



**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ**

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΜΕ
ΧΡΗΣΗ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ
ΤΗΣ ADOBE SUITE**

ΚΑΖΑ ΑΛΜΠΙΟΝΤΑ

ΕΠΟΠΤΕΥΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ ΚΟΥΤΡΑΣ

ΠΥΡΓΟΣ, 2018

ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ

Πιστοποιείται ότι η πτυχιακή εργασία με θέμα:

**«ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ
ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΩΝ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΤΗΣ ADOBE SUITE»**

της φοιτήτριας του Τμήματος ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ

ΚΑΖΑ ΑΛΜΠΙΟΝΤΑ

παρουσιάστηκε δημόσια και εξετάσθηκε στο Τμήμα ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ
στις

_____ / _____ / _____

Ο ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ

Ο ΠΡΟΕΔΡΟΣ ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ

ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ ΚΟΥΤΡΑΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΠΕΡΙ ΜΗ ΛΟΓΟΚΛΟΠΗΣ

Βεβαιώνω ότι είμαι συγγραφέας αυτής της εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, έχω αναφέρει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες. Ακόμα δηλώνω ότι αυτή η γραπτή εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά και αποκλειστικά και ειδικά για την συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία και ότι θα αναλάβω πλήρως τις συνέπειες εάν η εργασία αυτή αποδειχθεί ότι δεν μου ανήκει.

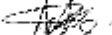
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 1

ΑΜ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

ΑΛΜΠΙΟΝΤΑ ΚΑΖΑ.....

.....

... 

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 2

ΑΜ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

(σε περίπτωση που είναι απαραίτητο)

.....

.....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 3

ΑΜ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

(σε περίπτωση που είναι απαραίτητο)

.....

.....

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Αισθάνομαι την ανάγκη να ευχαριστήσω τον Μπραμ Βαν Μιρβελντε, που με βοήθησε να πιστέψω στις σχεδιαστικές μου ικανότητες όσο παιδικές κι αν φαίνονται.

Ιδιαίτερες ευχαριστίες εκφράζω στον Γιώργο Αδάκο, για όλες τις χρήσιμες πληροφορίες που μου έδωσε για τη χρήση του Photoshop.

Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα καθηγητή μου κ. Αθανάσιο Κούτρα για την εμπιστοσύνη και την αφιέρωση πολύτιμου χρόνου ώστε να ολοκληρωθεί αυτή η εργασία.

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Το ηλεκτρονικό παιδικό βιβλίο έχει τον τίτλο Μιρντίτα . Έγραψα το ποίημα εμπνευσμένη από το ανθολόγιο που κάναμε στο δημοτικό, κουβαλώντας έντονες εικόνες από τα καλοκαιρινά παιδικά χρόνια στο χωριό μου. Η διαδικασία της πτυχιακής εργασίας με βοήθησε να αποκτήσω μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση για τις γνώσεις μου στα σχεδιαστικά προγράμματα της Adobe Suite.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το ηλεκτρονικό παιδικό βιβλίο αποτελείται από δώδεκα εικονογραφημένες σκηνές. Αρχικά, έγραψα τις στροφές του παραμυθιού, στη συνέχεια σχεδίασα με το χέρι όλες τις σκηνές, τις ψηφιοποίησα με την απλή τεχνική του σκαναρίσματος και τέλος επεξεργάστηκα το υλικό με τα σχεδιαστικά προγράμματα της Adobe Suite.

ABSTRACT

Ευελπιστώ να συνεχίσω να γράφω και να εικονογραφώ βιβλία με σαβασμό και αγάπη προς τους μικρούς και τους μεγάλους αναγνώστες.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ

πτυχιακή εργασία, adobe suite, εικονογράφηση, ηλεκτρονικό βιβλίο

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ	iv
ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....	v
ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	vi
ABSTRACT	vi
ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ.....	vi
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	vii
ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΕΙΚΟΝΩΝ.....	x
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	xiii
1 ΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΕΝΑΝΤΙ ΤΗΣ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΗΣ ΕΝΤΥΠΗΣ ΜΟΡΦΗΣ: ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗ ΣΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΑΣ.....	15
1. ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ: ΣΥΝΤΟΜΗ ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ.....	16
1.1 ΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ – ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ.....	18
1.1.1 ΟΡΙΣΜΟΣ.....	18
1.1.2 ΚΥΡΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΜΟΡΦΟΛΟΓΙΑΣ.....	18
1.2 ΟΙ ΕΠΙΤΑΓΕΣ ΤΗΣ ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΣΤΗ ΜΟΡΦΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ	19
1.2.1 ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ.....	20
1.3 ΝΕΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΒΑΣΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ.....	20
1.3.1 ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΒΑΣΕΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ.....	21
1.3.2 ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ.....	21
2 ΣΥΓΧΡΟΝΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΕΝΟΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ – ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ, ΜΕ ΕΜΦΑΣΗ ΣΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ADOBE	22
2.1 ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΕΙΚΟΝΑΣ.....	23
2.2 ΕΙΣΑΓΩΗ ΚΕΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ ΚΑΙ ΒΙΝΤΕΟ	25
2.3 ΕΝΟΠΙΟΙΗΣΗ, ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ, ΣΥΓΧΡΟΝΙΣΜΟΣ.....	26
2.4 ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ ΤΗΣ ΠΑΡΟΥΣΑΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ.....	27
3 ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΥ ΨΗΦΙΑΚΟΥ – ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ ΜΕ ΕΜΦΑΣΗ ΣΤΟΥΣ ΣΤΟΧΟΥΣ ΚΑΙ ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ.....	28
3.1 ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΣΤΟΧΕΥΣΗΣ(TARGET GROUP)..	28

3.1.1	ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΤΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ ΟΜΑΔΑΣ	28
3.1.2	ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΑΝΑΓΚΩΝ ΤΗΣ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΠΟΥ ΚΑΛΕΙΤΑΙ ΝΑ ΚΑΛΥΨΕΙ ΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ.....	30
3.1.3	ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΩΝ ΠΟΥ ΕΠΙΒΑΛΛΟΝΤΑΙ, ΒΑΣΕΙ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΣΤΟΧΕΥΣΗΣ.....	30
3.2	ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΚΑΙ ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ ΤΟΥ.....	31
3.2.1	ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ.....	33
3.3	ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΜΟΡΦΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ.....	34
3.3.1	ΕΚΤΑΣΗ ΚΑΙ ΔΟΜΗ.....	34
3.3.2	ΓΛΩΣΣΑ.....	34
3.3.3	ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ.....	35
4	ΤΕΧΝΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗΣ ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ PHOTOSHOP.....	37
4.1	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗΣ.....	37
4.2	ΤΕΛΙΚΗ ΜΟΡΦΗ ΤΟΥ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ.....	46
4.3	ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ INDESIGN ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΤΟΥ ΚΕΙΜΕΝΟΥ	51
	ΕΠΙΛΟΓΟΣ: ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΤΗΣ ΠΑΡΟΥΣΑΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΚΑΙ ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ	57
	ΑΝΑΦΟΡΕΣ.....	60

[Αυτή η σελίδα είναι κενή]

ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εκόνα 1	23
Εκόνα 2	35
Εκόνα 3.....	35
Εκόνα 4.....	36
Εκόνα 5.....	36
Εκόνα 6.....	37
Εκόνα 7.....	39
Εκόνα 8	40
Εκόνα 9.....	41
Εκόνα 10.....	42
Εκόνα 11.....	43
Εκόνα 12.....	44
Εκόνα 13.....	44
Εκόνα 14.....	45
Εκόνα 15.....	46
Εκόνα 16.....	47
Εκόνα 17.....	47
Εκόνα 18	48
Εκόνα 19.....	48
Εκόνα 20.....	48
Εκόνα 21.....	48
Εκόνα 22	49
Εκόνα 23.....	49
Εκόνα 24	49
Εκόνα 25.....	49
Εκόνα 26	50
Εκόνα 27.....	50
Εκόνα 28.....	51
Εκόνα 29.....	52
Εκόνα 30.....	52
Εκόνα 31.....	53
Εκόνα 32.....	54
Εκόνα 33.....	54
Εκόνα 34.....	55
Εκόνα 35.....	55
Εκόνα 36.....	56

[Αυτή η σελίδα είναι κενή]

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οι ραγδαίες εξελίξεις στον τομέα της πληροφορικής και των εφαρμογών οδήγησαν τις τελευταίες δεκαετίες στην αξιοποίησή του σε πολλούς τομείς της ψυχαγωγίας, της εκπαίδευσης και την ανάπτυξης των παιδιών. Ένα εντυπωσιακό παράδειγμα χρήσης των νέων τεχνολογιών σε αυτούς τους τομείς αποτελεί η μετεξέλιξη της μορφής του παραμυθιού από την κλασική μορφή του εντύπου που κατείχε για πολλές δεκαετίες σε μία μορφή ηλεκτρονική – ψηφιακή, όπου ενσωματώνονται στοιχεία όπως η ψηφιακά επεξεργασμένη εικόνα, η ψηφιακή αναπαραγωγή ήχων ή κινούμενης εικόνας, ακόμη και το βίντεο. Οι αλλαγές στα μέσα υλοποίησης που διαθέτουμε σήμερα για την σχεδίαση ενός ηλεκτρονικού παραμυθιού επηρεάζουν εκτός της μορφής του, το περιεχόμενο αλλά και τη στόχευση που έχει αυτό. Με την παράλληλη εκδήλωση ιδιαίτερα έντονου ερευνητικού ενδιαφέροντος για το παραμύθι και τις δυνατότητες που προσφέρει η χρήση του στους τομείς της εκπαίδευσης και της ψυχολογίας παρατηρήθηκε τα τελευταία χρόνια μια ανάγκη αξιοποίησης των σύγχρονων προγραμμάτων σχεδίασης ενός ηλεκτρονικού παραμυθιού από ευρύ τμήμα της κοινωνίας με ή χωρίς ειδικευση στη γραφιστική και χρήση πολυμέσων. Τα εργαλεία που προσφέρει η εταιρία **Adobe** για το σκοπό αυτό δίνουν τη δυνατότητα εύκολης σχεδίασης και ενσωμάτωσης στοιχείων πολυμέσων. Στην παρούσα εργασία θα μελετηθούν οι επιμέρους παράγοντες που διαμορφώνουν το σύγχρονο ηλεκτρονικό παραμύθι, ως προς τη μορφή αλλά και το περιεχόμενο ενώ θα υλοποιηθεί ένα παράδειγμα ψηφιακής σχεδίασης ενός ηλεκτρονικού παραμυθιού με στόχο την ανάδειξη της ευκολίας χρήσης του εργαλείου **Photoshop** της **Adobe**, προς υλοποίηση ενός εντυπωσιακού παραμυθιού ψηφιακής – ηλεκτρονικής μορφής.

[Αυτή η σελίδα είναι κενή]

1 ΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΕΝΑΝΤΙ ΤΗΣ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΗΣ ΕΝΤΥΠΗΣ ΜΟΡΦΗΣ: ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗ ΣΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Το παραμύθι εκκινώντας ως είδος από την προφορική ή λαϊκή εξιστόρηση σε ύφος συχνά αλληγορικό και εμπλουτισμένο με φαντασιακά στοιχεία, με την ανάπτυξη της τυπογραφίας ταυτίστηκε σχεδόν εξ ολοκλήρου με την έντυπη μορφή του. Η αναφορά στο παραμύθι σήμερα αυτομάτως φέρνει στο νου μικρό βιβλίο που περιέχει μία σύντομη μυθιστορηματικού τύπου αφήγηση κατά πλειοψηφία συνοδευόμενη από την εικονογράφηση και απευθύνεται σε προσχολικής ηλικίας παιδιά και παιδιά των πρώτων σχολικών ετών. Με την έλευση και εδραίωση της ψηφιακής εποχής παρατηρήθηκε ιδιαίτερα αυξημένο ενδιαφέρον προς την ψηφιοποίηση του παραμυθιού. Το ενδιαφέρον αυτό εκδηλώθηκε σε ένα πρώτο στάδιο με την προσπάθεια ψηφιοποίησης των υπαρχόντων έντυπων παραμυθιών και σε δεύτερο επίπεδο με την προσπάθεια ανάπτυξης περισσότερο ή λιγότερο διαδραστικών παραμυθιών υλοποιημένων σε κατάλληλα προγράμματα διαφορετικά των ήδη χρησιμοποιούμενων προγραμμάτων επεξεργασίας εικονογραφημένου κειμένου. Η τάση αυτή, ιδωμένη ως αντίστοιχη της αλλαγής στη μορφή του παραμυθιού από την προφορική στην έντυπη, συνοδεύτηκε από την παράλληλη ένταξη του παραμυθιού στη διδασκαλία. Τα τελευταία χρόνια πολλές έρευνες εξετάζουν την βελτίωση της παιδικής κατανόησης στην προσχολική διδασκαλία μέσω του παραμυθιού και κατ' επέκταση τη χρήση του ψηφιακού - ηλεκτρονικού παραμυθιού στην εκπαιδευτική διαδικασία. Μεγαλώνοντας σε μία καθόλα ψηφιακή εποχή, τα σύγχρονα παιδιά παρουσιάζουν βελτιωμένη αντίληψη του ψηφιακού κόσμου έναντι του έντυπου ή προφορικού λόγου με το ενδιαφέρον να μετακινείται από την στατική στην κινούμενη εικόνα και από την αφήγηση στη διαδραστική διαμόρφωση της ιστορίας (Rideout, 2011).

Στο παρόν κεφάλαιο θα επιχειρήσουμε να καλύψουμε του βασικούς λόγους για τους οποίους η στροφή από το κλασικό έντυπο παραμύθι προς το ψηφιακό - ηλεκτρονικό είναι αναγκαία αλλαγή για την σύγχρονη κοινωνία. Προς τούτο θα βασιστούμε αφενός στον ορισμό, τα είδη και τα βασικά

διαφοροποιητικά χαρακτηριστικά του ηλεκτρονικού παραμυθιού αλλά και στις νέες διαθέσιμες δυνατότητες σχεδίασης και εικονογράφησης με τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας.

1. ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ: ΣΥΝΤΟΜΗ ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

Το παραμύθι αποτελεί παραδοσιακά μία προφορική εξιστόρηση με έντονη την παρουσία των φαντασιακών στοιχείων που δομείται ως ακολουθία διαδοχικών επεισοδίων. Βάσει της πληθώρας μελετών ως προς το περιεχόμενό του, το παραμύθι θεωρείται συγγενές του μύθου καθώς περιέχει συχνά κάποιου τύπου αλληγορία που συμβάλλει στη διαμόρφωση του έθνους (<https://el.wikipedia.org/wiki/Παραμύθι>, n.d.) με κύρια χαρακτηριστικά περιεχομένου την απλότητα των εννοιών και των εξιστορούμενων γεγονότων, την έμμεση διατύπωση της ηθικής διδασκαλίας και την έντονη παρουσία φανταστικών και μαγικών στοιχείων.

Η παράδοση θέλει το παραμύθι να ξεκινά με προφορική μόνο μετάδοση από τις παλαιότερες στις νεότερες γενιές με επικρατούσα την εικόνα της διήγησης από τα γηραιότερα άτομα της οικογένειας – γιαγιά και παππούς – στα νεότερα μέλη της – παιδιά της προσχολικής ηλικίας. Σε αυτή την περίοδο, το περιεχόμενο του παραμυθιού διαμορφώνεται από αυτήν ακριβώς της απουσία της εικόνας, εμπιριέχοντας πολλές περιγραφές για την προφορική αναπαράσταση του τόπου και χώρου όπου διαδραματίζονται τα γεγονότα. Ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του παραμυθιού στην πρώτη του αυτή φάση αποτελεί η έντονη παρουσία μαγικών στοιχείων. Αυτά χρησιμοποιούνται αφενός μεν για να εξάψουν την περιέργεια και φαντασία των παιδιών αλλά και ως απόρροια της εποχής, που χαρακτηρίζεται από μερική ή ολική απώλεια επιστημονικής εξήγησης πολλών φαινομένων της φύσης ή της ανθρώπινης ύπαρξης. Προς επίρρωση της θεωρητικής αυτής προσέγγισης παραπέμπουμε σε παραδείγματα του παραδοσιακού παραμυθιού όπου παρουσιάζονται μαρμαρωμένοι βασιλιάδες, ο χάρος, πάλη με δράκους και στοιχεία της φύσης, επικοινωνία μεταξύ νεκρών και ζωντανών (Καρκάνη, και συν., 2017). Το παραδοσιακό, προφορικά διηγούμενο, παραμύθι εστιάζει κυρίως στην διαμόρφωση της προσωπικότητας του παιδιού στο πλαίσιο του κοινωνικού συνόλου, προσπαθώντας να διαμορφώσει το ηθικό του χαρακτήρα του μέσω των χρησιμοποιούμενων αλληγοριών, ενώ συχνά παρατηρείται στα παραμύθια αυτής της περιόδου ανατρεπτική αλληγορία έναντι της εκάστοτε άρχουσας τάξης ή του φεουδαρχισμού ή μία σύγκρουση του ήρωα με το αόρατο βασίλειο.

Με την ευρεία διάδοση και μείωση του κόστους των εντύπων η προφορική αφήγηση έδωσε τη θέση της στο έντυπο παραμύθι. Η αλλαγή αυτή αναπόφευκτα συνοδεύτηκε από μία σταδιακή αλλά ριζική μεταβολή τόσο στα μορφολογικά χαρακτηριστικά του παραμυθιού, όσο και στα χαρακτηριστικά του περιεχομένου. Οι εικόνες που αναπαριστούν τον τόπο διαδραμάτισης των γεγονότων αλλά και κομβικά σημεία της πλοκής κάνουν την εμφάνισή τους και σταδιακά μπορούμε να πούμε ότι

κερδίζουν έδαφος αναφορικά με την έκταση και την ισχύ του κειμένου. Μία πρώτη εξήγηση της συγκεκριμένης τάσης είναι η αυτονόητη επίδραση των εικόνων στα άτομα προσχολικής ηλικίας που απευθύνεται παραδοσιακά το παραμύθι. Τα παιδιά λόγω ηλικιακής αδυναμίας ανάγνωσης μεγάλων ή δυσνόητων κειμένων εντυπωσιάζονται περισσότερο από τις εικόνες σε ένα έντυπο εικονογραφημένο παραμύθι. Η αφήγηση που αφορούσε στην λεπτομερή περιγραφή του τόπου εξαλείφεται σχεδόν τελείως και το κείμενο τείνει να αντικαθιστά πλέον μόνο τον ήχο ή την κίνηση που υπάρχει στην εξιστόρηση των γεγονότων. Στο κείμενο υπάρχουν σχεδόν αποκλειστικά διάλογοι μεταξύ των ηρώων, ως εκ τούτου η έκταση του παραμυθιού μειώνεται εκθετικά διαμορφώνοντας τη σύγχρονη μας αντίληψη για τη μορφή του παραμυθιού: μικρό έντυπο εικονογραφημένο διήγημα μυθιστορηματικού τύπου. Ως προς το περιεχόμενο, είναι ακριβώς αυτή η εποχή που τα έντυπα βιβλία ανοίγουν το δρόμο προς την ευρεία κατανόηση των φυσικών φαινομένων, της ανθρώπινης φύσης και του ανθρώπινου σώματος με αποτέλεσμα να απουσιάζουν σταδιακά αναφορές σε μυθικά πλάσματα και ανεξήγητα, μεταφυσικά συμβάντα. Παράλληλα με τη στροφή προς την αληθοφανή διήγηση παρατηρείται και μία μεταστροφή στους σκοπούς αυτής της διεργασίας. Πράγματι απουσιάζουν πια οι εθνολογικές αναφορές, οι συγκρούσεις με την άρχουσα τάξη ενώ υπερισχύουν ηθικού τύπου αλληγορίες που στοχεύουν στην ανάπτυξη της προσωπικότητας του παιδιού-ατόμου ως μέλος ενός τοπικά και πληθυσμιακά περιορισμένου συνόλου: καλοσύνη προς το γείτονα, αγάπη προς τον φίλο, βοήθεια προς το διπλανό, έναντι της ηρωικής στάσης των μορφών του παραδοσιακού προφορικού παραμυθιού για το γενικό καλό και το σύνολο της κοινωνίας.

