

**ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ
ΔΙΔΑΣΚΑΛΕΙΟ «ΔΗΜ. ΓΛΗΝΟΣ» (ΕΙΔΙΚΗ ΑΓΩΓΗ)**

ΕΡΓΑΣΙΑ ΣΤΟ ΜΑΘΗΜΑ:

Παιδαγωγική Αξιοποίηση των ΤΠΕ στη σχολική τάξη

(Ακαδημαϊκό έτος: 2006-07)

Διδάσκουσα: Ελένη Ντρενογιάννη

**Αρχοντίδης Θεόδωρος
Ευφραιμίδου Σοφία
Τσεμπερλίδης Κων/νος**

Θεσσαλονίκη 2007

Παιδαγωγική Αξιοποίηση του λογισμικού Story Book Weaver Deluxe

ΜΕΡΟΣ Α΄:

Λειτουργίες και τα χαρακτηριστικά του SBWD

ΜΕΡΟΣ Β΄:

Δυνατότητες και περιορισμοί της αξιοποίησης του SBWD στη σχολική τάξη με γνώμονα την εκπαίδευση των παιδιών με ειδικές ανάγκες.

- α) Οι ιδιαίτερες εκπαιδευτικές ανάγκες στις οποίες απευθύνεται και τις οποίες μπορεί ή φιλοδοξεί να ικανοποιήσει το λογισμικό.
- β) Μέθοδοι και τρόποι αξιοποίησης του λογισμικού στη σχολική τάξη μέσα από πρακτικά παραδείγματα και δημοσιευμένες μελέτες περίπτωσης.

ΜΕΡΟΣ Α΄

Λειτουργίες και χαρακτηριστικά του λογισμικού Story Book Weaver Deluxe

Γενικά

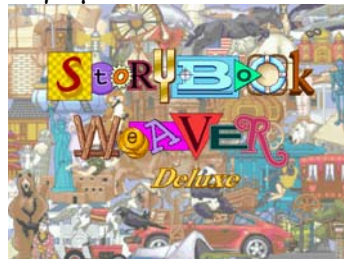
Το SBWD είναι ένα λογισμικό κατασκευής ιστοριών. Οι ιστορίες που κατασκευάζονται με το SBWD έχουν τη μορφή βιβλίου. Το «βιβλίο» αυτό μπορεί να τυπωθεί και να διαβάζεται όπως ένα συνηθισμένο βιβλίο, μπορεί όμως να διαβάζεται και στον υπολογιστή οπότε έχουμε τα επιπρόσθετα πλεονεκτήματα της μουσικής υπόκρουσης, της αφήγησης και των ηχητικών εφέ. Το SBWD έχει τη δυνατότητα να αποθηκεύει τις ιστορίες του και σε μορφή αρχείων τύπου ιστοσελίδας, οπότε έχουμε τη δυνατότητα τις ιστορίες που γράφουμε μ' αυτό να τις αναρτούμε σε κάποιο δικτυακό τόπο και να τις βλέπουμε μέσω internet.

Περιγραφή του SBDW

Όταν εκκινούμε το λογισμικό, αρχίζει να παίζει ένα διαφημιστικό βίντεο, το οποίο καταλήγει στην παρακάτω εικόνα:



Αφού ολοκληρωθεί η αναπαραγωγή του βίντεο, εμφανίζεται η οθόνη «τίτλου» του λογισμικού:


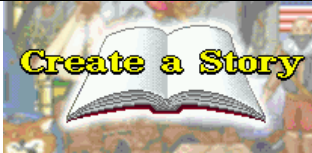






Μετά από μερικά δευτερόλεπτα, εμφανίζεται η αρχική οθόνη του λογισμικού (εικόνα δεξιά).

Σημείωση: αν θέλουμε να παρακάμψουμε το διαφημιστικό βίντεο, κάνουμε κλικ οπουδήποτε στην οθόνη του υπολογιστή την ώρα που παίζει το βίντεο. Η αναπαραγωγή του βίντεο σταματάει και εμφανίζεται κατευθείαν η οθόνη τίτλου. Αν θέλουμε να παρακάμψουμε και την οθόνη τίτλου, κάνουμε επίσης ένα κλικ την ώρα που αυτή είναι εμφανής.



Η αρχική οθόνη έχει έξι εικονίδια. Κάθε φορά που ο δείκτης του ποντικιού περνάει πάνω από κάποιο εικονίδιο, αυτό φωτίζεται και ταυτόχρονα εμφανίζεται μια φράση που δείχνει τι γίνεται αν κάνουμε κλικ επάνω του:

 <p>1. Δείγματα έτοιμων ιστοριών</p>	 <p>2. Δημιουργία νέας ιστορίας</p>	 <p>3. Ανάγνωση μιας αποθηκευμένης ιστορίας</p>
 <p>4. Σύντομες οδηγίες για γρήγορο ξεκίνημα</p>	 <p>5. Φόρτωση μιας αποθηκευμένης ιστορίας</p>	 <p>6. Έξοδος από το SBWD</p>

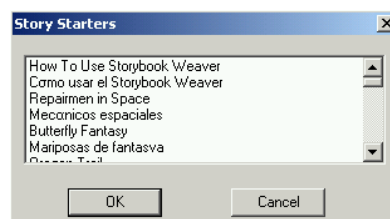
Σημείωση: η διαφορά ανάμεσα στην ανάγνωση και στη φόρτωση μιας αποθηκευμένης ιστορίας είναι ότι στην ανάγνωση το μόνο που μπορούμε να κάνουμε είναι να διαβάσουμε την ιστορία, ενώ στην φόρτωση μπορούμε όχι μόνο να την διαβάσουμε αλλά και να την τροποποιήσουμε.

1. Δείγματα έτοιμων ιστοριών

Το SBWD είναι εφοδιασμένο με 37 έτοιμες ιστορίες. Οι ιστορίες αυτές δεν είναι ολοκληρωμένες. Αποτελούνται μόνο από μια ή δυο σελίδες. Σκοπός τους είναι να βοηθήσουν όσους δεν έχουν έμπνευση να ξεκινήσουν το γράψιμο.

Κάνοντας κλικ στη λάμπα, εμφανίζεται το παράθυρο Story Starters. Επιλέγουμε την ιστορία που θέλουμε και κάνουμε κλικ στο OK. Η ιστορία «φορτώνεται» και προβάλλεται η σελίδα του τίτλου της.

Σημείωση: η πρώτη από τις έτοιμες ιστορίες, που έχει τίτλο “How to Use Storybook Weaver” (Πώς να χρησιμοποιήσετε το SBW) αποτελείται από 24 σελίδες, στις οποίες εξηγούνται οι λειτουργίες και οι δυνατότητες του λογισμικού και δίνονται ιδέες για τη συγγραφή κάποιων ιστοριών.

