ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΑΓΩΓΗΣ

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Πρόγραμμα Μετπατυχιακών Σπουδών
«Επιστήμες της Αγωγής - Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ (e-Learning)».

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΤΙΤΛΟΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

«Σχεδιασμός υλοποίηση και αποτίμηση εκπαιδευτικού υλικού για την εκμάθηση δημιουργίας παραμυθιού μέσω Τ.Π.Ε. για μαθητές Γ΄ Δημοτικού»

ΧΑΡΤΖΟΥΛΑΚΗ ΕΛΕΝΗ Α.Μ. 1320

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Βασιλούδη Βασιλική

Ρέθυμνο Ιούλιος 2025

Πρόγραμμα Μετπατυχιακών Σπουδών
«Επιστήμες της Αγωγής - Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ (e-Learning)».
[Αριθμ. ΦΕΚ 635 τ.Β΄/9.3.2016]

Ακαδημαϊκός Υπεύθυνος ΠΜΣ:

Καθηγητής Αναστασιάδης Παναγιώτης

Πανεπιστήμιο Κρήτης – Παιδαγωγικό Τμήμα Δ.Ε

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

«Σχεδιασμός υλοποίηση και αποτίμηση εκπαιδευτικού υλικού για την εκμάθηση δημιουργίας παραμυθιού μέσω Τ.Π.Ε. για μαθητές Γ΄ Δημοτικού»

Χαρτζουλάκη Ελένη

Υπέθυνη Δήλωση Συγγραφέα:

Δηλώνω ρητά ότι, σύμφωνα με το άρθρο 8 του Ν. 1599/1986 και τα άρθρα 2,4,6 παρ. 3 του Ν. 1256/1982, η παρούσα εργασία αποτελεί αποκλειστικά προϊόν προσωπικής εργασίας και δεν προσβάλλει κάθε μορφής πνευματικά δικαιώματα τρίτων και δεν είναι προϊόν μερικής ή ολικής αντιγραφής, οι πηγές δε που χρησιμοποιήθηκαν περιορίζονται στις βιβλιογραφικές αναφορές και μόνον.

© Πανεπιστήμιο Κρήτης, ΠΤΔΕ,ΕΔΙΒΕΑ, 2018
Το Π.Τ.Δ.Ε του Πανεπιστημίου Κρήτης και ειδικότερα το Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α, διατηρεί το δικαίωμα της χρήσης και αναπαραγωγής της παρούσας εργασίας για διδακτικούς και ερευνητικούς σκοπούς.

ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΑΓΩΓΗΣ

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

«Σχεδιασμός υλοποίηση και αποτίμηση εκπαιδευτικού υλικού για την εκμάθηση δημιουργίας παραμυθιού μέσω Τ.Π.Ε. για μαθητές Γ΄ Δημοτικού»

«Ελένη Χαρτζουλάκη»

Επιτροπή Επίβλεψης Πτυχιακής / Διπλωματικης Εργασίας

Επιβλέπων Καθηγητής:
Βασιλική Βασιλούδη
Επίκουρη Καθηγήτρια στο Π.Τ.Δ.Ε. Πανεπιστημίου Κρήτης

Συν-Επιβλέπων Καθηγητης:
Κωνσταντίνος Κωτσίδης
Καθηγητής ΣΕΠ, ΕΑΠ
Συν-Επιβλέπων Καθηγητης:
Κάλια Τρούλη
Καθηγήτρια Π.Τ.Δ.Ε. Πανεπιστημίου Κρήτης

Ρέθυμνο Ιούλιος 2025

Ευχαριστίες

Για την ολοκλήρωση της διπλωματικής εργασίας θα ήθελα να ευχαριστήσω την επιβλέπουσα καθηγήτριά μου κυρία Βασιλούδη Βασιλική για την επιστημονική καθοδήγηση και τις πολύτιμες συμβουλές της, τον καθηγητή κύριο Κωτσίδη Κωνσταντίνο για την επίβλεψη και την υποστήριξη, τον κύριο Γιαννενάκη Κωνσταντίνο για τη βοήθεια, τις υποδείξεις και τις άμεσες και τόσο κατατοπιστικές απαντήσεις που μου παρείχε κατά την υλοποίηση του εκπαιδευτικού υλικού, τον κύριο Καρβούνη Λάμπρο για την καθοδήγηση στη μεθοδολογία της έρευνας, καθώς και όλους τους καθηγητές, καθηγήτριες και συνεργάτες του Ε.ΔΙ.ΒΕ.Α. για όλο το ταξίδι μου στο μεταπτυχιακό πρόγραμμα. Επιπλέον, ευχαριστώ τα μέλη της ομάδας μου για τη συνεργασία και για τη συμμετοχή τους στην έρευνα. Ένα μεγάλο ευχαριστώ αξίζει να πω στους μαθητές του σχολείου μου που συμμετείχαν στην παρέμβαση αυτή με χαρά. Τέλος, θέλω να ευχαριστήσω τον σύζυγο μου και τα παιδιά μου για την στήριξη και την κατανόηση σε όλη τη διάρκεια των σπουδών μου.

Περίληψη

Στην παρούσα διπλωματική εργασία παρουσιάζεται ο σχεδιασμός εκπαιδευτικού υλικού το οποίο πραγματεύεται την εκμάθηση δημιουργίας παραμυθιού μέσω Τ.Π.Ε. για μαθητές Γ΄ Δημοτικού.

Το υλικό μπορεί να αξιοποιηθεί εξ αποστάσεως, συμπληρωματικά με τη συμβατική εκπαίδευση, και σκοπός του είναι οι μαθητές και οι μαθήτριες να βελτιώσουν τις ικανότητες στην αναγνώριση αρχικά των βασικών στοιχείων ενός παραμυθιού, στη συνέχεια παίρνοντας σταδιακά ιδέες από εικόνες και από την περιπέτεια που θα επιλέξουν να ακολουθήσουν στο «Μαγεμένο Δάσος», αλλά και μέσα από διαδραστικά βίντεο με οδηγίες, να πάρουν ιδέες και να δημιουργήσουν στο τέλος το δικό τους παραμύθι μέσω Τ.Π.Ε. Δημιουργήθηκε σε περιβάλλοντα e-learning με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων και ενσωματώθηκε στην εκπαιδευτική πλατφόρμα students.edivea. Υλοποιήθηκε σύμφωνα με τις αρχές της πολυμεσικής μάθησης και ακολουθεί τη δομή και τις αρχές σχεδιασμού της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Το υλικό αξιολογήθηκε από ειδικούς στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση και η έρευνα επικεντρώθηκε στην εξέταση του κατά πόσον το υλικό συμμορφώνεται με τις αρχές και τη μεθοδολογία της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, καθώς και αν είναι σύμφωνο με τις αρχές της πολυμεσικής μάθησης. Η αποτίμηση του εκπαιδευτικού υλικού από ειδικούς είναι ενθαρρυντική, καθώς τα ευρήματα εκτιμούν πως σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε σύμφωνα με τις αρχές και τη μεθοδολογία της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Πιο συγκεκριμένα, υποδεικνύουν ότι το υλικό είναι επιστημονικά τεκμηριωμένο, εύχρηστο και προσφέρει ολοκληρωμένη μαθησιακή εμπειρία. Το υλικό υποστηρίζει την αλληλεπίδραση με τον εκπαιδευόμενο, ενθαρρύνει την ενεργή συμμετοχή και παρέχει τις κατάλληλες ευκαιρίες για αναστοχασμό και αυτοαξιολόγηση. Επιπρόσθετα, τα ευρήματα εκτιμούν πως το εκπαιδευτικό υλικό εφαρμόζει σχεδόν όλες τις αρχές της πολυμεσικής μάθησης, συνδυάζοντας κείμενο και εικόνα για την παρουσίαση του γνωστικού αντικειμένου. Υπάρχουν αφηγήσεις, φιλική γλώσσα και ηχητική παρουσίαση που ενισχύουν τη μαθησιακή διαδικασία, ενώ οι δραστηριότητες παρέχουν ανατροφοδότηση και δεν περιλαμβάνουν μακροσκελή κείμενα, διευκολύνοντας την κατανόηση και τη συμμετοχή των μαθητών.

Λέξεις – Κλειδιά

Βασικά στοιχεία παραμυθιού, Δημιουργία παραμυθιού, Τ.Π.Ε., Εξ αποστάσεως εκπαίδευση, Πολυμεσική μάθηση, Διαδραστικό υλικό,

Abstract

This thesis presents the design of educational material that focuses on teaching third-grade primary school students how to create a fairy tale using Information and Communication Technologies (ICT).
The material is suitable for distance learning, can be used as a supplement to conventional teaching, and aims to help students enhance their skills in initially identifying the key elements of a fairy tale. Gradually, by drawing inspiration from images, interactive choices in the "Enchanted Forest" storyline, and instructional videos, students are guided to develop and eventually create their own fairy tale using ICT.

The material was developed in e-learning environments using digital tools and was integrated into the educational platform **students.edivea**. Its implementation followed the principles of multimedia learning and adhered to the structure and design principles of distance education.

The educational material was evaluated by experts in distance education. The research focused on examining the extent to which the material aligns with the principles and methodology of distance learning, as well as its compliance with multimedia learning principles. The evaluation results were encouraging, indicating that the material was designed and implemented in accordance with established educational frameworks.

More specifically, experts pointed out that the material is scientifically grounded, user-friendly, and offers a comprehensive learning experience. It supports learner interaction, encourages active engagement, and provides appropriate opportunities for reflection and self-assessment.

Furthermore, the findings suggest that the material effectively applies nearly all multimedia learning principles by combining text and images for content presentation. It includes narration, friendly language, and audio elements that enhance the learning process, while the activities provide feedback and avoid lengthy texts, facilitating better understanding and student participation.

Keywords

Basic elements of a fairy tale, Fairy tale creation, ICT, Distance learning, Multimedia learning, Interactive material.

Περιεχόμενα

Ευχαριστίες iv
Περίληψη v
Abstract vi
Κατάλογος Εικόνων / Σχημάτων ix
Κατάλογος Πινάκων xiv
Συντομογραφίες & Ακρωνύμια xv
1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ 1
1.1 Η προβληματική της εργασίας 1
1.2 Σκοπός, στόχοι και ερευνητικά ερωτήματα 2
1.2.1. Σκοπός 2
1.2.2. Στόχοι 2
1.2.3. Ερευνητικά Ερωτήματα 3
1.3. Δομή εργασίας 3
2.1.1. Εννοιολογική οριοθέτηση της ΕξΑΕ 5
2.1.2 Παιδαγωγικές αρχές της Εξ αποστάσεως εκπαίδευσης 6
2.1.3 Πολυμεσική μάθηση και θεωρία Mayer 7
2.1.4 Το Εκπαιδευτικό υλικό στην ΕξΑε 8
2.1.5 Σύνοψη 9
2.2 Δημιουργική Γραφή και Τ.Π.Ε 9
2.2.1 Βασικά Χαρακτηριστικά του Εκπαιδευτικού Υλικού της Παρούσας Εργασίας 10
2.2.2. Δημιουργική γραφή στην Πρωτοβάθμια εκπαίδευση 11
2.2.3. Παραμύθια του «Μέγα» 12
2.2.4. Ο Ευγένιος Τριβιζάς και τα Πολυκλωνικά Παραμύθια. 14
2.2.5 Ψηφιακά εργαλεία του Εκπαιδευτικού υλικού 17
2.2.6. Ο ρόλος των Τ.Π.Ε. στη Δημιουργία Παραμυθιού 18
3. Περιγραφή Εκπαιδευτικού υλικού (Ε.Υ.) 20
3.1. Ψηφιακά εργαλεία Ε.Υ. 20
3.2 Δομή και παρουσίαση εκπαιδευτικού υλικού 21
3.2.3. Δομή και περιεχόμενα 1ης Διδακτικής Ενότητας 25
3.2.4 Δομή και περιεχόμενα 2ης Διδακτικής Ενότητας 39
3.2.5 Δομή και περιεχόμενα 3ης Διδακτικής Ενότητας 53
3.2.6 Δομή και περιεχόμενα 4ης Διδακτικής Ενότητας 72
4. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ 82
4.1. Το είδος της έρευνας – Ποιοτική έρευνα 82
4.2. Η μέθοδος και το δείγμα της έρευνας 83
4.3. Έρευνα - Παρέμβαση σε δείγμα μαθητών Γ' Δημοτικού 83
4.3.1.Προφίλ συμμετεχόντων στην έρευνα 84
4.3.2. Εργαλεία έρευνας 84
4.3.3. Τρόπος επεξεργασίας των δεδομένων της έρευνας στους μαθητές 85
4.3.4. Άξονες - Κωδικοί 86
4.3.5. Ερωτηματολόγια 87
4.4. ΕΡΕΥΝΑ ΣΕ ΕΝΗΛΙΚΕΣ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟΥΣ ΦΟΙΤΗΤΕΣ 88
4.4.1. Η μέθοδος και το δείγμα της έρευνας 88
4.4.2. Το προφίλ των συμμετεχόντων 88

4.4.3. Εργαλεία έρευνας 91
4.4.4. Τρόπος επεξεργασίας των δεδομένων της έρευνας 95
4.4.5. Ζητήματα δεοντολογίας της έρευνας 95
1. ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ 96
5.1. Παρουσίαση - παρατήρηση για το χρονικό της παρέμβασης βήμα βήμα σε μορφή ημερολογιακής καταγραφής 96
Παρουσίαση αποτελεσμάτων συνεντεύξεων ΠΡΙΝ την παρέμβαση 99
5.2. Παρουσίαση αποτελεσμάτων ΜΕΤΑ την παρέμβαση – Απαντήσεις στα ερευνητικά ερωτήματα 1-5. 115
5.3. Παρουσίαση αποτελεσμάτων από ερωτηματολόγια των αξιολογητών – Απαντήσεις στα ερευνητικά ερωτήματα 6 και 7. 138
6. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ 157
6.1 Σύνοψη Αποτελεσμάτων Ποιοτικής Ανάλυσης από την έρευνα στους μαθητές...157
6.2. Σύνοψη Αποτελεσμάτων Ποιοτικής Ανάλυσης από τα ερωτηματολόγια των αξιολογητών 158
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 159

Κατάλογος Εικόνων / Σχημάτων

Εικόνα 1 Edivea students 21
Εικόνα 2 Εισαγωγή username + pasword 21
Εικόνα 3 22
Εικόνα 4 22
Εικόνα 5 Μονοπάτια γνώσης 22
Εικόνα 6 Εισαγωγή -1 23
Εικόνα 7 Εισαγωγή -2 23
Εικόνα 8 Εισαγωγή -3 23
Εικόνα 9 Εισαγωγή -4 24
Εικόνα 10 Εισαγωγή -5 24
Εικόνα 11 Εισαγωγή -6 24
Εικόνα 12 Εισαγωγή -7 24
Εικόνα 13 Εισαγωγικά στοιχεία 1.1 26
Εικόνα 14 Εισαγωγικό βίντεο 1 27
Εικόνα 15 Εξώφυλλο Διδακτικής 1ης Ενότητας 27
Εικόνα 16 – Πίνακας επεξήγησης συμβόλων 27
Εικόνα 17 Περιεχόμενα 28
Εικόνα 18 Ερώτημα αφόρμησης 28
Εικόνα 19 Καρτέλα e-me 28
Εικόνα 20 Ερμηνεία όρου «Παραμύθι» 29
Εικόνα 21 1η Δραστηριότητα 29
Εικόνα 22 Ανατροφοδότηση 1ης Δραστηριότητας 29
Εικόνα 23 Ήρωας-Ηρωίδα 30
Εικόνα 24 2η Δραστηριότητα 30
Εικόνα 25 2η Δρσστηριότητα – Ανατροφοδότηση 30
Εικόνα 26 Ερμηνεία «Τόπου» 31
Εικόνα 27 3η Δραστηριότητα 31
Εικόνα 28 Δραστηριότητα στο Wordwall 31
Εικόνα 29 Κρυπτόλεξο 32
Εικόνα 30 Ερμηνεία «Χρόνου» 32
Εικόνα 31 4η Δραστηριότητα 32
Εικόνα 32 Βοηθοί – Αντίπαλοι 33
Εικόνα 33 Βοηθοί 33
Εικόνα 34 5η Δραστηριότητα 33
Εικόνα 35 Αντίπαλοι 34
Εικόνα 36 6η Δραστηριότητα 34
Εικόνα 37 Πρόβλημα - Δοκιμασία 34
Εικόνα 38 7η Δραστηριότητα 35
Εικόνα 39 Λύση – Χαρούμενο τέλος 35
Εικόνα 40 8η Δραστηριότητα 35
Εικόνα 41 Μήνυμα 36
Εικόνα 42 9η Δραστηριότητα 36

Εικόνα 43 Διαδραστικό βίντεο - Κοκκινοσκουφίτσα 36
Εικόνα 44 Quiz 1 στο Διαδραστικό video....37
Εικόνα 45 Quiz 2....37
Εικόνα 46 Quiz 3....37
Εικόνα 47 Quiz Σύνοψης 38
Εικόνα 48 Βιβλιογραφία 38
Εικόνα 49 Σύνοψη 38
Εικόνα 50 Παραπομπή σε Padlet 1 39
Εικόνα 51 Padlet 1....39
Εικόνα 52 Εισαγωγικά στοιχεία 2 39
Εικόνα 53 Εισαγωγικό βίντεο 2ης Διδακτικής ενότητας 41
Εικόνα 54 Φόρμα google - Αρχή 42
Εικόνα 55 Επιλογή ονόματος....43
Εικόνα 56 Ηλικία ήρωα 43
Εικόνα 57 Χρώμα μαλλιών ήρωα....44
Εικόνα 58 Χρώμα ματιών ήρωα....44
Εικόνα 59 Χρώμα δέρματος ήρωα....45
Εικόνα 60 Ρούχα και παπούτσια ήρωα 45
Εικόνα 61 Χαρακτήρας ήρωα....46
Εικόνα 62 Τόπος ήρωα....46
Εικόνα 63 Τι αγαπάει ο ήρωας 47
Εικόνα 64 Ενδιαφέροντα ήρωα 47
Εικόνα 65 Μαγική δύναμη ήρωα....48
Εικόνα 66 Βοηθός....49
Εικόνα 67 Αντίπαλος....49
Εικόνα 68 Πρόβλημα....50
Εικόνα 69 Λύση Χαρούμενο τέλος....51
Εικόνα 70 Μήνυμα....52
Εικόνα 71 Σύνοψη 2ης Διδακτικής ενότητας....53
Εικόνα 72 Padlet 2ης Διδακτικής ενότητας 53
Εικόνα 73 Εισαγωγικά στοιχεία 3η Διδακτικής Ενότητας....54
Εικόνα 74 Εισαγωγικό βίντεο 3ης Διδακτικής Ενότητας 55
Εικόνα 75 Εξώφυλλο 3ης Διδακτικής Ενότητας....55
Εικόνα 76 Αφήγηση....56
Εικόνα 77....56
Εικόνα 78 Εικόνα σχετική με την αφήγηση 56
Εικόνα 79 Επιλογή μονοπατιού 56
Εικόνα 80 Μονοπάτι με λουλούδια....56
Εικόνα 81 1η αποστολή 57
Εικόνα 82 1ος Αντίπαλος 57
Εικόνα 83 Επιλογή μαθητή 57
Εικόνα 84 Αλλαγή ιστορίας....57
Εικόνα 85 Γκριζέλντο....58
Εικόνα 86 Παλιό βιβλίο....58
Εικόνα 87 Αφήγηση....58
Εικόνα 88 Χάρτης θησαυρού 58

Εικόνα 89 Αφήγηση....58
Εικόνα 90 Μονοπάτι με γλειφιτζούρια....59
Εικόνα 91 Αφήγηση....59
Εικόνα 92 Μονόκερος....59
Εικόνα 93 Περιγραφή μονόκερου....59
Εικόνα 94 Ερώτηση quiz από το μονόκερο....60
Εικόνα 95 Λάθος απάντηση....60
Εικόνα 96 Αφήγηση....60
Εικόνα 97 Ποτάμι....60
Εικόνα 98 Διακλαδωση με 2 επιλογές....61
Εικόνα 99 Διακλάδωση με 2 επιλογές....61
Εικόνα 100 Νεράιδα....61
Εικόνα 101 Περιγραφή νεράιδας....61
Εικόνα 102 Αφήγηση....61
Εικόνα 103 Κρύσταλλος....62
Εικόνα 104 Περιγραφή κρυστάλλου....62
Εικόνα 105 Πυγολαμπίδες....62
Εικόνα 106 Περιγραφή πυγολαμπίδων....62
Εικόνα 107 Διακλάδωση με 2 επιλογές....62
Εικόνα 108 Αφήγηση....63
Εικόνα 109 Ομίχλη....63
Εικόνα 110 Παλιά ξύλινη γέφυρα....63
Εικόνα 111 Διακλάδωση με 2 επιλογές....63
Εικόνα 112 Επιλογή ξύλινης γέφυρας....63
Εικόνα 113 Χόμπιτ....64
Εικόνα 114 Ερώτηση quiz....64
Εικόνα 115 Σωστή απάντηση....64
Εικόνα 116 Αφήγηση....64
Εικόνα 117 Διακλάδωση με 2 επιλογές....64
Εικόνα 118 Αφήγηση....65
Εικόνα 119 Καρδιά....65
Εικόνα 120 Αφήγηση....65
Εικόνα 121 Πύργος μάγισσας....65
Εικόνα 122 Διακλάδωση....65
Εικόνα 123 Επιλογή 1η....66
Εικόνα 124 Μάγισσα Λουμινέσσα....66
Εικόνα 125 Περιγραφή μάγισσας....66
Εικόνα 126 Quiz με 3 επιλογές....66
Εικόνα 127 Σωστή απάντηση....66
Εικόνα 128 Περιγραφή Φεγγαρόσκονης....67
Εικόνα 129 Μονοπάτι με ψηλά δέντρα....67
Εικόνα 130 Αφήγηση....67
Εικόνα 131 Quiz με 3 επιλογές....67
Εικόνα 132 Σωστή απάντηση....67
Εικόνα 133 Αφήγηση....68
Εικόνα 134 Διακλάδωση με 3 επιλογές....68

Εικόνα 135 Λάθος απάντηση 68
Εικόνα 136 Διακλάδωση με 3 επιλογές 68
Εικόνα 137 Σωστή απάντηση 68
Εικόνα 138 Ποτάμι 69
Εικόνα 139 Αφήγηση....69
Εικόνα 140 Quiz με 3 επιλογές 69
Εικόνα 141 Σωστή απάντηση 69
Εικόνα 142 Αφήγηση....69
Εικόνα 143 Δράκος....70
Εικόνα 144 Αφήγηση....70
Εικόνα 145 Quiz με 3 επιλογές 70
Εικόνα 146 Σωστή απάντηση 70
Εικόνα 147 Αφήγηση....70
Εικόνα 148 Μαγική σφαίρα - Θησαυρός....71
Εικόνα 149 Περιγραφή θησαυρού....71
Εικόνα 150 Πυροτεχνήματα....71
Εικόνα 151 Τελος 71
Εικόνα 152 Επανάληψη ιστορίας....72
Εικόνα 153 Σύνοψη 3ης Διδακτικής Ενότητας....72
Εικόνα 154 Padlet για 3η Διδακτική Ενότητα 72
Εικόνα 155 Εισαγωγικά στοιχεία 4ης Διδακτικής Ενότητας....74
Εικόνα 156 Εισαγωγικό βίντεο 4ης Διδακτικής Ενότητας 74
Εικόνα 157 Εισαγωγή – Περιγραφή Autodraw....75
Εικόνα 158 Βίντεο Autodraw 75
Εικόνα 159 1η Δραστηριότητα....75
Εικόνα 160 Ανατροφοδότηση....75
Εικόνα 161 Quiz Σωστού - Λάθους 76
Εικόνα 162 Ανατροφοδότηση....76
Εικόνα 163 Quiz πολλαπλής επιλογής....76
Εικόνα 164 Συμπλήρωσης κενών....76
Εικόνα 165 Quiz Σωστό - Λάθος....77
Εικόνα 166 Συνέχεια στην ίδια ερώτηση 77
Εικόνα 167 Επεξήγηση 77
Εικόνα 168 Σύρε τη λέξη στη σωστή θέση....77
Εικόνα 169 Περιγραφή Storyjumber 78
Εικόνα 170 Βίντεο Storyjumber 78
Εικόνα 171 Quiz εμπέδωσης....78
Εικόνα 172 Quiz πολλαπλής επιλογής....79
Εικόνα 173 Quiz τοποθέτησης λέξεων στη σωστή θέση 79
Εικόνα 174 Quiz Σωστό - Λάθος....79
Εικόνα 175 Quiz τοποθέτησης λέξεων στη σωστή θέση 79
Εικόνα 176 Quiz πολλαπλής επιλογής....80
Εικόνα 177 Quiz πολλαπλής επιλογής....80
Εικόνα 178 Σύνοψη 4ης Διδακτικής Ενότητας....80
Εικόνα 179 Padlet για 4η Διδακτική Ενότητα 81
Εικόνα 180 Υπεύθυνη δήλωση 96

Εικόνα 181 Καταιγισμός ιδεών ΠΡΙΝ 98
Εικόνα 182 Καταιγισμός ιδεών ΜΕΤΑ.....114

Κατάλογος Πινάκων

Πίνακας 1 Άξονες-Κωδικοί έρευνας στους μαθητές 87
Πίνακας 2 Φύλο 89
Πίνακας 3 Ηλικιακή ομάδα 89
Πίνακας 4 Έτη υπηρεσίας.....89
Πίνακας 5 Εξοικείωση αξιολογητών με Τ.Π.Ε 90
Πίνακας 6 Ερευνητικοί Άξονες.....91
Πίνακας 7 Κατηγορίες ανάλυσης.....95
Πίνακας 8 Αντιστοίχιση Ερευνητικών ερωτημάτων - Ερωτήσεων 116

Συντομογραφίες & Ακρωνύμια

ΔΕ	Διπλωματική Εργασία
ΠΤΔΕ	Παιδαγωγικό Τμήμα Δ.Ε.
ΠΜΣ	Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών
Εξ ΑΕ	Ανοιχτή και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση
Ε.Υ.	Εκπαιδευτικό υλικό
ΕΕ	Ερευνητικό ερώτημα

1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1 Η προβληματική της εργασίας

Τα τελευταία χρόνια, ειδικότερα από την εποχή της πανδημίας, η Εξ αποστάσεως Εκπαίδευση έχει ενταχθεί και εδραιωθεί, αδιαμφησβήτητα, στην εκπαιδευτική διαδικασία. Για το λόγο αυτό, οφείλουμε να δημιουργήσουμε περιβάλλοντα μάθησης σχεδιασμένα ανάλογα με το σκοπό και τους στόχους του εκπαιδευτικού, αλλά και με τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των παιδιών. Πρέπει λοιπόν να είναι σχεδιασμένα με παιδαγωγικούς και κοινωνικούς όρους όπου θα αναδεικνύεται η ανοιχτότητα, η διερευνητική μάθηση, η συνεργατική δημιουργικότητα και η κοινωνική αλληλεγγύη (Αναστασιάδης, 2020). Η παρούσα εργασία στοχεύει στο σχεδιασμό, την υλοποίηση και την αποτίμηση εκπαιδευτικού υλικού (Ε.Υ.) που σχετίζεται με μαθηματικά προβλήματα.

Η αξιοποίηση ψηφιακών εργαλείων και πόρων στην εκπαιδευτική διαδικασία προσφέρει νέες δυνατότητες για ενεργή, βιωματική και εξατομικευμένη μάθηση (Cheung & Slavin, 2013). Ο σχεδιασμός κατάλληλου εκπαιδευτικού υλικού, με τη χρήση πολυμεσικών και διαδραστικών εφαρμογών, ενισχύει τη συμμετοχή των μαθητών, ενεργοποιεί τη φαντασία τους και καλλιεργεί δεξιότητες κρίσιμες για τον 21ο αιώνα, όπως η δημιουργικότητα, η αφήγηση και η ψηφιακή παιδεία.

Ωστόσο, παρά τις δυνατότητες που προσφέρει η χρήση Τ.Π.Ε. στη διδακτική πράξη, παρατηρείται έλλειψη παιδαγωγικά τεκμηριωμένου και ολοκληρωμένου εκπαιδευτικού υλικού που να αξιοποιεί πολυμεσικές και διαδραστικές εφαρμογές με στόχο τη διδασκαλία της δημιουργίας παραμυθιού, ιδιαίτερα σε μαθητές των πρώτων τάξεων του Δημοτικού. Επιπλέον, δεν έχει μελετηθεί επαρκώς κατά πόσο ένα τέτοιο ψηφιακό και πολυτροπικό περιβάλλον μάθησης μπορεί να ανταποκριθεί στις αρχές της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και της θεωρίας πολυμεσικής μάθησης, όπως αυτή διατυπώνεται από τον Mayer.

Η παρούσα εργασία επιχειρεί να καλύψει αυτό το κενό, μέσω της ανάπτυξης και εφαρμογής ενός πολυμεσικού, διαδραστικού εκπαιδευτικού υλικού για την καλλιέργεια της δημιουργικής γραφής και της αφηγηματικής ικανότητας των μαθητών της Γ΄ Δημοτικού. Το υλικό αξιοποιεί ψηφιακές εφαρμογές όπως το H5P, τα Google Forms, τα Branching scenarios και την πλατφόρμα StoryJumper. Σχεδιάστηκε με βάση τις αρχές της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και της θεωρίας της πολυμεσικής μάθησης του Mayer. Στόχος του είναι να υποστηρίξει τη γλωσσική ανάπτυξη των μαθητών, να ενισχύσει την ενεργό συμμετοχή τους στη μαθησιακή διαδικασία και να προσφέρει στους εκπαιδευτικούς ένα καινοτόμο εργαλείο που μπορεί να αξιοποιηθεί συμπληρωματικά στη σχολική τάξη.

Η καλλιέργεια της δημιουργικής γραφής και της αφηγηματικής ικανότητας των μαθητών αποτελεί θεμελιώδη στόχο της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, καθώς συνδέεται άμεσα με την ενίσχυση της γλωσσικής έκφρασης, της φαντασίας και της κριτικής σκέψης. Παράλληλα, η ενσωμάτωση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.) στη μαθησιακή διαδικασία θεωρείται αναγκαία, καθώς ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις της

σύγχρονης κοινωνίας της γνώσης και συμβάλλει στην ενεργό συμμετοχή και την αυτενέργεια των μαθητών.

Συνεπώς, προκύπτει η ανάγκη σχεδιασμού, εφαρμογής και αποτίμησης ενός εκπαιδευτικού υλικού που να αξιοποιεί τις Τ.Π.Ε., με σκοπό την υποστήριξη των μαθητών στη διαδικασία δημιουργίας παραμυθιού, ενώ ταυτόχρονα να συμβάλλει στην ανάπτυξη αφηγηματικών, συνεργατικών και ψηφιακών δεξιοτήτων.

Η παρούσα εργασία φιλοδοξεί να διερευνήσει την παιδαγωγική αξία μιας τέτοιας προσέγγισης, απαντώντας σε καίρια ερωτήματα που αφορούν την αποτελεσματικότητα, την εκπαιδευτική εμπειρία των μαθητών και τη δυνατότητα ένταξης του υλικού στη σχολική καθημερινότητα.

1.2 Σκοπός, στόχοι και ερευνητικά ερωτήματα

1.2.1. Σκοπός

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι ο σχεδιασμός, η υλοποίηση και η αποτίμηση ενός πολυμεσικού, ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού για την εκμάθηση της δημιουργίας παραμυθιού, με αξιοποίηση Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.), σε μαθητές Γ’ τάξης του Δημοτικού. Το υλικό στοχεύει στην ενεργοποίηση της φαντασίας, τη δημιουργική γραφή, την ανάπτυξη αφηγηματικών δεξιοτήτων και την καλλιέργεια της ψηφιακής παιδείας.

1.2.2. Στόχοι

1. Η εξοικείωση των μαθητών με τα βασικά δομικά στοιχεία ενός παραμυθιού (ήρωες, πλοκή, τόπος, χρόνος, πρόβλημα, λύση).
2. Η ανάπτυξη της δημιουργικής και αφηγηματικής ικανότητας των μαθητών μέσω βιωματικών δραστηριοτήτων.
3. Η ενίσχυση της συνεργασίας και της αυτενέργειας μέσα από ψηφιακές και διαδραστικές εφαρμογές.
4. Η αξιοποίηση διαφόρων μορφών Τ.Π.Ε. (H5P, Google Forms, branching scenarios, StoryJumper) με στόχο την παιδαγωγική αξιοποίησή τους.
5. Η αποτίμηση των αποτελεσμάτων της παρέμβασης με ποιοτικά και ποσοτικά εργαλεία (ερωτηματολόγια, παρατήρηση, ανάλυση περιεχομένου μαθητικών έργων).

1.2.3. Ερευνητικά Ερωτήματα

1. Σε ποιο βαθμό το εκπαιδευτικό υλικό συνέβαλε στην κατανόηση των δομικών στοιχείων ενός παραμυθιού από τους μαθητές;
2. Πώς αξιολογούν οι μαθητές τη διαδικασία δημιουργίας παραμυθιού μέσα από τις δραστηριότητες που περιλαμβάνουν Τ.Π.Ε.;
3. Τι δεξιότητες ανάπτυξαν οι μαθητές (αφηγηματικές, συνεργατικές, ψηφιακές) κατά την υλοποίηση της παρέμβασης;
4. Πώς βιώνουν οι μαθητές τη συμμετοχή τους σε ένα τέτοιο πολυμεσικό και δημιουργικό εκπαιδευτικό σενάριο;
5. Ποιες είναι οι προκλήσεις και οι δυνατότητες που εντοπίζονται στην ενσωμάτωση του συγκεκριμένου υλικού στην καθημερινή σχολική πρακτική;
6. Το εκπαιδευτικό υλικό έχει σχεδιαστεί και υλοποιηθεί σύμφωνα με τις αρχές τις εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης;
7. Το εκπαιδευτικό υλικό έχει σχεδιαστεί και υλοποιηθεί σύμφωνα με τις αρχές πολυμεσικής μάθησης του Mayer;

1.3. Δομή εργασίας

Η παρούσα διπλωματική εργασία είναι δομημένη σε έξι (6) βασικά κεφάλαια, τα οποία καλύπτουν σταδιακά το θεωρητικό, μεθοδολογικό και ερευνητικό πλαίσιο της μελέτης.

Στο **πρώτο κεφάλαιο**, την *Εισαγωγή*, παρουσιάζεται η προβληματική της εργασίας, ο σκοπός, οι στόχοι και τα ερευνητικά ερωτήματα που τίθενται, καθώς και η παρούσα δομή της εργασίας. Το κεφάλαιο αυτό εισάγει τον αναγνώστη στο περιεχόμενο και τη στοχοθεσία της μελέτης.

Το **δεύτερο κεφάλαιο** αποτελεί το *Θεωρητικό Πλαίσιο*, όπου αναλύονται βασικές θεωρητικές έννοιες που σχετίζονται με την Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση, το εκπαιδευτικό υλικό σε περιβάλλοντα ΕξΑΕ, η πολυμεσική μάθηση σύμφωνα με τη θεωρία Mayer, καθώς και οι παιδαγωγικές προσεγγίσεις της δημιουργικής γραφής στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στον ρόλο των ΤΠΕ στη δημιουργική γραφή και στη δημιουργία παραμυθιού, καθώς και στην ανάλυση επιλεγμένων λογοτεχνικών πηγών, όπως τα παραμύθια του Μέγα και τα πολυκλωνικά παραμύθια του Ευγένιου Τριβιζά.

Στο **τρίτο κεφάλαιο**, περιγράφεται αναλυτικά το *εκπαιδευτικό υλικό* που σχεδιάστηκε και αξιοποιήθηκε στο πλαίσιο της παρέμβασης. Γίνεται παρουσίαση της δομής του υλικού, των ψηφιακών εργαλείων που χρησιμοποιήθηκαν και των επιμέρους διδακτικών ενοτήτων.

Το **τέταρτο κεφάλαιο** αφορά τη *Μεθοδολογία της έρευνας*. Εδώ παρουσιάζονται ο σχεδιασμός της ποιοτικής έρευνας, το δείγμα, η περιγραφή των συμμετεχόντων, τα εργαλεία συλλογής δεδομένων (ατομικές συνεντεύξεις, καταιγισμός ιδεών, ερωτηματολόγια), η διαδικασία επεξεργασίας των δεδομένων, καθώς και τα ζητήματα δεοντολογίας που ελήφθησαν υπόψη.

Στο **πέμπτο κεφάλαιο** περιγράφεται το *χρονικό της εκπαιδευτικής παρέμβασης* μέσω ημερολογιακής καταγραφής και παρουσιάζονται τα αποτελέσματα που προέκυψαν τόσο από τη συμμετοχή των μαθητών, όσο και από την αξιολόγηση του εκπαιδευτικού υλικού από ενήλικες μεταπτυχιακούς φοιτητές, βάσει των αντίστοιχων ερευνητικών ερωτημάτων.

Τέλος, στο **έκτο κεφάλαιο** παρατίθενται τα *συμπεράσματα* της εργασίας, τα οποία προκύπτουν από την ποιοτική ανάλυση των δεδομένων, συνοψίζοντας τα ευρήματα της παρέμβασης και αναδεικνύοντας τις παιδαγωγικές προεκτάσεις και δυνατότητες αξιοποίησης του υλικού στην πράξη. Σημειώνεται ότι στην παρούσα εργασία, για λόγους απλούστευσης και ροής του λόγου, χρησιμοποιείται το αρσενικό γένος σε όρους όπως «μαθητής», «εκπαιδευτικός», «εκπαιδευόμενος». Η χρήση αυτή δεν δηλώνει σε καμία περίπτωση διάκριση φύλου και αναφέρεται ισότιμα και στα δύο φύλα.

2. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

2.1. Εξ αποστάσεως εκπαίδευση (ΕξΑΕ)

2.1.1. Εννοιολογική οριοθέτηση της ΕξΑΕ

Η Εξ αποστάσεως εκπαίδευση (ΕξΑΕ) αποτελεί μια μορφή οργανωμένης εκπαιδευτικής διαδικασίας, στην οποία ο εκπαιδευτικός και οι εκπαιδευόμενοι δεν βρίσκονται στον ίδιο φυσικό χώρο, αλλά αλληλεπιδρούν μέσω τεχνολογικών μέσων και ψηφιακών περιβαλλόντων μάθησης. Η ΕξΑΕ διαφοροποιείται από την παραδοσιακή διά ζώσης διδασκαλία τόσο ως προς την επικοινωνία όσο και ως προς την οργάνωση της μαθησιακής διαδικασίας, καθώς βασίζεται σε ψηφιακά εργαλεία, πλατφόρμες και ασύγχρονα ή/και σύγχρονα σενάρια μάθησης.

Σύμφωνα με τον Moore (1993), η ΕξΑΕ χαρακτηρίζεται από τρεις βασικές συνιστώσες: τη φυσική απόσταση μεταξύ εκπαιδευτή και εκπαιδευομένου, τη χρήση εκπαιδευτικού υλικού κατάλληλα σχεδιασμένου για ανεξάρτητη μελέτη, και τη δυνατότητα επικοινωνίας μεταξύ των δύο πλευρών μέσω τεχνολογικών μέσων. Ο Holmberg (1989) τονίζει ότι η ΕξΑΕ ενισχύει την αυτονομία του μαθητή και προάγει την προσωπική εμπλοκή και ευθύνη στη μάθηση, εφόσον ο εκπαιδευόμενος καθορίζει σε μεγάλο βαθμό τον ρυθμό και τον τρόπο μελέτης του.

Η ΕξΑΕ δεν αποτελεί απλώς μία τεχνική μετάβαση του μαθήματος σε ψηφιακό περιβάλλον, αλλά προϋποθέτει ανασχεδιασμό της διδακτικής πράξης και του εκπαιδευτικού υλικού, ώστε να ανταποκρίνεται στις ανάγκες των μαθητών και να υποστηρίζει ουσιαστική μάθηση. Οι Garrison & Anderson (2003) μέσα από το «Μοντέλο Κοινοτήτων Μάθησης» (Community of Inquiry) προσδιόρισαν τρεις πυλώνες για την αποτελεσματική ΕξΑΕ: τη γνωστική παρουσία (cognitive presence), την κοινωνική παρουσία (social presence) και την εκπαιδευτική παρουσία (teaching presence), στοιχεία απαραίτητα για τη διαμόρφωση ενός παιδαγωγικά επαρκούς και υποστηρικτικού περιβάλλοντος μάθησης.

Η ανάπτυξη της τεχνολογίας τα τελευταία χρόνια, και ιδιαίτερα η εμπειρία της εκπαιδευτικής κοινότητας από την πανδημία COVID-19, ανέδειξε την ΕξΑΕ ως αναπόσπαστο μέρος του εκπαιδευτικού σχεδιασμού, ακόμη και για μαθητές μικρών ηλικιών. Παρότι η εφαρμογή της στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση παρουσιάζει ιδιαιτερότητες, η συστηματική ενσωμάτωσή της, με βάση τις παιδαγωγικές αρχές, μπορεί να συμβάλει καθοριστικά στην ενίσχυση της αυτενέργειας, της συνεργασίας και της πολυτροπικής μάθησης.

Στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας, η ΕξΑΕ δεν αντιμετωπίζεται ως πλήρως αυτόνομη ή υποκατάστατη της φυσικής τάξης, αλλά ως συμπληρωματικό και υποστηρικτικό εργαλείο για την ανάπτυξη της δημιουργικής γραφής και της

αφηγηματικής ικανότητας των μαθητών, μέσα από πολυμεσικές και διαδραστικές εφαρμογές.

2.1.2 Παιδαγωγικές αρχές της Εξ αποστάσεως εκπαίδευσης

Η αποτελεσματική εφαρμογή της Εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (ΕξΑΕ) στηρίζεται σε ένα σύνολο παιδαγωγικών αρχών, οι οποίες διασφαλίζουν την ποιότητα της μαθησιακής διαδικασίας και τη δημιουργία ενός περιβάλλοντος υποστηρικτικού, συμπεριληπτικού και παιδαγωγικά τεκμηριωμένου. Σε αντίθεση με την παραδοσιακή διά ζώσης διδασκαλία, η ΕξΑΕ απαιτεί προσεκτικό σχεδιασμό μαθησιακών εμπειριών που ενθαρρύνουν την αυτορρύθμιση, την ενεργή συμμετοχή και τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών.

Μία από τις βασικότερες αρχές είναι η **ενίσχυση της αυτενέργειας του μαθητή**. Οι μαθητές, ιδίως στο πλαίσιο της ασύγχρονης μάθησης, χρειάζεται να έχουν τη δυνατότητα να μελετούν με τον δικό τους ρυθμό, να οργανώνουν τον χρόνο τους και να λαμβάνουν αποφάσεις για τη μαθησιακή τους πορεία (Moore & Kearsley, 2011). Για τον λόγο αυτό, το εκπαιδευτικό υλικό πρέπει να είναι σαφώς δομημένο, με σαφείς οδηγίες, στόχους και δυνατότητες ανατροφοδότησης.

Παράλληλα, η **κοινωνική αλληλεπίδραση** αποτελεί αναγκαίο στοιχείο για τη διατήρηση του ενδιαφέροντος των μαθητών και την ενίσχυση του αισθήματος συμμετοχής σε μια κοινότητα μάθησης. Όπως υποστηρίζει το μοντέλο των Garrison, Anderson & Archer (2001), η κοινωνική παρουσία ενισχύει την αίσθηση ταυτότητας και εμπλοκής, ακόμη και σε περιβάλλοντα που χαρακτηρίζονται από φυσική απόσταση.

Η **πολυτροπικότητα** και η **πολυμεσικότητα** στη μάθηση, βασισμένη σε κείμενο, εικόνα, ήχο, βίντεο και διαδραστικότητα, συμβάλλει επίσης στην ενεργοποίηση περισσότερων μαθησιακών καναλιών, διευκολύνοντας την κατανόηση και την εμπέδωση της γνώσης (Anderson, 2008). Η αξιοποίηση κατάλληλων εργαλείων Τ.Π.Ε. (όπως διαδραστικές ασκήσεις, πολυμεσικά σενάρια, ψηφιακές αφηγήσεις) προωθεί τη βιωματική προσέγγιση της γνώσης και την κινητοποίηση της φαντασίας και της δημιουργικότητας, στοιχεία ιδιαίτερα σημαντικά στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση.

Αδιαμφησβήτητα, η **παιδαγωγική υποστήριξη** από τον εκπαιδευτικό διατηρεί καθοριστικό ρόλο στην ΕξΑΕ. Η συνεχής καθοδήγηση, η διαμορφωτική αξιολόγηση και η παροχή εξατομικευμένης ανατροφοδότησης ενισχύουν την αυτοπεποίθηση και την εμπλοκή των μαθητών, ιδίως όταν αυτοί είναι μικρότερης ηλικίας και χρειάζονται σταθερά σημεία αναφοράς.

Συνοψίζοντας, η ΕξΑΕ στηρίζεται σε αρχές που στοχεύουν όχι μόνο στη μεταφορά γνώσης, αλλά κυρίως στη διαμόρφωση ενός ευέλικτου, συμμετοχικού και προσαρμοσμένου στις ανάγκες των μαθητών μαθησιακού περιβάλλοντος. Στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας, οι αρχές αυτές αξιοποιούνται προκειμένου να υποστηριχθεί η

δημιουργική γραφή και η καλλιέργεια αφηγηματικών δεξιοτήτων μέσα από κατάλληλα ψηφιακά εργαλεία.

2.1.3 Πολυμεσική μάθηση και θεωρία Mayer

Με τον όρο πολυμεσική μάθηση εννοούμε τη διαδικασία κατά την οποία οι μαθητές οικοδομούν γνώσεις μέσα από την ταυτόχρονη παρουσία και επεξεργασία λεκτικών και οπτικών πληροφοριών. Οι πολυμεσικές μορφές παρουσίασης (όπως εικόνες, κείμενο, ήχος, βίντεο, διαγράμματα, animation) αξιοποιούνται για να ενισχύσουν την κατανόηση και τη μνήμη, προσεγγίζοντας τη γνώση με περισσότερους από έναν αισθητηριακούς τρόπους (Mayer, 2001).

Η πιο συστηματική θεωρητική προσέγγιση στην πολυμεσική μάθηση προέρχεται από τον **Richard Mayer**, ο οποίος ανέπτυξε τη **Θεωρία της Γνωστικής Θεμελίωσης της Πολυμεσικής Μάθησης** (*Cognitive Theory of Multimedia Learning*). Σύμφωνα με τη θεωρία αυτή, η ανθρώπινη μάθηση βασίζεται σε τρεις βασικές υποθέσεις:

1. **Διπλή επεξεργασία (dual-channel assumption):** Οι άνθρωποι διαθέτουν δύο ξεχωριστά κανάλια για την επεξεργασία πληροφοριών – ένα οπτικοχωρικό και ένα ακουστικολεκτικό.
2. **Περιορισμένη ικανότητα (limited capacity assumption):** Κάθε κανάλι έχει περιορισμένη δυνατότητα ταυτόχρονης επεξεργασίας πληροφορίας.
3. **Ενεργή επεξεργασία (active processing assumption):** Η μάθηση είναι πιο αποτελεσματική όταν ο μαθητής συμμετέχει ενεργά, επιλέγοντας, οργανώνοντας και ενσωματώνοντας τις πληροφορίες.

Με βάση τα παραπάνω, ο Mayer διατύπωσε **12 αρχές σχεδιασμού πολυμεσικού εκπαιδευτικού υλικού**, οι οποίες καθοδηγούν τη δημιουργία αποτελεσματικού και παιδαγωγικά τεκμηριωμένου υλικού. Ενδεικτικά, αναφέρονται:

- **Αρχή της συνοχής (coherence principle):** Αποφυγή περιττών πληροφοριών που δεν σχετίζονται με τον στόχο του μαθήματος.
- **Αρχή της σηματοδότησης (signaling principle):** Τονισμός των βασικών σημείων με χρώμα, πλαίσια ή κινούμενα στοιχεία.
- **Αρχή της πολυτροπικότητας (modality principle):** Παρουσίαση των πληροφοριών μέσω ήχου και εικόνας αντί για ταυτόχρονο κείμενο και εικόνα.
- **Αρχή της εγγύτητας (spatial & temporal contiguity):** Παρουσίαση των σχετικών πληροφοριών ταυτόχρονα και κοντά μεταξύ τους, ώστε να ενισχύεται η σύνδεση.

Η θεωρία Mayer βρίσκει ιδιαίτερη εφαρμογή στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, όπου οι μαθητές ωφελούνται από τη σαφή οργάνωση του υλικού, την υποστήριξη της προσοχής και την ενίσχυση της κατανόησης μέσω εικόνας και ήχου. Ιδιαίτερα σε δραστηριότητες δημιουργικής γραφής, η πολυμεσική προσέγγιση μπορεί να λειτουργήσει ως πηγή έμπνευσης και καθοδήγησης για τους μαθητές, ενώ ταυτόχρονα ενισχύει τη συμμετοχή και την αλληλεπίδραση με το εκπαιδευτικό περιβάλλον.

Στο πλαίσιο της παρούσας διπλωματικής εργασίας, το εκπαιδευτικό υλικό έχει σχεδιαστεί με βάση τις βασικές αρχές της θεωρίας Mayer, ώστε να εξασφαλίζεται η γνωστική οικονομία, η καθοδήγηση του μαθητή και η αποτελεσματική σύνδεση των πληροφοριών κατά τη διαδικασία δημιουργίας παραμυθιού.

2.1.4 Το Εκπαιδευτικό υλικό στην ΕξΑε

Το εκπαιδευτικό υλικό στην Εξ αποστάσεως Εκπαίδευση (ΕξΑΕ) κατέχει κομβικό ρόλο, καθώς αποτελεί τον βασικό σύνδεσμο μεταξύ του μαθητή και της μαθησιακής διαδικασίας, σε συνθήκες όπου απουσιάζει η φυσική παρουσία του εκπαιδευτικού. Η ποιότητα, η δομή και ο παιδαγωγικός σχεδιασμός του υλικού καθορίζουν σε μεγάλο βαθμό την αποτελεσματικότητα της διδασκαλίας και την εμπλοκή του μαθητή στη μάθηση (Moore & Kearsley, 2011).

Στην ΕξΑΕ, το εκπαιδευτικό υλικό οφείλει να είναι **αυτοτελές, διαρθρωμένο, σαφές και λειτουργικό**, προκειμένου να επιτρέπει στον μαθητή να προσεγγίσει τη γνώση με τρόπο αυτόνομο αλλά καθοδηγούμενο. Πρέπει να περιλαμβάνει **διδακτικούς στόχους**, **οδηγίες χρήσης**, **πολλαπλές μορφές αναπαράστασης της πληροφορίας** (κειμενικές, οπτικές, ηχητικές), καθώς και **δραστηριότητες ενεργητικής μάθησης** που ενθαρρύνουν την κατανόηση, την αναστοχαστική σκέψη και τη δημιουργική εφαρμογή.

Σύμφωνα με τον Holmberg (2005), το κατάλληλα σχεδιασμένο υλικό μπορεί να λειτουργήσει ως “συνομιλητής” του μαθητή, προκαλώντας του ερωτήματα, δίνοντας παραδείγματα και καθοδηγώντας τον βήμα-βήμα. Παράλληλα, όπως υποστηρίζουν οι Garrison & Anderson (2003), το εκπαιδευτικό υλικό πρέπει να ευνοεί την **γνωστική παρουσία**, την **εκπαιδευτική υποστήριξη** και την **κοινωνική αλληλεπίδραση**, ακόμη και σε ασύγχρονες μορφές μάθησης.

Η **πολυμεσική μορφή** του υλικού στην ΕξΑΕ θεωρείται πλέον αναγκαία, καθώς η χρήση βίντεο, ήχου, εικόνων και διαδραστικών στοιχείων (όπως κουίζ, branching, χρονικά ελεγχόμενα στοιχεία, υπερσυνδέσεις) ενισχύει τη μαθησιακή εμπειρία, ανταποκρινόμενη στις αρχές της πολυτροπικής και διαφοροποιημένης διδασκαλίας. Επίσης, συμβάλλει στην κινητοποίηση των μικρότερων ηλικιών, όπως συμβαίνει στην παρούσα εργασία με μαθητές της Γ΄ Δημοτικού.

Επιπλέον, σημαντικό ρόλο παίζει και η **προσβασιμότητα** του υλικού (όσον αφορά γλώσσα, τεχνική υποστήριξη, απλότητα, συμβατότητα με συσκευές και συνθήκες χαμηλής συνδεσιμότητας), ιδίως όταν η ΕξΑΕ εφαρμόζεται σε μαθητές μικρής ηλικίας ή διαφορετικών κοινωνικών και ψηφιακών δυνατοτήτων.

Στο πλαίσιο της παρούσας διπλωματικής εργασίας, το εκπαιδευτικό υλικό σχεδιάστηκε με βάση τις αρχές της πολυμεσικής μάθησης, της παιδαγωγικής επάρκειας και της παιγνιώδους αλληλεπίδρασης, ώστε να είναι λειτουργικό, διαδραστικό και φιλικό προς τους μαθητές. Τα εργαλεία που αξιοποιήθηκαν (H5P, Google Forms, StoryJumper, branching scenarios) επιλέχθηκαν με στόχο να διασφαλίσουν ευελιξία, συνεργασία και

ευχάριστη ενασχόληση, υποστηρίζοντας ουσιαστικά την εξ αποστάσεως δημιουργική μάθηση.

2.1.5 Σύνοψη

Το παρόν κεφάλαιο παρουσίασε το θεωρητικό υπόβαθρο της εργασίας, επικεντρωμένο στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση (ΕξΑΕ), την πολυμεσική μάθηση και το ρόλο του εκπαιδευτικού υλικού στη δημιουργική γραφή και παραγωγή παραμυθιού.

Αρχικά, η ΕξΑΕ αναλύθηκε ως μια οργανωμένη μορφή μάθησης που αξιοποιεί ψηφιακά περιβάλλοντα και τεχνολογικά μέσα, ξεπερνώντας τους περιορισμούς της φυσικής απόστασης. Τονίστηκε η σημασία της επανασχεδίασης της διδασκαλίας ώστε να υποστηρίζει την αυτενέργεια, τη συνεργασία και τη βιωματική μάθηση, ειδικά στο πλαίσιο της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. Αναδείχθηκαν επίσης οι παιδαγωγικές αρχές που εξασφαλίζουν την ποιότητα της ΕξΑΕ, με ιδιαίτερη έμφαση στη δομή του εκπαιδευτικού υλικού, τη σαφήνεια των οδηγιών, την ανατροφοδότηση και τη διατήρηση της κοινωνικής και εκπαιδευτικής παρουσίας.

Στη συνέχεια, παρουσιάστηκε η θεωρία πολυμεσικής μάθησης του Mayer, η οποία τεκμηριώνει επιστημονικά τη σημασία της πολυτροπικότητας στη γνωστική επεξεργασία και ορίζει αρχές για τον αποτελεσματικό σχεδιασμό ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού. Οι αρχές αυτές (όπως η συνοχή, η σηματοδότηση, η πολυτροπικότητα και η χρονική/χωρική εγγύτητα) καθοδήγησαν και το σχεδιασμό του υλικού της παρούσας εργασίας.

Τέλος, έγινε αναφορά στο ρόλο του εκπαιδευτικού υλικού στην ΕξΑΕ, το οποίο αποτελεί τον βασικό πυλώνα της μάθησης όταν απουσιάζει η φυσική παρουσία του εκπαιδευτικού. Τονίστηκε η ανάγκη για διαδραστικό, σαφές, λειτουργικό και προσβάσιμο υλικό, ειδικά για μαθητές μικρότερης ηλικίας. Το υλικό της παρούσας εργασίας σχεδιάστηκε με γνώμονα τις αρχές της πολυμεσικότητας, της παιδαγωγικής πληρότητας και της δημιουργικής εμπλοκής, αξιοποιώντας εργαλεία όπως τα H5P, Google Forms, branching scenarios και StoryJumper.

Συνολικά, το θεωρητικό πλαίσιο που αναπτύχθηκε θεμελιώνει επιστημονικά και παιδαγωγικά τον σχεδιασμό και την υλοποίηση του πολυμεσικού υλικού της παρούσας διπλωματικής εργασίας, το οποίο αποσκοπεί στην καλλιέργεια αφηγηματικών, δημιουργικών και ψηφιακών δεξιοτήτων των μαθητών της Γ΄ Δημοτικού μέσα από σύγχρονες μορφές μάθησης.

2.2 Δημιουργική Γραφή και Τ.Π.Ε

2.2.1 Βασικά Χαρακτηριστικά του Εκπαιδευτικού Υλικού της Παρούσας Εργασίας

Το εκπαιδευτικό υλικό (Ε.Υ.) που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο της παρούσας διπλωματικής εργασίας σχεδιάστηκε με σκοπό να υποστηρίξει την καλλιέργεια της δημιουργικής γραφής και της αφηγηματικής έκφρασης των μαθητών της Γ΄ Δημοτικού, αξιοποιώντας τις δυνατότητες της Εξ αποστάσεως Εκπαίδευσης (ΕξΑΕ) και των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.). Ο σχεδιασμός του υλικού βασίστηκε σε παιδαγωγικές αρχές που προάγουν τη φαντασία, τη βιωματική μάθηση, τη συνεργατικότητα και την ψηφιακή δεξιότητα. Τα βασικά χαρακτηριστικά του Ε.Υ. συνοψίζονται ως εξής:

- *Πολυμεσικός και πολυτροπικός σχεδιασμός:*

Το υλικό αξιοποιεί ποικίλες μορφές αναπαράστασης της πληροφορίας (κείμενο, εικόνα, ήχο, διαδραστικά στοιχεία), σύμφωνα με τις αρχές της πολυμεσικής μάθησης του Mayer, ώστε να υποστηρίζεται η κατανόηση, η προσοχή και η μνήμη των μαθητών.

- *Σαφής δομή και καθοδήγηση:*

Το εκπαιδευτικό υλικό οργανώθηκε σε διακριτές ενότητες με σαφείς διδακτικούς στόχους, ακριβείς οδηγίες και σταδιακή καθοδήγηση των μαθητών, ώστε να διευκολύνεται η αυτόνομη και υποστηριζόμενη πλοήγηση στο περιβάλλον μάθησης.

- *Διαδραστικότητα και ενεργή συμμετοχή:*

Οι δραστηριότητες του υλικού ενθαρρύνουν την ενεργό συμμετοχή των μαθητών μέσα από quiz, επιλογές σε branching σενάρια, δημιουργία χαρακτήρων και ιστοριών με ψηφιακά μέσα. Η διάδραση αυξάνει το ενδιαφέρον και ενισχύει τη μαθησιακή εμπλοκή.

- *Καλλιέργεια αφηγηματικών και ψηφιακών δεξιοτήτων:*

Το υλικό στοχεύει στη σταδιακή εξοικείωση των μαθητών με τα δομικά στοιχεία του παραμυθιού (ήρωας, πρόβλημα, λύση, χρόνος, τόπος κ.λπ.) και στην καλλιέργεια βασικών δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού, μέσα από δημιουργικά εργαλεία όπως το StoryJumper.

- *Παιγνιώδης διάσταση και φιλικότητα προς τα παιδιά:*

Το ύφος, η εικονογράφηση και οι δραστηριότητες του υλικού είναι προσαρμοσμένα στη γνωστική και ψυχοσυναισθηματική ηλικία των μαθητών της Γ΄ Δημοτικού. Οι δραστηριότητες έχουν σχεδιαστεί με παιγνιώδη διάθεση, ώστε να ενισχύεται η αυθόρμητη έκφραση και η δημιουργικότητα.

- *Συνεργατικότητα και επικοινωνία:*

Προβλέπονται δραστηριότητες που μπορούν να υλοποιηθούν ατομικά ή ομαδικά, ενισχύοντας τη συνεργασία και την κοινωνική αλληλεπίδραση. Το υλικό δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να ανταλλάξουν ιδέες, να σχολιάσουν τις δημιουργίες των συμμαθητών τους και να χτίσουν από κοινού ιστορίες.

- *Ευελιξία και δυνατότητα ενσωμάτωσης στη σχολική πράξη:*

Το υλικό μπορεί να αξιοποιηθεί είτε σε πλαίσιο πλήρους εξ αποστάσεως διδασκαλίας, είτε ως υποστηρικτικό εργαλείο στη δια ζώσης τάξη (blended learning). Επιπλέον, προσφέρεται για διαθεματικές συνδέσεις με τα γνωστικά αντικείμενα της Γλώσσας, της Πληροφορικής, των Εικαστικών και της Θεατρικής Αγωγής

Την παρουσίαση όμως του Εκπαιδευτικού υλικού θα τη δούμε στην 3^{η} ενότητα.

2.2.2. Δημιουργική γραφή στην Πρωτοβάθμια εκπαίδευση

Η δημιουργική γραφή στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση συνιστά μια διαδικασία έκφρασης της φαντασίας, της προσωπικής εμπειρίας και της συναισθηματικής κατάστασης του μαθητή μέσα από τη γλώσσα (Γώγου, 2012; Dyson, 2003). Πρόκειται για μια εκπαιδευτική πρακτική που δεν περιορίζεται στη γραμματική ορθότητα και στη δομική αρτιότητα των κειμένων, αλλά στοχεύει στην αυθεντική και αυθόρμητη επικοινωνία του μαθητή με τον εαυτό του και τον κόσμο (Kamberelis & Dimitriadis, 2005; Graham & Perin, 2007).

Σύμφωνα με τη Γώγου (2012), η δημιουργική γραφή προάγει την αυτενέργεια, την αισθητική απόλαυση και την ελεύθερη ανάπτυξη της φαντασίας, ενώ παράλληλα ενισχύει τη μεταγλωσσική επίγνωση των μαθητών και συμβάλλει στη σταδιακή κατάκτηση αφηγηματικών τεχνικών (Φίλης, 2014). Η παιδαγωγική προσέγγιση της δημιουργικής γραφής δίνει έμφαση στο παιχνίδι με τη γλώσσα, την εναλλαγή ρόλων, τις πολλαπλές ερμηνείες και τη συνεργατική παραγωγή λόγου, στοιχεία που ενισχύουν τη δημιουργική σκέψη και την κοινωνική αλληλεπίδραση στην τάξη (Καραθανάσης, 2011; Calkins, 1994).

Στο πλαίσιο του μαθήματος της Γλώσσας, αλλά και διαθεματικά, οι δραστηριότητες δημιουργικής γραφής καλλιεργούν σημαντικές δεξιότητες όπως η κριτική σκέψη, η δημιουργικότητα, η φαντασία, η συγκρότηση νοηματικών αλυσίδων και η ενσυναίσθηση (Πετρίδου, 2013; Dyson, 2003). Επιπλέον, η συμμετοχή των μαθητών σε δραστηριότητες παραγωγής κειμένων προσφέρει ευκαιρίες για αναστοχασμό και ανάπτυξη προσωπικής φωνής, συμβάλλοντας στην ενδυνάμωση της αυτοεκτίμησης και της προσωπικής ταυτότητας (Nikolajeva, 2005; Kamberelis & Dimitriadis, 2005).

Ιδιαίτερα η παραγωγή παραμυθιών αποτελεί ένα πρόσφορο παιδαγωγικό πεδίο, καθώς συνδυάζει τη μυθοπλασία, τη σαφή δομή, την ανατροπή και την ηθική διάσταση, καθιστώντας την ιδιαίτερα κατάλληλη για μαθητές της Γ΄ Δημοτικού (Γώγου, 2012;

Nikolajeva, 2005). Η συγγραφή παραμυθιών επιτρέπει στους μαθητές να εξερευνήσουν κοινωνικά και συναισθηματικά θέματα, να αναπτύξουν δεξιότητες αφήγησης και να καλλιεργήσουν την ικανότητα ανάλυσης και σύνθεσης πληροφοριών (Calkins, 1994; Φίλης, 2014).

Συνολικά, η δημιουργική γραφή στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση συνιστά μια πολυδιάστατη διαδικασία μάθησης, που ενσωματώνει γλωσσική, κοινωνική και συναισθηματική ανάπτυξη, υποστηρίζοντας την ολόπλευρη ανάπτυξη του μαθητή και την ετοιμότητά του για περαιτέρω εκπαιδευτικές και προσωπικές προκλήσεις (Graham & Perin, 2007; Καραθανάσης, 2011).

2.2.3. Παραμύθια του «Μέγα»

Ο **Γεώργιος Α. Μέγας** υπήρξε ένας από τους σημαντικότερους λαογράφους της Ελλάδας, με καθοριστική συμβολή στη **συλλογή, καταγραφή και διαφύλαξη των ελληνικών παραμυθιών** και της προφορικής παράδοσης. Το έργο του είναι τεράστιας σημασίας για την εθνολογική και εκπαιδευτική έρευνα.

Τι γνωρίζουμε για τα παραμύθια του Μέγα:

- Ο Γεώργιος Μέγας κατέγραψε παραδοσιακά παραμύθια **από διάφορες περιοχές της Ελλάδας**, διατηρώντας τη γλωσσική και πολιτισμική τους αυθεντικότητα.
- Ταξινόμησε τα παραμύθια σε θεματικές κατηγορίες (π.χ. **μαγικά παραμύθια**, **ηρωικά**, **θρησκευτικά**, **παραμύθια με ζώα**, **διηγήσεις της καθημερινής ζωής**), βοηθώντας έτσι τους ερευνητές να μελετήσουν τη λειτουργία και τους συμβολισμούς τους.
- Έδωσε έμφαση στη **λαϊκή σοφία**, τη **δομή του παραμυθιού**, τους **συμβολισμούς** και τις **ηθικές αξίες** που μεταδίδονται.
- Τα παραμύθια του αποτελούν **αυθεντικές πηγές λαϊκού πολιτισμού** και βασίζονται στη **ζωντανή προφορική παράδοση**, χωρίς παρεμβάσεις από τον ίδιο, κάτι που τα καθιστά πολύτιμα για εκπαιδευτικές και επιστημονικές μελέτες.