Τα τελευταία χρόνια κυριάρχησε αυτής της έντυπης εικονογραφημένης μορφής του παραμυθιού παρατηρήθηκε μία νέα τάση αξιοποίησης αυτού στους τομείς της ψυχολογίας (Piaget & Inhelder, 1990) και της εκπαίδευσης. Πολλές μελέτες επικεντρώθηκαν στη συσχέτιση του παραμυθιού με τους παραπάνω τομείς όσον αφορά στο περιεχόμενο αλλά και στη μορφή του. Κορύφωση της διαδικασίας αυτής αποτέλεσε η μεταβατική φάση που διανύουμε απομακρυνόμενοι ως κοινωνία από το έντυπο και ενσωματώνοντας την ψηφιακή/ηλεκτρονική μορφή. Η αξιοποίηση των δυνατοτήτων που προσφέρει η σύγχρονη τεχνολογία διαμορφώνει ένα νέου τύπου παραμύθι, το ψηφιακό – ηλεκτρονικό παραμύθι, που διαφοροποιείται σταδιακά από το παραδοσιακό και ως προς το περιεχόμενο και ως προς το σκοπό του.

1.1 ΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ – ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ

1.1.1 ΟΡΙΣΜΟΣ

Ο όρος ψηφιακό – ηλεκτρονικό παραμύθι έχει λάβει τα τελευταία χρόνια πολλούς διαφορετικούς ορισμούς. Ο αγγλικός όρος «digital storytelling» αναφέρεται σε μικρής έκτασης ψηφιακή «πολυμεσική» παραγωγή με χρήση πολυμέσων, αξιοποιήσιμη σε καθημερινό επίπεδο από ευρύ τμήμα της σύγχρονης κοινωνίας – δυνητικά την πλειοψηφία των ανθρώπων, ουσιαστικά τους έχοντες πρόσβαση σε ηλεκτρονικό υπολογιστή – για την αναπαραγωγή μίας, απλής νοηματικά, ιστορίας με προσωπική/ατομική θεώρηση. Ο όρος «πολυμεσική» περιγράφει τις αξιοποιούμενες τεχνικές αναπαραγωγής ήχου, εικόνας, σχεδίου, κίνησης, βίντεο ή συνδυασμό των παραπάνω εφόσον αυτές παρέχονται ως ψηφιακής μορφής αρχεία και δεν συγχέονται με τις παραδοσιακές ζωγραφιές, έντυπες φωτογραφίες, ήχους σε κασέτες ή δίσκους και ταινίες σε φιλμ που αποθηκεύονται και αναπαράγονται σε αναλογική μορφή (Ξέστερνου, 2013). Βάσει της ερευνητικής δραστηριότητας των Σεραφείμ και Φεσάκη (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010) ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει ο ορισμός που δίνει στην «ψηφιακή αφήγηση» ο Lathem στον οποίο συνδυάζεται ‘η παραδοσιακή προφορική αφήγηση με τη χρήση πολυμέσων του 21ου αιώνα και εργαλείων τηλεπικοινωνίας’ (Lathem, 2005). Στηριζόμενοι στον ορισμό αυτό μπορούμε εύκολα να εξάγουμε τη δυνατότητα που ενέχει το ψηφιακό παραμύθι να εμπλουτίσει και να ενισχύσει τόσο τον προφορικό όσο και τον γραπτό λόγο στην κλασική μορφή του παραμυθιού.

1.1.2 ΚΥΡΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΜΟΡΦΟΛΟΓΙΑΣ

Τα βασικά χαρακτηριστικά στοιχεία που διαφοροποιούν το ψηφιακό – ηλεκτρονικό παραμύθι από το παραδοσιακό είναι εύκολο να διακριθούν βάσει του ορισμού του. Στην παρούσα ενότητα θα αναλυθούν τα χαρακτηριστικά αυτά της μορφής του παραμυθιού με κριτήριο τη χρονική ακολουθία εμφάνισής τους. Με την πρώτη δυνατότητα ψηφιοποίησης του αναλογικού κόσμου παρατηρήθηκε μία αντίστοιχη διαδικασία ψηφιοποίησης των έντυπων παραμυθιών ώστε αυτά να διατίθενται σε ηλεκτρονική μορφή. Αυτό το πρώτο βήμα ψηφιοποίησης παραμένει αμφισβητούμενο κατά πόσο αποτελεί πρώτο στάδιο του ψηφιακού παραμυθιού καθώς εξακολουθεί να περιέχει κείμενο και εικόνα παραγόμενα αρχικά από αναλογικά εργαλεία – γραφομηχανή, χειροποίητη ζωγραφιά, παρόλα αυτά είναι ενδεικτικό στάδιο της κατεύθυνσης προς τον ψηφιακό κόσμο. Η εικονογράφηση με ψηφιακή φωτογραφία, ψηφιακά διαμορφωμένη και επεξεργασμένη εικόνα σε συνδυασμό με κείμενο προερχόμενο από εργαλεία ψηφιακής επεξεργασίας κειμένου αποτελεί την πρώτη μορφή ψηφιακού παραμυθιού. Βασική προϋπόθεση προς τούτο είναι η διατήρηση αυτού σε ηλεκτρονική μορφή και η κατ’ επιλογή μη έκδοση της έντυπης μορφής του.

Στα επόμενα στάδια ψηφιοποίησης ακολούθησε η προσθήκη του ήχου. Είτε ως μουσική που ακολουθεί την εξιστόρηση, είτε ως ηχογραφημένη – με ψηφιακά μέσα –

αφήγηση, ο ήχος αποτελεί ένα από τα κυριότερα χαρακτηριστικά του σύγχρονου παραμυθιού που τείνει να αντικαταστήσει και το πρόσωπο που αναλάμβανε παραδοσιακά την αφήγηση – γονείς, παππούδες. Η παρουσία της μουσικής υπόκρουσης και ήχων που σχετίζονται με την ιστορία του παραμυθιού, καθιστά περισσότερο ζωντανή την περιγραφή – π.χ. ηχογραφημένες αστραπές αποτελούν περισσότερο ζωντανή την περιγραφή μίας νύχτας με καταιγίδα, καθιστώντας ιδιαίτερα ελκυστικό το παραμύθι.

Την προσθήκη ψηφιακών σχεδίων ακολούθησε η χρήση κινούμενων ή μερικώς κινούμενων σχεδίων σε συγχρονισμό με την αφήγηση. Προς επεξήγηση αυτού και αναφορικά με το προηγούμενο παράδειγμα αναφέρουμε ενδεικτικά τη δυνατότητα κινούμενης βροχής σε μία ψηφιακή παρουσίαση της καταιγίδας – ως περίπτωση μερικώς κινούμενης ψηφιακής εικόνας.

Το βίντεο, συνδυάζοντας κινούμενη εικόνα ή φωτογραφία με ήχο, αποτέλεσε το μορφολογικό χαρακτηριστικό του παραμυθιού προς αξιοποίηση των σύγχρονων πολυμέσων. Ικανοποιώντας τις περισσότερες – κατά το δυνατό – αισθήσεις του παιδιού/ ακροατή/ θεατή καθιστά το παραμύθι ελκυστικό, ενδιαφέρον και επιβλητικό, ενώ η χρήση του τείνει να αποκλείσει τόσο τον αφηγητή όσο και τον συνοδευτικό γραπτό λόγο που παραμένει κουραστικό ή δυσνόητος σε μικρές ηλικίες. Το βίντεο είναι αυτό ακριβώς το μορφολογικό χαρακτηριστικό που προσέφερε η σύγχρονη τεχνολογία που τείνει να διαφοροποιήσει ριζικά το παραμύθι των επόμενων γενεών αναφορικά με τις προηγούμενες.

Τα βασικά στοιχεία της μορφής των παραμυθιών άλλαξαν ως επακόλουθο της αλλαγής της κοινωνίας αλλά και συμβάλλοντας στην αλλαγή αυτής. Η αμφίδρομη αυτή σχέση οφείλεται αφενός μεν στις νέες ανάγκες που εκφράζει η κοινωνία που επιβάλλεται να ικανοποιούνται και από το σύγχρονο ηλεκτρονικό παραμύθι, αφετέρου στην αδιαμφισβήτητη δύναμη του παραμυθιού στη διαμόρφωση της προσωπικότητας των νέων μελών της κοινωνίας και κατ' επέκταση των επερχόμενων γενεών. Στα παρακάτω επιχειρείται η ανάλυση της αμφίδρομης αυτής σχέσης αναφορικά με τις νέες υπό χρήση τεχνολογίες.

1.2 ΟΙ ΕΠΙΤΑΓΕΣ ΤΗΣ ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΣΤΗ ΜΟΡΦΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Με την εδραίωση της ψηφιακής εποχής η καθημερινότητα κατακλύστηκε από ψηφιακούς ήχους και εικόνες. Τα νέα παιδιά μεγαλώνοντας σε ένα τέτοιο περιβάλλον διαμορφώνουν διαφορετικά ενδιαφέροντα από τα παιδιά που μεγάλωσαν σε προηγούμενες δεκαετίες. Εκτός της πλήρους εξοικείωσης με την τεχνολογία – τα περισσότερα παιδιά μαθαίνουν να χρησιμοποιούν όλες τις συσκευές νέας τεχνολογίας καθημερινής χρήσης (έξυπνο κινητό, ταμπλέτα, προσωπικός υπολογιστής, ψηφιακή τηλεόραση) από την προσχολική ακόμη ηλικία – τα παιδιά διαμορφώνουν αντίστοιχα με τις προσλαμβάνουσες τα ενδιαφέροντά τους (Zero to Eight: Children's Media Use in America. A Common Sense Media Research Study, 2011). Το παραδοσιακό έντυπο παραμύθι, με την κλασσική εικονογράφηση και το περιγραφικό κείμενο θα ήταν καταδικασμένο να χαθεί πλήρως αν δεν άλλαζε μορφή ικανοποιώντας τα

ενδιαφέροντα των νεότερων με την προσθήκη κινούμενης εικόνας και βίντεο. Συγκρινόμενο με την τηλεόραση και τα βίντεο που έχουν στη διάθεσή τους τα σύγχρονα παιδιά, το κλασικό παραμύθι ρέει σε ένα αργό ρυθμό που δεν συνάδει με την ταχύτητα, τον όγκο πληροφορίας και την καθολική κυριαρχία της εικόνας που χαρακτηρίζουν τη σύγχρονη εποχή. Η νέα μορφή που τείνει να αποκτήσει είναι ως εκ τούτου αδιαμφισβήτητα επιβαλλόμενη από τις νέες ανάγκες που έχει η κοινωνία.

Σε δεύτερη ανάγνωση, οι τελευταίες δεκαετίες χαρακτηρίζονται από ριζικές αλλαγές στον τρόπο που δομείται και ζει μία οικογένεια. Είναι πια συχνή η απουσία των γηραιότερων μελών – γιαγιάδες και παππούδες – από τον βασικό πυρήνα της οικογένειας καθώς συνήθως ζουν σε άλλο σπίτι ή εξακολουθούν να εργάζονται, ενώ ως σχεδόν καθολικό φαινόμενο παρατηρούμε την ένταξη της μητέρας στην αγορά εργασίας. Αυτά τα χαρακτηριστικά δημιουργούν αυτομάτως στο παιδί την ανάγκη αυτονομίας και ανεξαρτησίας στην ψυχαγωγία του. Η αντικατάσταση των παραδοσιακών αφηγητών των παραμυθιών από το ηχογραφημένο παραμύθι, παρότι αποτελεί αντικείμενο βαθειάς έρευνας αναφορικά με την ψυχοσύνθεση του παιδιού και τη δόμηση της επικοινωνίας αυτού με τους άλλους (Lauricella, Barr, & Calvert, 2014) (Moody, Justice, & Cabell, 2010), είναι μία ανάγκη της σύγχρονης κοινωνίας που ικανοποιείται πλήρως από την εναλλακτική μορφή που προσφέρει το ψηφιακό παραμύθι.

1.2.1 ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Η χρησιμοποίηση του παραμυθιού στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας πραγματοποιείται στη βάση της θεώρησης ότι το παραμύθι συνδέεται με την ανάπτυξη της δημιουργικότητας του παιδιού. Πράγματι τα παραμύθια βρίθουν φανταστικών εικόνων και συμβόλων, μεταφορών και παραβολών που του προσδίδουν μεγάλη παιδαγωγική και μορφωτική αξία, ενώ επιδρούν αποτελεσματικά στην ανάπτυξη της ψυχοσύνθεσης του νέου ανθρώπου, μέσα από την ταύτισή του με τους κεντρικούς ήρωες (Μαλαφάντης, 2004).

Το παραμύθι έχει πια συνδεθεί όχι μόνο με την ανάπτυξη της φιλιανγνωσίας αλλά κυρίως με την ανάπτυξη της δημιουργικής φαντασίας του παιδιού. Στον εκπαιδευτικό τομέα έχει πολλάκις διατυπωθεί η ανάγκη ανάπτυξης νέων ευρηματικών παιδιών με προσαρμοστικότητα, ευελιξία και δημιουργικότητα έναντι της αποστερωμένης γνώσης και της μιμητικής διδακτικής. Το παραμύθι έχει ενταχθεί πια στην επικρατούσα διδακτική διαδικασία όχι μόνο ως τμήμα της λογοτεχνικής εκπαίδευσης (Bus, Takacs, & Kegel, 2015) αλλά και πολλών άλλων γνωστικών αντικειμένων ως εργαλείο εκμάθησης μέσω διάδρασης και σκέψης. Σε αυτή τη διαδικασία ενισχυτικά λειτουργεί η διαμόρφωση του παραμυθιού με αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών καθιστώντας εφικτές νέες περισσότερο διαδραστικές μορφές σχεδίασης του παραμυθιού.

1.3 ΝΕΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΒΑΣΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ

1.3.1 ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΒΑΣΕΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ

Μία από τις νέες μορφές σχεδίασης του παραμυθιού που προτάθηκαν με αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών και συγκεκριμένα των διαθέσιμων πολυμέσων (εικόνα, ήχος, βίντεο) ήταν το διαδραστικό παραμύθι υπό τη μορφή ιστοεξερεύνησης. Εφαρμοσμένο ως επί το πλείστον στα πρώτα σχολικά χρόνια και ως εργαλείο της εκπαιδευτικής διαδικασίας, περιλαμβάνει την πολυμεσική αφήγηση μίας απλής ιστορίας δίνοντας στο παιδί τη δυνατότητα να απαντήσει σε ερωτήσεις γνωστικού περιεχομένου, αναζητώντας τη σωστή απάντηση στην κριτική σκέψη και στις διαθέσιμες πηγές πληροφορίας – βιβλία ή διαδίκτυο – και μέσω αυτών να αφομοιώσει τις γνώσεις που του προσφέρονται. Ιδωμένο σαν ένας εναλλακτικός τρόπος μετάδοσης της γνώσης υπερισχύει έναντι της παλιάς παράθεσης γνώσεων όχι μόνο ως προς το ελκυστικό μοτίβο – βάσει της χρήσης πολυμέσων – αλλά και γιατί αποτελεί σχεδόν πρακτική εξάσκηση του μαθητή με το γνωστικό αντικείμενο – ύπαρξη ιστορίας του παραμυθιού. Ως χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της μεθόδου αναφέρουμε την δόμηση διαδραστικού παραμυθιού με ιστοεξερεύνηση για την εκμάθηση της διαδικασίας αναπαραγωγής των φυτών (Γεωργίου, Παρασκευά-Χατζηχαμπή, & Κορφιάτης, 2008). Σύμφωνα με τους συγγραφείς της έρευνας αυτής, τα παιδιά απελευθερωμένα από τις στερεοτυπικές γνώσεις των ενηλίκων – που υποστηρίζεται ότι μεταλαμπαδεύονται στις επόμενες γενιές μέσω της απλής παράθεσης γνώσεων στις κλασσικές μεθόδους διδασκαλίας – ανακαλύπτουν μέσω του ψηφιακού παραμυθιού την πραγματική αλήθεια για τον τρόπο αναπαραγωγής των φυτών με πλήρη αντίληψη των διαδικασιών που περιλαμβάνει και με ιδιαίτερα ευχάριστο τρόπο. Η μορφή αυτή σχεδίασης κρίθηκε κατ' επέκταση περισσότερο αποδοτική έναντι της παραδοσιακής έντυπης μορφής ανοίγοντας νέους ορίζοντες στην αξιοποίησή της στον εκπαιδευτικό χώρο.