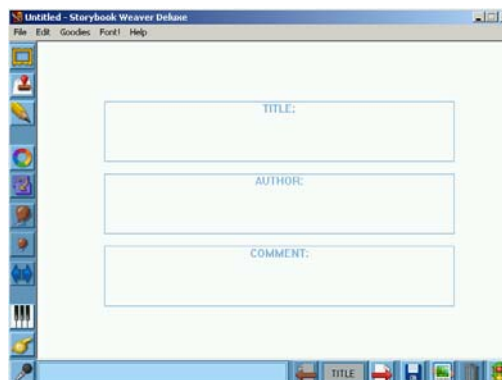


2. Δημιουργία νέας ιστορίας

Κάνοντας κλικ στο βιβλίο, ξεκινάμε τη συγγραφή μιας νέας ιστορίας. Η πρώτη σελίδα που εμφανίζεται είναι η σελίδα του τίτλου.

Σ' αυτήν γράφουμε τον τίτλο της ιστορίας, το όνομα του συγγραφέα (το όνομά μας δηλαδή!) και κάποιο σχόλιο αν θέλουμε (π.χ. για ποιο πράγμα μιλάει η ιστορία μας).

Παρακάτω υπάρχει αναλυτική περιγραφή για τη συγγραφή μιας ιστορίας.



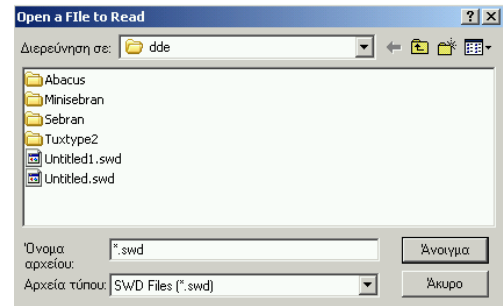
3. Ανάγνωση μιας αποθηκευμένης ιστορίας

Κάνοντας κλικ στα γυαλιά, ανοίγει το παράθυρο Open a file to Read (Άνοιγμα ιστορίας για ανάγνωση).

Με τη βοήθεια αυτού του παραθύρου βρίσκουμε κι επιλέγουμε την ιστορία που θέλουμε να διαβάσουμε.

Αφού την επιλέξουμε, κάνουμε κλικ στο κουμπί «Άνοιγμα». Η ιστορία «φορτώνεται» και ξεκινάει η προβολή της από τη σελίδα τίτλου.

(Σημείωση: τα αρχεία –οι ιστορίες– που κατασκευάζονται με το SBWD έχουν κατάληξη swd)



4. Σύντομες οδηγίες για γρήγορο ξεκίνημα

Κάνοντας κλικ στο βελάκι, ξεκινάει η αναπαραγωγή ενός βίντεο που εξηγεί τις βασικές λειτουργίες και τις δυνατότητες του SBWD. Αν θέλουμε να διακόψουμε την αναπαραγωγή του βίντεο, κάνουμε κλικ με το ποντίκι οπουδήποτε πάνω στην επιφάνεια εργασίας. Η αναπαραγωγή σταματάει κι επιστρέφουμε στην αρχική οθόνη του λογισμικού.

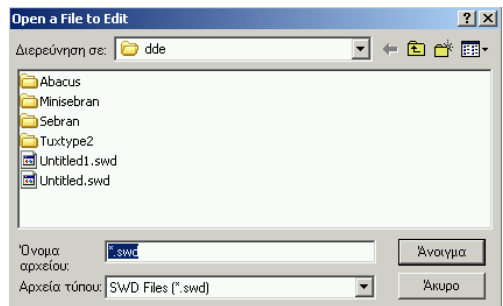
5. Φόρτωση μιας αποθηκευμένης ιστορίας

Κάνοντας κλικ στη βιβλιοθήκη, ανοίγει το παράθυρο “Open a file to Edit” (Άνοιγμα ιστορίας για επεξεργασία).

Με τη βοήθεια αυτού του παραθύρου βρίσκουμε κι επιλέγουμε την ιστορία που θέλουμε να επεξεργαστούμε (να τροποποιήσουμε).

Αφού την επιλέξουμε, κάνουμε κλικ στο κουμπί «Άνοιγμα». Η ιστορία «φορτώνεται» και ξεκινάει η προβολή της από την πρώτη της σελίδα.

Μπορούμε να διαβάσουμε και να τροποποιήσουμε τα περιεχόμενα της ιστορίας που φορτώσαμε.

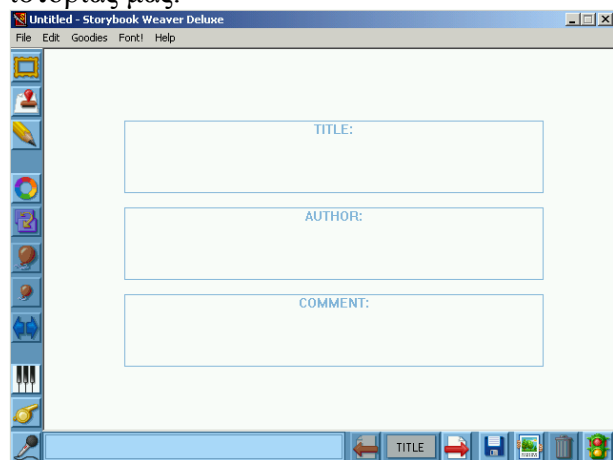



6. Έξοδος από το SBWD

Κάνοντας κλικ στην πόρτα, τερματίζουμε τη λειτουργία του SBWD (ακούγεται κι ένας χαρακτηριστικός ήχος πόρτας που κλείνει!).