Παρακάτω παρατίθεται μια ενδεικτική λίστα με μερικά από τα γνωστότερα έργα του:

- **Ελληνικά Παραμύθια (1962)**
  Αυτό το έργο περιλαμβάνει μια εκτενή συλλογή ελληνικών παραμυθιών, καταταγμένων σύμφωνα με το σύστημα Aarne-Thompson, το οποίο βοηθά στην κατηγοριοποίηση και ανάλυση των παραμυθιακών τύπων και παραλλαγών.
- **Το Ελληνικό Παραμύθι**
  Σε αυτό το έργο, ο Μέγας εξετάζει τη φύση και την εξέλιξη του ελληνικού παραμυθιού, προσφέροντας μια εις βάθος ανάλυση των χαρακτηριστικών και των θεματικών του.
- **Ελληνικές Γιορτές και Έθιμα της Λαϊκής Λατρείας**
  Αν και επικεντρώνεται σε έθιμα και γιορτές, αυτό το έργο παρέχει σημαντικό

πολιτισμικό πλαίσιο που μπορεί να εμπλουτίσει την κατανόηση των παραδοσιακών παραμυθιών και της σύνδεσής τους με τις λαϊκές παραδόσεις.

Μέσα από το έργο του, αναδεικνύεται η τυπική δομή των παραδοσιακών παραμυθιών (αρχή – μέση – τέλος, ήρωας – εμπόδιο – λύση), κάτι που βοηθά τους μαθητές να συνειδητοποιήσουν πώς "χτίζεται" ένα αφήγημα.

Επίσης υπάρχει *Πολιτισμική σύνδεση* καθώς τα παιδιά έρχονται σε επαφή με τον ελληνικό λαϊκό πολιτισμό, τις παραδόσεις και τις αξίες του, ενισχύοντας το ενδιαφέρον τους για τη δημιουργία δικών τους αφηγήσεων.

Ο εκδοτικός οίκος «Μέγας» έχει κυκλοφορήσει μια μεγάλη ποικιλία παραμυθιών, κυρίως εικονογραφημένων, που απευθύνονται σε παιδιά προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας. Τα παραμύθια αυτά, συχνά βασισμένα σε λαϊκές παραδόσεις ή κλασικές αφηγήσεις, έχουν την εξής παιδαγωγική αξία και συνέβαλαν σημαντικά στην παρούσα εργασία μας καθώς φαίνεται έχουν να προσφέρουν πολλά σε ένα παιδί που ξεκινάει τα πρώτα του βήματα τόσο με την παραγωγή γραπτού λόγου στο χαρτί, όσο και στη δημιουργία παραμυθιού με ψηφιακά εργαλεία.

- Εμπλουτισμός της **φαντασίας** των παιδιών: Τα παραμύθια του «Μέγα» αξιοποιούν στοιχεία μαγείας, μεταμορφώσεων, ζώων που μιλούν και ηρώων που αντιμετωπίζουν προκλήσεις. Αυτό καλλιεργεί τη φαντασία των παιδιών και αποτελεί ισχυρό εργαλείο για τη δημιουργία δικών τους ιστοριών.
- Έχουν ξεκάθαρη δομή και αφήγηση: Οι ιστορίες αυτές ακολουθούν ξεκάθαρη αφηγηματική δομή (αρχή – μέση – τέλος), κάτι που βοηθά τα παιδιά να κατανοήσουν πώς χτίζεται μια αφήγηση, ποιες είναι οι λειτουργίες των ηρώων και πώς επιλύεται μια σύγκρουση — βασικά στοιχεία της αφήγησης που είναι χρήσιμα στη διδασκαλία δημιουργίας παραμυθιών.
- Μας αφήνουν πολιτισμικά και ηθικά μηνύματα: Τα παραμύθια του «Μέγα» συχνά μεταφέρουν διαχρονικές αξίες, όπως η καλοσύνη, η γενναιότητα, η τιμωρία της αδικίας. Αυτό μπορεί να ενισχύσει τη συζήτηση μέσα στην τάξη για τους χαρακτήρες, τις επιλογές και τα διδάγματα.
- Εμπλουτίζουν το λεξιλόγιο των παιδιών: Η γλώσσα που χρησιμοποιείται, άλλοτε πιο απλή και άλλοτε πιο λογοτεχνική, μπορεί να εμπλουτίσει το λεξιλόγιο των παιδιών και να προσφέρει αφορμές για καλλιέργεια του γραπτού και προφορικού λόγου.
- Εικονογράφηση: Η έντονη χρήση εικόνας συμβάλλει στην ανάπτυξη της οπτικής αφήγησης και μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο καταιγισμού ιδεών, καθώς τα παιδιά εμπνέονται για να γράψουν τη δική τους ιστορία με βάση μια εικόνα ή ένα σκηνικό.

Τα παραμύθια του αποτελούν εργαλεία έμπνευσης μέχρι και σήμερα. Παρακάτω θα σας παραθέσω μερικά αποσπάσματα:

- **«Ο βασιλιάς και το μαγικό ραβδί»**

Στο παραμύθι αυτό, ο βασιλιάς ανακαλύπτει ένα μαγικό ραβδί που μπορεί να πραγματοποιεί ευχές. Ωστόσο, σύντομα συνειδητοποιεί ότι η υπερβολική χρήση του οδηγεί σε απρόβλεπτες συνέπειες. Το παραμύθι διδάσκει τη σημασία της σύνεσης και της υπευθυνότητας στη χρήση των δυνατοτήτων που διαθέτουμε.*«Ο βασιλιάς, γεμάτος ενθουσιασμό, χρησιμοποίησε το ραβδί για να πραγματοποιήσει όλες του τις επιθυμίες. Όμως, σύντομα διαπίστωσε ότι οι ευχές του είχαν απρόβλεπτες συνέπειες, προκαλώντας αναστάτωση στο βασίλειο.»*

- **«Η πριγκίπισσα και ο δράκος»**

  Αυτό το παραμύθι αναφέρεται στη σχέση μεταξύ μιας πριγκίπισσας και ενός δράκου, που αρχικά φαίνεται τρομακτικός, αλλά αποδεικνύεται ότι έχει ανάγκη από φιλία και κατανόηση. Η ιστορία προάγει την ενσυναίσθηση και την αποδοχή του διαφορετικού.
  «Η πριγκίπισσα, αντί να φοβηθεί τον δράκο, τον πλησίασε με καλοσύνη και ενδιαφέρον. Σύντομα ανακάλυψε ότι πίσω από την τρομακτική εμφάνιση κρυβόταν μια ευαίσθητη ψυχή.»

- **«Ο μικρός ήρωας»**

  Ο μικρός ήρωας της ιστορίας αντιμετωπίζει διάφορες προκλήσεις και δυσκολίες, αλλά με θάρρος και επιμονή καταφέρνει να ξεπεράσει τα εμπόδια και να σώσει το βασίλειο. Το παραμύθι ενθαρρύνει την ανάπτυξη της αυτοεκτίμησης και της πίστης στις δυνάμεις του εαυτού.*«Παρά τις αντιξοότητες, ο μικρός ήρωας δεν το έβαλε κάτω. Με θάρρος και πίστη στον εαυτό του, κατάφερε να ξεπεράσει κάθε εμπόδιο και να σώσει το βασίλειο.»*

2.2.4. Ο Ευγένιος Τριβιζάς και τα Πολυκλωνικά Παραμύθια.

Ο Ευγένιος Τριβιζάς αποτελεί μία από τις σημαντικότερες μορφές της σύγχρονης παιδικής λογοτεχνίας στην Ελλάδα. Με περισσότερα από 150 βιβλία στο ενεργητικό του, συμβάλλει καθοριστικά στην ανανέωση του παιδικού παραμυθιού, εισάγοντας νέες θεματικές, πρωτοποριακές αφηγηματικές τεχνικές και έντονα διαλογική προσέγγιση. Ένα από τα πιο χαρακτηριστικά γνωρίσματα του έργου του είναι η ανάπτυξη **πολυκλωνικών παραμυθιών**, δηλαδή ιστοριών με εναλλακτικές αφηγηματικές διαδρομές.

Τα **πολυκλωνικά παραμύθια** (branching stories, choose-your-own-adventure narratives) είναι αφηγήσεις που δεν ακολουθούν μία γραμμική, σταθερή πορεία, αλλά επιτρέπουν πολλαπλά μονοπάτια και εναλλακτικές εξελίξεις ανάλογα με τις επιλογές που κάνει ο αναγνώστης/ακροατής. Σημεία απόφασης (decision nodes) οδηγούν σε διαφορετικά

"κλαδιά" της πλοκής, που με τη σειρά τους μπορεί να συγκλίνουν σε κοινά σημεία ή να καταλήξουν σε διαφορετικά τέλη.

Βασικά χαρακτηριστικά τους:

- **Ανάπτυξη διακλαδώσεων (branching structure)**: η γραμμή της ιστορίας «σπάει» σε δύο ή περισσότερες εκδοχές.
- **Ενεργός συμμετοχή του αναγνώστη**: ο αναγνώστης παίρνει αποφάσεις που επηρεάζουν την πλοκή.
- **Επαναληψιμότητα**: το ίδιο κείμενο μπορεί να διαβαστεί ξανά με διαφορετικές επιλογές και διαφορετικά αποτελέσματα.
- **Αίσθηση ελέγχου (agency)**: ο αναγνώστης/μαθητής αισθάνεται ότι έχει λόγο στην εξέλιξη της ιστορίας.

Η έννοια του πολυκλωνικού παραμυθιού συνδέεται με τη θεωρία της διαδραστικής αφήγησης (interactive narrative), όπου η αφήγηση δεν είναι παθητική αλλά αλληλεπιδραστική (interactive). Σύμφωνα με μελέτες, αυτές οι αφηγήσεις ενισχύουν το ενδιαφέρον, την αφοσίωση και την αλληλεπίδραση (π.χ. Alduraby & Liu, 2014) files.eric.ed.gov.

Για παράδειγμα, σε μια έρευνα του Alduraby & Liu (2014), οι μαθητές διαβάζουν μια ιστορία που σε ορισμένα σημεία προσφέρει επιλογές μέσω υπερσυνδέσμων (hyperlinks) — κάθε επιλογή οδηγεί σε διαφορετικά μονοπάτια πλοκής — και αναφέρουν υψηλό βαθμό ικανοποίησης και ενθουσιασμού. files.eric.ed.gov

Επιπλέον, η θεωρία των "κόμβων" (nodes) και των "επιπέδων" (levels) στη διαδραστική αφήγηση αναφέρει ότι κάθε σημείο επιλογής (node) συνδέεται με μεταβάσεις (edges) σε άλλες ενότητες ή μονοπάτια (Michael Filimowicz, "Interactivity in Narrative") Medium.

Πως όμως ταιριάζουν με τη μορφή ιστοσελίδας με ενεργά hotspot;

Μια ιστοσελίδα με **hotspots** (δηλαδή περιοχές κειμένου ή εικόνας όπου ο χρήστης μπορεί να πατήσει/κλικ και να αποκαλυφθεί περαιτέρω περιεχόμενο ή να μεταφερθεί σε άλλο μονοπάτι) αποτελεί μια ψηφιακή εφαρμογή που ενσωματώνει τα βασικά χαρακτηριστικά των πολυκλωνικών αφηγήσεων.

1. **Σημεία επιλογής / κόμβοι ως hotspots**
    - Στο περιβάλλον ιστοσελίδας, τα hotspots μπορούν να λειτουργούν ως τα "decision nodes" — όταν ο χρήστης κλικάρει ένα hotspot, ανοίγει νέο περιεχόμενο/επέκταση ή τον οδηγεί σε άλλο τμήμα της αφήγησης.
    - Με αυτό τον τρόπο, η ιστοσελίδα δεν είναι παθητική, αλλά αφήνει τον χρήστη να «διαλέξει» από ποιο μονοπάτι θα συνεχίσει.
2. **Διακλάδωση και εξερεύνηση**
    - Τα κλαδιά της αφήγησης μπορούν να "αποκαλύπτονται" δυναμικά, με σταδιακή αποκάλυψη περιεχομένου (progressive disclosure), ανάλογα με τις επιλογές.

   - Η δομή της σελίδας μπορεί να "ανοίγει" διαδρομές σταδιακά — δηλαδή ένα hotspot οδηγεί σε νέο τμήμα με νέα hotspots και ούτω καθεξής.
3. **Δυναμική παρουσίαση**
   - Η ιστοσελίδα μπορεί να ενσωματώνει πολυμέσα (εικόνες, βίντεο, ηχητικά, animations) μαζί με τα hotspots, ώστε η αφήγηση να γίνει πιο ζωντανή.
   - Τα hotspots μπορούν να υπερσυνδέουν (links) προς άλλες σελίδες ή υποσελίδες, επιτρέποντας μια "πηδαλιουχούμενη" διαδρομή.
4. **Αλληλεπιδραστικότητα & ανατροφοδότηση**
   - Ο χρήστης βλέπει άμεσα τις συνέπειες των επιλογών του.
   - Η ιστοσελίδα μπορεί να δίνει άμεση ανατροφοδότηση ή να αλλάζει το περιεχόμενο δυναμικά, όπως να εμφανίζει σχόλια, εικόνες ή νέα συμβάντα.

Π.χ. εργαλεία όπως το **H5P** υποστηρίζουν branching scenario μαζί με hotspots και διαδραστικά στοιχεία στην ιστοσελίδα (εικόνες με hotspots, διαδραστικά βίντεο) sites.psu.edu. Με H5P μπορείς να ενσωματώσεις ένα "Interactive Book" όπου το κείμενο, οι εικόνες και τα hotspots συνδυάζονται, και ο χρήστης κάνει επιλογές που οδηγούν σε διαφορετικά μονοπάτια. Επιπλέον, οι τεχνικές ιστοριογραφίας στο web (web storytelling) συχνά υιοθετούν hotspots και "scrollytelling" (η αφήγηση αλλάζει καθώς ο χρήστης κάνει scroll) για να οδηγήσουν τον χρήστη μέσα στην πλοκή (π.χ. photo hotspots, animations) Website 3.0.

Η σχέση ανάμεσα στα πολυκλωνικά παραμύθια και τα ψηφιακά hotspots είναι ουσιαστική και γόνιμη για τη σύγχρονη παιδαγωγική:

- Τα πολυκλωνικά παραμύθια παρέχουν τη δομή της διακλάδωσης, της επιλογής και της αλληλεπίδρασης.
- Οι ιστοσελίδες με hotspots προσφέρουν το τεχνολογικό μέσο για να υλοποιηθούν αυτές οι διακλαδώσεις με οπτικά και διαδραστικά στοιχεία.
- Σε ένα σχολικό πλαίσιο, αυτή η σύζευξη επιτρέπει στους μαθητές όχι μόνο να **διαβάσουν** ή να **εξερευνήσουν** μια ιστορία, αλλά να **συμμετάσχουν** και να **σχηματίσουν** μόνοι τους την πορεία της.

Από παιδαγωγική σκοπιά, η χρήση hotspots και branching stories ενισχύει:

- **αυτενέργεια και έλεγχο**: οι μαθητές καθίστανται συν-συγγραφείς.
- **κριτική / δημιουργική σκέψη**: πρέπει να επεξεργάζονται συνέπειες επιλογών.
- **ενίσχυση κινήτρου και εμπλοκής**: η δυνατότητα «δική μου επιλογή» αυξάνει το ενδιαφέρον (βλ. μελέτη της Alduraby & Liu 2014) files.eric.ed.gov
- **διεπιστημονικότητα**: συνδυάζει λογοτεχνία, γραφή, τεχνολογία και σχεδίαση (digital storytelling theory) ResearchGate+1.

Ωστόσο, υπάρχουν και προκλήσεις:

- **Διαχείριση πολυπλοκότητας**: πολλές διακλαδώσεις μπορούν να μπλέξουν το σενάριο (narrative management).

- **Τεχνικές δεξιότητες**: ο/η εκπαιδευτικός ή μαθητές χρειάζεται να γνωρίζουν πώς να το υλοποιήσουν ψηφιακά.
- **Συνοχή και ποιότητα**: χρειάζεται να διασφαλιστεί ότι κάθε μονοπάτι είναι αφηγηματικά συνεκτικό και αξιοπρόσεχτο.

Στην ξένη βιβλιογραφία, το πεδίο της **interactive digital storytelling** μελετά ακριβώς αυτές τις τεχνολογικές-αφηγηματικές συνέργειες, ως υβριδική μορφή ανάμεσα σε παιχνίδι (game design) και αφήγηση (cinematic storytelling) ResearchGate. Επίσης, οι θεωρίες για τις "interactive narratives" τονίζουν ότι η δημιουργία πειστικών, συμμετοχικών αφηγήσεων απαιτεί προσοχή στο πώς οι επιλογές συνδέονται οργανικά με τον κόσμο της ιστορίας (να μην φαίνονται τυχαίες) designersnotebook.com.

Τέλος, η θεωρία του *e-literature* (UnsWorth, στο βιβλίο *Literature for Children*) επίσης διερευνά το πώς τα παιδιά αλληλεπιδρούν με ψηφιακά λογοτεχνικά κείμενα, και πώς αυτά τα ψηφιακά περιβάλλοντα μπορούν να ενσωματώνουν hotspots, διαδραστικότητα και πολυπλοκότητα επιλογών

2.2.5 Ψηφιακά εργαλεία του Εκπαιδευτικού υλικού

Η εξέλιξη των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών έχει οδηγήσει στην ανάπτυξη πλήθους ψηφιακών εργαλείων που διευκολύνουν και εμπλουτίζουν τη μαθησιακή διαδικασία, ιδιαίτερα σε ό,τι αφορά τη δημιουργική αφήγηση και τη δημιουργική γραφή. Τα εργαλεία αυτά, όταν ενσωματώνονται με παιδαγωγικό σχεδιασμό, ενισχύουν τη φαντασία, προάγουν τη συνεργασία και δίνουν νέα μορφή στις παραδοσιακές μορφές έκφρασης.

Η δημιουργία ψηφιακών παραμυθιών μέσω εργαλείων όπως το **StoryJumper**, τα **Branching scenarios**, τα **H5P διαδραστικά αντικείμενα** και τα **Google Forms** δεν αποτελεί μόνο μια τεχνική δραστηριότητα, αλλά ένα πολυτροπικό παιδαγωγικό πλαίσιο, στο οποίο ο μαθητής καλείται να σκεφτεί, να σχεδιάσει, να συνθέσει και να αναστοχαστεί πάνω στην ιστορία που δημιουργεί. Οι εφαρμογές αυτές παρέχουν έτοιμα εικαστικά, επιλογές αφήγησης, ηχητικά στοιχεία και διαδραστικές δυνατότητες που ενισχύουν τη συμμετοχή του μαθητή και του επιτρέπουν να αισθανθεί δημιουργός.

Τα ψηφιακά αφηγηματικά περιβάλλοντα ενισχύουν επίσης την **ενεργό και συνεργατική μάθηση**, καθώς επιτρέπουν στους μαθητές να δημιουργούν από κοινού, να ανταλλάσσουν ιδέες, να επιλύουν προβλήματα και να αναπτύσσουν δεξιότητες επικοινωνίας. Στην περίπτωση των μαθητών της Γ΄ Δημοτικού, η καθοδηγούμενη χρήση τέτοιων εργαλείων μπορεί να αποτελέσει γέφυρα μεταξύ της παραδοσιακής αφήγησης και της σύγχρονης ψηφιακής έκφρασης.

Η αξιοποίηση των παραπάνω εργαλείων στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας δεν γίνεται αποσπασματικά, αλλά εντάσσεται σε ένα συνεκτικό παιδαγωγικό σενάριο που στοχεύει στην ουσιαστική καλλιέργεια της δημιουργικής έκφρασης, της γλωσσικής κατανόησης και της ψηφιακής επάρκειας των μαθητών.

2.2.6. Ο ρόλος των Τ.Π.Ε. στη Δημιουργία Παραμυθιού

Η δημιουργία παραμυθιού, ως σύνθεση λόγου, φαντασίας και δομής, συνιστά μια πολυδιάστατη εκπαιδευτική δραστηριότητα που ενισχύει τη δημιουργική γραφή, τη γλωσσική ανάπτυξη, την ενσυναίσθηση και την αισθητική καλλιέργεια των μαθητών. Η ενσωμάτωση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.) σε αυτή τη διαδικασία προσφέρει νέες παιδαγωγικές δυνατότητες και εμπλουτίζει τον παραδοσιακό τρόπο δημιουργίας και παρουσίασης παραμυθιών, καθιστώντας τη διαδικασία πιο διαδραστική, παιγνιώδη και πολυτροπική (Robin, 2008· Ντίνας & Δαπόντες, 2020).

- *Ενίσχυση της φαντασίας και της πολυτροπικής έκφρασης:*

Με τη χρήση κατάλληλων εργαλείων (όπως το **StoryJumper**, το **Book Creator** ή ακόμα και εφαρμογές όπως το **Canva**, το **Pixton** ή το **Scratch**), οι μαθητές μπορούν να δημιουργούν παραμύθια που δεν περιορίζονται στο γραπτό λόγο, αλλά εμπλουτίζονται με εικόνες, ήχο, χρώματα και ψηφιακά εφέ. Η δυνατότητα επιλογής ηρώων, φόντου, κινήσεων και αφήγησης με ηχογράφηση δίνει στα παιδιά τον ρόλο του **συγγραφέα, εικονογράφου και αφηγητή**, ενισχύοντας τη συναισθηματική σύνδεση με το κείμενο.

- *Υποστήριξη της δομής και της οργάνωσης:*

Η χρήση ψηφιακών εργαλείων που παρέχουν έτοιμες ή ημιδομημένες φόρμες δημιουργίας παραμυθιού μπορεί να θεωρηθεί ιδιαίτερα υποστηρικτική για τους μαθητές, καθώς τους καθοδηγεί στην αναγνώριση και εφαρμογή των βασικών δομικών στοιχείων του αφηγηματικού λόγου (εισαγωγή, πρόβλημα, περιπέτεια, λύση, τέλος). Η οπτικοποίηση αυτών των σταδίων συμβάλλει ουσιαστικά στην κατανόηση της αφηγηματικής ακολουθίας, ιδιαίτερα για μαθητές μικρότερης ηλικίας ή με μαθησιακές δυσκολίες, οι οποίοι συχνά δυσκολεύονται να οργανώσουν αυτόνομα την αφήγησή τους. Ωστόσο, παρά τα σημαντικά αυτά πλεονεκτήματα, η ύπαρξη προκαθορισμένων δομών ενδέχεται να λειτουργήσει περιοριστικά ως προς τη φαντασία και την ελεύθερη δημιουργική έκφραση των μαθητών. Υπάρχει ο κίνδυνος η δημιουργία παραμυθιού να αντιμετωπιστεί ως διαδικασία «συμπλήρωσης φορμών», γεγονός που μειώνει τις δυνατότητες ανάπτυξης πρωτότυπων και απρόβλεπτων αφηγήσεων.

- *Κίνητρο για συμμετοχή και μάθηση:*

Η ψηφιακή δημιουργία παραμυθιού αυξάνει τη μαθησιακή εμπλοκή, καθώς αξιοποιεί περιβάλλοντα φιλικά προς τα παιδιά, με **παιγνιώδη χαρακτηριστικά**, άμεση ανατροφοδότηση και δυνατότητα **δημοσίευσης** του έργου σε κοινή ψηφιακή βιβλιοθήκη ή ιστολόγιο. Η δυνατότητα «δημιουργίας για κοινό» λειτουργεί ως ισχυρό κίνητρο για φροντισμένη εργασία και ενίσχυση της αυτοπεποίθησης.

- *Καλλιέργεια δεξιοτήτων 21ου αιώνα:*

Η χρήση Τ.Π.Ε. για τη δημιουργία παραμυθιού συμβάλλει στην **ανάπτυξη ψηφιακού γραμματισμού**, της **κριτικής σκέψης**, της **συνεργασίας**, καθώς και της **αισθητικής αντίληψης**. Οι μαθητές καλούνται να πάρουν δημιουργικές αποφάσεις, να σχεδιάσουν, να επεξεργαστούν, να αξιολογήσουν και να παρουσιάσουν, αναπτύσσοντας δεξιότητες μεταγνώσης και αναστοχασμού.

- *Δυνατότητες διαφοροποίησης και ένταξης:*

Οι Τ.Π.Ε. επιτρέπουν στους μαθητές να εκφραστούν με διαφορετικούς τρόπους, ανάλογα με το μαθησιακό τους προφίλ (π.χ. οπτικοί, ακουστικοί, κιναισθητικοί τύποι), ενώ δίνουν τη δυνατότητα εξατομικευμένης ή ομαδικής εργασίας. Επιπλέον, παρέχουν προσβάσιμες μορφές δημιουργίας για μαθητές με μαθησιακές ή γλωσσικές δυσκολίες (π.χ. με χρήση εικονογραφημένων εννοιών, ηχητικής υποστήριξης, προκαθορισμένων προτύπων αφήγησης).

3. Περιγραφή Εκπαιδευτικού υλικού (Ε.Υ.)

3.1. Ψηφιακά εργαλεία Ε.Υ.

Στον σχεδιασμό και την υλοποίηση του Ε.Υ. αξιοποιήθηκαν κυρίως τα ακόλουθα εργαλεία ΤΠΕ:

- **Students.edivea.net** Η συγκεκριμένη πλατφόρμα αποτελεί το επίσημο ψηφιακό περιβάλλον μάθησης του Εργαστηρίου Προηγμένων Μαθησιακών Τεχνολογιών στην Δια Βίου και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση (**Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α.**) του Πανεπιστημίου Κρήτης edivea.org+8students.edivea.net+8edivea.net+8. Πρόκειται για ένα ολοκληρωμένο Learning Management System (LMS) που υποστηρίζει επιμορφώσεις, e-learning μαθήματα, συνεχείς εκπαιδευτικές δράσεις και ερευνητικά προγράμματα.

- H5P (https://h5p.org/) Το H5P είναι ένα δωρεάν και ανοικτού κώδικα λογισμικό που στοχεύει στο να διευκολύνει όλους στη δημιουργία, διαμοιρασμό και επαναχρησιμοποίηση διαδραστικού περιεχομένου HTML5. Αποτέλεσε το κύριο εργαλείο δημιουργίας πολυμεσικού εκπαιδευτικού υλικού.
- Doodly (https://www.doodly.com/) Είναι έλα λογισμικό το οποίο επιτρέπει σε οποιονδήποτε, να φτιάξει βίντεο σε ασπροπίνακα μέσα σε λίγο χρόνο. Χρησιμοποιήθηκε για την απεικόνιση δεδομένων και ζητούμενων και για τη δημιουργία πιθανών λύσεων των προβλημάτων. Όλα τα διαδραστικά βίντεο δημιουργήθηκαν με αυτό το λογισμικό.
- Plotagon (https://www.plotagon.com/) Είναι μία εφαρμογή ψηφιακής αφήγησης όπου οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα δημιουργίας βίντεο και χαρακτήρων. Χρησιμοποιήθηκε για τα εισαγωγικά βίντεο και τη σύνοψη κάθε διδακτικής ενότητας, καθώς και του avatar που αποτελεί την κεντρική ηρωίδα του υλικού .
- Φόρμες google https://docs.google.com/forms/u/0/ Είναι μία εφαρμογή του google drive με την οποία δημιουργούμε φόρμες συμπλήρωσης και τις στέλνουμε στους ενδιαφερόμενους με τις απαντήσεις τους να καταγράφονται αυτόματα.
- https://h5p.org/branching-scenario Το **Branching Scenario** (ή σενάριο με διακλαδώσεις) είναι ένα είδος διαδραστικής δραστηριότητας που επιτρέπει στους μαθητές να παίρνουν αποφάσεις και να ακολουθούν διαφορετικές πορείες εξέλιξης της ιστορίας, ανάλογα με τις επιλογές τους.
- https://www.autodraw.com Το **AutoDraw** είναι ένα δωρεάν online εργαλείο της Google που συνδυάζει **μηχανική μάθηση (AI)** και **γραφιστικό περιβάλλον**, ώστε να βοηθά τους χρήστες να δημιουργούν γρήγορα και εύκολα απλά σκίτσα και εικόνες.
- https://www.storyjumper.comΤο **StoryJumper** είναι μια **διαδικτυακή πλατφόρμα δημιουργίας ψηφιακών βιβλίων**, ιδανική για μαθητές Δημοτικού που θέλουν να φτιάξουν τα δικά τους παραμύθια ή ιστορίες, ενισχύοντας τη φαντασία, τη δημιουργική γραφή και τις ψηφιακές τους δεξιότητες.
- https://padlet.com Το **Padlet** είναι ένα διαδικτυακό ψηφιακό εργαλείο συνεργασίας που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν **ψηφιακούς πίνακες ανακοινώσεων (walls)** στους οποίους μπορούν να αναρτούν και να μοιράζονται **κείμενα, εικόνες, συνδέσμους, βίντεο, αρχεία** και άλλα πολυμέσα. Είναι ιδιαίτερα δημοφιλές στην **εκπαίδευση**, καθώς

ενισχύει τη συμμετοχή, τη συνεργατική μάθηση και την ενεργό εμπλοκή των μαθητών σε δραστηριότητες μέσα ή έξω από την τάξη.

3.2 Δομή και παρουσίαση εκπαιδευτικού υλικού

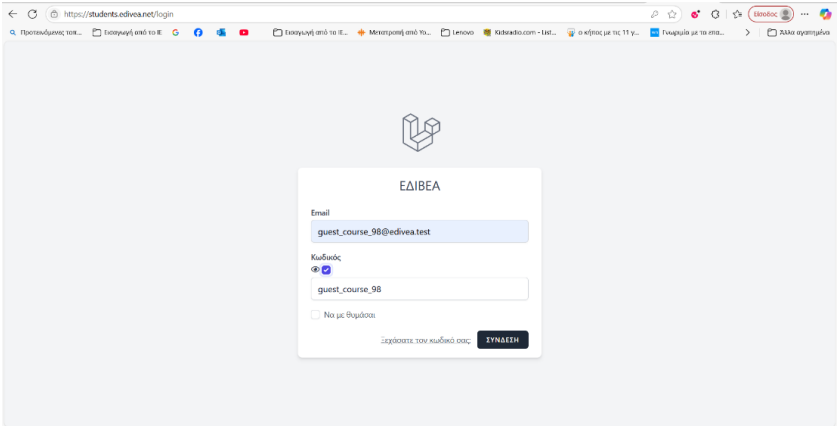
Η δομή του Ε.Υ. έχει στηριχθεί στις αρχές της ΕξΑΕ και στις αρχές της πολυμεσικής μάθησης του Mayer (2014).

3.2.1 Αρχική σελίδα, περιγραφή και μονοπάτι γνώσης μαθήματος

Ο εκπαιδευόμενος εισέρχεται στο μάθημα πατώντας τον παρακάτω σύνδεσμο:
Edivea students

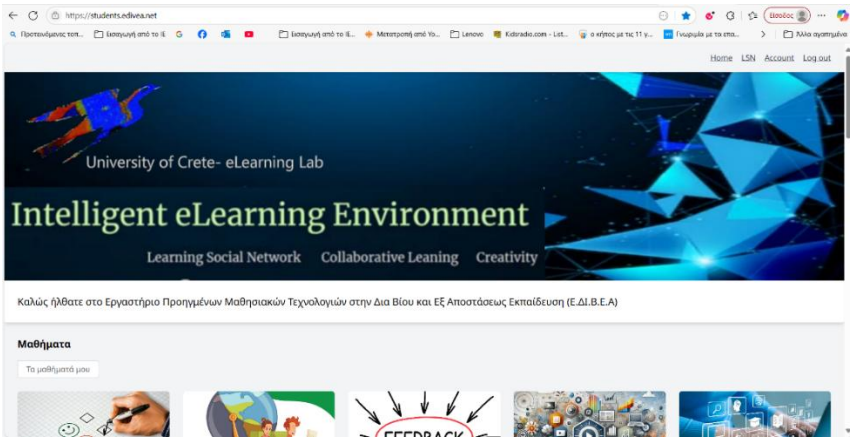
Εικόνα 1 Edivea students

Στη συνέχεια επιλέγουν σύνδεση και χρησιμοποιούν το
email: **guest_course_98@edivea.test**
password: **guest_course_98**



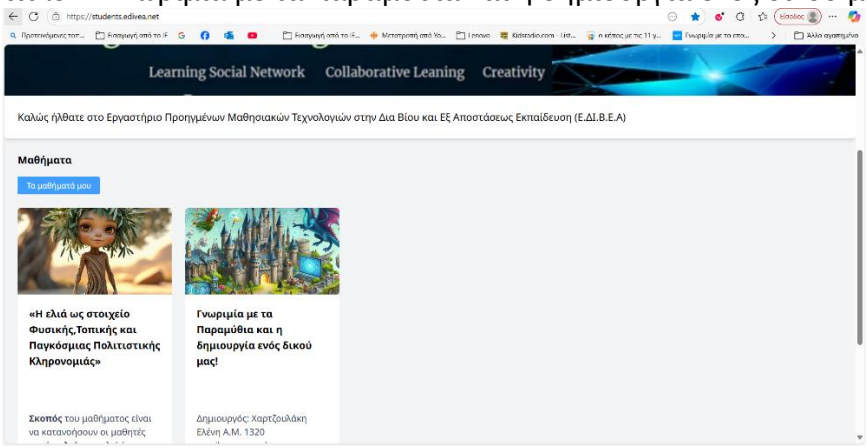
Εικόνα 2 Εισαγωγή username + pasword

Αφού σιγουρευτούν ότι έχουν γράψει σωστά τους κωδικούς και συνδεθούν, θα κάνουν κλικ στο πλαίσιο: Τα μαθήματα μου



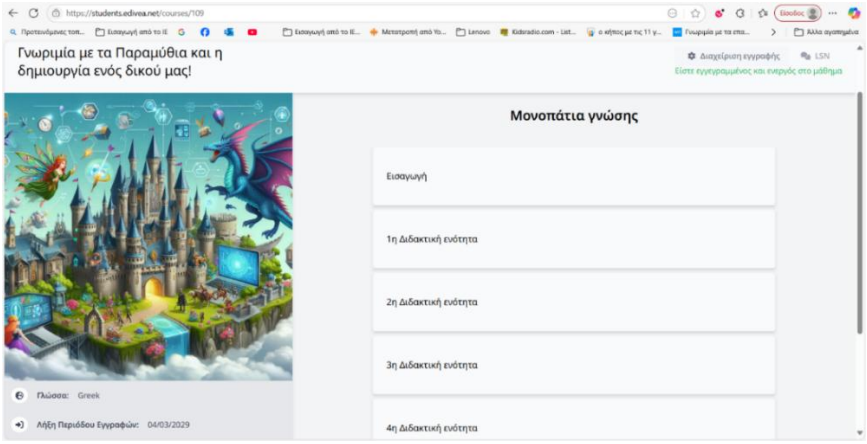
Εικόνα 3

Θα μεταφερθούν σε μια άλλη σελίδα όπου εκεί θα πρέπει να επιλέξουν το μάθημα με τίτλο: «Γνωριμία με τα παραμύθια και η δημιουργία ενός δικού μας!»



Εικόνα 4

Έτσι πλέον έχουν εισέλθει με επιτυχία στο Εκπαιδευτικό Υλικό, όπου και μπορούν να περιηγηθούν μέσα από τα Μονοπάτια Γνώσης στην Εισαγωγή και στις τέσσερις συνολικά διδακτικές ενότητες.

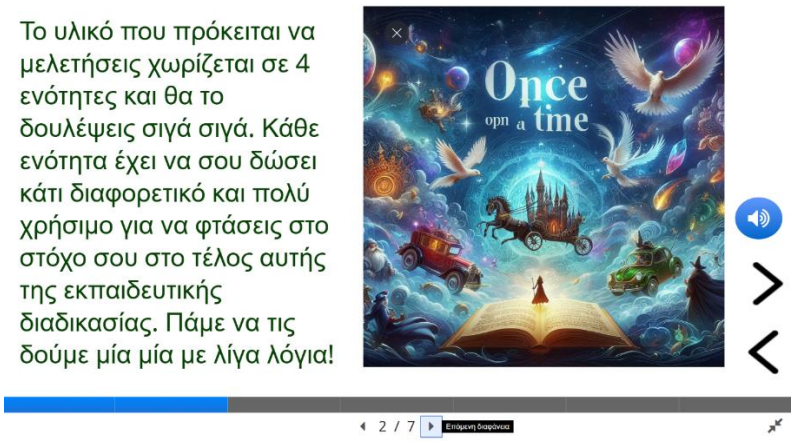


Εικόνα 5 Μονοπάτια γνώσης

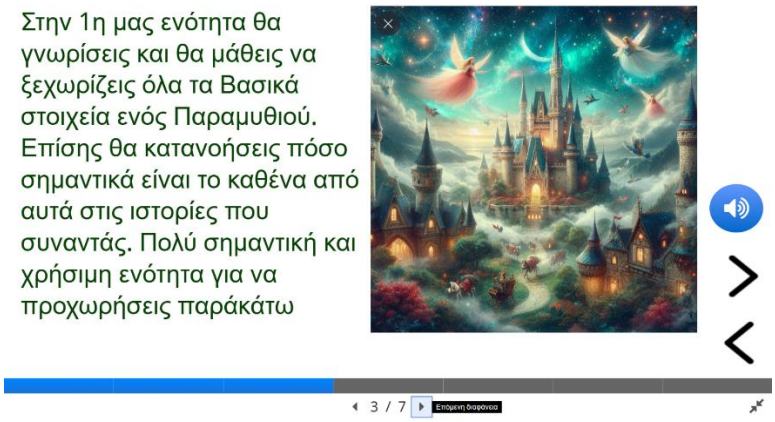
3.1.2 Εισαγωγή

Στην Εισαγωγή ο εκπαιδευόμενος θα αφιερώσει λίγα λεπτά για να διαβάσει ή να ακούσει τι πρόκειται να διδαχθεί σε κάθε ενότητα.

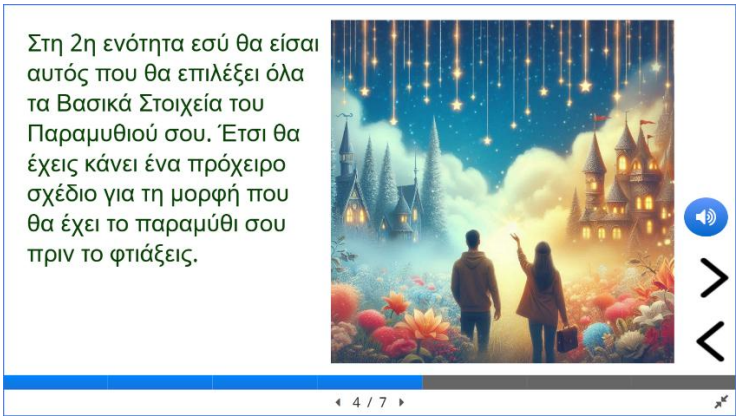
Εικόνα 6 Εισαγωγή -1



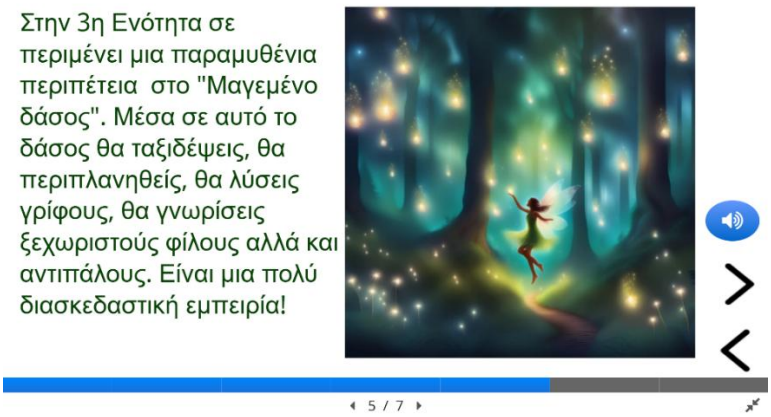
Εικόνα 7 Εισαγωγή -2



Εικόνα 8 Εισαγωγή -3

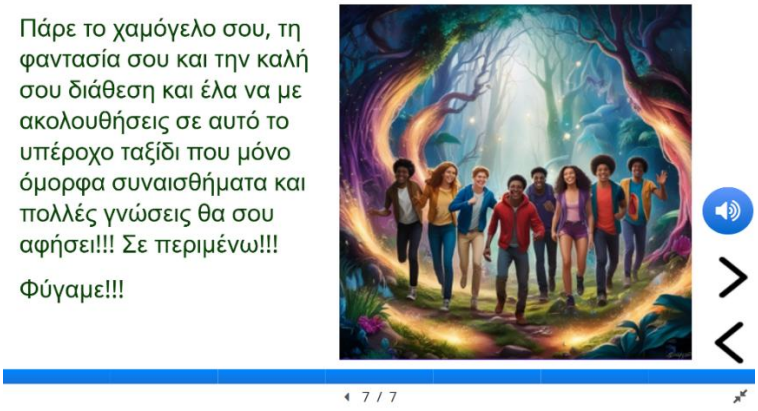


Εικόνα 9 Εισαγωγή -4



Εικόνα 10 Εισαγωγή -5

Εικόνα 11 Εισαγωγή -6



Εικόνα 12 Εισαγωγή -7

Πριν προχωρήσουμε αξίζει να αναφέρουμε ότι κάθε διδακτική ενότητα εμπεριέχει τα εισαγωγικά στοιχεία, όπου ο μαθητής μπορεί να ενημερώνεται για τις επιμέρους πληροφορίες που αφορούν κάθε φορά τη συγκεκριμένη διδακτική ενότητα. Τα εισαγωγικά στοιχεία σχεδιάστηκαν με το λογισμικό H5P (accordion) και μπορούμε να υποστηρίξουμε πως καλύπτουν σύμφωνα με West-Λιοναράκης (2001) τα προκείμενα με κάθε ενότητας. Σε κάθε εισωγικό αναδιπλόύμενο μενού Accordion αναφέρεται ξεκάθαρα:

- Σκοπός
- Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα σε επίπεδο γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων
- Λέξεις – κλειδιά
- Εκτιμώμενο χρόνο μελέτης.

Παράλληλα κάθε Διδακτική Ενότητα εμπεριέχει στην αρχή ένα Εισαγωγικό video που σχεδιάστηκε στο πρόγραμμα Plotagon και ένα video Σύνοψης σχεδιασμένο στο Doodly στο τέλος.

3.2.3. Δομή και περιεχόμενα 1ης Διδακτικής Ενότητας

Μετά την περιήγηση στη σύντομη Εισαγωγή, μία σύντομη συζήτηση και τον καταιγισμό ιδεών όσον αφορά την ερώτηση: «Τι σας έρχεται στο μυαλό όταν ακούτε τη λέξη παραμύθι;», οι μαθητές επιστρέφουν στα Μονοπάτια γνώσης και κάνουν κλικ στην 1η Διδακτική Ενότητα.

Η 1η Διδακτική ενότητα εμπεριέχει όπως φαίνεται παρακάτω: Εισαγωγικά στοιχεία όπου εκεί φαίνονται:

Σκοπός:

Σκοπός της 1ης Διδακτικής ενότητας είναι να κατανοήσεις και να αναγνωρίσεις στη συνέχεια τι είναι το παραμύθι και από ποια μέρη αποτελείται.

Προσδοκώμενα Μαθησιακά αποτελέσματα

Μέχρι το τέλος του Μαθήματος, θα πρέπει:

Σε επίπεδο γνώσεων

- Να γνωρίζεις τι είναι παραμύθι.
- Να γνωρίζεις και να εντοπίζεις από ποια μέρη μπορεί να αποτελείται ένα παραμύθι (εισαγωγή, ήρωες βοηθοί, αντίπαλοι, πρόβλημα, λύση).
- Να αναγνωρίζεις το μήνυμα που θέλει να μας δώσει ένα παραμύθι.

Σε επίπεδο δεξιοτήτων

- Να χρησιμοποιήσεις για αρχή απλά και φιλικά σε σένα ψηφιακά εργαλεία.
- Να μπορείς να μαθαίνεις μόνος σου χωρίς διαρκή καθοδήγηση.

Σε επίπεδο στάσεων

- Να αναπτύξεις δεξιότητες, παρατηρητικότητας αλλά και συγκέντρωσης.
- Να αναπτύξεις την κριτική σου σκέψη.

Λέξεις – Κλειδιά:

Παραμύθι

Ιστορία

Ήρωας - Ηρωίδα

Τόπος

Χρόνος

Βοηθός

Αντίπαλος

Πρόβλημα

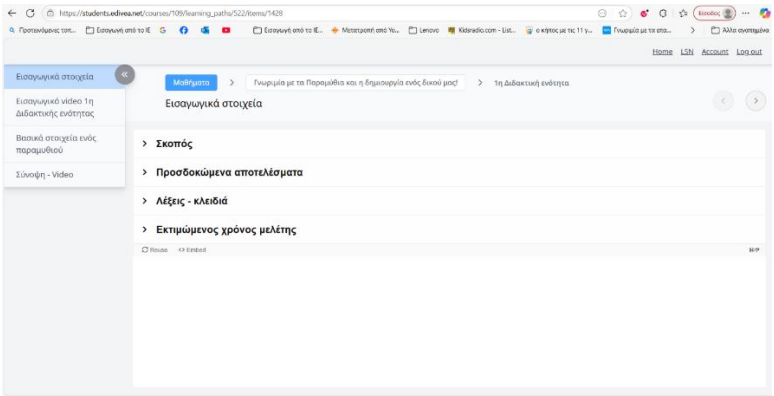
Δοκιμασία

Λύση

Χαρούμενο τέλος

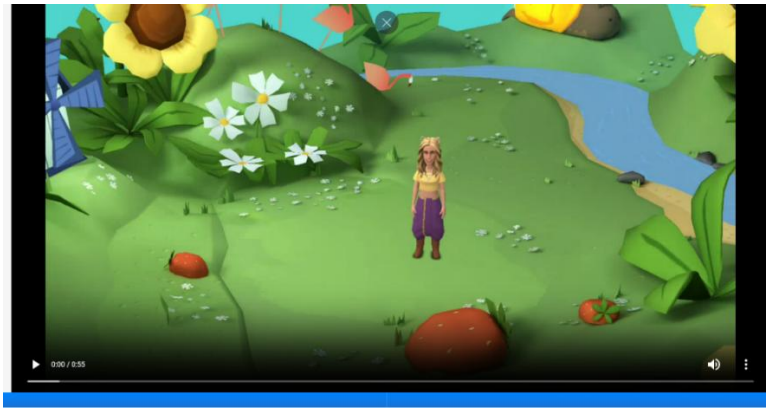
Μήνυμα

Εκτιμώμενος χρόνος μελέτης: Ο χρόνος μελέτης της 1ης διδακτικής ενότητας εκτιμάται στα 40 λεπτά.



Εικόνα 13 Εισαγωγικά στοιχεία 1.1

Μετά από τα Εισαγωγικά στοιχεία, ο μαθητής θα παρακολουθήσει ένα εισαγωγικό video που έχει δημιουργηθεί με το πρόγραμμα Plotagon.

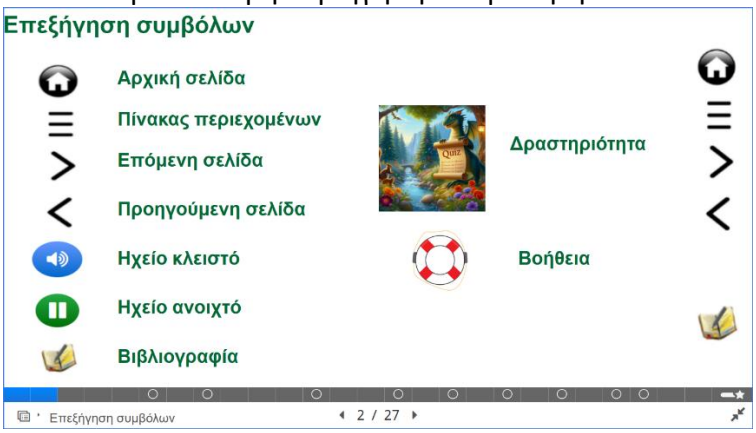


Εικόνα 14 Εισαγωγικό βίντεο 1

Αμέσως μετά ο μαθητής αρχίζει να γνωρίζει Βασικά Στοιχεία ενός Παραμυθιού με την έναρξη της πλοήγησης του σε ένα αρχείο H5p με τίτλο: «Βασικά Στοιχεία ενός Παραμυθιού»

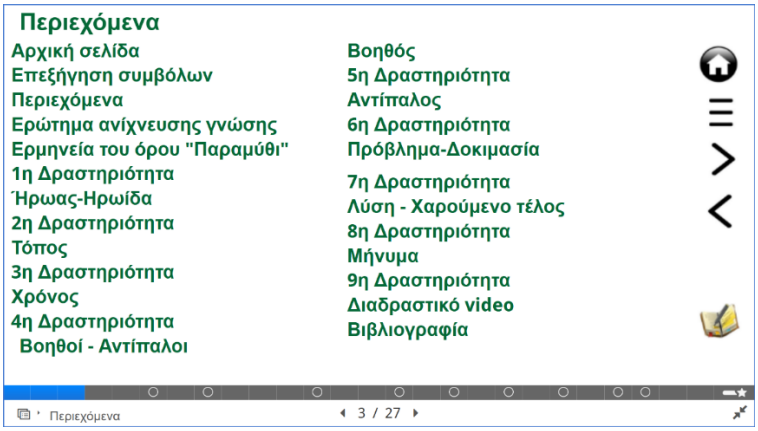
Εικόνα 15 Εξώφυλλο Διδακτικής 1ης Ενότητας

Απαραίτητη κρίνεται πάντα η επεξήγηση συμβόλων στην αρχή, καθώς θα διευκολύνει την πρόσβαση αλλά και θα διασφαλίσει καλύτερη και αποτελεσματικότερη περιήγηση του μαθητή στο Εκπαιδευτικό υλικό.



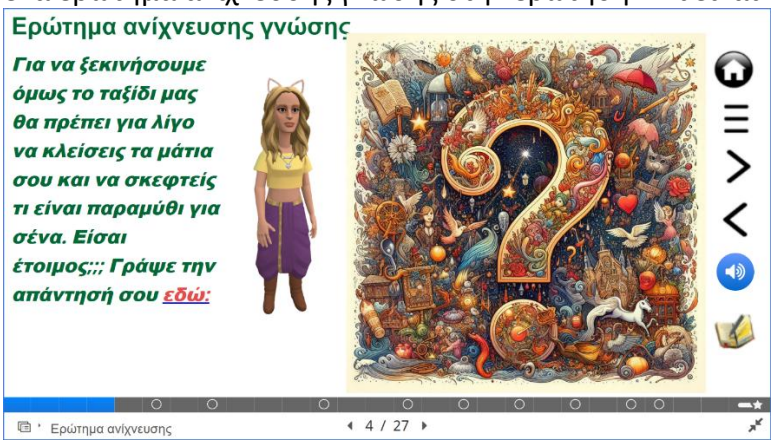
Εικόνα 16 – Πίνακας επεξήγησης συμβόλων

Φυσικά δεν πρέπει ποτέ να παραλείπουμε τα Περιεχόμενα, καθώς ο μαθητής μπορεί να θέλει να ανατρέξει σε μια συγκεκριμένη σελίδα για να βρει τη λύση σε ένα quiz.



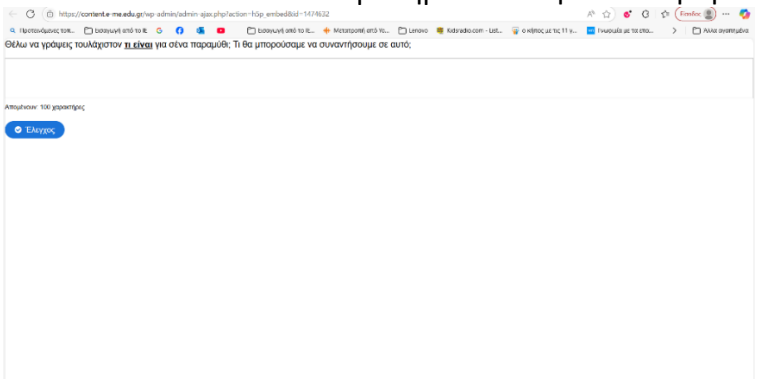
Εικόνα 17 Περιεχόμενα

Αφού γνωρίσαμε τα Σύμβολά και τα Περιεχόμενα της ενότητας μας, πήγαμε σε ένα ερώτημα ανίχνευσης γνώσης στην ερώτηση: «Τι είναι παραμύθι για σένα;»



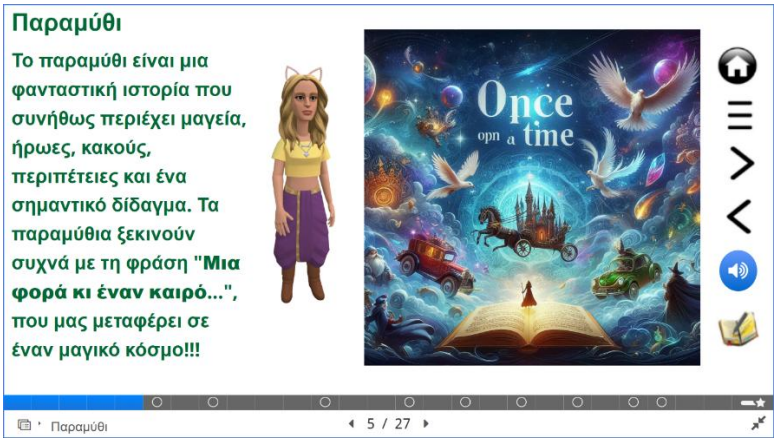
Εικόνα 18 Ερώτημα αφόρμησης

Αφού οι μαθητές κάνουν κλικ στο εδώ ανοίγει ένα νέο παράθυρο στην e-me, όπου εκεί καλούνται να συμπληρώσουν την απάντησή τους.



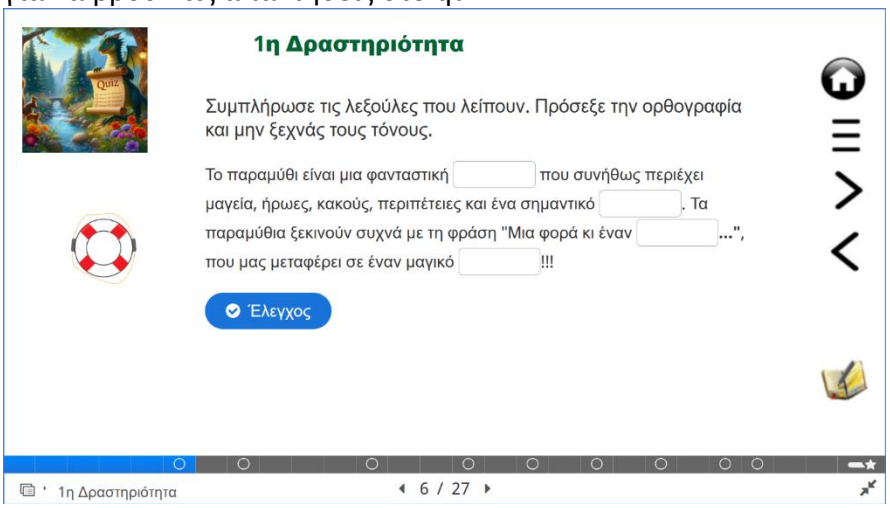
Εικόνα 19 Καρτέλα e-me

Στη συνέχεια δίνουμε στα παιδιά έναν σαφή ορισμό για να καταλάβουν τι ακριβώς «είναι» ένα Παραμύθι.



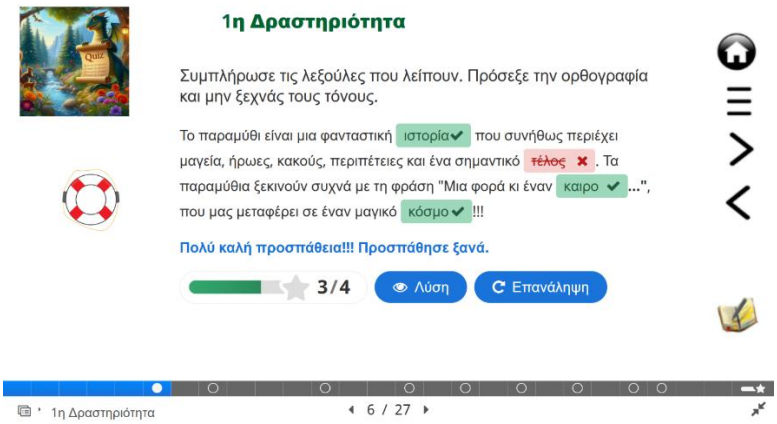
Εικόνα 20 Ερμηνεία όρου «Παραμύθι»

Μετά τον ορισμό ακολουθεί η 1η Δραστηριότητα – Quiz όπου εκεί ο μαθητής μπορεί να ελέγξει τις γνώσεις του και μέσα από τυχόν λάθη να επέλθει η εμπέδωση. Το σωσίβιο είναι εκείνο που θα τους παραπέμψει στη σωστή σελίδα για να βρουν τις απαντήσεις στο quiz.



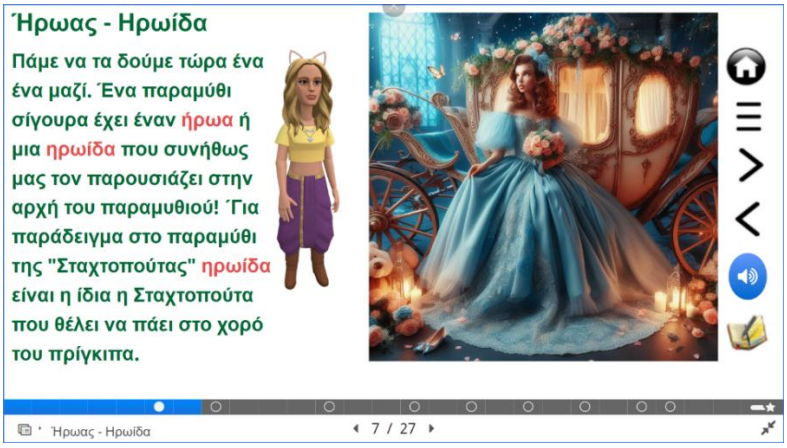
Εικόνα 21 1η Δραστηριότητα

Φυσικά υπάρχει η απαραίτητη ανατροφοδότηση και η δυνατότητα επανάληψης της Δραστηριότητας.



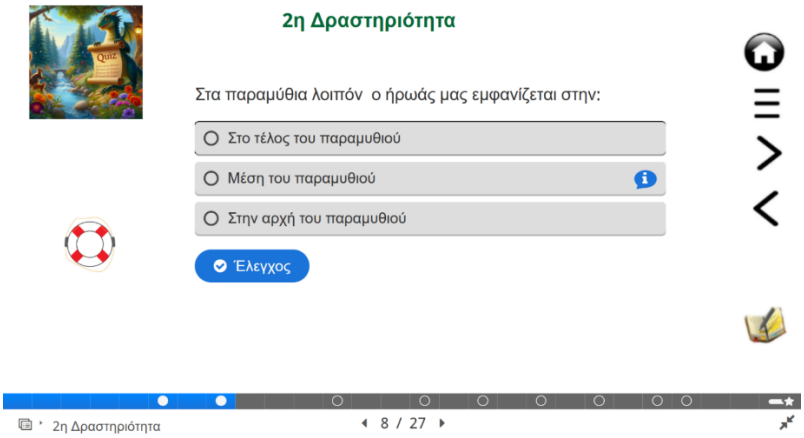
Εικόνα 22 Ανατροφοδότηση 1ης Δραστηριότητας

Στη συνέχεια ακολουθεί η θεωρία που αφορά τον Ήρωα – Ηρωίδα του Παραμυθιού μας. Όπως βλέπετε σε κάθε θεωρητικό μέρος υπάρχει η δυνατότητα αφήγησης εάν κάποιος μαθητής έχει δυσκολία με την ανάγνωση.



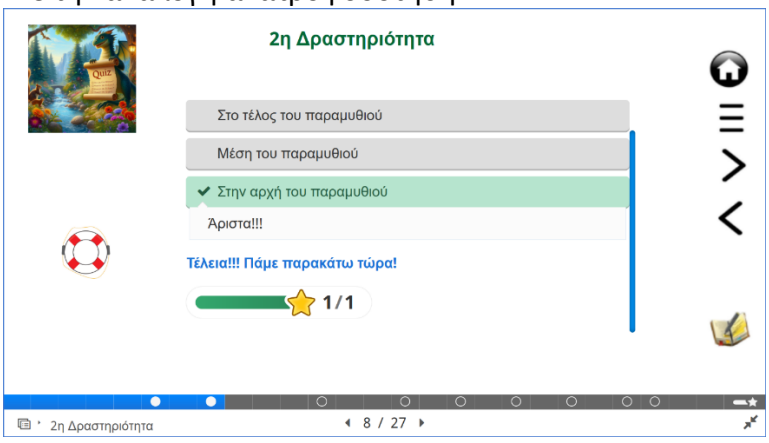
Εικόνα 23 Ήρωας-Ηρωίδα

Ακολουθεί η επόμενη δραστηριότητα εμπέδωσης.



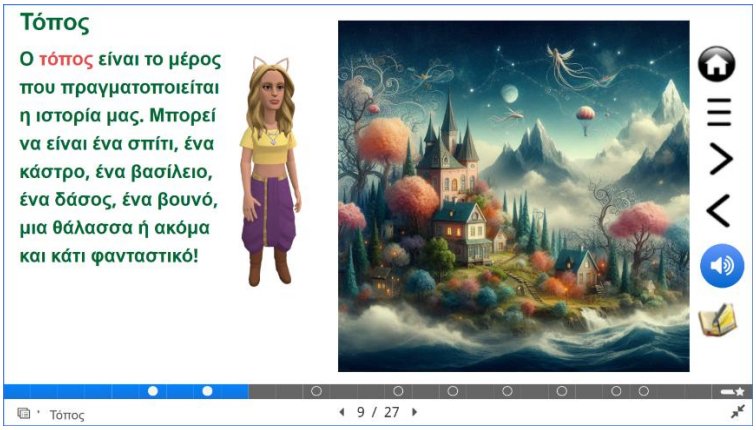
Εικόνα 24 2η Δραστηριότητα

Με την ανάλογη ανατροφοδότηση:



Εικόνα 25 2η Δρσστηριότητα – Ανατροφοδότηση

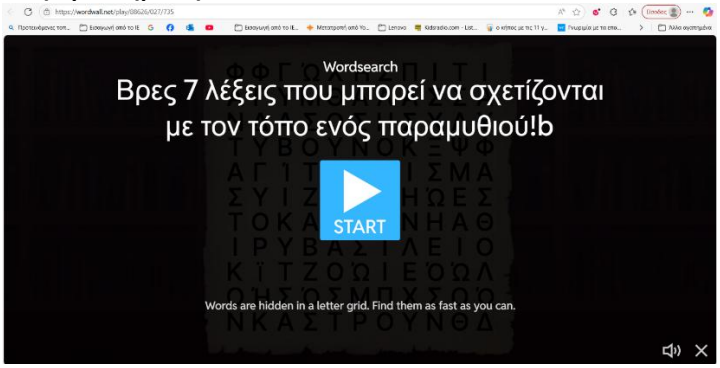
Στη συνέχεια προχωρήσαμε στο επόμενο θεωρητικό κομμάτι που αφορά τον «Τόπο»



Εικόνα 26 Ερμηνεία «Τόπου»

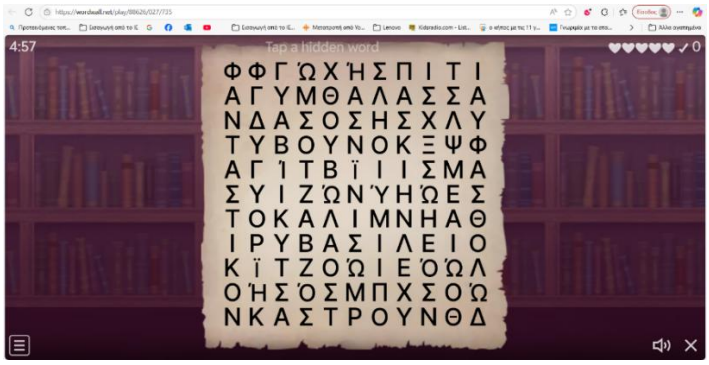
Ακολουθεί η 3η Δραστηριότητα στην οποία γίνεται παραπομπή σε σύνδεσμο του WordWall

Εικόνα 27 3η Δραστηριότητα



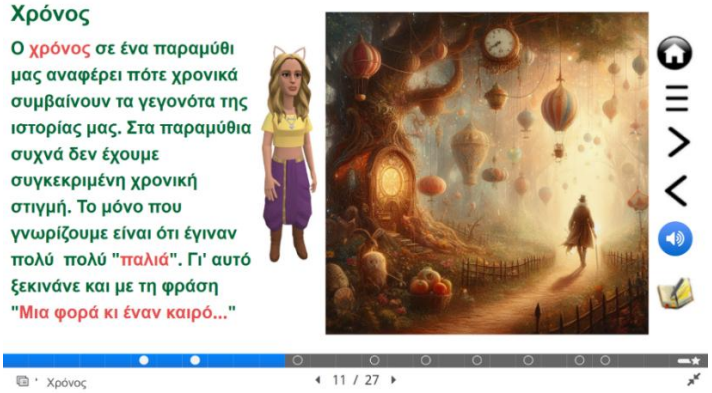
Εικόνα 28 Δραστηριότητα στο Wordwall

Όπου εκεί εμφανίζεται ένα κρυπτόλεξο στο οποίο καλούνται οι μαθητές να βρουν όλες τις λέξεις που έχουν να κάνουν με τον «Τόπο»



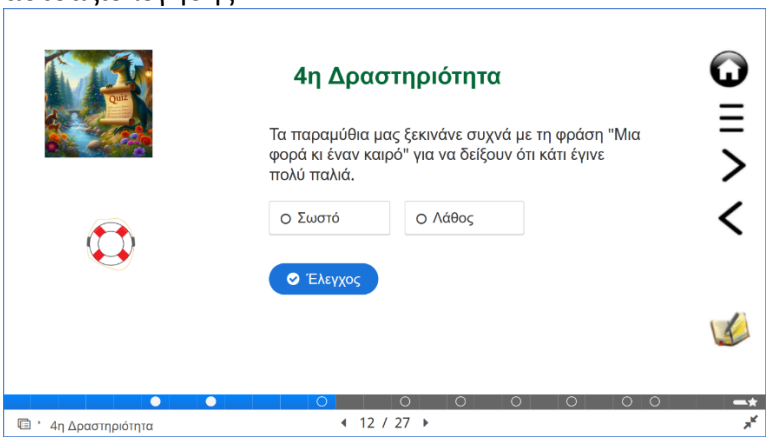
Εικόνα 29 Κρυπτόλεξο

Στη συνέχεια περνάμε στην έννοια του «Χρόνου» στο παραμύθι μας



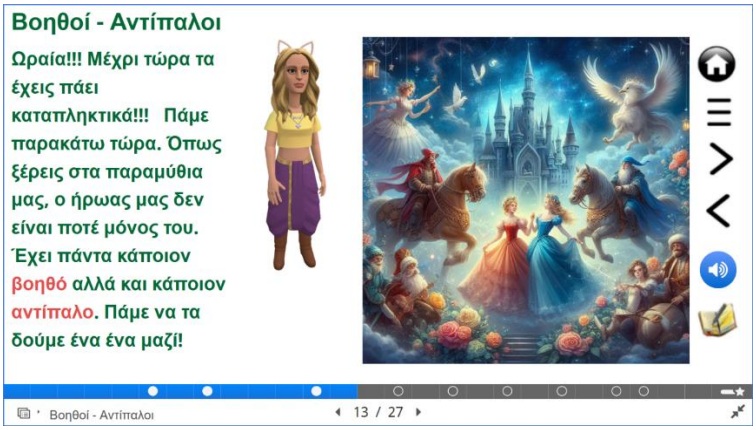
Εικόνα 30 Ερμηνεία «Χρόνου»

Ακολουθεί η 4η Δραστηριότητα που έχει παραπάνω από μία ερωτήσεις αυτοαξιολόγησης.