1.3.2 ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ

Εκτός του μοτίβου των ενσωματωμένων ερωτήσεων και την ιστοεξερεύνηση κατά τη διαδικασία της ψηφιακής αφήγησης, μία ελαφρώς διαφοροποιημένη μορφή του ψηφιακού πολυμεσικού παραμυθιού έκανε την εμφάνισή του τα τελευταία χρόνια. Στο πλαίσιο της ανάγκης για διάδραση και συμμετοχή του παιδιού στην αφήγηση διαμορφώθηκαν παραμύθια στα οποία το παιδί δύναται να καθορίσει την εξέλιξη της ιστορίας ή την έκβασή της. Χωρίς αποκλειστική εφαρμογή στο χώρο της διδασκαλίας η συγκεκριμένη μορφή δίνει τη δυνατότητα για περισσότερο ελεύθερη ανάπτυξη της προσωπικότητας του νέου ατόμου και κυρίως ανάπτυξη της προσωπικής πρωτοβουλίας, της ανεξαρτησίας και αυτονομίας αυτού. Ιδωμένο από σκοπιά ψυχολογικής ισορροπίας αλλά και κοινωνικής ένταξης θεωρείται ένα από τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα της πολυμεσική μορφής παραμυθιού καθώς τα παιδιά από ακροατές της ιστορίας γίνονται δημιουργεί ενώ ταυτόχρονα ενισχύεται η μεταξύ τους αλληλεπίδραση για τη λήψη απόφασης σχετικά με την πορεία των ηρώων

2 ΣΥΓΧΡΟΝΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΕΝΟΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ – ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ, ΜΕ ΕΜΦΑΣΗ ΣΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ADOBE

Η σχεδίαση ενός ψηφιακού – ηλεκτρονικού παραμυθιού μπορεί να πραγματοποιηθεί με χρήση μίας πληθώρας διαθέσιμων σήμερα λογισμικών. Μεταξύ αυτών διακρίνουμε αρκετές πλατφόρμες λογισμικού που απαντούν εξειδικευμένη γνώση από τον χρήστη/δημιουργό του παραμυθιού. Η εξειδίκευση αυτή απαιτεί όχι μόνο μακρόχρονη εμπειρία του χρήστη αλλά και εξειδικευμένες γνώσεις γραφιστικής ή δημιουργίας κινουμένων σχεδίων. Τις τελευταίες δεκαετίες ωστόσο, παρατηρήθηκε μία αυξανόμενη ροπή τόσο προς την ενσωμάτωση των ηλεκτρονικών – ψηφιακών παραμυθιών στην εκπαιδευτική διαδικασία, όσο και προς την ανάπτυξη «απλών» εργαλείων λογισμικού απευθυνόμενων προς το ευρύτερο τμήμα της κοινωνίας που δεν διαθέτει εξειδικευμένη γνώση πληροφορικής ή γραφιστικής. Οι τάσεις αυτές δημιούργησαν αντιστοίχως την ανάγκη αλλά και το τεχνολογικό υπόβαθρο δημιουργίας ηλεκτρονικών εργαλείων που είναι κατάλληλα για την υλοποίηση ενός παραμυθιού σε πλατφόρμες σχεδίασης με ιδιαίτερη απλότητα. Οι πλατφόρμες αυτές δίνουν μία ευρύτατη γκάμα εργαλείων σχεδίασης στο χρήστη από την επεξεργασία εικόνων και φωτογραφιών μέχρι την εισαγωγή κίνησης στο σχέδιο – παραγωγή κινούμενου σχεδίου και βίντεο – και τελικά στην ενοποίηση των επιμέρους στοιχείων, όπως παραδείγματος χάριν την συγχρονισμένη εισαγωγή κειμένου.

Σε ένα δεύτερο επίπεδο αξιολόγησης των διαθέσιμων λογισμικών σχεδίασης παρατηρούμε ότι η εξέλιξή τους οδήγησε στην δυνατότητα παραγωγής εφαρμογών που προσομοιάζουν με ηλεκτρονικά παιχνίδια με ιδιαίτερα αναπτυγμένα γραφικά, με αποτέλεσμα να ενσωματώνεται και η δυνατότητα υλοποίησης ενός διαδραστικού παραμυθιού, όπου το παιδί μπορεί να απαντά σε ερωτήσεις ή να μεταβάλλει την εξέλιξη της ιστορίας.

Στο παρόν κεφάλαιο θα αναφερθούμε συνοπτικά στα διαφορετικά εργαλεία που υπάρχουν διαθέσιμα, δίνοντας έμφαση στις πλατφόρμες σχεδίασης παραμυθιού που παρέχονται από την πολυεθνική εταιρία λογισμικού Adobe, προκειμένου να καταλήξουμε στην επιλογή της συγκεκριμένης πλατφόρμας που χρησιμοποιήθηκε για τις ανάγκες της παρούσας εργασίας. Η Adobe (https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Systems, n.d.) είναι μία πολυεθνική εταιρία με έδρα στις Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής που ιστορικά στοχεύει στη ανάπτυξη εργαλείων λογισμικού για πολυμέσα.

2.1 ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΕΙΚΟΝΑΣ

Βασιζόμενοι στα μορφολογικά χαρακτηριστικά ενός ψηφιακού παραμυθιού, μας είναι σαφές ότι η υλοποίησή του απαιτεί κάποιου τύπου εικόνα προς αντικατάσταση του εικονογραφημένου παραδοσιακού έντυπου παραμυθιού. Η σχεδίαση και επεξεργασία της εικόνας μπορεί να πραγματοποιηθεί απευθείας σε κάποιο λογισμικό, όπως το Illustrator CS6 που παρέχεται από την εταιρία Adobe. Η απευθείας σχεδίαση στον υπολογιστή παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον αλλά και αυξημένη δυσκολία στην υλοποίηση μη τεχνικού σχεδίου. Η σύγχρονη ανάπτυξη των εφαρμογών λογισμικού έδωσε τη δυνατότητα σχεδίασης με το χέρι συνδυασμένης με κάποιο τύπου ψηφιοποίηση του αναλογικού σχεδίου. Σήμερα τα περισσότερα γραφικά υλοποιούνται με αυτόν τον τρόπο με χρήση κάποιας οθόνης με διαδραστική ψηφίδα που επιτρέπει την απευθείας ψηφιοποίηση του σχεδίου. Τα πλεονεκτήματα μίας τέτοιας μεθόδου είναι πάρα πολλά. Η απευθείας σχεδίαση σε ψηφιακές πλατφόρμες δίνει ανεξάντλητες δυνατότητες προσθήκης ειδικών εφέ, σκιάσεων και λάμψεων που καθιστούν την εικονογράφηση πολύ «ζωντανή» και ελκυστική.



Εκόνα 1 Παράδειγμα χρήσης σχεδιαστικού προγράμματος

Παρά ταύτα, η σχεδίαση στο χέρι παρουσιάζει για αρκετούς δημιουργούς παραμυθιών σημαντικά πλεονεκτήματα όσον αφορά στην ευκολία που προσφέρει. Παράλληλα, το άνοιγμα του παραμυθιού σε τομείς που παραδοσιακά δεν ασχολούνται με τη δημιουργία παραμυθιού όπως οι δάσκαλοι και οι ψυχολόγοι, που συχνά επιλέγουν να δημιουργήσουν

πλέον οι ίδιοι ηλεκτρονικά παραμύθια για τις ανάγκες της εκπαίδευσης και ψυχολογικής υποστήριξης των παιδιών, έφερε την ανάγκη υλοποίησης σχεδίων και εικόνων για τα παραμύθια από ανθρώπους χωρίς ιδιαίτερη ή καθόλου εξοικείωση με τα σχεδιαστικά προγράμματα. Αυτοί είναι οι κυριότεροι λόγοι για τους οποίους διατηρείται ακόμη η τάση σχεδίασης στο χέρι και η μετέπειτα επεξεργασία των σκαναρισμένων σχεδίων στα προγράμματα επεξεργασίας εικόνων, όπως το Photoshop CS6 της εταιρίας Adobe. Πλεονεκτήματα αυτής της μεθόδου αποτελούν ασφαλώς, πέραν της ευκολίας, η ανάπτυξη σχεδίων που ενώ εκκινούν από απλά σκίτσα στο χέρι απολαμβάνουν στην τελική τους μορφή ιδιαίτερα ζωντανούς χρωματισμούς και σκιάσεις.

Η επεξεργασία της φωτογραφίας κατέχει επίσης σημαντική θέση ανάμεσα στις μεθόδους εικονογράφησης. Η φωτογραφία προσφέρει πιστή αναπαράσταση της πραγματικότητας που συνδυασμένη με τις δυνατότητες γραφιστικής επεξεργασίας που προσφέρει το Photoshop CS6 μπορεί να δώσει εκπληκτικά αποτελέσματα. Η μετατροπή μίας φωτογραφικής αναπαράστασης του πραγματικού σε φανταστικό χώρο του παραμυθιού είναι μία από τις πλέον σημαντικές δυνατότητες που δίνουν οι πλατφόρμες επεξεργασίας εικόνας. Τα χρώματα ζωντανεύουν ή αποκτούν λάμψεις που προσδίδουν κάτι το φανταστικό, απαραίτητο στοιχείο σε ένα παραμύθι, υπάρχει η δυνατότητα αξιοποίησης της χωρικής διάστασης που προσφέρει η φωτογραφία ή η πλήρης εξάλειψης του βάθους χάριν απλότητας που επιλέγεται στην εικονογράφηση πολλών παραμυθιών.

Σε οποιαδήποτε από τις μεθόδους ψηφιακής εικονογράφησης, όπως αυτές αναλύονται στα ανωτέρω, διακρίνουμε τα πλεονεκτήματα της απλότητας, της εξοικονόμησης χρόνου και κόστους υλοποίησης αλλά και τη μεγιστοποίηση της ακρίβειας και την επίτευξη λεπτομερειών που είναι συχνά αδύνατο να πραγματοποιηθούν στις περιπτώσεις μη ψηφιακής σχεδίασης ή επεξεργασίας. Το αποτέλεσμα των επεξεργασμένων εικόνων παραμένει αδιαμφισβήτητο το ισχυρότερο πλεονέκτημα της ψηφιακής σχεδίασης με δεδομένη την πληθώρα εργαλείων επεξεργασίας που προσφέρονται από τα σύγχρονα σχεδιαστικά προγράμματα.

2.2 ΕΙΣΑΓΩΗ ΚΕΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ ΚΑΙ ΒΙΝΤΕΟ

Η προσθήκη κίνησης στο σχέδιο είναι ένα από τα μορφολογικά μοτίβα του ηλεκτρονικού παραμυθιού που το διαφοροποιούν άρδην από το παραδοσιακό έντυπο παραμύθι. Η υλοποίηση αυτού το μοτίβου διακρίνεται σε μερική κίνηση όπου τμήμα μόνο της εικόνας πραγματοποιεί κάποια κίνηση, μέχρι σε «φυσική» κίνηση όπου πια κάνουμε λόγο για την κλασσική μορφή κινουμένων σχεδίων και την παραγωγή βίντεο. Οι πλατφόρμες παραγωγής κινούμενης εικόνας είναι ολοένα και περισσότερες παρέχοντας στο σχεδιαστή του παραμυθιού ευρεία ποικιλία δυνατοτήτων. Από την εταιρία Adobe παρέχεται το σχεδιαστικό εργαλείο Animate που είναι ευρύτερα γνωστό με την παλαιότερη ονομασία του ως Flash (https://el.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash, n.d.).

Η πραγματοποίηση κίνησης στο σχέδιο υλοποιούνται σε πρώτο στάδιο σαν αλληλουχία σχεδίων που αποτελούσαν καρέ του σχεδιασμένου βίντεο. Η μέθοδος αυτή αντλεί την έμπνευσή της από την αναλογική – «στο χέρι» – σχεδίαση κινουμένων εικόνων, όπου η κίνηση προστίθεται από την ταχύτατη εναλλαγή των εικόνων με μικρές μετακινήσεις των κινούμενων αντικειμένων στο σχέδιο. Η εναλλαγή επιβάλλεται να είναι επαρκώς ταχεία ώστε να μην γίνεται αντιληπτά από τον ανθρώπινο εγκέφαλο τα επιμέρους καρέ. Προς τούτο απαιτείται επίσης η σχεδίαση μικρών αλλαγών από το εκάστοτε καρέ στο επόμενο. Αυτή η μέθοδος δύναται να χρησιμοποιηθεί ακόμη σήμερα, με τη χρήση των σχεδιαστικών προγραμμάτων και προγραμμάτων επεξεργασίας εικόνων – Photoshop CS6, Illustrator CS6 της εταιρίας Adobe – όπως αυτά περιεγράφηκαν προηγουμένως και την σύνθεση των εικόνων αυτών με χρήση ενός από τα πολλά εργαλεία παραγωγής βίντεο που υπάρχουν σήμερα διαθέσιμα. Ενδεικτικά αναφέρουμε την πλατφόρμα Movie Maker που παρέχεται δωρεάν προ εγκατεστημένο στις περισσότερες από τις τελευταίες εκδόσεις των Windows. Για το λειτουργικό σύστημα macOS της εταιρίας Apple Inc. αντίστοιχη ελεύθερη πλατφόρμα αποτελεί το iMovie. Στις πλατφόρμες αυτές είναι δυνατή η προσθήκη εικόνων και κατόπιν προσδιορισμού του χρόνου προβολής της κάθε μίας και της αλληλουχίας που διατηρήσουν στην προβολή, καθίσταται με ιδιαίτερη ευκολία εφικτή η παραγωγή ταινίας κινουμένων σχεδίων.

Προγράμματα που ενσωματώνουν τη σχεδίαση βίντεο και την προσθήκη κειμένου ή ήχου σε αυτό έχουν πλέον κατασκευαστεί ώστε να μην απαιτείται συνδυασμός των παραπάνω εργαλείων για την τελική παραγωγή της ταινίας. Ένα από τα περισσότερο διαδεδομένα στο χώρο παραγωγής ηλεκτρονικού παραμυθιού με προσθήκη βίντεο είναι το πρόγραμμα Animate της εταιρίας Adobe. Το Animate εμφανίζει κείμενο, διανυσματικά και raster γραφικά για να παρέχει κινούμενα σχέδια, βίντεο, παιχνίδια και εφαρμογές. Επιπλέον είναι εφικτή η αναπαραγωγή ήχου και βίντεο, ενώ το πρόγραμμα δύναται να ανταποκρίνεται σε μία πληθώρα εξαρτημάτων του ηλεκτρονικού υπολογιστή όπως το ποντίκι, το πληκτρολόγιο, το μικρόφωνο και την κάμερα. Χειρίζεται επίσης όλους τους σένσορες μιας κινητής συσκευής. Βάσει των δυνατοτήτων του καθιστά εφικτή την παραγωγή διαδραστικών ταινιών κινουμένων σχεδίων ενώ μία ακόμη τεχνική που χρησιμοποιείται ιδιαίτερα στο χώρο παραγωγής ψηφιακού παραμυθιού είναι η μερική κίνηση εικόνας. Ο χειριστής μπορεί να επιλέξει το τμήμα της εικόνας που επιθυμεί να κινείται στο βίντεο αφήνοντας

ακίνητα τα υπόλοιπα μέρη αυτής. Μία τέτοια τεχνική εφιστά την προσοχή των παιδιών σε συγκεκριμένα τμήματα της εικόνας τα οποία ταυτοχρόνως ενδέχεται να τονίζονται από την αφήγηση – στο κείμενο ή την ηχογράφιση. Προς επεξήγηση της τεχνικής, σε μία αφήγηση των καιρικών συνθηκών στο δάσος «το αεράκι κινεί ελαφρά τα φύλλα των δέντρων» η εικόνα που προβάλλεται παραμένει ακίνητη πέραν της φυλλωσιάς των δέντρων που πραγματοποιούν κίνηση προς τη φορά του ανέμου. Έτσι η προσοχή των παιδιών εστιάζεται στα δέντρα και τα παιδιά απολαμβάνουν τόσο την αίσθηση της κίνησης όσο και την κατανόηση των περιγραφόμενων νοημάτων.

Οι δυνατότητες που προσφέρουν τα προγράμματα παραγωγής κινούμενης εικόνας έχουν ανοίξει ένα εντυπωσιακό πεδίο σχεδίασης στο ψηφιακό παραμύθι και η ευκολία με την οποία μπορούν να υλοποιηθούν καθώς και το ιδιαίτερα μειωμένο κόστος παραγωγής τους αποτελούν τις κυριότερες αιτίες της σύγχρονης εξάπλωσης του παραμυθιού μέσω βίντεο στους διαφορετικούς τομείς εφαρμογής – παιδεία, ψυχολογία, ψυχαγωγία – και σε ευρύτατο κομμάτι της κοινωνίας.

2.3 ΕΝΟΠΟΙΗΣΗ, ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ, ΣΥΓΧΡΟΝΙΣΜΟΣ

Τα ανωτέρω αναλυθέντα επιμέρους στοιχεία του ψηφιακού παραμυθιού επιβάλλεται να ενοποιηθούν προς ολοκλήρωση του. Η ενοποίηση των επιμέρους στοιχείων περιλαμβάνει την προσθήκη αφήγησης είτε με τη μορφή κειμένου είτε με τη μορφή ηχογραφημένης αφήγησης, την ενσωμάτωση ήχων που ενισχύουν την εξιστόρηση των γεγονότων ή την περιγραφή των σκηνών του παραμυθιού, την προσθήκη διαδραστικών στοιχείων και τελικά το συγχρονισμό όλων σε μία ολοκληρωμένη ενότητα. Παρότι η ηχογράφιση αποτελεί μία από τις πλέον εύκολες διαδικασίες με τη χρήση ενός υπολογιστή, τα περισσότερα προγράμματα επεξεργασίας βίντεο, όπως αυτά που περιεγράφηκαν νωρίτερα, παρέχουν τη δυνατότητα καταγραφής και αναπαραγωγής του ήχου, σε διαχωρίσιμο κανάλι. Εδώ η χρονική επεξεργασία σε συνδυασμό με το χρόνο προβολής κάθε εικόνας ή τη διάρκεια μίας ταινίας κινουμένων σχεδίων αποτελεί τη μεγαλύτερη πρόκληση. Ο συγχρονισμένος συνδυασμός της αφήγησης με την εικόνα και το βίντεο είναι ύψιστης σημασίας για την κατανόηση του παραμυθιού από παιδιά προσχολικής ηλικίας αλλά και για τη γενικότερη επίτευξη του στόχου του ψηφιακού παραμυθιού .

Στο πλαίσιο της ενοποιημένης παρουσίασης ενός ψηφιακού παραμυθιού πρέπει να σημειώσουμε ότι το διαδραστικό μέρος είναι εφικτό να πραγματοποιηθεί από προγραμματιστές λογισμικού σε γλώσσα προγραμματισμού ActionScript η οποία επιτρέπει την ανάπτυξη διαδραστικών κινουμένων σχεδίων, ταινιών, παιχνιδιών, Web εφαρμογών και εφαρμογών desktop ή για κινητά. Οι προγραμματιστές μπορούν να υλοποιήσουν λογισμικό Flash κάνοντας χρήση ενός IDE όπως το Adobe Animate, Adobe Flash Builder, Adobe Director και FlashDevelop. Από την άλλη μεριά το Adobe AIR επιτρέπει την ανάπτυξη εφαρμογών desktop και mobile που μπορούν α

αναπτυχθούν με το Flash και να δημοσιευτούν σε Windows, macOS, Android και iOS.

