύ καλά με τις κούκλες και δεν τις δυσκόλευαν	Τα σκηνικά ταίριαζαν αρκετά με τις κούκλες αλλά τις δυσκόλευαν	Τα σκηνικά δεν ταίριαζαν με τις κούκλες και τις δυσκόλεψαν πολύ	
	Οι ήχοι ακούγονταν καθαρά σε όλη την παράσταση	Οι ήχοι ακούγονταν καθαρά στη μισή παράσταση	Οι ήχοι δεν ακούγονταν καθαρά στην παράσταση	
Αξιολόγηση	Οι μαθητές αξιολόγησαν την παράσταση χρησιμοποιώντας όλα τα κριτήρια που τους δόθηκαν	Οι μαθητές αξιολόγησαν την παράσταση χρησιμοποιώντας κάποια από τα κριτήρια που τους δόθηκαν	Οι μαθητές αξιολόγησαν την παράσταση χρησιμοποιώντας ελάχιστα από τα κριτήρια που τους δόθηκαν	
Αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών	Οι μαθητές χρησιμοποίησαν όλες τις δυνατότητες των εργαλείων για να δημιουργήσουν παραστάσεις ψηφιακού κουκλοθέατρου	Οι μαθητές χρησιμοποίησαν τις περισσότερες δυνατότητες των εργαλείων για να δημιουργήσουν παραστάσεις ψηφιακού κουκλοθέατρου	Οι μαθητές χρησιμοποίησαν ελάχιστες από τις δυνατότητες των εργαλείων για να δημιουργήσουν παραστάσεις ψηφιακού κουκλοθέατρου	

ΑΝΑΛΥΣΗ ΡΟΥΜΠΡΙΚΑΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

Κριτήρια	Εξαιρετική Επίδοση 3	Μέτρια Επίδοση 2	Χαμηλή Επίδοση 1	Αποτελέσματα
Συνεργασία	Βοηθάω τους συμμαθητές μου πολύ	Βοηθάω τους συμμαθητές μου αρκετά	Δε βοηθάω τους συμμαθητές μου	
	Μοιράζομαι όλα τα πράγματά μου με τους συμμαθητές μου	Μοιράζομαι κάποια από τα πράγματά μου με τους συμμαθητές μου	Δεν μοιράζομαι τα πράγματά μου με τους συμμαθητές μου	
	Ακολουθώ όλους τους κανόνες	Ακολουθώ κάποιους κανόνες	Δεν ακολουθώ κανέναν κανόνα	
Υποστήριξη	Ζητάω πολλές πληροφορίες από τους συμμαθητές μου	Ζητάω λίγες πληροφορίες από τους συμμαθητές μου	Δε ζητάω καθόλου πληροφορίες από τους συμμαθητές μου	
	Πάντα προσπαθώ να μην κάνω κάτι που δεν πρέπει επειδή κάποιος μου το ζήτησε	Λίγες φορές προσπαθώ να μην κάνω κάτι που δεν πρέπει επειδή κάποιος μου το ζήτησε	Δεν προσπαθώ να μην κάνω κάτι που δεν πρέπει επειδή κάποιος μου το ζήτησε	
Υπευθυνότητα	Πάντα μιλάω με όμορφο τρόπο και ακούω αυτόν που μου μιλάει	Μερικές φορές μιλάω με ωραίο τρόπο και ακούω αυτόν που μου μιλάει	Δεν μιλάω με ωραίο τρόπο και δεν ακούω αυτόν που μου μιλάει	
	Προσέχω πολύ τα πράγματα των συμμαθητών μου	Προσέχω λίγο τα πράγματα των συμμαθητών μου	Δεν προσέχω τα πράγματα των συμμαθητών μου	
Ενσυναίσθηση	Καταλαβαίνω συνέχεια τα συναισθήματα των συμμαθητών μου	Καταλαβαίνω κάποιες φορές τα συναισθήματα των συμμαθητών μου	Δεν καταλαβαίνω ποτέ τα συναισθήματα των συμμαθητών μου	