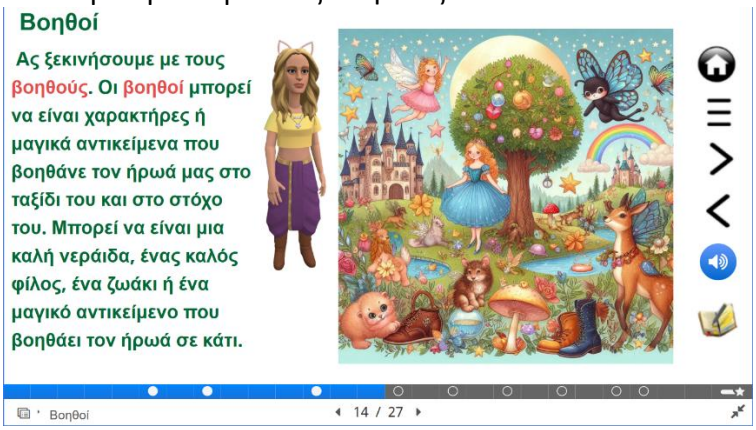
Εικόνα 31 4η Δραστηριότητα

Προχωράμε αισίως στο επόμενο θεωρητικό κομμάτι που μας αναφέρει τους επόμενους βασικούς ρόλους σε ένα Παραμύθι: Βοηθοί - Αντίπαλοι



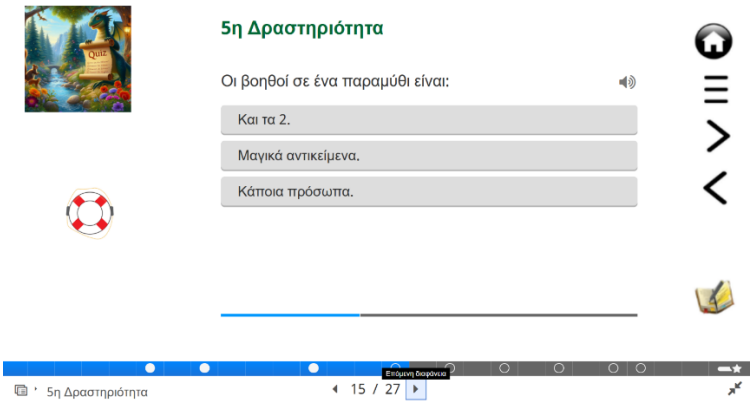
Εικόνα 32 Βοηθοί – Αντίπαλοι

Σε αυτό το σημείο, είναι χρήσιμο να αναφερθεί η θεωρία του Vladimir Propp (*Η μορφολογία του παραμυθιού*), ο οποίος προσδιόρισε σταθερούς ρόλους, όπως του ήρωα και του ανταγωνιστή. καλό είναι να τα αναλύσουμε ξεχωριστά. Ξεκινάμε πρώτα με τους Βοηθούς.



Εικόνα 33 Βοηθοί

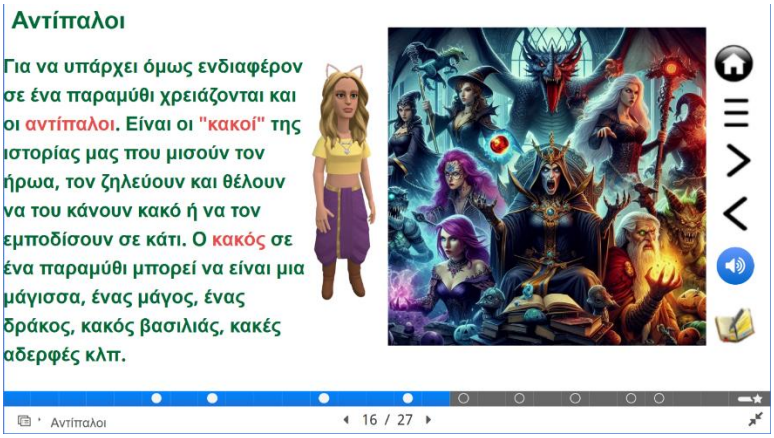
Ακολουθεί και η 5η Δραστηριότητα αυτοαξιολόγησης - εμπέδωσης.



Εικόνα 34 5η Δραστηριότητα

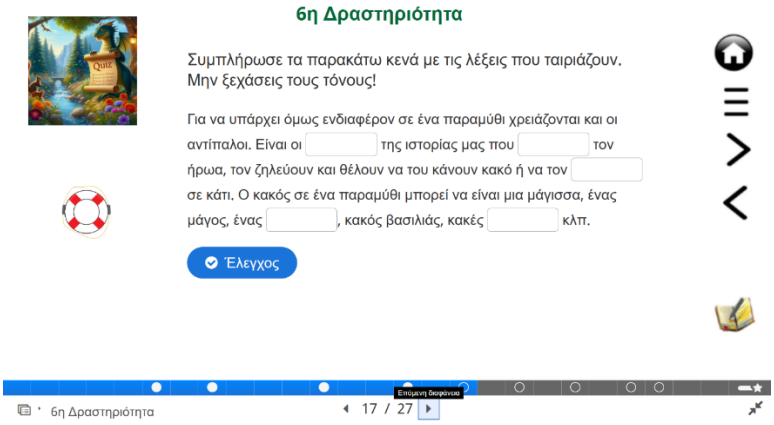
Η ίδια Δραστηριότητα εμπεριέχει παραπάνω από 1 ερωτήσεις.

Πάμε παρακάτω στους Αντιπάλους, όπου εκεί ο μαθητής καταλαβαίνει πόσο σημαντικοί είναι για το παραμύθι εξίσου και οι Αντίπαλοι.



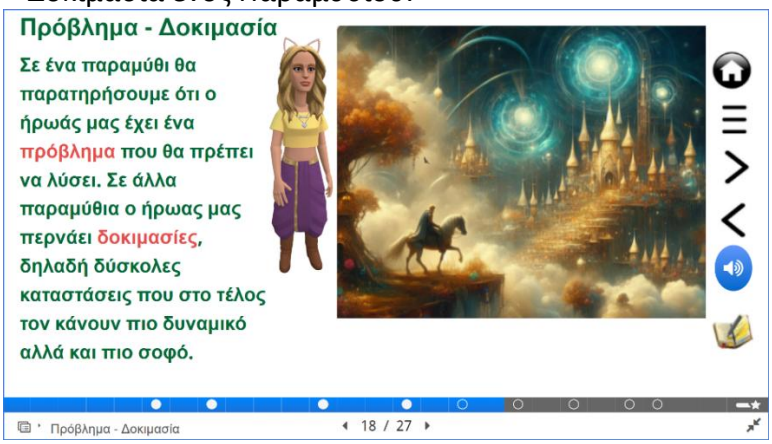
Εικόνα 35 Αντίπαλοι

Ακολουθεί η 6η Δραστηριότητα που ο μαθητές καλείται με προσοχή να συμπληρώσει τα κενά με τη σωστές λέξεις στη σωστή ορθογραφία αλλά και τονισμό.



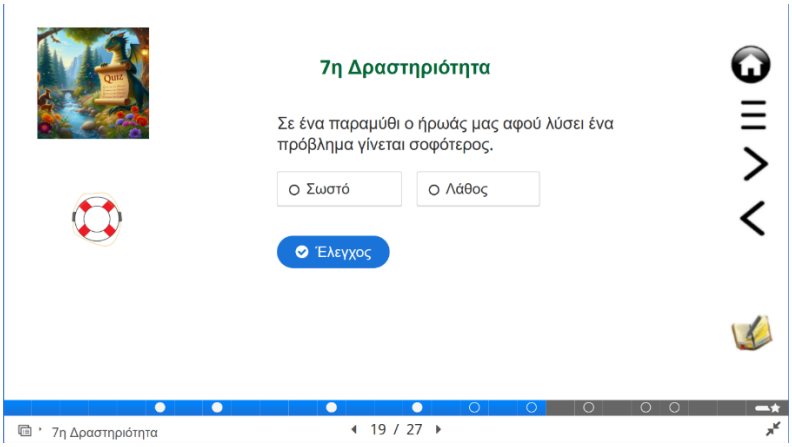
Εικόνα 36 6η Δραστηριότητα

Στη συνέχεια προχωράμε με το επόμενο βασικό στοιχείο που είναι το Πρόβλημα – Δοκιμασία ενός Παραμυθιού.



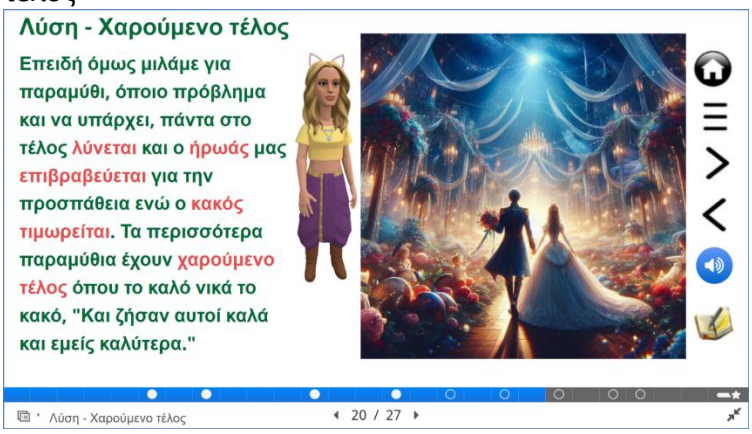
Εικόνα 37 Πρόβλημα - Δοκιμασία

Ακολουθεί η 7η Δραστηριότητα που είναι ερωτήσεις Σωστού – Λάθους.



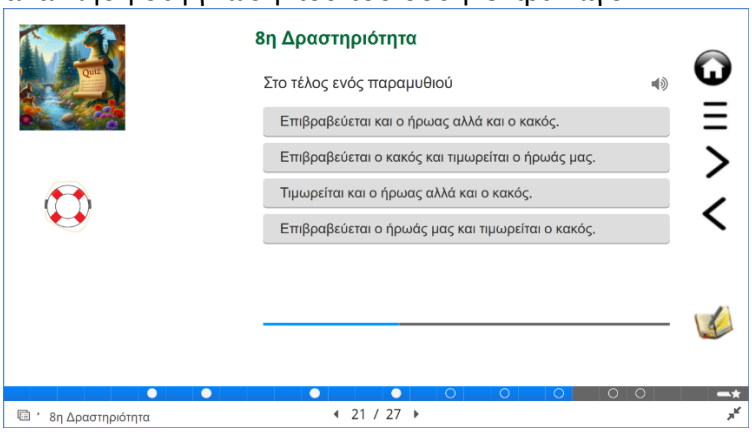
Εικόνα 38 7η Δραστηριότητα

Ακολουθεί το προτελευταίο θεωρητικό κομμάτι που είναι η Λύση – Χαρούμενο τέλος



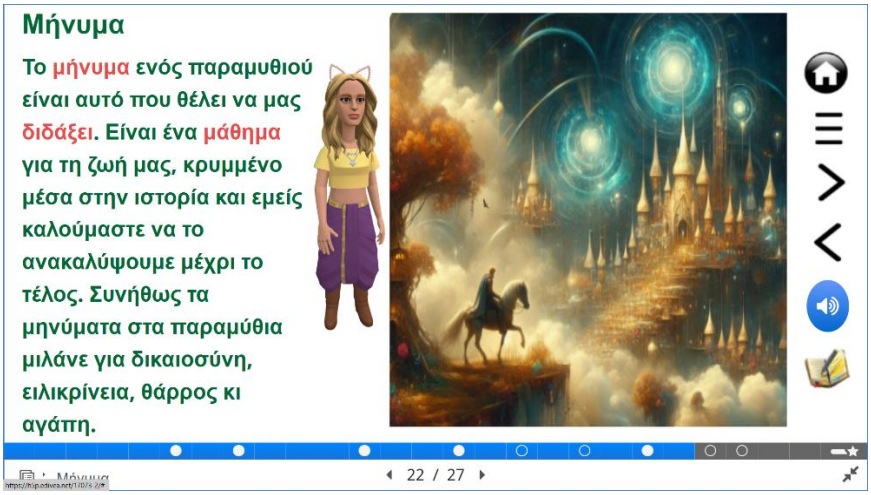
Εικόνα 39 Λύση – Χαρούμενο τέλος

Στην 8η Δραστηριότητα ο μαθητής μέσα από παραπάνω από 1 ερωτήσεις κάνει ανάκληση στη γνώση που του δόθηκε πριν λίγο.



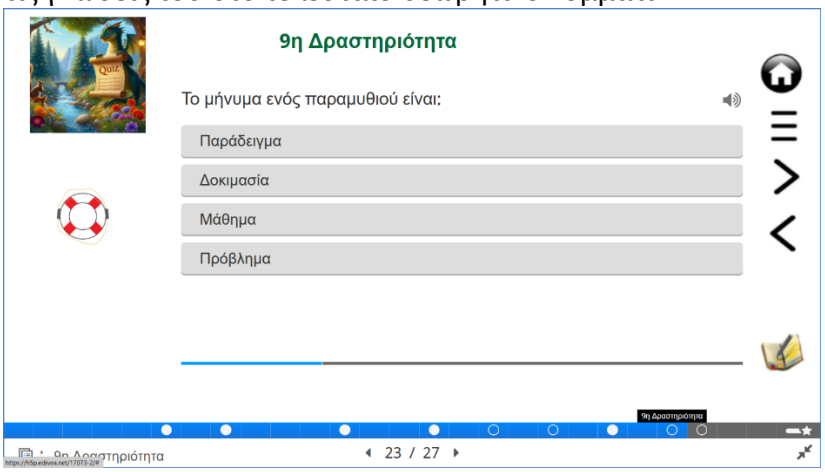
Εικόνα 40 8η Δραστηριότητα

Και περνάμε στο τελευταίο αλλά και πιο σημαντικό Βασικό Στοιχείο που πρέπει να υπάρχει σε ένα παραμύθι που δεν είναι άλλο από το μήνυμα που θέλει να μεταδώσει στον αναγνώστη μας.



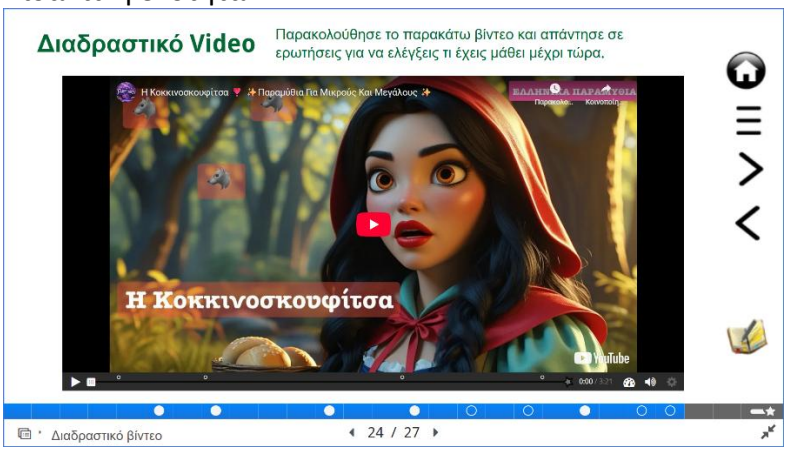
Εικόνα 41 Μήνυμα

Ακολουθεί η 9η Δραστηριότητα στην οποία καλείται ο μαθητής να αξιολογήσει τις γνώσεις του στο τελευταίο θεωρητικό κομμάτι.



Εικόνα 42 9η Δραστηριότητα

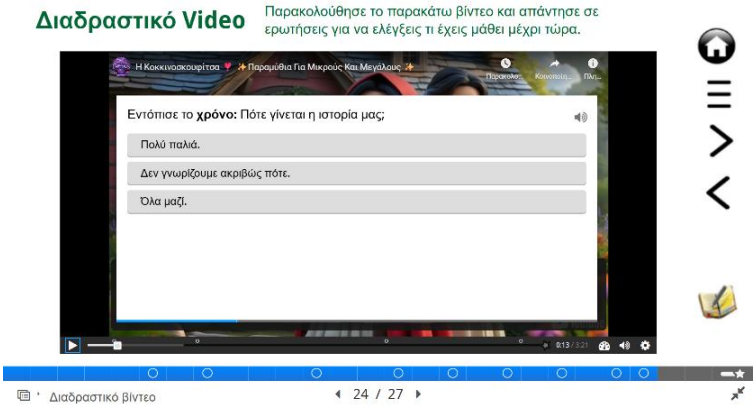
Μετά την ολοκλήρωση της θεωρίας, ακολουθεί ένα διαδραστικό βίντεο με το γνωστό σε όλους μας παραμύθι: «Η Κοκκινοσκουφίτσας». Το συγκεκριμένο βίντεο έχει διαμορφωθεί έτσι ώστε να σταματάει ανά τακτά χρονικά διαστήματα και να ελέγχει τις γνώσεις του μαθητή πάνω στη θεωρία που διδάχτηκε στην 1η Διδακτική ενότητα.



Εικόνα 43 Διαδραστικό βίντεο - Κοκκινοσκουφίτσα

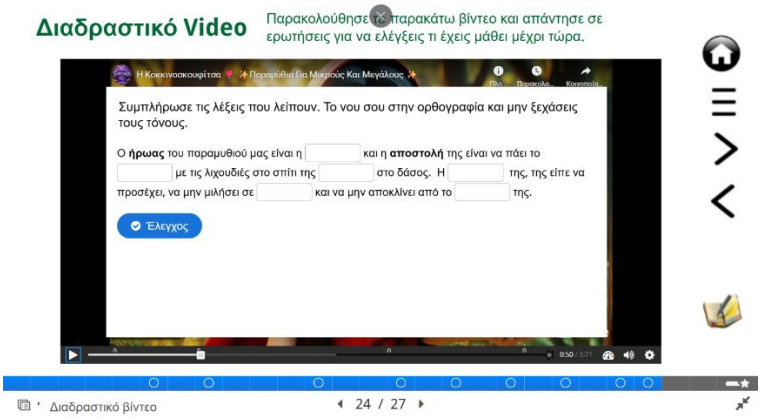
Το βίντεο διακόπτεται ανά τακτά χρονικά διαστήματα για να κληθεί ο μαθητής να κάνει μέσα από quiz ανάκληση όλης της θεωρίας που διδάχτηκε κατά την 1η

Διδακτική ενότητα. Είναι λοιπόν ένα βίντεο με quiz επανάληψης, αυτοαξιολόγησης αλλά και εμπέδωσης. Χρησιμοποιήθηκαν, όπως βλέπετε, ασκήσεις πολλαπλής επιλογής:



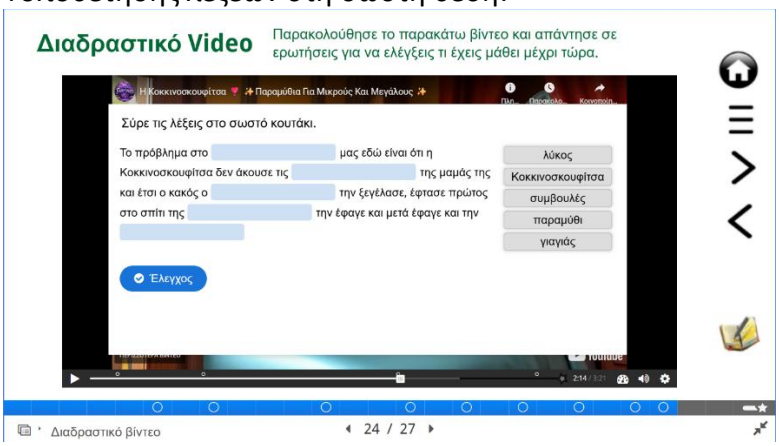
Εικόνα 44 Quiz 1 στο Διαδραστικό video

Συμπλήρωσης κενών:



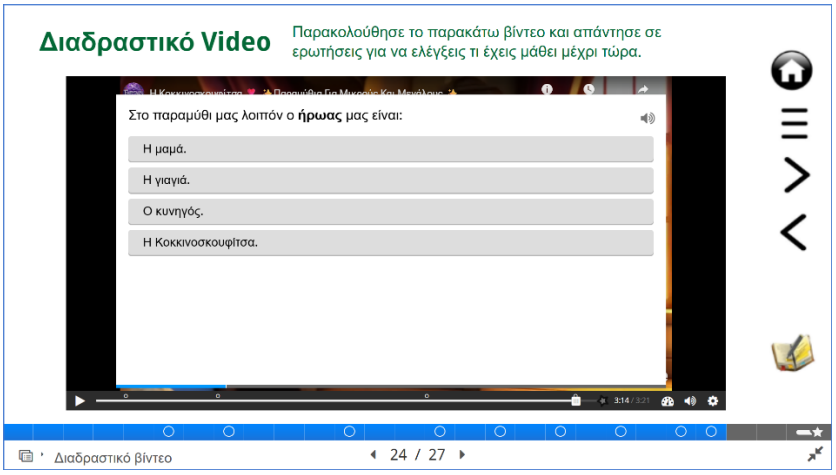
Εικόνα 45 Quiz 2

Τοποθέτησης λέξεων στη σωστή θέση:



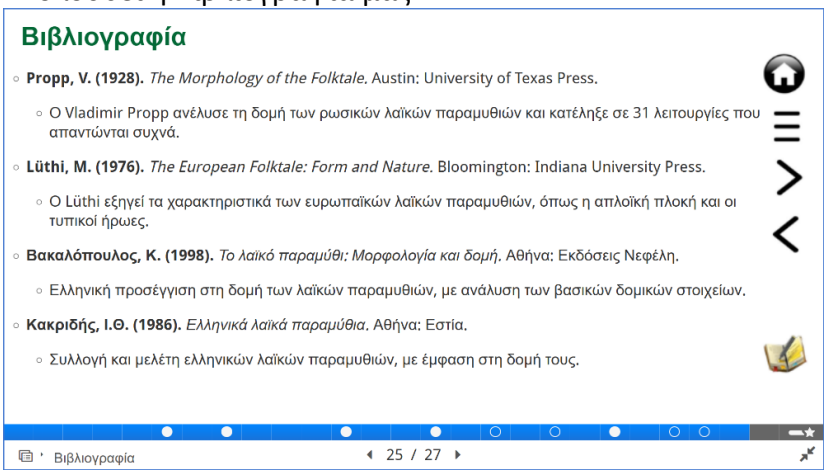
Εικόνα 46 Quiz 3

Τέλος, μια άσκηση σύνοψης που αφορούσε όλα τα Βασικά Στοιχεία του Παραμυθιού μας.



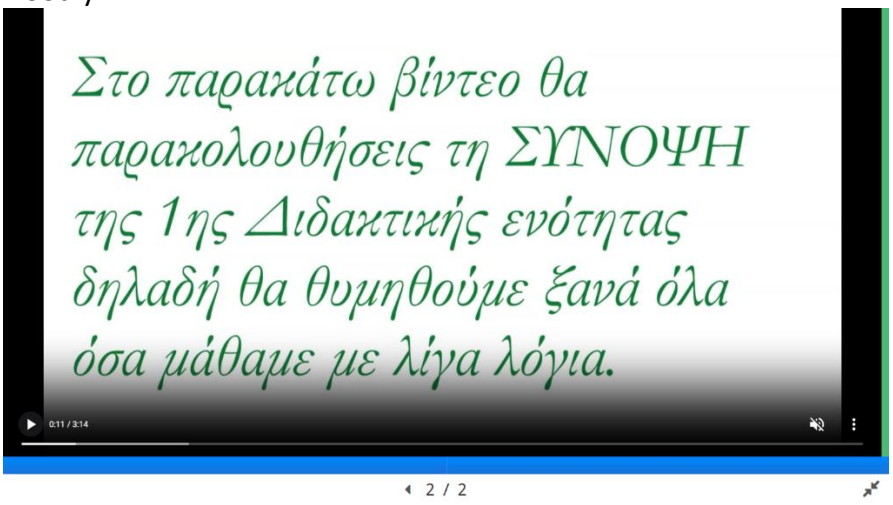
Εικόνα 47 Quiz Σύνοψης

Ακολουθεί η Βιβλιογραφία μας



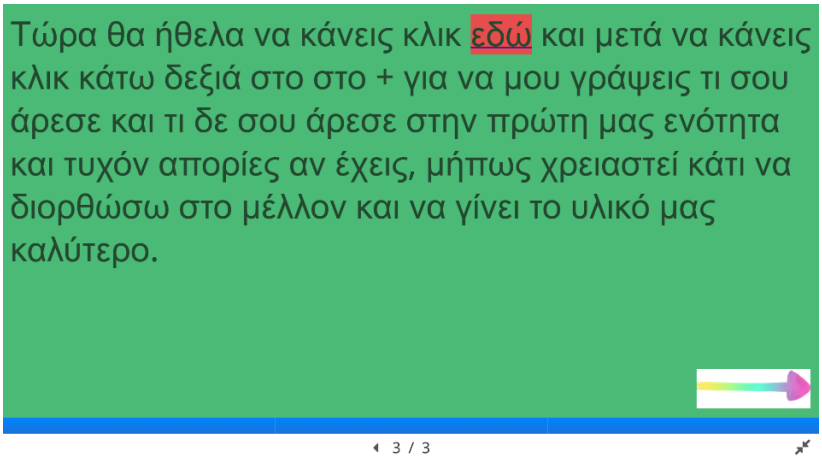
Εικόνα 48 Βιβλιογραφία

Τέλος, ο μαθητής θα παρακολουθήσει ένα βίντεο Σύνοψης όλης της 1ης Διδακτικής Ενότητας, το οποίο δημιουργήθηκε και μέσα από το πρόγραμμα Doodly.

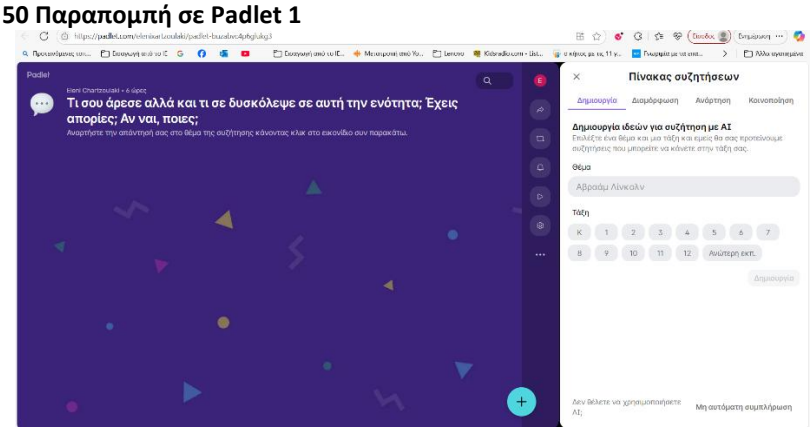


Εικόνα 49 Σύνοψη

Αφού ολοκληρωθεί η το βίντεο της «Σύνοψης», Τα παιδιά καλούνται να συμπληρώσουν σε ένα Padlet εντυπώσεις, δυσκολίες και τυχόν απορίες από την 1η Διδακτική ενότητα:



Εικόνα 50 Παραπομπή σε Padlet 1

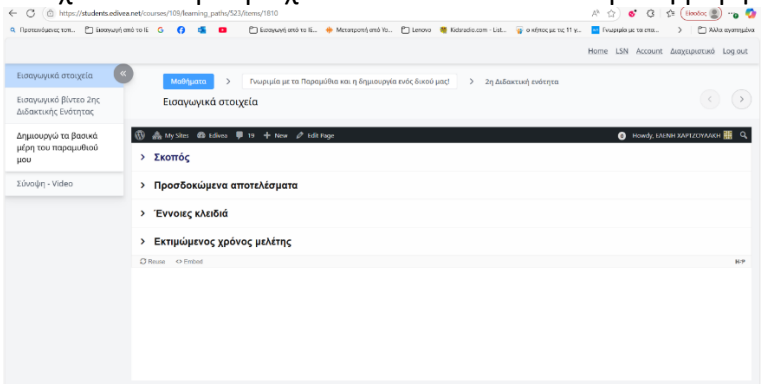


Εικόνα 51 Padlet 1

3.2.4 Δομή και περιεχόμενα 2ης Διδακτικής Ενότητας

Στη 2η· Διδακτική Ενότητα ο μαθητής μέσα από εικόνες θα δημιουργήσει τον ήρωά του και θα επιλέξει ή θα δημιουργήσουν εκείνος όλα τα Βασικά Στοιχεία του Παραμυθιού του.

Όπως σε όλες τις Διδακτικές Ενότητες έτσι και τώρα ξεκινάμε με Εισαγωγικά στοιχεία που εμπεριέχονται σε ένα Accordion με τη μορφή παρακάτω:



Εικόνα 52 Εισαγωγικά στοιχεία 2

Σκοπός της 2η Διδακτικής ενότητας είναι η δημιουργία του ήρωά σου και των Βασικών Στοιχείων του Παραμυθιού σου.

Προσδοκώμενα αποτελέσματα

Μέχρι το τέλος του μαθήματος, θα πρέπει:

Σε επίπεδο γνώσεων

- Να θυμηθείς και να αναγνωρίσεις ξανά τα βασικά στοιχεία της δομής ενός παραμυθιού (ήρωας, αντίπαλος, τόπος, πρόβλημα, λύση).
- Να κάνεις δημιουργικές επιλογές σύμφωνα με τις δικές σου προτιμήσεις.
- Να δημιουργήσεις πρωτότυπους χαρακτήρες αλλά και σενάρια.

Σε επίπεδο δεξιοτήτων

- Να αναγνωρίζεις και να χρησιμοποιείς λεξιλόγιο σχετικό με παραμύθια.
- Να γνωρίσεις και θα εξοικειωθείς με το εργαλείο Google forms.
- Να μπορείς να επιλέξεις στοιχεία με νόημα και σύνδεση με την ιστορία σου.
- Να εξασκηθείς στη συγκέντρωση, παρατήρηση και λήψη αποφάσεων.

Σε επίπεδο στάσεων

- Να αναπτύξεις την φαντασία σου.
- Να αποκτήσεις εμπιστοσύνη στον εαυτό σου καθώς θα μπορείς να το κάνεις αυτό μόνος σου.
- Να αγαπήσεις τα παραμύθια περισσότερο.
- Να χρησιμοποιήσεις την τεχνολογία με δημιουργικό τρόπο.

Λέξεις - κλειδιά

Προφίλ

Χαρακτήρας

Εμφάνιση

Ρούχα

Ενδιαφέροντα

Τόπος

Μαγική δύναμη

Βοηθός

Αντίπαλός

Αγάπη

Πρόβλημα - Δοκιμασία

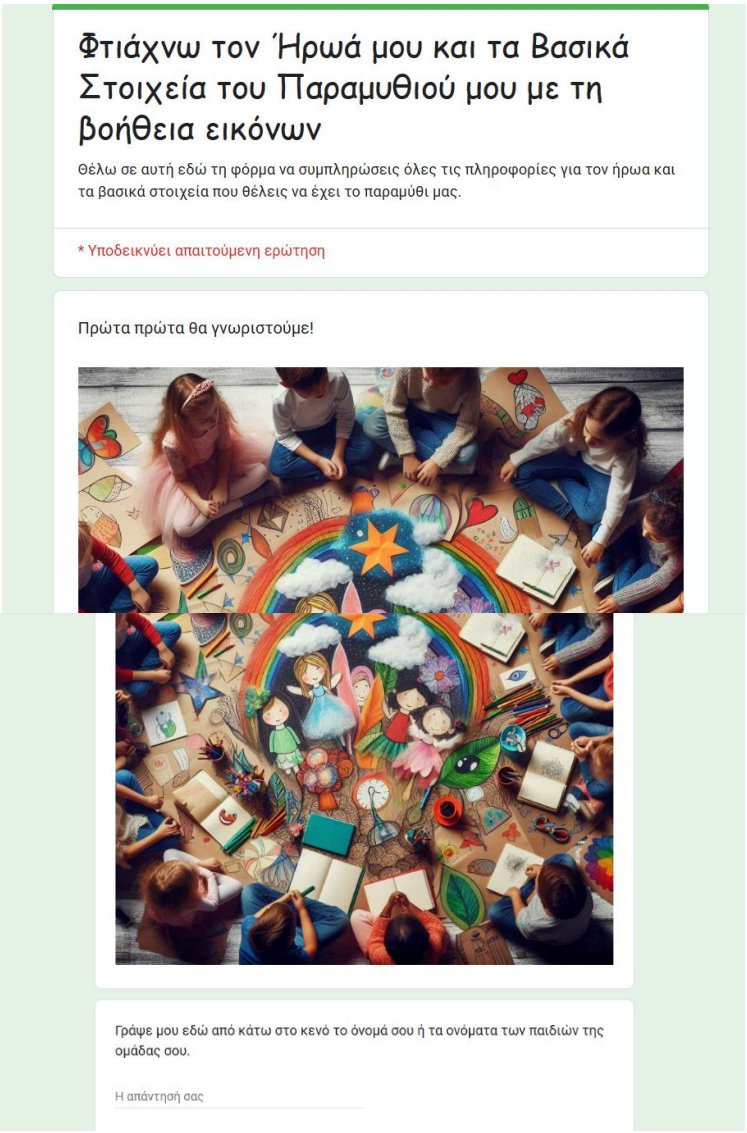
Λύση - Χαρούμενο τέλος

Εκτιμώμενος χρόνος μελέτης:
Ο χρόνος μελέτης της 2ης διδακτικής ενότητας εκτιμάται στα **40 λεπτά.**

Στη συνέχεια οι μαθητές θα παρακολουθήσουν ένα εισαγωγικό βίντεο για να μάθουν με τι θα ασχοληθούν στη 2η Διδακτική ενότητα:

Εικόνα 53 Εισαγωγικό βίντεο 2ης Διδακτικής ενότητας

Κατόπιν ο μαθητής μεταφέρεται στο εργαλείο Google Drive που είναι ενσωματωμένη σαν αρχείο H5p και καλείται να τη συμπληρώσει:
Όπως βλέπετε, συμπληρώνει αρχικά το όνομά του ή το όνομα της ομάδας του.



Εικόνα 54 Φόρμα google - Αρχή

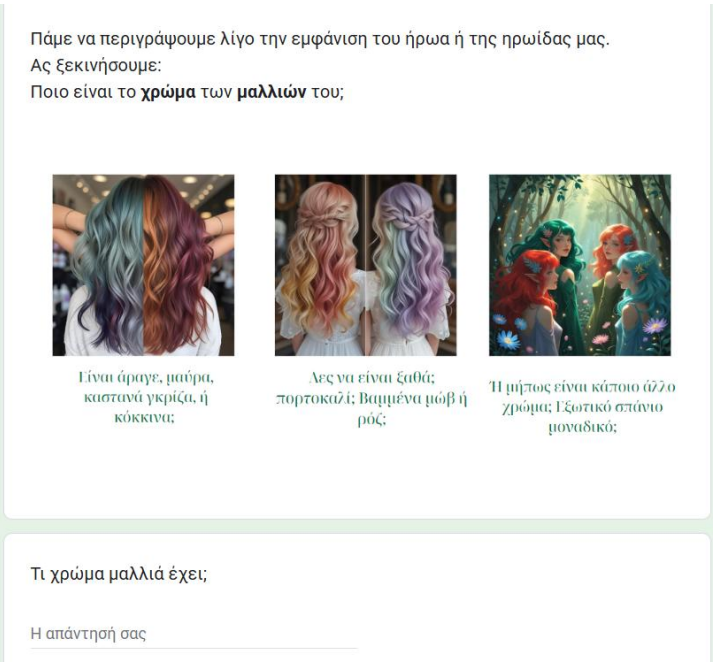
Μετά σκέφτεται και διαλέγει ένα όνομα για τον ήρωα ή την ηρωίδα του

Εικόνα 55 Επιλογή ονόματος

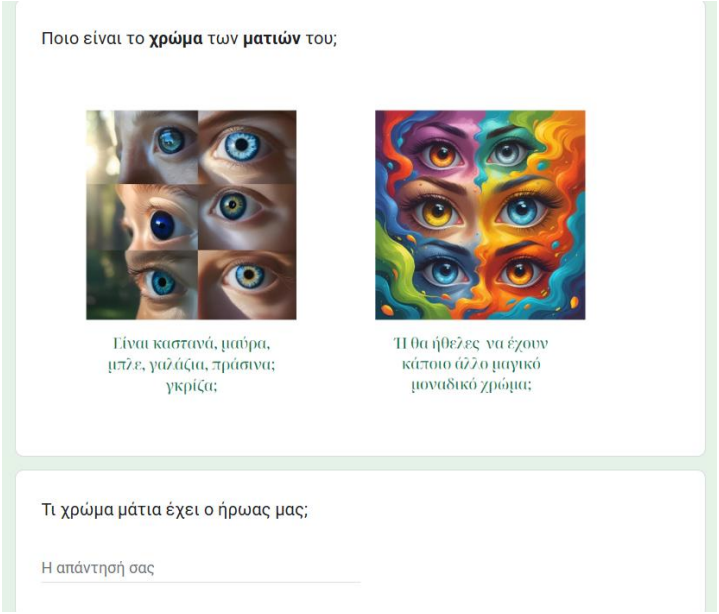
Στη συνέχεια επιλέγει τι ηλικία έχει ο ήρωάς του.

Εικόνα 56 Ηλικία ήρωα

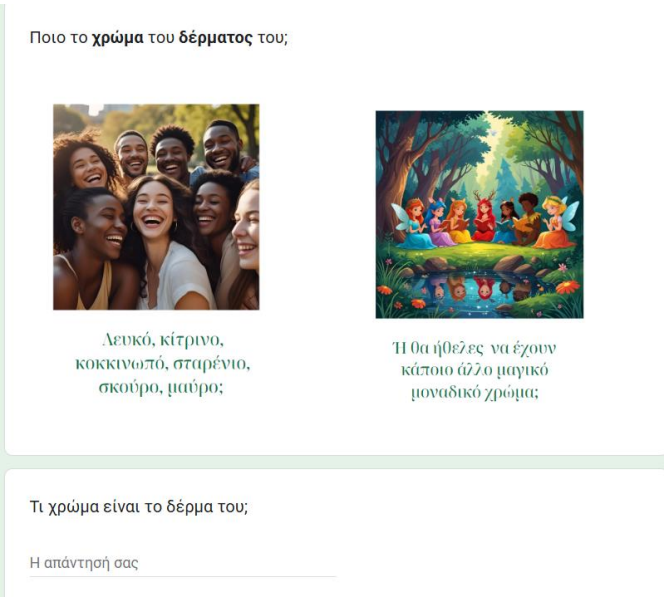
Το χρώμα των μαλλιών του, των ματιών του και το χρώμα του δέρματός του.



Εικόνα 57 Χρώμα μαλλιών ήρωα

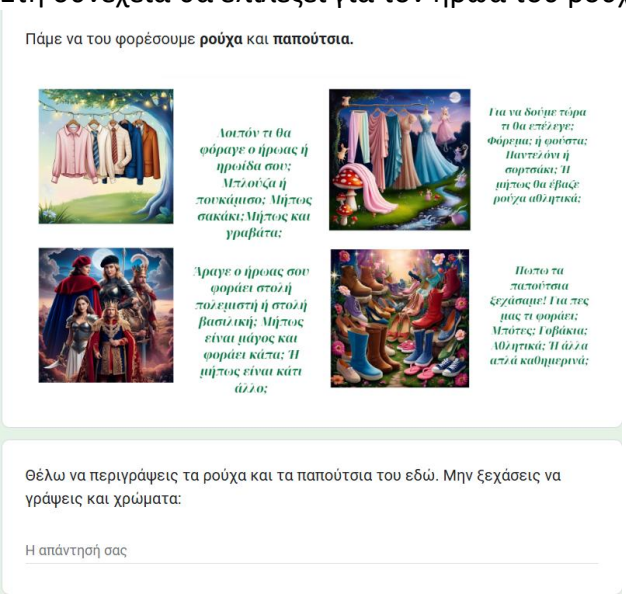


Εικόνα 58 Χρώμα ματιών ήρωα



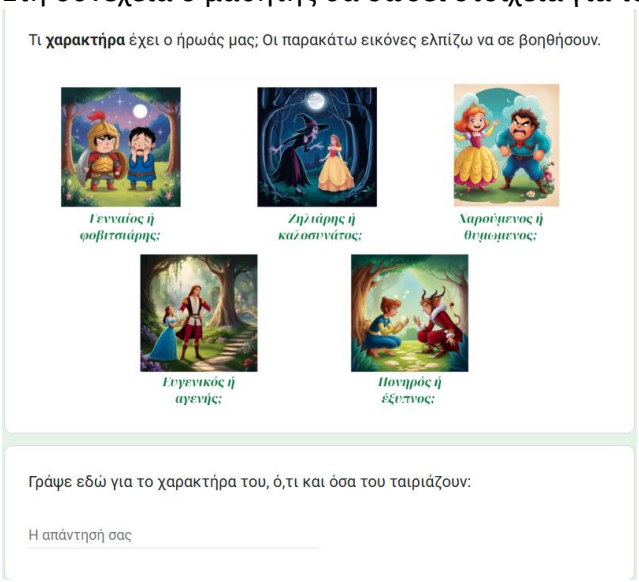
Εικόνα 59 Χρώμα δέρματος ήρωα

Στη συνέχεια θα επιλέξει για τον ήρωά του ρούχα παπούτσια,



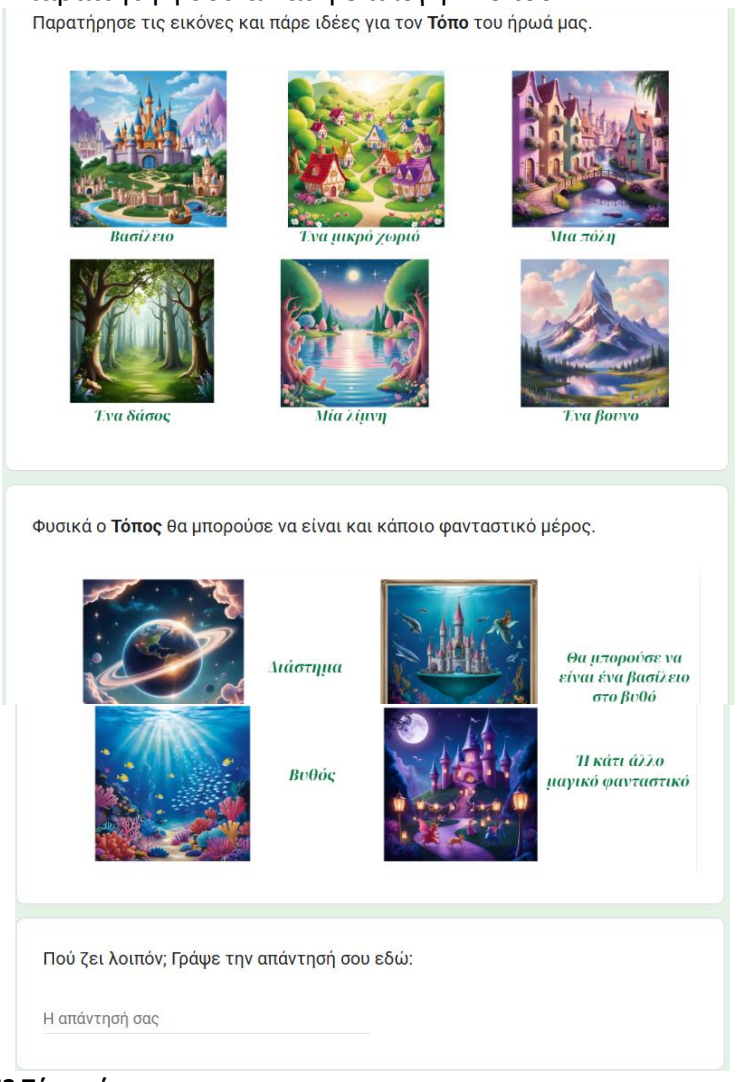
Εικόνα 60 Ρούχα και παπούτσια ήρωα

Στη συνέχεια ο μαθητής θα δώσει στοιχεία για το χαρακτήρα του ήρωά του.



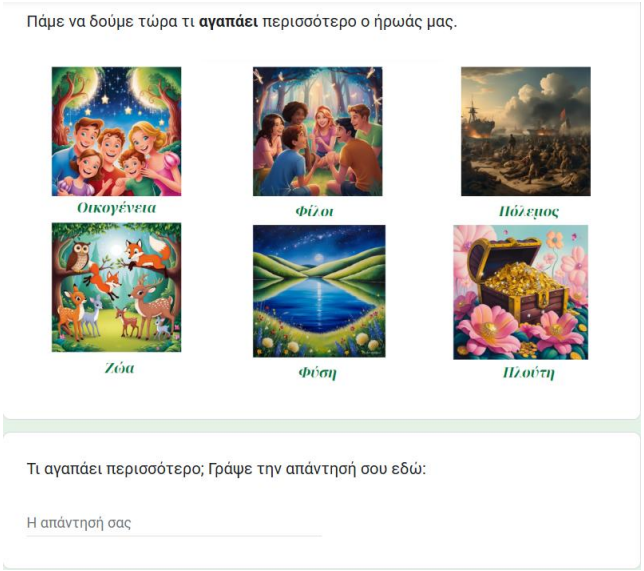
Εικόνα 61 Χαρακτήρας ήρωα

Απαραίτητη φυσικά και η επιλογή «Τόπου»

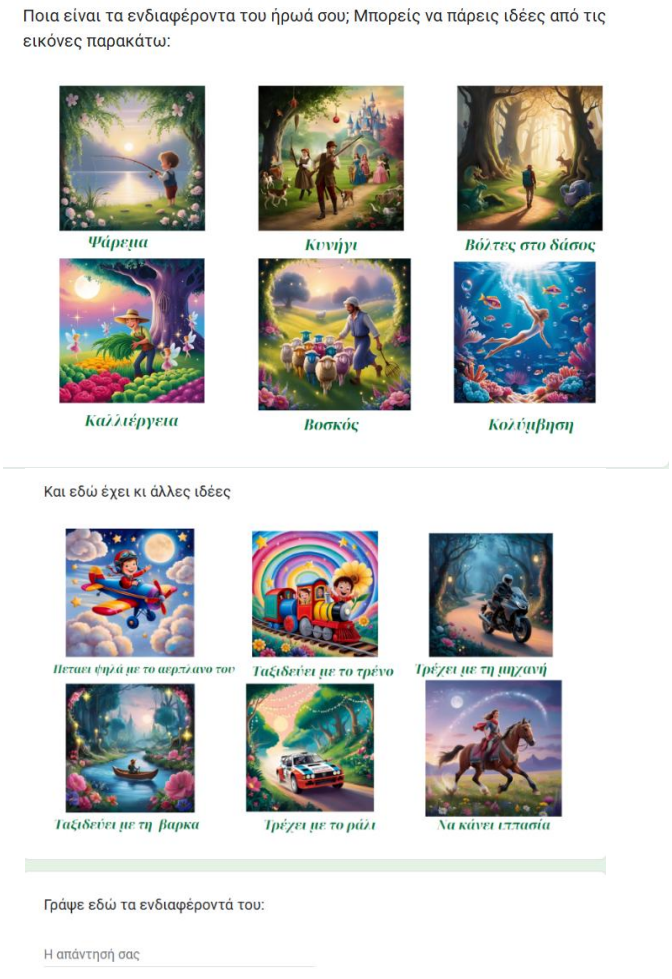


Εικόνα 62 Τόπος ήρωα

Στη συνέχεια ο μαθητής θα διαλέξει για τον ήρωα του τι αγαπάει και ποια είναι τα ενδιαφέροντά του.

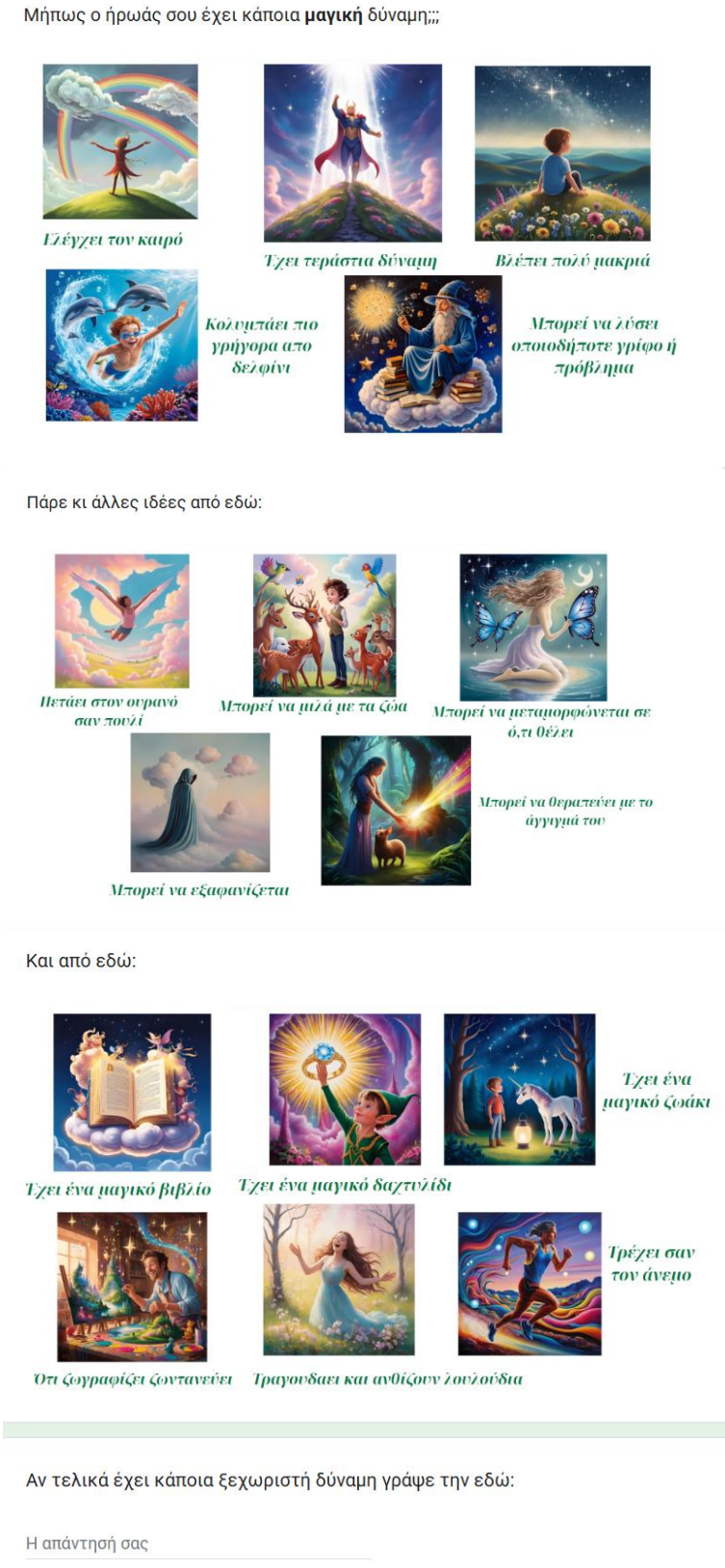


Εικόνα 63 Τι αγαπάει ο ήρωας



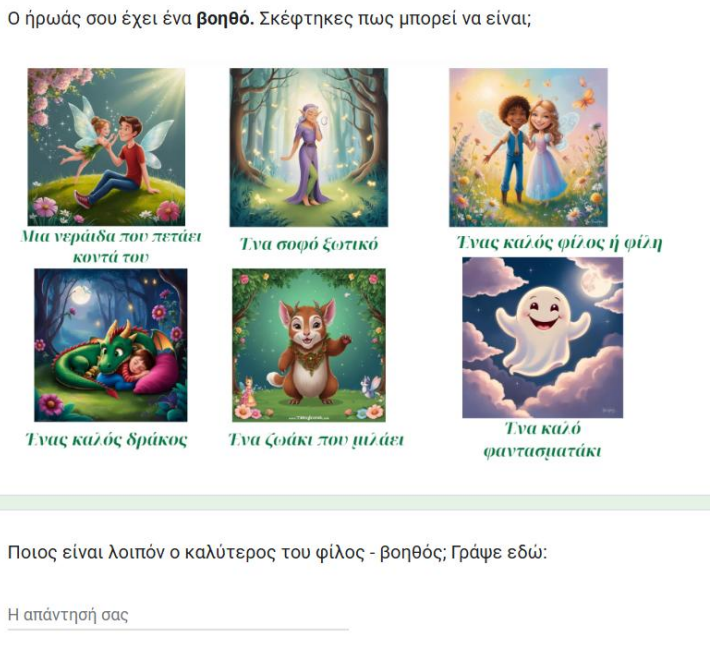
Εικόνα 64 Ενδιαφέροντα ήρωα

Ο μαθητής αν θέλει εδώ, δίνει στον ηρωά του μια μαγική δύναμη ή κάτι που θα τον έκανε ξεχωριστό.



Εικόνα 65 Μαγική δύναμη ήρωα

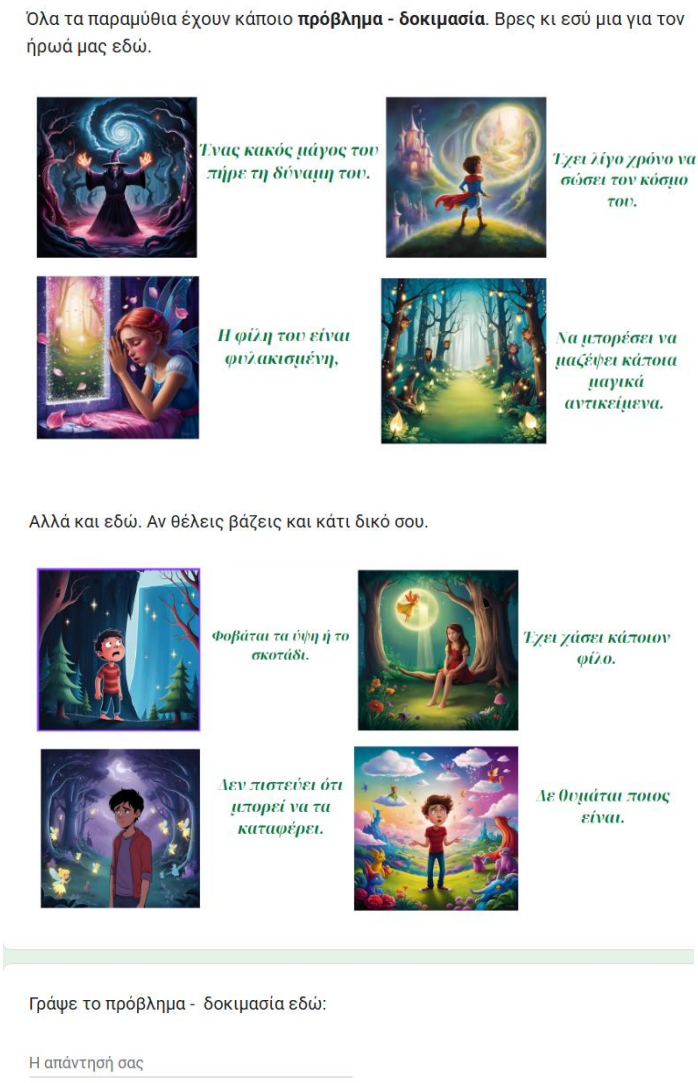
Απαραίτητη η επιλογή τόσο του Βοηθού, όσο και του Αντιπάλου.



Εικόνα 66 Βοηθός

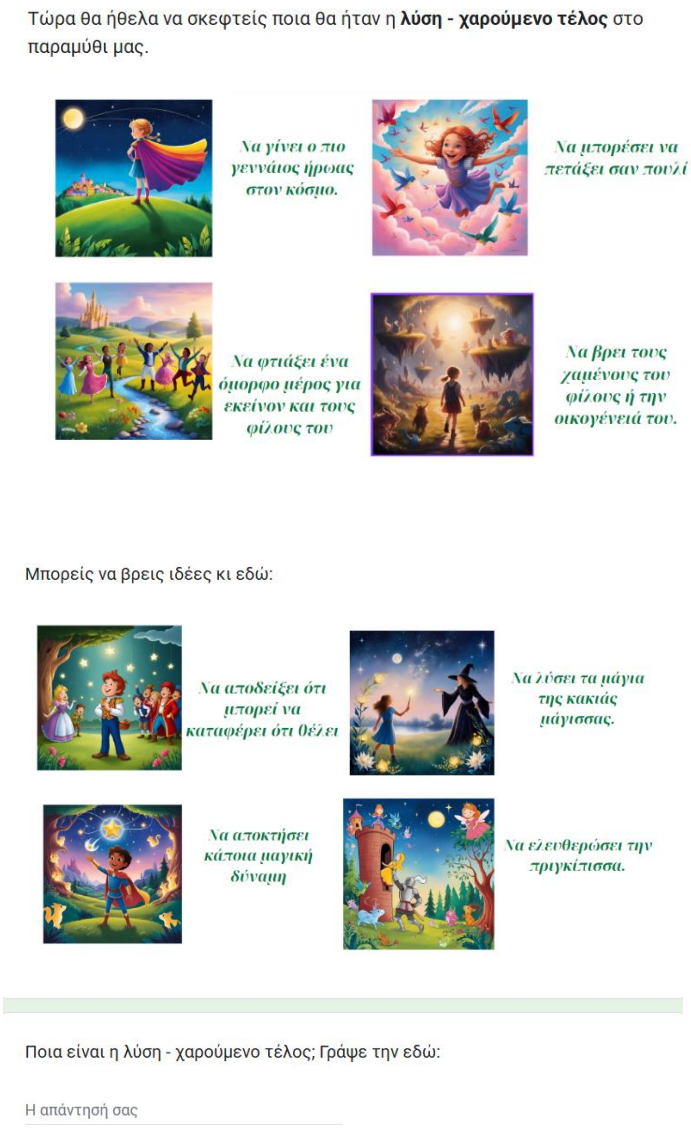
Εικόνα 67 Αντίπαλος

Αδιαμφησβήτητα για να έχει ενδιαφέρον το Παραμύθι, ο μαθητής πρέπει να βρει ένα πρόβλημα ή μια δοκιμασία για τον ήρωά του.



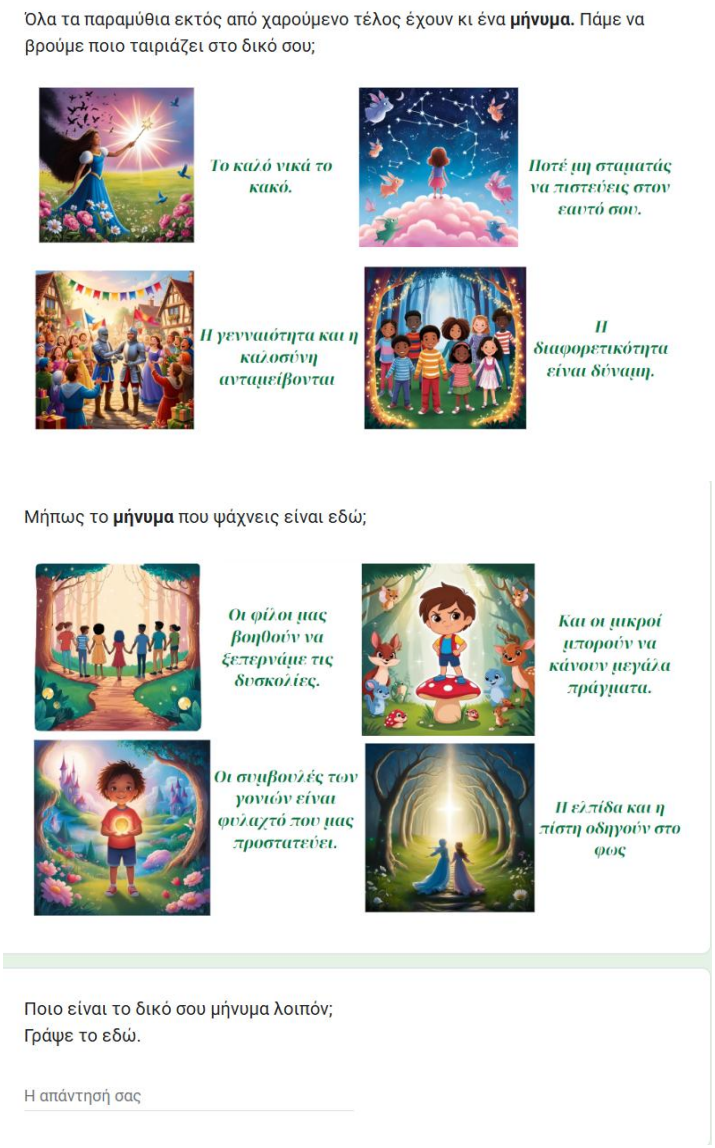
Εικόνα 68 Πρόβλημα

Φυσικά μετά το πρόβλημα είναι ωραίο να ακολουθήσει και η λύση, το χαρούμενο τέλος που θα το διαλέξει ο μαθητής.



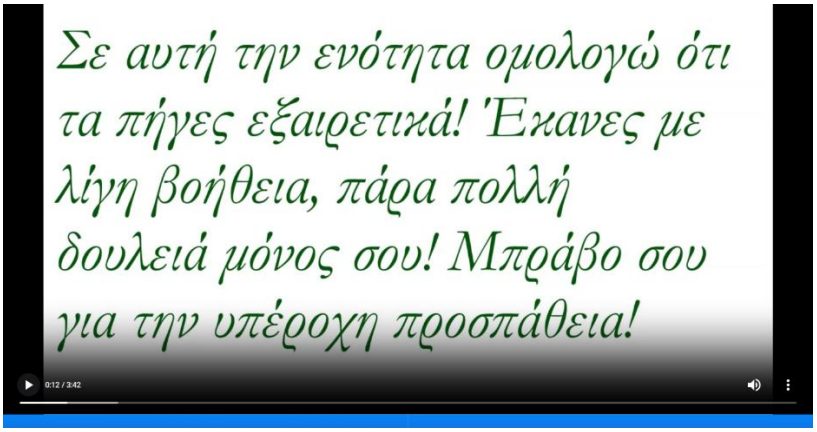
Εικόνα 69 Λύση Χαρούμενο τέλος

Τέλος, ο μαθητής θα πρέπει να βρει ένα μήνυμα που να ταιριάζει στο παραμύθι.



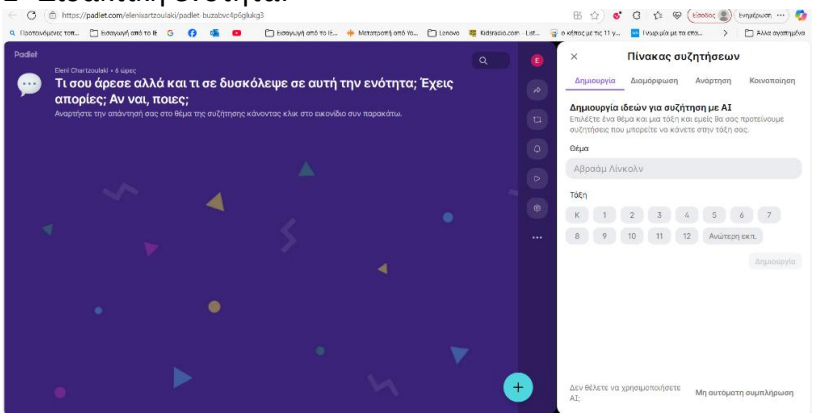
Εικόνα 70 Μήνυμα

Αφού ολοκληρώσουν τη φόρμα τους, πατάνε υποβολή και αποστέλλεται σε μένα αυτόματα. Εγώ θα επεξεργαστώ τα αποτελέσματα και θα τους τα στείλω πίσω εκ νέου συγκεντρωτικά ώστε να τα βοηθήσει αργότερα στο να δημιουργήσουν το δικό τους Παραμύθι. Στο τέλος της 2ης Διδακτικής Ενότητας, ο μαθητής θα παρακολουθήσει ένα βίντεο Σύνοψης για ό,τι κλήθηκε να ολοκληρώσει.