2.4 ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ ΤΗΣ ΠΑΡΟΥΣΑΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Στην παρούσα εργασία, τη μελέτη των διαθέσιμων εργαλείων ακολουθεί η σχεδίαση και υλοποίηση ενός παραδείγματος σχεδίασης και υλοποίησης ενός ψηφιακού – ηλεκτρονικού παραμυθιού. Επιλέξαμε να ασχοληθούμε με το πρόγραμμα Photoshop της Adobe προκειμένου να αναδείξουμε τις δυνατότητες επεξεργασίας εικόνας που παρέχει το συγκεκριμένο λογισμικό, την απλότητα, ευκολία και ταχύτητα με την οποία μπορεί να υλοποιηθεί αυτή η επεξεργασία και κυρίως το πλεονέκτημα συνδυασμού της ψηφιακής επεξεργασίας με το αναλογικό – «στο χαρτί» – σχέδιο. Βάσει των στόχων αυτών επιλέξαμε να χρησιμοποιήσουμε αρχική σχεδίαση «με το χέρι» με χρήση μαύρου μελανιού σε λευκό χαρτί. Την ολοκλήρωση των «σκίτσων» αυτών, που αντιστοιχούν στις επιμέρους σκηνές του παραμυθιού, ακολούθησε η σάρωσή των από ψηφιακό σαρωτή καθημερινής χρήσης προκειμένου να πραγματοποιηθεί η ψηφιοποίηση των αρχείων και η αποθήκευσή τους σε μορφή αναγνώσιμη από το επιλεγμένο εργαλείο επεξεργασίας, Photoshop.

Η επεξεργασία περιλαμβάνει ενίσχυση του γραμμικού σχεδίου, δίνοντας έμφαση στα περιγράμματα των σκίτσων προκειμένου να είναι ευδιάκριτα στο μάτι αλλά και διαχωρίσιμα από το πρόγραμμα σαν διαφορετικές περιοχές, ούτως ώστε να είναι εφικτή η επεξεργασία των λευκών περιοχών και η προσθήκη χρώματος αμέσως ακολούθως. Μερικά ιδιαίτερα χρήσιμα εργαλεία που προσφέρει το Photoshop αναφέρονται εδώ ενδεικτικά ενώ αναλύονται με μεγαλύτερη λεπτομέρεια στο κεφάλαιο 5 με την τεχνική περιγραφή της υλοποίησης. Μεταξύ αυτών διακρίνουμε: (α) τη δυνατότητα αύξησης της αντίθεσης μεταξύ του λευκού και του μαύρου περιγράμματος των σχεδίων με χρήση του εργαλείου level adjustment, (β) το εργαλείο Magic Wand tool με το οποίο μπορούμε να επιλέγουμε ολόκληρες περιοχές ψηφίδων (pixels) για την ταυτόχρονη και επομένως ομοιόμορφη επεξεργασία αυτών, (γ) την επιλογή της ανάλυσης της τελικής εικόνας για μεγαλύτερη λεπτομέρεια και (δ) τη δυνατότητα διαχωρισμού της εικόνας σε επιμέρους layers για το διαχωρισμό τμημάτων αυτής που πρέπει να υποστούν διαφορετικού τύπου επεξεργασία.

3 ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟΥ ΨΗΦΙΑΚΟΥ – ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ ΜΕ ΕΜΦΑΣΗ ΣΤΟΥΣ ΣΤΟΧΟΥΣ ΚΑΙ ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

Η διαδικασία σχεδίασης ενός παραμυθιού περιλαμβάνει εκτός της επιλογής των διαθέσιμων εργαλείων υλοποίησης αυτού τον προσδιορισμό των στόχων, της ομάδας των παιδιών στην οποία απευθύνεται, τις ανάγκες που επιδιώκεται να καλυφθούν μέσω του παραμυθιού αυτού, τους περιορισμούς που τίθενται στην επιλογή του περιεχομένου βάσει της επιλεγμένης ομάδας στόχευσης, τις απαιτήσεις που προβάλλει αυτή η ομάδα ώστε να είναι το παραμύθι ενδιαφέρον και ελκυστικό καθώς επίσης και τα χαρακτηριστικά της πλοκής και της μορφής – γλώσσα που χρησιμοποιείται, συνολική έκταση κειμένου ή χρονική διάρκεια αφήγησης. Στην παρούσα εργασία για τη σχεδίαση του παραμυθιού χρειάστηκε να απαντηθούν στοχευμένες ερωτήσεις προκειμένου να προσδιοριστούν τα παραπάνω χαρακτηριστικά και να ικανοποιούνται από το αποτέλεσμα οι απαιτούμενες προδιαγραφές. Στις ενότητες που ακολουθούν αναλύεται η συνολική διαδικασία σχεδίασης ως προς το περιεχόμενο και τα επιλεγμένα νοήματα, ενώ παρατίθεται τελικά η πλοκή του αναπτυγμένου ηλεκτρονικού παραμυθιού ως κείμενο που συνοδεύει την εικονογράφηση.

3.1 ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΣΤΟΧΕΥΣΗΣ(TARGET GROUP)

Η παρούσα εργασία επιδιώκει να αναδείξει την δυνατότητα δημιουργίας ενός άρτιου και ελκυστικού ηλεκτρονικού παραμυθιού με βάση την επεξεργασία ψηφιοποιημένων σκίτσων που προέρχονται από απλά σχέδια «στο χέρι». Στο πλαίσιο αυτής της επιδίωξης επιλέχθηκε ως κατάλληλη ομάδα απεύθυνσης του παραμυθιού το σύνολο των παιδιών προσχολικής ηλικίας ή και των πρώτων δύο σχολικών ετών. Συνεπώς η ηλικία των παιδιών, αγοριών και κοριτσιών, που θα μπορούσαν να αντλήσουν ενδιαφέρουσες ώρες απασχόλησης από το προτεινόμενο ηλεκτρονικό παραμύθι βρίσκεται μεταξύ 4 και 7 χρονών. Η ηλικιακή αυτή ομάδα παρουσιάζει ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που σχετίζονται τόσο με τα ενδιαφέροντα των παιδιών όσο και με τις δυνατότητες που επιδεικνύουν αυτά στην παρακολούθηση νοημάτων. Στα επόμενα επιχειρείται μία ανάλυση των διαφοροποιητικών χαρακτηριστικών της ηλικιακής αυτής ομάδας των παιδιών.

3.1.1 ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΤΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Τα παιδιά ηλικίας 4 έως 7 ετών αφιερώνουν μεγάλο μέρος της ημέρας στο παιχνίδι εσωτερικού ή εξωτερικού χώρου, ακόμη και στο σχολείο, μεγάλο μέρος των δραστηριοτήτων στις οποίες εμπλέκονται πραγματοποιούνται εν είδη παιχνιδιού. Η εκπαίδευση που λαμβάνουν αρκετά συχνά διδάσκεται με τη μορφή τραγουδιού, ή

έμμετρου ποιήματος προκειμένου να είναι περισσότερο ελκυστικά και πιο εύκολα αφομοιώσιμα.

Στην ηλικία αυτή τα παιδιά μαθαίνουν ανάγνωση και το λεξιλόγιό τους στο γραπτό λόγο παραμένει σε χαμηλό επίπεδο. Διαβάζουν μικρής έκτασης κείμενα και εντυπωσιάζονται από τις εικόνες και τα χρώματα. Συνήθως η μακροσκελής αφηγήσεις και η χρήση δυσνόητων λέξεων τους προκαλούν απώλεια ενδιαφέροντος ή και συγκέντρωσης.

Παρότι αντιλαμβάνονται τις έννοιες του καλού και του κακού, του όμορφου και του άσχημου, αυτή η αντίληψη πραγματοποιείται περισσότερο ενστικτωδώς και μέσω παραδειγμάτων. Έλκονται κατά συνέπεια από το όμορφο, το χαρούμενο και μέσω αυτών μαθαίνουν την έννοια του σωστού και ηθικά αποδεκτού. Αντίθετα απωθούνται από το τρομακτικό το βίαιο και το κακό.

Επιπρόσθετα, η σύνδεση των παιδιών αυτής της ηλικίας με την οικογένεια και η ένταξη τους στο σχολικό περιβάλλον καθιστά ιδιαίτερα σημαντική την παρουσία ομάδας στη ζωή τους. Τα πρώτα σχολικά χρόνια τα παιδιά φαντάζονται τον εαυτό τους μέρος μίας ομάδας είτε αυτή είναι η οικογένεια είτε η σχολική τάξη. Η παρουσία άλλων ανθρώπων είναι επιβεβλημένη προκειμένου να μπορούν αισθανθούν ασφάλεια και ξεγνοιασιά. Απωθούνται από τη μοναξιά ή την απουσία ζωής γύρω τους.

Η παρουσία της ζωής αφορά τόσο τους ανθρώπους που περιβάλλουν τα παιδιά αυτών των ηλικιών όσο και τους υπόλοιπους ζώντες οργανισμούς. Τα χρόνια από τις προσχολικές ως και τις επόμενες σχολικές τάξεις, το παιδί παρουσιάζει συνήθως αυξημένο ενδιαφέρον για τη φύση, τα ζώα και τα φυτά, ασφαλώς χωρίς ακαδημαϊκό ενδιαφέρον και συνδέοντας αυτά με το καλοκαιρινό παιχνίδι και τις εκδρομές στην εξοχή.

3.1.2 ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΑΝΑΓΚΩΝ ΤΗΣ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΠΟΥ ΚΑΛΕΙΤΑΙ ΝΑ ΚΑΛΥΨΕΙ ΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ

Μελετώντας τα χαρακτηριστικά της επιλεγμένης ηλικιακής ομάδας παιδιών, καθίσταται σε πρώτο επιτακτικό να δημιουργήσουμε ένα ηλεκτρονικό παραμύθι που θα περιέχει στοιχεία χαράς και ξενοιασιάς όπως αυτά αντιπροσωπεύονται από τα χρώματα, το έντονο φως, το καλοκαίρι, τη ζέστη, την παρέα και το παιχνίδι. Ιδιαίτερα ελκυστικό θα γίνει το παραμύθι εάν και εφόσον περιλαμβάνει έντονη – με άμεσο ή έμμεσο τρόπο – την ανθρώπινη παρουσία αλλά και τη φύση.

Μία ακόμη βασική ανάγκη που καλούμαστε να ικανοποιήσουμε είναι η μετάδοση γνώσεων. Οι γνώσεις μπορούν να αφορούν είτε στον εμπλουτισμό του λεξιλογίου των παιδιών, είτε στην ανάδειξη των χαρακτηριστικών του τόπου τους, είτε στις ανθρώπινες ασχολίες προκειμένου να εξυπηρετούνται οι ανάγκες διεύρυνσης της σκέψης και των γνώσεων τους. Πράγματι, ένα παραμύθι ως απλή προσωπικού τύπου εξιστόρηση μπορεί με τρόπο απλό και ιδιαίτερα κατανοητό να εισάγει νέες λέξεις στο λεξιλόγιο του παιδιού. Εύκολα και κάνοντας χρήση της ιστορίας που ακούει συνήθως ένα παιδί αυτής της ηλικίας αφομοιώνει τη σημασία λέξεων που ακούει για πρώτη φορά. Επίσης, συνδέει τις εικόνες που βλέπει ή αυτές που φαντάζεται ακούγοντας μία ενδιαφέρουσα αφήγηση με τις ασχολίες των ανθρώπων αλλά και τα χαρακτηριστικά της φύσης και του τόπου του με τρόπο ισχυρό ώστε αργότερα να αποτελέσουν απόθεμα γνώσεων στις οποίες καταφεύγει υποσυνείδητα.

Τέλος, μία αφήγηση με στόχευση στις συγκεκριμένες ηλικίες είναι επιθυμητό να προβάλλει τη θέση του νέου ανθρώπου εντός του κοινωνικού συνόλου. Η ζωή του σαν μέλος της οικογένειας, μέλος της παρέας ή της σχολικής ομάδας και μέλος της τοπικής κοινωνίας, μέσα από αναφορές στην παρουσία των υπόλοιπων μελών της οικογένειας – αδέρφια, γονείς, γιαγιά και παππούς – αναφορές στο κοινό παιχνίδι με την παρέα και αναφορές στα κοινά στοιχεία ζωής με τους γείτονες αποτελούν τον απλούστερο και εποικοδομητικότερο τρόπο για να αντιληφθεί το παιδί τη θέση του στις ομάδες που εντάσσεται.

3.1.3 ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΩΝ ΠΟΥ ΕΠΙΒΑΛΛΟΝΤΑΙ, ΒΑΣΕΙ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΣΤΟΧΕΥΣΗΣ

Η επιλογή συγκεκριμένης ηλικιακής ομάδας επιβάλλει ωστόσο και κάποιους περιορισμούς τόσο στη μορφή όσο και στη πλοκή της ιστορίας προς αφήγηση. Όσον αφορά στο περιεχόμενο της ιστορίας καλό είναι να απουσιάζουν στοιχεία όπως το σκοτάδι, ο πόνος, ο θάνατος, το κακό. Τα στοιχεία αυτά συνήθως προκαλούν αποστροφή ή και έντονο φόβο στα παιδιά αυτών των ηλικιών και ακόμα κι όταν επιλέγεται η χρήση τους θα πρέπει να γίνεται με τρόπο προσεκτικό και πάντα σαν μορφή περιπέτειας στη ζωή των ηρώων που ανατρέπεται με την εξέλιξη του παραμυθιού και καταλήγει στην κυριαρχία του καλού και της ζωής.

Κατά παρόμοιο τρόπο θα πρέπει να μην εμφανίζεται σαν επικρατές χαρακτηριστικό της κοινωνικής ζωής η μοναξιά ή η απομόνωση. Η επιλογή τέτοιων στοιχείων της κοινωνίας, συνήθως απευθύνεται σε παιδιά μεγαλύτερων ηλικιών και πάντα θα πρέπει να καταρρίπτεται ως μοτίβο ζωής του ήρωα.

Ως προς τα στοιχεία της μορφής, στο κείμενο ή την αφήγηση δεν πρέπει να υπάρχουν δυσνόητες ή μακροσκελείς λέξεις, ενώ θα πρέπει να απουσιάζει η μακροσκελής αφήγηση, η χρήση πολλών προσώπων, η περίπλοκη αφήγηση. Το απλό είναι και αληθινό, ενώ τα παιδιά αυτής της ηλικίας συνήθως ταυτίζουν υποσυνείδητα τις έννοιες της απλότητας, της αλήθειας και του ωραίου, εφόσον έλκονται και από τις τρεις.

3.2 ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΚΑΙ ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ ΤΟΥ

Στην ενότητα αυτή παρατίθεται το παραμύθι που θα εικονογραφηθεί και αναλύονται τα χαρακτηριστικά του ως προς το περιεχόμενο και τη μορφή. Βάσει των χαρακτηριστικών αυτών θα επιλεγούν τα στοιχεία στα οποία θα πρέπει να δοθεί έμφαση σε κάθε σκηνή κατά το σχεδιαστικό μέρος που αναπτύσσεται στην επόμενη ενότητα (κεφάλαιο 4ο).

Μιρντίτα

1

Όταν κλείσει το σχολειό
Διακοπές θα πάω στο χωριό

2

Ξεκινάμε από νωρίς το πρωί
Για να φτάσουμε ως εκεί

3

Το αμάξι αργά πηγαίνει
Μα το γαϊδούρι εύκολα ανεβαίνει

4

Λίγο ακόμα καλέ μου φίλε
Σε λιγάκι θα φτάσουμε
Μας περιμένει η γιαγιά
Με καλούδια να χορτάσουμε

5

Πω πω, δίγασα πολύ!
Που θα βρω λίγο νεράκι;
Άστο πάνω μου αδερφούλα
Θα πάρω τούτο το παγούρι
να το γεμίσω στη βρυσούλα

6

Ο κόκορας πρωί πρωί
Κίκι ρίκου θα μας πει

7

Κίτρινους κάμπους από σιτάρι
Θερίζουν τον Αύγουστο οι χωριανοί

8

Για να φτιάξουμε αλεύρι
Και νόστιμο ζυμωτό ψωμί

9

Το χωριό μου έχει δέντρα,
κάποια μεγάλα άλλα μικρά,
Που στη ζέστη μας χαρίζουν δροσιά

10

Απόγευμα ραντεβού στην κεντρική πλατεία
Σύνθημα για παιχνίδι έδωσε η κομπανία

11

Παντού ακούγονται φωνές,
τρεχαλητά και γέλια
Ήξερες ότι φτιάχνεις μπάλα
από κάλτσες και κουρέλια;

12

Θα μετρήσω ως το δεκάξι
Κι όποιος θέλει ας τα φυλάξει

32

3.2.1 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Το παρόν παραμύθι αναφέρεται στις αναμνήσεις του καλοκαιριού στο χωριό. Η ανάπτυξη του σε χρόνο ενεστώτα δηλώνει τη συνήθεια παραμονής στο χωριό κατά τις καλοκαιρινές διακοπές και στοχεύει τόσο στη διατήρηση της μνήμης των παιδιών για τις διακοπές των περασμένων ετών όσο και για την διέγερση μίας ονειρικής κατάστασης, της αναμονής του καλοκαιριού που έρχεται.

Στα κυριότερα στοιχεία που διακρίνονται εντοπίζουμε την παρουσία ιδιαίτερα ελκυστικών για τα παιδιά χαρακτηριστικών όπως το καλοκαίρι, το κλείσιμο του σχολείου, οι διακοπές, η γιαγιά και ο παππούς, η εκδρομή, η παρουσία της ολοζώντανης φύσης, η παρέα, το παιχνίδι στην πλατεία. Σε κάθε σκηνή υπάρχει ένα τέτοιο στοιχείο έντονου ενδιαφέροντος που διατηρεί την προσοχή ενός παιδιού προσηλωμένη.

Διακρίνουμε επίσης στοιχεία εντοπιότητας. Από τον τίτλο ακόμη του παραμυθιού το παιδί καλείται να θυμηθεί τον τόπο καταγωγής του, την Μιρντίτα της Αλβανίας στην προκειμένη περίπτωση, ενώ ταυτίζει στη συνέχεια την επαρχία αυτή με τη καταγωγή της οικογένειας – εκεί μένει η γιαγιά και ο παππούς – αλλά και με τα χαρακτηριστικά της φύσης – μέρος ορεινό με δάση και δροσιά.

Το παιδί μαθαίνει τα χαρακτηριστικά του τόπου αυτού μέσα από τα στοιχεία ενασχόλησης των κατοίκων, βλέπει τους χωρικούς να καλλιεργούν τη γη, αλλά και από την αναφορά στις καθημερινές ασχολίες των παιδιών της περιοχής όταν το σχολείο είναι κλειστό, τα παιδιά φτιάχνουν μπάλα από κουρέλια.

Στο πλαίσιο κοινωνικής ανάπτυξης του παιδιού τα στοιχεία ένταξης στις ομάδες που αναφέραμε νωρίτερα είναι περισσότερο από εμφανής. Η οικογένεια που ξεκινά για τις διακοπές – χρήση πρώτου πληθυντικού προσώπου – η εμφάνιση της «αδερφούλας» που φέρνει το παιδί μαζί με συνομήλικα άτομα από το ταξίδι ακόμα, η προσμονή της γιαγιάς με «καλούδια» για να είναι πάλι όλοι μαζί, η ανθρώπινη παρουσία που είναι εμφανής στη διαδρομή από την καλλιέργεια των χωραφιών, η παρουσία όλων των κατοίκων του χωριού στην πλατεία, η παρέα και το ομαδικό παιχνίδι το απόγευμα όλα δηλώνουν την ύπαρξη κοινωνικών ομάδων που το παιδί – ήρωας του παραμυθιού – αποτελεί μέλος.