Αυτοέλεγχος	Φέρομαι πάντα με καλό τρόπο όταν κάποιος με πειράζει	Φέρομαι τις περισσότερες φορές με καλό τρόπο όταν κάποιος με πειράζει	Δε φέρομαι με καλό τρόπο όταν κάποιος με πειράζει	
	Ακούω πάντα τις συμβουλές της δασκάλας μου	Ακούω μερικές φορές τις συμβουλές της δασκάλας μου	Δεν ακούω τις συμβουλές της δασκάλας μου	
Σχέσεις με τους συνομήλικους	Λέω συνέχεια ωραία πράγματα στους συμμαθητές μου	Λέω κάποιες φορές ωραία πράγματα στους συμμαθητές μου	Δε λέω ποτέ ωραία πράγματα στους συμμαθητές μου	
	Βοηθάω όλους τους συμμαθητές μου	Βοηθάω λίγους συμμαθητές μου	Δε βοηθάω κανέναν συμμαθητή μου	
	Πάντα ζητάω από τους συμμαθητές μου να παίξουμε	Ζητάω μερικές φορές από τους συμμαθητές μου να παίξουμε	Δεν ζητάω από κανέναν συμμαθητή μου να παίξουμε	
Δεξιότητες αυτοδιαχείρισης	Ελέγχω τον θυμό μου τις περισσότερες φορές	Ελέγχω τον θυμό μου λίγες φορές	Δεν ελέγχω τον θυμό μου σχεδόν καθόλου	
	Προσπαθώ πάντα να ακολουθήσω τους κανόνες	Προσπαθώ μερικές φορές να ακολουθήσω τους κανόνες	Δεν προσπαθώ ποτέ να ακολουθήσω τους κανόνες	
	Δεν κάνω πάντα αυτό που θέλω εγώ αλλά ακούω και τους συμμαθητές μου	Κάποιες φορές κάνω αυτό που θέλω εγώ και κάποιες φορές ακούω και τους συμμαθητές μου	Συνέχεια κάνω αυτό που θέλω εγώ και ποτέ δεν ακούω τους συμμαθητές μου	
Ακαδημαϊκά προσόντα	Τελειώνω κάθε φορά αυτό που κάνω	Κάποιες φορές τελειώνω αυτό που κάνω	Πολλές φορές δεν τελειώνω αυτό που κάνω	
	Πάντα τελειώνω αυτό που κάνω μόνος μου	Κάποιες φορές με βοηθάει κάποιος να τελειώσω αυτό που κάνω	Πάντα με βοηθάει κάποιος να τελειώσω αυτό που κάνω	
	Ακούω όλες τις οδηγίες της δασκάλας μου	Ακούω κάποιες από τις οδηγίες της δασκάλας μου	Δεν ακούω τις οδηγίες της δασκάλας μου	

Συμμόρφωση	Προλαβαίνω πάντα να κάνω αυτά που θέλω στον ελεύθερό μου χρόνο	Προλαβαίνω μερικές φορές να κάνω αυτά που θέλω στον ελεύθερό μου χρόνο	Δεν προλαβαίνω να κάνω αυτά που θέλω στον ελεύθερό μου χρόνο	
	Μοιράζομαι όλες μου τις σκέψεις με τους συμμαθητές μου	Μοιράζομαι κάποιες από τις σκέψεις μου με τους συμμαθητές μου	Δεν μοιράζομαι τις σκέψεις μου με τους συμμαθητές μου	
Δεξιότητες διεκδίκησης	Ξεκινάω εγώ πάντα τη συζήτηση	Κάποιες φορές ξεκινάω εγώ τη συζήτηση	Σχεδόν ποτέ δεν ξεκινάω εγώ τη συζήτηση	
	Καταλαβαίνω πάντα γιατί κάποιος λέει κάτι όμορφο για μένα	Καταλαβαίνω τις περισσότερες φορές γιατί κάποιος λέει κάτι όμορφο για μένα	Σχεδόν ποτέ δεν καταλαβαίνω γιατί κάποιος λέει κάτι όμορφο για μένα	
	Κάνω νέους φίλους πολύ εύκολα	Κάνω νέους φίλους εύκολα	Δεν κάνω καθόλου εύκολα νέους φίλους	



Ρουμπρίκα αξιολόγησης κοινωνικών δεξιοτήτων

	Πάντα	Μερικές Φορές	Ποτέ
Βοηθάω πολύ τους συμμαθητές μου			
Μοιράζομαι τα πράγματά μου			
Ακολουθώ τους κανόνες			
Ζητάω πληροφορίες από τους συμμαθητές μου			
Προσπαθώ να μην κάνω κάτι που δεν πρέπει επειδή κάποιος μου το ζήτησε			
Μιλώ με όμορφο τρόπο και ακούω αυτόν που μου μιλάει			
Προσέχω τα πράγματα των συμμαθητών μου			
Καταλαβαίνω τα συναισθήματα των συμμαθητών μου			
Φέρομαι με καλό τρόπο όταν κάποιος με πειράζει			
Ακούω τις συμβουλές της δασκάλας μου			
Λέω ωραία πράγματα στους συμμαθητές μου			



Βοηθάω όλους τους
συμμαθητές μου



Ζητάω από τους
συμμαθητές μου να
παίζουμε



Ελέγχω τον θυμό μου



Προσπαθώ να
ακολουθήσω τους κανόνες



Δεν κάνω αυτό που θέλω
εγώ αλλά ακούω και τους
συμμαθητές μου



Τελειώνω αυτό που κάνω



Τελειώνω αυτό που κάνω
μόνος



Ακούω τις οδηγίες της
δασκάλας μου



Προλαβαίνω να κάνω
αυτά που θέλω στον
ελεύθερό μου χρόνο



Μοιράζομαι όλες μου τις
σκέψεις με τους
συμμαθητές μου



Ξεκινάω εγώ τη
συζήτηση



Καταλαβαίνω γιατί
κάποιος λέει κάτι όμορφο
για μένα