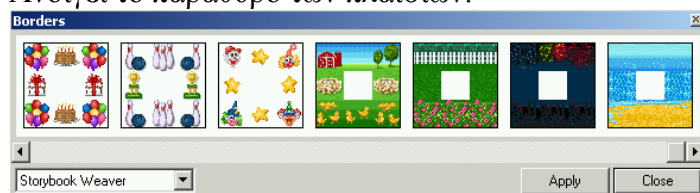
Αναλυτική περιγραφή για τη συγγραφή μιας ιστορίας

Για να ξεκινήσουμε τη συγγραφή μιας νέας ιστορίας, κάνουμε κλικ στο κουμπί με το βιβλίο (Δημιουργία νέας ιστορίας). Η πρώτη σελίδα που εμφανίζεται είναι η σελίδα του τίτλου της ιστορίας μας:



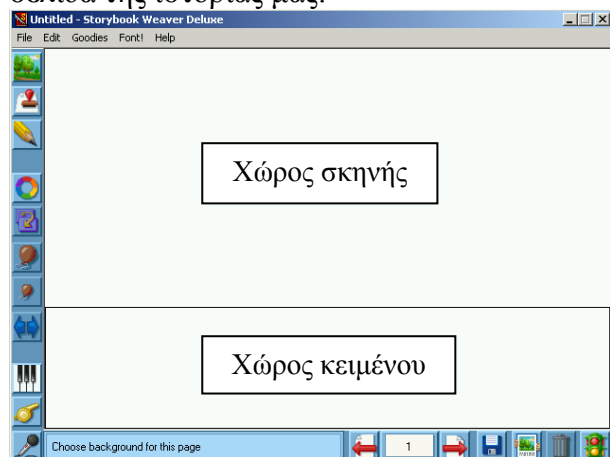
Σ' αυτήν γράφουμε τον τίτλο της ιστορίας, το όνομα του συγγραφέα και κάποιο σχόλιο αν θέλουμε. Μπορούμε επίσης να διακοσμήσουμε τη σελίδα αυτή με κάποιο από τα περίπου 70 διαφορετικά πλαίσια που υπάρχουν για το σκοπό αυτό. Για να εμφανίζουμε τα διακοσμητικά πλαίσια, κάνουμε κλικ στο κουμπί πλαισίων: 

Ανοίγει το παράθυρο των πλαισίων:



Επιλέγουμε αυτό που μας αρέσει, κάνουμε κλικ στο κουμπί Apply για να τοποθετηθεί το πλαίσιο στη σελίδα και στη συνέχεια κλικ στο κουμπί Close για να κλείσει το παράθυρο των πλαισίων.


Στη συνέχεια κάνουμε κλικ στο κουμπί με το δεξί βελάκι για να προχωρήσουμε στην πρώτη σελίδα της ιστορίας μας:

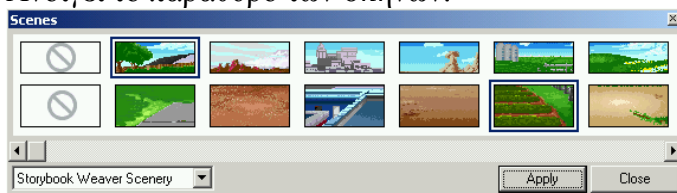


Σκηνή (φόντο)

Στο πάνω πλαίσιο της σελίδας μπορούμε να βάλουμε τη σκηνή (το φόντο) της σελίδας. Η σκηνή αποτελείται από δύο μέρη, το πάνω και το κάτω, τα οποία μπορούν να είναι ίδια ή διαφορετικά.

Υπάρχουν 180 διαφορετικές εικόνες για σκηνές, 90 για το πάνω μέρος και 90 για το κάτω, επομένως υπάρχουν 8.100 διαφορετικοί συνδυασμοί ($90 \times 90 = 8.100$) εικόνων για το φτιάξιμο της σκηνής.

Για να βάλουμε σκηνή στη σελίδα, πατάμε το κουμπί σκηνών: 
Ανοίγει το παράθυρο των σκηνών:



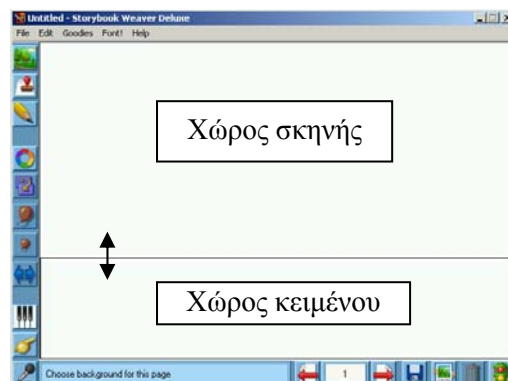
Επιλέγουμε τις εικόνες που μας αρέσουν, κάνουμε κλικ στο κουμπί Apply για να τοποθετηθούν ως φόντο στη σελίδα και στη συνέχεια κάνουμε κλικ στο κουμπί Close για να κλείσει το παράθυρο των σκηνών.

Κείμενο


Στο κάτω πλαίσιο της σελίδας γράφουμε την ιστορία μας (το κομμάτι που αφορά τη συγκεκριμένη σελίδα). Ο χώρος του κειμένου μεγαλώνει αυτόματα αν πληκτρολογήσουμε πολλές σειρές. Αν το κείμενό μας είναι μικρό και περισσεύει χώρος, τότε μπορούμε να μικρύνουμε το πλαίσιο του χώρου του κειμένου ως εξής:

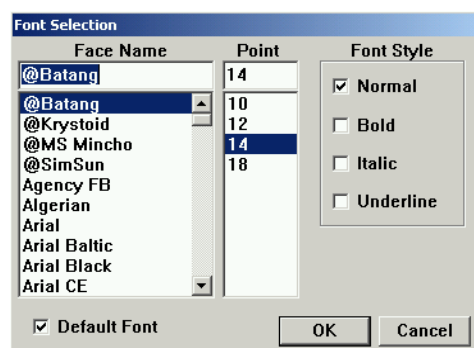
1) Πηγαίνουμε το δείκτη του ποντικιού στη διαχωριστική γραμμή μεταξύ χώρου κειμένου και χώρου σκηνής. Στο σημείο αυτό ο δείκτης του ποντικιού γίνεται διπλό κάθετο βελάκι.

2) Πατάμε και κρατάμε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και σέρνουμε προς τα κάτω.




Το είδος της γραμματοσειράς, το μέγεθος των γραμμάτων και το στυλ (έντονη γραφή, πλάγια, υπογραμμισμένα) καθορίζονται από το παράθυρο Font Selection, το οποίο ανοίγει κάνοντας κλικ στη λέξη Font! (Font!) στη γραμμή των μενού.

Το χρώμα των γραμμάτων αλλάζει από το κουμπί χρώματος : επιλέγουμε το κείμενο που θέλουμε να του αλλάξουμε χρώμα, πατάμε το κουμπί χρώματος, επιλέγουμε το χρώμα που θέλουμε από την παλέτα που εμφανίζεται, κάνουμε κλικ στο Apply για να εφαρμοστεί το χρώμα και στη συνέχεια κλικ στο κουμπί Close για να κλείσει το παράθυρο των χρωμάτων.



Αντικείμενα

Στο χώρο της σκηνής μπορούμε να βάλουμε και διάφορα *αντικείμενα*. Υπάρχουν περίπου 1800 αντικείμενα ταξινομημένα σε διάφορες κατηγορίες (άνθρωποι, ζώα, διακόσμηση, κατασκευές, κλπ).