Τέλος ιδιαίτερα εμφανής είναι η παρουσία της φύσης με τη χρήση το γαϊδουριού, του κόκορα, των δέντρων, των κίτρινων κάμπων κατά το θέρος αλλά και η αξιοποίηση της από τον άνθρωπο. Το παιδί – αναγνώστης συνειδητοποιεί ότι η φύση εκτός της ομορφιάς που του χαρίζει, θα τον ξεδιψάσει με το δροσερό νερό της πηγής αλλά και θα του προσφέρει νόστιμα φαγητά, με τη γιαγιά να φτιάχνει από το αλεύρι νόστιμο ψωμί.

Όλα τα παραπάνω στοιχεία ικανοποιούν τις ανάγκες του αμείωτου ενδιαφέροντος, της μάθησης, της συνειδητοποίησης της κοινωνικής διάστασης του ανθρώπου αλλά και της αξίας της φύσης. Κατ' επέκταση, είναι ακριβώς αυτά τα στοιχεία του περιεχομένου και της πλοκής της αφήγησης που επιβάλλεται να τονιστούν και στην εικονογράφηση του παραμυθιού.

3.3 ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΜΟΡΦΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ

3.3.1 ΕΚΤΑΣΗ ΚΑΙ ΔΟΜΗ

Όπως εύκολα παρατηρούμε, το παραμύθι αυτό είναι περιορισμένο σε έκταση παρά την πλουσιότατά του σε νοήματα και εικόνες. Η κάθε σκηνή αποτελείται από μία πρόταση που επιμελώς φροντίζεται ώστε να περιέχει στοιχεία περιγραφής του τοπίου αλλά και της πλοκής της ιστορίας. Έτσι διαπιστώνουμε κατά την αφήγηση τόσο περιγραφικές σκηνές με έντονη παρουσία χρωμάτων, παραδείγματος χάριν «Κίτρινους κάμπους από σιτάρι» όσο και την ανθρώπινη κίνηση και την παρουσία του χρόνου και της εποχής «Θερίζουν τον Αύγουστο οι χωριανοί».

Η δομή χωρίζεται σε μικρής έκτασης στροφές κατά πλειοψηφία δύο μόνον στίχων με έμμετρο ρυθμό. Η συγκεκριμένη δομή παραπέμπει σε έμμετρο ποίημα ή τραγούδι για παιδιά το οποίο έμμεσα εισάγει και την έννοια του ήχου. Αυτή η μορφή, σε συνδυασμό με την περιορισμένη έκταση κάνει το παραμύθι πιο βατό σε παιδιά και ιδιαίτερα ενδιαφέρον για τους σκοπούς της εικονογράφησης. Πράγματι η αντικατάσταση κάθε σκηνής με μία εικόνα, ή η αντιστοίχιση της σκηνής όπως περιγράφεται με την εικόνα πρέπει να περιέχει εκτός από τα περιγραφικά στοιχεία της σκηνής μία διάθεση ευχάριστη που αντιστοιχεί στην έμμετρη αφήγηση και μία συμφωνία των χρωμάτων προκειμένου η αίσθηση που διατηρεί το παιδί – αναγνώστης στο μάτι να διατηρεί τη συνέχεια που του προσφέρει η ρίμα του στίχου.

3.3.2 ΓΛΩΣΣΑ

Η γλώσσα που χρησιμοποιείται χαρακτηρίζεται από απλότητα στα νοήματα και τις λέξεις. Η απλότητα των σχεδίων που συνοδεύουν ένα τέτοιο παραμύθι είναι η πιο ταιριαστή επιλογή.

Ελάχιστες εισαγωγές λέξεων όπως η «κομπανία», τα «καλούδια» και τα «κουρέλια» δηλώνουν την στόχευση του παραμυθιού στον εμπλουτισμό του λεξιλογίου με κάποια στοιχεία επαρχιακής διαλέκτου που συνάδουν με την κεντρική ιδέα του παραμυθιού – την εκδρομή στο χωριό και την επαρχία. Ο εμπλουτισμός του λεξιλογίου του παιδιού με ένα παραμύθι πραγματοποιείται κυρίως μέσω της εικονογράφησης οπότε κατά τη σχεδίαση θα πρέπει να δοθεί έμφαση στις λιγότερο γνωστές λέξεις ώστε το παιδί να μην χάνει το νόημα κατά την παρακολούθηση της αφήγησης και να μαθαίνει το νόημα τους.

Τέλος εμφανής είναι η χρήση ήχων στη γλώσσα που χρησιμοποιείται όχι μόνο από περιγραφικά στοιχεία όπως μέσω του στίχου «Παντού ακούγονται φωνές, τρεχαλητά και γέλια» αλλά και μέσω λέξεων όπως το λάλημα του κόκορα με το «Κίκι ρίκου».

3.3.3 ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ



Εκόνα 2 Σκηνή 3 από το παραμύθι

την αντίθεση της ζωντανίας της σχέση με τα μουντά γκριζα χρώματα παρουσιάζονται στη σκηνή 2 του

Κατά την εικονογράφηση του ηλεκτρονικού παραμυθιού δόθηκε έμφαση στα στοιχεία που αναλύθηκαν ανωτέρω. Η υλοποίηση του συγκεκριμένου παραμυθιού αποφασίστηκε να μην περιέχει σαν μέρος των εικόνων το κείμενο της αφήγησης ώστε να διατηρηθεί η απλότητα των εικόνων και η προφορική αφήγηση ως αρτιότερος συνδυασμός των στίχων με τα σκίτσα.

Διάφορα στοιχεία του κειμένου που επιχειρήθηκε να διατηρηθούν στα σχέδια των εικόνων αναφέρονται στα ακόλουθα παραδείγματα:

(α) Το παράδοξο της αργής κίνησης του αμαξιού σε σχέση με το παλαιότερα χρησιμοποιούμενο ως μεταφορικό μέσο γαϊδουράκι αποδίδεται με την σχεδίαση μίας ελαφρώς αφαιρετικής εικόνας όπου το χρώμα του ουρανού εμπλέκεται με το πράσινο των βουνών με τρόπο αφύσικο.

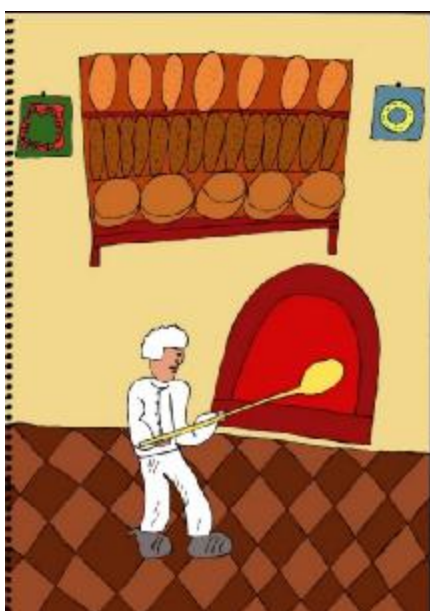
(β) Η επιλογή των χρωμάτων σε όλες τις σκηνές δηλώνει

φύσης στην επαρχία σε της πόλης όπως αυτά παραμυθιού.



Εκόνα 3 Σκηνή 2 από το παραμύθι.

(γ) Δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στις ασχολίες των ανθρώπων όπως φαίνεται από τις σκηνές 8 και 10 του παραμυθιού όπου έχει επιλεγεί ως απεικόνιση η παρασκευή του ψωμιού και η συγκέντρωση όλων των κατοίκων του χωριού στην πλατεία. Στην συγκεκριμένη αυτή σκηνή το σχέδιο υποδηλώνει και την παρουσία του ήχου από τα κινήσεις των χεριών και τα χαρούμενα πρόσωπα των χωριανών και των παιδιών.



Εκόνα 5 Σκηνή 8 από το παραμύθι



Εκόνα 4 Σκηνή 10 από το παραμύθι

4 ΤΕΧΝΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗΣ ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ PHOTOSHOP

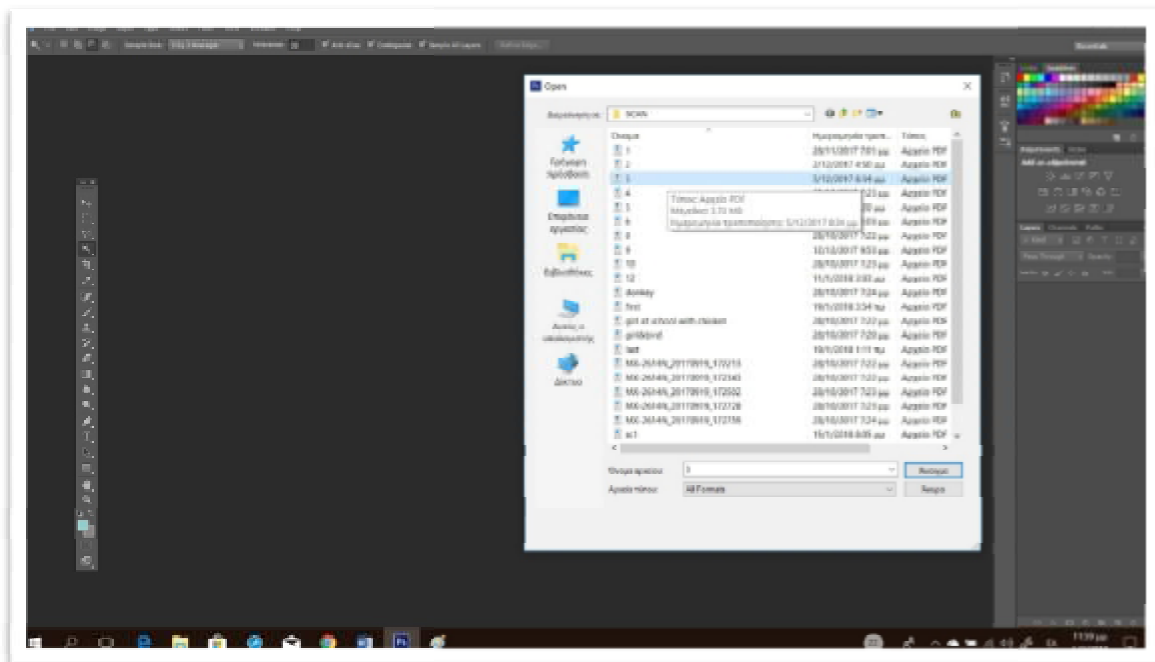
Στο παρόν κεφάλαιο θα περιγράψουμε τη διαδικασία που ακολουθήθηκε για την εικονογράφηση του επιλεγμένου ηλεκτρονικού παραμυθιού. Η περιγραφή θα είναι κατά το δυνατόν λεπτομερής προκειμένου να αποτελέσει πρότυπο οδηγιών για την επανεκτέλεσή της. Η προσθήκη νέων βημάτων και η περαιτέρω επεξεργασία των εικόνων συζητείται λεπτομερέστερα στο έκτο κεφάλαιο, όπου πραγματοποιείται αποτίμηση της εργασίας και διερεύνηση εναλλακτικών τρόπων υλοποίησης αυτής.

Η υλοποίηση της συγκεκριμένης εικονογράφησης πραγματοποιήθηκε με αρχική σχεδίαση των εικόνων στο χέρι με μαύρο μελάνι. Ακολούθησε ψηφιοποίηση των σχεδίων αυτών μέσω σκαναρίσματος σε απλό εκτυπωτή οικιακής χρήσης. Οι ψηφιοποιημένες εικόνες αποθηκεύτηκαν σε μορφή .jpeg στον υπολογιστή και κατόπιν υπέστησαν επεξεργασία με χρήση του προγράμματος Photoshop της εταιρίας Adobe. Στα παρακάτω περιγράφεται η διαδικασία της επεξεργασίας αυτής.

4.1 ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗΣ

Βήμα 1^ο : Ανοίγουμε το πρόγραμμα της Adobe, Photoshop.

Βήμα 2^ο : Εισάγουμε το σκαναρισμένο αρχείο μίας εκ των εικόνων προς επεξεργασία, από το φάκελο στον οποίο είναι αποθηκευμένο, ώστε να εμφανιστεί στη κύρια οθόνη του προγράμματος. =====



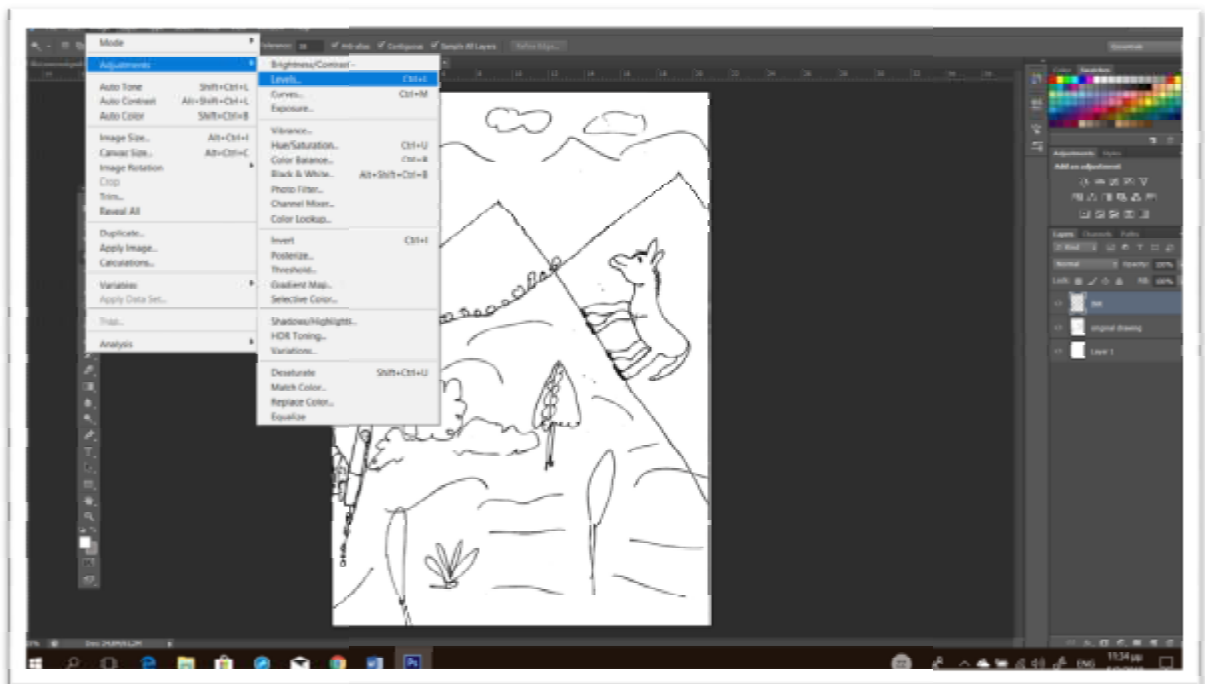
Εικόνα 6 Αναζήτηση εικόνας στα αρχεία και άνοιγμα

Βήμα 3^ο : Ξεκλειδώνουμε το background και το μετονομάζουμε σε «Original Drawing».

Βήμα 4^ο : Δημιουργούμε νέο layer κάτω από το «Original Drawing» και επιλέγουμε χρωματισμό αυτού με λευκό χρώμα. Για την πραγματοποίηση του λευκού χρωματισμού ακολουθούμε τα παρακάτω βήματα:

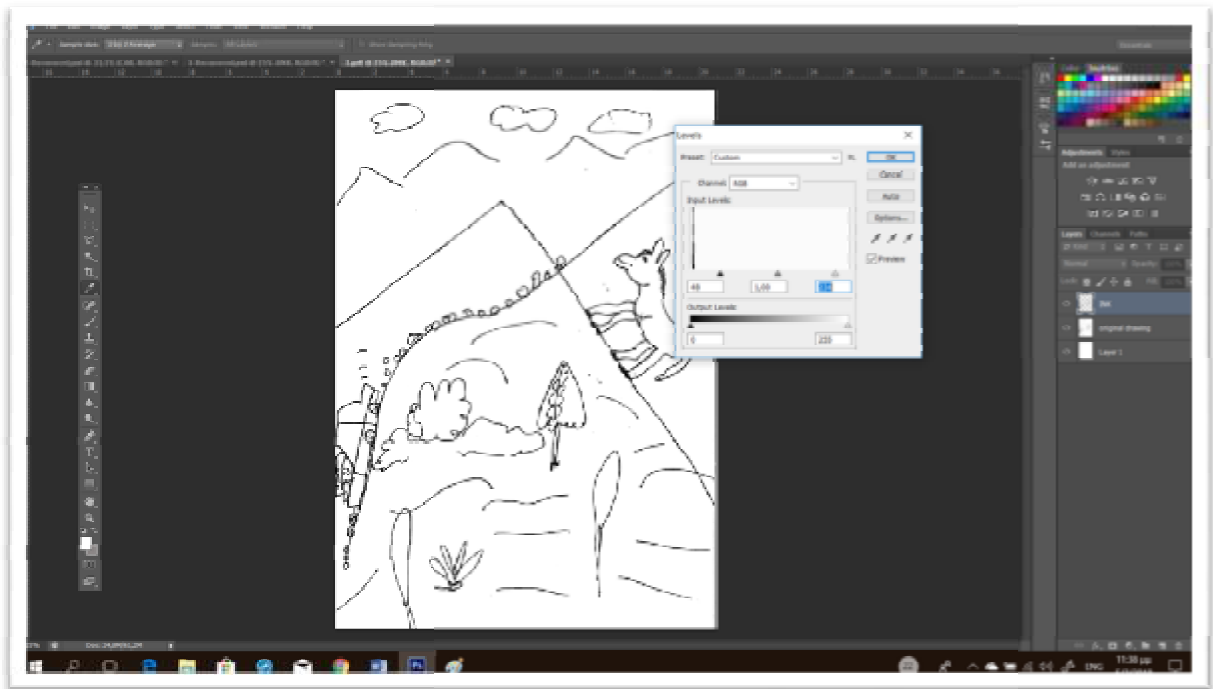
1. Επιλογή του layer ενδιαφέροντος
2. Επιλογή του λευκού χρώματος από τη χρωματική παλέτα
3. Καταχώρηση του επιλεγμένου χρώματος στο layer, με ταυτόχρονη πληκτρολόγηση των alt και delete.

Βήμα 5^ο : Επιλέγουμε άνοιγμα της καρτέλας Image είτε από το menu, με επιλογή adjustments > levels είτε πληκτρολογώντας απευθείας ctrl και L.



Εικόνα 7 Επιλογή προβολής της καρτέλας Image από το menu

Βήμα 6^ο : Στο εμφανιζόμενο παράθυρο των «επιπέδων λευκού/μαύρου χρώματος – levels» ρυθμίζουμε το λευκό και το μαύρο προς επίτευξη του βέλτιστου αποτελέσματος οπτικά.