Εικόνα 71 Σύνοψη 2ης Διδακτικής ενότητας

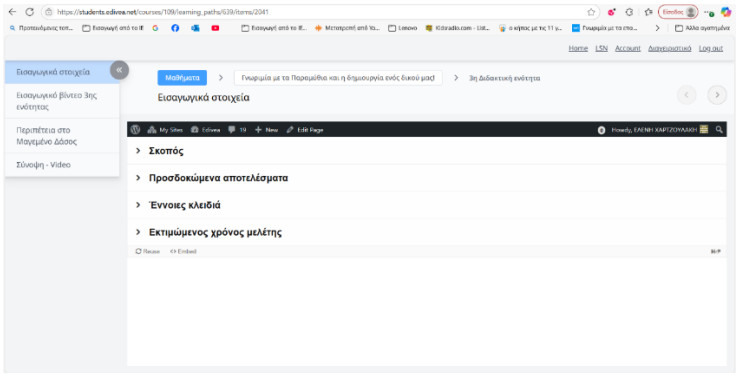
Αφού ολοκληρωθεί η το βίντεο της «Σύνοψης», Τα παιδιά καλούνται να συμπληρώσουν σε ένα Padlet εντυπώσεις, δυσκολίες και τυχόν απορίες από την 2η Διδακτική ενότητα:



Εικόνα 72 Padlet 2ης Διδακτικής ενότητας

3.2.5 Δομή και περιεχόμενα 3ης Διδακτικής Ενότητας

Η 3η Διδακτική ενότητα είναι κάτι αρκετά διαφορετικό και πολύ καινούριο, τόσο για μένα όσο και για τα παιδιά. Ο μαθητής συμμετέχει σε μια περιπέτεια σαν ήρωας ή ηρωίδα και θα κληθεί μέσα από επιλογές δικές του να ζήσει τη δική του παραμυθένια περιπέτεια στο «Μαγεμένο δάσος». Το αρχείο είναι Braching Scenario, όπου ενσωματώθηκε σε αρχείο H5p. Το εμπνεύστηκα από τα πολυκλωνικά παραμύθια του γνωστού σε όλους μας συγγραφέα: Ευγένιου Τριβιζά: «Τα 88 ντολμαδάκια» και «Τα 33 ροζ ρουμπίνια».
Για αρχή να εξηγήσουμε ξανά τα Εισαγωγικά μας στοιχεία:



Εικόνα 73 Εισαγωγικά στοιχεία 3η Διδακτικής Ενότητας

Σκοπός της τρίτης διδακτικής ενότητας είναι να μπορέσει ο μαθητής και να εξερευνήσει ένα διαδραστικό παραμύθι μέσα από επιλογές και διακλαδώσεις, ενισχύοντας τη δημιουργική σου σκέψη, τη γλωσσική έκφραση και την καλλιέργεια αξιών όπως η φιλία, η συνεργασία και η βοήθεια στους άλλους.

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Μέχρι το τέλος του μαθήματος, θα πρέπει να:
Σε επίπεδο γνώσεων:

- Αναγνωρίζεις βασικά χαρακτηριστικά του παραμυθιού (μαγικά πλάσματα, φανταστικά μέρη, σύγκρουση – λύση).
- Κατανοείς έννοιες όπως ο γρίφος, η δοκιμασία, ο ήρωας, η αποστολή.

Σε επίπεδο δεξιοτήτων θα μπορείς να:

- Επιλέγεις διαφορετικές πορείες/εξελίξεις στο παραμύθι.
- Επεξεργάζεσαι εναλλακτικά σενάρια με δημιουργικό τρόπο.
- Συνεργάζεσαι και συζητάς με άλλους για την πορεία και το νόημα της ιστορίας.
- Εξασκείσαι στην κατανόηση κειμένων.

Σε επίπεδο στάσεων:

- Αναπτύξεις φαντασία, ενσυναίσθηση και δημιουργική έκφραση.
- Εκφράσεις προσωπικά συναισθήματα και σκέψεις που σχετίζονται με τις δοκιμασίες και τις αξίες των ηρώων.
- Καλλιεργήσεις θετικές στάσεις απέναντι στη συνεργασία

Έννοιες – Κλειδιά:
Παραμύθι,

Ήρωας,

Μονοπάτι,

Περιπέτεια,

Μαγεμένο δάσος,

Γρίφος,

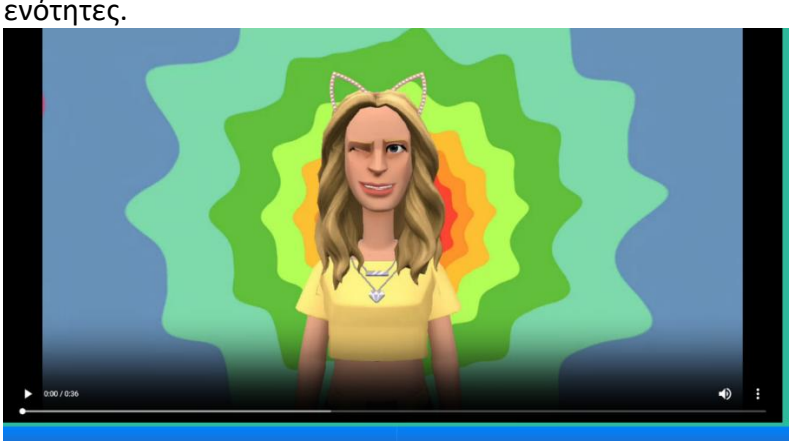
Δοκιμασία,

Μαγικά πλάσματα,

Επιλογή,

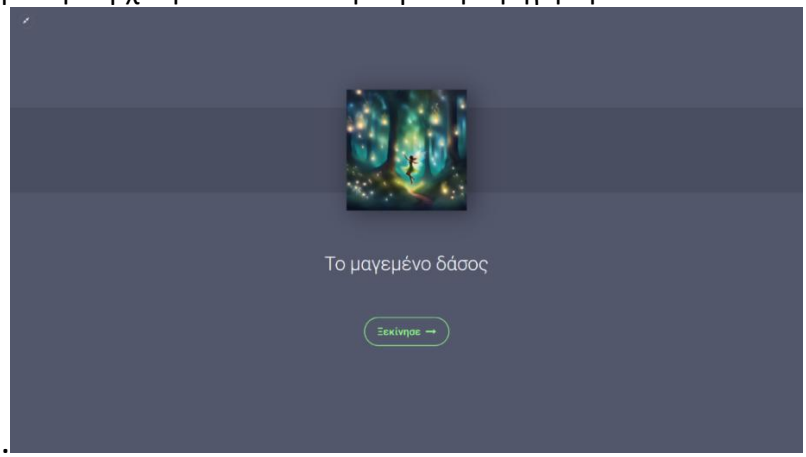
Σφαίρα

Ο χρόνος μελέτης της 3ης διδακτικής ενότητας εκτιμάται στα 40 λεπτά.
Ο μαθητής ξεκινάει με το εισαγωγικό βίντεο, όπως και στις προηγούμενες ενότητες.

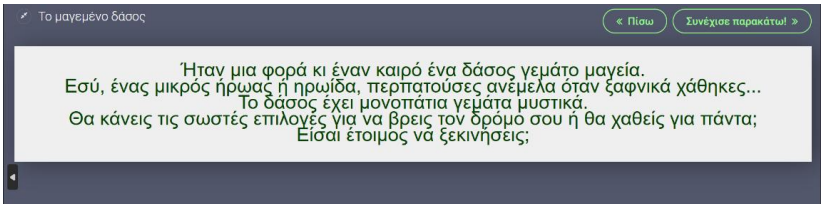


Εικόνα 74 Εισαγωγικό βίντεο 3ης Διδακτικής Ενότητας

Στη συνέχεια, ξεκινάει την περιήγησή του στο Μαγεμένο δάσος. Οι επιλογές οι δικές του θα καθορίσουν την εξέλιξη της ιστορίας του. Πάμε να δούμε ένα παράδειγμα τυχαίων επιλογών δικών μου, για να καταλάβετε τι εννοώ. Ξεκινάμε με την αρχική εικόνα και την πρώτη αφήγηση που ακολουθεί.

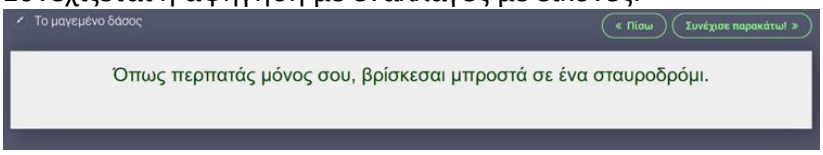


Εικόνα 75 Εξώφυλλο 3ης Διδακτικής Ενότητας

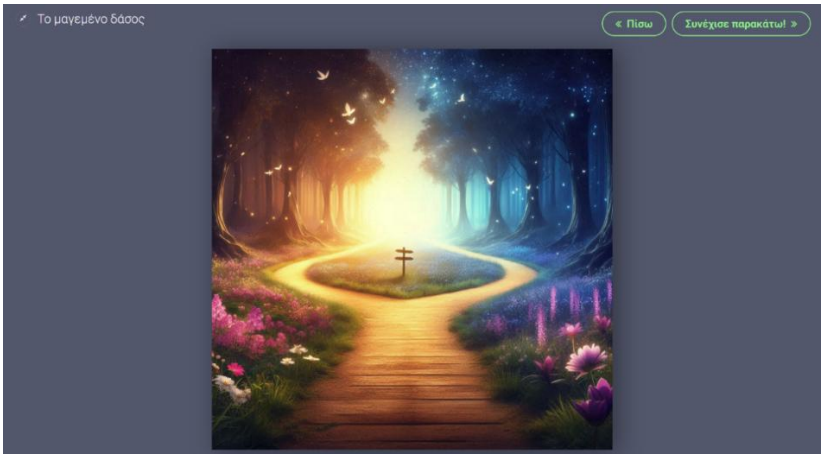


Εικόνα 76 Αφήγηση

Συνεχίζεται η αφήγηση με εναλλαγές με εικόνες.

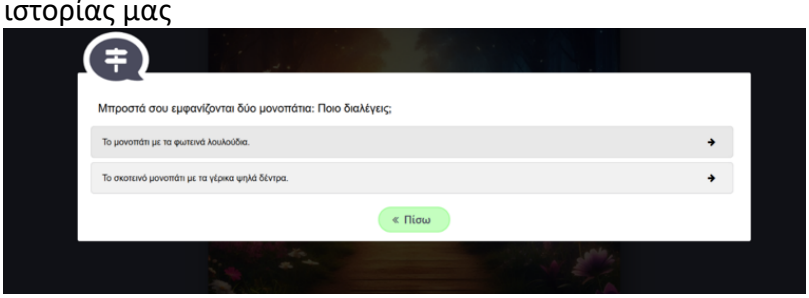


Εικόνα 77

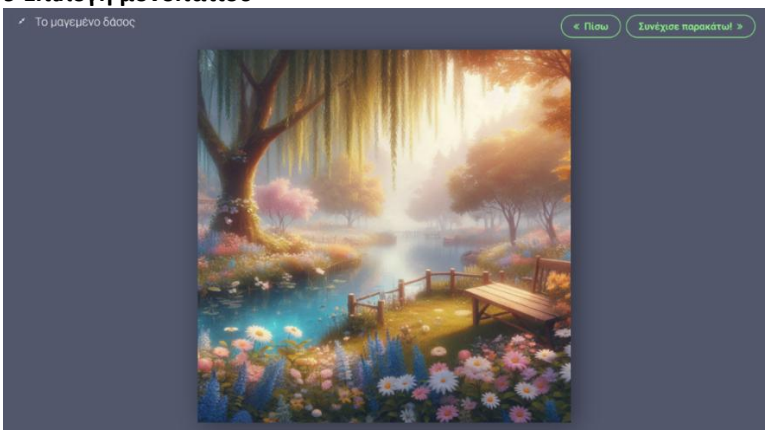


Εικόνα 78 Εικόνα σχετική με την αφήγηση

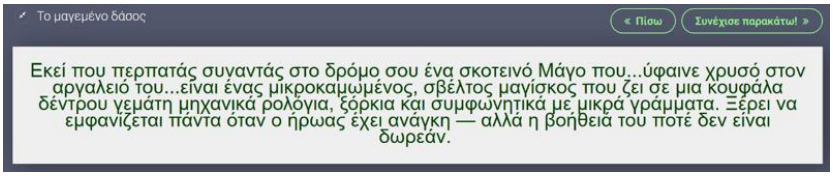
Παρακάτω θα δούμε ότι η επιλογή του μαθητή θα καθορίσει τη συνέχεια της ιστορίας μας



Εικόνα 79 Επιλογή μονοπατιού



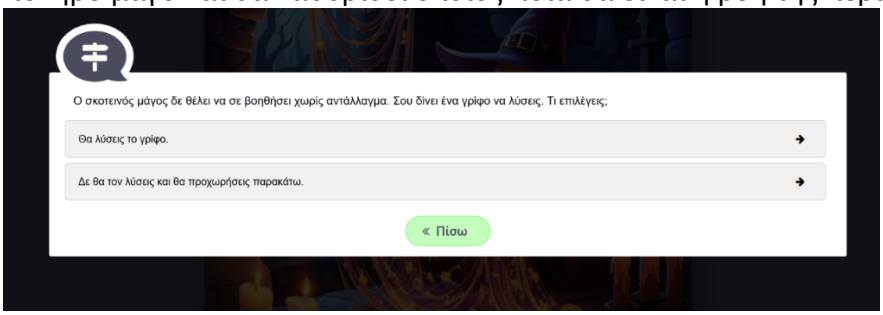
Εικόνα 80 Μονοπάτι με λουλούδια



Εικόνα 81 1η αποστολή

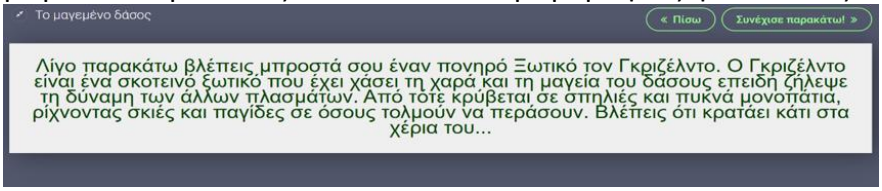
Εικόνα 82 1ος Αντίπαλος

Εδώ ο μαθητής καλείται να διαλέξει τι θα κάνει με τον πρώτο του Αντίπαλο: τον πονηρό μάγο και θα καθορίσει ο ίδιος ποια θα είναι η ροή της περιπέτειάς του.

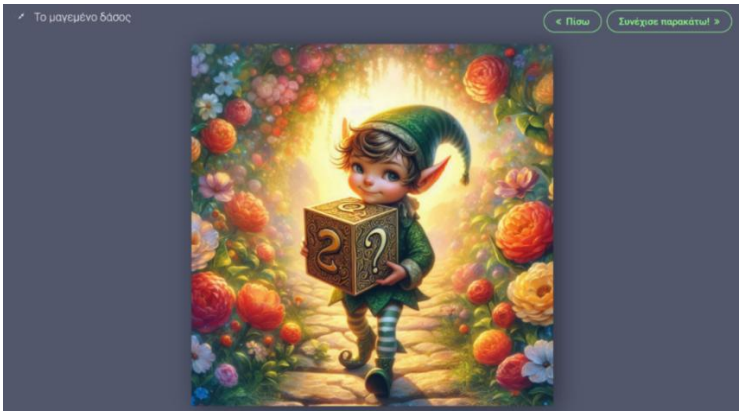


Εικόνα 83 Επιλογή μαθητή

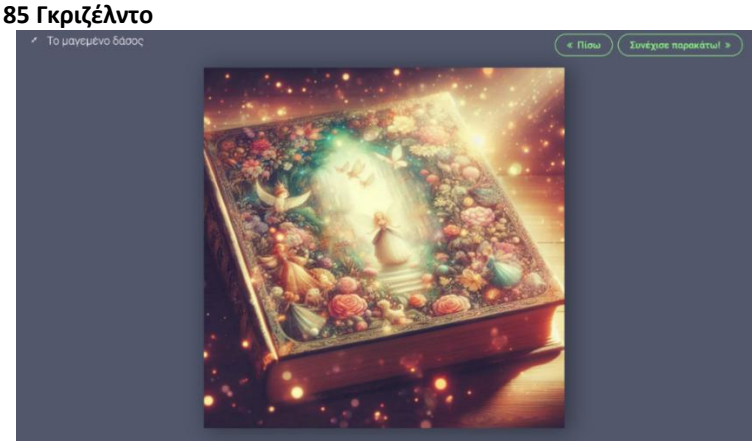
Βλέπουμε παρακάτω ότι ο μαθητής επέλεξε να μη λύσει το γρίφο του μάγου κι έτσι μεταφέρθηκε σε ένα άλλο κομμάτι της ιστορίας μας που συναντάει ένα άλλο μαγικό πλάσμα. Ένα ξωτικό. Θα είναι άραγε βοηθός ή αντίπαλός του;



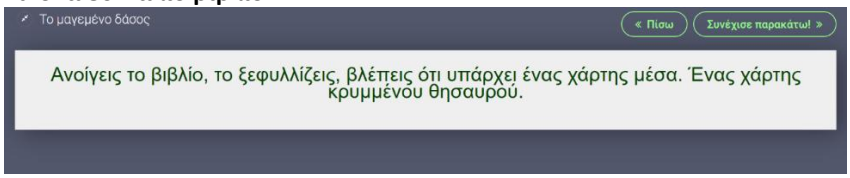
Εικόνα 84 Αλλαγή ιστορίας



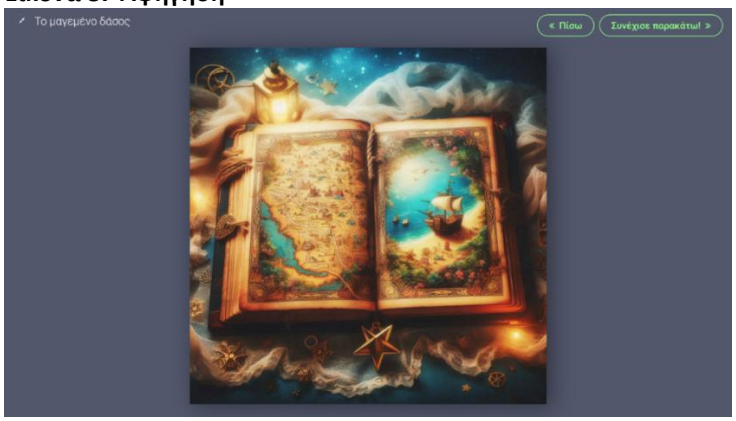
Εικόνα 85 Γκριζέλντο



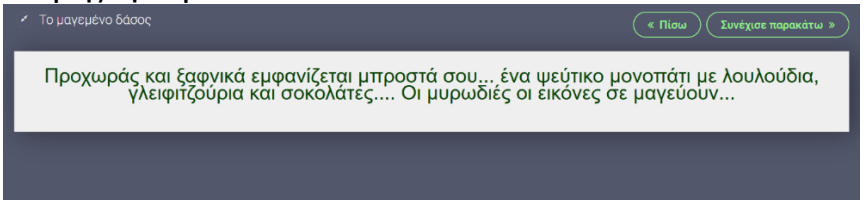
Εικόνα 86 Παλιό βιβλίο



Εικόνα 87 Αφήγηση

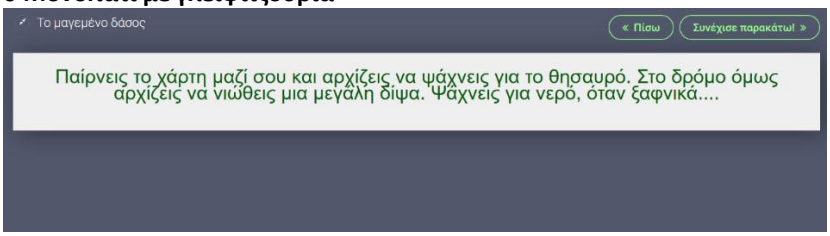


Εικόνα 88 Χάρτης θησαυρού



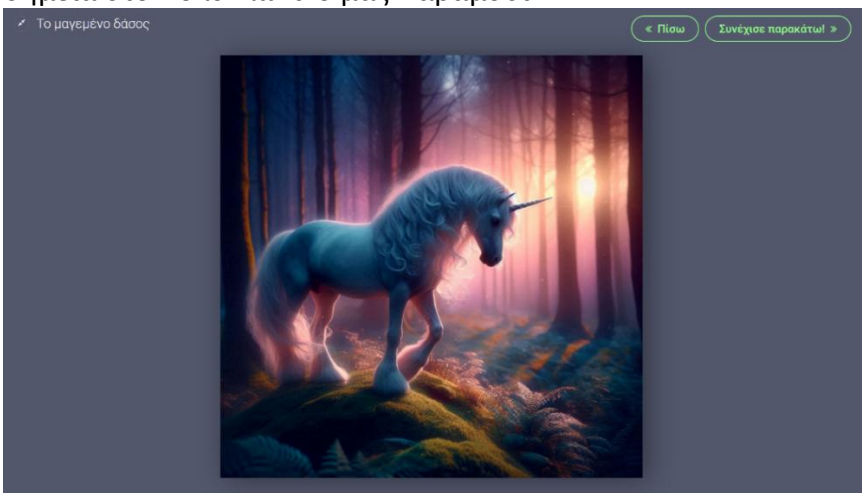
Εικόνα 89 Αφήγηση

Εικόνα 90 Μονοπάτι με γλειφιτζούρια

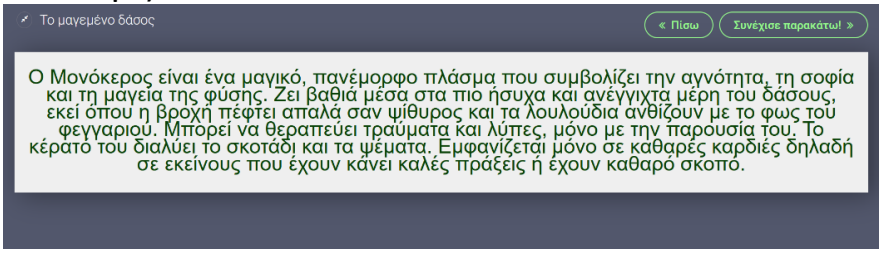


Εικόνα 91 Αφήγηση

Ακολουθεί και μια εικόνα ενός μαγικού πλάσματος, καθώς και ένα κείμενο που εξηγεί στο μαθητή τις ιδιότητές του. Τέτοια παραδείγματα υπάρχουν και σε άλλα σημεία στο Πολυκλωνικό μας Παραμύθι.

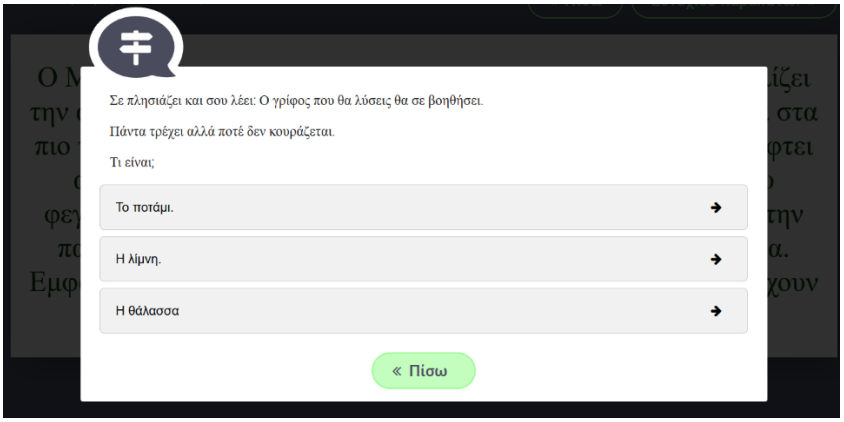


Εικόνα 92 Μονόκερος

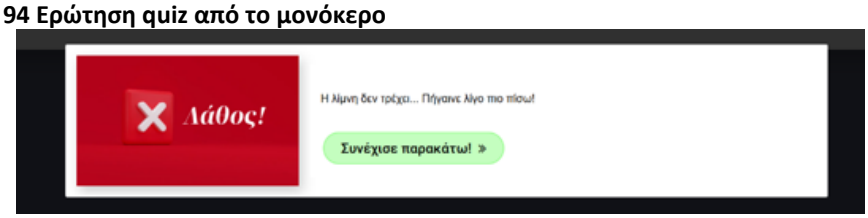


Εικόνα 93 Περιγραφή μονόκερου

Ο μονόκερος τώρα θα κάνει μια ερώτηση quiz στο μαθητή – ήρωά μας και η απάντησή του θα καθορίσει τη συνέχεια της ιστορίας του.

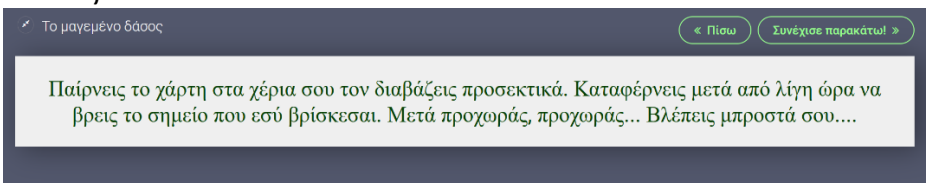


Εικόνα 94 Ερώτηση quiz από το μονόκερο

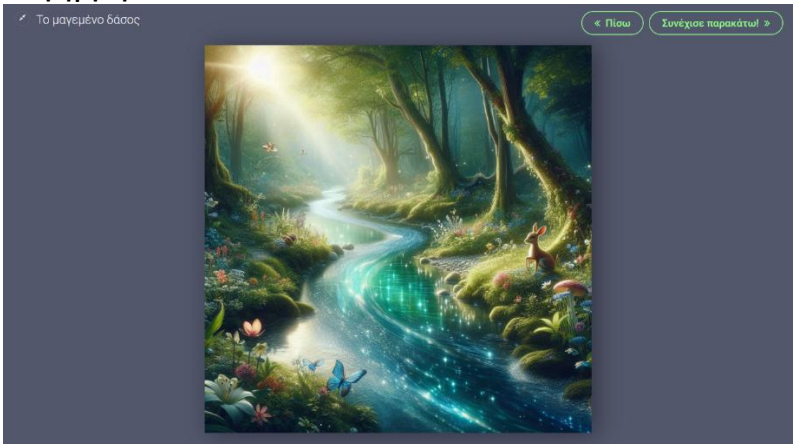


Εικόνα 95 Λάθος απάντηση

Σε αυτό το σημείο ο μαθητής απάντησε λάθος. Τώρα ή μεταφέρεται λίγα βήματα πιο πίσω για να λύσει εκ νέου το γρίφο και να βρει τη σωστή απάντηση, είτε μεταφέρεται σε άλλο σημείο στο μαγεμένο δάσος.

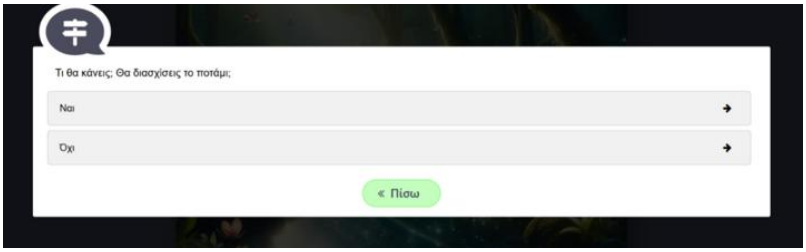


Εικόνα 96 Αφήγηση

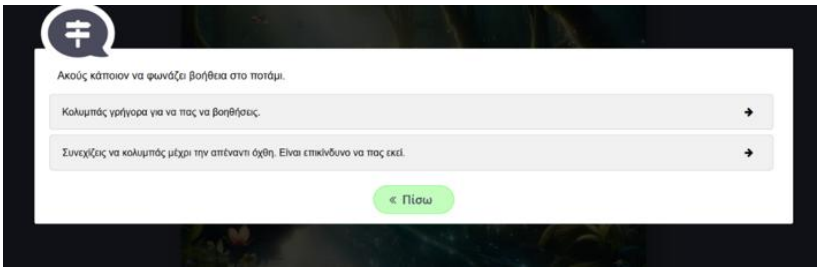


Εικόνα 97 Ποτάμι

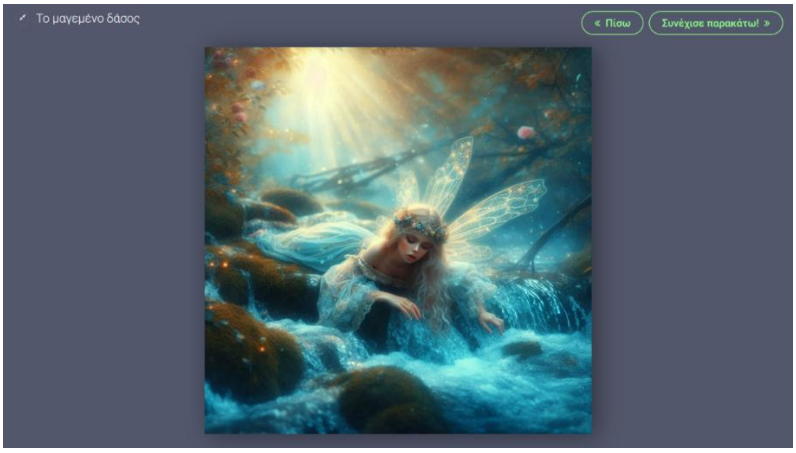
Παρακάτω δίνουμε παράδειγμα στο οποίο ο μαθητής απάντησε θετικά στις παρακάτω ερωτήσεις για την εξέλιξη της περιπέτειας του ήρωά του. Με αυτόν τον τρόπο, η δραστηριότητα ενδεχομένως να δώσει μήνυμα θάρρους, συμπόνιας, αλληλοβοήθειας στο μαθητή, μια και οι καλές πράξεις αμείβονται λίγο μετά.



Εικόνα 98 Διακλάδωση με 2 επιλογές

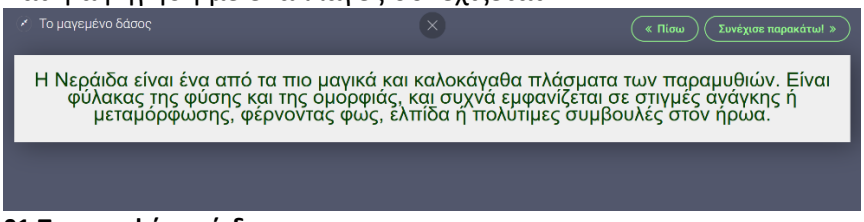


Εικόνα 99 Διακλάδωση με 2 επιλογές

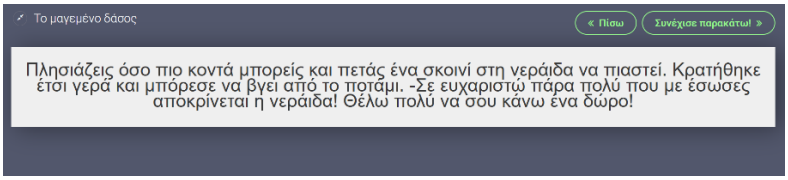


Εικόνα 100 Νεράιδα

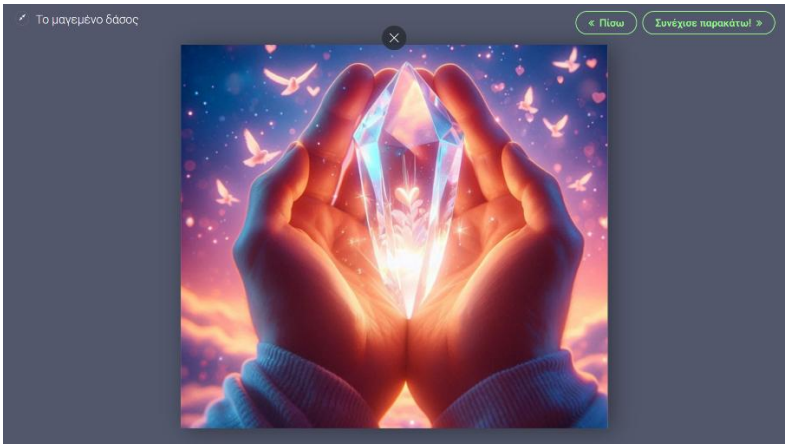
Και η αφήγηση με εναλλαγές συνεχίζεται.



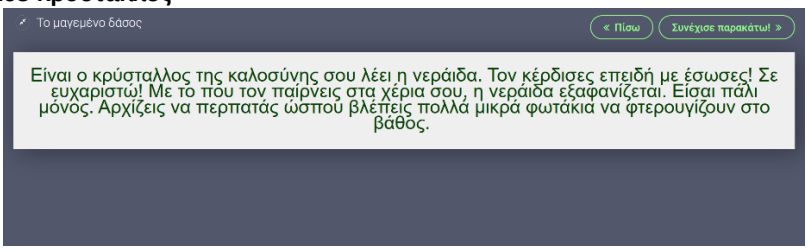
Εικόνα 101 Περιγραφή νεράιδας



Εικόνα 102 Αφήγηση

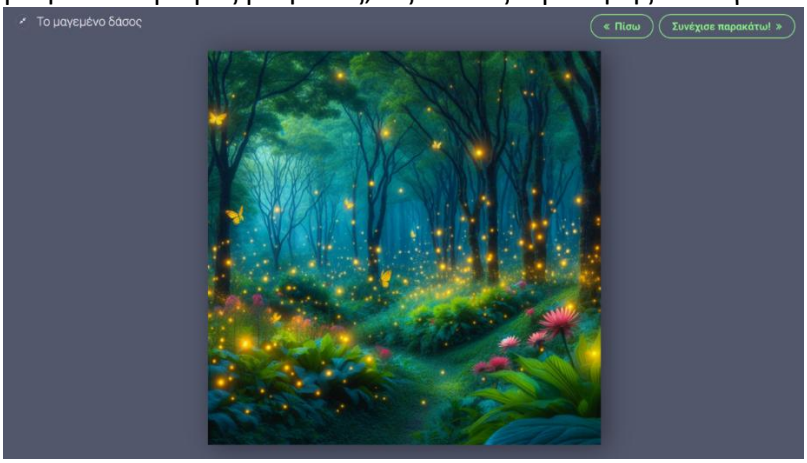


Εικόνα 103 Κρύσταλλος

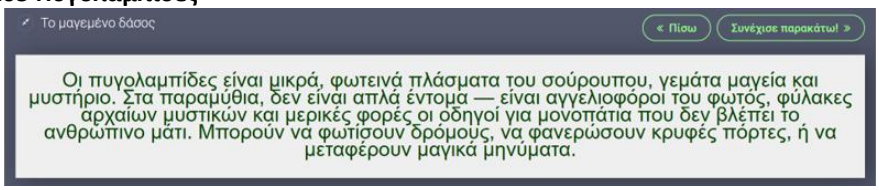


Εικόνα 104 Περιγραφή κρυστάλλου

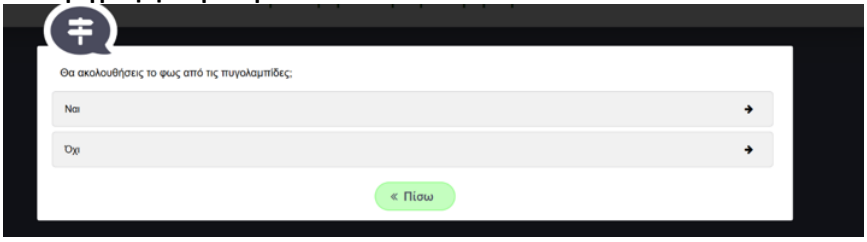
Όπως φαίνεται, εμφανίζονται βοηθοί κατά τη διάρκεια της περιπέτειάς του βοηθοί και μικρές βοήθειες, τις οποίες ο μαθητής επιλέγει να αξιοποιήσει ή όχι:



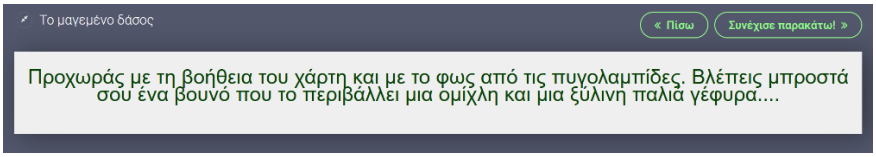
Εικόνα 105 Πυγολαμπίδες



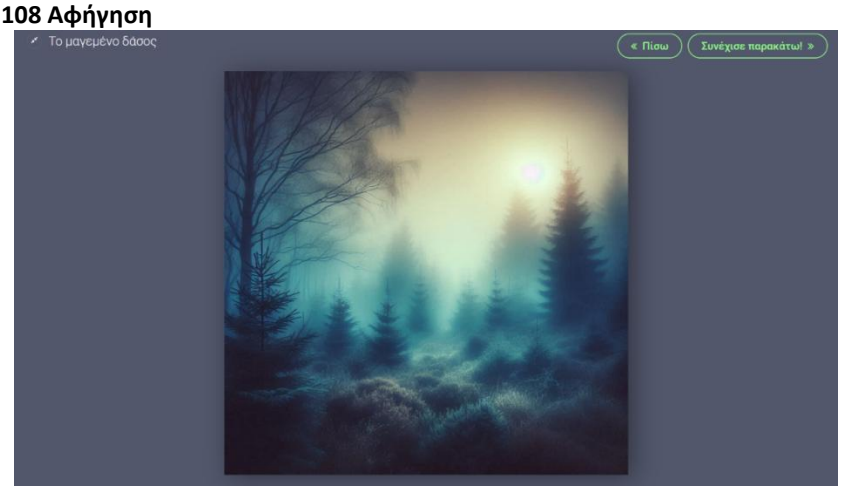
Εικόνα 106 Περιγραφή πυγολαμπίδων



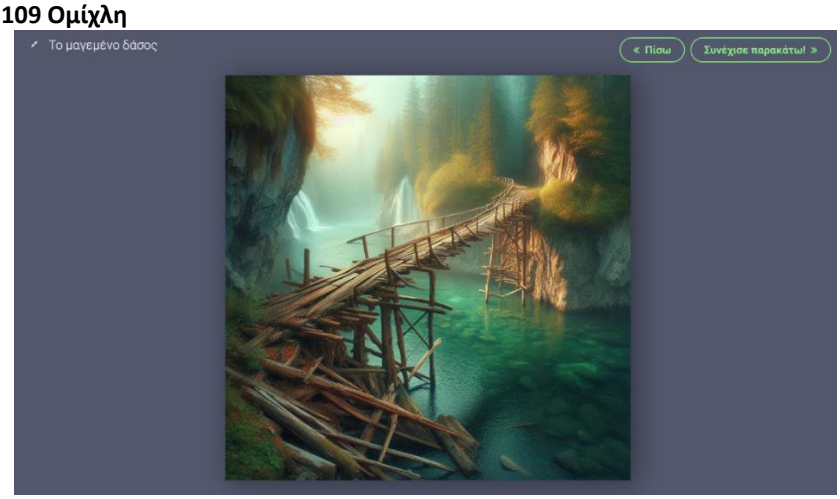
Εικόνα 107 Διακλάδωση με 2 επιλογές



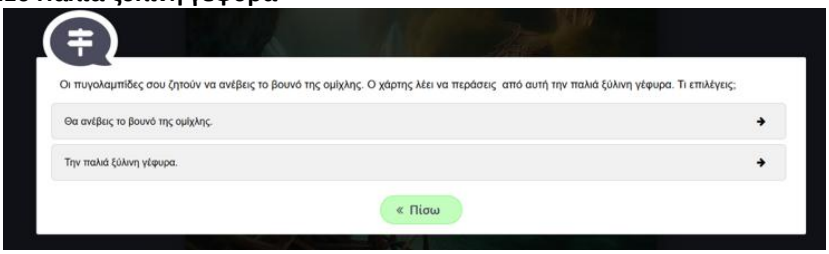
Εικόνα 108 Αφήγηση



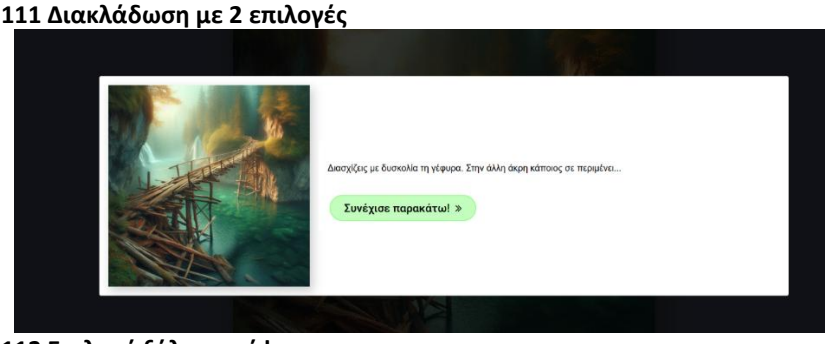
Εικόνα 109 Ομίχλη



Εικόνα 110 Παλιά ξύλινη γέφυρα

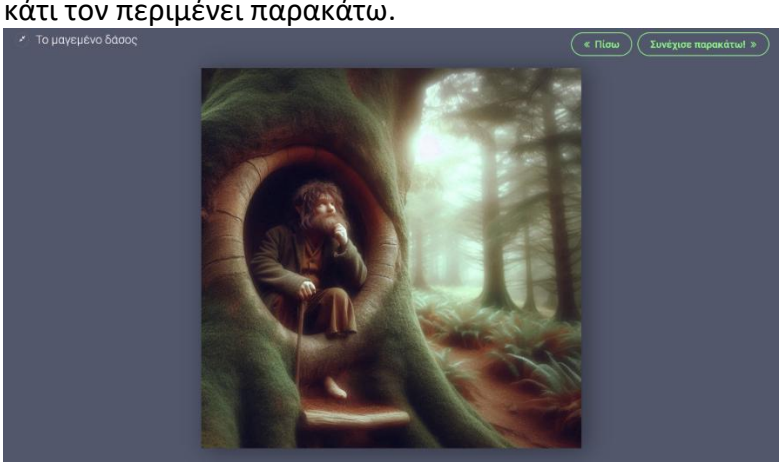


Εικόνα 111 Διακλάδωση με 2 επιλογές

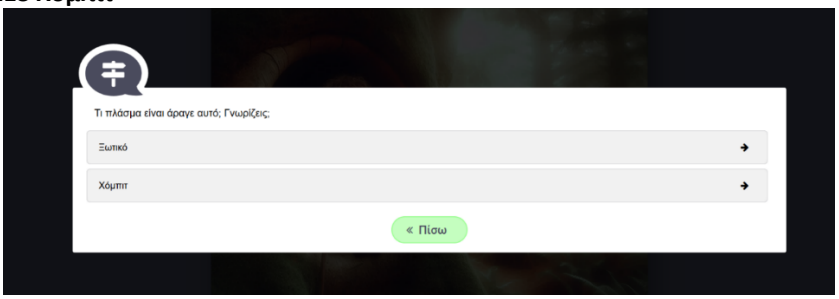


Εικόνα 112 Επιλογή ξύλινης γέφυρας

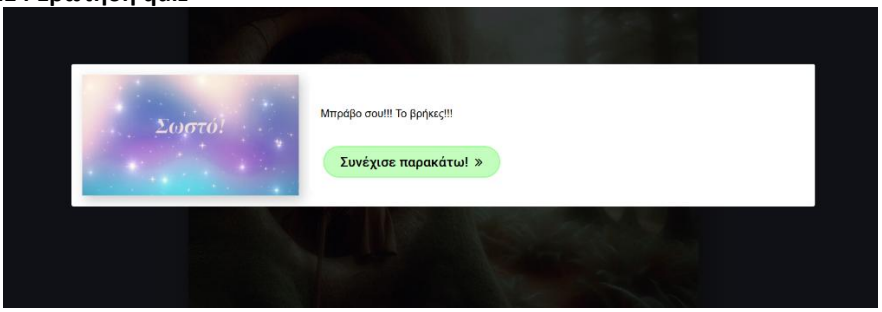
Παρακάτω δίδεται πάλι μια ερώτηση στο μαθητή και εφόσον απαντήσει σωστά κάτι τον περιμένει παρακάτω.



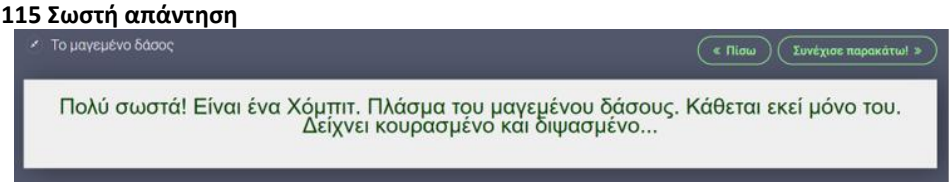
Εικόνα 113 Χόμπιτ



Εικόνα 114 Ερώτηση quiz

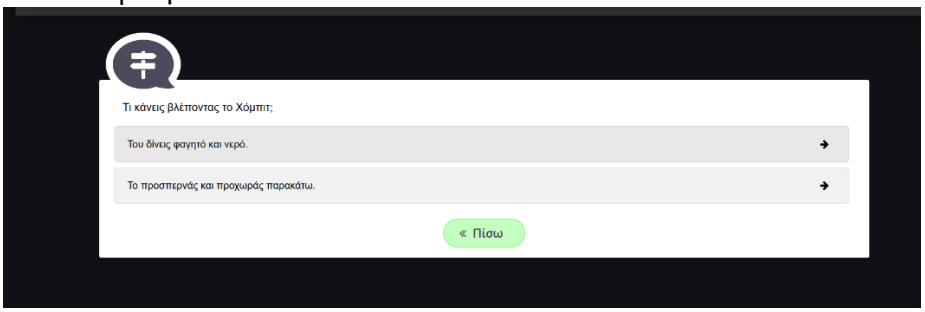


Εικόνα 115 Σωστή απάντηση

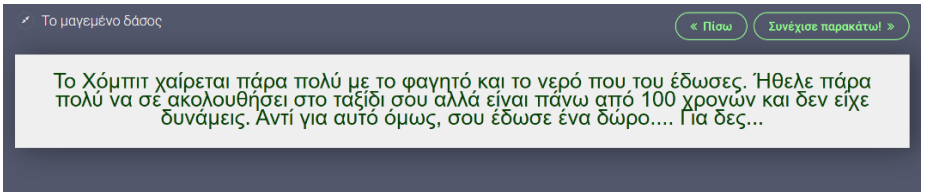


Εικόνα 116 Αφήγηση

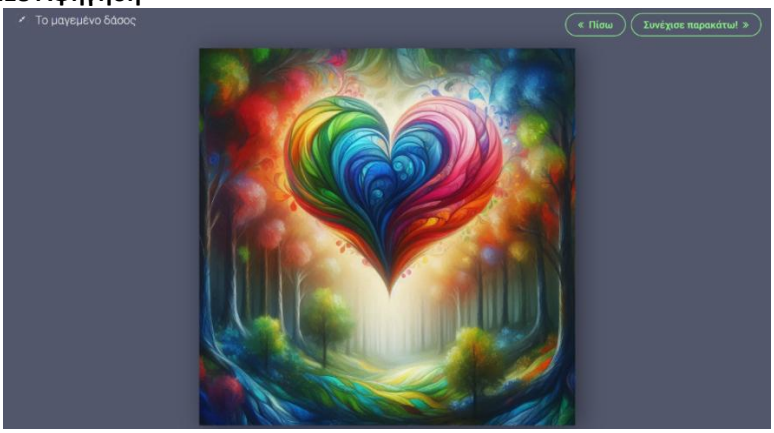
Πάλι δίδεται η ευκαιρία στο μαθητή να κάνει μια πράξη συμπόνιας η οποία θα τον ανταμείψει.



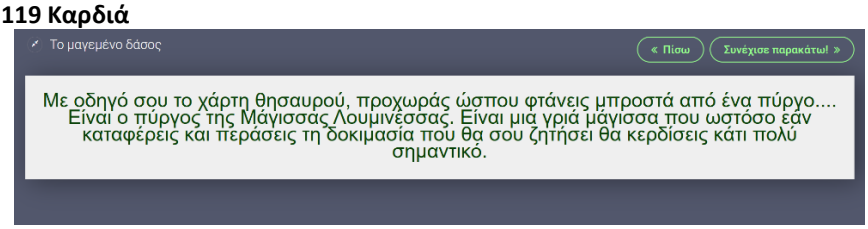
Εικόνα 117 Διακλάδωση με 2 επιλογές



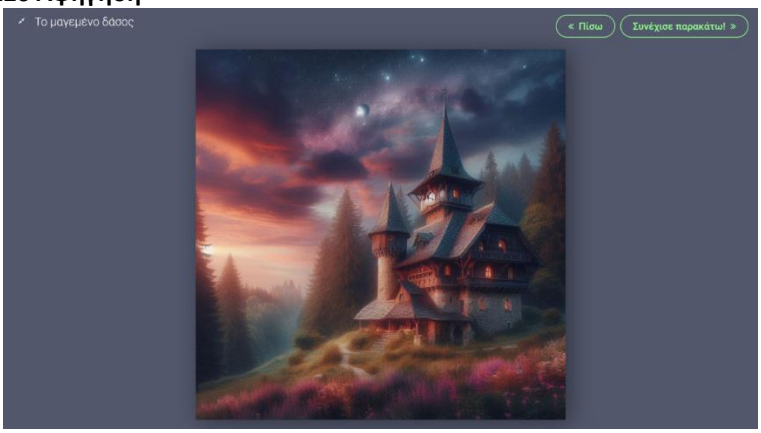
Εικόνα 118 Αφήγηση



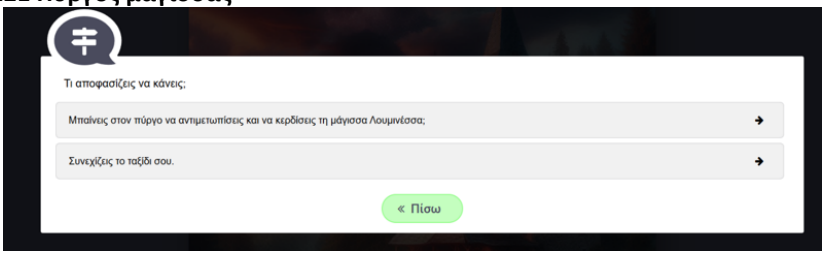
Εικόνα 119 Καρδιά



Εικόνα 120 Αφήγηση

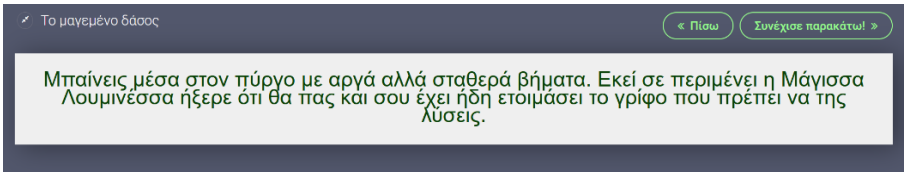


Εικόνα 121 Πύργος μάγισσας

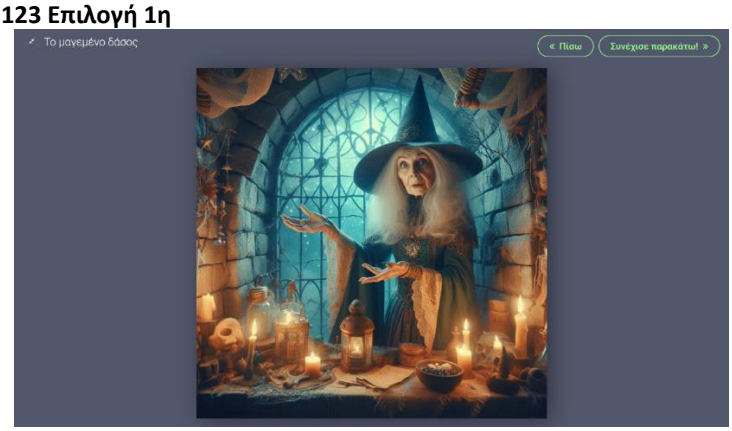


Εικόνα 122 Διακλάδωση

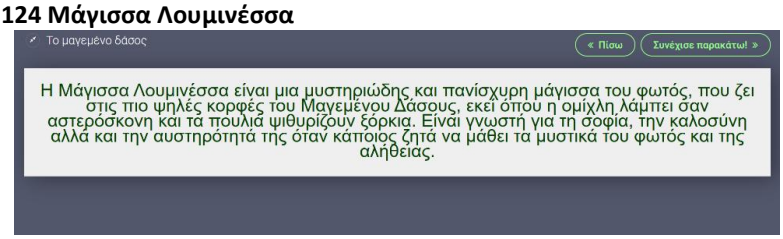
Εδώ με την επιλογή να μπει ο μαθητής στον πύργο καλείται να αντιμετωπίσει έναν ακόμα αντίπαλο στην περιπέτειά του.



Εικόνα 123 Επιλογή 1η

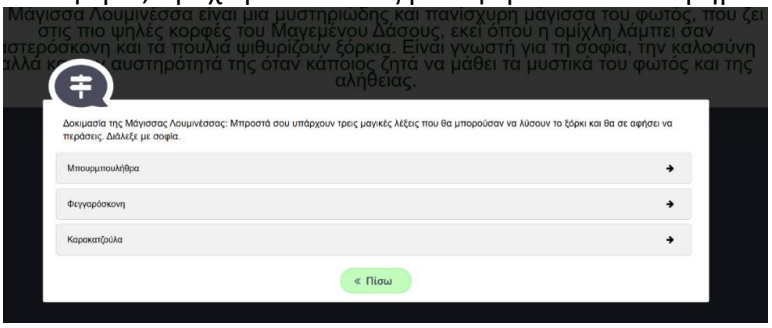


Εικόνα 124 Μάγισσα Λουμινέσσα

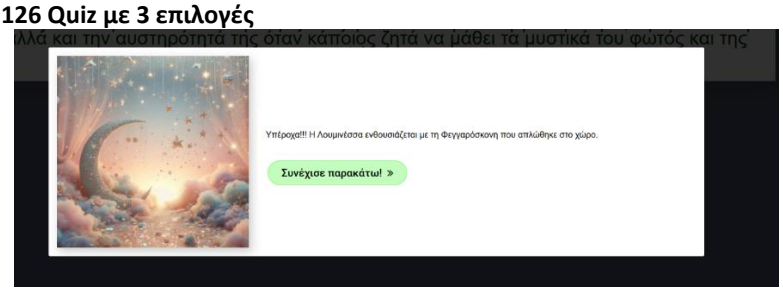


Εικόνα 125 Περιγραφή μάγισσας

Η μάγισσα – αντίπαλος δίνει ένα γρίφο – δοκιμασία στο μαθητή να λύσει. Αν τα καταφέρει, προχωράει αλλιώς μεταφέρεται κάποια βήματα πίσω.

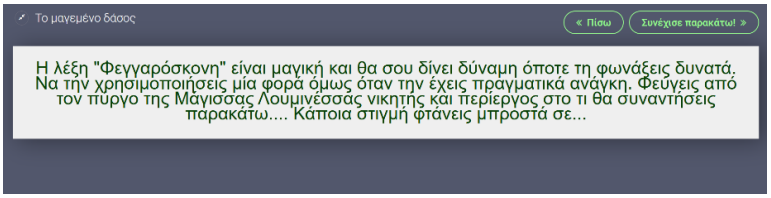


Εικόνα 126 Quiz με 3 επιλογές

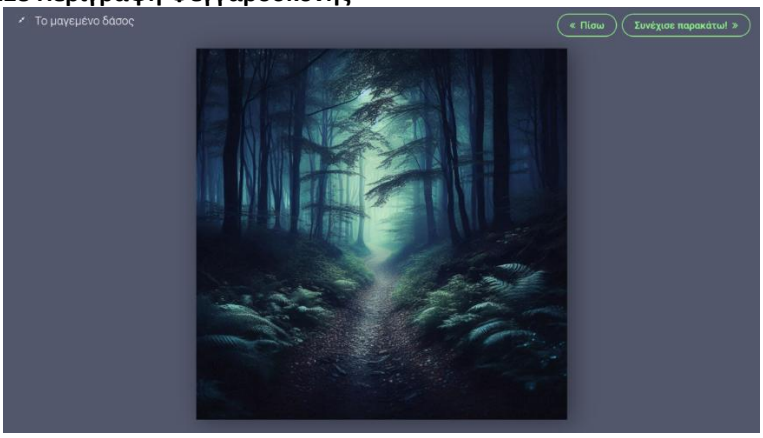


Εικόνα 127 Σωστή απάντηση

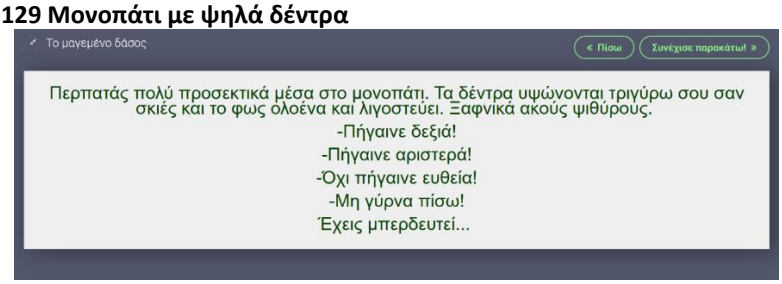
Με την ανάλογη παραμυθένια επεξήγηση.



Εικόνα 128 Περιγραφή Φεγγαρόσκονης

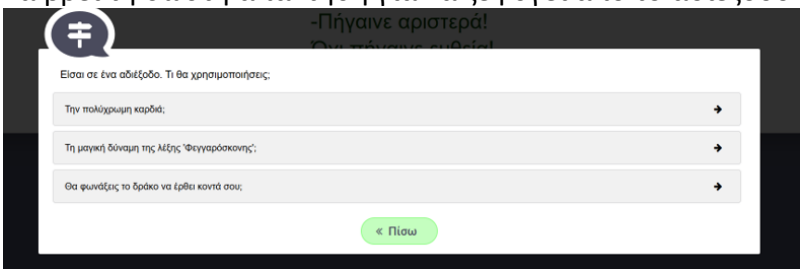


Εικόνα 129 Μονοπάτι με ψηλά δέντρα

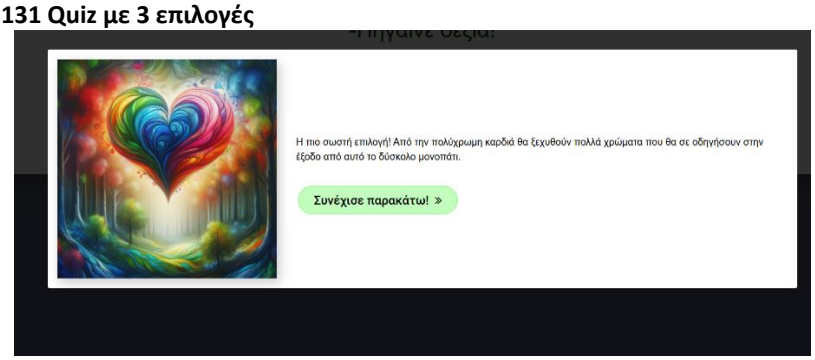


Εικόνα 130 Αφήγηση

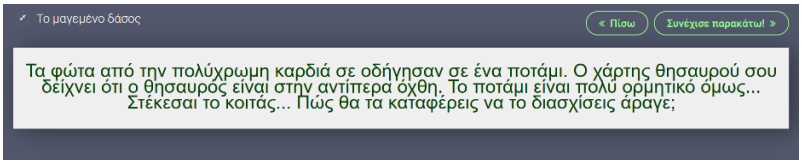
Εδώ φαίνεται είναι το κρίσιμο σημείο που ενδέχεται να δυσκολέψει το μαθητή να βρει τη σωστή απάντηση για να ξεφύγει από το αδιέξοδο.



Εικόνα 131 Quiz με 3 επιλογές

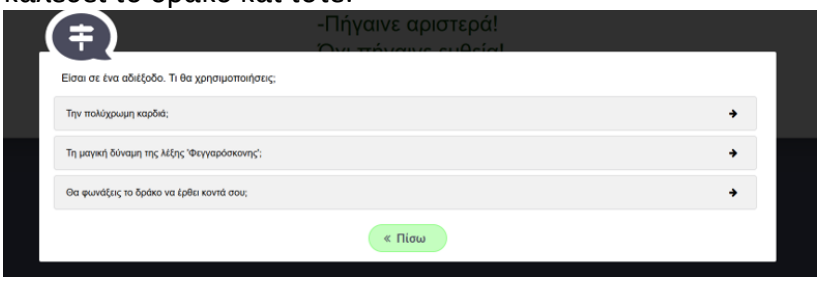


Εικόνα 132 Σωστή απάντηση



Εικόνα 133 Αφήγηση

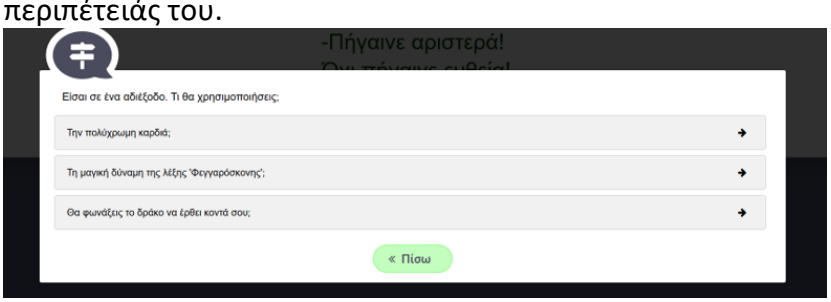
Ξανά ο μαθητής καλείται να πάρει απόφαση. Εδώ ίσως κάνει τη λάθος κίνηση να καλέσει το δράκο και τότε:



Εικόνα 134 Διακλάδωση με 3 επιλογές

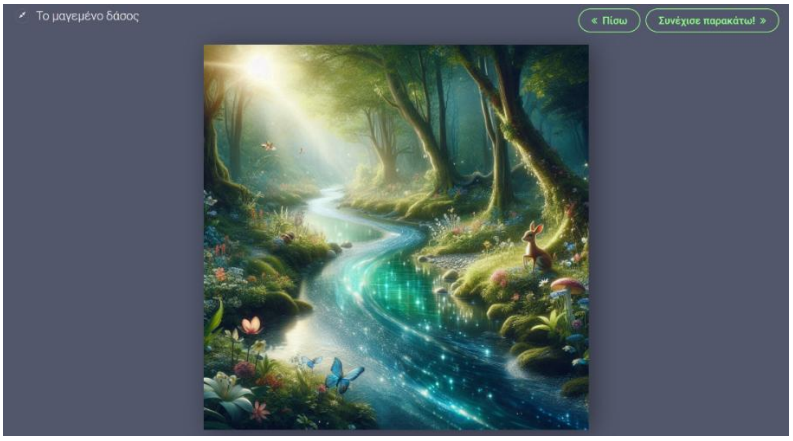
Εικόνα 135 Λάθος απάντηση

Μεταφέρεται λίγα βήματα πίσω όπου καλείται να απαντήσει ξανά στην ίδια ερώτηση και αυτή τη φορά αν απαντήσει σωστά συνεχίζεται η ροή της περιπέτειάς του.