Για να βάλουμε ένα αντικείμενο, κάνουμε κλικ στο κουμπί των αντικειμένων . Ανοίγει το παράθυρο των αντικειμένων:










Κάνουμε κλικ στο κουμπί Adults/Athletes. Εμφανίζεται το μενού με τις κατηγορίες:

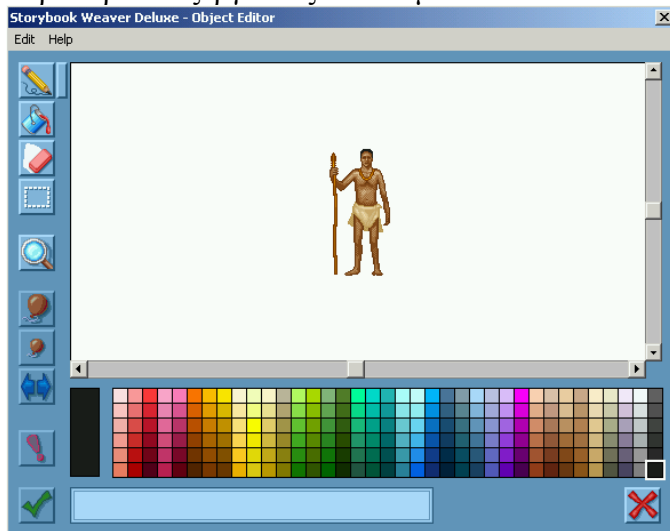




Κάθε μια από τις οκτώ κατηγορίες έχει κάποιες υποκατηγορίες. Επιλέγουμε την κατηγορία και την υποκατηγορία που θέλουμε και στο παράθυρο των αντικειμένων εμφανίζονται τα αντικείμενα της υποκατηγορίας που επιλέξαμε. Επιλέγουμε το αντικείμενο που θέλουμε και κάνουμε κλικ στο κουμπί Apply για να τοποθετηθεί στη σελίδα και στη συνέχεια κλικ στο κουμπί Close για να κλείσει το παράθυρο των αντικειμένων.

Το αντικείμενο που τοποθετήσαμε μπορούμε να:

- 1) το μετακινήσουμε: πηγαίνουμε το δείκτη του ποντικιού επάνω του, πατάμε και κρατάμε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού (ο δείκτης γίνεται χεράκι) και σέρνουμε το αντικείμενο στη θέση που θέλουμε.
- 2) του αλλάξουμε το μέγεθός του: το επιλέγουμε (κάνουμε κλικ επάνω του) και στη συνέχεια αν θέλουμε να το μεγαλώσουμε πατάμε το πλήκτρο μεγέθυνσης  ενώ αν θέλουμε να το μικρύνουμε πατάμε το πλήκτρο σμίκρυνσης .
- 3) του αλλάξουμε τον προσανατολισμό του: το επιλέγουμε και πατάμε το πλήκτρο αλλαγής προσανατολισμού . Αν προτού πατήσουμε το πλήκτρο αλλαγής προσανατολισμού, πατήσουμε και κρατήσουμε πατημένο το πλήκτρο Ctrl στο πληκτρολόγιο, τότε πετυχαίνουμε αλλαγή του προσανατολισμού κατά τον κατακόρυφο άξονα: .
- 4) του αλλάξουμε χρώμα: το επιλέγουμε και πατάμε το πλήκτρο χρώματος . Ανοίγει το παράθυρο χρωμάτων. Επιλέγουμε το χρώμα που θέλουμε από την παλέτα που εμφανίζεται, κάνουμε κλικ στο Apply για να εφαρμοστεί το χρώμα και στη συνέχεια κλικ στο κουμπί Close για να κλείσει το παράθυρο των χρωμάτων.
- 5) του αλλάξουμε τη διάταξή του: το επιλέγουμε και πατάμε το πλήκτρο διάταξης . Στο ένα πάτημα το αντικείμενο έρχεται στο προσκήνιο μπροστά απ' όλα τα άλλα αντικείμενα που υπάρχουν στη σελίδα. Στο επόμενο πάτημα το αντικείμενο πηγαίνει στο παρασκήνιο πίσω από όλα τα άλλα αντικείμενα που υπάρχουν στη σελίδα. Η αλλαγή διάταξης έχει νόημα μόνο στην περίπτωση που υπάρχουν επικαλύψεις μεταξύ αντικειμένων.

6) το επεξεργαστούμε: το επιλέγουμε και πατάμε το πλήκτρο επεξεργασίας . Ανοίγει το παράθυρο επεξεργασίας αντικειμένου:




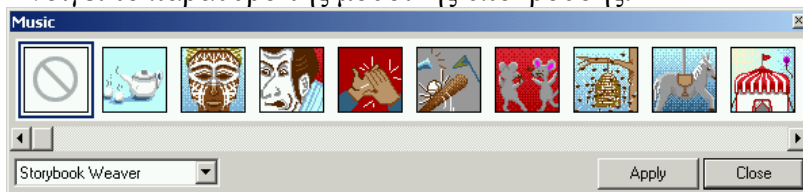
Το παράθυρο αυτό μοιάζει με το παράθυρο της ζωγραφικής των Windows. Αφού κάνουμε τις αλλαγές που θέλουμε, πατάμε το κουμπί  για να τις κατοχυρώσουμε και να επιστρέψουμε στη σελίδα μας. Αν δεν μας άρεσαν οι αλλαγές που κάναμε και θέλουμε να τις απορρίψουμε προτού επιστρέψουμε στη σελίδα μας, τότε πατάμε το κουμπί .

Σημαντικό: μέσω του παραθύρου επεξεργασίας αντικειμένου μπορούμε να εισάγουμε και δικές μας φωτογραφίες. Ανοίγουμε το παράθυρο χωρίς να έχουμε επιλέξει κάποιο αντικείμενο (ανοίγει μια λευκή σελίδα), ανοίγουμε μια δική μας φωτογραφία χρησιμοποιώντας κάποιο πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας (π.χ. τη ζωγραφική των windows), την αντιγράφουμε και στη συνέχεια την επικολλάμε στο παράθυρο αυτό.