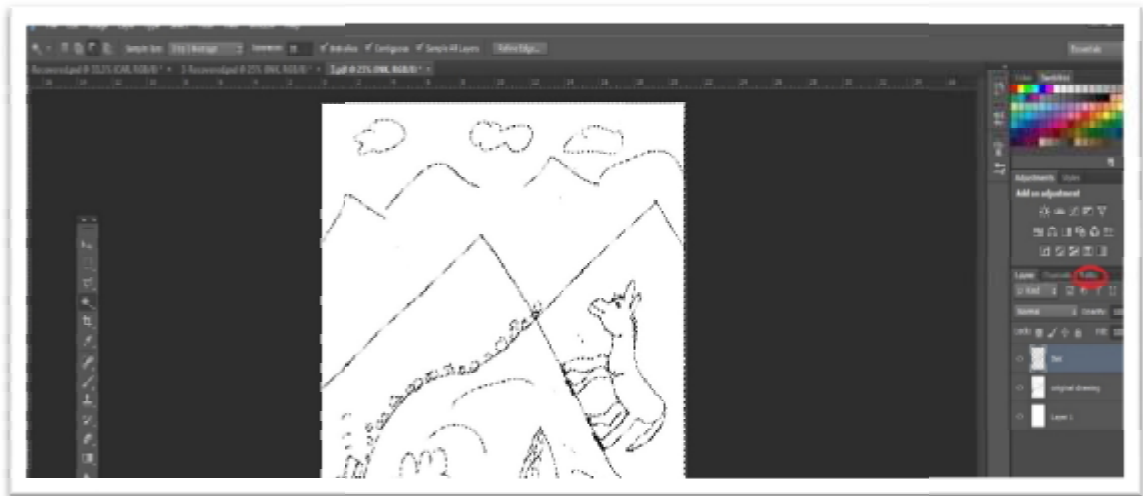


Εκόνα 8 Ρύθμιση επιπέδου λευκού και μαύρου χρώματος στο σκίτσο

Βήμα 7^ο : Με χρήση του εργαλείου «Magic Wand Tool (W)» επιλέγουμε ολόκληρο το μαύρο περίγραμμα του σκίτσου.

Βήμα 8^ο : Για να σιγουρευτούμε ότι έχουμε επιλέξει όλα τα μαύρα σημεία στο σκίτσο, επιλέγουμε με το ποντίκι κάποιο μαύρο σημείο και κατόπιν ανοίγουμε την καρτέλα **Select > Similar**.

Βήμα 9^ο : Έχοντας επιλεγμένο το μαύρο περίγραμμα, δημιουργούμε νέο **layer** και το μετονομάζουμε σε «**INK**».

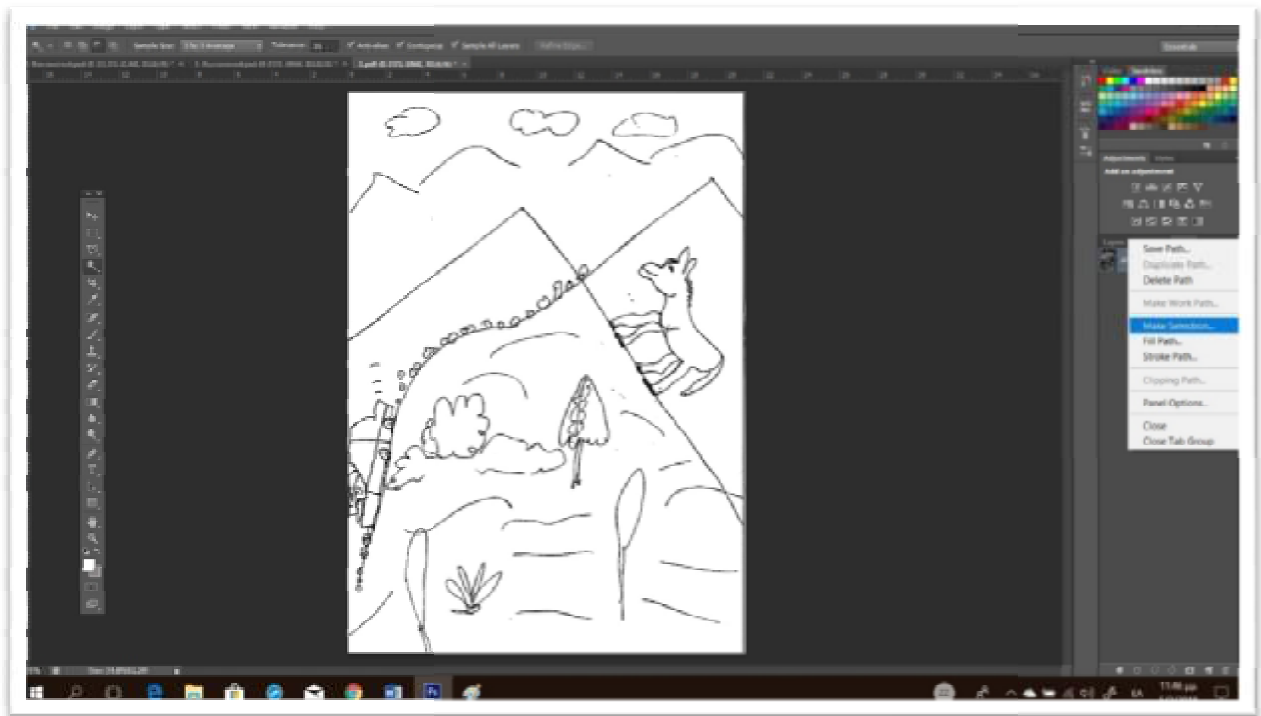


Εικόνα 9 Επιλογή του Paths δεξιά των layers

Βήμα 10^ο : Δεξιά από τα layers επιλέγουμε Paths > Make Work Path. (βλέπε σημείωση στην εικόνα 4)

Βήμα 11^ο : Ρυθμίζουμε το Tolerance μεταξύ 1,5 pixel – 4 pixel.

Βήμα 12^ο : Μετατρέπουμε το Path σε Selection.

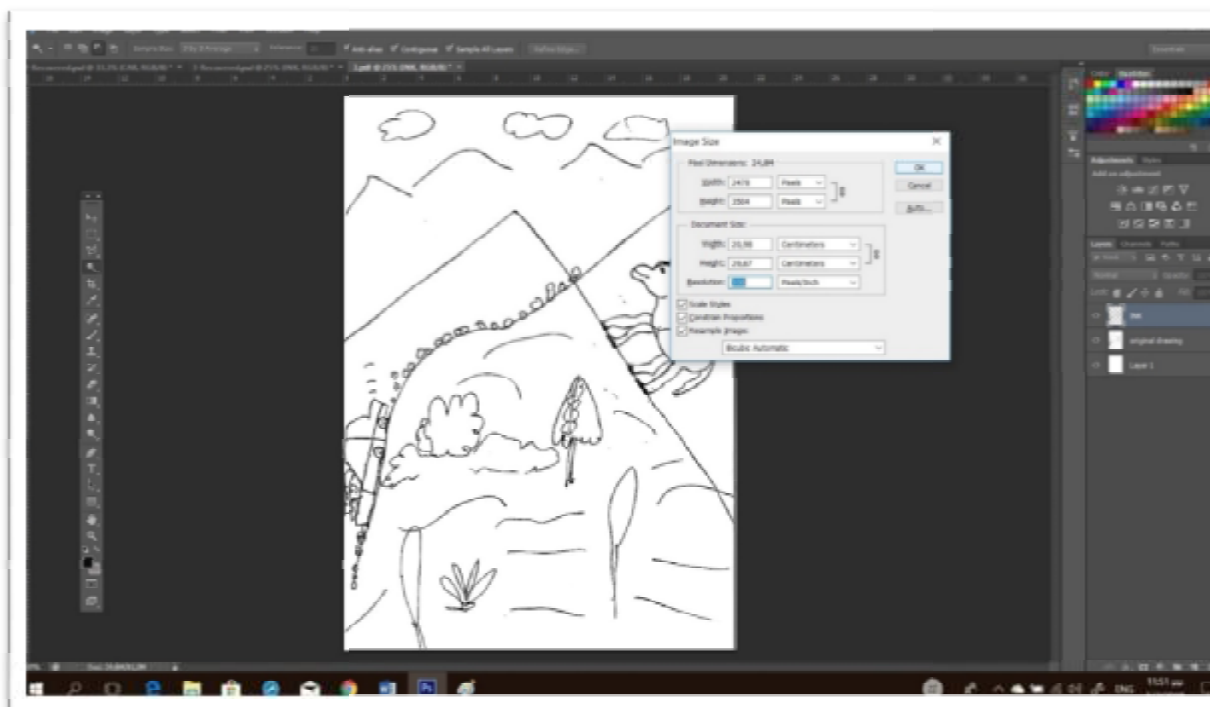


Εκόνα 10 Επιλογή μαυρου περιγράμματος

Βήμα 13^ο : Σε αυτό το σημείο χρωματίζουμε το περίγραμμα του «Original Drawing» μαύρο με ταυτόχρονη πληκτρολόγηση των Alt και Delete, έχοντας επιλεγμένο καινούργιο layer, «INK».

Βήμα 14^ο : Στο layer «INK» το περίγραμμα πλέον είναι καθαρό μαύρο και μας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξουμε εύκολα τις περιοχές που θα βάλω διαφορετικό χρώμα, αφού υπάρχει καλή αντίθεση μεταξύ λευκού και μαύρου.

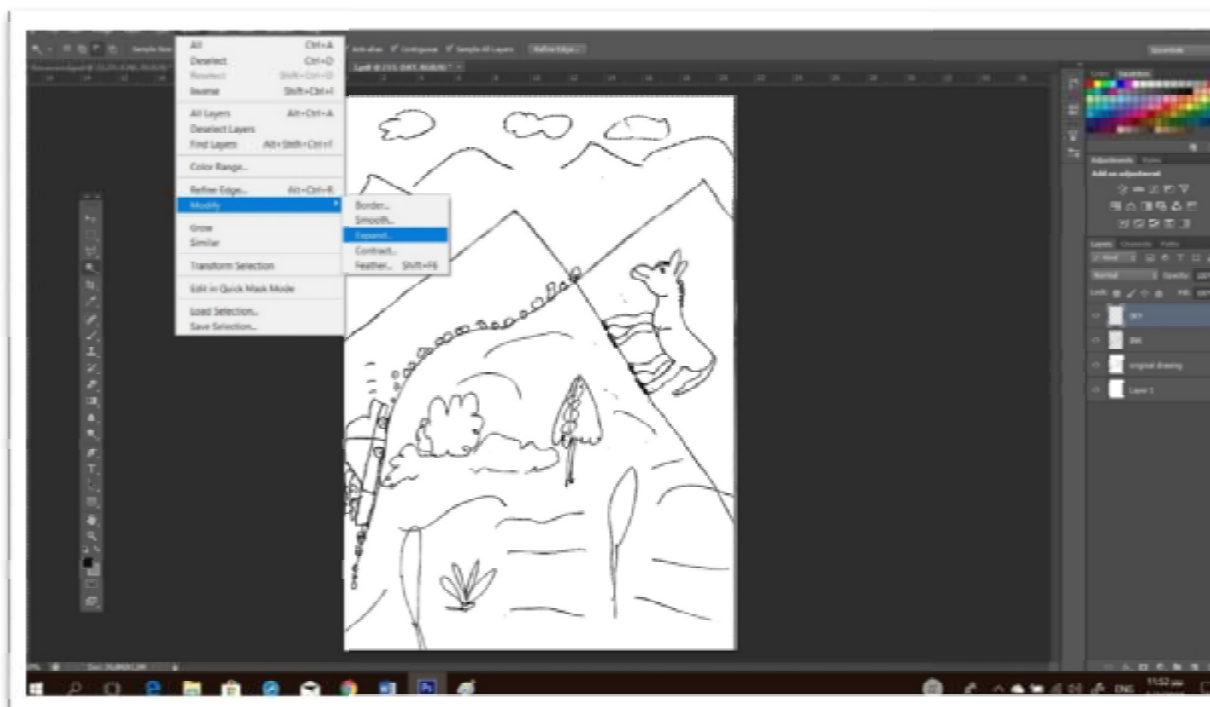
Βήμα 15^ο : Αλλάζουμε την ανάλυση της εικόνας σε 300 PPI (pixels/inch) με επιλογή Image > Image Size ή με ταυτόχρονη πληκτρολόγηση των πλήκτρων Alt, Ctrl και I.



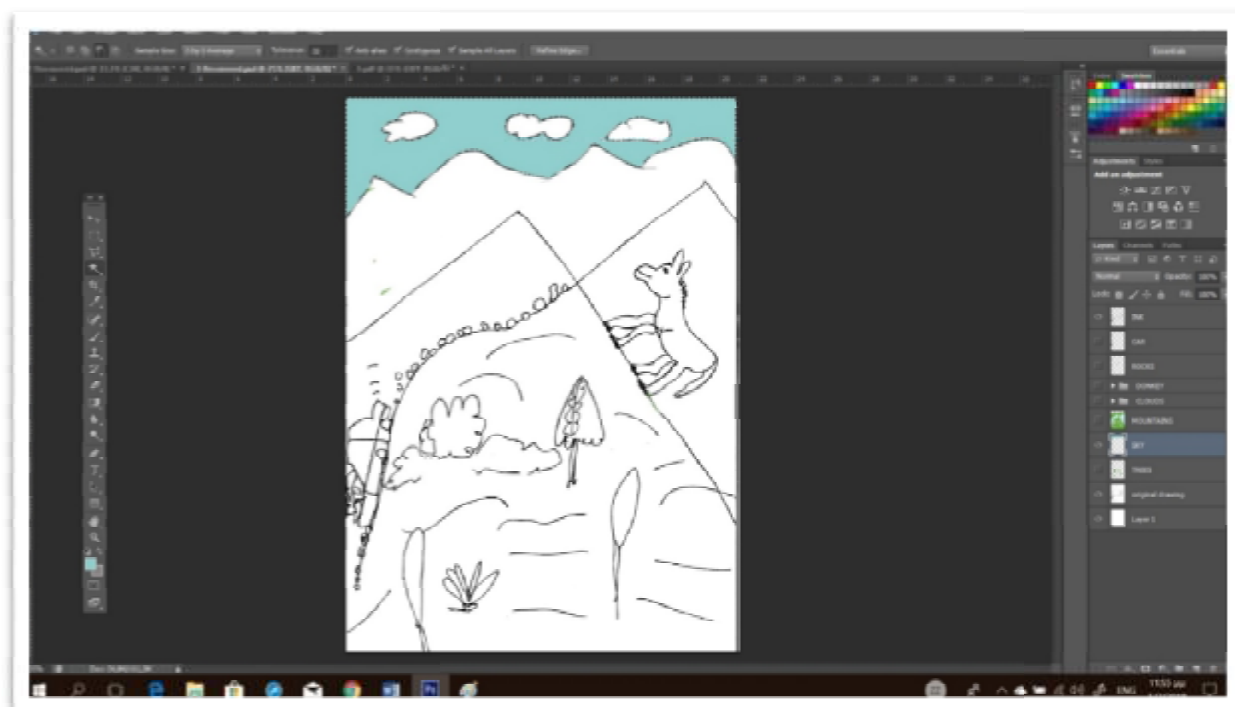
Εικόνα 11 Αλλαγή ανάλυσης σε 300dpi

Βήμα 16^ο : Στα επόμενα βήματα αυτό θα πραγματοποιηθεί προσθήκη χρώματος στις επιμέρους περιοχές του σκίτσου. Προς τούτο επιλέγουμε την περιοχή που επιθυμούμε να χρωματίσουμε με χρήση του εργαλείου «Magic Wand» κάνοντας «κλικ» στο λευκό.

Βήμα 17^ο : Για επίτευξη ομοιόμορφης εφαρμογής του επιλεγμένου χρώματος σε όλη την περιοχή και άρα για καλύτερο οπτικό αποτέλεσμα, επεκτείνουμε την επιλεγμένη περιοχή επιλέγοντας Select > Modify > Expand ή πληκτρολογώντας ταυτόχρονα Alt, S, M και E. Το Expand δίνει την εντύπωση ότι το χρώμα έχει περάσει κάτω από το μαύρο περίγραμμα και δεν σταματάει ακριβώς πάνω στο μαύρο περίγραμμα. Με αυτό τον τρόπο δημιουργείται καλύτερο οπτικό αποτέλεσμα.



Εκόνα 12 Expand της επιλογής

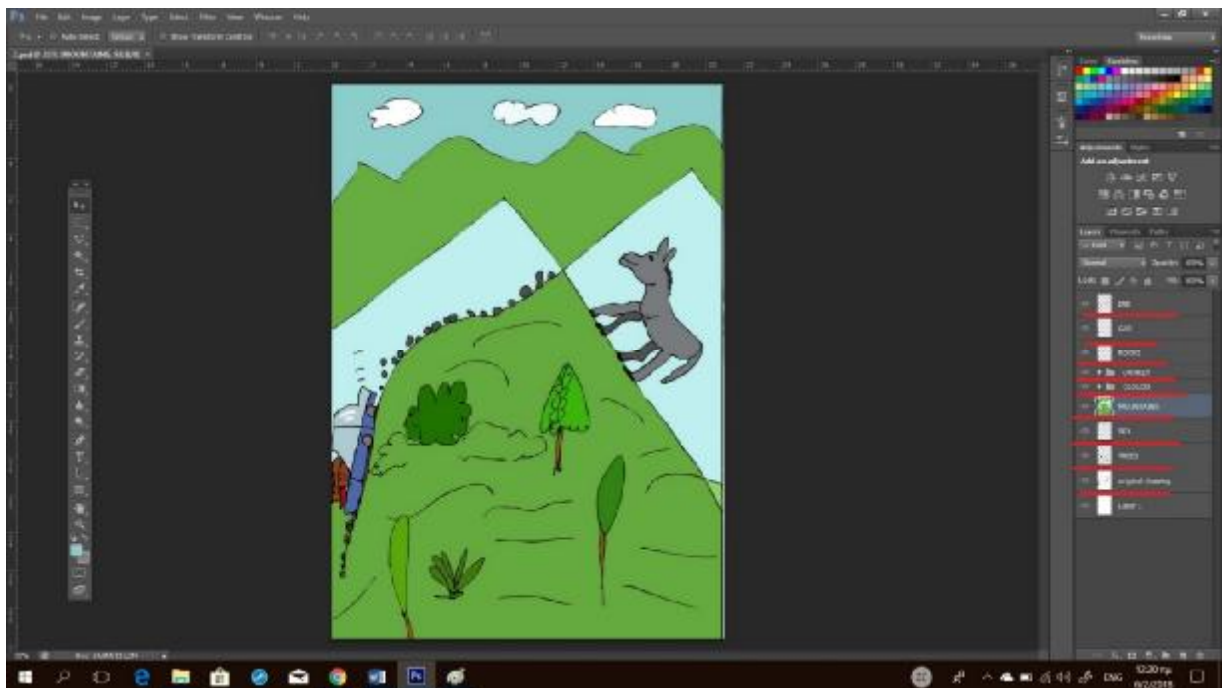


Εκόνα 13 Πρόσθεση χρώματος

Βήμα 18^ο : Έχοντας εφαρμόσει επέκταση της επιλεγμένης περιοχής για χρωματισμό, διαλέγουμε το επιθυμητό χρώμα και το εφαρμόζουμε με ταυτόχρονη πληκτρολόγηση των πλήκτρων Alt και Delete.