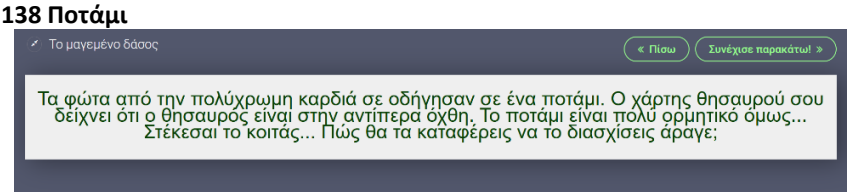


Εικόνα 136 Διακλάδωση με 3 επιλογές

Εικόνα 137 Σωστή απάντηση

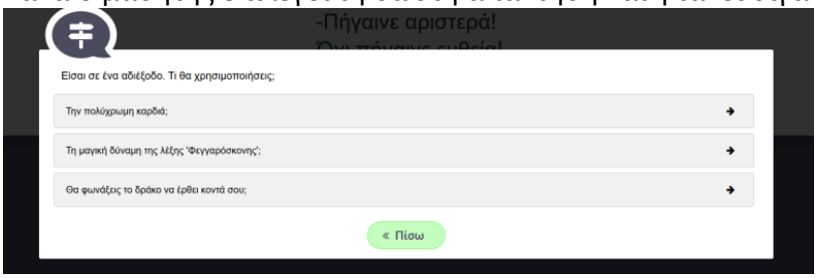


Εικόνα 138 Ποτάμι

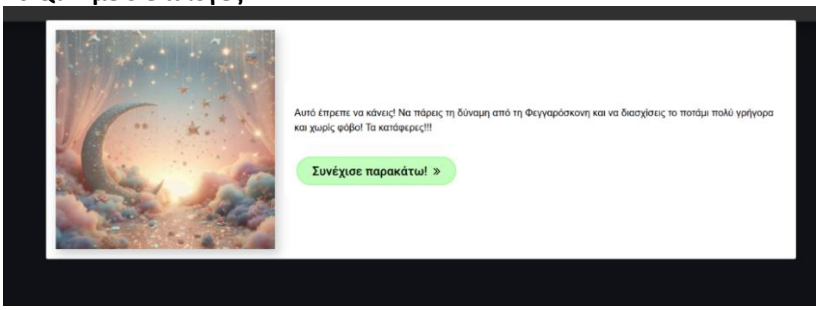


Εικόνα 139 Αφήγηση

Ξανά ο μαθητής επιλέγει τη σωστή απάντηση και φτάνει σιγά σιγά προς το τέλος:

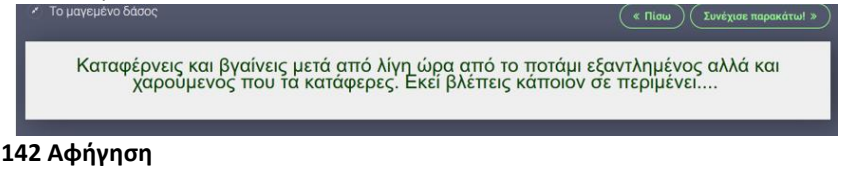


Εικόνα 140 Quiz με 3 επιλογές

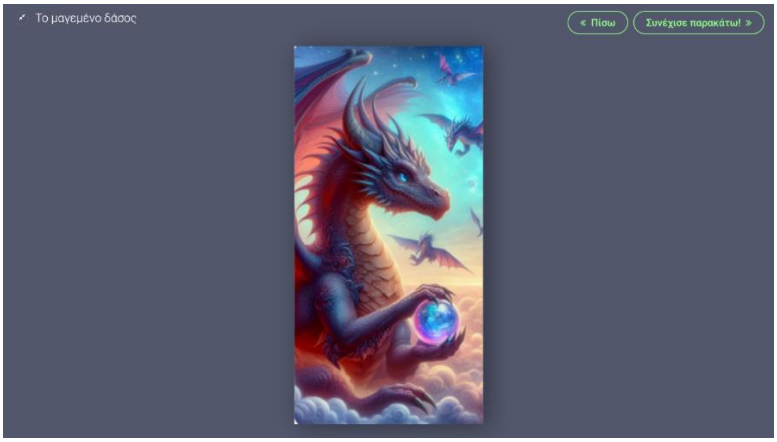


Εικόνα 141 Σωστή απάντηση

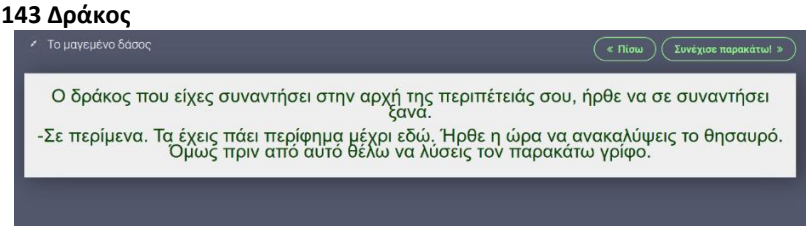
Ο μαθητής πλησιάζει στο τέλος όπου και καλείται να αντιμετωπίσει έναν αντίπαλο ακόμα. Ίσως τον πιο δυνατό. Τι θα του δώσει άραγε εάν απαντήσει σωστά;



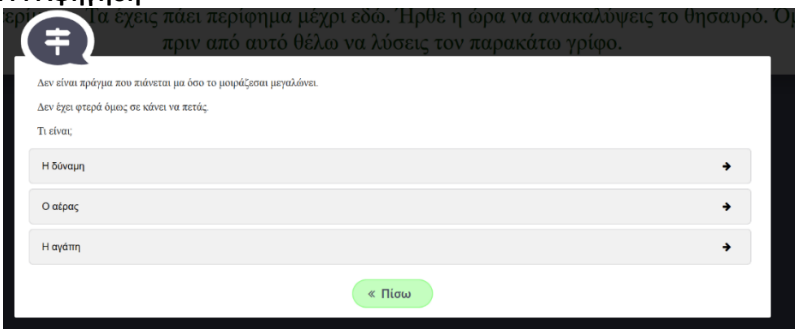
Εικόνα 142 Αφήγηση



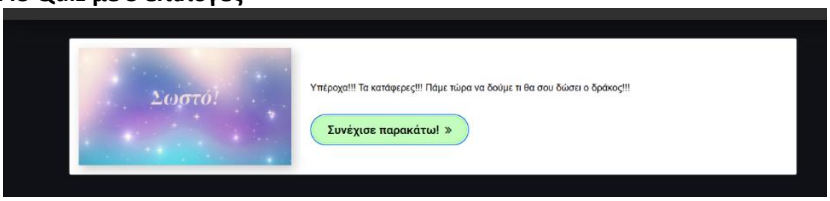
Εικόνα 143 Δράκος



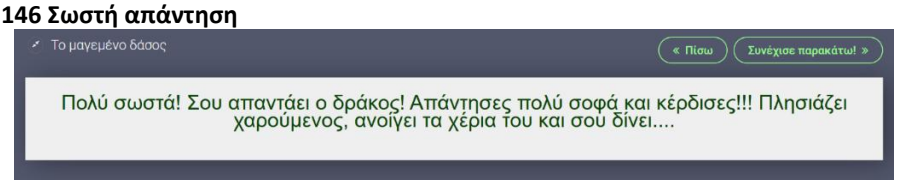
Εικόνα 144 Αφήγηση



Εικόνα 145 Quiz με 3 επιλογές

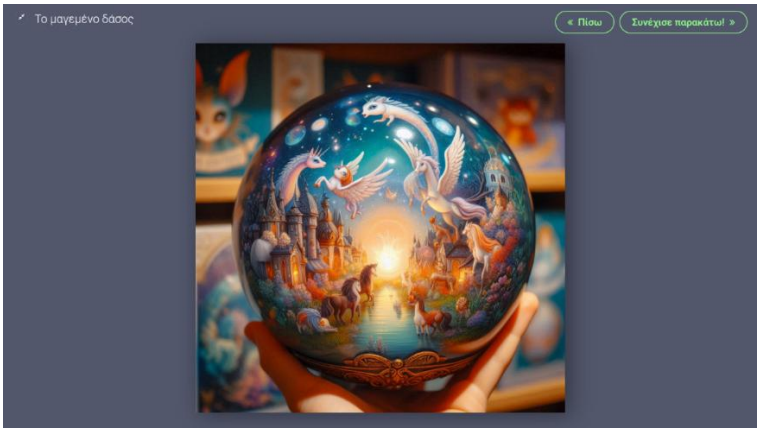


Εικόνα 146 Σωστή απάντηση

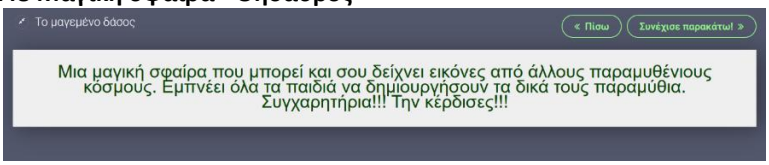


Εικόνα 147 Αφήγηση

Ο θησαυρός που βρίσκει στο τέλος ο μαθητής είναι κάτι που έχει να κάνει με την επόμενη ενότητα μας, τη «Δημιουργία Παραμυθιού»

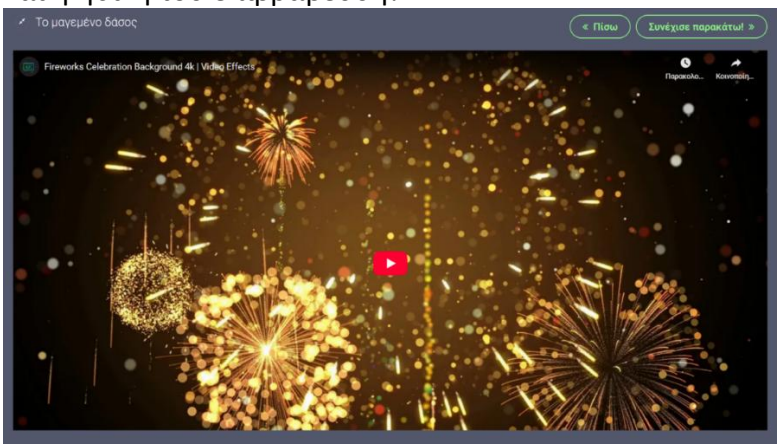


Εικόνα 148 Μαγική σφαίρα - Θησαυρός

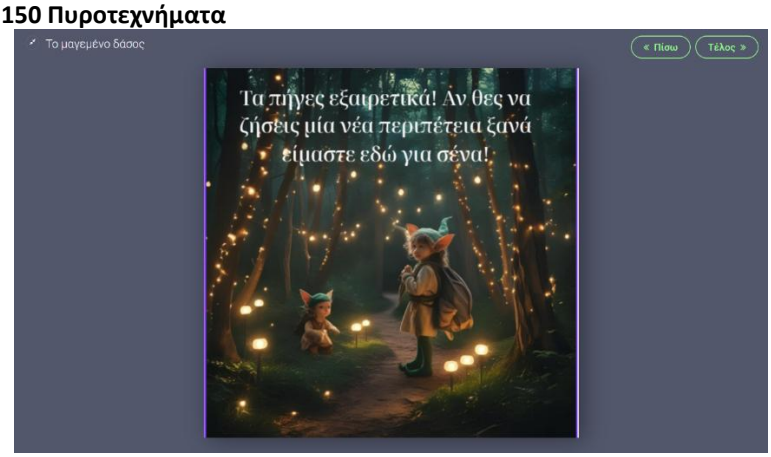


Εικόνα 149 Περιγραφή θησαυρού

Το απαραίτητο βίντεο με πυροτεχνήματα για το τέλος του ταξιδιού του ήρωά μας και η ηθική του επιβράβευση!

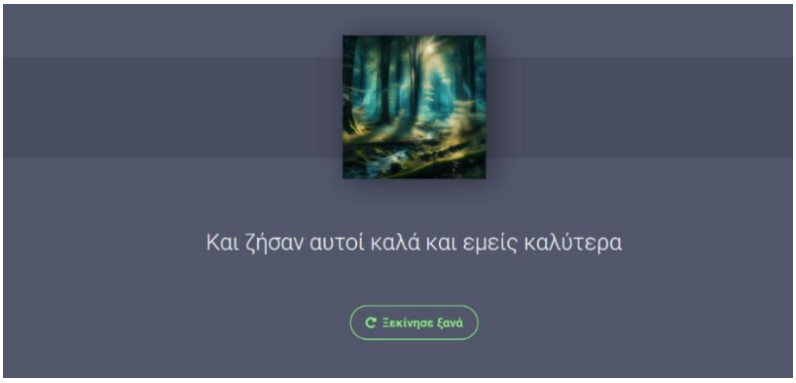


Εικόνα 150 Πυροτεχνήματα



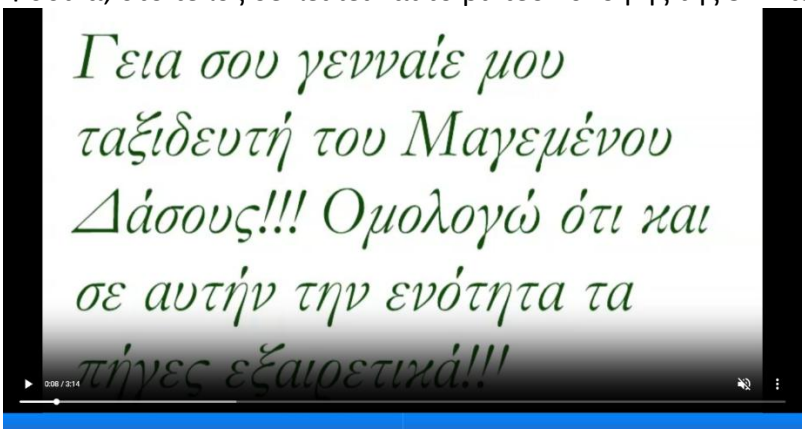
Εικόνα 151 Τελος

Αμέσως μετά δίδεται η επιλογή στο μαθητή αν επιθυμεί να ζήσει μια άλλη περιπέτεια στο «Μαγεμένο δάσος» με άλλες επιλογές που θα καθορίσουν την εξέλιξη της ιστορίας του. Ο ήρωας παραμένει ο μαθητής, ο τόπος και ο χρόνος δεν αλλάζουν, καθώς και τα μηνύματα περί θάρρους, ενστίκτου, αλληλοβοήθειας και συμπόνιας παραμένουν στην περιπέτειά μας.



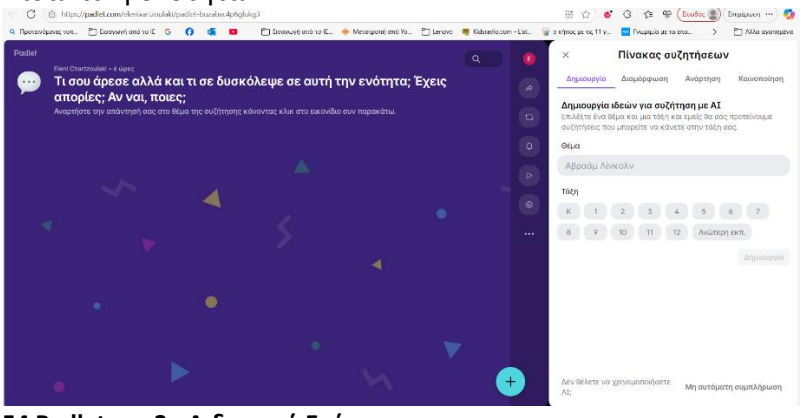
Εικόνα 152 Επανάληψη ιστορίας

Φυσικά, στο τέλος δε λείπει και το βίντεο Σύνοψης της 3ης Διδακτικής ενότητας:



Εικόνα 153 Σύνοψη 3ης Διδακτικής Ενότητας

Αφού ολοκληρωθεί η το βίντεο της «Σύνοψης», Τα παιδιά καλούνται να καταγράψουν σε ένα Padlet εντυπώσεις, δυσκολίες και τυχόν απορίες από την 3η Διδακτική ενότητα:



Εικόνα 154 Padlet για 3η Διδακτική Ενότητα

3.2.6 Δομή και περιεχόμενα 4ης Διδακτικής Ενότητας

Η 4η και τελευταία Διδακτική Ενότητα, χωρίζεται σε 2 μέρη. Στο ένα μέρος ο μαθητής καλείται να γίνει εικονογράφος, να σχεδιάσει και να δημιουργήσει εικόνες για το παραμύθι του με το πρόγραμμα Autodraw. Στο άλλο μέρος ο

μαθητής καλείται να δημιουργήσει το δικό του βιβλιοπαραμύθι με το πρόγραμμα StoryJumber.

Για να ανταπεξέλθει, όμως, σε όλο αυτό με επιτυχία, ο μαθητής θα παρακολουθήσει πρώτα 2 διαδραστικά βίντεο στα οποία με φωνητική αφήγηση, παραδείγματα και με τα απαραίτητα quiz αυτοαξιολόγησης και εμπέδωσης, του δίδονται σαφείς οδηγίες για το πώς να δουλέψει παρακάτω.

Ας ξεκινήσουμε όπως πάντα με τα «Εισαγωγικά μας στοιχεία»

Σκοπός:

Σκοπός της 4ης διδακτικής ενότητας είναι να γνωρίσεις εργαλεία δημιουργίας και έκφρασης στον υπολογιστή (AutoDraw & StoryJumper), αναπτύσσοντας τη φαντασία και τη δημιουργικότητά σου.

Προσδοκώμενα αποτελέσματα:

Μέχρι το τέλος του μαθήματος, θα πρέπει:

Σε επίπεδο γνώσεων:

- Να αναγνωρίζεις τις βασικές λειτουργίες του AutoDraw και του StoryJumper.
- Να γνωρίζεις πώς δημιουργείται ένα ψηφιακό σχέδιο και ένα ψηφιακό παραμύθι.

Σε επίπεδο δεξιοτήτων:

- Να χρησιμοποιείς το AutoDraw για να φτιάξεις εικόνες.
- Να δημιουργείς απλές ιστορίες στο StoryJumper με εικόνες και κείμενο.
- Να χρησιμοποιείς ψηφιακά εργαλεία με αυτονομία και ακρίβεια.

Σε επίπεδο στάσεων:

- Να καλλιεργήσεις τη φαντασία, τη δημιουργικότητα και την αγάπη για την αφήγηση.
- Να δείξεις ενδιαφέρον για την ομαδική και ατομική δημιουργική εργασία.
- Να αντιμετωπίζεις τις ψηφιακές τεχνολογίες ως εργαλεία έκφρασης και μάθησης.

Έννοιες – κλειδιά:

Autodraw

Storyjumber

Δημιουργία

Σχεδίαση

Τεχνητή νοημοσύνη

Χρωματισμός

Σχέδια

Αποθήκευση

Επεξεργασία

Αναίρεση

Σκηνές

Κείμενο

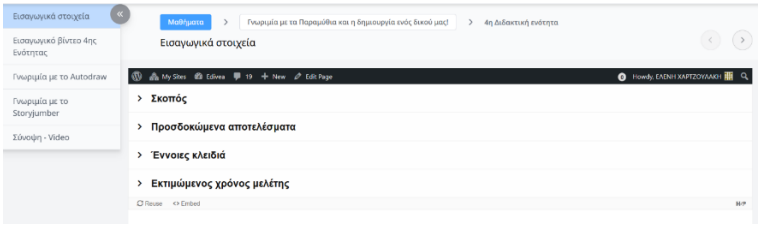
Εικόνα

Φωτογραφίες

Παραμύθι

Εκτιμώμενος χρόνος μελέτης:

Ο χρόνος μελέτης της 4ης διδακτικής ενότητας εκτιμάται στα 40 λεπτά.



Εικόνα 155 Εισαγωγικά στοιχεία 4ης Διδακτικής Ενότητας

Στη συνέχεια, ο μαθητής προχωράει με το καθιερωμένο βίντεο στο Plotagon όπου τον προετοιμάζει για το τι θα συμβεί στην 4η και τελευταία Διδακτική Ενότητα.

Εικόνα 156 Εισαγωγικό βίντεο 4ης Διδακτικής Ενότητας

Αμέσως μετά ξεκινάμε με το Διαδραστικό βίντεο για το πρόγραμμα Autodraw. Είναι ένα επεξηγηματικό βίντεο με ηχητική αφήγηση, δραστηριότητες αναστοχασμού και αυτοαξιολόγησης. Το συγκεκριμένο βίντεο σκοπό έχει να βοηθήσει τους μαθητές να σχεδιάσουν ό,τι θέλουν για να το εντάξουν στο παραμύθι τους. Να σχεδιάσουν τον ήρωά τους, το σκηνικό τους, κάποια αντικείμενα. Να γίνουν, δηλαδή, μικροί εικονογράφοι με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης που διαθέτει το συγκεκριμένο πρόγραμμα.

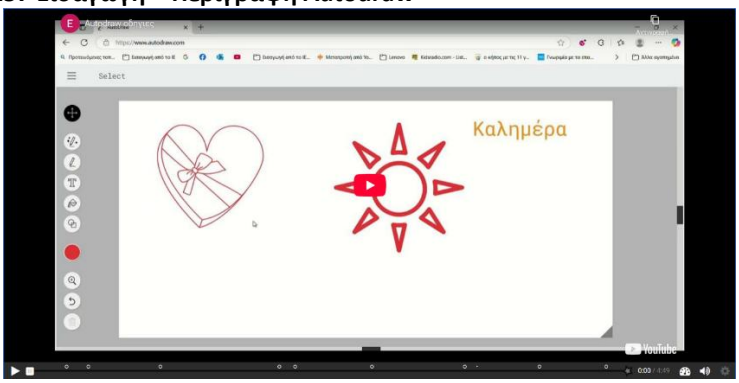
Στο παρακάτω video θα γνωρίσεις το **Autodraw**.

Το **AutoDraw** είναι ένα έξυπνο εργαλείο ζωγραφικής που μαντεύει τι προσπαθείς να σχεδιάσεις και σου προτείνει όμορφες εικόνες!

Μπορείς να ζωγραφίσεις απλά με το ποντίκι ή το δάχτυλό σου, και το AutoDraw θα σε βοηθήσει να φτιάξεις καθαρές, όμορφες ζωγραφιές, ακόμα κι αν δεν ξέρεις να ζωγραφίζεις καλά.

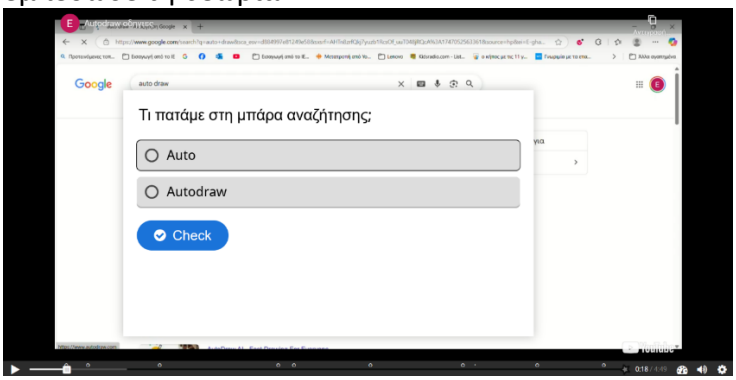
Είναι εύκολο, γρήγορο και διασκεδαστικό! Δουλεύει χωρίς εγκατάσταση, από υπολογιστή ή tablet. Τις εικόνες που θα δημιουργήσεις μόνος σου, θα μπορείς να τις βάλεις αργότερα στο παραμύθι που θα δημιουργήσεις λίγο παρακάτω! Ελπίζω να το απολαύσεις! Αφού δεις το βίντεο κάνε κλικ στο σύνδεσμο για να δουλέψεις μετά: https://www.autodraw.com/

Εικόνα 157 Εισαγωγή – Περιγραφή Autodraw

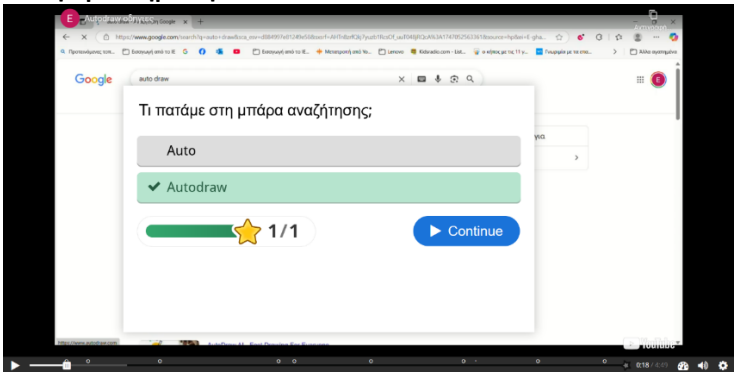


Εικόνα 158 Βίντεο Autodraw

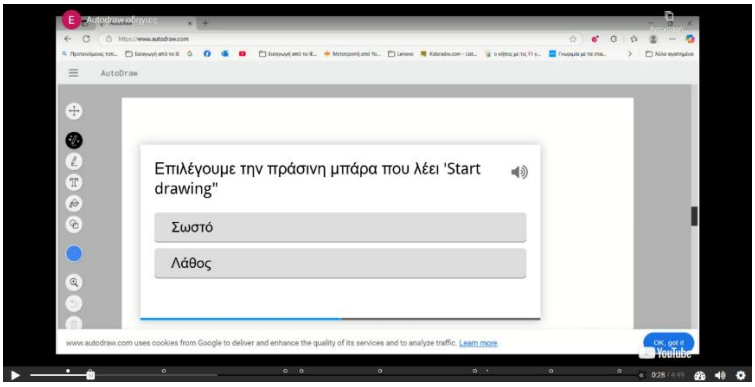
Το βίντεο πραγματοποιήθηκε με εγγραφή οθόνης, με παραδείγματα και αφήγηση για να κατατοπιστεί καλύτερα ο μαθητής βήμα βήμα με το πρόγραμμα. Ανά τακτά χρονικά διαστήματα το βίντεο διακόπτεται για να επέλθει η δραστηριότητα αναστοχασμού με την οποία αξιολογείται κατά πόσο ο μαθητής εμπέδωσε τη θεωρία:



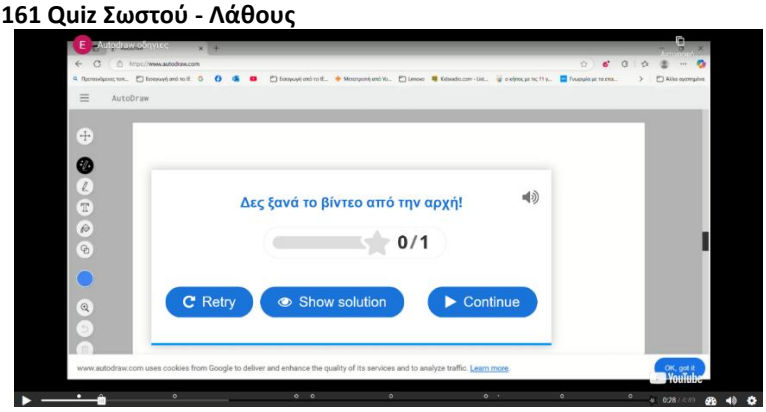
Εικόνα 159 1η Δραστηριότητα



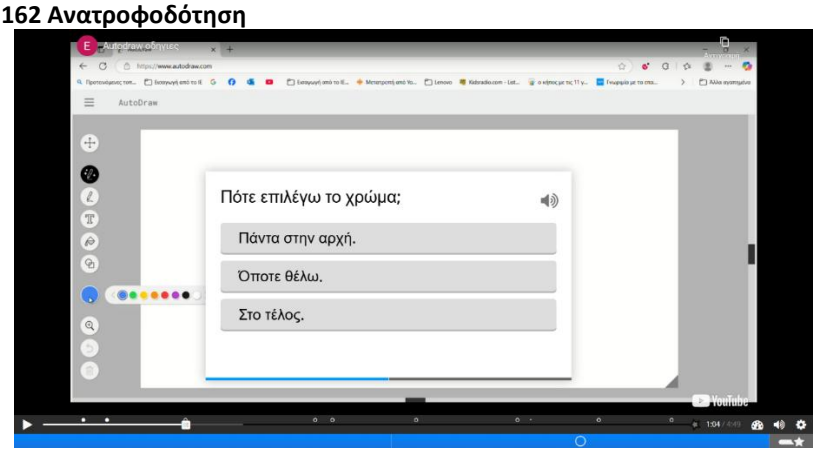
Εικόνα 160 Ανατροφοδότηση



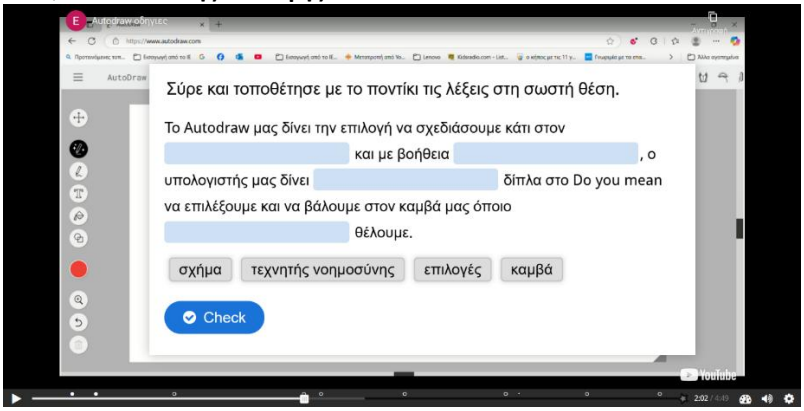
Εικόνα 161 Quiz Σωστού - Λάθους



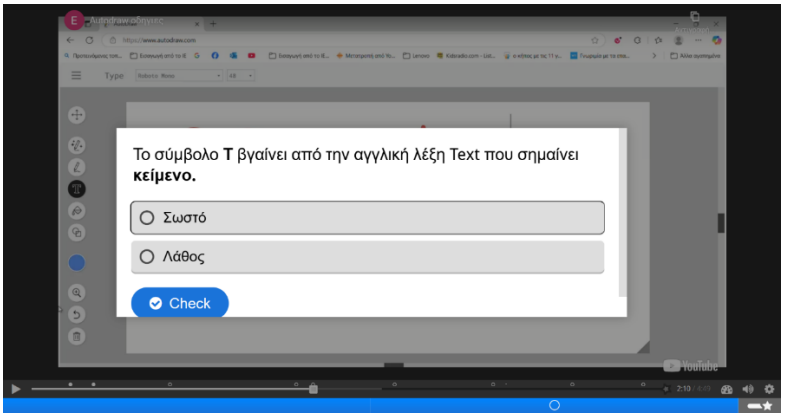
Εικόνα 162 Ανατροφοδότηση



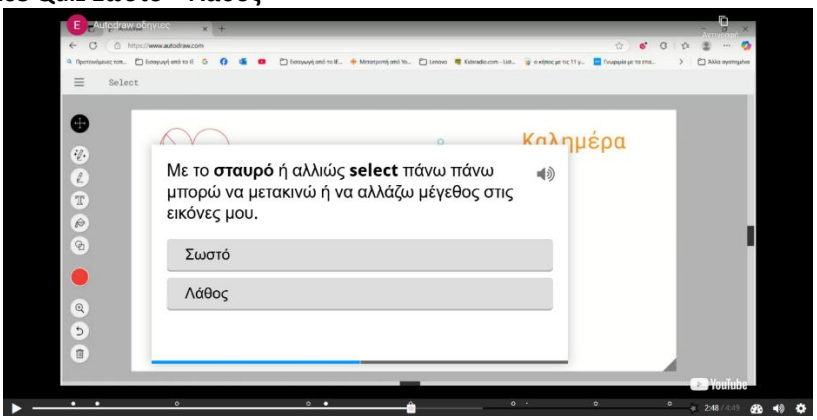
Εικόνα 163 Quiz πολλαπλής επιλογής



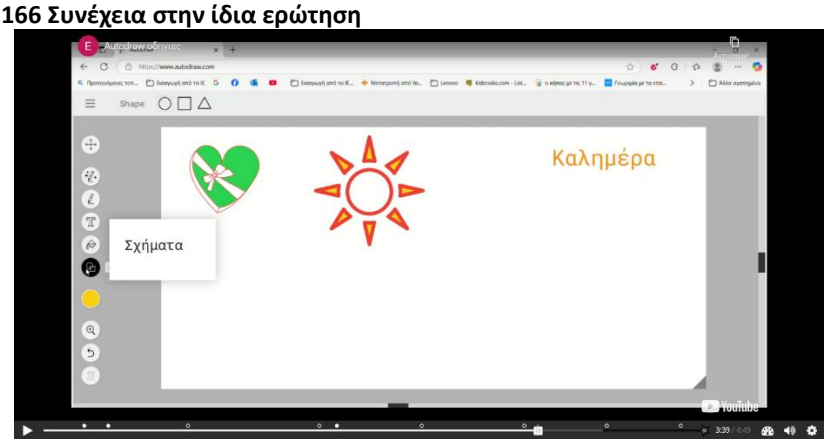
Εικόνα 164 Συμπλήρωσης κενών



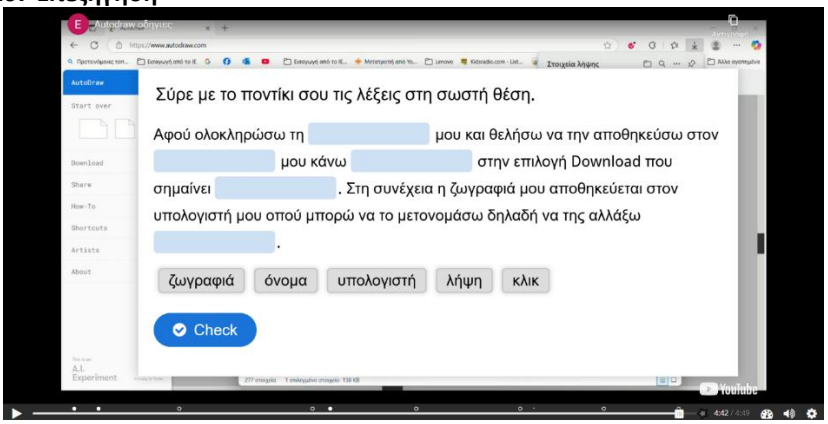
Εικόνα 165 Quiz Σωστό - Λάθος



Εικόνα 166 Συνέχεια στην ίδια ερώτηση

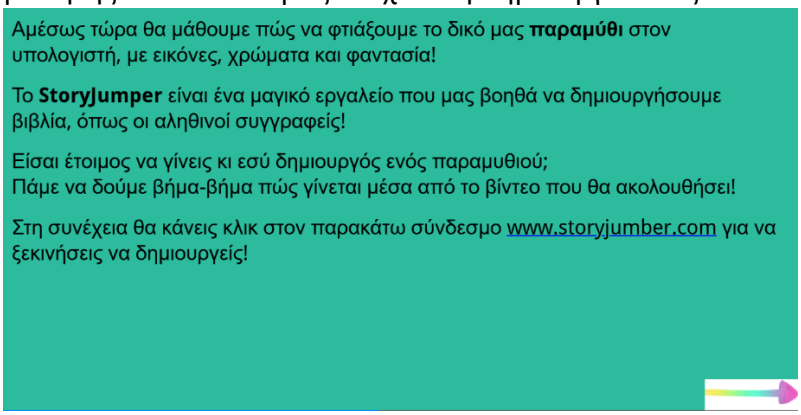


Εικόνα 167 Επεξήγηση

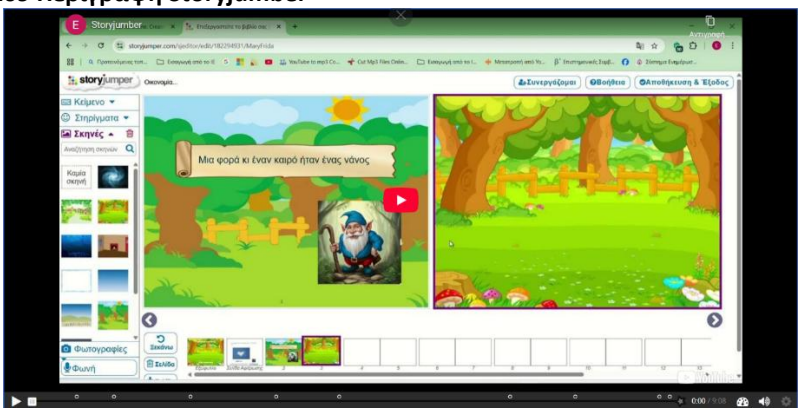


Εικόνα 168 Σύρε τη λέξη στη σωστή θέση

Μετά την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, ο μαθητής θα κληθεί να φτιάξει μια δική του εικόνα, σκηνή ή τον ήρωα του δικού του παραμυθιού. Στη συνέχεια, προχωράμε με το επόμενο διαδραστικό βίντεο που αφορά την εκμάθηση του προγράμματος Storyjumber βήμα βήμα για να προχωρήσει ο μαθητής στον τελικό μας στόχο: Στη δημιουργία ενός δικού του παραμυθιού.



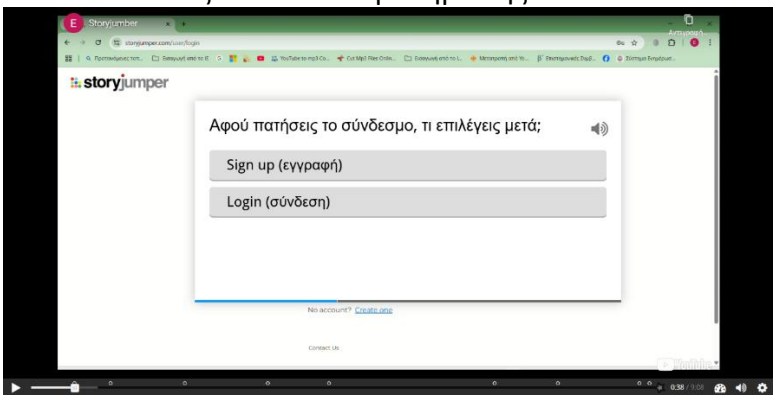
Εικόνα 169 Περιγραφή Storyjumber



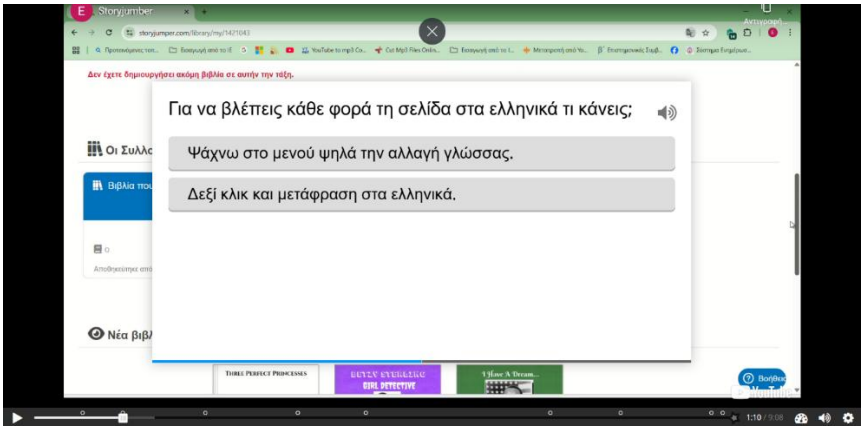
Εικόνα 170 Βίντεο Storyjumber

Αρχικά, ο μαθητής μαθαίνει πώς να συνδεθεί στο πρόγραμμα, πώς να δει παραμύθια άλλων παιδιών, πώς να μεταφράζει κάθε σελίδα στα Ελληνικά και στη συνέχεια του δίνονται οδηγίες βήμα βήμα για να προχωρήσει μόνος του. Όλες οι οδηγίες συνοδεύονται με μια απαραίτητη δραστηριότητα αυτοαξιολόγησης, κατανόησης, αλλά και εμπέδωσης της γνώσης που του δόθηκε, έτσι ώστε να προχωρήσει με άνεση παρακάτω.

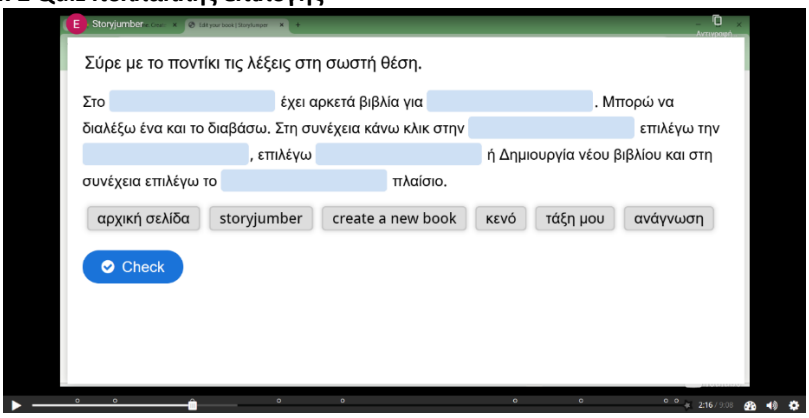
Οι δραστηριότητες, όπως φαίνεται παρακάτω, είναι πολλαπλής επιλογής, σωστού λάθους αλλά και συμπλήρωσης κενών.



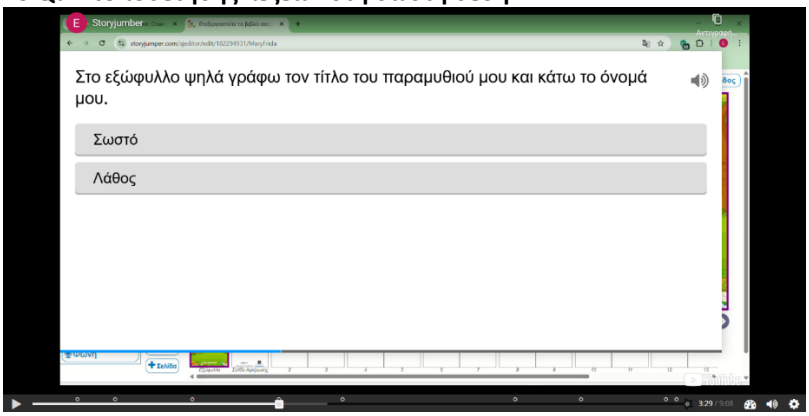
Εικόνα 171 Quiz εμπέδωσης



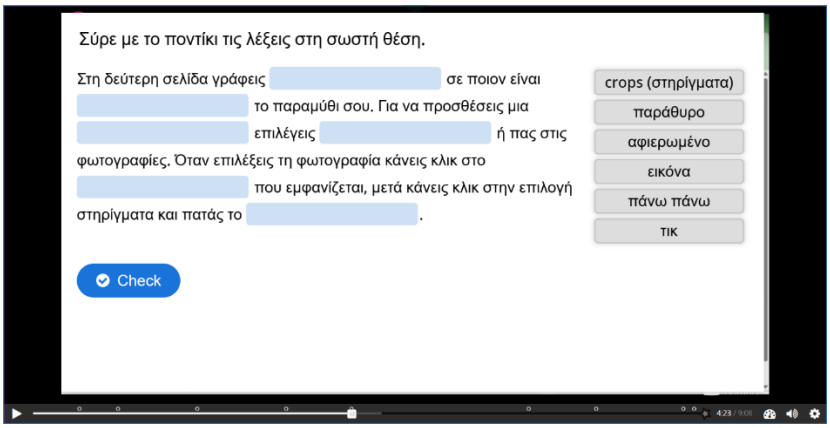
Εικόνα 172 Quiz πολλαπλής επιλογής



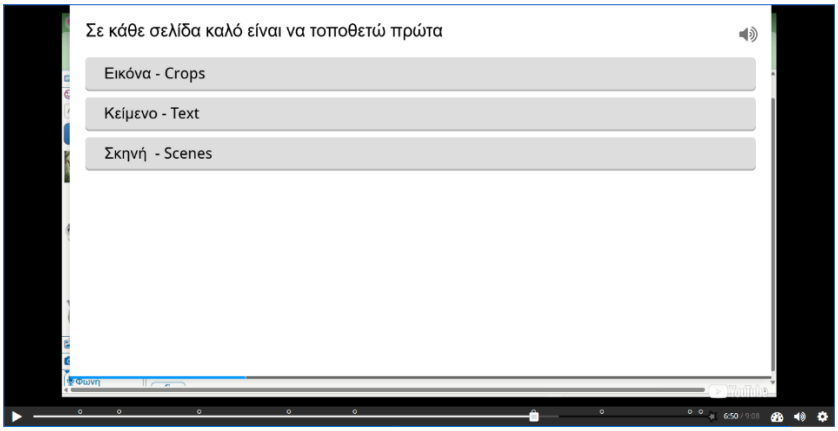
Εικόνα 173 Quiz τοποθέτησης λέξεων στη σωστή θέση



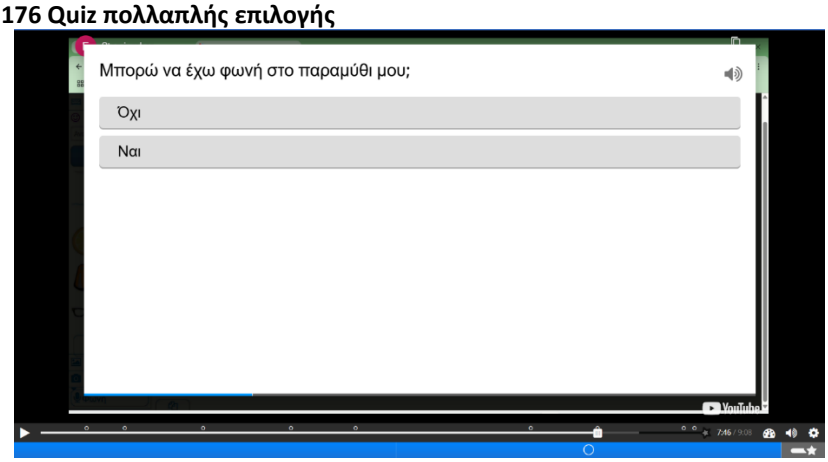
Εικόνα 174 Quiz Σωστό - Λάθος



Εικόνα 175 Quiz τοποθέτησης λέξεων στη σωστή θέση

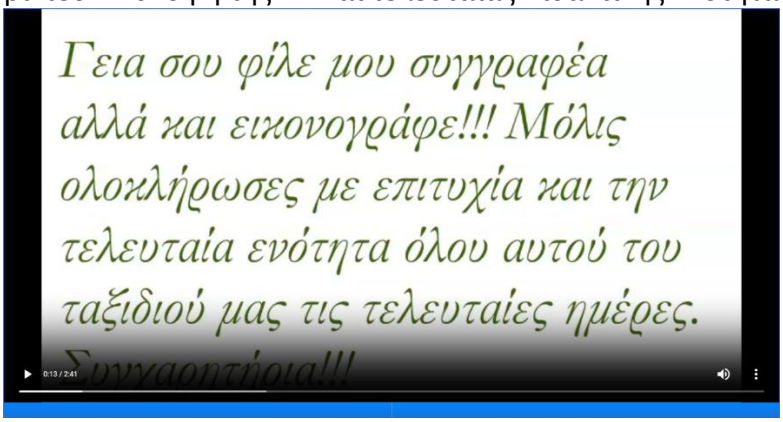


Εικόνα 176 Quiz πολλαπλής επιλογής



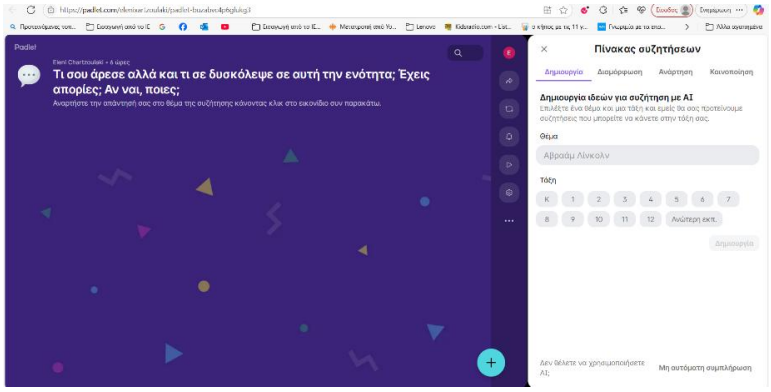
Εικόνα 177 Quiz πολλαπλής επιλογής

Αφού παρακολουθήσουν τα παιδιά και τα 2 διαδραστικά βίντεο, ο μαθητής πλέον καλείται να δουλέψει μόνος του είτε με την ομάδα του. Εκεί θα δοθεί και ο απαραίτητος χρόνος δηλαδή 1-3 διδακτικές ώρες καθώς και η δυνατότητα επιλογής να εργαστεί και μόνος του από το σπίτι. Η παρουσίαση των αποτελεσμάτων θα γίνει στην ολομέλεια. Θα ακολουθήσει συζήτηση για την εμπειρία της δημιουργίας και θα παρακολουθήσει ο μαθητής ένα σύντομο βίντεο – Σύνοψή της 4^{ης} και τελευταίας Διδακτικής Ενότητας.



Εικόνα 178 Σύνοψη 4ης Διδακτικής Ενότητας

Αφού ολοκληρωθεί η το βίντεο της «Σύνοψης», τα παιδιά καλούνται να συμπληρώσουν σε ένα Padlet εντυπώσεις, δυσκολίες και τυχόν απορίες από την 4^{η} Διδακτική ενότητα:



Εικόνα 179 Padlet για 4η Διδακτική Ενότητα

Αφού φτάσουμε στο τέλος, θα διενεργήσουμε ατομική, προφορική συνέντευξη σε κάθε μαθητή μέσω της οποίας θα ερευνηθούν οι προσδοκίες οι δυνατότητες αλλά και οι προκλήσεις του εκπαιδευτικού υλικού με το οποίο δούλεψαν. Θα ζητηθεί από κάθε μαθητή να απαντήσει εκ νέου στην ερώτηση: «Τι σου έρχεται στο μυαλό, όταν ακούς τη λέξη παραμύθι;» και θα γίνει μετέπειτα σύγκριση των αποτελεσμάτων.

Οπωσδήποτε να αναφερθεί ότι πριν την παρέμβαση στους μαθητές, το εκπαιδευτικό υλικό θα αποσταλεί στα μέλη της ομάδας μου για αξιολόγηση.

4. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

Στο παρόν κεφάλαιο θα επιχειρήσουμε να περιγράψουμε το σχεδιασμό και τη μέθοδο που χρησιμοποιήθηκε για την πραγματοποίηση της παρούσας εργασίας.

4.1. Το είδος της έρευνας – Ποιοτική έρευνα

Η ποιοτική έρευνα αποτελεί μια επιστημονικά τεκμηριωμένη μεθοδολογική προσέγγιση, η οποία δίνει έμφαση στην εις βάθος κατανόηση των εμπειριών, των αντιλήψεων και των κοινωνικών νοημάτων που αποδίδουν τα υποκείμενα της έρευνας σε ένα φαινόμενο (Denzin & Lincoln, 2018). Σε αντίθεση με την ποσοτική προσέγγιση, που εστιάζει στη μέτρηση και στη γενίκευση των αποτελεσμάτων, η ποιοτική έρευνα εστιάζει στη διερεύνηση του «πώς» και του «γιατί» (Creswell, 2013), επιτρέποντας την ανάλυση πολύπλοκων εκπαιδευτικών φαινομένων που δύσκολα αποτυπώνονται μέσω αριθμών.

Σύμφωνα με τους Flick (2018) και Merriam & Tisdell (2016), βασικό πλεονέκτημα της ποιοτικής έρευνας είναι η δυνατότητα διερεύνησης των υποκειμενικών βιωμάτων και στάσεων των συμμετεχόντων, μέσα από μεθόδους όπως η συνέντευξη, η παρατήρηση και η ανάλυση περιεχομένου. Ιδιαίτερα στον τομέα της εκπαίδευσης, η ποιοτική προσέγγιση ενδείκνυται για την αποτύπωση των τρόπων με τους οποίους οι μαθητές αντιλαμβάνονται τη μαθησιακή διαδικασία, βιώνουν τη συμμετοχή τους σε εκπαιδευτικά σενάρια και οικοδομούν τη γνώση σε αυθεντικά περιβάλλοντα (Cohen, Manion & Morrison, 2018).

Ωστόσο, η ποιοτική έρευνα παρουσιάζει και ορισμένους περιορισμούς. Ένα από τα βασικά μειονεκτήματα είναι η μικρή δυνατότητα γενίκευσης των αποτελεσμάτων σε ευρύτερους πληθυσμούς, λόγω του περιορισμένου αριθμού συμμετεχόντων και της μη τυχαίας δειγματοληψίας (Creswell & Poth, 2017). Επιπλέον, η ανάλυση και ερμηνεία των δεδομένων εξαρτάται σε σημαντικό βαθμό από τον ίδιο τον ερευνητή, γεγονός που ενδέχεται να εισάγει υποκειμενικότητα και να επηρεάσει την αξιοπιστία (Patton, 2015).

Παρά τις παραπάνω προκλήσεις, η ποιοτική έρευνα θεωρείται ιδιαίτερα κατάλληλη όταν ο στόχος είναι η εις βάθος κατανόηση εκπαιδευτικών παρεμβάσεων, όπως η δημιουργία παραμυθιών με αξιοποίηση Τ.Π.Ε. από μαθητές Δημοτικού. Όπως υποστηρίζουν οι Miles, Huberman & Saldaña (2014), η ποιοτική μέθοδος παρέχει πολύτιμα δεδομένα για τη διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο οι μαθητές βιώνουν μια μαθησιακή εμπειρία, πώς συνεργάζονται, ποια συναισθήματα και νοήματα αποδίδουν στη δραστηριότητα και πώς αντιλαμβάνονται τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται.

Συνεπώς, στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας, η επιλογή ποιοτικής έρευνας μέσω ημιδομημένων συνεντεύξεων κρίθηκε ως η πλέον κατάλληλη, καθώς επέτρεψε τη συγκέντρωση πλούσιων και αυθεντικών δεδομένων, τα οποία θα ήταν δύσκολο να αποτυπωθούν με εργαλεία κλειστού τύπου.

4.2. Η μέθοδος και το δείγμα της έρευνας

Στο πλαίσιο της παρούσας διπλωματικής εργασίας επιλέχθηκε η εφαρμογή μικτής ποιοτικής και ποσοτικής προσέγγισης, με στόχο την πολύπλευρη και σε βάθος αποτίμηση της εκπαιδευτικής παρέμβασης που υλοποιήθηκε. Η ερευνητική διαδικασία περιλάμβανε δύο διακριτές αλλά συμπληρωματικές φάσεις συλλογής δεδομένων:

1. **Ποιοτική έρευνα με ατομικές συνεντεύξεις μαθητών Γ΄ Δημοτικού**
   Για τη συλλογή δεδομένων σχετικά με τις απόψεις, τις εμπειρίες και τα βιώματα των μαθητών από τη συμμετοχή τους στο εκπαιδευτικό σενάριο δημιουργίας παραμυθιού με τη χρήση Τ.Π.Ε., πραγματοποιήθηκαν ημιδομημένες συνεντεύξεις με ανοιχτές ερωτήσεις. Η μέθοδος της συνέντευξης επιλέχθηκε, καθώς επιτρέπει διερεύνηση της προσωπικής οπτικής των παιδιών, τόσο σε γνωστικό επίπεδο (π.χ. κατανόηση των δομικών στοιχείων του παραμυθιού) όσο και σε συναισθηματικό–κοινωνικό επίπεδο (π.χ. αίσθημα συμμετοχής, ενθουσιασμός, ανάπτυξη δημιουργικότητας). Οι συνεντεύξεις διεξήχθησαν στο σχολικό περιβάλλον, σε ένα ασφαλές και οικείο πλαίσιο για τους μαθητές, με τη συγκατάθεση των γονέων και με πλήρη σεβασμό στις αρχές της δεοντολογίας και της ανωνυμίας.
2. **Ποιοτική έρευνα με ερωτηματολόγιο σε ενήλικες μεταπτυχιακούς φοιτητές.**
   Παράλληλα, προκειμένου να εξεταστεί η παιδαγωγική και τεχνική επάρκεια του σχεδιασμένου εκπαιδευτικού υλικού από την οπτική εκπαιδευμένων ενηλίκων, δόθηκε δομημένο ερωτηματολόγιο κλειστού και ανοιχτού τύπου σε τρεις συμφοιτήτριες του ίδιου μεταπτυχιακού προγράμματος. Το ερωτηματολόγιο περιλάμβανε ερωτήσεις σχετικά με:

- Την καταλληλότητα του υλικού για μαθητές Γ΄ Δημοτικού,
- Την αισθητική, τη χρηστικότητα και την τεχνική λειτουργικότητα του υλικού,
- Την εφαρμογή των αρχών της ΕξΑΕ και της πολυμεσικής μάθησης,
- Τις δυνατότητες βελτίωσης.

Η συλλογή των δεδομένων από τις φοιτήτριες στόχευσε στην ενίσχυση της αξιοπιστίας και της εγκυρότητας των συμπερασμάτων, προσφέροντας μια ενήλικη, κριτική ματιά στο υλικό.

Η μετέπειτα ανάλυση όλων των δεδομένων πραγματοποιήθηκε με το πρόγραμμα Atlas όπου εκεί χρησιμοποιούνται ποιοτικές τεχνικές ανάλυσης περιεχομένου και ποιοτική κατηγοριοποίηση για τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου.

4.3. Έρευνα - Παρέμβαση σε δείγμα μαθητών Γ' Δημοτικού

4.3.1.Προφίλ συμμετεχόντων στην έρευνα

Στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας συμμετείχαν συνολικά δεκαπέντε (15) μαθητές και μαθήτριες της Γ΄ τάξης του Δημοτικού Σχολείου. Από αυτούς, δώδεκα (12) ήταν κορίτσια και τρία (3) αγόρια. Οι μαθητές προέρχονταν από τμήμα γενικής αγωγής και χαρακτηρίζονταν από διαφοροποιημένα επίπεδα ως προς τις αφηγηματικές, δημιουργικές και ψηφιακές τους δεξιότητες, καθώς και ως προς την εξοικείωσή τους με τις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.). Η ηλικία τους κυμαινόταν μεταξύ 8 και 9 ετών, ενώ για όλους κοινό χαρακτηριστικό αποτέλεσε η μη προηγούμενη συστηματική εμπλοκή τους σε δραστηριότητες δημιουργικής γραφής με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων.

4.3.2. Εργαλεία έρευνας

Για την αποτίμηση της αποτελεσματικότητας του εκπαιδευτικού υλικού και τη διερεύνηση των εμπειριών και αντιλήψεων των μαθητών, αξιοποιήθηκαν ποιοτικά εργαλεία συλλογής δεδομένων, τα οποία εστιάζουν τόσο στην ατομική όσο και στη συλλογική έκφραση των συμμετεχόντων:

1. Ατομική Προφορική Συνέντευξη
   Η ατομική ημιδομημένη προφορική συνέντευξη επιλέχθηκε ως βασικό εργαλείο για την εις βάθος διερεύνηση των προσωπικών απόψεων, συναισθημάτων και εμπειριών κάθε μαθητή. Η συνέντευξη πραγματοποιήθηκε σε δύο φάσεις:

- Πριν από την έναρξη της εκπαιδευτικής παρέμβασης, ώστε να καταγραφούν οι αρχικές στάσεις και αντιλήψεις των μαθητών σχετικά με τη δημιουργία παραμυθιού και τη χρήση Τ.Π.Ε.
- Μετά την ολοκλήρωση όλων των διδακτικών ενοτήτων, προκειμένου να αποτυπωθούν οι αλλαγές στις αφηγηματικές και ψηφιακές δεξιότητες, τα οφέλη που αποκόμισαν οι μαθητές, καθώς και οι εντυπώσεις τους από τη συνολική εμπειρία.

Η συνέντευξη ακολουθούσε οδηγό ερωτήσεων, διατηρώντας όμως ευελιξία ώστε να προσαρμόζεται στις απαντήσεις κάθε μαθητή.

2. Καταιγισμός Ιδεών (Brainstorming)
   Επιπλέον, εφαρμόστηκε η τεχνική του καταιγισμού ιδεών τόσο πριν όσο και μετά την εφαρμογή του εκπαιδευτικού υλικού:

- Στην έναρξη, με στόχο την ενεργοποίηση των μαθητών, την καταγραφή των αρχικών γνώσεων και απόψεων για τα παραμύθια, και την ενίσχυση του ενδιαφέροντος και της συμμετοχής τους.
- Στην ολοκλήρωση, ως μέσο ανατροφοδότησης, ενίσχυσης της συλλογικής έκφρασης και αποτίμησης της μαθησιακής διαδικασίας μέσα από τις ιδέες και προτάσεις των μαθητών.

Ο καταιγισμός ιδεών πραγματοποιήθηκε στο σύνολο των μαθητών που συμμετείχαν, με καθοδήγηση από τον ερευνητή-εκπαιδευτικό, και κατεγράφηκαν σε 2 διαφορετικά αρχεία Wordart οι απαντήσεις των μαθητών πριν και μετά την παρέμβαση στην εξής ερώτηση: «Τι είναι παραμύθι για σένα;»

Ο συνδυασμός ατομικής συνέντευξης και καταιγισμού ιδεών κρίθηκε ιδιαίτερα κατάλληλος, καθώς αφενός προσέφερε πλούσια και αυθεντικά δεδομένα για κάθε μαθητή ξεχωριστά, και αφετέρου ανέδειξε τη δυναμική της ομάδας και τη συλλογική μαθησιακή εμπειρία (Cohen, Manion & Morrison, 2018).

3. Ημερολογιακή Καταγραφή και παρατήρηση καθ'όλη τη διάρκεια της παρέμβασης

Στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας, αξιοποιήθηκε η ημερολογιακή καταγραφή (learning diary ή reflective journal) από εμένα μέσω παρατηρήσεων ως ένα συμπληρωματικό εργαλείο συλλογής ποιοτικών δεδομένων, παράλληλα με τις συνεντεύξεις και τον καταιγισμό ιδεών. Η τεχνική αυτή εντάσσεται στις μορφές αυτοαναφοράς (self-report) και χρησιμοποιείται ευρέως στην εκπαιδευτική έρευνα για την καταγραφή της προσωπικής εμπειρίας και της πορείας μάθησης των συμμετεχόντων (Altrichter et al., 2008· Cohen, Manion & Morrison, 2018).

Συγκεκριμένα, ζητούσα καθημερινά από τους μαθητές, μετά την ολοκλήρωση κάθε διδακτικής ενότητας, να μου απαντήσουν σύντομα σε ερωτήσεις όπως:

- Τι έμαθα σήμερα;
- Τι μου άρεσε περισσότερο;
- Τι με δυσκόλεψε ή με μπέρδεψε;
- Πώς ένιωσα κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας;

Όπως επισημαίνουν οι Zimmerman & Schunk (2011), η ημερολογιακή καταγραφή λειτουργεί όχι μόνο ως μέσο συλλογής δεδομένων για τον ερευνητή, αλλά και ως εργαλείο ενίσχυσης της μεταγνωστικής επίγνωσης και της αυτορρύθμισης των μαθητών. Μέσα από τη συστηματική αναστοχαστική πρακτική, οι μαθητές μαθαίνουν να εντοπίζουν τις δυσκολίες και τα θετικά στοιχεία της μαθησιακής τους πορείας, γεγονός που υποστηρίζει ενεργά την εκπαιδευτική διαδικασία.

Τα δεδομένα που συγκεντρώθηκαν από τα ημερολόγια των μαθητών αναλύθηκαν με τεχνικές ανάλυσης περιεχομένου, αναζητώντας επαναλαμβανόμενα μοτίβα, θεματικές κατηγορίες και ενδείξεις σχετικά με τα ερευνητικά ερωτήματα της εργασίας. Η μέθοδος αυτή συνέβαλε στην ενίσχυση της εγκυρότητας και της αξιοπιστίας της έρευνας, παρέχοντας μια επιπλέον πηγή πληροφοριών για τη συνολική αξιολόγηση της παρέμβασης.

4.3.3. Τρόπος επεξεργασίας των δεδομένων της έρευνας στους μαθητές

Αφού κατέγραψα γραπτά τις ατομικές συνεντεύξεις από κάθε μαθητή ξεχωριστά στην αρχή στο χαρτί, μετά σε έγγραφο word και κατόπιν σε rtf,

τα μετέφερα στο πρόγραμμα Atlas και τα κωδικοποίησα με τους ανάλογους κωδικούς ανά άξονα.

4.3.4. Άξονες - Κωδικοί

Άξονες και Κωδικοί για Ποιοτική Ανάλυση

Άξονες και κωδικοί για την έρευνα στους μαθητές	
Άξονας 1: Προϋπάρχουσες γνώσεις για τα παραμύθια	
Γνωρίζει τι είναι παραμύθι.	STORY_KNOW
Μπορεί να αναγνωρίσει βασικά στοιχεία παραμυθιού	STORY_ELEMENTS
Προτιμήσεις σε ιστορίες	STORY_PREFERENCES
Άξονας 2: Εξοικείωση με τις Τ.Π.Ε.	
Χρήση υπολογιστή ή tablet στο σχολείο	ICT_USAGE_SCHOOL
Χρήση Τ.Π.Ε. για δημιουργικές δραστηριότητες	ICT_CREATIVE
Άξονας 3: Στάσεις και ενδιαφέρον για τη δημιουργία παραμυθιού	
Ενδιαφέρον για δημιουργία παραμυθιού	STORY_INTEREST
Προτιμήσεις σε είδη παραμυθιών	STORY_GENRE
Άξονας 4: Προηγούμενη εμπειρία με εργαλεία δημιουργίας	
Εάν έχει φτιάξει κάτι δημιουργικό σε υπολογιστή στο παρελθόν	CREATIVE_PAST
Άξονας 5: Κατανόηση δομικών στοιχείων παραμυθιού	
Αναγνώριση στοιχείων όπως ήρωας, πρόβλημα, λύση	STRUCTURE_UNDERSTANDING
Αντιλαμβάνεται δυσκολία στη δημιουργία ιστορίας	STORY_DIFFICULTY
Άξονας 6: Αξιολόγηση εμπειρίας με Τ.Π.Ε.	
Εντύπωση από τη χρήση Τ.Π.Ε. για δημιουργία	TPE_EXPERIENCE
Τι βοήθησε ή δυσκόλεψε	TPE_SUPPORT
Άξονας 7: Ανάπτυξη δεξιοτήτων	
Τι νέο έμαθε	SKILLS_NEW
Πώς ήταν η συνεργασία με την ομάδα του	SKILLS_COLLABORATION
Άξονας 8: Συναισθηματική εμπειρία	
Πώς νιώθει ο μαθητής που ξεκινάει.	EXPECTATIONS

Πώς ένιωσε όταν τελείωσε όλο το πρόγραμμα	EXPERIENCE_LIKED
Άξονας 9: Δυνατότητες και προκλήσεις	
Θα ήθελε να το ξανακάνει	CHALLENGES_OPPORTUNITIES
Τι θα άλλαζε ή θα βελτίωνε	CHALLENGES_IMPROVEMENTS
Άξονας 10: Αντιλήψεις για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση	
Αντίληψη για μάθηση με βίντεο και ψηφιακό υλικό	DISTANCE_EDU
Αναγκαιότητα δασκάλου	TEACHER_NEED
Άξονας 11: Πολυμεσική μάθηση	
Αν βοήθησαν εικόνες, βίντεο και δραστηριότητες	MULTIMEDIA_LEARNING
Άξονας 12: Κίνητρα για ενασχόληση στο μέλλον	
Κίνητρα	MOTIVATION
Άξονας 13: Άλλο	
Άλλο	OTHER

Πίνακας 1 Άξονες-Κωδικοί έρευνας στους μαθητές

4.3.5. Ερωτηματολόγια

Με βάση τους παραπάνω άξονες και κωδικούς διαμορφώθηκαν τα παρακάτω ερωτηματολόγια για πριν και μετά την παρέμβαση τους εκπαιδευτικού υλικού στους μαθητές.

Ερωτηματολόγιο ΠΡΙΝ την παρέμβαση

1. Ξέρεις τι είναι παραμύθι;
2. Τι χρειάζεται να έχει ένα παραμύθι για να είναι ωραίο;
3. Έχεις ξαναφτιάξει κάτι δικό σου σε υπολογιστή; (όπως ιστορία, κόμικς ή παιχνίδι)
4. Σου αρέσει να χρησιμοποιείς τον υπολογιστή για δημιουργικές δραστηριότητες;
5. Θα ήθελες να φτιάξεις ένα δικό σου παραμύθι;
6. Τι είδους παραμύθια σου αρέσει να διαβάζεις ή να ακούς;
7. Έχεις χρησιμοποιήσει ξανά τον υπολογιστή ή το τάμπλετ στο σχολείο για να μάθεις κάτι;
8. Ποια είναι τα βασικά στοιχεία του παραμυθιού;

9. Πώς νιώθεις που θα ξεκινήσουμε αυτό το πρόγραμμα;

Ερωτηματολόγιο ΜΕΤΑ την παρέμβαση

1. Ποια στοιχεία έβαλες στο δικό σου παραμύθι; (π.χ. ήρωας, πρόβλημα, λύση, τόπος)
2. Ήταν εύκολο ή δύσκολο να σκεφτείς μια ιστορία; Γιατί;
3. Πώς σου φάνηκε το να δουλεύεις με τον υπολογιστή για να φτιάξεις το παραμύθι σου;
4. Υπήρχε κάτι που σε βοήθησε πολύ; Κάτι που σε δυσκόλεψε;
5. Τι καινούριο έμαθες;
6. Δούλεψες μόνος ή με άλλους; Πώς ήταν αυτή η συνεργασία
7. Πώς ένιωσες όταν έφτιαχνες το παραμύθι σου;
8. Τι σου άρεσε πιο πολύ από όλη αυτή την εμπειρία;
9. Θα ήθελες να ξανακάνεις κάτι παρόμοιο στο σχολείο;
10. Τι θα άλλαζες ή θα βελτίωνες αν ξαναφτιάχναμε παραμύθι;
11. Πώς ήταν για σένα να δουλεύεις με βίντεο ή ψηφιακό υλικό αντί για τον δάσκαλο από κοντά;
12. Πιστεύεις ότι σε βοήθησαν οι εικόνες, τα βίντεο και οι δραστηριότητες για να καταλάβεις καλύτερα πώς φτιάχνεται ένα παραμύθι;
13. Πως νιώθεις τώρα που τελείωσε το πρόγραμμα;

4.4. ΕΡΕΥΝΑ ΣΕ ΕΝΉΛΙΚΕΣ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟΥΣ ΦΟΙΤΗΤΕΣ

4.4.1. Η μέθοδος και το δείγμα της έρευνας

Για την έρευνα επιλέχθηκε ως μέθοδος δειγματοληψίας « Σκόπιμη Δειγματοληψία» (Purposive Sampling). Το δείγμα αποτελούν τρεις μεταπτυχιακές φοιτητριες του ΠΜΣ «Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με τη χρήση των ΤΠΕ (e Learning)» , γνώστες των αρχών και των μεθόδων της ΕξΑΕ και της πολυμεσικής μάθησης.