Μουσική σελίδας

Για να βάλουμε μουσική στη σελίδα κάνουμε κλικ στο κουμπί της μουσικής . Ανοίγει το παράθυρο της μουσικής υπόκρουσης:

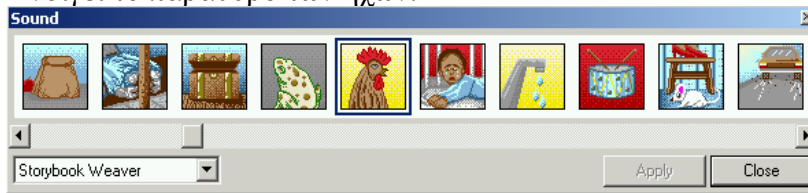


Επιλέγουμε τη μουσική που θέλουμε να ακούγεται την ώρα που προβάλλεται η σελίδα, κάνουμε κλικ στο κουμπί Apply για να κατοχυρωθεί η επιλογή μας και στη συνέχεια κάνουμε κλικ στο κουμπί Close για να κλείσει το παράθυρο της μουσικής. Υπάρχουν 60 διαφορετικές μουσικές από τις οποίες μπορούμε να επιλέξουμε.

Ήχοι αντικειμένων

Για να βάλουμε ηχητικό εφέ σε κάποιο αντικείμενο (έτσι ώστε όταν κάνουμε κλικ επάνω του να ακούγεται κάποιος ήχος), κάνουμε κλικ στο κουμπί των ήχων .


Ανοίγει το παράθυρο των ήχων:



Επιλέγουμε το αντικείμενο, επιλέγουμε τον ήχο που θέλουμε να ακούγεται όταν κάνουμε κλικ πάνω στο αντικείμενο και κάνουμε κλικ στο κουμπί Apply για να κατοχυρωθεί η επιλογή μας. Επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία και για όποιο άλλο αντικείμενο θέλουμε. Στο τέλος κάνουμε κλικ στο κουμπί Close για να κλείσει το παράθυρο των ήχων.

Υπάρχουν 100 διαφορετικά ηχητικά εφέ από τα οποία μπορούμε να επιλέξουμε.

Αφήγηση

Αν θέλουμε, μπορούμε να ηχογραφήσουμε αφήγηση για κάθε σελίδα έτσι ώστε η ιστορία να μη διαβάζεται μόνο αλλά και να ακούγεται. Για να ηχογραφήσουμε κάνουμε κλικ στο κουμπί της ηχογράφησης .

Ανοίγει το παράθυρο της ηχογράφησης:



Πατάμε το κουμπί Record και αρχίζουμε να μιλάμε στο μικρόφωνο. Όταν τελειώσουμε, πατάμε το κουμπί Stop. Κάνουμε κλικ στο κουμπί Apply για να αντιστοιχιστεί η ηχογράφηση που κάναμε με τη σελίδα και στη συνέχεια κάνουμε κλικ στο κουμπί Close για να κλείσει το παράθυρο της ηχογράφησης.

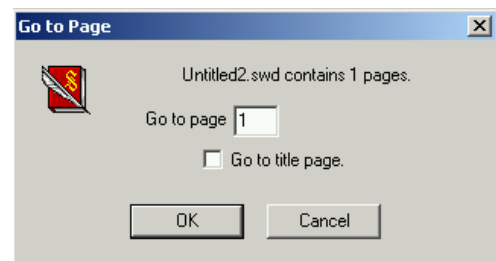
Πλοήγηση στις σελίδες της ιστορίας

Για να «ξεφυλλίσουμε» τις σελίδες της ιστορίας, χρησιμοποιούμε τα κουμπιά πλοήγησης:




Το αριστερό βελάκι μας πηγαίνει στην προηγούμενη σελίδα ενώ το δεξιό μας πηγαίνει στην επόμενη.


Κάνοντας κλικ στο μεσαίο κουμπί πλοήγησης (αυτό στο οποίο αναγράφεται ο αριθμός σελίδας), ανοίγει το παράθυρο Go to Page (Μετάβαση σε συγκεκριμένη σελίδα). Πληκτρολογούμε τον αριθμό της σελίδας που θέλουμε να δούμε και κάνουμε κλικ στο OK. Αν θέλουμε να δούμε τη σελίδα τίτλου, τσεκάρουμε την επιλογή Go to title page και κάνουμε κλικ στο OK.



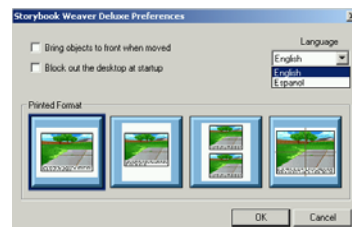
Κουμπιά αποθήκευσης, εκτύπωσης, διαγραφής, επιστροφής στην αρχική σελίδα


Για να αποθηκεύσουμε την ιστορία που δημιουργήσαμε, κάνουμε κλικ στο κουμπί αποθήκευσης . Θα ανοίξει το κλασικό παράθυρο «Αποθήκευση ως...» στο οποίο μπορούμε να ρυθμίσουμε τη θέση αποθήκευσης και το όνομα με το οποίο θα αποθηκευτεί το αρχείο της ιστορίας μας. Αν έχουμε ήδη αποθηκεύσει την ιστορία μας, τότε δεν θα ανοίξει το παράθυρο «Αποθήκευση ως...», αλλά θα αποθηκευτούν ό,τι αλλαγές έχουμε κάνει.


Για τους μεγαλύτερους τα παραπάνω μπορούν να γίνουν και από το μενού File.

Για να εκτυπώσουμε την ιστορία μας, κάνουμε κλικ στο κουμπί εκτύπωσης .

Μπορούμε να ρυθμίσουμε τον τρόπο με τον οποίο θα εκτυπωθούν οι σελίδες της ιστορίας από το μενού File, επιλογή Preferences. Μπορούμε να τυπώσουμε δύο σελίδες σε κάθε φύλλο ή ακόμη και να τυπώσουμε μια σελίδα σε μεγέθυνση (4 φύλλα A4).



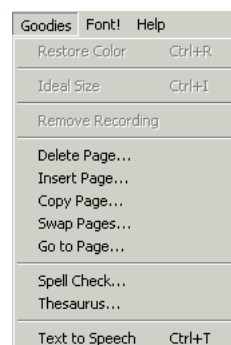
Για να διαγράψουμε ένα επιλεγμένο αντικείμενο ή τμήμα κειμένου κάνουμε κλικ στο κουμπί διαγραφής .

Για να επιστρέψουμε στην αρχική σελίδα του SBWD από οποιοδήποτε σημείο κι αν βρισκόμαστε, κάνουμε κλικ στο κουμπί επιστροφής . Αν υπάρχει κάποια ιστορία ανοιχτή και δεν έχουμε αποθηκεύσει τις αλλαγές που κάναμε σ' αυτήν, θα εμφανιστεί παράθυρο διαλόγου που θα μας προειδοποιεί σχετικά.

Διαχείριση σελίδων – Ρομποτική αφήγηση (μενού Goodies)

Η διαχείριση των σελίδων (διαγραφή, εισαγωγή, αντιγραφή-επικόλληση, αλλαγή θέσης) γίνεται από το μενού Goodies.