Βήμα 19^ο : Για αποεπιλογή της συγκεκριμένης περιοχής πληκτρολογούμε Ctrl και D (deselect).

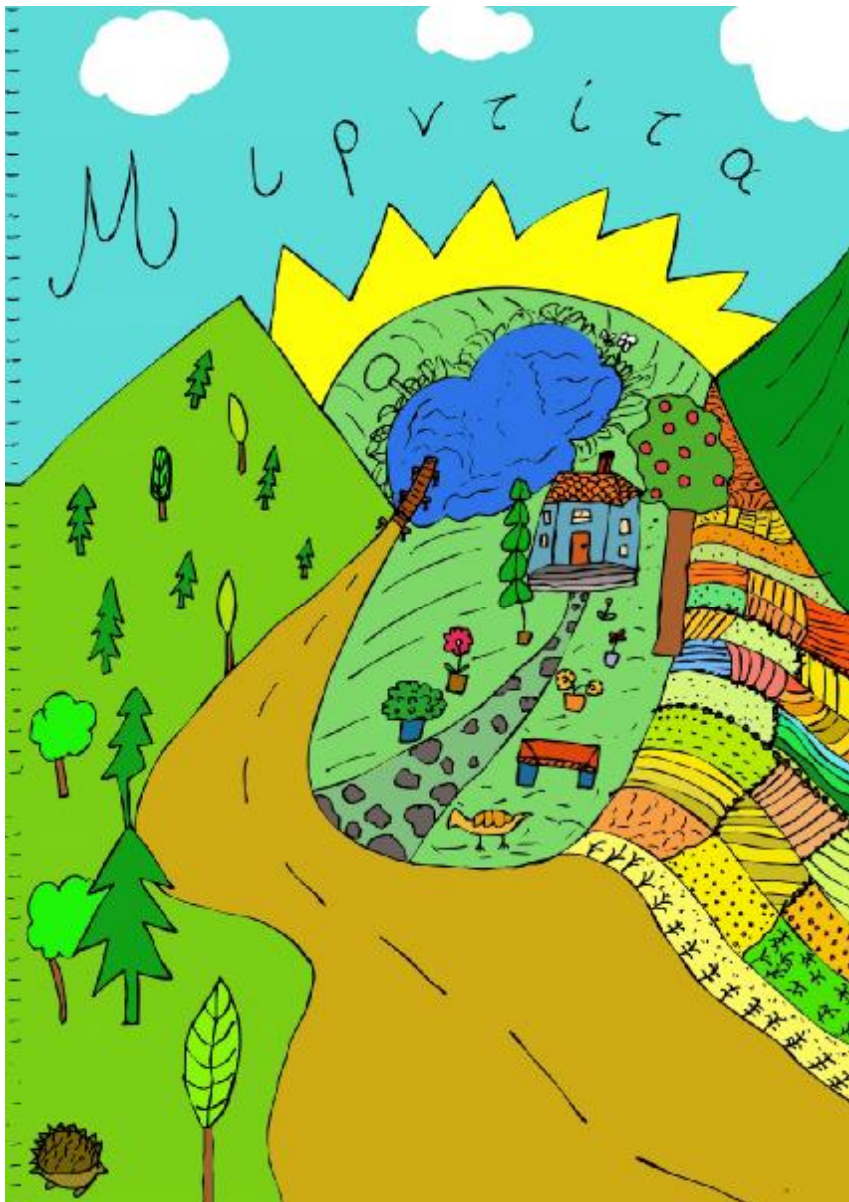
Βήμα 20^ο : Προκειμένου να είναι εφικτή η επεξεργασία κάθε περιοχής χωριστά , φροντίζουμε να χωρίσουμε σε διαφορετικά layers τα αντικείμενα που χρωματίζουμε.



Εκόνα 14 Ολοκλήρωμένη σκηνή

4.2 ΤΕΛΙΚΗ ΜΟΡΦΗ ΤΟΥ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Παρακάτω παρατίθεται η συνολική μορφή των εικόνων για το ηλεκτρονικό παραμύθι όπως αυτές προέκυψαν από την επεξεργασία των ψηφιοποιημένων σκίτσων με την διαδικασία που περιεγράφηκε αναλυτικά στην προηγούμενη ενότητα. Η εικονογράφηση του παραμυθιού παρατίθεται ακολουθώντας τη σειρά εμφάνισης των εικόνων στο παραμύθι και με την αντιστοίχιση με την αφήγηση.



Εκόνα 15

Εξώφυλλο



Εκόνα 16 Όταν κλείσει το σχολειό, Διακοπές θα πάω στο χωριό



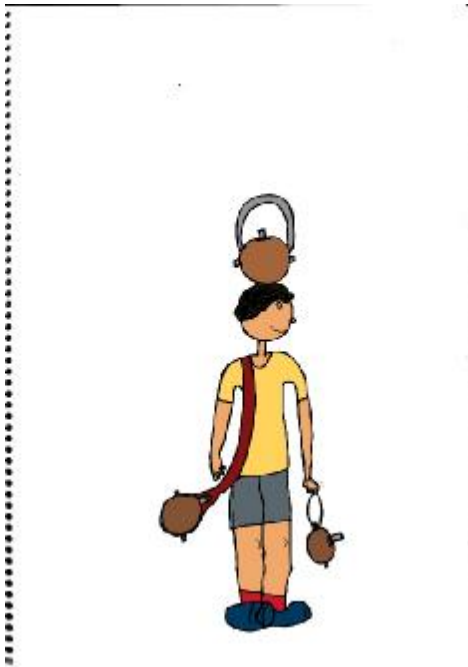
Εκόνα 17 Ξεκινάμε από νωρίς το πρωί/ Για να φτάσουμε ως εκεί.



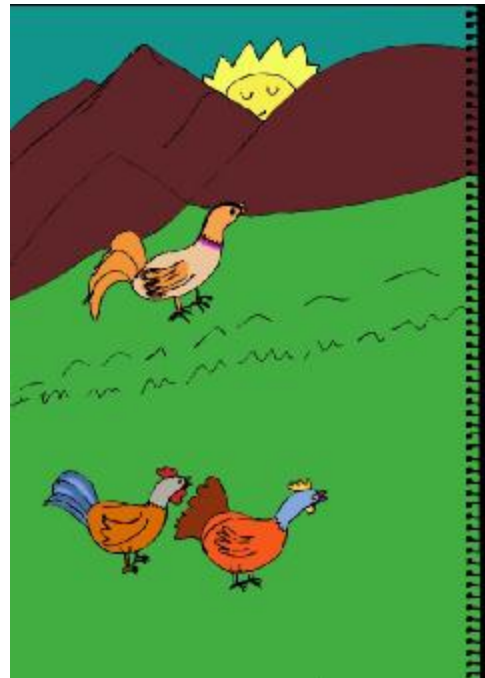
Εκόνα 18 Το αμάξι αργά πηγαίνει/ Μα το γαϊδούρι γρήγορα ανεβαίνει



Εκόνα 19 Λίγο ακόμα καλέ μου φίλε/ Σε λιγάκι θα φτάσουμε/ Μας περιμένει η γιαγιά/ Με καλούδια να χορτάσουμε



Εκόνα 20 Πω πω, δίψασα πολύ!/ Που θα βρω λίγο νεράκι;/ Άστο πάνω μου αδερφούλα/ Θα πάρω τούτο το παγούρι/ να το γεμίσω στη βρυσούλα.



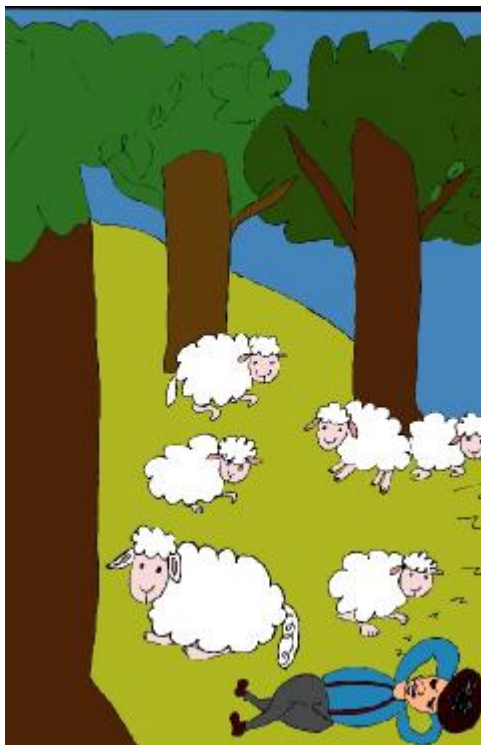
Εκόνα 21 Ο κόκορας πρωί πρωί/ Κίκι ρίκου θα μας πει



Εκόνα 22 Κίτρινους κάμπους από
σιτάρι/ Θερίζουν τον Αύγουστο οι χωριανοί



Εκόνα 23 Για να φτιάξουμε αλεύρι/
και νόστιμο ζυμωτό ψωμί



Εκόνα 24 Το χωριό μου έχει δέντρα
καποια μεγάλα άλλα μικρά,/ Που στη ζέστη
μας χαρίζουν δροσιά



Εκόνα 25 Απόγευμα ραντεβού στην
κεντρική πλατεία/ Σύνθημα να αρχίσει το
παιχνίδι έδωσε η κομπανία



Εκόνα 26 Παντού ακούγονται
φωνές, τρεχαλητά και γέλια/ Ήξερες ότι
φτιάχνεις μπάλα από παλιά κουρέλια;



Εκόνα 27 Θα μετρήσω ως το
δεκάζι/ κι όποιος θέλει ας τα φυλάξει

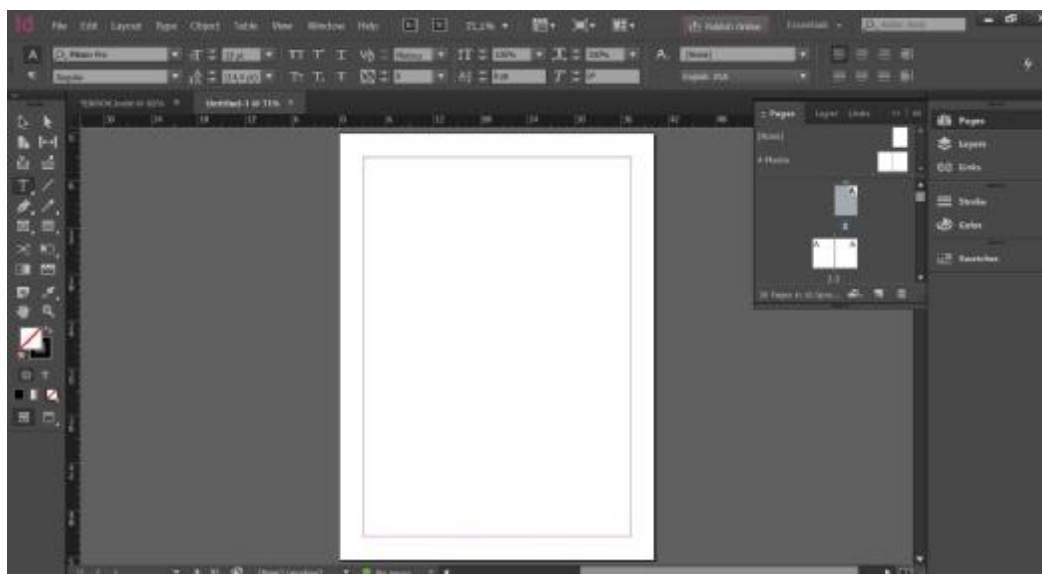
4.3 ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ INDESIGN ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΤΟΥ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

Μετά την ολοκλήρωση της σχεδίασης και επεξεργασίας των εικόνων ακολούθησε η ενσωμάτωση του κειμένου και η δημιουργία ενός ενιαίου ηλεκτρονικού βιβλίου. Προς τούτο χρησιμοποιήθηκε τόσο η τεχνική της επεξεργασίας χειρόγραφης γραμματοσειράς όπως ακριβώς αναπτύχθηκε στα προηγούμενα για τις εικόνες όσο και το πρόγραμμα In Design για την σελιδοποίηση και τη μορφοποίηση του ενιαίου βιβλίου.

Ακολούθως αναπτύσσονται τα βήματα που πραγματοποιήθηκαν για το σκοπό αυτό.

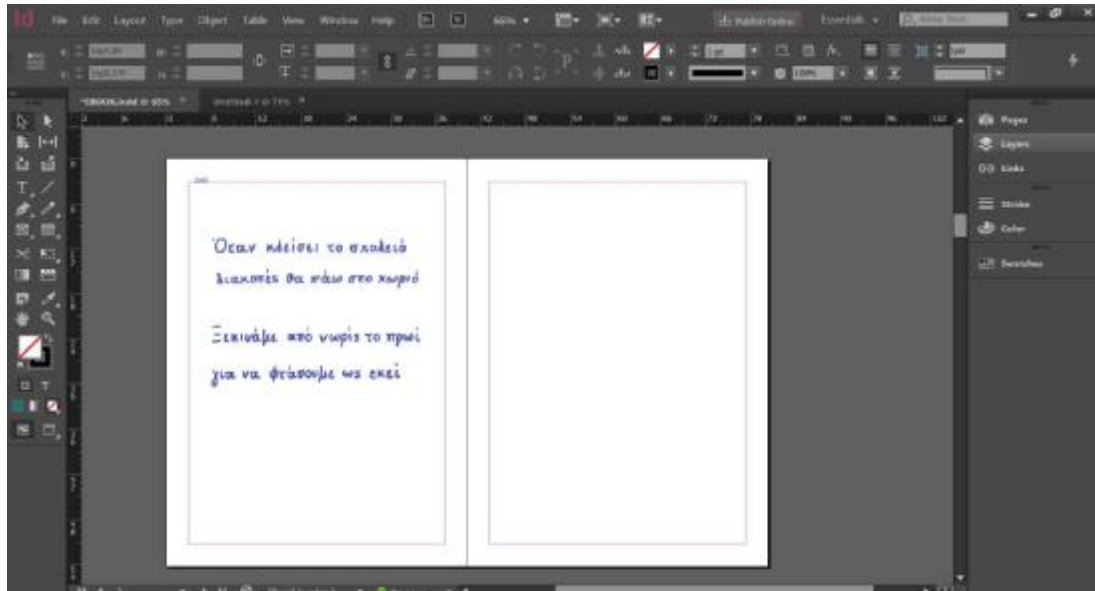
Βήμα 1^ο : Το κείμενο γράφτηκε στο χέρι και κατόπιν σάρωσης υπέστη επεξεργασία στο πρόγραμμα Photoshop προκειμένου να είναι περισσότερο ευανάγνωστα τα γράμματα.

Βήμα 2^ο : Το επεξεργασμένο από το Photoshop κείμενο εισήχθη με τη μορφή εικόνας στο πρόγραμμα InDesign προκειμένου να υλοποιηθεί η σελιδοποίηση. Για το σκοπό αυτό δημιουργήθηκε νέο αρχείο με διαστάσεις 17 cm x 23 cm. Ο αριθμός των σελίδων είναι 30.



Εικόνα 28 Βήμα 2^ο : Δημιουργία αρχείου στο InDesign.

Βήμα 3^ο : Ακολουθως τοποθετούνται τα αρχεία των εικόνων είτε αυτά περιέχουν κείμενο είτε σχέδια της εικονογράφησης. Η πρώτη σκηνή του βιβλίου τοποθετήθηκε οριζόντια καλύπτοντας και τις δύο σελίδες. Όλες οι υπόλοιπες τοποθετήθηκαν κάθετα στην δεξιά σελίδα και αριστερά προσετέθη το κείμενο.



Εκόνα 29 Εισαγωγή του κειμένου στην αριστερή σελίδα.



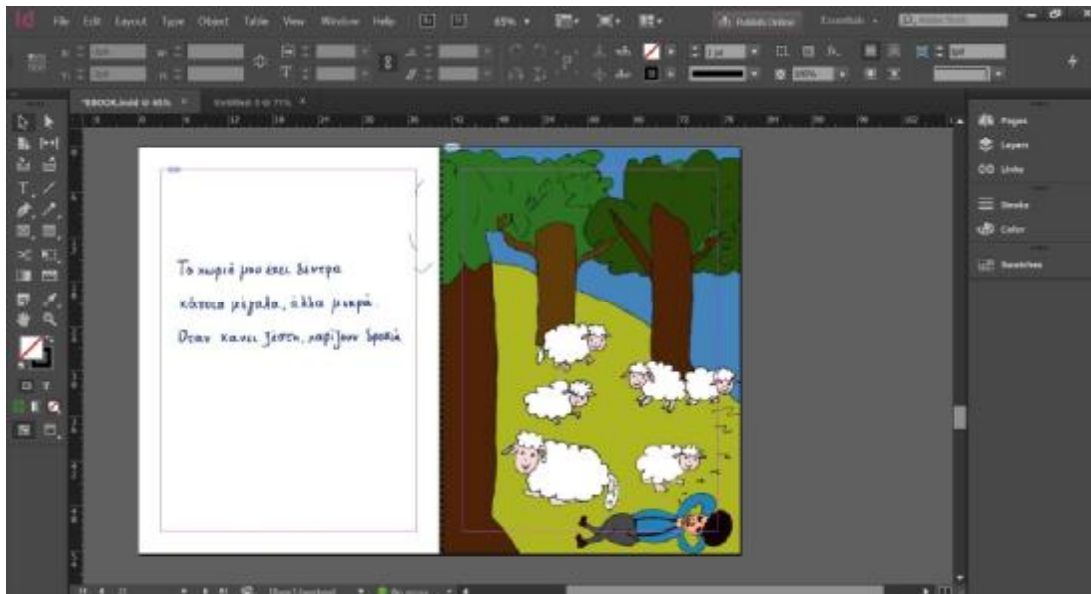
Εκόνα 30 Εισαγωγή της αντίστοιχης με το κείμενο εικόνας στη δεξιά σελίδα.

Στην τελική μορφοποίηση επιχειρήθηκε παρέμβαση στο φόντο του κειμένου ώστε να παρουσιάζεται σε αρμονία με την εικονογράφηση της δεξιάς σελίδας. Πραγματοποιήθηκε προς τούτο μερική επέκταση του σχεδίου στην σελίδα παρουσίασης του κειμένου. Η τεχνική αυτή εφαρμόστηκε στις ακόλουθες σκηνές του παραμυθιού:

1. Σκηνή 7, σελίδες 16-17
2. Σκηνή 9, σελίδες 20-21
3. Σκηνή 11, σελίδες 24-25

Στις δύο εικόνες που ακολουθούν (Εικόνα 28, Εικόνα 29) παρουσιάζεται η μορφή μίας τέτοιας σκηνής πριν και μετά την εφαρμογή αυτής της τεχνικής.