4.4.2. Το προφίλ των συμμετεχόντων

Στην ενότητα αυτή παρουσιάζουμε τα δημογραφικά στοιχεία των συμμετεχόντων.

1. Φυλο (Ε1)

Φύλο	Αριθμός	Ποσοστό
Άνδρες	0	0
Γυναίκες	3	100%
Σύνολο	3	100%

Πίνακας 2 Φύλο

Οι συμμετέχοντες στην έρευνα ήταν 3 γυναίκες

2. Ηλικία (Ε2)

ΗΛΙΚΙΑ	ΑΞΙΟΛΟΓΗΤΕΣ			
ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΟΜΑΔΑ	Α	Β	Γ	ΣΥΝΟΛΟ
22-30				0
31-40	Χ	Χ	Χ	3
41-50				0
Πάνω από 51				0
ΓΕΝΙΚΟ ΣΥΝΟΛΟ				3

Πίνακας 3 Ηλικιακή ομάδα

Οι 3 συμμετέχοντες ανήκουν στην ηλικία των 41-50 ετών

3. Έτη εκπαιδευτικής υπηρεσίας (Ε3)

	ΑΞΙΟΛΟΓΗΤΕΣ			
Έτη προϋπηρεσίας	Α	Β	Γ	ΣΥΝΟΛΟ
0 έως 4				0
5 έως 10				0
11 έως 20	Χ	Χ	Χ	3
Πάνω από 20				0
ΓΕΝΙΚΟ ΣΥΝΟΛΟ				3

Πίνακας 4 Έτη υπηρεσίας

Όλοι οι συμμετέχοντες έχουν από 11 έως 20 έτη υπηρεσίας.

4.Εξοικείωση με μεθοδολογία ΕξΑΕ και ΤΠΕ (Ε4.Ε5,Ε6,Ε7)

	ΑΞΙΟΛΟΓΗΤΕΣ		
ΕΡΩΤΗΣΗ	**Α**	**Β**	**Γ**
Ε.4. Είστε εξοικειωμένοι με τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ).	5	5	3
Ε.5. Χρησιμοποιείτε τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην εκπαιδευτική πράξη.	5	5	3
Ε.6. Είστε εξοικειωμένοι με τη μέθοδο της 5 5 5 Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης (ΕξΑΕ) με τη χρήση των ΤΠΕ.	5	5	3
Ε7. Είστε εξοικειωμένοι με τη μελέτη του εκπαιδευτικού υλικού το οποίο έχει σχεδιαστεί με τη μέθοδο της Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης (ΕξΑΕ).	5	5	4
ΜΕΣΗ ΤΙΜΗ	5	5	3,25

Πίνακας 5 Εξοικείωση αξιολογητών με Τ.Π.Ε

Στην κλίμακα των τιμών που έχουν δοθεί (1) σημαίνει Διαφωνώ Απόλυτα και (5) Συμφωνώ Απόλυτα Οι δύο (2) αξιολογητές δηλώνουν πως συμφωνούν απόλυτα πως είναι εξοικειωμένοι με τις ΤΠΕ, τις χρησιμοποιούν στην εκπαιδευτική πράξη και είναι εξοικειωμένοι με τη μέθοδο της ΕξΑΕ με τη χρήση των ΤΠΕ αλλά και με τη μελέτη του εκπαιδευτικού υλικού που έχει σχεδιαστεί με τη μέθοδο της Εξ αποστάσεως Εκπαίδευσης. Ένας (1) αξιολογήτής δηλώνει ότι έχει μια μέτρια εξοικείωση με τη μέθοδο ΕξΑε, με τη χρήση των Τ.Π.Ε αλλά και με τη χρήση του Ε.Υ.

4.4.3. Εργαλεία έρευνας

Αφού οι τρεις συμμετέχοντες της έρευνας μελέτησαν προσεκτικά το Ε.Υ. απάντησαν σε ένα ερωτηματολόγιο με ανοιχτού και κλειστού τύπου ερωτήσεις το οποίο δημιουργήθηκε από το Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α., για τη συλλογή ποιοτικών ερευνητικών δεδομένων. Η δομή του ερωτηματολογίου βασίζεται στα παραπάνω ερευνητικά ερωτήματα και οι άξονες στους οποίους διενεργήθηκε η έρευνα παρουσιάζεται αναλυτικά στον πίνακα που ακολουθεί.

Κατηγορίες ανάλυσης ανά ερευνητικό άξονα

Ερευνητικοί άξονες
1ος ερευνητικός άξονας: Επιστημονική συνοχή/Τεκμηρίωση
2ος ερευνητικός άξονας: Απλή – Κατανοητή παρουσίαση Γνωστικού Αντικειμένου
3ος ερευνητικός άξονας: Ευχρηστία
4ος ερευνητικός άξονας: Υποστήριξη – Καθοδήγηση εκπαιδευόμενου στη μελέτη
5ος ερευνητικός άξονας: Υποστήριξη της αλληλεπίδρασης με τον εκπαιδευόμενο στη μελέτη
6ος ερευνητικός άξονας: Παροχή δυνατότητας Αναστοχασμού – Αυτοαξιολόγησης στον εκπαιδευόμενο
7ος ερευνητικός άξονας: Σκοπός/Προσδοκώμενα Αποτελέσματα
8ος ερευνητικός άξονας: Εφαρμογή αρχών Πολυμεσικής Μάθησης
9ος ερευνητικός άξονας: Δυνατά σημεία
10ος ερευνητικός άξονας: Προτάσεις βελτίωσης

Πίνακας 6 Ερευνητικοί Άξονες

Κατηγορίες ανάλυσης ανά ερευνητικό άξονα	Κωδικοί Atlas
1ος ερευνητικός άξονας: Επιστημονική συνοχή/ Τεκμηρίωση: Α1. Βιβλιογραφική τεκμηρίωση Α2. Αναφορά σε διαφορετικές πηγές Α3. Συγκριτική ανάλυση πληροφοριών Α4. Ερμηνεία – Κριτική συζήτηση πληροφοριών Α5. Δυνατότητα μελέτης σε διαφορετικές πηγές	prove_biblio reference_sources compare_info meaning_critism study_more_sources
2ος ερευνητικός άξονας: Απλή – Κατανοητή παρουσίαση Γνωστικού Αντικειμένου Β1. Φιλικό ύφος Β2. Χρήση προσωπικών και κτητικών αντωνυμιών Β3. Χρήση καθομιλουμένης γλώσσας Β4. Ευανάγνωστη γραφή Β5. Ικανοποιητική πυκνότητα πληροφοριών Β6. Τμηματική παρουσίαση στο μέγεθος της οθόνης Β7. Μόνο κείμενο Β8. Κείμενο και εικόνες Β9. Κείμενο, εικόνες και βίντεο Β10. Χρωματικές συνθέσεις για άνετη αλληλεπίδραση	Friendly_style Person_possesive_pronouns Easy_language Easy_reading Info_enough Present_section Just_text Text_picture Text_picture_video Colour_interaction
3ος ερευνητικός άξονας: Ευχρηστία Γ1. Κουμπιά κατανοητά και αναγνωρίσιμα Γ2. Εικονίδια κατανοητά και αναγνωρίσιμα Γ3. Εύκολη πλοήγηση Γ4. Αξιοπιστία υπερσυνδέσμων	Buttons_know Buttons_recognize Easy_navigate Hyperlinks_right
4ος ερευνητικός άξονας: Υποστήριξη – Καθοδήγηση εκπαιδευόμενου στη μελέτη Δ1. Συμβουλές μελέτης Δ2. Έμφαση σε σημεία Δ3. Επεξηγηματικά σχόλια	Study_tips Emphasize_points Explain_comments
5ος ερευνητικός άξονας: Υποστήριξη της αλληλεπίδρασης με τον εκπαιδευόμενο στη μελέτη Ε1. Δραστηριότητες που ενθαρρύνουν την έκφραση των απόψεων – κρίσεων Ε2. Δραστηριότητες που ενθαρρύνουν την έκφραση τη διατύπωση ερωτήσεων Ε3. Δραστηριότητες συνασθηματικής εμπλοκής	Activities_opinion Activities_question Activities_emotions Activities_communication Activities_participate

Ε4. Δραστηριότητες που ενθαρρύνουν την ανταλλαγή απόψεων μεταξύ των εκπαιδευόμενων Ε5. Δραστηριότητες που ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να γίνει μέλος της ομάδας Ε6. Δραστηριότητες που βοηθούν τον εκπαιδευόμενο να ενσωματώσει τις απόψεις του	Activities_point_of_view
6ος ερευνητικός άξονας: Παροχή δυνατότητας Αναστοχασμού – Αυτοαξιολόγησης στον εκπαιδευόμενο Στ1. Δραστηριότητες αυτοαξιολόγησης Στ2. Δραστηριότητες για ανάπτυξη αυτόνομης κριτικής σκέψης Στ3. Δραστηριότητες για ανάπτυξη διαύλων επικοινωνίας με στόχο την ανατροφοδότηση Στ4. Δραστηριότητες συσχέτισης δεδομένων με προσωπική πραγματικότητα Στ5. Δραστηριότητες εφαρμογής νέας γνώσης με προσωπική πραγματικότητα	Activities_test Activities_critical Activities_feedback Activities_reality Activities_new_knowledge
7ος ερευνητικός άξονας: Σκοπός/Προσδοκώμενα αποτελέσματα Ζ1. Σαφήνεια στη διατύπωση του σκοπού κάθε διδακτικής ενότητας Ζ2. Σαφήνεια στη διατύπωση των προσδοκώμενων αποτελεσμάτων κάθε διδακτικής ενότητας Ζ3. Παρακίνηση των προσδοκώμενων σε επίπεδο γνώσεων Ζ4. Παρακίνηση τον προσδοκώμενων σε επίπεδο δεξιοτήτων Ζ5.Παρακίνηση των προσδοκώμενων σε επίπεδο στάσεων Ζ6. Έλεγχος προόδου με βάση τα προσδοκώμενα	Unity_purpose Unity_results Results_knowledge Results_skills Results_attitudes Check_progress
8ος ερευνητικός άξονας: Εφαρμογή αρχών Πολυμεσικής Μάθησης Η1. Συνδυασμός κειμένου και εικόνας (Πολυμεσική αρχή) Η2. Χρήση εικόνων (Πολυμεσική αρχή) Η3. Στοιχεία αφήγησης (Αρχή τροπικότητας) Η4. Μη σχετικές πληροφορίες (Αρχή Συνοχής) Η5. Φιλική γλώσσα (Αρχή Προσωποποίησης) Η6. Χρήση δεύτερου προσώπου (Αρχή Προσωποποίησης) Η7. Ηχητική παρουσίαση (Αρχή Προσωποποίησης) Η8. Φιλικό ύφος ηχητικής παρουσίασης (Αρχή Φωνής) Η9. Φιλικός χαρακτήρας – Avatar (Αρχή Εικόνας)	Combine_text_picture Use_picture Narrative_elements Irrelevant_information Friendly_language Personalize_use Personalize_sound Friendly_sound Friendly_Avatar Segment_presenation Interactive_feedback Long_text Signals_instructions

Η10. Τμηματική παρουσίαση περιεχομένων (Αρχή Κατάτμησης) Η11. Διαδραστικές δραστηριότητες με ανατροφοδότηση (Αρχή Προσωποποίησης) Η12. Μακροσκελή κείμενα (Αρχή Κατάτμησης) Η13. Σαφείς οδηγίες για δραστηριότητες – εργασίες (Αρχή σηματοδότησης) Η14. Στοιχεία επισήμανσης (Αρχή Σηματοδότησης) Η15. Εισαγωγικές δραστηριότητες κατανόησης (Αρχή Προπαίδευσης)	Signals_data Activities_introductory
9ος ερευνητικός άξονας: Δυνατά σημεία Θ1. Δυνατά σημεία	Strong_points
10ος ερευνητικός άξονας: Προτάσεις βελτίωσης Ι1. Προτάσεις βελτίωσης	Suggestions

Πίνακας 7 Κατηγορίες ανάλυσης

4.4.4. Τρόπος επεξεργασίας των δεδομένων της έρευνας

Πραγματοποιήθηκε ποιοτική ανάλυση περιεχομένου και ορίστηκε ως μονάδα ανάλυσης το λεκτικό σύνολο με αυτόνομο νόημα.

4.4.5. Ζητήματα δεοντολογίας της έρευνας

Προκειμένου να τηρηθεί η ανωνυμία των συμμετεχόντων, οι κωδικοί Α,Β,Γ στους παρακάτω πίνακες αντιστοιχούν στους αξιολογητές.

1. ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

5.1. Παρουσίαση - παρατήρηση για το χρονικό της παρέμβασης βήμα βήμα σε μορφή ημερολογιακής καταγραφής

Η εκπαιδευτική παρέμβαση πραγματοποιήθηκε στο 13ο Δημοτικό Σχολείο Χανίων όπου ανήκω οργανικά τα τελευταία 4 χρόνια. Όταν κόντευε να ολοκληρωθεί το εκπαιδευτικό υλικό για την παρέμβαση και με τις απαραίτητες διορθώσεις, μοίρασα την παρακάτω «Δήλωση συγκατάθεσης» σε όλους τους μαθητές της Γ' τάξης που συμμετείχαν στο ολοήμερο ωρολόγιο πρόγραμμα και είχαν επιλέξει να σχολάνε στις 4, όπως φαίνεται παρακάτω:

Δήλωση συγκατάθεσης

Ο υπογεγραμμένος γονέας _____του/της _____
μαθητή/τριας της Γ' τάξης του 13ου Δημ. Σχολειου Χανίων,δηλώνω ότι επιτρέπω στο παιδί μου να συμμετέχει στην εκπαιδευτική παρέμβαση - έρευνα με θέμα: «Γνωριμία με τα παραμύθια και η δημιουργία ενός δικού μου, με τη βοήθεια των Τεχνολογιών Εκπαίδευσης.», Οι μαθητές θα συμμετέχουν σε αυτό το πρόγραμμα στα πλαίσια της έρευνας μου για τη διπλωματική μου εργασία στις «Τεχνολογίες Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση». Θέλω να γνωρίζετε ότι η παρέμβαση στην οποία θα δουλεύουν το εκπαιδευτικό υλικό θα γίνεται κάθε μέρα για 1 βδομάδα περίπου κατά τις ώρες 3 – 4 στην αίθουσα των υπολογιστών. Θα ενημερωθείτε σύντομα για τις μέρες και ώρες που θα ξεκινήσουμε.

Σας ευχαριστώ προκαταβολικά — Υπογραφή γονέα

Χαρτζουλάκη Ελένη

Εικόνα 180 Υπεύθυνη δήλωση

Αυτή η δήλωση δόθηκε στους γονείς για να είναι ενήμεροι με το τι επρόκειτο να ασχοληθούν τα παιδιά τους μια και ήταν κάτι εθελοντικό χωρίς πίεση.

Οι λόγοι που επέλεξα να κάνω την παρέμβαση τόσο με μαθητές Γ' Δημοτικού αλλά και κατά τη διάρκεια του ολοήμερου προγράμματος και όχι κατά τη διάρκεια του πρωινού προγράμματος, ήταν επειδή:

- Κατά τη φετινή χρονιά είχα Α' τάξη, συνεπώς δε μπορούσα να εφαρμόσω το πρόγραμμα σε δικούς μου μαθητές.
- Τους συγκεκριμένους μαθητές τους γνώριζα και είχα οικειότητα τόσο μαζί με εκείνα όσο και με τους γονείς τους, καθώς είχα δουλέψει μαζί τους στη Α' και Β' τάξη.
- Αν και διαθέτουμε αίθουσα ηλεκτρονικών υπολογιστών στο σχολείο μας ήταν δύσκολο να βρω διαθέσιμες ώρες καθώς κατά τη διάρκεια του πρωινού προγράμματος, χρησιμοποιούνταν κι από άλλες τάξεις.
- Το εκπαιδευτικό υλικό ολοκληρώθηκε αισίως τέλη Μαΐου και ο χρόνος με πίεζε να προχωρήσω με την παρέμβαση άμεσα.

- Λόγω του ότι έμπαινε Ιούνιος, οι μαθητές ήταν κουρασμένοι από όλη την υπόλοιπη σχολική χρονιά, για αυτό θα ήθελα να δώσω τη δυνατότητα μόνο στους μαθητές που θα το ήθελαν και μόνο για να επιτευχθεί καλύτερη συνεργασία στην τάξη.
- Ο χρόνος πίεζε όλους τους εκπαιδευτικούς εν όψει σχολικής εκδρομής, τελικής γιορτής, ολοκλήρωση τυχόν ύλης και διεξαγωγής βαθμών, ωστόσο θα ήταν δύσκολο να βρω ώρες στο πρωινό ωρολόγιο πρόγραμμα.
- Η διδακτική παρέμβαση θα είχε καλύτερο αποτέλεσμα όπως και αποδείχτηκε καθώς οι μαθητές θα δούλευαν κάθε μέρα την ίδια ώρα με την ίδια ομάδα για 5-6 συνεχόμενες ημέρες στο ολοήμερο μια και έτσι δε θα χανόταν η ροή από τη μια διδακτική ενότητα στην άλλη.
- Στο ολοήμερο μεταξύ 2-3 το μεσημέρι, είχα την άνεση χρόνου να ανοίξω και να προετοιμάσω τους υπολογιστές για τα παιδιά, ειδικότερα τις πρώτες μέρες που δε γνώριζαν, καθώς μετά εισέρχονταν μόνα τους στην πλατφόρμα για να εργαστούν.

Ενώ στην αρχή πίστευα ότι δε θα υπήρχε συμμετοχή στο πρόγραμμα λόγω καλοκαιριού και κόπωσης των παιδιών, ομολογώ ότι συνολικά μαζεύτηκαν 15 μαθητές όταν ξεκινήσαμε. Ομολογώ ότι ήταν κάτι που με χαροποίησε ιδιαίτερα και με έκανε να ξεκινήσω με ενθουσιασμό την παρέμβαση. Παρακάτω καταγραφονται παρατηρήσεις μου όσον αφορά δυνατότητες και προκλήσεις, προτιμήσεις και αντιδράσεις, αλλά και τι αποκόμισα κάθε ημέρα ξεχωριστά:

Ημέρα 1^{η} : Συνέντευξη – Καταιγισμός ιδεών -Εισαγωγή

Την πρώτη μέρα κάλεσα κάθε ένα παιδί ξεχωριστά για να του πάρω την προγραμματισμένη μας συνέντευξη αλλά κυρίως για να ανιχνεύσω συναισθήματα, προσδοκίες και την προθυμία για το πρόγραμμα. Τα παιδιά ήταν όλα χαρούμενα που έρχονταν στην αίθουσα υπολογιστών για κάτι καινούριο, είχαν βέβαια απορίες για το τι θα ακολουθήσει και απάντησαν προφορικά, κάποια με λίγα λόγια ενώ κάποια με περισσότερα. Αφού ολοκληρώθηκε το κομμάτι της συνέντευξης, προχωρήσαμε στον καταιγισμό ιδεών όπου κάθε παιδί έγραφε στο χαρτί 2-4 λέξεις που του έρχονταν στο μυαλό όταν άκουγε τη λέξη «παραμύθι». Κατόπιν, αφού όλοι οι μαθητές είχαν καταγράψει τις λέξεις τους, κάθε μαθητής κλήθηκε να διαβάσει μεγαλόφωνα τις λέξεις που έγραφε. Έτσι δημιουργήθηκε το πρώτο συννεφόλεξο όπου δημιουργήθηκε στην πλατφόρμα WordArt:

Εικόνα 181 Καταιγισμός ιδεών ΠΡΙΝ

Ο καταιγισμός ιδεών που εμφανίζεται στο σύννεφο λέξεων που ανέβασες είναι απαντήσεις στην ερώτηση «Τι σου έρχεται στο μυαλό, ακούγοντας τη λέξη παραμύθι;». Οι λέξεις που κυριαρχούν και επαναλαμβάνονται με μεγαλύτερο μέγεθος (άρα και συχνότητα) είναι:

- Φαντασία
- Όνειρο
- Χαρά
- Ηρεμία
- Διασκέδαση
- Γέλιο
- Δημιουργικότητα

Αν το παρατηρήσουμε πιο προσεκτικά, θα εντοπίσουμε εύκολα:

1. **Συναισθηματική διάσταση:** Οι λέξεις «Χαρά», «Ηρεμία», «Γέλιο», «Διασκέδαση» δείχνουν ότι για τους συμμετέχοντες το παραμύθι σχετίζεται με θετικά συναισθήματα, χαλάρωση και ευχάριστη διάθεση.
2. **Δημιουργική-φαντασιακή διάσταση:** Οι λέξεις «Φαντασία», «Όνειρο», «Δημιουργικότητα» υποδηλώνουν τη σύνδεση του παραμυθιού με τον φανταστικό κόσμο, τη δημιουργία νέων ιδεών και εικόνων, καθώς και την ελεύθερη σκέψη.
3. **Συμπέρασμα:** Το παραμύθι, μέσα από τα μάτια των συμμετεχόντων, φαίνεται να λειτουργεί ταυτόχρονα ως μέσο ψυχαγωγίας και ως εργαλείο δημιουργικής σκέψης και συναισθηματικής χαλάρωσης.

Στη συνέχεια παρακολουθήσαμε την «Εισαγωγή» του εκπαιδευτικού υλικού όπου τα παιδιά έβλεπαν με τι θα ασχοληθούν στην πορεία. Από την αρχή τους έκανε εντύπωση τι θα ήταν η περιπέτειά τους στο «Μαγεμένο δάσος» αλλά και αναρωτιόνταν πώς θα δημιουργούσαν το δικό τους παραμύθι. Αυτό που άρεσε σε πολλούς μαθητές ήταν το γεγονός ότι εμπεριείχε τόσο κείμενο όσο και αφήγηση ακουστική, καθώς κάποιοι είχαν δυσκολίες στην ανάγνωση, κάποιοι είχαν αργό ρυθμό ανάγνωσης, ενώ κάποιοι δεν ήθελαν να διαβάζουν καθώς δήλωναν κουρασμένοι. Η δυσκολία που συναντήθηκε ήταν στο κομμάτι του ήχου σε κάποιους υπολογιστές καθώς δε διέθεταν όλοι οι υπολογιστές ακουστικά ή ηχεία και έτσι αναγκάζονταν να τα διαβάζουν. Εκεί πήγα και βοήθησα λιγάκι όσους δυσκολεύονταν.

Έτσι ολοκληρώθηκε η 1η ημέρα της παρέμβασης μας. Παρακάτω παρατίθενται τα αποτελέσματα της συνέντευξης **πριν** ξεκινήσει η παρέμβαση και πριν έρθουν οι μαθητές σε επαφή με το εκπαιδευτικό υλικό.

Παρουσίαση αποτελεσμάτων συνεντεύξεων ΠΡΙΝ την παρέμβαση

Οι μαθητές κατά τη διάρκεια της συνέντευξης απάντησαν ατομικά και προφορικά. Εγώ τα κατέγραψα ενθαρρύνοντας τα μερικές φορές να μου πουν περισσότερα. Κατόπιν δημιούργησα ένα κείμενο ξεχωριστό για κάθε μαθητή με τις απαντήσεις του και το πέρασα στο πρόγραμμα Atlas για να τις επεξεργαστώ σύμφωνα με τους άξονες και κωδικούς που είχα θέσει εξ αρχής.

Στην πρώτη ερώτηση: «Ξέρεις τι είναι παραμύθι;» αν γνώριζαν τι είναι παραμύθι ομολογώ ότι περισσότερα παιδιά πολύ εύστοχα απάντησαν ότι το παραμύθι είναι μια ιστορία. Παρατήρησα όμως ότι πέρα από τον κοινό ορισμό που έδωσαν όλα τα παιδιά, είχαν επίσης να μου πουν κάτι μοναδικό και ξεχωριστό για το τι αίσθηση τους δίνει ένα παραμύθι όπως θα δείτε από τις παρακάτω απαντήσεις.

Παρακάτω παρατίθενται όλες οι απαντήσεις των μαθητών:

1. Παραμύθι είναι μια ιστορία που τη βγάζεις από το μυαλό σου.
2. Παραμύθι είναι μια ιστορία της φαντασίας μας.
3. Παραμύθι είναι μια ιστορία με προβλήματα που λύνονται, έχει ενδιαφέρον και είναι κάτι παιδικό.
4. Παραμύθι είναι μια ιστορία που τη γράφει κάποιος και τη δίνεις σε άλλους για να τη διαβάσουν.
5. Παραμύθι είναι ιστορίες που δημιουργούνται από μυθικά πλάσματα και τις διηγούνται οι άνθρωποι σε άλλους ανθρώπους και τους ευχαριστούν αλλά και τους ηρεμούν.
6. Παραμύθι είναι μια ιστορία.
7. Παραμύθι είναι μια ιστορία.
8. Παραμύθι είναι μια ιστορία ψεύτικη με φανταστικούς ήρωες.
9. Παραμύθι είναι μια ιστορία που έχουν φτιάξει οι άνθρωποι.

10. Παραμύθι είναι μια ιστορία που τη γράφει κάποιος για να τη διαβάσει κάποιος άλλος.
11. Παραμύθι είναι μια ιστορία ή κάτι από τη φαντασία που μπορεί να συμβολίζει κάτι.
12. Παραμύθι είναι ένα πράγμα, μια ιστορία που τη γράφει κάποιος για να περάσουν χαρούμενα οι άλλοι.
13. Παραμύθι είναι μια φανταστική ιστορία για παιδιά.
14. Παραμύθι είναι μια ιστορία που κάτι έχει να μας πει.
15. Παραμύθι είναι μια ιστορία που τη σκέφτεται κάποιος και τη γράφει.

Στην επόμενη ερώτηση: «Τι χρειάζεται να έχει ένα παραμύθι για να είναι ωραίο;», κάποια παιδιά συσχέτισαν το παραμύθι με την παραγωγή γραπτού λόγου και απάντησαν έτσι: Αρχή, μέση, τέλος:

- Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται ένα πρόβλημα, αρχή, μέση, τέλος.
- Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται να έχει αρχή τέλος και συγκεκριμένα ένα καλό τέλος.
- Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται να έχει αρχή μέση τέλος κι ένα πρόβλημα.

Άλλα παιδιά έδωσαν βάση στα συναισθήματα που θέλουν να τους αφήνει ένα παραμύθι όπως χαρά, γέλιο, φόβο και αγωνία. Αυτό φαίνεται από τις παρακάτω απαντήσεις:

- Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται να έχει χαρά αγάπη κι ευτυχία.
- Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται να έχει μυστήριο, αγωνία, χαρά, μυθικά πλάσματα και τρόμο.
- Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται ένα πρόβλημα και μία χαρά.
- Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται ένα πρόβλημα και μία χαρά.
- Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται να έχει μυστήριο και χιούμορ.

Αξίζει να αναφέρουμε ότι κάποια παιδιά έδωσαν έμφαση στους ήρωες όπως φαίνεται από τις παρακάτω δηλώσεις:

- Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται να έχει μυστήριο, αγωνία, χαρά, μυθικά πλάσματα και τρόμο.
- Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται φανταστικούς ήρωες, ενδιαφέρον θέμα, και ένα πρόβλημα
- Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται φαντασία και ωραίους ρόλους.

Φυσικά από τις απαντήσεις των παιδιών δεν έλειψε η όμορφη εμφάνιση, η φαντασία και η δημιουργικότητα όπως φαίνεται ξεκάθαρα παρακάτω:

- Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται να είναι όμορφο, να έχεις ωραίες παραγράφους και ωραία γράμματα.
- Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται φανταστικούς ήρωες, ενδιαφέρον θέμα, και ένα πρόβλημα

- Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται φαντασία και ωραίους ρόλους.
- Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται φαντασία αλλά και δημιουργικότητα.

Παρακάτω παρατίθενται όλες οι απαντήσεις των μαθητών:

1. Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται ένα πρόβλημα, αρχή, μέση, τέλος.
2. Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται να έχει χαρά αγάπη κι ευτυχία.
3. Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται να έχει μυστήριο, αγωνία, χαρά, μυθικά πλάσματα και τρόμο.
4. Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται να είναι όμορφο, να έχεις ωραίες παραγράφους και ωραία γράμματα.
5. Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται να έχει αρχή τέλος και συγκεκριμένα ένα καλό τέλος.
6. Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται φανταστικούς ήρωες, ενδιαφέρον θέμα, και ένα πρόβλημα
7. Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται φαντασία και ωραίους ρόλους.
8. Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται ένα πρόβλημα και μία χαρά.
9. Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται ένα καλό τέλος.
10. Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται ένα πρόβλημα και μία χαρά.
11. Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται να έχει μυστήριο και χιούμορ.
12. Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται φαντασία αλλά και δημιουργικότητα.
13. Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο χρειάζεται να έχει αρχή μέση τέλος κι ένα πρόβλημα.

Στην 3η ερώτηση: «Έχεις ξαναφτιάξει κάτι δικό σου σε υπολογιστή; (όπως ιστορία, κόμικ ή παιχνίδι)» Παρατήρησα ότι πολλά παιδιά ανέφεραν ότι δεν είχαν φτιάξει ξανά κάτι στον υπολογιστή, όπως φαίνεται παρακάτω:

- Δεν έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή.
- Δεν έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή.
- Δεν έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή.
- Δεν έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή.
- Δεν έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή.
- Δεν έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή.
- Δεν έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή παλαιότερα στο μάθημα της πληροφορικής.

Κάποια άλλα παιδιά ανέφεραν ότι έχουν ξαναφτιάξει κάτι παλαιότερα πχ μια ζωγραφιά ενώ άλλα δεν ανέφεραν κάτι. Είχαν απαντήσει κυρίως μονολεκτικά:

- Έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή.
- Έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή παλαιότερα στο μάθημα της

πληροφορικής.
- Έχω φτιάξει ζωγραφιά σε υπολογιστή.
- Έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή παλαιότερα στο μάθημα της πληροφορικής.
- Έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή παλαιότερα στο μάθημα της πληροφορικής.
- Έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή παλαιότερα στο μάθημα της πληροφορικής.

Βέβαια κάποια παιδιά ανέφεραν ότι είχαν φτιάξει κάτι παλαιότερα στο μάθημα της Πληροφορικής για το παραμύθι των συναισθημάτων. Παρακάτω φαίνονται αναλυτικά οι αναφορές τους σε αυτό.

- Ήταν μια ιστορία για τα συναισθήματα.
- Έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή παλαιότερα στο μάθημα της πληροφορικής που είχα φτιάξει ιστορία αλλά και ζωγραφιά.
- Έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή παλαιότερα στο μάθημα της πληροφορικής στο πρόγραμμα με τα συναισθήματα.
- Ήταν το παραμύθι των συναισθημάτων
- Ήταν μια ιστορία για μία γάτα.

Παρακάτω παρατίθενται όλες οι απαντήσεις των μαθητών:

1. Έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή.
2. Δεν έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή.
3. Δεν έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή.
4. Έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή παλαιότερα στο μάθημα της πληροφορικής.
5. Ήταν μια ιστορία για τα συναισθήματα.
6. Δεν έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή.
7. Έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή παλαιότερα στο μάθημα της πληροφορικής που είχα φτιάξει ιστορία αλλά και ζωγραφιά.
8. Έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή παλαιότερα στο μάθημα της πληροφορικής στο πρόγραμμα με τα συναισθήματα.
9. Δεν έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή.
10. Δεν έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή.
11. Έχω φτιάξει ζωγραφιά σε υπολογιστή.
12. Έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή παλαιότερα στο μάθημα της πληροφορικής.
13. Έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή παλαιότερα στο μάθημα της πληροφορικής.
14. Ήταν μια ιστορία.
15. Έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή παλαιότερα στο μάθημα της πληροφορικής.
16. Ήταν το παραμύθι των συναισθημάτων
17. Ήταν μια ιστορία για μία γάτα.

18. Δεν έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή.
19. Δεν έχω ξαναφτιάξει κάτι παρόμοιο σε υπολογιστή παλαιότερα στο μάθημα της πληροφορικής.

Η 4η ερώτηση ήταν: «Σου αρέσει να χρησιμοποιείς τον υπολογιστή για δημιουργικές δραστηριότητες;» Τα παιδιά παμψηφεί απάντησαν θετικά: Την ίδια απάντηση έδωσαν όλα τα παιδιά:

“Μου αρέσει πολύ να χρησιμοποιώ τον υπολογιστή για δημιουργικές δραστηριότητες. “

Στην 5η ερώτηση: «Θα ήθελες να φτιάξεις ένα δικό σου παραμύθι;», επίσης είχαμε καθολικά θετικές απαντήσεις. Ομολογώ με εντυπωσίασε η απάντηση μια μαθήτριας που ανέφερες ότι κοιτώντας εικόνες ταξιδεύει με τη φαντασία και ότι ηρεμεί με αυτό. Αυτό φαίνεται από τις παρακάτω απαντήσεις που έδωσε:

- Πολλές φορές μπορώ μέσα από εικόνες μόνη μου να φτιάξω το δικό μου παραμύθι.
- Είναι κάτι που με ηρεμεί.

Παρακάτω παρατίθενται όλες οι απαντήσεις:

1. Θα ήθελα να φτιάξω το δικό μου παραμύθι.
2. Θα ήθελα πάρα πολύ να φτιάξω το δικό μου παραμύθι.
3. Θα ήθελα να φτιάξω το δικό μου παραμύθι.
4. Θα ήθελα να φτιάξω το δικό μου παραμύθι.
5. Θα ήθελα να φτιάξω το δικό μου παραμύθι.
6. Πολλές φορές μπορώ μέσα από εικόνες μόνη μου να φτιάξω το δικό μου παραμύθι.
7. Είναι κάτι που με ηρεμεί.
8. Θα ήθελα να φτιάξω το δικό μου παραμύθι.
9. Θα ήθελα να φτιάξω το δικό μου παραμύθι.
10. Θα ήθελα να φτιάξω το δικό μου παραμύθι.
11. Θα ήθελα να φτιάξω το δικό μου παραμύθι.
12. Θα ήθελα να φτιάξω το δικό μου παραμύθι.
13. Θα ήθελα να φτιάξω το δικό μου παραμύθι.
14. Θα ήθελα να φτιάξω το δικό μου παραμύθι.
15. Θα ήθελα να φτιάξω το δικό μου παραμύθι.
16. Θα ήθελα να φτιάξω το δικό μου παραμύθι.

Στην 6η ερώτηση: «Τι είδους παραμύθια σου αρέσουν να διαβάζεις ή να ακούς;» Δόθηκαν διάφορες απαντήσεις αλλά και συνάμα πολύ ενδιαφέρουσες. Υπήρξαν παιδιά που ανέφεραν ότι επειδή έχουν διαβάσει πολλά βιβλία έτυχε να νιώσουν βαρεμάρα με αυτά:

- Τα παραμύθια μου αρέσουν αλλά τα έχω βαρεθεί γιατί διαβάζω πολλά βιβλία.

- Βέβαια υπάρχουν και βαρετά βιβλία.

Υπήρχε αναφορά από μαθητή ότι του αρέσουν όλα τα είδη παραμυθιών:

- Μου αρέσουν όλα τα είδη παραμυθιών.

Κάποιοι μαθητές έδειξαν προτίμηση στα κόμικς:

- Μου αρέσουν τα παραμύθια που έχουν κόμικς και προβλήματα που λύνονται.
- Μου αρέσουν τα παραμύθια σε μορφή κόμικς.
- Μου αρέσει πολύ να διαβάζω κόμικς.

Κάποιοι έδειξαν προτίμηση στα παραμύθια με δράση:

- Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο καλό είναι να μην έχει όπλα και κακίες και να έχει ενδιαφέρον.
- Μου αρέσουν τα παραμύθια που έχουν δράσης, μυστήριο, τρόμο, χαρά και αγωνία.
- Μου αρέσουν τα παραμύθια που έχουν δράση.

Αρκετοί μαθητές επιλέγουν τα παραμύθια με κάποιο μυστήριο ή πρόβλημα:

- Μου αρέσουν τα παραμύθια που έχουν ενδιαφέρον και προβλήματα που δε λύνονται ποτέ.
- Μου αρέσουν τα παραμύθια που έχουν περιπέτειες και μυστήριο.
- Μου αρέσουν τα παραμύθια που έχουν ένα πρόβλημα και μετά να δημιουργείται ένα άλλο πρόβλημα.
- Μου αρέσουν τα παραμύθια που έχουν δράση.
- Μου αρέσουν τα παραμύθια που έχουν περιπέτειες και προβλήματα.
- Μου αρέσουν τα παραμύθια μυστηρίου.
- Μου αρέσουν τα παραμύθια που έχουν μαγεία ή μυστήριο.
- Μου αρέσουν τα παραμύθια που έχουν μυστήριο.

Τέλος 2 μαθητές ανέφεραν ότι προτιμάνε τα παραμύθια με φανταστικούς ήρωες:

- Μου αρέσουν τα παραμύθια που έχουν σούπερ ήρωες.
- Μου αρέσουν τα παραμύθια με το stitch και με άλλους φανταστικούς ήρωες.

Παρακάτω παρατίθενται όλες οι απαντήσεις των μαθητών:

1. Μου αρέσουν όλα τα είδη παραμυθιών.
2. Τα παραμύθια μου αρέσουν αλλά τα έχω βαρεθεί γιατί διαβάζω πολλά βιβλία.
3. Μου αρέσουν τα παραμύθια που έχουν κόμικς και προβλήματα που λύνονται.
4. Ένα παραμύθι για να είναι ωραίο καλό είναι να μην έχει όπλα και κακίες και να έχει ενδιαφέρον.

5. Μου αρέσουν τα παραμύθια που έχουν ενδιαφέρον και προβλήματα που δε λύνονται ποτέ.
6. Μου αρέσουν τα παραμύθια σε μορφή κόμικς.
7. Μου αρέσουν τα παραμύθια που έχουν δράσης, μυστήριο, τρόμο, χαρά και αγωνία.
8. Μου αρέσουν τα παραμύθια που έχουν σούπερ ήρωες.
9. Μου αρέσουν τα παραμύθια που έχουν περιπέτειες και μυστήριο.
10. Μου αρέσουν τα παραμύθια που έχουν ένα πρόβλημα και μετά να δημιουργείται ένα άλλο πρόβλημα.
11. Βέβαια υπάρχουν και βαρετά βιβλία.
12. Μου αρέσουν τα παραμύθια που έχουν δράση.
13. Μου αρέσουν τα παραμύθια που έχουν περιπέτειες και προβλήματα.
14. Μου αρέσουν τα παραμύθια μυστηρίου.
15. Μου αρέσουν τα παραμύθια που έχουν μαγεία ή μυστήριο.
16. Μου αρέσουν τα παραμύθια που έχουν μυστήριο.
17. Μου αρέσουν τα παραμύθια με το stitch και με άλλους φανταστικούς ήρωες.
18. Μου αρέσει πολύ να διαβάζω κόμικς.

Φτάνουμε στην 7η ερώτηση: "Έχεις χρησιμοποιήσει ξανά τον υπολογιστή ή το τάμπλετ στο σχολείο για να μάθεις κάτι;" Εδώ παρατήρησα ότι 5 μαθητές συνολικά το 1/3 των μαθητών που συμμετείχαν στην παρέμβαση απάντησαν αρνητικά:

- Όχι δεν έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή για να μάθω κάτι.
- Δεν έχει τύχει να χρησιμοποιήσω ξανά τον υπολογιστή για τέτοιες δραστηριότητες μόνο στο σπίτι για να βρω πληροφορίες για κάτι.
- Όχι δεν έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή για να μάθω κάτι.
- Δεν έχει τύχει να χρησιμοποιήσω ξανά τον υπολογιστή για τέτοιες δραστηριότητες.
- Δεν έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή για να μάθω κάτι.

Κάποιοι άλλοι μαθητές ανέφεραν ότι έχουν χρησιμοποιήσει τον υπολογιστή στο παρελθόν για να βρουν πληροφορίες για κάτι είτε μόνοι τους, είτε στο μάθημα της πληροφορικής στο σχολείο τους.

- Ναι έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή για να βρω πληροφορίες, να αντιγράψω μια ιστορία, να κάνω μαθήματα και να βρω πληροφορίες.
- Ναι έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή για να μάθω πράγματα.
- Ναι έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή στο μάθημα της πληροφορικής αλλά και για να βρω πληροφορίες
- Ναι έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή για να μάθω την πράγματα ειδικότερα στο μάθημα της πληροφορικής.

Επίσης 6 μαθητές ανέφεραν ότι χρησιμοποιούν περισσότερο τον υπολογιστή και σε άλλες δραστηριότητες μόνοι τους. Όπως για παιχνίδια, εργασίες, προπαίδεια κλπ.:

- Ναι έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή για να βρω πληροφορίες να παίξω κάποιο παιχνίδι και να συμμετέχω σε ένα πρόγραμμα συναισθημάτων.
- Ναι έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή στο σπίτι για να λύσω ασκήσεις και να γράψω εκθέσεις.
- Ναι έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή για να μάθω την προπαίδεια.
- Ναι έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή για να μάθω πράγματα.
- Γενικά τον χρησιμοποιώ πολύ.
- Ναι έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον κινητό για να παίξω Duolingo.

Παρακάτω παρατίθενται όλες οι απαντήσεις των μαθητών:

1. Όχι δεν έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή για να μάθω κάτι.
2. Ναι έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή για να βρω πληροφορίες, να αντιγράψω μια ιστορία, να κάνω μαθήματα και να βρω πληροφορίες.
3. Ναι έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή για να βρω πληροφορίες να παίξω κάποιο παιχνίδι και να συμμετέχω σε ένα πρόγραμμα συναισθημάτων.
4. Ναι έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή στο σπίτι για να λύσω ασκήσεις και να γράψω εκθέσεις.
5. Δεν έχει τύχει να χρησιμοποιήσω ξανά τον υπολογιστή για τέτοιες δραστηριότητες μόνο στο σπίτι για να βρω πληροφορίες για κάτι.
6. Ναι έχει τύχει να χρησιμοποιήσω ξανά τον υπολογιστή για να μάθω κάτι.
7. Ναι έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή για να μάθω την προπαίδεια.
8. Ναι έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή για να μάθω κάτι στο μάθημα της πληροφορικής.
9. Ναι έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή για να μάθω πράγματα.
10. Γενικά τον χρησιμοποιώ πολύ.
11. Ναι έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή στο μάθημα της πληροφορικής αλλά και για να βρω πληροφορίες.
12. Ναι έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον κινητό για να παίξω Duolingo.
13. Όχι δεν έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή για να μάθω κάτι.
14. Δεν έχει τύχει να χρησιμοποιήσω ξανά τον υπολογιστή για τέτοιες δραστηριότητες.
15. Δεν έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή για να μάθω κάτι.
16. Ναι έχει τύχει να χρησιμοποιήσω τον υπολογιστή για να μάθω την πράγματα ειδικότερα στο μάθημα της πληροφορικής.

Στην επόμενη ερώτηση: «Ποια είναι τα βασικά στοιχεία του παραμυθιού;» η πλειοψηφία των μαθητών απάντησαν έχοντας στο μυαλό τους ένα οποιοδήποτε κείμενο παραγωγής γραπτού λόγου και μίλησαν για αρχή μέση τέλος όπως φαίνεται παρακάτω:

- Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι η Εισαγωγή, η μέση και το τέλος.
- Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι η αρχή, η μέση και το τέλος.
- Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι η αρχή, η μέση και το τέλος.
- Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι η αρχή, η μέση και το τέλος.
- Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι η αρχή, η μέση και το τέλος και το συμπέρασμα.
- Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι η αρχή, η μέση το τέλος ,οι ρόλοι και ο κύριος ρόλος .
- Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι ο τίτλος η εισαγωγή, η μέση και το τέλος.
- Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι η αρχή, η μέση και το τέλος.
- Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι η αρχή, η μέση και το τέλος.
- Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι η αρχή, η μέση και το τέλος.
- Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι ο τίτλος η αρχή, το κυρίως θέμα και η περίληψη.
- Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι η αρχή, η μέση και το τέλος.
- Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι η αρχή, η μέση και το τέλος.

Μόνο 3 μαθητές έναν λόγο για τον ήρωα ή τους ήρωες που μπορεί να έχει ένα παραμύθι:

- Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι ο τίτλος, ο ήρωας και ο συγγραφέας.
- Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι η αρχή, η μέση το τέλος ,οι ρόλοι και ο κύριος ρόλος .
- Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι διάφορα πράγματα, η φαντασία, οι φανταστικοί ρόλοι κ.α.

Παρακάτω παρατίθενται όλες οι απαντήσεις των μαθητών:

1. Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι η Εισαγωγή, η μέση και το τέλος.
2. Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι η αρχή, η μέση και το τέλος.
3. Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι η αρχή, η μέση και το τέλος.
4. Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι η αρχή, η μέση και το τέλος.
5. Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι η αρχή, η μέση και το τέλος και το συμπέρασμα.
6. Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι ο τίτλος, ο ήρωας και ο συγγραφέας.
7. Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι η αρχή, η μέση το τέλος ,οι ρόλοι και ο κύριος ρόλος .
8. Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι ο τίτλος η εισαγωγή, η μέση και το τέλος.
9. Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι διάφορα πράγματα, η φαντασία, οι φανταστικοί ρόλοι κ.α.
10. Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι η αρχή, η μέση και το τέλος.
11. Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι η αρχή, η μέση και το τέλος.
12. Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι η αρχή, η μέση και το τέλος.
13. Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι ο τίτλος η αρχή, το κυρίως θέμα και η περίληψη.
14. Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι η αρχή, η μέση και το τέλος.

15. Τα βασικά μέρη του παραμυθιού είναι η αρχή, η μέση και το τέλος.

Στην τελευταία ερώτηση: «Πώς νιώθεις που θα ξεκινήσουμε αυτό το πρόγραμμα;». Ομολογώ ότι οι απαντήσεις παμψηφεί ήταν πολύ ενθαρρυντικές. Οι μαθητές σε συντριπτική πλειοψηφία ανέφεραν ότι νιώθουν υπέροχα, χαρούμενα με αυτή τους τη συμμετοχή:

- Νιώθω τέλεια που θα ξεκινήσουμε.
- Νιώθω πολύ χαρούμενη που θα συμμετέχω στο πρόγραμμα.
- Νιώθω χαρούμενη που θα συμμετέχω στο πρόγραμμα.
- Νιώθω πανέτοιμη για το πρόγραμμα.
- Νιώθω ωραία που θα συμμετέχω στο πρόγραμμα.
- Νιώθω άγχος αν θα τα καταφέρω, ενθουσιασμό και χαρά για το πρόγραμμα.
- Νιώθω όμορφα που θα συμμετέχω στο πρόγραμμα.
- Νιώθω ενθουσιασμό και άγχος να δω πως είναι το πρόγραμμα.
- Νιώθω πάρα πολύ χαρούμενη για το πρόγραμμα γιατί θα κάνω κάτι καινούριο.
- Νιώθω ενθουσιασμό πολύ ωραία που θα συμμετέχω στο πρόγραμμα.
- Νιώθω πολύ καλά που θα βοηθήσω σε αυτό το πρόγραμμα.
- Νιώθω όμορφα που θα συμμετέχω στο πρόγραμμα.
- Νιώθω ενθουσιασμό για το πρόγραμμα.

Μόλις δύο μαθητές εξέφρασαν το άγχος τους για το αν τα καταφέρουν:

- Νιώθω άγχος αν θα τα καταφέρω, ενθουσιασμό και χαρά για το πρόγραμμα.
- Νιώθω ενθουσιασμό και άγχος να δω πως είναι το πρόγραμμα.

Μια μαθήτρια ανέφερε ότι το πρόγραμμα ένιωθε ότι θα την αποφόρτιζε και θα τη βοηθούσε να ξεχνιέται:

- Νιώθω τέλεια για το πρόγραμμα γιατί θα με ξεκουράσει από το άγχος και τις δύσκολες μέρες.

Μια άλλη το είδε σαν μια ευκαιρία να αξιοποιήσει δημιουργικά τον ελεύθερο χρόνο της:

- Για το πρόγραμμα νιώθω καλά γιατί μαθαίνω και θέλω να φτιάχνω πράγματα και δε σπαταλάω το χρόνο μου άδικα.

Τα παιδιά ένιωθα πολύ όμορφα με αυτό το πρόγραμμα που θα συμμετείχαν και φαίνεται ξεκάθαρα από:

1. Νιώθω τέλεια που θα ξεκινήσουμε.
2. Νιώθω πολύ χαρούμενη που θα συμμετέχω στο πρόγραμμα.
3. Νιώθω χαρούμενη που θα συμμετέχω στο πρόγραμμα.

4. Νιώθω πανέτοιμη για το πρόγραμμα.
5. Νιώθω τέλεια για το πρόγραμμα γιατί θα με ξεκουράσει από το άγχος και τις δύσκολες μέρες.
6. Νιώθω ωραία που θα συμμετέχω στο πρόγραμμα.
7. Για το πρόγραμμα νιώθω καλά γιατί μαθαίνω και θέλω να φτιάχνω πράγματα και δε σπαταλάω το χρόνο μου άδικα.
8. Νιώθω άγχος αν θα τα καταφέρω, ενθουσιασμό και χαρά για το πρόγραμμα.
9. Νιώθω όμορφα που θα συμμετέχω στο πρόγραμμα.
10. Νιώθω ενθουσιασμό και άγχος να δω πως είναι το πρόγραμμα.
11. Νιώθω πάρα πολύ χαρούμενη για το πρόγραμμα γιατί θα κάνω κάτι καινούριο.
12. Νιώθω ενθουσιασμό πολύ ωραία που θα συμμετέχω στο πρόγραμμα.
13. Νιώθω πολύ καλά που θα βοηθήσω σε αυτό το πρόγραμμα.
14. Νιώθω όμορφα που θα συμμετέχω στο πρόγραμμα.
15. Νιώθω ενθουσιασμό για το πρόγραμμα.

Ημέρα 2η 1η Διδακτική Ενότητα του Ε.Υ

Τη δεύτερη μέρα παρατήρησα με χαρά ότι ενώ είχα πει στους μαθητές να έρθουν στην αίθουσα υπολογιστών 3.15 δηλαδή μετά το διάλειμμα του ολοήμερου και την ώρα που χτυπάει κουδούνι για την τελευταία διδακτική ώρα του ολοήμερου, εκείνα έρχονταν στις 3 με λαχτάρα να καθίσουν στους υπολογιστές να φορέσουν ακουστικά και να ξεκινήσουν το πρόγραμμα. Ξεκινήσαμε με την 1η Διδακτική Ενότητα: «Βασικά Στοιχεία ενός Παραμυθιού». Αφού είδαμε τα εισαγωγικά στοιχεία σχετικά, προχωρήσαμε με το εισαγωγικό βίντεο στο Plotagon. Το Avatar η «Παραμυθένια» άρεσε, θεωρώ, στα περισσότερα παιδιά, ενώ άλλα γέλασαν με τις εκφράσεις που έπαιρνε. Στη συνέχεια, προχωρήσαμε στο εκπαιδευτικό μας υλικό.

Στην αρχή, τα παιδιά κλήθηκαν να γράψουν τι είναι παραμύθι σε ένα σύνδεσμο που οδηγούσε στη γνωστή σε όλους μας πλατφόρμα e-me. Δυστυχώς, όμως, υπήρχε μια δυσλειτουργία με την πλατφόρμα, που οφειλόταν σε δική μου παράλειψη και άγνοια. Οι μαθητές δεν είχαν δημιουργήσει λογαριασμό εκεί, ούτε συνεπώς μπορούσαν να εγγραφούν σε κάποιο μάθημά μου. Επειδή όμως η συγκεκριμένη ερώτηση αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της έρευνας τόσο στην αρχή όσο και στο τέλος, επέλεξα να τη χρησιμοποιήσω νωρίτερα στον καταιγισμό ιδεών.

Αφού προσπεράσαμε το πρώτο κομμάτι, οι μαθητές προχώρησαν παρακάτω. Αρχικά προσπάθησα να δώσω στα παιδιά να καταλάβουν τη χρησιμότητα των κουμπιών αλλά και των περιεχομένων. Στη χρήση των κουμπιών και των περιεχομένων, οι μαθητές δεν αντιμετώπισαν κάποια δυσκολία στην πορεία. Η 1η Διδακτική Ενότητα, όπως είδατε, ήταν ένα αρχείο H5p όπου μετά από κάθε θεωρητικό μέρος ακολουθούσε και μια διαφορετική δραστηριότητα, αυτοαξιολόγησης, αναστοχασμού, εμπέδωσης. Στις ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής ομολογουμένως δε δυσκολεύτηκαν εκτός από μερικά παιδιά που βιάστηκαν να απαντήσουν. Στις ερωτήσεις συμπλήρωσης κενών παρατηρήθηκαν αρκετά λάθη ορθογραφίας ή παράλειψης τόνων. Στη συνέχεια, όμως, και επειδή ήθελαν να τους έρθει πίσω η ανατροφοδότηση: «Άριστα», οι περισσότεροι ήταν αρκετά προσεκτικοί.

Η δραστηριότητα που ομολογουμένως δυσκόλεψε πολύ όλα τα παιδιά ήταν ένα κρυπτόλεξο στο WordWall αυξημένης δυσκολίας το οποίο οι μαθητές μετά από ώρα το ολοκλήρωσαν με βοήθεια και ενθάρρυνση δική μου. Οι υπόλοιπες δραστηριότητες και περιηγήσεις των μαθητών στο εκπαιδευτικό υλικό κύλησαν πολύ ομαλά με δυσκολίες ήχου σε κάποιους υπολογιστές που δεν τους έδινε τη δυνατότητα να ακούσουν την ηχητική αφήγηση.

Προς το τέλος της ενότητας οι μαθητές παρακολούθησαν ένα διαδραστικό βίντεο με ενσωματωμένα quiz επανάληψης και αυτοαξιολόγησης όλης της ενότητας. Με εξέπληξε το γεγονός πόσο γρήγορα το έλυσαν όλοι οι μαθητές.

Στη συνέχεια παρακολουθήσαμε όλοι μαζί το βίντεο «Σύνοψης» της 1ης Διδακτικής Ενότητας, όπου τα παιδιά το είδαν σαν χαλάρωση και απόλαυσαν τις εικόνες και την απαλή μουσική του. Όταν τα ρώτησα τι τους άρεσε μου έκαναν λόγο για τις εικόνες, τον ήχο και τα quiz.

Η 1η Διδακτική Ενότητα ολοκληρώθηκε με επιτυχία από όλους τους μαθητές μέσα σε 45-50’ από τους ίδιους τους μαθητές και σε κάποια σημεία που προανέφερα με καθοδήγηση, ενθάρρυνση δική μου. Κυρίως επικράτησε η ενεργή συμμετοχή και περιέργεια των μαθητών να γνωρίσουν αυτό το υλικό και να το φέρουν εις πέρας.

Ημέρα 3η- 2η Διδακτική Ενότητα Ε.Υ.

Την 3η μέρα τα παιδιά ήρθαν επίσης χαρούμενα, τους άφησα να ανοίξουν μόνοι τους τον υπολογιστή να βρουν την ιστοσελίδα με το εκπαιδευτικό υλικό μόνοι τους. Είδαν το «Εισαγωγικά στοιχεία» και το καθιερωμένο εισαγωγικό - επεξηγηματικό βίντεο με την «Παραμυθένια» να τους καλωσορίζει σε μια νέα τους αποστολή.

Στη συνέχεια κλήθηκαν να συμπληρώσουν μόνα τους μια φόρμα στο Google forms όπου εκεί μέσα από εικόνες θα επέλεγαν τη μορφή του ήρωά τους αλλά και όλα τα Βασικά Στοιχεία του δικού τους παραμυθιού που θα καλούνταν να φτιάξουν σε επόμενη ενότητα.

Η αλήθεια είναι ότι σε αυτήν την ενότητα οι μαθητές εργάστηκαν μόνοι τους χωρίς βοήθεια, αφού έβλεπαν τις εικόνες και είτε έπαιρναν ιδέες από αυτές είτε είχαν τις δικές τους ιδέες και συμπλήρωναν την πλατφόρμα χωρίς δυσκολία. Βέβαια, κάποιοι είχαν αργό ρυθμό γραφής στον υπολογιστή σε σχέση με κάποιους άλλους που έδειχναν αρκετά εξοικειωμένοι με το πληκτρολόγιο. Κατά διαστήματα υπήρξε διαφωνία και γκρίνια μεταξύ μελών των ομάδων για τα στοιχεία του παραμυθιού τους, καθώς δε μπορούσαν να συμφωνήσουν. Τους ζητήθηκε τότε να βρούν μία λύση ή να βάλουν και των 2 παιδιών της ομάδας τις επιλογές.

Στη συνέχεια και αφού ολοκληρώθηκε όλη η διαδικασία, έγινε ολοκλήρωση και οριστική υποβολή της φόρμας στο Google. Στη συνέχεια παρακολούθησαν το βίντεο «Σύνοψης» ξεχωριστά το κάθε παιδί στον υπολογιστή του καθώς μερικά παιδιά δεν είχαν τελειώσει ακόμα και στη συνέχεια αποχώρησαν χαρούμενα. Η διαδικασία κατά τη σημερινή ημέρα ολοκληρώθηκε στους χρόνους 30-50’ ανάλογα με το ρυθμό γραφής κάθε μαθητή.

Τα παιδιά αποχώρησαν χαρούμενα και ανανεώσαμε το ραντεβού μας για την επόμενη μέρα.

Ημέρα 4η – 3η Διδακτική Ενότητα στο Ε.Υ.

Την επόμενη μέρα όταν ήρθαν όλοι οι μαθητές πιστοί στο ραντεβού τους αλλά και ανυπόμονοι, τους είπα ότι τους περίμενε μία έκπληξη. Θα εξερευνούσαν την 3η Διδακτική ενότητα που με το πρόγραμμα Braching scenario, θα γίνονταν οι ίδιοι ήρωες και θα ζούσαν το δικό τους παραμύθι με βάση τις δικές τους επιλογές για την εξέλιξή του. Τους παρουσιάστηκαν τα «Εισαγωγικά στοιχεία» και το βίντεο με την «Παραμυθένια» μας που ανέφερε στα παιδιά για την περιπέτεια που επρόκειτο να ακολουθήσει. Καθόλη την πορεία τους σε αυτή την ενότητα τα παιδιά έδειξαν ενθουσιασμό με την ιδέα να αποφασίζουν μόνα τους για τη συνέχεια. Όταν δε, έφτασαν στο τέλος, ήθελαν να περιηγηθούν ξανά από την αρχή με διαφορετικές επιλογές εκείνη τη φορά.

Η δυσκολία εκείνη τη μέρα ήταν ότι καθώς δεν υπήρχε δυνατότητα ηχητικής αφήγησης, κάποια παιδιά κουράστηκαν να διαβάζουν. Όταν ήρθε η ώρα να σχολάσουν, κάθισαν όλα μαζί αναπαυτικά να παρακολουθήσουμε το βίντεο «Σύνοψης».

Ημέρα 5η - 4η Διδακτική Ενότητα στο Ε.Υ.

Την 5η ημέρα, τα παιδιά θα έπρεπε να δημιουργήσουν το δικό τους παραμύθι και εικόνες. Έτσι θα κάνουν πράξη όλα όσα διδάχτηκαν μέχρι τώρα. Αφού είδαν τα «Εισαγωγικά στοιχεία και το τελευταίο βίντεο με την «Παραμυθένια», προχωρήσαμε στην παρακολούθηση των 2 διασταστικών βίντεο της 4ης και τελευταίας Διδακτικής ενότητας. Αρχικά παρακολούθησαν το διαδραστικό, επεξηγηματικό βίντεο για το Autodraw και στη συνέχεια κλήθηκαν να δουλέψουν μόνα τους σε αυτό όπου τα παιδιά έκαναν ενδιαφέρουσες ζωγραφιές με το μαγικό μολύβι της τεχνητής νοημοσύνης.

Κατόπιν εφόσον έμεινε χρόνος παρακολούθησαν και το 2ο διαδραστικό – επεξηγηματικό βίντεο για το Storyjumber και μια και πίεζε ο χρόνος, αφήσαμε για την επόμενη μέρα τη χρήση του. Πριν φύγουν, τους μοιράστηκε ένα ατομικό ξεχωριστό έγγραφο στον κάθε μαθητή. Το έγγραφο αυτό εμπεριείχε:

- Την ιστοσελίδα με το μάθημα στο Edivea
- Όνομα χρήστη και κωδικό για να συνδέονται στο μάθημα, ίδια για όλους τους μαθητές.
- Την ιστοσελίδα στο Storyjumber
- Όνομα χρήστη και κωδικό για την είσοδο τους στο πρόγραμμα. Ξεχωριστά για κάθε παιδί και ομάδα.

- Όλες οι ερωτήσεις που κλήθηκαν να απαντήσουν την 3η ημέρα κατά τη διάρκεια της 2ης Διδακτικής Ενότητας: «Δημιουργώ τα βασικά μέρη του παραμυθιού μου» στο Google forms.
- Όλες οι απαντήσεις που αφορούσε κάθε μαθητή ξεχωριστά.

Θεώρησα ότι έχοντας τις απαντήσεις αυτές συγκεντρωτικά μπροστά του, κάθε μαθητής, καθώς και οι υπόλοιπες εμπειρίες και ιδέες που απέκτησε από τις 3 προηγούμενες ενότητες συνολικά θα τον βοηθούσε να δημιουργήσει με μια συνοχή το δικό τους παραμύθι. Σας παραθέτω παρακάτω ένα ενδεικτικό παράδειγμα ενός τέτοιου εγγράφου:

Edivea students

Username: **guest_course_98@edivea.test** password: **guest_course_98**

Όνομα μαθητή ή ομάδας: **Κύνθια**

https://www.storyjumper.com/

Username: **KunthiaCh** password: **ergasia**

Όνομα του ήρωά σου: Κύνθια ή κάτι άλλο

Ηλικία του: 15

Χρώμα μαλλιών: Παστέλ ουράνιο τόξο σε κότσο

Χρώμα ματιών: Γαλάζια

Χρώμα δέρματος: Σταρένιο

Ρούχα, παπούτσια: Θέλω να φοράει αθλητικά ρούχα . Η μπλούζα θέλω να είναι ροζ και το σορτς μπλε. Τα παπούτσια θέλω να είναι μωβ.

Στοιχεία του χαρακτήρα του: Ντετέκτιβ

Πού ζει; Σε μια πόλη

Τι αγαπάει; Φύση

Τι του αρέσει να κάνει; Το βόλεϊ

Κάποια ξεχωριστή δύναμη: Δεν έχει

Ο βοηθός του: Χριστίνα ,Γιάννης ,Πέτρος, Σολ και 1 σκυλακι

Ο αντίπαλός του: Δεν έχει

Πρόβλημα – Δοκιμασία: Ότι πέθανε η μαμά της και της άφησε ένα μήνυμα που έλεγε να ψάξει να βρει ένα άλλο μήνυμα και αυτό τα την βοηθούσε να βρει την μαμά της.

Λύση – Χαρούμενο τέλος: Ότι θα βρει τη μαμά της

Μήνυμα: Να πιστεύεις στον εαυτό σου

Εικόνα 182 Παράδειγμα Συγκεντρωτικού αποτελέσματος από Google forms

Οι μαθητές ανταποκρίθηκαν με χαρά, ένιωθαν ενθουσιασμό που θα εργαστούν με αυτά τα 2 καινούρια προγράμματα τόσο της εικόνας αλλά και τη δημιουργία ενός ψηφιακού παραμυθιού. Η δυσκολία που συναντήθηκε ήταν για άλλη μία φορά ο ήχος σε κάποιους υπολογιστές, καθώς δεν μπορούσαν να ακούσουν καλά το βίντεο.

Ημέρα 6η – Δημιουργία παραμυθιού

Φτάνοντας αισίως στην 6η ημέρα της παρέμβασής μας, θεώρησα πριν ξεκινήσουν οι μαθητές να εργάζονται στο Storyjumber να δούμε ξανά μαζί το ίδιο βίντεο, γιατί καθώς είχε μεσολαβήσει Σαββατοκύριακο ενδέχεται κάποιοι μαθητές να μη θυμόντουσαν ακριβώς τα βήματα. Είδαμε όλοι μαζί ξανά το διαδραστικό – επεξηγηματικό βίντεο, απαντήσαμε στις ερωτήσεις, λύσαμε απορίες και στη συνέχεια κάθε μαθητής πλέον εισερχόταν στο πρόγραμμα με τους δικούς του κωδικούς. Αντιμετώπισαν δυσκολία στην αρχή τόσο στην πρόσβαση με τη χρήση κωδικών αλλά και κατά τη χρήση του προγράμματος. Και οι 2 δυσκολίες λύθηκαν σχετικά γρήγορα και τα παιδιά προχώρησαν χωρίς δυσκολία και χωρίς κάποια ιδιαίτερη βοήθεια. Ήταν ενθουσιασμένα κυρίως με τη δημιουργία σκηνών και εικόνων και εργάστηκαν με ζήλο πάνω στο πρόγραμμα. Μέχρι το τέλος της διδακτικής ώρας όλοι οι μαθητές είχαν φτιάξει τις πρώτες σελίδες του δικού τους παραμυθιού. Όταν χτύπησε κουδούνι, έφυγαν αρκετά ενθουσιασμένα και πολλά από αυτά θέλησαν να δουλέψουν και στο σπίτι μόνα τους, πράγμα που έπραξαν.