Στο ίδιο μενού υπάρχει η επιλογή Text to Speech. Κάνοντας κλικ σ' αυτήν την επιλογή, ακούμε τον υπολογιστή να «αφηγείται» το κείμενο της σελίδας (ισχύει μόνο αν το κείμενο είναι γραμμένο στα αγγλικά ή στα ισπανικά).

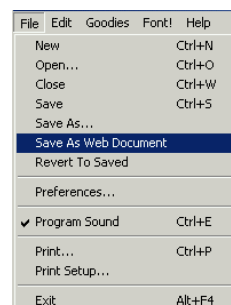


Αποθήκευση της ιστορίας με μορφή ιστοσελίδας (μενού File)

Το SBWD έχει τη δυνατότητα να αποθηκεύει τις ιστορίες του και σε μορφή αρχείων τύπου ιστοσελίδας, οπότε έχουμε τη δυνατότητα τις ιστορίες που γράφουμε μ' αυτό να τις αναρτούμε σε κάποιο δικτυακό τόπο και να τις βλέπουμε μέσω internet.

Η αποθήκευση σ' αυτή τη μορφή περιλαμβάνει μόνο τις εικόνες και τα κείμενα, όχι τις μουσικές, τους ήχους και τις αφηγήσεις.

Η αποθήκευση των ιστοριών με τη μορφή αρχείου τύπου ιστοσελίδας γίνεται από το μενού File, επιλογή Save As Web Document.



Σημείωση: τα αρχεία αποθηκεύονται στη θέση

C:\Program Files\MECC\SBWDLX\WebDocuments. Εκεί δημιουργείται ένας φάκελος με το όνομα της ιστορίας μας. Ανοίγουμε το φάκελο, βρίσκουμε το αρχείο που έχει όνομα title.htm και κάνουμε διπλό κλικ επάνω του. Ανοίγει ο internet explorer και βλέπουμε την ιστορία μας όπως θα εμφανιζόταν αν ήταν αναρτημένη σε κάποιο δικτυακό τόπο.

ΜΕΡΟΣ Β΄

Δυνατότητες και περιορισμοί της αξιοποίησης του SBWD στη σχολική τάξη με γνώμονα την εκπαίδευση των παιδιών με ειδικές ανάγκες.

α) Οι ιδιαίτερες εκπαιδευτικές ανάγκες στις οποίες απευθύνεται και τις οποίες μπορεί ή φιλοδοξεί να ικανοποιήσει το λογισμικό.

Η χρήση των ΤΠΕ στην διαδικασία της διδασκαλίας και της μάθησης μπορεί να κάνει το μαθητή πιο ανεξάρτητο και αυτόνομο, δίνοντάς του τον έλεγχο της διαδικασίας της μάθησης και μειώνοντας την ανάγκη για παρουσία του δασκάλου (Βλασσοπούλου Κ. - Παπαδημητρίου Μ., 2006).

Μπορεί επίσης να προσφέρει αφορμές για αλληλεπίδραση και δημιουργία φιλικών σχέσεων, ιδιαίτερα σε μαθητές με συναισθηματικές διαταραχές και διαταραχές συμπεριφοράς (ΒΕCΤα, 2001), καθώς και σε μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες (Βλασσοπούλου Κ. - Παπαδημητρίου Μ., 2006). Μ' αυτόν τον τρόπο οι μαθητές δεν απομονώνονται στην τάξη αλλά συμμετέχουν ενεργά στην κοινωνική ομάδα των συμμαθητών τους.

Ένας μαθητής με συναισθηματικές διαταραχές και διαταραχές συμπεριφοράς (Σ.Δ.Δ.Σ.) μπορεί να παρουσιάζει μία ή περισσότερες από τις παρακάτω μορφές διαταραχών:

- Κοινωνική απομάκρυνση, απομόνωση.
- Επίδοση στα μαθήματα χαμηλότερη από το αναμενόμενο.
- Χαμηλή αυτοεκτίμηση, κατάθλιψη.
- Σχολική φοβία.
- Υπερδραστικότητα, υπερκινητικότητα και έλλειψη συγκέντρωσης.
- Αντικοινωνική συμπεριφορά (άρνηση συνεργασίας παρενόχληση των υπολοίπων).
- Ματαίωση, θυμό, απειλή βίας.
- Συναισθηματικές διαταραχές που είναι αποτέλεσμα κακοποίησης, εγκατάλειψης ή ψυχολογικών τραυμάτων (ΒΕCΤα, 2001).

Οι Σ.Δ.Δ.Σ. μπορεί να συνυπάρχουν με μαθησιακές δυσκολίες.

Κατά το Hammill, «οι Μαθησιακές Δυσκολίες είναι ένας γενικός όρος που αναφέρεται σε μια ανομοιογενή ομάδα διαταραχών οι οποίες εκδηλώνονται με σημαντικές δυσκολίες στην πρόσκτηση και χρήση ικανοτήτων ακρόασης, ομιλίας, ανάγνωσης, γραφής, συλλογισμού ή μαθηματικών ικανοτήτων. Οι διαταραχές αυτές είναι εγγενείς στο άτομο και αποδίδονται σε δυσλειτουργία του κεντρικού νευρικού συστήματος. Μάλιστα είναι δυνατόν να υπάρχουν σ' όλη τη διάρκεια της ζωής» (Παντελιάδου Σ., 2000, σ.18)

Η χρήση των υπολογιστών από τους παραπάνω μαθητές, τους προσφέρει:

- Κίνητρο για μάθηση.
- Συγκέντρωση της προσοχής σε συγκεκριμένη εργασία.
- Ρυθμό εργασίας ανάλογο προς τις δυνατότητες τους.
- Περιορισμό της αρνητικής κριτικής εκ μέρους του δασκάλου.
- Ευκαιρίες για επιπλέον εξάσκηση.
- Αύξηση της αυτοεκτίμησης (Βλασσοπούλου Κ. - Παπαδημητρίου Μ., 2006)

Ειδικότερα τα λογισμικά κατασκευής αλληλεπιδραστικών-ομιλούντων ιστοριών, όπως το Story Book Weaver, αποδίδουν ιδιαίτερα σε παιδιά που έχουν δυσκολίες συγκέντρωσης προσοχής (BECTa, 2001).