Επισημαίνεται ότι το κείμενο εσκεμμένα παρέμεινε σε φόντο λευκό για την ευκολία στην ανάγνωση και την διάκριση αυτού από τα στοιχεία του σχεδίου.



Εικόνα 31 Παράδειγμα κειμένου εικόνας πριν την τελική μορφοποίηση

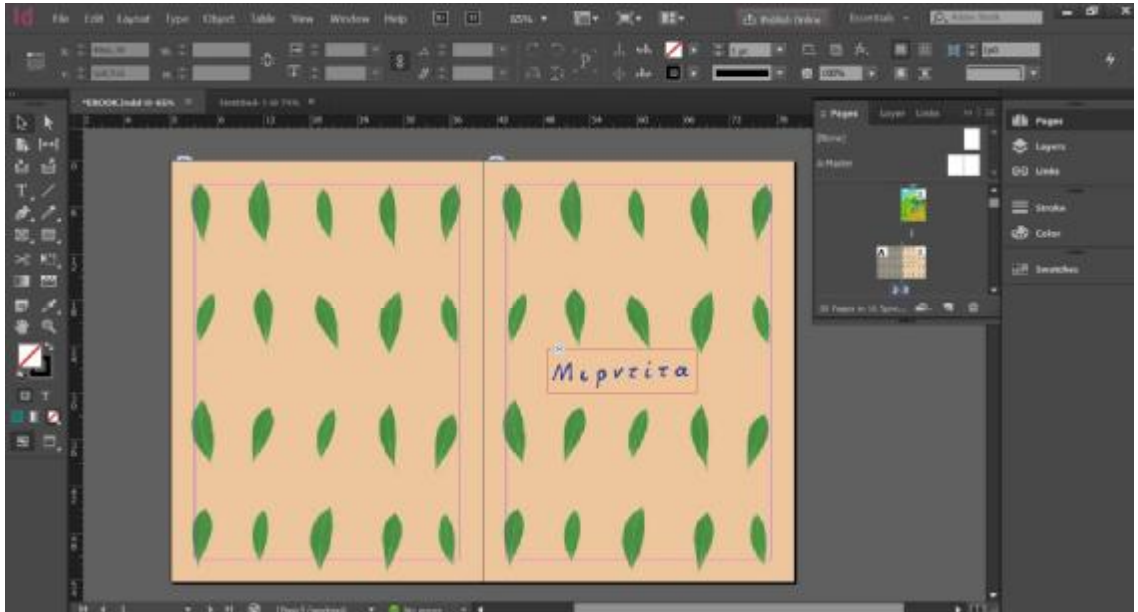


Εκόνα 32 Παράδειγμα κειμένου εικόνας μετά την τελική μορφοποίηση



Εκόνα 33 Παράδειγμα κειμένου εικόνας μετά την τελική μορφοποίηση

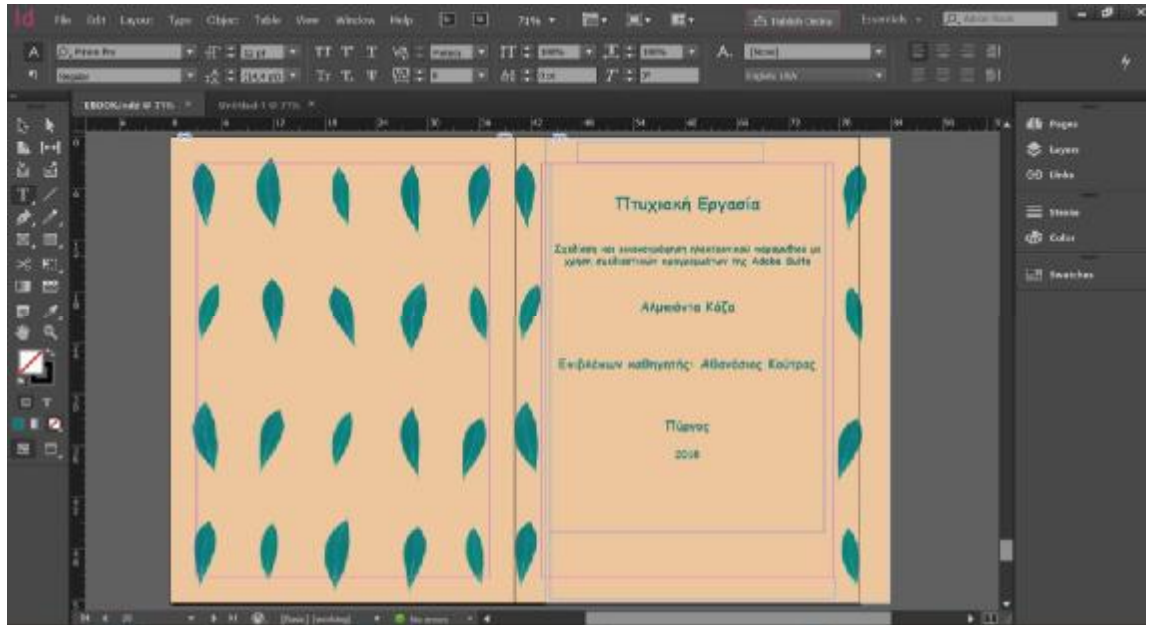
Στο εξώφυλλο του παραμυθιού πραγματοποιήθηκε σάρωση πραγματικών φύλλων ελιάς η εικόνα των οποίων υπέστη επεξεργασία με προσθήκη πράσινου φίλτρου πάνω σε αδιαφάνεια (opacity) 60% και προσθήκη ροζ απόχρωσης στο φόντο.



Εικόνα 34 Εξώφυλλο παραμυθιού. Δημιουργία στο InDesign



Εικόνα 35 Πρώτη σελίδα παραμυθιού. Δημιουργία στο InDesign



Εκόνα 36 Τελευταία σελίδα παραμυθιού. Δημιουργία στο InDesign.

Στην τελευταία σελίδα αναγράφονται τα στοιχεία της πτυχιακής εργασίας, το θέμα, το όνομα του φοιτητή, το όνομα του επιβλέποντα καθηγητής, ο τόπος και το έτος εκπόνησης της εργασίας.

Η τελική μορφή του ηλεκτρονικού βιβλίου περιλαμβάνει κατόπιν των παραπάνω:

1. Εξώφυλλο
2. Εσωτερικό εξώφυλλο
3. 1^η σώματος
4. Και σαλόνια – αντικριστές σελίδες διήγησης με εικονογράφηση

ΕΠΙΛΟΓΟΣ: ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΤΗΣ ΠΑΡΟΥΣΑΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΚΑΙ ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ

Στην παρούσα εργασία μελετήθηκαν οι επιλογές που δίνει η σύγχρονη τεχνολογία για την υλοποίηση ψηφιακών – ηλεκτρονικών παραμυθιών ως εναλλακτική στο παραδοσιακό έντυπο παραμύθι που αποτέλεσε μέσο ψυχαγωγίας και εκπαίδευσης πολλών γενεών. Η χρήση της νέας τεχνολογίας έδωσε τη δυνατότητα για τη χρήση των πολυμέσων στην αφήγηση ενός παραμυθιού, την συνδυαστική παρουσίαση με εικόνα, βίντεο, ήχο, μουσική. Πέραν των παραπάνω σήμερα αρχίζει να αναπτύσσεται και η διαδραστική μορφή ενός ηλεκτρονικού παραμυθιού κατά την οποία τα παιδιά μετατρέπονται από ακροατές σε συν διαμορφωτές της εξέλιξης του παραμυθιού.

Οι εξελίξεις αυτές στον τρόπο υλοποίησης ενός παραμυθιού καταλήγει σε έναν νέο ορισμό αυτού στη σύγχρονη εποχή. Αυτή η νέα ηλεκτρονική μορφή του παραμυθιού, ευρισκόμενη σε πλήρη συμφωνία με την εποχή της τεχνολογίας και της πληροφορίας, είναι καλύτερα αφομοιώσιμο από τα σύγχρονα παιδιά. Πράγματι η εξοικείωση των παιδιών με την τεχνολογία σήμερα, καθώς και η συνεχής εναλλαγή των εικόνων και ήχων που παρουσιάζεται στο καθημερινό τους περιβάλλον καθιστά απαραίτητη την αλλαγή στη μορφή του παραμυθιού ώστε αυτό αν παραμένει θελκτικό στα παιδιά.

Βάσει της ανάλυσης που πραγματοποιήθηκε για το σύγχρονο ηλεκτρονικό – ψηφιακό παραμύθι στην εργασία αυτή, διαπιστώθηκε και η αλλαγή του περιεχομένου του παραμυθιού καθώς και η επακόλουθη εξυπηρέτηση διαφορετικών σκοπών που δύναται αυτό να κάλυψη, αξιοποιώντας τη ραγδαία τεχνολογική ανάπτυξη. Το ηλεκτρονικό παραμύθι με δεδομένη τη νέα του ιδιαίτερα θελκτική μορφή αλλά κυρίως με δεδομένη τη διαδραστικότητα που δύναται να περιέχει, στοχεύει όχι απλά στην ψυχαγωγική απασχόληση των παιδιών αλλά και στην εκπαίδευση και την ψυχολογία. Το άνοιγμα σε νέους κλάδους κατέστη εφικτό όχι μόνο λόγω των νέων δυνατοτήτων που δίνουν τα προγράμματα υλοποίησης των ηλεκτρονικών παραμυθιών αλλά κυρίως η ευκολία χρήσης αυτών. Πράγματι, τα νέα προγράμματα όπως αυτά που προσφέρονται από την εταιρία Adobe δίνουν τη δυνατότητα σχεδίασης, εικονογράφησης και εισαγωγής πληθώρας πολυμέσων χωρίς ιδιαίτερες γνώσεις γραφιστικής ή κατασκευής κινουμένων σχεδίων με αποτέλεσμα να είναι εφικτή η χρήση του και από μη ειδικούς του κλάδου.

Στην παρούσα εργασία, η θεωρητική μελέτη επισφραγίζεται από την υλοποίηση ενός παραδείγματος παραμυθιού, το οποίο εικονογραφείται με χρήση του προγράμματος Photoshop της εταιρίας Adobe. Το παράδειγμα υλοποίησης του παραμυθιού αυτού στοχεύει στην ανάδειξη της απλότητας και του άρτιου αποτελέσματος που προσφέρει το εν λόγω περιβάλλον σχεδίασης. Έτσι τα αρχικά σκίτσα του παραμυθιού υλοποιήθηκαν «στο χέρι» και ύστερα από την ψηφιοποίησή τους μέσω σκαναρίσματος υπέστησαν επεξεργασία κυρίως ως προς το χρωματισμό και τις αντιθέσεις των χρωμάτων.

Το παρόν παραμύθι δίνει πολλές προοπτικές τόσο στην αξιοποίησή του όσο και στους τρόπους υλοποίησης. Ως προς τους τομείς αξιοποίησης διακρίναμε τα στοιχεία περιεχομένου που το κατατάσσουν απολύτως κατάλληλο για την παιδεία και την ψυχαγωγία των παιδιών προσχολικής ή προσχολικής ηλικίας, όπως αναλύθηκε εκτενώς στο τέταρτο κεφάλαιο.

Ως προς τον τρόπο υλοποίησής του διακρίνουμε πληθώρα άλλων στοιχείων που θα μπορούσαν να αποτελέσουν τμήμα της αφήγησής του. Η προσθήκη ήχων και βίντεο είναι από τα πρώτα στοιχεία που θα μπορούσαν να προστεθούν. Τόσο η ηχογραφημένη αφήγηση όσο και η αναπαραγωγή ήχων που ενισχύουν τις εικόνες υπό περιγραφή θα προσέδιδαν ακόμα περισσότερη ζωντάνια στο αποτέλεσμα. Παραδείγματα τέτοιων ήχων είναι ο ήχος του αυτοκινήτου στην ανηφόρα, ο ήχος του κόκορα, το θρόισμα των φύλλων με τον άνεμο, οι φωνές και τα γέλια των παιδιών στην πλατεία του χωριού. Η προσθήκη βίντεο ή κινούμενης εικόνας αυξάνει μεν τη δυσκολία υλοποίησης, καθιστά δε το παραμύθι εντυπωσιακό και πλήρως εναρμονισμένο με τις απαιτήσεις των σύγχρονων παιδιών. Μεταξύ των παραδειγμάτων αναφορικά με το συγκεκριμένο παραμύθι δεν μπορούμε παρά να συμπεριλάβουμε μία μερικώς κινούμενη εικόνα από τα στάχνα στα χωράφια ή από τα παιδιά που παίζουν στην πλατεία, το αυτοκίνητο που ανεβαίνει την ανηφόρα ή το γαϊδουράκι που προχωρά γρήγορα. Ασφαλώς εκτός της μερικώς κινούμενης εικόνας, μπορεί να συμπεριληφθεί και η εισαγωγή βίντεο. Μία τέτοια επιλογή θα άλλαζε άρδην τη μορφή του παραμυθιού όπως αυτό υλοποιήθηκε στην παρούσα εργασία και θα εισήγαγε μορφές που κινούνται καθ' όλη τη διάρκεια του παραμυθιού.

Στο πλαίσιο των πιθανών εναλλακτικών για το παραμύθι βάσει των νέων τεχνολογιών δεν μπορούμε να παραλείψουμε την δυνατότητα υλοποίησης διαδραστικού

παραμυθιού. Στην προκειμένη περίπτωση αυτό θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί με το παιδί να επιλέγει τα αντικείμενα που βλέπει στις εικόνες και για το κάθε αντικείμενο να ακούγεται από ηχογραφημένη αφήγηση το αντίστοιχο κομμάτι του παραμυθιού. Παραδείγματος χάριν, όταν το παιδί επιλέξει με το ποντίκι ή σε οθόνη αφής το αυτοκίνητο θα ακουγόταν ο στίχος του παραμυθιού «*Το αμάξι αργά πηγαίνει/ Μα το γαιδούρι γρήγορα ανεβαίνει*». Με αυτό τον τρόπο υπάρχει ιδιαίτερα έντονη μαθησιακή στόχευση, με το παιδί να εμπλουτίζει το λεξιλόγιό του και να αντιλαμβάνεται πλήρως την αντιστοίχιση λέξεων και αντικειμένων. Επιπρόσθετα, αναπτύσσεται περαιτέρω η δυνατότητα ανεξάρτητης ψυχαγωγίας του παιδιού καθώς δεν απαιτείται κάποιο πρόσωπο – αφηγητής που θα εξηγεί τις εικόνες που προβάλλονται κατά τη διάρκεια της αφήγησης.

Όπως αντιλαμβανόμαστε από τις παραπάνω εναλλακτικές, ο εμπλουτισμός ενός απλού ηλεκτρονικού – ψηφιακού παραμυθιού σήμερα αποτελεί μια διαδικασία με ευρεία γκάμα δυνατοτήτων αλλά και βαθμού δυσκολίας στην υλοποίησή του. Παρότι οι συγκεκριμένες εναλλακτικές ξεφεύγουν από τους στόχους της παρούσας εργασίας, δεν μπορούμε παρά να παραδεχτούμε ότι η χρήση των πολυμέσων για την πραγματοποίηση ενός παραμυθιού δύναται να δώσει ένα εντυπωσιακό αποτέλεσμα ως προς τη μορφή και να υπηρετήσει οποιουδήποτε στόχους ως προς τη χρήση του παραμυθιού, από την απλή ψυχαγωγία ως την εκπαίδευση και την ανάπτυξη της προσωπικότητας του παιδιού. Είναι ακριβώς αυτή η διαπίστωση που μας οδηγεί στο συμπέρασμα ότι τα διαθέσιμα τεχνολογικά μέσα υλοποίησης ενός παραμυθιού δεν μπορούν παρά να συνδέονται άρρηκτα και αμφίδρομα με το περιεχόμενο του.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Bus, A., Takacs, Z., & Kegel, C. (2015). Affordances and limitations of electronic storybooks for young children's emergent literacy. *Developmental Review* 35, 79–97.
- https://el.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash. (χ.χ.).
- <https://el.wikipedia.org/wiki/Παραμύθι>. (χ.χ.).
- https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Systems. (χ.χ.).
- Ioannides, A. (2017). *The art of Lorem Ipsum*. Ανάκτηση 5 1, 2017, από <http://ipsum.com>
- Kostopoulos, G. (2010). This the title of the journal. *IEEE Transactions on Brain Imaging*, 12(2), 233-250.
- Koutras, A. (2016). *This is the book's title* (2nd εκδ.). Patras: Elsevier.
- Lathem, S. (2005). Learning communities and digital storytelling: new media for ancient tradition. In. *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, (σσ. 2286-2291). Chesapeake, VA: AACE.
- Lauricella, A., Barr, R., & Calvert, S. (2014). Parent–child interactions during traditional and computer storybook reading for children's comprehension: Implications for electronic storybook design. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 2(17–25).
- Moody, A., Justice, L., & Cabell, S. (2010). Electronic versus traditional storybooks: Relative influence on preschool children's engagement and communication. *Journal of Early Childhood Literacy*, 10(3) 294–313.
- Piaget, J., & Inhelder, B. M. (1990). *Η ψυχολογία του παιδιού*. Αθήνα: Ι. Ζαχαρόπουλος.
- Rideout, V. (2011). *Zero to eight: Children's media use in America*. San Francisco: Common Sense Media.
- Zero to Eight: Children's Media Use in America. A Common Sense Media Research Study. (2011, Fall). *Common Sense Media*.
- Γεωργίου, Γ., Παρασκευά-Χατζηχαμπί, Δ., & Κορφιάτης, Κ. (2008). Ηλεκτρονικό παραμύθι υπό μορφή ιστοεξερεύνησης: Διερευνώντας το δρόμο προς μία νέα διδακτική παρέμβαση για την αναπαραγωγή των φυτών. *4ο Συνέδριο ΠΕΕΚΠΕ*. Ναύπλιο.
- Καρκάνη, Γ., Αντωνίου, Α., Ξηρίδου, Α., Τσοντάκη, Χ., Βασιλίου, Σ., Αποστολοπούλου, Π., . . . Πόλια, Ε. (2017). *Παραδοσιακά Παραμύθια του Ελληνισμού*. Ελεύθερη Ψηφιακή Βιβλιοθήκη.
- Μαλαφάντης, Κ. (2004). Το παραμύθι και η δημιουργικότητα των παιδιών. *Παιδαγωγική Εταιρεία Ελλάδος*.
- Ξέστερνου, Μ. (2013). Η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση. Διεθνείς και Ελληνικές πρακτικές. *Παιδαγωγικός λόγος*, 39-60.

Σεραφείμ, Κ., & Φεσάκης, Γ. (2010). Εκπαιδευτικές εφαρμογές ψηφιακής αφήγησης: Διδακτική προσέγγιση για το Νηπιαγωγείο. *7ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»*, (σσ. 521-528). Κόρινθος.