Ημέρα 7η – Ολοκλήρωση – Παρουσίαση παραμυθιού – Καταιγισμός ιδεών

Την 7η και τελευταία ημέρα της παρέμβασης οι μαθητές κλήθηκαν να δουλέψουν τη συνέχεια ή και την ολοκλήρωση του παραμυθιού τους. Λίγο αργότερα παρουσιάστηκαν στην ολομέλεια της τάξης οι πρώτες προσπάθειες των παιδιών μέχρι το σημείο που κατάφεραν να φτάσουν για:

- Να δώσουν ιδέες και στα υπόλοιπα παιδιά να προχωρήσουν.
- Για τυχόν διορθώσεις ή και προτάσεις για βελτίωση.
- Για το χειροκρότημα που θα εισέπρατταν και την επιβράβευση για την τόση δουλειά που έκαναν.

Τα παιδιά ήταν αρκετά χαρούμενα. Η δυσκολία που συνάντησαν ήταν ενδεχομένως το κομμάτι του γραπτού λόγου μέσα στο βιβλιοπαραμύθι τους που συνδέεται με τις δυσκολίες που μπορεί να έχει ένας μαθητής με την παραγωγή γραπτού λόγου. Τα κείμενα στο παραμύθι ήταν συνήθως μικρά, χωρίς πολλές

λεπτομέρειες και μερικές φορές δεν συναντήσαμε όλα τα Βασικά στοιχεία που θα πρέπει να έχει ένα παραμύθι. Εάν έκανα ξανά την παρέμβαση από την αρχή ενδεχομένως να τους είχα ζητήσει να γράψουν πρώτα το παραμύθι στο χαρτί και στη συνέχεια να το μεταφέρουν στην οθόνη του υπολογιστή τους.

Στη συνέχεια ακολούθησε το 4ο και τελευταίο βίντεο «Σύνοψης» της ενότητας και ένας ακόμα καταιγισμός ιδεών στην ερώτηση: «Τι σου έρχεται στο μυαλό ακούγοντας τη λέξη παραμύθι;» Οι απαντήσεις που συλλέχθηκαν διαμορφώνονται παρακάτω:

Εικόνα 182 Καταιγισμός ιδεών ΜΕΤΑ

Μετά την υλοποίηση του εκπαιδευτικού υλικού που στόχευε στη γνωριμία των μαθητών με τα παραμύθια και τη δημιουργία δικού τους παραμυθιού, πραγματοποιήθηκε εκ νέου καταιγισμός ιδεών με την ίδια ερώτηση: «Τι σου έρχεται στο μυαλό ακούγοντας τη λέξη παραμύθι;». Παρατηρείται ότι οι λέξεις με τη μεγαλύτερη συχνότητα είναι:

- Ηρεμία
- Φαντασία
- Χαρά
- Αγάπη
- Ευτυχία
- Ιστορία
- Ησυχία
- Αγωνία
- Φόβος
- Τρόμος

Σε σύγκριση με τον αρχικό καταιγισμό ιδεών, φαίνεται ότι το λεξιλόγιο των μαθητών εμπλουτίστηκε και διαφοροποιήθηκε. Πέρα από τις θετικές έννοιες, όπως χαρά, αγάπη και φαντασία, παρατηρούμε πλέον και λέξεις που εκφράζουν πιο σύνθετα συναισθήματα και έννοιες, όπως «Αγωνία», «Φόβος», «Τρόμος», «Ιστορία», υποδηλώνοντας ότι οι μαθητές αντιλήφθηκαν πως τα παραμύθια μπορεί να περιλαμβάνουν και ένταση, δυσκολίες ή φόβο, όχι μόνο ευχάριστα στοιχεία.

Συμπερασματικά, η παρέμβαση φαίνεται να βοήθησε τους μαθητές να αποκτήσουν μια πιο πολυδιάστατη εικόνα για το παραμύθι, εντάσσοντας στο λεξιλόγιό τους έννοιες που συνδέονται με την πλοκή, τη δράση και τη συναισθηματική ποικιλία που μπορεί να προσφέρει μια αφήγηση.

5.2. Παρουσίαση αποτελεσμάτων ΜΕΤΑ την παρέμβαση – Απαντήσεις στα ερευνητικά ερωτήματα 1-5.

Στον παρακάτω πίνακα σας παραθέτω πώς αντιστοιχούν οι ερωτήσεις της 2ης συνέντευξης των παιδιών στα ερευνητικά ερωτήματα 1-5 της παρούσας διπλωματικής εργασίας.

Ερευνητικό ερώτημα	**Ερώτηση**
1. Σε ποιο βαθμό το εκπαιδευτικό υλικό συνέβαλε στην κατανόηση των δομικών στοιχείων ενός παραμυθιού από τους μαθητές;	Ερώτηση 1η: . Ποια στοιχεία έβαλες στο δικό σου παραμύθι;
2. Πώς αξιολογούν οι μαθητές τη διαδικασία δημιουργίας παραμυθιού μέσα από τις δραστηριότητες που περιλαμβάνουν Τ.Π.Ε.;	Ερώτηση 2η. Ήταν εύκολο ή δύσκολο να σκεφτείς μια ιστορία; Γιατί; Ερώτηση 3η. Πώς σου φάνηκε το να δουλεύεις με τον υπολογιστή για να φτιάξεις το παραμύθι σου; Ερώτηση 4η. Υπήρχε κάτι που σε βοήθησε πολύ; Κάτι που σε δυσκόλεψε;
3. Τι δεξιότητες ανάπτυξαν οι μαθητές (αφηγηματικές, συνεργατικές, ψηφιακές) κατά την υλοποίηση της παρέμβασης;	Ερώτηση 5η. Τι καινούριο έμαθες; Ερώτηση 6η: Δούλεψες μόνος ή με άλλους; Πώς ήταν αυτή η συνεργασία;

4. Πώς βιώνουν οι μαθητές τη συμμετοχή τους σε ένα τέτοιο πολυμεσικό και δημιουργικό εκπαιδευτικό σενάριο;	Ερώτηση 4η: Υπήρχε κάτι που σε βοήθησε πολύ; Κάτι που σε δυσκόλεψε; Ερώτηση 10η: Τι θα άλλαζες ή θα βελτίωνες αν ξαναφτιάχναμε παραμύθι; Ερώτηση 11η: Πώς ήταν για σένα να δουλεύεις με βίντεο ή ψηφιακό υλικό αντί για τον δάσκαλο από κοντά; Ερώτηση 12η: . Πιστεύεις ότι σε βοήθησαν οι εικόνες, τα βίντεο και οι δραστηριότητες;
5. Ποιες είναι οι προκλήσεις και οι δυνατότητες που εντοπίζονται στην ενσωμάτωση του συγκεκριμένου υλικού στην καθημερινή σχολική πρακτική;	Ερώτηση 6η: Δούλεψες μόνος ή με άλλους; Πώς ήταν αυτή η συνεργασία; Ερώτηση 7η: Πώς ένιωσες όταν έφτιαχνες το παραμύθι σου; Ερώτηση 8η: Τι σου άρεσε πιο πολύ από όλη αυτή την εμπειρία; Ερώτηση 9η: Θα ήθελες να ξανακάνεις κάτι παρόμοιο στο σχολείο; Ερώτηση 13η: Πώς νιώθεις τώρα που τελείωσε το πρόγραμμα;

Πίνακας 8 Αντιστοίχιση Ερευνητικών ερωτημάτων - Ερωτήσεων

Οι μαθητές κατά τη διάρκεια και της δεύτερης συνέντευξης απάντησαν ατομικά και προφορικά. Εγώ τα κατέγραψα ενθαρρύνοντας τα μερικές φορές να μου πουν περισσότερα. Κατόπιν δημιούργησα άλλο ένα κείμενο ξεχωριστό για κάθε μαθητή με τις απαντήσεις του και το πέρασα στο πρόγραμμα Atlas για να τις επεξεργαστώ σύμφωνα με τους άξονες και κωδικούς που είχα θέσει εξ αρχής και σας είχα παραθέσει σε προηγούμενη ενότητα.

Κατόπιν επεξεργασίας οι απαντήσεις στα ερευνητικά ερωτήματα 1-5 διαμορφώνονται ως εξής.

1ο Ερευνητικό ερώτημα:

Σε ποιο βαθμό το εκπαιδευτικό υλικό συνέβαλε στην κατανόηση των δομικών στοιχείων ενός παραμυθιού από τους μαθητές;

Στο παραπάνω ερευνητικό ερώτημα αντιστοιχεί η 1η ερώτηση: «**Ποια Βασικά Στοιχεία Παραμυθιού έβαλες στο δικό σου παραμύθι;**», όπου τα αποτελέσματα ήταν ικανοποιητικά καθώς παρατηρήθηκε ότι οι μαθητές στο σύνολό τους ανέφεραν τον ήρωα σαν βασικό τους στοιχείο.

Αρκετοί μαθητές ανέφεραν το βοηθό αλλά και τον αντίπαλο – κακό. Την πλοκή – πρόβλημα τη θυμήθηκαν μόλις 5 μαθητές:

- Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας, η πλοκή, ο σύμμαχος και το χαρούμενο τέλος.
- Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας, ο τόπος, ο βοηθός, ένα ζωάκι, ένας μονόκερος και ένα πρόβλημα.
- Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας, ο βοηθός και το πρόβλημα.
- Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας, ο αντίπαλος, ένα ζωάκι, μαγικές δυνάμεις, πρόβλημα και λύση.
- Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας, βοηθός, αντίπαλος, πρόβλημα και μήνυμα.

Το χρόνο δεν τον ανέφερε κανένα παιδί, ενώ τον τόπο μόλις 3 μαθητές:

- Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας, ο τόπος, ο βοηθός, ένα ζωάκι, ένας μονόκερος και ένα πρόβλημα.
- Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας, κείμενο, ο τόπος, ο σκύλος, ο αντίπαλος και το πρόβλημα.
- Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν φαντασία, το μέρος και τον ήρωα.

Κάποιοι μαθητές ανέφεραν και τη μαγεία σαν βασικό στοιχείο του παραμυθιού τους ίσως επηρεασσμένοι από τη φόρμα που συμπλήρωσαν και από το «Μαγεμένο δάσος»:

- Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας, ο τόπος, ο βοηθός, ένα ζωάκι, ένας μονόκερος και ένα πρόβλημα.
- Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας, ο κακός, μαγεία και ζώα.
- Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας, ο αντίπαλος, ένα ζωάκι, μαγικές δυνάμεις, πρόβλημα και λύση.
- Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν φαντασία, το μέρος και τον ήρωα.

Παρακάτω παρατίθενται όλες οι απαντήσεις των μαθητών:

1. Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας, η πλοκή, ο σύμμαχος και το χαρούμενο τέλος.
2. Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας, ο κακός, ο βοηθός και ο τόπος.
3. Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας, ο τόπος, ο βοηθός, ένα ζωάκι, ένας μονόκερος και ένα πρόβλημα.
4. Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας και ο αντίπαλος.

5. Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας, η σκηνή, ο βοηθός και ο κακός.
6. Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας, κείμενο, ο τόπος, ο σκύλος, ο αντίπαλος και το πρόβλημα.
7. Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας, ο αντίπαλος, ο βοηθός και το πρόβλημα.
8. Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας, ο κακός, ο σύμμαχος και τι αγαπάει.
9. Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας, ο κακός, μαγεία και ζώα.
10. Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας, ο βοηθός και το πρόβλημα.
11. Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας, ο αντίπαλος, ένα ζωάκι, μαγικές δυνάμεις, πρόβλημα και λύση.
12. Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας, βοηθός, αντίπαλος, πρόβλημα και μήνυμα.
13. Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας, ο κακός, ο σύμμαχος και το μήνυμα.
14. Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν φαντασία, το μέρος και τον ήρωα.
15. Τα στοιχεία που έβαλα στο δικό μου παραμύθι ήταν ο ήρωας και ο βοηθός.

2ο Ερευνητικό ερώτημα

Πώς αξιολογούν οι μαθητές τη διαδικασία δημιουργίας παραμυθιού μέσα από τις δραστηριότητες που περιλαμβάνουν Τ.Π.Ε.;

Σε αυτό το ερευνητικό ερώτημα αντιστοιχούν 3 ερωτήσεις που τέθηκαν στους μαθητές:

- Ερώτηση 2η. Ήταν εύκολο ή δύσκολο να σκεφτείς μια ιστορία; Γιατί;
- Ερώτηση 3η. Πώς σου φάνηκε το να δουλεύεις με τον υπολογιστή για να φτιάξεις το παραμύθι σου;
- Ερώτηση 4η. Υπήρχε κάτι που σε βοήθησε πολύ; Κάτι που σε δυσκόλεψε;

Στην 2η ερώτηση: «**Ήταν εύκολο ή δύσκολο να σκεφτείς μια ιστορία; Γιατί**;», έχουμε 5 μαθητές που απάντησαν ότι δε δυσκολεύτηκαν σε κάτι ιδιαίτερα.

- Δεν δυσκολεύτηκα σε κάτι γιατί είχα ξαναγράψει ιστορίες.
- Δε δυσκολεύτηκα να βρω την ιστορία δεν ξέρω γιατί.
- Δε με δυσκόλεψε κάτι ιδιαίτερα.

- Δε με δυσκόλεψε κάτι.
- Δε μου φάνηκε κάτι δύσκολο.

Κάποιοι μαθητές ανέφεραν ότι είχαν δυσκολία στο να βρουν – σκεφτούν τα στοιχεία για το παραμύθι τους:

- Δυσκολεύτηκα μόνο στο να σκεφτώ και να βρω την ιστορία.
- Δυσκολεύτηκα να βρω τον κακό.
- Δυσκολεύτηκα να βρω τον κακό
- Δυσκολεύτηκα να σκεφτώ πολύ να βρω τα στοιχεία και το πρόβλημα για το παραμύθι μου.
- Δυσκολεύτηκα να βρω το πρόβλημα.
- Δεν ήταν ούτε εύκολο αλλά ούτε δύσκολο γιατί δε μου έρχονταν ιδέες.

Κάποιοι άλλοι μαθητές ανέφεραν δυσκολίες κατά τη δημιουργία τους με το τεχνικό κομμάτι:

- Θεωρώ ότι ήταν εύκολο αλλά και δύσκολο γιατί έχει δουλεία, πολλές σελίδες και γράμματα.
- αλλά δυσκολεύτηκα να φτιάξω ζωγραφιές χωρίς να χρησιμοποιήσω τα χέρια μου.
- Το ότι τελείωναν γρήγορα οι σελίδες μας δυσκόλεψε.
- Με δυσκόλεψαν κάπως τα ορθογραφικά λάθη.

Παρακάτω παρατίθενται όλες οι απαντήσεις των μαθητών:

1. Δεν δυσκολεύτηκα σε κάτι γιατί είχα ξαναγράψει ιστορίες.
2. Δυσκολεύτηκα λίγο με όλη τη διαδικασία.
3. Δυσκολεύτηκα μόνο στο να σκεφτώ και να βρω την ιστορία.
4. Θεωρώ ότι ήταν εύκολο αλλά και δύσκολο γιατί έχει δουλεία, πολλές σελίδες και γράμματα.
5. Δυσκολεύτηκα γιατί χρειάζεται κόπο στην αρχή αλλά μετά έγινε εύκολο.
6. Δυσκολεύτηκα να βρω τον κακό.
7. Δυσκολεύτηκα να βρω τον κακό.
8. Δε δυσκολεύτηκα να βρω την ιστορία δεν ξέρω γιατί.
9. αλλά δυσκολεύτηκα να φτιάξω ζωγραφιές χωρίς να χρησιμοποιήσω τα χέρια μου.
10. Δε με δυσκόλεψε κάτι ιδιαίτερα.
11. Δε με δυσκόλεψε κάτι.
12. Δυσκολεύτηκα να σκεφτώ πολύ να βρω τα στοιχεία και το πρόβλημα για το παραμύθι μου.
13. Το ότι τελείωναν γρήγορα οι σελίδες μας δυσκόλεψε.
14. Δυσκολεύτηκα να βρω το πρόβλημα.
15. Δε μου φάνηκε κάτι δύσκολο.
16. Με δυσκόλεψαν κάπως τα ορθογραφικά λάθη.

17. Δεν ήταν ούτε εύκολο αλλά ούτε δύσκολο γιατί δε μου έρχονταν ιδέες.

Στην 3η ερώτηση: **«Πώς σου φάνηκε το να δουλεύεις με τον υπολογιστή για να φτιάξεις το παραμύθι σου;»**, Ένας μαθητής ανέφερε ότι του φάνηκε διαφορετικό, ίσως λίγο δυσκολότερο σε σχέση με το να γράφεις με το χέρι.

- Το να δουλεύω με τον υπολογιστή μου φάνηκε διαφορετικό γιατί δεν είχα συνηθίσει να δουλεύω με ηλεκτρονικό υπολογιστή.

Οι υπόλοιποι μαθητές απάντησαν με πολύ ενθαρρυντικά σχόλια: ωραίο, φανταστικό, ευχάριστο, εύκολο, τέλειο, υπέροχο, πρωτότυπο και ότι είχε πλάκα.

Παρακάτω παρατίθενται όλες οι απαντήσεις των μαθητών:

1. Το να δουλεύω με τον υπολογιστή μου φάνηκε διαφορετικό γιατί δεν είχα συνηθίσει να δουλεύω με ηλεκτρονικό υπολογιστή.
2. Το να δουλεύω με τον υπολογιστή για να φτιάξω το παραμύθι μου φάνηκε ωραίο.
3. Το να δουλεύω με τον υπολογιστή για να φτιάξω το παραμύθι μου φάνηκε φανταστικό.
4. Το να δουλεύω με τον υπολογιστή για να φτιάξω το παραμύθι μου φάνηκε ωραίο.
5. Το να δουλεύω με τον υπολογιστή για να φτιάξω το παραμύθι μου φάνηκε πολύ ωραία ιδέα.
6. Το πρόγραμμα ήταν εύκολο γιατί μου άρεσε και πήρα ιδέες.
7. Το να δουλεύω με τον υπολογιστή για να φτιάξω το παραμύθι μου φάνηκε πολύ ωραίο και μου άρεσε.
8. Το να δουλεύω με τον υπολογιστή για να φτιάξω το παραμύθι μου φάνηκε ευχάριστο.
9. Το να δουλεύω με τον υπολογιστή για να φτιάξω το παραμύθι μου φάνηκε εύκολο
10. Το να δουλεύω με τον υπολογιστή για να φτιάξω το παραμύθι μου φάνηκε ωραίο γιατί μου αρέσει να φτιάχνω πράγματα
11. Το να δουλεύω με τον υπολογιστή για να φτιάξω το παραμύθι μου φάνηκε πολύ ωραίο γιατί ήμουν με φίλους και έμαθα καινούρια πράγματα.
12. Το να δουλεύω με τον υπολογιστή για να φτιάξω το παραμύθι μου φάνηκε πολύ ωραίο.
13. Το να δουλεύω με τον υπολογιστή για να φτιάξω το παραμύθι μου φάνηκε υπέροχο επειδή είχε πλάκα να κάνεις το δικό σου παραμύθι εκεί αντί να το γράφεις με το χέρι.
14. Το να δουλεύω με τον υπολογιστή για να φτιάξω το παραμύθι μου φάνηκε εύκολο
15. Το να δουλεύω με τον υπολογιστή για να φτιάξω το παραμύθι μου φάνηκε πάρα πολύ ωραίο.
16. Το να δουλεύω με τον υπολογιστή για να φτιάξω το παραμύθι μου φάνηκε

τέλειο γιατί το έκανα πρώτη φορά.

Στην 4η ερώτηση: **«Υπήρχε κάτι που σε βοήθησε πολύ; Κάτι που σε δυσκόλεψε;»** έχουμε 6 μαθητές που παραδέχτηκαν ότι τα βίντεο και τα quiz έπαιξαν σημαντικό ρόλο για τη μετέπειτα δημιουργία του δικού τους παραμυθιού, όπως φαίνεται παρακάτω:

- Με βοήθησαν πολύ τα βίντεο και δε με δυσκόλεψε τίποτα.
- Με βοήθησαν πολύ τα βίντεο.
- Με βοήθησαν πολύ τα βίντεο και τα παραδείγματα, ενώ με δυσκόλεψε το Storyjumber.
- Με βοήθησαν πολύ τα βίντεο και με δυσκόλεψε το πρακτικό μέρος.
- Ήταν εύκολο για μένα να σκεφτώ μια ιστορία γιατί τα κάναμε όλα σιγά σιγά μας βοήθησαν και τα βίντεο.
- Με βοήθησε πολύ στα quiz το εικονίδιο με το σωσίβιο όταν δυσκολευόμουν να βρω μια απάντηση.

Ένας μαθητής αναγνώρισε τη συνεργασία που είχε με το άλλο άτομο της ομάδας του, ενώ ένας άλλος ανέφερε ότι τον βοήθησε η επανάληψη στο σπίτι:

- Με βοήθησε ο φίλος μου ο Β. ο υπολογιστής και το Storyjumber.
- Με βοήθησε πολύ πρακτική εξάσκηση και επανάληψη στο σπίτι.

Υπήρξαν 5 μαθητές που δεν ανέφεραν καμία ιδιαίτερη δυσκολία, όπως φαίνεται:

- Δεν με βοήθησε κάτι ιδιαίτερα αλλά ούτε και με δυσκόλεψε κάτι.
- Μου φάνηκε εύκολο γιατί από την αρχή που το εξηγήσαμε δε δυσκολεύτηκα.
- Όλα εύκολα ήταν.
- Δε με βοήθησε κάτι πολύ.
- Δε μου φάνηκε κάτι δύσκολο ούτε κάτι εύκολο.

Παρακάτω παρατίθενται όλες οι απαντήσεις των μαθητών:

1. Δεν με βοήθησε κάτι ιδιαίτερα αλλά ούτε και με δυσκόλεψε κάτι.
2. Με βοήθησαν πολύ τα βίντεο και δε με δυσκόλεψε τίποτα.
3. Με βοήθησαν πολύ τα βίντεο.
4. Με βοήθησαν πολύ τα βίντεο και τα παραδείγματα, ενώ με δυσκόλεψε το Storyjumber.
5. Με βοήθησε ο φίλος μου ο Β. ο υπολογιστής και το Storyjumber.
6. Μου φάνηκε εύκολο γιατί από την αρχή που το εξηγήσαμε δε δυσκολεύτηκα.
7. Με βοήθησαν πολύ τα βίντεο και με δυσκόλεψε το πρακτικό μέρος.
8. Ήταν εύκολο για μένα να σκεφτώ μια ιστορία γιατί τα κάναμε όλα σιγά σιγά μας βοήθησαν και τα βίντεο.

9. Με βοήθησε πολύ στα quiz το εικονίδιο με το σωσίβιο όταν δυσκολευόμουν να βρω μια
10. απάντηση.
11. Με βοήθησε πολύ πρακτική εξάσκηση και επανάληψη στο σπίτι.
12. Όλα εύκολα ήταν.
13. Δε με βοήθησε κάτι πολύ.
14. Δε μου φάνηκε κάτι δύσκολο ούτε κάτι εύκολο.

3ο Ερευνητικό ερώτημα:

Τι δεξιότητες ανάπτυξαν οι μαθητές (αφηγηματικές, συνεργατικές, ψηφιακές) κατά την υλοποίηση της παρέμβασης;

Για το παραπάνω ερευνητικό ερώτημα συλλέξαμε απαντήσεις από 2 ερωτήσεις που τέθηκαν στους μαθητές:

- Ερώτηση 5η. Τι καινούριο έμαθες;
- Ερώτηση 6η: Δούλεψες μόνος ή με άλλους; Πώς ήταν αυτή η συνεργασία;

Στην 5η ερώτηση**: «Τι καινούριο έμαθες;»** έχουμε πολύ θετικές απαντήσεις από τους μαθητές και έγινε κυρίως αναφορά στη δημιουργία παραμυθιού:

- Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πώς φτιάξω παραμύθι στον ηλεκτρονικό υπολογιστή.
- Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πώς φτιάξω παραμύθι.
- Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πώς φτιάξω βιβλίο.
- Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πώς φτιάξω παραμύθι.
- Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πώς φτιάξω παραμύθι.
- Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν να γράφω, να φτιάχνω βιβλίο και να περνάω δημιουργικά το χρόνο μου στον ηλεκτρονικό υπολογιστή.
- Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πώς να φτιάξω παραμύθι στον ηλεκτρονικό υπολογιστή.
- Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πώς να δουλέψω τη φαντασία μου για να φτιάξω παραμύθι.

Ένας μαθητής ανέφερε το δημιουργικό κομμάτι με τις εικόνες,

- Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πώς φτιάξω ήρωα και εικόνες.

Ενώ άλλοι 2 έκαναν λόγο για δημιουργικότητα αλλά και για φαντασία:

- Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν να γράφω, να φτιάχνω βιβλίο και να περνάω δημιουργικά το χρόνο μου στον ηλεκτρονικό υπολογιστή.
- Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πώς να δουλέψω τη φαντασία μου για να

φτιάξω παραμύθι.

Τέλος 5 μαθητές ανέφεραν την εξοικείωση που απέκτησαν με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και τα ψηφιακά εργαλεία:

- Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πώς να δουλεύω με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή.
- Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πώς να χειρίζομαι καλύτερα τον ηλεκτρονικό υπολογιστή.
- Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν να χειρίζομαι καλύτερα τον ηλεκτρονικό υπολογιστή.
- Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πώς να χρησιμοποιώ καλύτερα τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και να γράφω πιο γρήγορα.
- Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν να χρησιμοποιώ πιο καλά τον ηλεκτρονικό υπολογιστή.

Παρακάτω παρατίθενται όλες οι απαντήσεις των μαθητών:

1. Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πώς να δουλεύω με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή.
2. Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πώς φτιάξω παραμύθι στον ηλεκτρονικό υπολογιστή.
3. Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πώς να χειρίζομαι καλύτερα τον ηλεκτρονικό υπολογιστή.
4. Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πώς φτιάξω παραμύθι.
5. Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πώς φτιάξω ήρωα και εικόνες.
6. Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πώς φτιάξω βιβλίο.
7. Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν να χειρίζομαι καλύτερα τον ηλεκτρονικό υπολογιστή.
8. Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πώς φτιάξω παραμύθι.
9. Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πώς φτιάξω παραμύθι.
10. Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πώς να χρησιμοποιώ καλύτερα τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και να γράφω πιο γρήγορα.
11. Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πόσα μπορώ να φτιάξω με έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή. πώς φτιάξω παραμύθι.
12. Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν να γράφω, να φτιάχνω βιβλίο και να περνάω δημιουργικά το χρόνο μου στον ηλεκτρονικό υπολογιστή.
13. Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πώς να φτιάξω παραμύθι στον ηλεκτρονικό υπολογιστή.
14. Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν πώς να δουλέψω τη φαντασία μου για να φτιάξω παραμύθι.
15. Το καινούριο πράγμα που έμαθα ήταν να χρησιμοποιώ πιο καλά τον ηλεκτρονικό υπολογιστή.

Στην 6η ερώτηση που αφορούσε τη συνεργασία: **«Δούλεψες μόνος ή με άλλους; Πώς ήταν αυτή η συνεργασία;»**, λόγω του περιορισμένου αριθμού μαθητών (15), δεν είχαμε πολλές ομάδες. Συνεπώς αρκετά παιδιά εργάστηκαν μόνα τους:

- Δούλεψα μόνος μου σε όλη τη διαδικασία.
- Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
- Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
- Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
- Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
- Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
- Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
- Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
- Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
- Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.

Στις δυαδικές ομάδες που δημιουργήθηκαν είτε στην αρχή, είτε στη συνέχεια, κάποιοι μαθητές ανέφεραν ότι είχαν καλή συνεργασία:

- Δούλεψα με το Β. μου σε ένα κομμάτι της διαδικασίας.
- Μου φάνηκε εύκολο γιατί συνεργάστηκα με την Κ.
- Δούλεψα με την Κ. σε σε όλο τη διαδικασία και είχαμε μια πολύ ωραία συνεργασία.
- Με βοήθησαν οι σκέψεις οι δικές μου και της Ζ. μια και είχαμε πολύ καλή συνεργασία.
- Δούλεψα με την Ζ. σε όλη τη διαδικασία και είχαμε πολύ καλή συνεργασία.

Κάποιοι άλλοι δυσκολεύτηκαν λιγάκι:

- Δούλεψα με τη Φ. Η συνεργασία μας στην αρχή ήταν δύσκολη αλλά μετά έγινε εύκολη.
- Δούλεψα με την Ε. Η συνεργασία μας στην αρχή ήταν δύσκολη αλλά μετά έγινε εύκολη για την υπόλοιπη διαδικασία.

Παρακάτω παρατίθενται όλες οι απαντήσεις των μαθητών:

1. Δούλεψα μόνος μου σε όλη τη διαδικασία.
2. Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
3. Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
4. Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
5. Δούλεψα με τη Φ. Η συνεργασία μας στην αρχή ήταν δύσκολη αλλά μετά έγινε εύκολη.
6. Δούλεψα με το Β. μου σε ένα κομμάτι της διαδικασίας.
7. Δούλεψα με την Ε. Η συνεργασία μας στην αρχή ήταν δύσκολη αλλά μετά έγινε εύκολη για την υπόλοιπη διαδικασία.

8. Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
9. Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
10. Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
11. Μου φάνηκε εύκολο γιατί συνεργάστηκα με την Κ.
12. Δούλεψα με την Κ. σε όλη τη διαδικασία και είχαμε μια πολύ ωραία συνεργασία.
13. Με βοήθησαν οι σκέψεις οι δικές μου και της Ζ. μια και είχαμε πολύ καλή συνεργασία.
14. Δούλεψα με την Ζ. σε όλη τη διαδικασία και είχαμε πολύ καλή συνεργασία.
15. Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
16. Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
17. Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.

4ο Ερευνητικό Ερώτημα:

Πώς βιώνουν οι μαθητές τη συμμετοχή τους σε ένα τέτοιο πολυμεσικό και δημιουργικό εκπαιδευτικό σενάριο;

Για το παραπάνω ερευνητικό ερώτημα βοήθησαν οι απαντήσεις στις ερωτήσεις:

- Ερώτηση 4η: Υπήρχε κάτι που σε βοήθησε πολύ; Κάτι που σε δυσκόλεψε;
- Ερώτηση 10η: Τι θα άλλαζες ή θα βελτίωνες αν ξαναφτιάχναμε παραμύθι;
- Ερώτηση 11η: Πώς ήταν για σένα να δουλεύεις με βίντεο ή ψηφιακό υλικό αντί για τον δάσκαλο από κοντά;
- Ερώτηση 12η: . Πιστεύεις ότι σε βοήθησαν οι εικόνες, τα βίντεο και οι δραστηριότητες;

Στην 4η ερώτηση: **«Υπήρχε κάτι που σε βοήθησε πολύ; Κάτι που σε δυσκόλεψε;»** έχουμε 6 μαθητές που παραδέχτηκαν ότι τα βίντεο και τα quiz έπαιξαν σημαντικό ρόλο για τη μετέπειτα δημιουργία του δικού τους παραμυθιού, όπως φαίνεται παρακάτω:

- Με βοήθησαν πολύ τα βίντεο και δε με δυσκόλεψε τίποτα.
- Με βοήθησαν πολύ τα βίντεο.
- Με βοήθησαν πολύ τα βίντεο και τα παραδείγματα, ενώ με δυσκόλεψε το Storyjumber.
- Με βοήθησαν πολύ τα βίντεο και με δυσκόλεψε το πρακτικό μέρος.
- Ήταν εύκολο για μένα να σκεφτώ μια ιστορία γιατί τα κάναμε όλα σιγά σιγά μας βοήθησαν και τα βίντεο.
- Με βοήθησε πολύ στα quiz το εικονίδιο με το σωσίβιο όταν δυσκολευόμουν να βρω μια απάντηση.

Ένας μαθητής αναγνώρισε τη συνεργασία που είχε με το άλλο άτομο της ομάδας του, ενώ ένας άλλος ανέφερε ότι τον βοήθησε η επανάληψη στο σπίτι:

- Με βοήθησε ο φίλος μου ο Β. ο υπολογιστής και το Storyjumber.
- Με βοήθησε πολύ πρακτική εξάσκηση και επανάληψη στο σπίτι.

Υπήρξαν 5 μαθητές που δεν ανέφεραν καμία ιδιαίτερη δυσκολία, όπως φαίνεται:

- Δεν με βοήθησε κάτι ιδιαίτερα αλλά ούτε και με δυσκόλεψε κάτι.
- Μου φάνηκε εύκολο γιατί από την αρχή που το εξηγήσαμε δε δυσκολεύτηκα.
- Όλα εύκολα ήταν.
- Δε με βοήθησε κάτι πολύ.
- Δε μου φάνηκε κάτι δύσκολο ούτε κάτι εύκολο.

Παρακάτω παρατίθενται όλες οι απαντήσεις των μαθητών:

15. Δεν με βοήθησε κάτι ιδιαίτερα αλλά ούτε και με δυσκόλεψε κάτι.
16. Με βοήθησαν πολύ τα βίντεο και δε με δυσκόλεψε τίποτα.
17. Με βοήθησαν πολύ τα βίντεο.
18. Με βοήθησαν πολύ τα βίντεο και τα παραδείγματα, ενώ με δυσκόλεψε το Storyjumber.
19. Με βοήθησε ο φίλος μου ο Β. ο υπολογιστής και το Storyjumber.
20. Μου φάνηκε εύκολο γιατί από την αρχή που το εξηγήσαμε δε δυσκολεύτηκα.
21. Με βοήθησαν πολύ τα βίντεο και με δυσκόλεψε το πρακτικό μέρος.
22. Ήταν εύκολο για μένα να σκεφτώ μια ιστορία γιατί τα κάναμε όλα σιγά σιγά μας βοήθησαν και τα βίντεο.
23. Με βοήθησε πολύ στα quiz το εικονίδιο με το σωσίβιο όταν δυσκολευόμουν να βρω μια
24. απάντηση.
25. Με βοήθησε πολύ πρακτική εξάσκηση και επανάληψη στο σπίτι.
26. Όλα εύκολα ήταν.
27. Δε με βοήθησε κάτι πολύ.
28. Δε μου φάνηκε κάτι δύσκολο ούτε κάτι εύκολο.

Στη 10^{η} ερώτηση: **«Τι θα άλλαζες ή θα βελτίωνες αν ξαναφτιάχναμε παραμύθι;»** μόλις 2 μαθητές απάντησαν ότι δεν θα άλλαζαν τίποτα:

- Σε όλη αυτή τη διαδικασία δεν ξέρω αν θα άλλαζα κάτι στο παραμύθι μου.
- Σε όλη αυτή τη διαδικασία αν την ξανάκανα ξανά δεν θα άλλαζα τίποτα.

Ένας μαθητής ανέφερε ότι δε χρησιμοποίησε τη φαντασία του όσο θα ήθελε:

- Σε όλη αυτή τη διαδικασία αυτό που θα άλλαζα θα ήταν να να δούλευα τη φαντασία μου.

Επίσης 2 ακόμα μαθητής αναφέρθηκαν ότι έχασαν πολύτιμο χρόνο στο να βρουν ιδέες για το παραμύθι τους.

- Σε όλη αυτή τη διαδικασία αυτό που θα άλλαζα θα ήταν να μη χάσω τόσο χρόνο για να το φτιάξω.
- Σε όλη αυτή τη διαδικασία αυτό που θα άλλαζα θα ήταν να σκεφτώ πιο γρήγορα τους ήρωες για το παραμύθι μου.

Αρκετοί μαθητές αναφέρθηκαν σε αλλαγές όσον αφορά το περιεχόμενο του παραμυθιού τους:

- Σε όλη αυτή τη διαδικασία αυτό που θα άλλαζα τον ήρωα και τις εικόνες.
- Σε όλη αυτή τη διαδικασία αυτό που θα άλλαζα θα ήταν ο τόπος του παραμυθιού.
- Σε όλη αυτή τη διαδικασία αυτό που θα άλλαζα θα ήταν οι ήρωες και το πρόβλημα που θα επέλεγα για το παραμύθι μου.
- Σε όλη αυτή τη διαδικασία αυτό που θα άλλαζα θα ήταν ίσως να βάλω περισσότερες σελίδες στο παραμύθι μου.
- Σε όλη αυτή τη διαδικασία αυτό που θα άλλαζα θα ήταν να σκεφτώ ένα παραμύθι με δράκους.
- Σε όλη αυτή τη διαδικασία αυτό που θα άλλαζα θα ήταν οι ήρωες για το παραμύθι μου.

Μην ξεχάσουμε να αναφέρουμε ότι υπήρξαν και μαθητές που θα επιθυμούσαν να εργαστούν μόνοι τους σε επόμενη παρόμοια δραστηριότητα:

- Σε όλη αυτή τη διαδικασία αυτό που θα άλλαζα θα ήταν να φτιάξω ξανά ένα παραμύθι μόνη μου αυτή τη φορά.
- Σε όλη αυτή τη διαδικασία αυτό που θα άλλαζα θα ήταν να δουλέψω μόνη μου αυτή τη φορά.

Παρακάτω παρατίθενται όλες οι απαντήσεις των μαθητών:

1. Σε όλη αυτή τη διαδικασία αυτό που θα άλλαζα θα ήταν να μη χάσω τόσο χρόνο για να το φτιάξω.
2. Σε όλη αυτή τη διαδικασία αυτό που θα άλλαζα τον ήρωα και τις εικόνες.
3. Σε όλη αυτή τη διαδικασία δεν ξέρω αν θα άλλαζα κάτι στο παραμύθι μου.
4. Σε όλη αυτή τη διαδικασία αυτό που θα άλλαζα θα ήταν να φτιάξω ξανά ένα παραμύθι μόνη μου αυτή τη φορά.
5. Σε όλη αυτή τη διαδικασία αυτό που θα άλλαζα θα ήταν να κάνω

πιο ωραίο το παραμύθι μου.

6. Σε όλη αυτή τη διαδικασία αυτό που θα άλλαζα θα ήταν να δουλέψω μόνη μου αυτή τη φορά.
7. Σε όλη αυτή τη διαδικασία αυτό που θα άλλαζα θα ήταν να σκεφτώ πιο γρήγορα τους ήρωες για το παραμύθι μου.
8. Σε όλη αυτή τη διαδικασία αυτό που θα άλλαζα θα ήταν ο τόπος του παραμυθιού.
9. Σε όλη αυτή τη διαδικασία αυτό που θα άλλαζα θα ήταν οι ήρωες και το πρόβλημα που θα επέλεγα για το παραμύθι μου.
10. Σε όλη αυτή τη διαδικασία αυτό που θα άλλαζα θα ήταν ίσως να βάλω περισσότερες σελίδες στο παραμύθι μου.
11. Σε όλη αυτή τη διαδικασία αυτό που θα άλλαζα θα ήταν να σκεφτώ ένα παραμύθι με δράκους.
12. Σε όλη αυτή τη διαδικασία αυτό που θα άλλαζα θα ήταν οι ήρωες για το παραμύθι μου.
13. Σε όλη αυτή τη διαδικασία αυτό που θα άλλαζα θα ήταν να να δούλευα τη φαντασία μου.
14. Σε όλη αυτή τη διαδικασία αν την ξανάκανα ξανά δεν θα άλλαζα τίποτα.

Στην 11η ερώτηση: **«Πώς ήταν για σένα να δουλεύεις με βίντεο ή ψηφιακό υλικό αντί για τον δάσκαλο από κοντά;»** 4 μαθητές απάντησαν ότι τους φάνηκε αυτή η εμπειρία διαφορετική:

- Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν διαφορετικό.
- Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν περίεργο και διαφορετικό
- Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν διαφορετικό
- Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν διαφορετικό.

Αξίζει να αναφέρουμε ότι μαθητές ανέφεραν ότι τους φάνηκε η όλη διαδικασία εύκολη:

- Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν πολύ εύκολο.
- Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν κάτι που μπόρεσα να το κάνω
- Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν πολύ εύκολο
- Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν ωραίο αλλά πιστεύω ότι θα μπορούσα να το κάνω όλο μόνη μου.

- Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν πολύ πιο εύκολο

Ενώ μόλις 2 μαθητές ανέφεραν ότι το ψηφιακό υλικό τους φάνηκε δύσκολο:

- Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν δύσκολο αλλά μου άρεσε
- Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν δύσκολο

Τέλος μαθητές ανέφεραν πόσο τους άρεσε όλο αυτό το υλικό με το οποίο κλήθηκαν να δουλέψουν:

- Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν πολύ ωραίο.
- Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν δύσκολο αλλά μου άρεσε
- Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν ωραίο,
- Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν ωραίο αλλά πιστεύω ότι θα μπορούσα να το κάνω όλο μόνη μου.
- Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν λίγο πιο διασκεδαστικό.

Παρακάτω παρατίθενται όλες οι απαντήσεις των μαθητών:

1. Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν διαφορετικό.
2. Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν περίεργο και διαφορετικό
3. Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν πολύ ωραίο.
4. Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν δύσκολο αλλά μου άρεσε
5. Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν πολύ εύκολο.
6. Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν δύσκολο
7. Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν διαφορετικό
8. Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν ωραίο,
9. Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν κάτι που μπόρεσα να το κάνω

10. Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν πολύ εύκολο
11. Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν ωραίο αλλά πιστεύω ότι θα μπορούσα να το κάνω όλο μόνη μου.
12. Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν διαφορετικό
13. Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν πολύ πιο εύκολο
14. Το να δουλεύω με βίντεο, ψηφιακό υλικό αντί να δουλεύω με το δάσκαλο στην τάξη ήταν λίγο πιο διασκεδαστικό.

Στο σημείο αυτό, αξίζει να αναφέρουμε ότι σε πολλές ερωτήσεις βρέθηκαν αρκετά σημεία που έδειχναν τη σπουδαιότητα αλλά και την αναγκαιότητα του δασκάλου κατά τη διάρκεια όλης αυτής της εκπαιδευτικής διαδικασίας, όπως φαίνεται από τις παρακάτω αναφορές:

1. …αλλά πιστεύω ότι ο δάσκαλος χρειάζεται για να μας βοηθάει
2. Η κυρία με βοήθησε στο να σκεφτώ και να βρω την ιστορία γιατί εκεί δυσκολεύτηκα.
3. Καταλάβαινα πράγματα αλλά πιστεύω ότι ο δάσκαλος χρειάζεται για να μας βοηθάει.
4. …αλλά πιστεύω ότι ο δάσκαλος χρειάζεται για να μας βοηθάει.
5. …και πιστεύω ότι ο δάσκαλος χρειάζεται για να μας βοηθάει.
6. …και πιστεύω ότι ο δάσκαλος χρειάζεται για να μας βοηθάει.
7. Η κυρία με βοήθησε στο να σκεφτώ και να βρω την ιστορία γιατί εκεί δυσκολεύτηκα.
8. …αλλά πιστεύω ότι ο δάσκαλος χρειάζεται για να μας βοηθάει.
9. Η κυρία με βοήθησε
10. …αλλά πιστεύω ότι ο δάσκαλος χρειάζεται και ναι και όχι εκεί για να μας βοηθάει.
11. ...αλλά πιστεύω ότι ο δάσκαλος χρειάζεται για να μας βοηθάει.
12. Η κυρία με βοήθησε στο να βρω την ιστορία με τις προηγούμενες ενότητες.
13. …αλλά πιστεύω ότι ο δάσκαλος χρειάζεται για να μας βοηθάει.
14. …αλλά πιστεύω ότι ο δάσκαλος χρειάζεται για να μας βοηθάει.

Στην 12η ερώτηση: **«Πιστεύεις ότι σε βοήθησαν οι εικόνες, τα βίντεο και οι δραστηριότητες για να καταλάβεις καλύτερα πώς φτιάχνεται ένα παραμύθι;»** όλοι οι μαθητές ανεξαιρέτως έδωσαν την ίδια απάντηση παρακάτω:

- Οι εικόνες τα βίντεο και οι δραστηριότητες με βοήθησαν αρκετά για να καταλάβω πως φτιάχνεται ένα παραμύθι.

5ο Ερευνητικό Ερώτημα:

<u>Ποιες είναι οι προκλήσεις και οι δυνατότητες που εντοπίζονται στην ενσωμάτωση του συγκεκριμένου υλικού στην καθημερινή σχολική πρακτική;</u>

Για να δοθεί απάντηση στο 5ο και τελευταίο ερευνητικό ερώτημα που αφορά τους μαθητές, συλλέχθηκαν οι απαντήσεις από τις ερωτήσεις:

- Ερώτηση 6η: Δούλεψες μόνος ή με άλλους; Πώς ήταν αυτή η συνεργασία;
- Ερώτηση 7η: Πώς ένιωσες όταν έφτιαχνες το παραμύθι σου;
- Ερώτηση 8η: Τι σου άρεσε πιο πολύ από όλη αυτή την εμπειρία;
- Ερώτηση 9η: Θα ήθελες να ξανακάνεις κάτι παρόμοιο στο σχολείο;
- Ερώτηση 13η: Πώς νιώθεις τώρα που τελείωσε το πρόγραμμα;

Στην 6η ερώτηση που αφορούσε τη συνεργασία**: «Δούλεψες μόνος ή με άλλους; Πώς ήταν αυτή η συνεργασία;»**, λόγω του περιορισμένου αριθμού μαθητών (15), δεν είχαμε πολλές ομάδες. Συνεπώς αρκετά παιδιά εργάστηκαν μόνα τους:

- Δούλεψα μόνος μου σε όλη τη διαδικασία.
- Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
- Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
- Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
- Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
- Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
- Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
- Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
- Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
- Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.

Στις δυαδικές ομάδες που δημιουργήθηκαν είτε στην αρχή, είτε στη συνέχεια, κάποιοι μαθητές ανέφεραν ότι είχαν καλή συνεργασία:

- Δούλεψα με το Β. μου σε ένα κομμάτι της διαδικασίας.
- Μου φάνηκε εύκολο γιατί συνεργάστηκα με την Κ.
- Δούλεψα με την Κ. σε σε όλο τη διαδικασία και είχαμε μια πολύ ωραία συνεργασία.
- Με βοήθησαν οι σκέψεις οι δικές μου και της Ζ. μια και είχαμε πολύ καλή συνεργασία.
- Δούλεψα με την Ζ. σε όλη τη διαδικασία και είχαμε πολύ καλή συνεργασία.

Κάποιοι άλλοι δυσκολεύτηκαν λιγάκι:

- Δούλεψα με τη Φ. Η συνεργασία μας στην αρχή ήταν δύσκολη αλλά μετά έγινε εύκολη.
- Δούλεψα με την Ε. Η συνεργασία μας στην αρχή ήταν δύσκολη αλλά μετά έγινε εύκολη για την υπόλοιπη διαδικασία.

Παρακάτω παρατίθενται όλες οι απαντήσεις των μαθητών:

1. Δούλεψα μόνος μου σε όλη τη διαδικασία.
2. Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
3. Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
4. Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
5. Δούλεψα με τη Φ. Η συνεργασία μας στην αρχή ήταν δύσκολη αλλά μετά έγινε εύκολη.
6. Δούλεψα με το Β. μου σε ένα κομμάτι της διαδικασίας.
7. Δούλεψα με την Ε. Η συνεργασία μας στην αρχή ήταν δύσκολη αλλά μετά έγινε εύκολη για την υπόλοιπη διαδικασία.
8. Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
9. Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
10. Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
11. Μου φάνηκε εύκολο γιατί συνεργάστηκα με την Κ.
12. Δούλεψα με την Κ. σε σε όλη τη διαδικασία και είχαμε μια πολύ ωραία συνεργασία.
13. Με βοήθησαν οι σκέψεις οι δικές μου και της Ζ. μια και είχαμε πολύ καλή συνεργασία.
14. Δούλεψα με την Ζ. σε όλη τη διαδικασία και είχαμε πολύ καλή συνεργασία.
15. Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
16. Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.
17. Δούλεψα μόνη μου σε όλη τη διαδικασία.

Στην 7η ερώτηση: **«Πώς ένιωσες όταν έφτιαχνες το παραμύθι σου;»** όλοι οι μαθητές απάντησαν θετικά, ενθαρρυντικά με χαρά περηφάνια αλλά και με ενθουσιασμό γιατί έφτιαχναν κάτι δικό τους :

- Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα χαρούμενος γιατί μου άρεσε που έφτιαχνα το δικό μου παραμύθι.
- Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα περήφανη γιατί έκανα κάτι δικό μου.
- Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα περήφανη γιατί έκανα ένα δικό μου βιβλίο που μπορώ να το ξαναδώ.
- Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα ωραία γιατί το έκανα εγώ.
- Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα ενθουσιασμό γιατί έκανα κάτι δικό μου.
- Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα περήφανη γιατί έκανες κάτι δικό σου και η ιστορία πήγε όπως θα θέλαμε.
- Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα περήφανη γιατί έκανα ένα δικό μου βιβλίο που μπορώ να το ξαναδιαβάσω.

Μόλις 2 μαθητές εξέφρασαν άγχος μην τυχόν κάνουν κάποιο λάθος ή αγωνία αν τα καφέρουν:

- Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα αγωνία και ενθουσιασμό για το πώς θα

είναι μετά και πώς θα καταλήξει.

- Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα άγχος μη σβήσω κάτι και χαθεί η εργσία μας.

Φυσικά δεν έλειψαν και η χαρά και ο ενθουσιασμός καθώς φαίνεται:

- Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα τέλεια.
- Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου άρεσε, ένιωθα ήρεμα, με ηρεμούσε
- Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα πολύ ωραία.
- Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα πολύ ωραία.
- Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα ενθουσιασμό.

Παρακάτω παρατίθενται όλες οι απαντήσεις των μαθητών:

1. Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα χαρούμενος γιατί μου άρεσε που έφτιαχνα το δικό μου παραμύθι.
2. Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα υπέροχα γιατί ένιωσα ότι τα καταφέρνω να γράφω κάτι στον ηλεκτρονικό υπολογιστή.
3. Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα αγωνία και ενθουσιασμό για το πώς θα είναι μετά και πώς θα καταλήξει.
4. Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα τέλεια.
5. Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου άρεσε, ένιωθα ήρεμα, με ηρεμούσε
6. Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα περήφανη γιατί έκανα κάτι δικό μου.
7. Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα άγχος μη σβήσω κάτι και χαθεί η εργασία μας.
8. Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα περήφανη γιατί έκανα ένα δικό μου βιβλίο που μπορώ να το ξαναδώ.
9. Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα ωραία γιατί το έκανα εγώ.
10. Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα ενθουσιασμό γιατί έκανα κάτι δικό μου.
11. Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα πολύ ωραία.
12. Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα περήφανη γιατί έκανες κάτι δικό σου και η ιστορία πήγε όπως θα θέλαμε.
13. Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα περήφανη γιατί έκανα ένα δικό μου βιβλίο που μπορώ να το ξαναδιαβάσω.
14. Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα πολύ ωραία.
15. Όταν έφτιαχνα το παραμύθι μου ένιωθα ενθουσιασμό.

Στην 8η ερώτηση: **«Τι σου άρεσε πιο πολύ από όλη αυτή την εμπειρία;»** εννοώντας ποια ενότητα τους άρεσε πιο πολύ, για την 1η Διδακτική Ενότητα είχαμε αναφορά από 1 μαθητή:

- Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 1 με τα

«Βασικά στοιχεία ενός παραμυθιού»

Για τη 2η Διδακτική Ενότητα είχαμε αναφορά από 3 μαθητές:

- Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 2 με τη "Δημιουργία των Βασικών στοιχείων του παραμυθιού μου" στο Google form.
- Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 2 με τη «Δημιουργία Βασικών στοιχείων του Παραμυθιού μου» στο Google Form,
- Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο όταν έφτιαχνα τον ήρωά μου στην ενότητα 2 « Δημιουργώ τα Βασικά Στοιχεία του Παραμυθιού μου»

Για την 3η Διδακτική Ενότητα είχαμε αναφορές από 7 μαθητές:

- Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 3 με την «Περιπέτεια στο Μαγεμένο δάσος» .
- …η ενότητα 3 με την περιπέτεια στο «Μαγεμένο δάσος»
- Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 3 με την «Περιπέτεια στο Μαγεμένο Δάσος».
- …αλλά και η ενότητα 3 με την «Περιπέτεια στο Μαγεμένο Δάσος».
- Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 3 με την περιπέτεια στο «Μαγεμένο δάσος»
- Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 3 με την περιπέτεια στο «Μαγεμένο δάσος»
- Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 3 με την περιπέτεια στο «Μαγεμένο δάσος».

Ενώ την 4η και τελευταία Διδακτική ενότητα την ψήφισαν οι περισσότεροι μαθητές, εννέα (9) στον αριθμό τους:

- …αλλά και η ενότητα 4 με την Δημιουργία παραμυθιού στο Storyjumber.
- Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 4 με την Δημιουργία παραμυθιού στο Storyjumber.
- Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 4 με την Δημιουργία παραμυθιού στο Storyjumber
- Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 4 με την Δημιουργία παραμυθιού στο Storyjumber.
- …και η ενότητα 4 με τη Δημιουργία παραμυθιού στο Storyjumber.
- Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 4 με την Δημιουργία παραμυθιού στο Storyjumber.
- …και η ενότητα 4 με την Δημιουργία παραμυθιού στο Storyjumber.
- …και η 4 με την Δημιουργία παραμυθιού στο Storyjumber.
- Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 4 με την Δημιουργία παραμυθιού στο Storyjumber.

Παρακάτω παρατίθενται όλες οι απαντήσεις των μαθητών στις οποίες όπως φαίνεται αρκετοί μαθητές επέλεξαν πάνω από 1 διδακτική ενότητα σαν αγαπημένη τους για αυτό και έχουμε περισσότερες απαντήσεις:

1. Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 3 με την « Περιπέτεια στο Μαγεμένο δάσος» .
2. Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 2 με τη "Δημιουργία των Βασικών στοιχείων του παραμυθιού μου" στο Google form.
3. Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 2 με τη «Δημιουργία Βασικών στοιχείων του Παραμυθιού μου» στο Google Form,
4. η ενότητα 3 με την περιπέτεια στο «Μαγεμένο δάσος»
5. αλλά και η ενότητα 4 με την Δημιουργία παραμυθιού στο Storyjumber.
6. Μου άρεσαν πολύ όλες οι ενότητες.
7. Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 3 με την «Περιπέτεια στο Μαγεμένο Δάσος».
8. Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 4 με την Δημιουργία παραμυθιού στο Storyjumber.
9. Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο όταν έφτιαχνα τον ήρωά μου στην ενότητα 2 « Δημιουργώ τα Βασικά Στοιχεία του Παραμυθιού μου»
10. αλλά και η ενότητα 3 με την «Περιπέτεια στο Μαγεμένο Δάσος».
11. Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 4 με την Δημιουργία παραμυθιού στο Storyjumber
12. Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 4 με την Δημιουργία παραμυθιού στο Storyjumber.
13. Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 3 με την περιπέτεια στο «Μαγεμένο δάσος»
14. και η ενότητα 4 με τη Δημιουργία παραμυθιού στο Storyjumber.
15. Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 4 με την Δημιουργία παραμυθιού στο Storyjumber.
16. Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 3 με την περιπέτεια στο «Μαγεμένο δάσος»
17. και η ενότητα 4 με την Δημιουργία παραμυθιού στο Storyjumber.
18. Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 1 με τα «Βασικά στοιχεία ενός παραμυθιού»
19. και η 4 με την Δημιουργία παραμυθιού στο Storyjumber.
20. Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 4 με την Δημιουργία παραμυθιού στο Storyjumber.
21. Από όλες τις ενότητες που δούλεψα μου άρεσε περισσότερο η ενότητα 3 με την περιπέτεια στο «Μαγεμένο δάσος».

Στην 9η ερώτηση: **«Θα ήθελες να ξανακάνεις κάτι παρόμοιο στο σχολείο;»** και οι 15 μαθητές απάντησαν θετικά την ίδια παρακάτω πρόταση:

- Θα ήθελα να ξανακάνω κάτι παρόμοιο στο σχολείο.

Τέλος στη 13η ερώτηση: **«Πώς νιώθεις τώρα που τελείωσε το πρόγραμμα;»** εδώ αξίζει να πούμε ότι πολλοί μαθητές απάντησαν με ενθουσιασμό:

- Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω ωραία που τα κατάφερα με αυτό το πρόγραμμα.
- Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω φανταστικά που τα κατάφερα με αυτό το πρόγραμμα.
- Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω πολύ ωραία γιατί έμαθα τον ηλεκτρονικό υπολογιστή καλύτερα με αυτό το πρόγραμμα.
- Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω πολύ καλά με αυτό το πρόγραμμα.
- Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω χαρά επειδή έφτιαξα το δικό μου παραμύθι.
- Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω χαρά
- Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω ωραία αλλά δεν ήθελα να τελειώσει αυτό το πρόγραμμα.
- Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω ωραία και θα ήθελα να το ξανακάνω.
- Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω υπέροχα με αυτό το πρόγραμμα.
- Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω τέλεια γιατί έμαθα να κάνω πράγματα με αυτό το πρόγραμμα.

Άλλοι μαθητές ένιωσαν περηφάνια που τα κατάφεραν, διότι ίσως το είχαν στο μυαλό τους σαν κάτι δύσκολο:

- Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω ηρεμία και ανακούφιση επειδή τα κατάφερα σε ένα καλό βαθμό με αυτό το πρόγραμμα.
- Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω περήφανη που τα κατάφερα και ότι θα μου λείψει αυτό το πρόγραμμα.
- Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω περήφανη που τα κατάφερα μέχρι τέλος και ότι θα μου λείψει αυτό το πρόγραμμα.
- Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω τέλεια γιατί έμαθα να κάνω πράγματα με αυτό το πρόγραμμα.

Τέλος υπήρξαν μαθητές που ήταν συγκινημένοι και είπαν ότι θα τους λείψει το πρόγραμμα :

- Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω περήφανη που τα κατάφερα και ότι θα μου λείψει αυτό το πρόγραμμα.
- Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω περήφανη που τα κατάφερα μέχρι τέλος και ότι θα μου λείψει αυτό το πρόγραμμα.
- Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω στενοχωρημένη που τελειώνει γιατί μου άρεσε το πρόγραμμα.

Ενώ άλλοι εξέφρασαν ότι θα ήθελαν να το ξανακάνουν στο μέλλον αν τους δοθεί η ευκαιρία:

- Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω ωραία και θα ήθελα να το ξανακάνω.
- και ότι μπορώ να κάνω κι άλλο παραμύθι αργότερα.
- και θα ήθελα να ξανασυμμετέχω σε ένα τέτοιο πρόγραμμα.
- και ότι μπορώ να κάνω κι άλλο παραμύθι αργότερα.

Παρακάτω παρατίθενται όλες οι απαντήσεις των μαθητών:

1. Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω ωραία που τα κατάφερα με αυτό το πρόγραμμα.
2. Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω φανταστικά που τα κατάφερα με αυτό το πρόγραμμα.
3. Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω πολύ ωραία γιατί έμαθα τον ηλεκτρονικό υπολογιστή καλύτερα με αυτό το πρόγραμμα.
4. Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω ηρεμία και ανακούφιση επειδή τα κατάφερα σε ένα καλό βαθμό με αυτό το πρόγραμμα.
5. Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω περήφανη που τα κατάφερα και ότι θα μου λείψει αυτό το πρόγραμμα.
6. Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω πολύ καλά με αυτό το πρόγραμμα.
7. Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω χαρά επειδή έφτιαξα το δικό μου παραμύθι.
8. Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω χαρά
9. Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω ωραία αλλά δεν ήθελα να τελειώσει αυτό το πρόγραμμα.
10. Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω περήφανη που τα κατάφερα μέχρι τέλος και ότι θα μου λείψει αυτό το πρόγραμμα.
11. Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω στενοχωρημένη που τελειώνει γιατί μου άρεσε το πρόγραμμα.
12. Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω τέλεια για το πρόγραμμα γιατί μου άρεσε πολύ.
13. Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω ωραία και θα ήθελα να το ξανακάνω.
14. Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω υπέροχα με αυτό το πρόγραμμα.
15. Τώρα που τελείωσα όλο το πρόγραμμα νιώθω τέλεια γιατί έμαθα να κάνω πράγματα με αυτό το πρόγραμμα.
16. και ότι μπορώ να κάνω κι άλλο παραμύθι αργότερα.
17. και θα ήθελα να ξανασυμμετέχω σε ένα τέτοιο πρόγραμμα.
18. και ότι μπορώ να κάνω κι άλλο παραμύθι αργότερα.

5.3. Παρουσίαση αποτελεσμάτων από ερωτηματολόγια των αξιολογητών – Απαντήσεις στα ερευνητικά ερωτήματα 6 και 7.

Για τα ερευνητικά ερωτήματα 6 + 7 οι απαντήσεις προέρχονται από τα ερωτηματολόγια ποιοτικής έρευνας από τους 3 αξιολογητές της ομάδας μου. Οι απαντήσεις τους φαίνονται παρακάτω αναλυτικά όπου Α είναι ο 1ος αξιολογητής, Β ο 2ος αξιολογητής, και Γ ο 3ος αξιολογητής.

6ο Ερευνητικό Ερώτημα

Το εκπαιδευτικό υλικό έχει σχεδιαστεί και υλοποιηθεί σύμφωνα με τις αρχές τις εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης;

Για το 6ο ερευνητικό ερώτημα απάντησαν οι μεταπτυχιακοί συμφοιτητές μου στις παρακάτω ερωτήσεις:

- Α.1. Στο Ε.Υ. γίνεται παράθεση πληροφοριών / απόψεων με την σχετική βιβλιογραφική τεκμηρίωση.
- Α.2. Στο Ε.Υ. γίνεται αναφορά σε διαφορετικές πηγές πληροφοριών (Βιβλία, επιστημονικά περιοδικά, επιστημονικά συνέδρια κλπ).
- Α.3. Στο Ε.Υ. γίνεται συγκριτική ανάλυση των πληροφοριών / απόψεων.
- Α.4. Το Ε.Υ. είναι εμπλουτισμένο με την ερμηνεία / κριτική συζήτηση των πληροφοριών. Α.5. Το Ε.Υ. παρέχει τη δυνατότητα στον εκπαιδευόμενο για περαιτέρω μελέτη σε διαφορετικές πηγές.
- Β.1. Το ύφος γραφής του Ε.Υ. είναι φιλικό για τον αναγνώστη.
- Β.2. Στο Ε.Υ. γίνεται χρήση προσωπικών και κτητικών αντωνυμιών.
- Β.3. Στο Ε.Υ. γίνεται κατά το δυνατόν χρήση της καθομιλούμενης γλώσσας.
- Β.4. Η γραφή του Ε.Υ. είναι ευανάγνωστη.
- Β.5. Η πυκνότητα των πληροφοριών του Ε.Υ. είναι ικανοποιητική.
- Β.6. Το Ε.Υ. παρουσιάζεται τμηματικά στο μέγεθος της οθόνης.
- Β.7. Το Ε.Υ. περιέχει μόνο κείμενο.
- Β.8. Το Ε.Υ περιέχει κείμενο και εικόνες.
- Β.9. Το Ε.Υ περιέχει κείμενο, εικόνες και video.
- Β.10. Οι χρωματικές συνθέσεις του Ε.Υ. συμβάλλουν στην άνετη αλληλεπίδραση.
- Γ.1. Τα κουμπιά που χρησιμοποιήθηκαν στο Ε.Υ. (εμπρός, πίσω κλπ) είναι κατανοητά και αναγνωρίσιμα.
- Γ.2. Τα εικονίδια που χρησιμοποιήθηκαν στο Ε.Υ. (πρόσθετες πηγές, δραστηριότητες κλπ) είναι κατανοητά και αναγνωρίσιμα.
- Γ.3. Η πλοήγηση στο Ε.Υ. είναι εύκολη.
- Γ.4. Οι υπερσύνδεσμοι του Ε.Υ. οδηγούν στο αναμενόμενο περιεχόμενο.
- Δ.1. Παρέχονται συμβουλές για το πώς να μελετηθεί το εκπαιδευτικό υλικό.
- Δ.2. Το Ε.Υ. υποστηρίζει τον εκπαιδευόμενο προκειμένου να δώσει έμφαση σε συγκεκριμένα σημεία (Υπάρχουν πλαίσια ή έντονη γραφή (σήμανση) ώστε να τονίζονται σημαντικές έννοιες).

- Δ.3. Στο Ε.Υ. υπάρχουν επεξηγηματικά σχόλια τα οποία υποστηρίζουν τον σπουδαστή στη μελέτη του.
- Ε.1. Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να εκφράσει τις δικές απόψεις (κρίσεις) πάνω σε σημαντικά ζητήματα.
- Ε.2. Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να διατυπώνει τις δικές του ερωτήσεις πάνω σε σημαντικά ζητήματα.
- Ε.3. Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να εμπλακεί συναισθηματικά με βάση τα προσωπικά του ενδιαφέροντα.
- Ε.4. Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να ανταλλάξει απόψεις με τους άλλους εκπαιδευόμενους.
- Ε.5. Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να θεωρήσει τον εαυτό του ως μέλος μιας κοινωνικής ομάδας που έχει συγκεκριμένες ανάγκες και προσδοκίες.
- Ε.6. Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να ενσωματώσει / εμπλουτίσει τις απόψεις του σε αυτό.
- Στ.1. Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν την αυτοαξιολόγηση του εκπαιδευόμενου.
- Στ.2. Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν την ανάπτυξη της αυτόνομης κριτικής σκέψης του εκπαιδευόμενου.
- Στ.3. Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν την ανάπτυξη δίαυλων επικοινωνίας με στόχο την ανατροφοδότηση του εκπαιδευόμενου.
- Στ.4. Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να συσχετίσει τα νέα δεδομένα με τη δική του πραγματικότητα.
- Στ.5. Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να εφαρμόσει τη νέα γνώση στη δική του πραγματικότητα.
- Ζ.1. Στο Ε.Υ. διατυπώνεται σαφώς ο σκοπός της κάθε διδακτικής ενότητας.
- Ζ.2. Στο Ε.Υ. διατυπώνονται σαφώς τα προσδοκώμενα αποτελέσματα σε κάθε διδακτική ενότητα.
- Ζ.3. Τα προσδοκώμενα αποτελέσματα παρακινούν τον εκπαιδευόμενο σε επίπεδο γνώσεων.
- Ζ.4. Τα προσδοκώμενα αποτελέσματα παρακινούν τον εκπαιδευόμενο σε επίπεδο δεξιοτήτων.
- Ζ.5. Τα προσδοκώμενα αποτελέσματα παρακινούν τον εκπαιδευόμενο σε επίπεδο στάσεων.
- Ζ.6. Ο εκπαιδευόμενος ελέγχει την πρόοδό του με βάση τα προσδοκώμενα αποτελέσματα.