Παιδιά που έχουν δυσκολίες να εκφραστούν προφορικά και γραπτά, δυσκολίες στην κατανόηση κειμένου και στη δημιουργική γραφή, μπορούν να βοηθηθούν από το παραπάνω λογισμικό, ιδιαίτερα με τη δυνατότητα που τους δίνει να συνεχίζουν μια ήδη αρχινημένη ιστορία αντλώντας ιδέες από τα πλούσια γραφικά που τους προσφέρονται για να την εικονογραφήσουν. Τόσο η ελκυστική εικονογράφηση με την επένδυση ήχου και μουσικής (με δυνατότητα εγγραφής της φωνής του μαθητή αλλά και εισαγωγής δικών του φωτογραφιών), όσο και η συχνή ανάγνωση του κειμένου για τη συνέχιση της ιστορίας, προωθούν την κατανόηση αλλά και την αναγνωστική δεξιότητα. Το γεγονός ότι οι ίδιοι οι μαθητές είναι οι δημιουργοί, αποτελεί κίνητρο και για τα δύο (κατανόηση, ανάγνωση).

Εάν μάλιστα τους έχει δηλωθεί από πριν ότι οι ιστορίες τους αυτές, με συγκεκριμένο ή ελεύθερο θέμα, θα παρουσιαστούν –είτε τυπωμένες είτε με οπτικοακουστικά μέσα– σε κοινό (γονείς, συμμαθητές) τότε θα έχουμε και λειτουργική χρήση, τόσο όλης της δραστηριότητας όσο και της «γλώσσας», η καλλιέργεια της οποίας είναι ο στόχος μας. Μπορούν επίσης κάποιες από τις ιστορίες να δραματοποιηθούν, κάτι που αρέσει στα παιδιά και θα εμπλέξει όλους τους μαθητές –με ή χωρίς εκπαιδευτικές ανάγκες– στη διαδικασία της κοινωνικής αλληλεπίδρασης.

Το SBWD ανταποκρίνεται στην ανάγκη των μαθητών με μαθησιακές δυσκολίες για εργασίες σε μικρά διαδοχικά βήματα (Βλασσοπούλου Κ. - Παπαδημητρίου Μ., 2006) εφόσον ο ασκούμενος συγγραφέας (ή οι συγγραφείς, αν οι γραπτές ιστορίες γίνονται ομαδοσυνεργατικά μέσα στην τάξη) μπορεί να ξεκινά την ιστορία του με μεγάλη εικόνα και μικρό κείμενο, και σταδιακά να αυξάνει το περιεχόμενο του κειμένου μειώνοντας το μέγεθος της εικόνας από σελίδα σε σελίδα ή από ιστορία σε ιστορία.

Κι ενώ το γράψιμο στο χαρτί για έναν μαθητή με δυσλεξία είναι μια επίπονη εργασία (γιατί πρέπει να συνδυάσει τις διαδικασίες γραψίματος με το χέρι, της ορθογραφίας και της επιλογής περιεχομένου) που τον κάνει να χάνει τις ιδέες του καθώς προσπαθεί να ξεπεράσει τις δυσκολίες γραψίματος, η χρήση του πληκτρολογίου από την άλλη, τον διευκολύνει να επιλέξει το σωστό γράμμα από το να πρέπει να το ανακαλέσει από τη μνήμη του. Επιπλέον αποβάλλει το φόβο της κακής εμφάνισης του γραπτού με μουτζούρες και σβησίματα. Έτσι αποκτά θετική εικόνα του εαυτού του, πράγμα που αποτελεί κίνητρο για μάθηση. Το παιδί βιώνει την επιτυχία.

β) Μέθοδοι και τρόποι αξιοποίησης του λογισμικού στη σχολική τάξη μέσα από πρακτικά παραδείγματα και δημοσιευμένες μελέτες περίπτωσης.

β1) Ιδέες για την αξιοποίηση του SBWD στην τάξη

1) Δίνουμε στους μαθητές μια ιστορία που περιέχει μόνο τις εικόνες και ζητάμε από αυτούς να γράψουν το κείμενο (ομαδική εργασία). Στόχος: παραγωγή γραπτού λόγου

2) Το αντίθετο του (1). Δηλαδή, δίνουμε στους μαθητές μια ιστορία που περιέχει μόνο το κείμενο και τους ζητάμε να βάλουν σκηνές, αντικείμενα, μουσική, ηχητικά εφέ, αφηγήσεις. Στόχοι: (εναλλακτική) αισθητική αγωγή, εξάσκηση στη χρήση του λογισμικού SBWD,

3) Το (1) σε «αδύνατους» μαθητές, δηλαδή σε μαθητές που δυσκολεύονται να γράψουν μια ιστορία (μια έκθεση), ως εναλλακτικό τρόπο γραπτής έκφρασης, προκειμένου να παρωθηθούν να γράφουν.

4) Οι μαθητές δημιουργούν τις ιστορίες τους και στη συνέχεια τις αναρτούν στο δικτυακό τόπο του σχολείου (με τη βοήθεια του δασκάλου). Στόχοι: εξάσκηση στην ομαδική εργασία (υλοποίηση σχεδίων εργασίας), απόκτηση δεξιοτήτων στη χρήση των ΤΠΕ.

5) (Από το δικτυακό τόπο <http://www.fortunecity.com/tinpan/doubleneck/93/sbwd.html>):

α) Για να διδάξουμε τα γράμματα του αλφάβητου, δημιουργούμε μια ιστορία με 24 σελίδες, μία για κάθε γράμμα. Σε κάθε σελίδα τοποθετούμε αντικείμενα και χαρακτήρες έτσι ώστε να βοηθήσουμε τους μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες στην αναγνώριση των γραμμάτων (κάτι παρόμοιο με τις καρτέλες πρώτης ανάγνωσης, μόνο που με τον υπολογιστή έχουμε τα πρόσθετα χαρακτηριστικά του ήχου και της κινούμενης εικόνας, οπότε πετυχαίνουμε ευκολότερα τη εστίαση της προσοχής).

β) Για να διδάξουμε τους αριθμούς, π.χ. ως το 10, δημιουργούμε μια ιστορία όπου σε κάθε σελίδα υπάρχει κι ένας αριθμός. Η ιστορία έχει σχέση με καθημερινά βιώματα των μαθητών, όπως, για παράδειγμα, η αγορά ενός (1) ψωμιού, δύο (2) μήλων, η μέτρηση των δακτύλων του χεριού (5) ή των χεριών (10), κ.λπ.

γ) Για να διδάξουμε τη χρονική αλληλουχία γεγονότων, δημιουργούμε μια ιστορία που δείχνει ό,τι κάνει ένα παιδί καθημερινά από την ώρα που σηκώνεται από το κρεβάτι του μέχρι το βράδυ που πέφτει για ύπνο.