Ας δούμε παρακάτω αναλυτικά κάθε ερώτηση:

Στην ερώτηση Α.1.: **«Στο Ε.Υ. γίνεται παράθεση πληροφοριών / απόψεων με την σχετική βιβλιογραφική τεκμηρίωση;»** , οι συμμετέχοντες απάντησαν ως εξής:

(Α) Ναι, υπήρχε βιβλιογραφική τεκμηρίωση.
(Β) Το εκπαιδευτικό υλικό περιλαμβάνει πληροφορίες οι οποίες συνοδεύονται επαρκώς από τεκμηριωμένες βιβλιογραφικές αναφορές, ενισχύοντας έτσι την αξιοπιστία και την επιστημονική του εγκυρότητα

(Γ) Παρατίθεται πληθώρα πληροφοριών συνοδευόμενη από την αντίστοιχη βιβλιογραφική τεκμηρίωση εύχρηστη και κατατοπιστική στο τέλος κάθε ενότητας.

Και οι 3 συμμετέχοντες συμφωνούν ότι γίνεται παράθεση πληροφοριών με τη σχετική βιβλιογραφία.

Στο ερώτημα Α.2.: **«Στο Ε.Υ. γίνεται αναφορά σε διαφορετικές πηγές πληροφοριών (Βιβλία, επιστημονικά περιοδικά, επιστημονικά συνέδρια κλπ);»**

(Α)Ναι, υπήρχαν και παραπομπές από ψηφιακά μέσα και βιβλία.
(Β)Το υλικό περιλαμβάνει πηγές από διάφορους επιστημονικούς τομείς, δίνοντας στον εκπαιδευόμενο την ευκαιρία να κατανοήσει το θέμα από διαφορετικές πλευρές
(Γ) Γίνεται αναφορά σε σχετικές με το υλικό πηγές.

Και οι 3 συμμετέχοντες συμφωνούν ότι γίνεται παραπομπή σε πηγές.

Στο ερώτημα Α.3.: **«Στο Ε.Υ. γίνεται συγκριτική ανάλυση των πληροφοριών / απόψεων;»**

(Α)Υπήρχαν πολλές πηγές για το ίδιο θέμα, επομένως η συγκριτική ανάλυση προηγήθηκε.
(Β)Το υλικό παρουσιάζει με επιτυχία διαφορετικές απόψεις και πληροφορίες, ενισχύοντας την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης του εκπαιδευόμενου.
(Γ) Όπου απαιτείται.
Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν θετικά και σε αυτή την ερώτηση.

Στην ερώτηση Α.4**.: «Το Ε.Υ. είναι εμπλουτισμένο με την ερμηνεία / κριτική συζήτηση των πληροφοριών;»**

(Α) Υπήρχε ερμηνεία και εξάσκηση στις πληροφορίες που δινόντουσαν.
(Β) Το εκπαιδευτικό υλικό εμπλουτίζεται με ερμηνείες και σχόλια που διευκολύνουν την κατανόηση και το καθιστούν πιο προσιτό και κατανοητό για τον εκπαιδευόμενο
(Γ) Οι πληροφορίες είναι επαρκώς τεκμηριωμένες

Και οι 3 συμμετέχοντες συμφωνούν ότι υπάρχουν επαρκείς πληροφορίες.

Στην ερώτηση Α.5.: **«Το Ε.Υ. παρέχει τη δυνατότητα στον εκπαιδευόμενο για περαιτέρω μελέτη σε διαφορετικές πηγές;»**

(Α) Ναι, υπήρχαν παραπομπές αλλά και καθοδήγηση για νέα προγράμματα.
(Β) Το υλικό περιλαμβάνει χρήσιμες αναφορές και προτάσεις για περαιτέρω μελέτη, δίνοντας στον εκπαιδευόμενο την ευκαιρία να εμβαθύνει περισσότερο στο θέμα
(Γ) Παρατίθενται τόσο βιβλιογραφικές όσο και ηλεκτρονικές πηγές χρήσιμες για περαιτέρω μελέτη εκ μέρους του εκπαιδευόμενου.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι ναι υπάρχει δυνατότητα για περεταίρω μελέτη.

Στην ερώτηση Β.1.: **«Το ύφος γραφής του Ε.Υ. είναι φιλικό για τον αναγνώστη;»**

(Α) Ναι, φιλικό και κατάλληλο για το κοινό στο οποίο απευθύνεται.
(Β) Το υλικό είναι διατυπωμένο με απλό και φιλικό τρόπο, διευκολύνοντας την κατανόηση και κάνοντας την προσέγγιση του θέματος πιο ευχάριστη για τον εκπαιδευόμενο
(Γ) Ο συνδυασμός ήχου, εικόνας, μουσικής και κειμένου συμβάλει απόλυτα στην απλή και κατανοητή παρουσίαση του Γνωστικού Αντικειμένου

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι το υλικό είναι σε φιλικό ύφος για τον εκπαιδευόμενο.

Στην ερώτηση Β.2.: **«Στο Ε.Υ. γίνεται χρήση προσωπικών και κτητικών αντωνυμιών;»**

(Α)Ναι και βοηθούσε το χρήστη να νιώσει οικειότητα.
(Β)Η χρήση προσωπικών και κτητικών αντωνυμιών δίνει στο υλικό έναν πιο άμεσο και προσωπικό χαρακτήρα, κάνοντάς με να νιώθω ότι απευθύνεται σε εμένα. Β.3. Στο Ε.Υ. γίνεται κατά το δυνατόν χρήση της καθομιλούμενης γλώσσα.
(Γ) Στο Ε.Υ. γίνεται χρήση προσωπικών και κτητικών αντωνυμιών, κυρίως σε β’ πρόσωπο, συμβάλλοντας στην δημιουργία κλίματος αμεσότητας με τον εκπαιδευόμενο.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι ναι υπάρχει χρήση κτητικής αντωνυμίας κάτι που δημιουργεί οικειότητα με τον εκπαιδευόμενο.

Στο ερώτημα Β.3.: **«Στο Ε.Υ. γίνεται κατά το δυνατόν χρήση της καθομιλούμενης γλώσσας;»**

(Α) Το εκπαιδευτικό υλικό αξιοποιούσε τη δημοτική γλώσσα με τρόπο προσεγμένο, κατάλληλο για την ηλικία χρηστών στην οποία απευθύνεται.
(Β) Η χρήση της καθομιλουμένης γλώσσας κάνει το υλικό πιο προσιτό και ευχάριστο, αποφεύγοντας δύσκολες ή περίπλοκες διατυπώσεις που θα μπορούσαν να δυσκολέψουν τον αναγνώστη
(Γ) Στο Ε.Υ. γίνεται κατά το δυνατόν χρήση της απλής δημοτικής γλώσσας, στοιχείο που συμβάλλει στην καλύτερη κατανόησή του, ειδικά από τη στιγμή που απευθύνεται σε μικρούς μαθητές.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι η γλώσσα που χρησιμοποιείται είναι κατάλληλη για την ηλικία των μαθητών στους οποίους απευθύνεται.

Στην ερώτηση: Β.4.: **«Η γραφή του Ε.Υ. είναι ευανάγνωστη;»**

(Α)Ναι, είχε μεγάλη κι ευδιάκριτη γραμματοσειρά.
(Β)Η γραφή του υλικού είναι καθαρή και κατανοητή, με απλή διατύπωση και χωρίς πυκνό ή δυσνόητο κείμενο, γεγονός που διευκολύνει σημαντικά την ανάγνωση και την κατανόηση
(Γ) Η γραφή του Ε.Υ. είναι ευανάγνωστη χάρη στην προσεγμένη επιλογή τόσο της γραμματοσειράς όσο και του μεγέθους των χαρακτήρων.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι η γραμματοσειρά είναι μεγάλη και ευδιάκριτη.

Στην ερώτηση: **«Β.5. Η πυκνότητα των πληροφοριών του Ε.Υ. είναι ικανοποιητική;»**

(Α) Ναι είχε επαρκείς πληροφορίες.
(Β) Η ποσότητα των πληροφοριών κρίνεται ισορροπημένη και κατανεμημένη σε ικανοποιητικό βαθμό, γεγονός που δεν κουράζει τον εκπαιδευόμενο, αλλά αντίθετα συμβάλλει στην καλύτερη αφομοίωση της γνώσης.
(Γ) Η πυκνότητα των πληροφοριών του Ε.Υ. είναι ικανοποιητική, αφού καλύπτονται όλες οι πιθανές περιπτώσεις χρήσεις του προς διδασκαλία αντικειμένου.

Και 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι το εκπαιδευτικό υλικό είχε επαρκείς πληροφορίες.

Στην ερώτηση Β.6.: **«Το Ε.Υ. παρουσιάζεται τμηματικά στο μέγεθος της οθόνης;»**

(Α) Ναι, μπορεί να προσαρμοστεί στο μέγεθος της οθόνης.
(Β) Το εκπαιδευτικό υλικό είναι χωρισμένο σε επιμέρους ενότητες και μικρά τμήματα, γεγονός που διευκολύνει σε ικανοποιητικό βαθμό την κατανόηση και αποτρέπει τη σύγχυση κατά τη μελέτη
(Γ) Το Ε.Υ. παρουσιάζεται τμηματικά στο μέγεθος της οθόνης, ώστε να είναι εύκολη η παρακολούθησή του.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν θετικά για την παρουσίαση του Ε.Υ. στην οθόνη.

Στην ερώτηση Β.7.: **«Το Ε.Υ. περιέχει μόνο κείμενο;»**

(Α) Όχι, περιείχε εικόνες, βίντεο, αφήγηση. Απολύτως πολυμεσικό υλικό.
(Β) Το εκπαιδευτικό υλικό, εκτός από κείμενο, περιλαμβάνει εικόνες, ήχο και βίντεο, στοιχεία που ενισχύουν την κατανόηση και καθιστούν τη μαθησιακή εμπειρία πιο ελκυστική. Η δομή του υλικού είναι τόσο καλά οργανωμένη, ώστε να διευκολύνει σε ικανοποιητικό βαθμό την ανάγνωση και την αφομοίωση του περιεχομένου
(Γ) Το Ε.Υ. περιέχει επεξηγηματικό και καθοδηγητικό κείμενο, εικόνες σχετικές με το διδασκόμενο αντικείμενο, διαδραστικά και όχι μόνο βίντεο και καθαρό και ευχάριστο ήχο.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν αρνητικά και τόνισαν την πολυμεσικότητα του Ε.Υ.

Στην ερώτηση Β.8.: **«Το Ε.Υ περιέχει κείμενο και εικόνες;»**

(Α) Απόλυτη ισορροπία κειμένου και εικόνας.
(Β) Το εκπαιδευτικό υλικό συνοδεύεται από εικόνες που υποστηρίζουν σε ιδιαίτερα ικανοποιητικό βαθμό την κατανόηση και την εμπέδωση του περιεχομένου, ενισχύοντας την αποτελεσματικότητα της μάθησης
(Γ) Το Ε.Υ. περιέχει επεξηγηματικό και καθοδηγητικό κείμενο, εικόνες σχετικές με το διδασκόμενο αντικείμενο, διαδραστικά και όχι μόνο βίντεο και καθαρό και ευχάριστο ήχο.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν θετικά.

Στην ερώτηση Β.9.: **«Το Ε.Υ περιέχει κείμενο, εικόνες και video;»**

(Α)Περιείχε εικόνες, βίντεο, αφήγηση. Απολύτως πολυμεσικό υλικό
(Β)Το εκπαιδευτικό υλικό αξιοποιεί σε ικανοποιητικό βαθμό τη συνδυαστική χρήση βίντεο, εικόνων και κειμένου, στοιχείο που καθιστά το μάθημα πιο διαδραστικό και ελκυστικό για τον εκπαιδευόμενο
(Γ) Το Ε.Υ. περιέχει επεξηγηματικό και καθοδηγητικό κείμενο, εικόνες σχετικές με το διδασκόμενο αντικείμενο, διαδραστικά και όχι μόνο βίντεο και καθαρό και ευχάριστο ήχο.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν πολύ θετικά και μίλησαν για την πολυμεσικότητα του Ε.Υ.

Στην ερώτηση Β.10.: **«Οι χρωματικές συνθέσεις του Ε.Υ. συμβάλλουν στην άνετη αλληλεπίδραση;»**

(Α)Ναι, ωραία χρώματα, ωραία αισθητική και ευδιάκριτο για κάθε χρήστη.
(Β) Το εκπαιδευτικό υλικό αξιοποιεί χρωματικές επιλογές που είναι ευχάριστες στο μάτι και διευκολύνουν σε ικανοποιητικό βαθμό την ανάγνωση, συμβάλλοντας στη δημιουργία μιας
(Γ) Ευχάριστα και ξεκούραστα χρώματα συνοδεύουν το ΕΥ.
Και οι 3 συμμετέχοντες ανέφεραν ότι τα χρώματα ήταν κατάλληλα και ευχάριστα.

Στην ερώτηση Γ.1.: **«Τα κουμπιά που χρησιμοποιήθηκαν στο Ε.Υ. (εμπρός, πίσω κλπ) είναι κατανοητά και αναγνωρίσιμα;»**

(Α) Ναι, πολύ κατανοητά
(Β) Τα κουμπιά που χρησιμοποιούνται στο εκπαιδευτικό υλικό είναι ξεκάθαρα και ευδιάκριτα, διευκολύνοντας σε ικανοποιητικό βαθμό την πλοήγηση και μειώνοντας την πιθανότητα λάθους εκ μέρους του εκπαιδευόμενου
(Γ) Απολύτως κατανοητά, γεγονός στο οποίο συμβάλλει και το επεξηγηματικό βίντεο στην αρχή του υλικού.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν με θετικά σχόλια για τα κουμπιά.

Στην ερώτηση Γ.2.: «**Τα εικονίδια που χρησιμοποιήθηκαν στο Ε.Υ. (πρόσθετες πηγές, δραστηριότητες κλπ) είναι κατανοητά και αναγνωρίσιμα;»**

(Α) Ναι, πολύ κατανοητά και αναγνωρίσιμα.
(Β) Τα εικονίδια στο εκπαιδευτικό υλικό είναι σωστά επιλεγμένα και ευανάγνωστα, διευκολύνοντας σε ικανοποιητικό βαθμό τον εκπαιδευόμενο να εντοπίζει άμεσα τις απαραίτητες πληροφορίες και δραστηριότητες
(Γ) Απολύτως κατανοητά, γεγονός στο οποίο συμβάλλει και το επεξηγηματικό βίντεο στην αρχή του υλικού.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν θετικά.

Στην ερώτηση Γ.3.: **«Η πλοήγηση στο Ε.Υ. είναι εύκολη;»**

(Α) Ναι, είχε απλές και εύκολες οδηγίες για εύκολη πλοήγηση
(Β) Η πλοήγηση στο εκπαιδευτικό υλικό είναι απλή και ξεκάθαρη, επιτρέποντας σε ικανοποιητικό βαθμό στον εκπαιδευόμενο να μετακινείται εύκολα από τη μία ενότητα στην άλλη, χωρίς να αντιμετωπίζει δυσκολίες ή σύγχυση
(Γ) Υπάρχουν σαφείς ενδείξεις που βοηθούν στην πλοήγηση.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν θετικά όσον αφορά την πλοήγηση στο Ε.Υ.

Στην ερώτηση Γ.4.: «**Οι υπερσύνδεσμοι του Ε.Υ. οδηγούν στο αναμενόμενο περιεχόμενο;»**

(Α) Ναι, πολύ καλά οργανωμένοι υπερσύνδεσμοι.
(Β) Οι υπερσύνδεσμοι του εκπαιδευτικού υλικού λειτουργούν σωστά και οδηγούν τον εκπαιδευόμενο με ακρίβεια στο επιθυμητό περιεχόμενο, στοιχείο που συμβάλλει σε ικανοποιητικό βαθμό στην οργάνωση της μάθησης και ενισχύει τη συνολική εκπαιδευτική εμπειρία
(Γ) Ναι, οδηγούν στο αναμενόμενο, σχετικό με τη διδασκαλία, περιεχόμενο.

Και οι 3 συμμετέχοντες ανέφεραν ότι οι υπερσύνδεσμοι ήταν σωστοί.

Στην ερώτηση Δ.1.: **«Παρέχονται συμβουλές για το πώς να μελετηθεί το εκπαιδευτικό υλικό;»**

(Α) Ναι, υπάρχουν αναλυτικές οδηγίες.
(Β) Το εκπαιδευτικό υλικό περιλαμβάνει χρήσιμες συμβουλές που υποστηρίζουν σε ικανοποιητικό βαθμό τον εκπαιδευόμενο στην οργάνωση του χρόνου και της μελέτης

του, ενισχύοντας το αίσθημα σιγουριάς ως προς τον τρόπο με τον οποίο μπορεί να προχωρήσει στη μαθησιακή διαδικασία
(Γ) Σαφείς και κατανοητές οδηγίες.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν θετικά.

Στην ερώτηση Δ.2.: **«Το Ε.Υ. υποστηρίζει τον εκπαιδευόμενο προκειμένου να δώσει έμφαση σε συγκεκριμένα σημεία; Υπάρχουν πλαίσια ή έντονη γραφή (σήμανση) ώστε να τονίζονται σημαντικές έννοιες;»**

(Α) Ναι, πάντα δίνεται έμφαση στις πιο σημαντικές πληροφορίες.
(Β) Το εκπαιδευτικό υλικό περιλαμβάνει πλαίσια και σημάνσεις, όπως έντονη γραφή, που διευκολύνουν σε ικανοποιητικό βαθμό τον εντοπισμό των πιο σημαντικών σημείων, ενισχύοντας την αφομοίωση του περιεχομένου από τον εκπαιδευόμενο
(Γ) Χρησιμοποιείται ποικιλία μέσων (έντονη γραφή, πλαίσια, χρώματα) προκειμένου να τονιστούν σημαντικές έννοιες.

Και οι 3 συμμετέχοντες συμφώνησαν ότι το Ε.Υ. δίνει έμφαση στις πιο σημαντικές πληροφορίες.

Στην ερώτηση Δ.3.: **«Στο Ε.Υ. υπάρχουν επεξηγηματικά σχόλια τα οποία υποστηρίζουν τον σπουδαστή στη μελέτη του;»**

(Α) Ναι, ο σπουδαστής υποστηρίζεται επαρκώς.
(Β) Τα επεξηγηματικά σχόλια που περιλαμβάνονται στο εκπαιδευτικό υλικό συμβάλλουν σε ικανοποιητικό βαθμό στην κατανόηση του περιεχομένου, προσφέροντας χρήσιμες διευκρινίσεις που καθιστούν τη μελέτη πιο αποτελεσματική και ευχάριστη για τον εκπαιδευόμενο.
(Γ) Υπάρχουν σε αρκετά σημεία.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι υπάρχουν επεξηγηματικά σχόλια.

Στην ερώτηση Ε.1.: **«Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να εκφράσει τις δικές απόψεις (κρίσεις) πάνω σε σημαντικά ζητήματα;»**

(Α) Ναι, ενθαρρύνεται η ενεργός συμμετοχή και αυτενέργεια του εκπαιδευόμενου.
(Β) Το εκπαιδευτικό υλικό περιλαμβάνει δραστηριότητες που ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να εκφράσει τις προσωπικές του απόψεις, ενισχύοντας σε ικανοποιητικό βαθμό την ανάπτυξη της κριτικής και δημιουργικής του σκέψης.
(Γ) Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες που ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να εκφράσει τις δικές δημιουργικές ιδέες, αλλά και να χρησιμοποιήσει όσα έμαθε απαντώντας βιωματικά σε δραστηριότητες μέσω π.χ. του google forms του.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι το Ε.Υ. ενισχύει την ανάπτυξη της αυτενέργειας του εκπαιδευόμενου.

Στην ερώτηση Ε.2.: **«Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να διατυπώνει τις δικές του ερωτήσεις πάνω σε σημαντικά ζητήματα;»**

(Α) Ναι, ενθαρρύνεται η ενεργός συμμετοχή και αυτενέργεια του εκπαιδευόμενου.
(Β) Το εκπαιδευτικό υλικό περιλαμβάνει ερωτήσεις που κινητοποιούν τον εκπαιδευόμενο να αναζητήσει απαντήσεις και να διατυπώσει τα δικά του ερωτήματα, προάγοντας σε ικανοποιητικό βαθμό την ενεργό συμμετοχή και τη διερευνητική προσέγγιση της μάθησης
(Γ) Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες που ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να εκφράσει τις δικές δημιουργικές ιδέες, αλλά και να χρησιμοποιήσει όσα έμαθε απαντώντας βιωματικά σε δραστηριότητες μέσω π.χ. του Google form του μαθήματος.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι το Ε.Υ. προάγει την ενεργό συμμετοχή του μαθητή.

Στην ερώτηση Ε.3.: **«Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να εμπλακεί συναισθηματικά με βάση τα προσωπικά του ενδιαφέροντα;»**

(Α) Ναι, μπορεί να εκφραστεί και να εξωτερικεύσει τις εικόνες της φαντασίας του
(Β) Οι δραστηριότητες του εκπαιδευτικού υλικού προσφέρουν στον εκπαιδευόμενο τη δυνατότητα να συνδέσει το περιεχόμενο με τις προσωπικές του εμπειρίες και τα ενδιαφέροντά του, καθιστώντας τη μαθησιακή διαδικασία πιο ενδιαφέρουσα και ουσιαστική σε ικανοποιητικό βαθμό
(Γ) Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες που ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να εκφράσει τις δικές απόψεις (κρίσεις), αλλά και να χρησιμοποιήσει όσα έμαθε απαντώντας βιωματικά σε δραστηριότητες.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι το Ε.Υ. προάγει την ενεργό συμμετοχή των εκπαιδευόμενων.

Στην ερώτηση Ε.4.: **«Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να ανταλλάξει απόψεις με τους άλλους εκπαιδευόμενους;»**

(Α) Ναι, οι εκπαιδευόμενοι χρειάζεται να συζητούν κ ενίοτε να δράσουν ομαδικά.
(Β) Το εκπαιδευτικό υλικό περιλαμβάνει δραστηριότητες που προτρέπουν τον εκπαιδευόμενο να μοιραστεί τις σκέψεις του με άλλους, ενισχύοντας σε ικανοποιητικό βαθμό τον γόνιμο διάλογο και την ανάπτυξη συνεργατικής μάθησης.
(Γ) Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες που ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να

ανταλλάξει απόψεις με τους άλλους εκπαιδευόμενους και να συνεργαστεί μαζί τους για τη δημιουργία παραμυθιών.

Και οι 3 συμμετέχοντες ανέφεραν ότι στο Ε.Υ. μπορούν οι εκπαιδευόμενοι να δράσουν ομαδικά.

Στην ερώτηση Ε.5**.: «Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να θεωρήσει τον εαυτό του ως μέλος μιας κοινωνικής ομάδας που έχει συγκεκριμένες ανάγκες και προσδοκίες;»**

(Α) Ναι, οι εκπαιδευόμενοι χρειάζεται να συζητούν κ ενίοτε να δράσουν ομαδικά, να σχεδιάσουν ως ομάδα ένα παραμύθι.
(Β) Οι δραστηριότητες του εκπαιδευτικού υλικού βοηθούν τον εκπαιδευόμενο να αντιληφθεί σε ικανοποιητικό βαθμό ότι αποτελεί μέρος μιας ευρύτερης μαθησιακής κοινότητας, ενισχύοντας το αίσθημα του 'ανήκειν' και της συλλογικής συμμετοχής στη μαθησιακή διαδικασία.
(Γ) Ναι, της ομάδας εκπαιδευόμενων στους οποίους απευθύνεται το συγκεκριμένο υλικό.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι το Ε.Υ. με δραστηριότητες ενθαρρύνει την ομαδικότητα.

Στην ερώτηση Ε.6.: **«Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να ενσωματώσει / εμπλουτίσει τις απόψεις του σε αυτό;»**

(Α) Κατ' εξοχήν σχεδιασμένο για να προωθεί την αυτενέργεια και την ενεργό συμμετοχή.
(Β) Το εκπαιδευτικό υλικό προσφέρει στον εκπαιδευόμενο τη δυνατότητα να ενσωματώσει τη δική του οπτική, αξιοποιώντας τις προσωπικές του εμπειρίες και ιδέες, γεγονός που συμβάλλει σε ικανοποιητικό βαθμό στη διαμόρφωση μιας πιο δυναμικής και εξατομικευμένης μαθησιακής εμπειρίας
(Γ) Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να καταθέσει τη δημιουργικότητα και την φαντασία του σε αυτό.

Και οι 3 συμμετέχοντες επισήμαναν ότι τα στοιχεία αυτά του εκπαιδευτικού υλικού τους βοήθησαν να συμμετέχουν πιο ενεργά και να εκφράσουν τη φαντασία τους.

Στην ερώτηση Στ.1.: **«Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν την αυτοαξιολόγηση του εκπαιδευόμενου;»**

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν θετικά:

(Α) Ναι, υπάρχουν διαδραστικές ασκήσεις για αυτοαξιολόγηση.
(Β) Το εκπαιδευτικό υλικό περιλαμβάνει δραστηριότητες που δίνουν στον εκπαιδευόμενο τη δυνατότητα να αξιολογεί την πρόοδό του και να αναγνωρίζει τα δυνατά και αδύνατα σημεία του, ενισχύοντας σε ικανοποιητικό βαθμό την αυτογνωσία

και την αυτορρυθμιζόμενη μάθηση.
(Γ) Πολλές και ποικίλες δραστηριότητες αυτοαξιολόγησης με ανατροφοδοτικό χαρακτήρα.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι το Ε.Υ. εμπεριέχει διαδραστικές ασκήσεις αυτοαξιολόγησης.

Στην ερώτηση Στ.2.: «**Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν την ανάπτυξη της αυτόνομης κριτικής σκέψης του εκπαιδευόμενου;»**

(Α) Ναι, προωθεί την αυτενέργεια και την ενεργό συμμετοχή.
(Β) Οι δραστηριότητες του εκπαιδευτικού υλικού προωθούν τη σκέψη και την ανάλυση, προσφέροντας σε ικανοποιητικό βαθμό στον εκπαιδευόμενο την ευκαιρία να αναπτύξει την προσωπική του κριτική ικανότητα και να εμβαθύνει στη νοητική επεξεργασία του περιεχομένου.
(Γ) Πολλές δραστηριότητες απαιτούν την κριτική σκέψη και δημιουργικότητα του εκπαιδευόμενου.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι το Ε.Υ. προωθεί την αυτενέργεια του εκπαιδευόμενου.

Στην ερώτηση Στ.3.: «**Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν την ανάπτυξη δίαυλων επικοινωνίας με στόχο την ανατροφοδότηση του εκπαιδευόμενου;»**

(Α) Ναι, υπάρχει πάντα διαθέσιμη η διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου καθώς κι επιλογές για επιστροφή και μελέτη του υλικού εκ νέου.
(Β) Το εκπαιδευτικό υλικό προσφέρει ευκαιρίες για διάλογο και ανατροφοδότηση, συμβάλλοντας σε ικανοποιητικό βαθμό στην πρόοδο του εκπαιδευόμενου και ενισχύοντας ουσιαστικά τη μαθησιακή διαδικασία.
(Γ) Πολλές και ποικίλες δραστηριότητες αυτοαξιολόγησης με ανατροφοδοτικό χαρακτήρα.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι το Ε.Υ. ενθαρρύνει την επικοινωνία εκπαιδευτή με εκπαιδευόμενο.

Στην ερώτηση Στ.4.: «**Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να συσχετίσει τα νέα δεδομένα με τη δική του πραγματικότητα;»**

(Α) Ναι, ενθαρρύνει την εμπλοκή, την ενεργό συμμετοχή και το συσχετισμό με τη δική του πραγματικότητα.
(Β) Οι δραστηριότητες του εκπαιδευτικού υλικού συνδέουν σε ικανοποιητικό βαθμό τη θεωρητική γνώση με την καθημερινότητα του εκπαιδευόμενου, καθιστώντας τη μάθηση

πιο ουσιαστική και άμεσα εφαρμόσιμη.
(Γ) Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να συσχετίσει τη νέα γνώση με την καθημερινή του πραγματικότητα ως αναγνώστης παραμυθιών.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν θετικά.

Στην ερώτηση Στ.5.: **«Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να εφαρμόσει τη νέα γνώση στη δική του πραγματικότητα;»**

(Α) Ναι, το υλικό είχε αρκετές δραστηριότητες που ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να εφαρμόσει τη νέα γνώση στη δική του πραγματικότητα.
(Β) Το εκπαιδευτικό υλικό παρέχει ευκαιρίες στον εκπαιδευόμενο να εφαρμόσει όσα έχει μάθει σε πραγματικές συνθήκες, ενισχύοντας σε ικανοποιητικό βαθμό τη χρησιμότητα και τη βιωματική αξία της γνώσης
(Γ) Το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες οι οποίες ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να συσχετίσει τη νέα γνώση με την καθημερινή του πραγματικότητα ως αναγνώστης παραμυθιών.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι το Ε.Υ. εμπεριέχει δραστηριότητες που ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να εφαρμόσει τη νέα γνώση.

Στην ερώτηση Ζ.1.: **«Στο Ε.Υ. διατυπώνεται σαφώς ο σκοπός της κάθε διδακτικής ενότητας;»**

(Α) Ναι, σε κάθε ενότητα υπήρχε σαφής διατύπωση σκοπών και στόχων.
(Β) Ο σκοπός κάθε διδακτικής ενότητας στο εκπαιδευτικό υλικό διατυπώνεται με σαφήνεια, βοηθώντας σε ικανοποιητικό βαθμό τον εκπαιδευόμενο να κατανοήσει τι αναμένεται να επιτύχει κατά τη διάρκεια της μελέτης του.
(Γ) Ξεκάθαρα, στην αρχή της κάθε ενότητας.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι ο σκοπός και οι στόχοι διατυπώνονται με σαφήνεια.

Στην ερώτηση Ζ.2.: **«Στο Ε.Υ. διατυπώνονται σαφώς τα προσδοκώμενα αποτελέσματα σε κάθε διδακτική ενότητα;»**

(Α) Ναι, διατυπώνονται σαφώς τα προσδοκώμενα αποτελέσματα σε κάθε διδακτική ενότητα.
(Β) Τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα παρουσιάζονται με σαφήνεια στο εκπαιδευτικό υλικό, δίνοντας σε ικανοποιητικό βαθμό τη δυνατότητα στον εκπαιδευόμενο να γνωρίζει τι θα έχει κατακτήσει στο τέλος κάθε ενότητας
(Γ) Ξεκάθαρα, στην αρχή της κάθε ενότητας.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι τα προσδοκώμενα αποτελέσματα διατυπώνονται με σαφήνεια.

Στην ερώτηση Ζ.3.: «**Τα προσδοκώμενα αποτελέσματα παρακινούν τον εκπαιδευόμενο σε επίπεδο γνώσεων;**»

(Α) Ναι, υπάρχει παρακίνηση σε επίπεδο γνώσεων.
(Β) Τα προσδοκώμενα αποτελέσματα διατυπώνονται με τρόπο που ενισχύει σε ικανοποιητικό βαθμό τη μαθησιακή διαδικασία και παρέχει κίνητρο στον εκπαιδευόμενο να αποκτήσει νέες γνώσεις.
(Γ) Τα προσδοκώμενα αποτελέσματα παρακινούν τον εκπαιδευόμενο σε επίπεδο γνώσεων, καθώς παρουσιάζουν άμεση σύνδεση με την καθημερινότητά του.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι τα προσδοκώμενα αποτελέσματα παρακινούν τον εκπαιδευόμενο σε επίπεδο γνώσεων.

Στην ερώτηση Ζ.4.: «**Τα προσδοκώμενα αποτελέσματα παρακινούν τον εκπαιδευόμενο σε επίπεδο δεξιοτήτων;**»

(Α)Ναι, υπάρχει παρακίνηση σε επίπεδο δεξιοτήτων.
(Β) Το εκπαιδευτικό υλικό δίνει ιδιαίτερη έμφαση στην ανάπτυξη δεξιοτήτων, ενισχύοντας σε ικανοποιητικό βαθμό τον πρακτικό χαρακτήρα της μάθησης και καθιστώντας τη πιο χρήσιμη και εφαρμοσμένη στην πράξη.

(Γ) Ναι, καθώς τον καλούν να εμπλακεί σε πλήθος διαφορετικών δραστηριοτήτων και καταστάσεων που θα μπορούσε να βιώσει στην καθημερινότητά του ως μικρός μαθητής.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι τα προσδοκώμενα αποτελέσματα παρακινούν τον εκπαιδευόμενο σε επίπεδο δεξιοτήτων.

Στην ερώτηση Ζ.5.: «**Τα προσδοκώμενα αποτελέσματα παρακινούν τον εκπαιδευόμενο σε επίπεδο στάσεων;**»

(Α) Ναι, υπάρχει παρακίνηση σε επίπεδο στάσεων.
(Β) Τα προσδοκώμενα αποτελέσματα ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να υιοθετήσει θετική στάση απέναντι στο αντικείμενο της μάθησης, ενισχύοντας σε ικανοποιητικό βαθμό την ενδυνάμωσή του και την προσωπική του εμπλοκή στη μαθησιακή διαδικασία.
(Γ) Ναι, καθώς τον καλούν να εμπλακεί σε πλήθος διαφορετικών δραστηριοτήτων και καταστάσεων που θα μπορούσε να βιώσει στην καθημερινότητά του ως μικρός.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι τα προσδοκώμενα αποτελέσματα παρακινούν τον εκπαιδευόμενο σε επίπεδο στάσεων.

Στην ερώτηση Ζ.6.: **«Ο εκπαιδευόμενος ελέγχει την πρόοδό του με βάση τα προσδοκώμενα αποτελέσματα;»**

(Α) Ναι υπάρχουν πάντα δραστηριότητες αυταξιολόγησης
(Β) Το εκπαιδευτικό υλικό παρέχει σαφή κριτήρια για την αξιολόγηση της προόδου, βοηθώντας σε ικανοποιητικό βαθμό τον εκπαιδευόμενο να κατανοεί τη μαθησιακή του πορεία και να αναστοχάζεται πάνω στη διαδικασία της μάθησης
(Γ) Ναι, μέσα από πολλές και ποικίλες δραστηριότητες αυτοαξιολόγησης με ανατροφοδοτικό χαρακτήρα.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι στο Ε.Υ. υπάρχουν δραστηριότητες αναστοχασμού και αυτοαξιολόγησης.

7ο Ερευνητικό Ερώτημα

Το εκπαιδευτικό υλικό έχει σχεδιαστεί και υλοποιηθεί σύμφωνα με τις αρχές πολυμεσικής μάθησης του Mayer;

Για το 7ο ερευνητικό ερώτημα απάντησαν οι μεταπτυχιακοί συμφοιτητές μου στις παρακάτω ερωτήσεις:

- Η.1. Στο Ε.Υ. υπάρχει συνδυασμός κείμενου και εικόνας για την παρουσίαση του γνωστικού αντικειμένου;(Πολυμεσική Αρχή)
- Η.2. Στο Ε.Υ. η χρήση των εικόνων σας βοηθάει να κατανοήσετε το γνωστικό αντικείμενο; (Πολυμεσική Αρχή)
- Η.3. Στο Ε.Υ. υπάρχουν στοιχεία αφήγησης (μονόλογος, διάλογος, περιγραφή, σχόλια κ.ά.); (Αρχή της Τροπικότητας)
- Η.4. Στο Ε.Υ. συμπεριλαμβάνονται μη σχετικές πληροφορίες (λέξεις, εικόνες, ήχοι) με το γνωστικό αντικείμενο; (Αρχή της Συνοχής)
- Η.5. Στο Ε.Υ. γίνεται χρήση φιλικής γλώσσας; (Αρχή της Προσωποποίησης)
- Η.6. Στο Ε.Υ. γίνεται χρήση δεύτερου προσώπου; (Αρχή της Προσωποποίησης)
- Η.7. Στο Ε.Υ. γίνεται ηχητική παρουσίαση του γνωστικού αντικειμένου;(Αρχή της Προσωποποίησης)
- Η.8. Στο Ε.Υ. το ύφος της ηχητικής παρουσίασης είναι φιλικό για τον εκπαιδευόμενο; (Αρχή της Φωνής)
- Η.9. Στο Ε.Υ. εμφανίζεται ένας φιλικός χαρακτήρας (avatar) που ενισχύει τη διαδικασία μάθησης των εκπαιδευόμενων; (Αρχή της Εικόνας)
- Η.10. Στο Ε.Υ. η παρουσίαση του γνωστικού αντικειμένου γίνεται τμηματικά; (Αρχή της Κατάτμησης)
- Η.11. Στο Ε.Υ. υπάρχουν διαδραστικές δραστηριότητες που παρέχουν ανατροφοδότηση τους εκπαιδευόμενους; (Αρχή της Προσωποποίησης)
- Η.12. Στο Ε.Υ. υπάρχουν μακροσκελή κείμενα για την παρουσίαση του γνωστικού αντικειμένου; (Αρχή της Κατάτμησης)

- Η.13. Το Ε.Υ. παρέχει σαφείς οδηγίες στους εκπαιδευόμενους για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων και εργασιών; (Αρχή της Σηματοδότησης)
- Η.14. Στο Ε.Υ. υπάρχουν στοιχεία επισήμανσης (έντονη γραφή, υπογράμμιση, χρωματισμός κ.ά.); (Αρχή της Σηματοδότησης)
- Η.15. Στο Ε.Υ. υπάρχουν εισαγωγικές δραστηριότητες που βοηθούν στη μελέτη του γνωστικού αντικειμένου; (Αρχή της Προπαίδευσης)
- Θ.1. Ποια πιστεύετε ότι είναι τα τρία πιο δυνατά στοιχεία του εκπαιδευτικού υλικού;
- Ι.1.Γράψτε έως τρεις αλλαγές που προτείνετε, προκειμένου να βελτιωθεί το εκπαιδευτικό υλικό.

Ας δούμε παρακάτω αναλυτικά κάθε ερώτηση:

Στην ερώτηση Η.1.: **«Στο Ε.Υ. υπάρχει συνδυασμός κείμενου και εικόνας για την παρουσίαση του γνωστικού αντικειμένου;(Πολυμεσική Αρχή)»**
(Α)Ναι, υπάρχει συνδυασμός κειμένου, ήχου, εικόνας και βίντεο.
(Β)Το εκπαιδευτικό υλικό συνδυάζει αρμονικά κείμενο και εικόνες, ενισχύοντας σε ικανοποιητικό βαθμό την κατανόηση του περιεχομένου και καθιστώντας τη μελέτη πιο ενδιαφέρουσα και ευχάριστη για τον εκπαιδευόμενο.
(Γ) Υπάρχει σε μέγιστο βαθμό σε όλη την έκταση του κειμένου.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι υπάρχει σε μεγάλο βαθμό συνδυασμός κειμένου και εικόνας.

Στην ερώτηση Η.2.: **«Στο Ε.Υ. η χρήση των εικόνων σας βοηθάει να κατανοήσετε το γνωστικό αντικείμενο; (Πολυμεσική Αρχή)»**
(Α) Ναι, εκτός, την ωραία αισθητική, βοηθά σημαντικά στο γνωστικό αντικείμενο.
(Β) Οι εικόνες που συνοδεύουν το κείμενο στο εκπαιδευτικό υλικό συμβάλλουν σε ικανοποιητικό βαθμό στην κατανόηση του αντικειμένου, καθώς διευκολύνουν τη σύνδεση της θεωρητικής γνώσης με την πράξη.
(Γ) Ναι, γιατί σχετίζονται απόλυτα με το περιεχόμενο και τον σκοπό της διδασκαλίας.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι οι εικόνες είναι βοηθητικές.

Στην ερώτηση Η.3.: **«Στο Ε.Υ. υπάρχουν στοιχεία αφήγησης (μονόλογος, διάλογος, περιγραφή, σχόλια κ.ά.); (Αρχή της Τροπικότητας)»**
(Α) Ναι, υπάρχει κυρίως αφήγηση και σχόλια.
(Β) Το εκπαιδευτικό υλικό αξιοποιεί περιγραφικά στοιχεία και σχόλια με τρόπο που ζωντανεύει σε ικανοποιητικό βαθμό το περιεχόμενο, καθιστώντας το πιο ελκυστικό και ευχάριστο για τον εκπαιδευόμενο.
(Γ) Στο Ε.Υ. υπάρχουν πολλά στοιχεία αφήγησης (μονόλογος, διάλογος, περιγραφή, σχόλια κ.ά.) κατανεμημένα σε διάφορα σημεία του ανάλογα με τον εκάστοτε σκοπό και στόχο.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι υπάρχει αρκετή αφήγηση.

Στην ερώτηση Η.4.: **«Στο Ε.Υ. συμπεριλαμβάνονται μη σχετικές πληροφορίες (λέξεις, εικόνες, ήχοι) με το γνωστικό αντικείμενο; (Αρχή της Συνοχής)»**
(Α) Όχι, υπάρχουν μόνο οι αναγκαίες και σχετικές πληροφορίες, γεγονός που καθιστά το υλικό εύχρηστο και εύληπτο.
(Β) Το εκπαιδευτικό υλικό είναι καλοσχεδιασμένο και εστιάζει σε ικανοποιητικό βαθμό αποκλειστικά στις πληροφορίες που σχετίζονται με το αντικείμενο της μάθησης, αποφεύγοντας περιττά στοιχεία που θα μπορούσαν να αποσπάσουν την προσοχή του εκπαιδευόμενου.
(Γ) Το ΕΥ διέπεται από συνοχή και αλληλουχία.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν αρνητικά.

Στην ερώτηση Η.5.: **«Στο Ε.Υ. γίνεται χρήση φιλικής γλώσσας; (Αρχή της Προσωποποίησης)»**
(Α) Απόλυτα φιλική και κατανοητή γλώσσα.
(Β) Η φιλική γλώσσα που χρησιμοποιείται στο εκπαιδευτικό υλικό το καθιστά πιο προσιτό και ευχάριστο, ενισχύοντας σε ικανοποιητικό βαθμό τη συμμετοχή και την εμπλοκή του εκπαιδευόμενου στη μαθησιακή διαδικασία.
(Γ) Χρήση γλώσσας απλή, φιλική και κατανοητή.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι στο Ε.Υ. γίνεται χρήση απλή και φιλικής γλώσσας.

Στην ερώτηση Η.6.: **«Στο Ε.Υ. γίνεται χρήση δεύτερου προσώπου; (Αρχή της Προσωποποίησης)»**
(Α) Ναι, το 2ο πρόσωπο καθιστά το υλικό φιλικό στο χρήστη και οικείο.
(Β) Η χρήση του δεύτερου προσώπου στο εκπαιδευτικό υλικό προσδίδει στο κείμενο έναν πιο άμεσο χαρακτήρα, ενισχύοντας σε ικανοποιητικό βαθμό την αίσθηση ότι απευθύνεται προσωπικά στον εκπαιδευόμενο
(Γ) Κατεξοχήν χρήση του β’ ενικού προσώπου.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν θετικά.
Στην ερώτηση Η.7.: **«Στο Ε.Υ. γίνεται ηχητική παρουσίαση του γνωστικού αντικειμένου;(Αρχή της Προσωποποίησης)»**
(Α) Ναι, υπάρχει πάντα αφήγηση.
(Β) Η ύπαρξη ηχητικής παρουσίασης στο εκπαιδευτικό υλικό ενισχύει σε ικανοποιητικό βαθμό την κατανόηση του περιεχομένου, καθώς προσφέρει στον εκπαιδευόμενο πολλαπλές μορφές πρόσληψης της γνώσης και υποστηρίζει διαφορετικά μαθησιακά στυλ.
(Γ) Σε όλη του την έκταση.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι υπάρχει ηχητική αφήγηση στο Ε.Υ.

Στην ερώτηση Η.8.: **«Στο Ε.Υ. το ύφος της ηχητικής παρουσίασης είναι φιλικό για τον εκπαιδευόμενο; (Αρχή της Φωνής)»**
(Α) Ναι, πολύ εύηχο και φιλικό.

(Β) Η ηχητική παρουσίαση στο εκπαιδευτικό υλικό είναι ευχάριστη και φιλική, γεγονός που συμβάλλει σε ικανοποιητικό βαθμό στη διατήρηση της συγκέντρωσης του εκπαιδευόμενου και ενισχύει την ενεργό του συμμετοχή στη μαθησιακή διαδικασία.
(Γ) Η φωνή που ακούγεται είναι καθαρή και χαρακτηρίζεται από ευγένεια και σεβασμό στις ανάγκες του εκπαιδευόμενου.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι η ηχητική παρουσίαση χαρακτηρίζεται ευχάριστη και φιλική προς τους μαθητές.

Στην ερώτηση Η.9.: **«Στο Ε.Υ. εμφανίζεται ένας φιλικός χαρακτήρας (avatar) που ενισχύει τη διαδικασία μάθησης των εκπαιδευόμενων; (Αρχή της Εικόνας)»**
(Α) Ναι, υπάρχει ένα πανέμορφο κι εμπνευσμένο άβαταρ, κατάλληλο για το συγκεκριμένο θέμα.
(Β) Η χρήση avatar στο εκπαιδευτικό υλικό προσδίδει στο μάθημα διαδραστικότητα και συμβάλλει σε ικανοποιητικό βαθμό στη δημιουργία μιας πιο ευχάριστης και φιλικής μαθησιακής εμπειρίας.
(Γ) Καλαίσθητο και βοηθητικό avatar.

Και οι 3 συμμετέχοντες μίλησαν με θετικά σχόλια για το Avatar.

Στην ερώτηση Η.10.: **«Στο Ε.Υ. η παρουσίαση του γνωστικού αντικειμένου γίνεται τμηματικά; (Αρχή της Κατάτμησης)»**
(Α) Το υλικό χωρίζεται σε ενότητες και το γνωστικό αντικείμενο παρουσιάζεται τμηματικά.
(Β) Το εκπαιδευτικό υλικό παρουσιάζεται σε μικρές και διακριτές ενότητες, γεγονός που διευκολύνει σε ικανοποιητικό βαθμό την κατανόηση και την εμπέδωση του περιεχομένου από τον εκπαιδευόμενο.
(Γ) Το ΕΥ μοιράζεται σε 4 συνολικά ενότητες με διαφορετικό κομμάτι του μαθήματος η καθεμιά.

Και οι 3 συμμετέχοντες ανέφεραν ότι το Ε.Υ. παρουσιάζεται τμηματικά.

Στην ερώτηση Η.11.: **«Στο Ε.Υ. υπάρχουν διαδραστικές δραστηριότητες που παρέχουν ανατροφοδότηση τους εκπαιδευόμενους; (Αρχή της Προσωποποίησης)»**
(Α) Ναι υπάρχει πάντα ανατροφοδότηση και σε σωστές και σε λάθος απαντήσεις.
(Β) Οι διαδραστικές δραστηριότητες του εκπαιδευτικού υλικού είναι ιδιαίτερα χρήσιμες, καθώς ενισχύουν σε ικανοποιητικό βαθμό την ενεργό συμμετοχή του εκπαιδευόμενου και του προσφέρουν ουσιαστική ανατροφοδότηση κατά τη μαθησιακή διαδικασία.
(Γ) Πολλές και ποικίλες δραστηριότητες αυτοαξιολόγησης με ανατροφοδοτικό χαρακτήρα.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν θετικά όσον αφορά την ανατροφοδότηση των δραστηριοτήτων.

Στην ερώτηση Η.12.: **«Στο Ε.Υ. υπάρχουν μακροσκελή κείμενα για την παρουσίαση του γνωστικού αντικειμένου; (Αρχή της Κατάτμησης)»**
(Α) Όχι, η έκταση των κειμένων είναι η πλέον κατάλληλη για την ηλικία στην οποία

απευθύνεται το υλικό.
(Β) Το εκπαιδευτικό υλικό δεν περιλαμβάνει ιδιαίτερα μακροσκελές περιεχόμενο· αντιθέτως, είναι δομημένο με τρόπο που διευκολύνει σε ικανοποιητικό βαθμό τη συγκέντρωση και την εις βάθος κατανόηση του αντικειμένου, χωρίς να κουράζει τον εκπαιδευόμενο.
(Γ) Κείμενα σύντομα και σχετικά με το περιεχόμενα που συνοδεύονται από ήχο.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν αρνητικά αναφέροντας ότι τα κείμενα είναι στην κατάλληλη έκταση.

Στην ερώτηση Η.13.: **«Το Ε.Υ. παρέχει σαφείς οδηγίες στους εκπαιδευόμενους για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων και εργασιών; (Αρχή της Σηματοδότησης)»**
(Α) Ναι, υπάρχουν παντού σαφείς οδηγίες
(Β) Οι οδηγίες που παρέχονται στο εκπαιδευτικό υλικό είναι απόλυτα κατανοητές και υποστηρίζουν σε ικανοποιητικό βαθμό τον εκπαιδευόμενο στην επιτυχή ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων.
(Γ) Απολύτως.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν θετικά.

Στην ερώτηση Η.14.: **«Στο Ε.Υ. υπάρχουν στοιχεία επισήμανσης (έντονη γραφή, υπογράμμιση, χρωματισμός κ.ά.); (Αρχή της Σηματοδότησης)»**
(Α) Ναι, υπάρχουν στοιχεία επισήμανσης (έντονη γραφή, υπογράμμιση, χρωματισμός κ.ά.).
(Β) Τα στοιχεία επισήμανσης του εκπαιδευτικού υλικού, όπως η έντονη γραφή ή η υπογράμμιση, διευκολύνουν σε ικανοποιητικό βαθμό τον εντοπισμό των πιο σημαντικών σημείων και ενισχύουν τη μελέτη και την κατανόηση του περιεχομένου.
(Γ) Χρησιμοποιείται ποικιλία μέσων (έντονη γραφή, πλαίσια, χρώματα), προκειμένου να τονιστούν σημαντικές έννοιες.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν ότι υπάρχουν ποικίλα στοιχεία επισήμανσης.
Στην ερώτηση Η.15.: **«Στο Ε.Υ. υπάρχουν εισαγωγικές δραστηριότητες που βοηθούν στη μελέτη του γνωστικού αντικειμένου; (Αρχή της Προπαίδευσης)»**
(Α) Υπάρχουν εισαγωγικά βίντεο σε κάθε ενότητα που έχουν ρόλο προπαίδευσης.
(Β) Τα εισαγωγικά βίντεο του εκπαιδευτικού υλικού συμβάλλουν σε ικανοποιητικό βαθμό στη δημιουργία μιας ομαλής εισαγωγής στο αντικείμενο, διευκολύνοντας την κατανόηση και προσελκύοντας το ενδιαφέρον του εκπαιδευόμενου από την αρχή της ενότητας.
(Γ) Σε όλες τις ενότητες πριν την έναρξη της διδασκαλίας.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν με θετικά σχόλια για τα εισαγωγικά βίντεο.

Στην ερώτηση Θ.1.: **«Ποια πιστεύετε ότι είναι τα τρία πιο δυνατά στοιχεία του εκπαιδευτικού υλικού;»**
(Α) Έμπνευση, φαντασία , δημιουργικότητα
(Β) 1.«Η φιλική και ευανάγνωστη παρουσίαση του εκπαιδευτικού υλικού το καθιστά ιδιαίτερα προσιτό και εύκολο στην κατανόηση, υποστηρίζοντας σε ικανοποιητικό βαθμό

την προσβασιμότητα για όλους τους εκπαιδευόμενους.»
2. «Ο συνδυασμός διαφορετικών μορφών πολυμέσων – όπως κείμενο, εικόνες και βίντεο – εμπλουτίζει σε ικανοποιητικό βαθμό τη μαθησιακή εμπειρία και διατηρεί αμείωτο το ενδιαφέρον του εκπαιδευόμενου.»
3.«Οι δραστηριότητες που περιλαμβάνονται στο εκπαιδευτικό υλικό ενθαρρύνουν τη συμμετοχή και προάγουν σε ικανοποιητικό βαθμό την αλληλεπίδραση του εκπαιδευόμενου με το περιεχόμενο, ενισχύοντας την ενεργό εμπλοκή στη μαθησιακή διαδικασία.»
(Γ) Αφήγηση, δραστηριότητες, χρήση βίντεο.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν με πολύ όμορφα σχόλια για το σύνολο του Ε.Υ.

Στην ερώτηση Ι.1.: **«Γράψτε έως τρεις αλλαγές που προτείνετε προκειμένου να βελτιωθεί το εκπαιδευτικό υλικό.»**
(Α) Δεν χρειάζεται κάποια βελτίωση. Μακάρι να υπήρχε τέτοιο εκπαιδευτικό υλικό και σε άλλες διδακτικές ενότητες.
(Β)Το εκπαιδευτικό υλικό είναι ήδη αρκετά ευανάγνωστο και καλογραμμένο, ενισχύοντας σε ικανοποιητικό βαθμό την ατομική κατανόηση του περιεχομένου. Ωστόσο, θα ήταν χρήσιμο να εμπλουτιστεί με περισσότερες δραστηριότητες που προάγουν τη συνεργασία μεταξύ των εκπαιδευόμενων, ώστε να ενισχυθεί περαιτέρω η αίσθηση της κοινότητας μάθησης και η κοινωνική διάσταση της εκπαιδευτικής διαδικασίας.
(Γ) 1.Λιγότερα βίντεο 2. Ηχογραφήσεις αυθεντικών αφηγήσεων από μαθητές.

Και οι 3 συμμετέχοντες απάντησαν πολύ θετικά. Έγινε επισήμανση για περισσότερες δραστηριότητες μεταξύ αυτών και κάποιες ομαδικές, καθώς και μερικές αφηγήσεις από τους ίδιους τους μαθητές.

6. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

6.1 Σύνοψη Αποτελεσμάτων Ποιοτικής Ανάλυσης από την έρευνα στους μαθητές

Η ποιοτική ανάλυση των ημιδομημένων συνεντεύξεων ανέδειξε τη θετική συμβολή του εκπαιδευτικού υλικού στην κατανόηση των δομικών στοιχείων του παραμυθιού. Οι μαθητές αναγνώρισαν με σαφήνεια βασικές αφηγηματικές δομές όπως η αρχή, το πρόβλημα, η λύση και το τέλος, δηλώνοντας χαρακτηριστικά: «έμαθα πώς αρχίζει ένα παραμύθι και πώς τελειώνει» και «το πρόβλημα πρέπει να λύνεται στο τέλος». Η συστηματική έκθεση σε διαδραστικά παραδείγματα φάνηκε να ενισχύει την κατανόηση, καθώς οι μαθητές ανέφεραν ότι κατάλαβαν «τι χρειάζεται να έχει ένα παραμύθι για να είναι ωραίο».

Η διαδικασία δημιουργίας παραμυθιού αξιολογήθηκε με ενθουσιασμό από τους μαθητές, οι οποίοι χαρακτήρισαν τη δραστηριότητα «διασκεδαστική», «ωραία» και «σαν να φτιάχνεις ταινία». Η ενσωμάτωση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών φάνηκε να λειτουργεί ενισχυτικά στη δημιουργικότητα και στο ενδιαφέρον τους, όπως αποτυπώνεται στη φράση «μου άρεσε που μπορούσα να φτιάξω το δικό μου παραμύθι με εικόνες και ήχους στον υπολογιστή».

Αναφορικά με τις δεξιότητες που ανέπτυξαν κατά τη διάρκεια της παρέμβασης, οι μαθητές αναφέρθηκαν σε σημαντική πρόοδο τόσο σε επίπεδο αφήγησης όσο και συνεργασίας. «Έμαθα να λέω ιστορίες καλύτερα» και «δουλέψαμε όλοι μαζί και βοηθούσαμε ο ένας τον άλλον» είναι χαρακτηριστικά αποσπάσματα που επιβεβαιώνουν την ενδυνάμωση των αφηγηματικών και συνεργατικών δεξιοτήτων. Παράλληλα, αναδείχθηκε η ανάπτυξη βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων, όπως η χρήση εργαλείων δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών: «έμαθα να χρησιμοποιώ το StoryJumper και να βάζω εικόνες και κείμενα».

Η εμπειρία των μαθητών από τη συμμετοχή τους στο πολυμεσικό αυτό σενάριο χαρακτηρίστηκε θετικά, με αναφορές στο στοιχείο της ενεργούς συμμετοχής και της απόλαυσης. «Ήταν ωραίο που κάναμε μάθημα αλλιώς» και «δεν ήθελα να τελειώσει» είναι φράσεις που αποτυπώνουν το υψηλό επίπεδο εμπλοκής των παιδιών και τη συναισθηματική σύνδεσή τους με τη διαδικασία.

Υπήρξαν βέβαια πολλές στιγμές που ναι μεν οι μαθητές δούλευαν μόνοι τους και με την ομάδα τους αρκετά ικανοποιητικά, αλλά είχαν ανάγκη καθοδήγησης, επεξήγησης αλλά και ενθάρρυνσης από τον εκπαιδευτικό: «αλλά πιστεύω ότι ο δάσκαλος χρειάζεται για να μας βοηθάει».

Τέλος, η παρέμβαση φώτισε ορισμένες προκλήσεις αλλά και δυνατότητες ως προς την ενσωμάτωση του υλικού στην καθημερινή σχολική πρακτική. Οι μαθητές πρότειναν την επανάληψη παρόμοιων δράσεων και επισήμαναν την επιθυμία για περισσότερη χρήση υπολογιστών: «να το κάνουμε ξανά και με άλλα παραμύθια» και «να έχουμε πιο συχνά τέτοια μαθήματα στον υπολογιστή». Αυτό υποδεικνύει ότι τέτοιου είδους παρεμβάσεις

μπορούν να συμβάλουν στον εμπλουτισμό της σχολικής εμπειρίας, υπό την προϋπόθεση της κατάλληλης υλικοτεχνικής υποστήριξης και παιδαγωγικής καθοδήγησης.

6.2. Σύνοψη Αποτελεσμάτων Ποιοτικής Ανάλυσης από τα ερωτηματολόγια των αξιολογητών

Η ανάλυση των απαντήσεων των αξιολογητών έδειξε ότι το Ε.Υ. αποτιμάται θετικά, τόσο ως προς την παιδαγωγική του προσέγγιση όσο και ως προς τη λειτουργική του αρτιότητα. Η αισθητική και η δομή του υλικού κρίθηκαν υψηλής ποιότητας, γεγονός που, όπως επισημάνθηκε, διευκολύνει τη μαθησιακή εμπλοκή και την κατανόηση των εννοιών.

Ιδιαίτερη μνεία έγινε στη φιλικότητα του περιβάλλοντος προς τον μαθητή, με τη χρήση προσωπικού ύφους και κατανοητής γλώσσας. Η διαδραστικότητα ενίσχυσε τη συμμετοχή, ενώ η σαφής στοχοθεσία και η κλιμάκωση των δραστηριοτήτων φάνηκαν να προσδίδουν στον μαθητή αίσθηση προσανατολισμού και επίτευξης.

Αξιοσημείωτη είναι η αναφορά στη δυνατότητα του υλικού να προαγάγει τη δημιουργική σκέψη και την ενεργό συμμετοχή, κυρίως μέσω της αξιοποίησης σύγχρονων εργαλείων και της εστίασης στη βιωματική μάθηση. Οι αξιολογητές υπογράμμισαν επίσης την καταλληλότητα του υλικού για μαθητές του Δημοτικού, επισημαίνοντας την ευστοχία των περιεχομένων σε σχέση με τα χαρακτηριστικά της ηλικιακής ομάδας.

Η χρηστικότητα του υλικού χαρακτηρίστηκε ιδιαίτερα θετική, καθώς διαπιστώθηκε ότι μπορεί να χρησιμοποιηθεί εύκολα από τον εκπαιδευτικό και να προσαρμοστεί στις ανάγκες της εκάστοτε τάξης. Επιπλέον, αναδείχθηκε η αξία του ως πρότυπο για μελλοντικές παρεμβάσεις που στοχεύουν στη χρήση ΤΠΕ στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση.

Τέλος, κοινός τόπος των παρατηρήσεων ήταν ότι το υλικό συμβάλλει ουσιαστικά στην ενίσχυση της σχέσης μαθητή-μαθησιακού αντικειμένου, με τρόπο ελκυστικό, ουσιαστικό και εκπαιδευτικά τεκμηριωμένο.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ελληνική Βιβλιογραφία

Αργυρίου, Α. (2009). Ο κόσμος των παραμυθιών του Τριβιζά ως παιδαγωγικό εργαλείο. *Σύγχρονη Εκπαίδευση*, 149, 90–98.

Βακαλόπουλος, Κ. (1998). *Το λαϊκό παραμύθι: Μορφολογία και δομή*. Αθήνα: Εκδόσεις Νεφέλη.

Γεωργούλης, Σ. (2008). Η παιδική λογοτεχνία του Ευγένιου Τριβιζά: Δομές, θέματα και μηνύματα. *Νέα Παιδεία*, 126, 55–62.

Γώγου, Ε. (2012). *Δημιουργική γραφή και εκπαίδευση*. Αθήνα: Πατάκης.

Κακριδής, Ι. Θ. (1986). *Ελληνικά λαϊκά παραμύθια*. Αθήνα: Εστία.

Καραθανάσης, Κ. (2011). *Παιδαγωγική της λογοτεχνίας*. Αθήνα: Νέα Σύνορα.

Καψάλης, Α., & Βασιλείου, Μ. (2011). Ημερολόγιο πεδίου και ημερολόγιο σκέψης στην εκπαιδευτική έρευνα. *Παιδαγωγική Επιθεώρηση*, 53, 45–57.

Κουτελιέρης, Σ. (2010). *Παιδαγωγικές προσεγγίσεις στη γλωσσική διδασκαλία*. Αθήνα: Gutenberg.

Μέγας, Γ. Α. (1976). *Ελληνικά Παραμύθια (Τόμος Α΄ και Β΄)*. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.

Παναγιωτακοπούλου, Γ. (2007). *Η ποιοτική έρευνα στην εκπαιδευτική πράξη*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Παπαστάμου, Σ. (2000). *Η συνέντευξη στην ποιοτική έρευνα*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Παπαντωνίου, Σ. (2004). Το πολυκλωνικό παραμύθι ως εργαλείο δημιουργικής γραφής στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. *Σύγχρονη Εκπαίδευση*, 136, 85–93.

Πετρίδου, Α. (2013). *Δημιουργική έκφραση και γλώσσα στο Δημοτικό σχολείο*. Θεσσαλονίκη: Τυπωθήτω.

Πολίτης, Ν. Γ. (1914). *Παραδόσεις*. Αθήνα: Εστία.

Σακελλαρίου, Χ. (2005). *Το ελληνικό λαϊκό παραμύθι: Λαογραφική και διδακτική προσέγγιση*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Τριβιζάς, Ε. (1993). *Τα τρία μικρά λυκάκια*. Μίνωας.

Τριβιζάς, Ε. (1997). *Τα 88 ντολμαδάκια*. Καλέντης.

Τριβιζάς, Ε. (2001). *Η τελευταία μαύρη γάτα*. Ελληνικά Γράμματα.

Τριβιζάς, Ε. (2003). *Τα 33 ροζ ρουμπίνια*. Καλέντης.

Τριβιζάς, Ε. (2003). *Τα ογδόντα οχτώ ντολμαδάκια*. Καλέντης.

Τριβιζάς, Ε. (2003). *Τα παραπολυμύθια*. Καλέντης.

Τριβιζάς, Ε. (2007). *Ο πόλεμος της Ωμεγαβήτας*. Μίνωας.

Τριβιζάς, Ε. (2007). *Ο πόλεμος των ούφρων & των τζούφρων*. Μίνωας.

Τριβιζάς, Ε. (2011). *Τα 88 ντολμαδάκια (επανέκδοση)*. Καλέντης.

Φίλης, Δ. (2014). *Η δημιουργική γραφή στη σχολική τάξη*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Χαντζιάρα, Ε. (2018). *Η δημιουργική γραφή στην τάξη: Το πολυκλωνικό παραμύθι και η δυναμική του*. Αθήνα: Gutenberg.

Ξένη Βιβλιογραφία

Altrichter, H., Feldman, A., Posch, P., & Somekh, B. (2008). *Teachers investigate their work: An introduction to action research across the professions*. Routledge.

Beach, R., & Marshall, J. (1991). *Teaching literature in the secondary school*. Harcourt Brace Jovanovich.

Bruner, J. (1990). *Acts of meaning*. Harvard University Press.

Calkins, L. (1994). *The art of teaching writing*. Portsmouth, NH: Heinemann.
Campbell, J. (1949). *The hero with a thousand faces*. Princeton: Princeton University Press.
Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research methods in education*. Routledge.
Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage.
Dyson, A. H. (2003). *The brothers and sisters learn to write: Popular literacies in childhood and school cultures*. New York, NY: Teachers College Press.
Flick, U. (2018). *An introduction to qualitative research*. Sage Publications.
Graham, S., & Perin, D. (2007). *Writing next: Effective strategies to improve writing of adolescents in middle and high schools*. Washington, DC: Alliance for Excellent Education.
Kamberelis, G., & Dimitriadis, G. (2005). *On qualitative inquiry: Approaches to language and literacy research*. New York, NY: Teachers College Press.
Lüthi, M. (1976). *The European folktale: Form and nature*. Bloomington: Indiana University Press.
Nikolajeva, M. (2005). *Aesthetic approaches to children's literature: An introduction*. Lanham, MD: Scarecrow Press.
O'Hara, D., & Sternberg, R. (2001). *It's not what you know, it's how you think: Creative thinking strategies in education*. Merrill Prentice Hall.
Propp, V. (1928/1968). *Morphology of the Folktale*. Austin: University of Texas Press.
Unsworth, L. (2002). *Literature for children: The grammar of stories*. Routledge.
Wells, G. (1999). *Dialogic inquiry: Towards a sociocultural practice and theory of education*. Cambridge University Press.