δ) Δημιουργία μιας ιστορίας που αφορά ένα σημαντικό για τα παιδιά περιστατικό. Ο κάθε μαθητής φτιάχνει και παρουσιάζει τη δική του ιστορία, η οποία μπορεί να αφορά οποιοδήποτε θέμα.

ε) Δημιουργία από όλους τους μαθητές της τάξης και παρουσίαση μιας ιστορίας που αφορά κάποιο συγκεκριμένο θέμα, επετειακό ή ευκαιριακό. Π.χ. μπορεί να αφορά κάποια σχολική γιορτή ή κάποιο θέμα που ενδιαφέρει τα παιδιά.

β2) Δημοσιευμένες μελέτες περίπτωσης

Επειδή δεν βρήκαμε μελέτες περίπτωσης για το SBWD, παραθέτουμε δύο μελέτες περίπτωσης που αφορούν ένα παρόμοιο λογισμικό, το Clicker, στις οποίες θεωρούμε ότι θα μπορούσε να εφαρμοστεί και το SBWD.

1^η Περίπτωση

- *Στηρίζοντας τους μαθητές με φτωχές δεξιότητες στην κατάκτηση της ανάγνωσης και της γραφής.*

«Οι δεξιότητες γραφής και ανάγνωσης του Sion περιορίζονται από τη μη ορθογραφημένη γραφή, το φτωχό λεξιλόγιο και τη δυσκολία στο γράψιμο με το χέρι. Το αποτέλεσμα των παραπάνω είναι ότι έχει δυσκολίες στην καταγραφή της εργασίας του και στην έκφρασή του.

Ο Clicker του δίνει τη δυνατότητα να καταγράψει και να επικοινωνήσει αυτόνομα (χωρίς να εξαρτάται από κάποιον) χρησιμοποιώντας προκατασκευασμένα ηλεκτρονικά δίκτυα από λέξεις και εικόνες, με κατάλληλα χρωματισμένους κώδικες στοιχείων που δημιουργήθηκαν για να βοηθήσουν την πρόσβασή του σε ειδικές περιοχές του Αναλυτικού Προγράμματος.

Ο Sion χρησιμοποιεί το ποντίκι για να επισημάνει και εν συνεχεία να εισάγει την επιλεγόμενη λέξη μέσα στον επεξεργαστή κειμένου. Μπορεί επίσης να ακούσει τις λέξεις στο ηλεκτρονικό δίκτυο πριν τις επιλέξει. Στη συνέχεια ο Clicker μπορεί να του διαβάσει την εργασία που έφτιαξε.

Ο Sion εργάζεται σε μεγάλο βαθμό ανεξαρτητοποιημένα, και ο δάσκαλός του ή ο βοηθός της διδασκαλίας εκσυγχρονίζει (ενημερώνει) τις ηλεκτρονικές τράπεζες λέξεων όταν είναι απαραίτητο».

2^η Περίπτωση

- *Ανάγνωση, γραφή και πολυμέσα για τη δημιουργία ενός οπτικού εγγράφου.*

Κατά τη διάρκεια μιας εκπαιδευτικής επίσκεψης στο Coventry Cathedral, μια ομάδα παιδιών με μικτές ικανότητες χρησιμοποίησαν τον Clicker για να αναπτύξουν τη δική τους παρουσίαση με πολυμέσα.

Πριν από την επίσκεψη είχε προετοιμαστεί ένα βιβλίο, μια γραπτή φόρμα στον Clicker με κελιά για κείμενο και εικόνες.

Οι μαθητές χρησιμοποίησαν ψηφιακή κάμερα για να τραβήξουν φωτογραφίες από πραγματικά αντικείμενα και από τους ίδιους, για να συμπληρώσουν και να εικονογραφήσουν το κείμενό τους. Στη συνέχεια εργάστηκαν σε ζευγάρια για την παραγωγή της δικής τους σελίδας του ηλεκτρονικού βιβλίου.

(Οι παραπάνω μελέτες περίπτωσης προέρχονται από το site της Becta: <http://schools.becta.org.uk> (Schools, Learning & Teaching, Access to learning))

Κατ' αντιστοιχία μπορούμε να εφαρμόσουμε το Story Book Weaver Deluxe στην τάξη όπου:

- Μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες, που δυσκολεύονται να γράψουν και να ζωγραφίσουν, διευκολύνονται με τη χρήση του παραπάνω λογισμικού τόσο στη συγγραφή όσο και στην εικονογράφηση κειμένου (εδώ εμπλέκονται δύο γνωστικά αντικείμενα: η Γλώσσα και τα Καλλιτεχνικά).
- Μαθητές με προβλήματα συμπεριφοράς ή διάσπαση προσοχής και υπερκινητικότητα, μπορούν να συγκεντρωθούν στη συγγραφή της προσωπικής τους ιστορίας (ή της ιστορίας της ομάδας τους), συμμετέχοντας έτσι στη διδακτική πράξη χωρίς να διαταράσσεται το θετικό προς την εργασία κλίμα της τάξης.

Χρειάζεται βέβαια κάποιος χρόνος μέχρι να μάθουν οι μαθητές τη χρήση του λογισμικού, αλλά από κει και πέρα συγκεντρώνονται στην εργασία τους, δημιουργώντας αυτόνομα τις δικές τους εικονογραφημένες ιστορίες σύμφωνα με το δικό τους ρυθμό εργασίας.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ-ΠΗΓΕΣ

Βλασσοπούλου Κ. & Παπαδημητρίου Μ. (2006). «Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές ως μέσο αντιμετώπισης των μαθησιακών δυσκολιών». Άρθρο δημοσιευμένο από 8-11-2006 στο <http://www.specialeducation.gr> (σύνδεσμος: Ειδικές μαθησιακές δυσκολίες-δυσλεξία).

Παντελιάδου, Σ. (2000). *Μαθησιακές δυσκολίες και εκπαιδευτική πράξη. Τι και Γιατί.* Αθήνα: Ελληνικά γράμματα.

ΒΕCΤΑ (2001). *Emotional and behavioural difficulties (EBD) and ICT.* Άρθρο δημοσιευμένο στο <http://schools.becta.org.uk> (σύνδεσμος: Schools, Learning and teaching, Inclusion, Access to learning) και στο <http://www.socsci.ulst.ac.uk/education/scte/sen/ict/> (σύνδεσμος: ICT and EBD, EBD and ICT).

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Περιγραφές του SBWD σε δικτυακούς τόπους (αφορούν τα τεχνικά θέματα και την παιδαγωγική αξιοποίησή του)

1) http://www.riverdeep.net/portal/page?_pageid=353,157846,353_157847&_dad=portal&_schema=PORTAL

A time-tested favorite, Storybook Weaver Deluxe inspires and motivates students to author and illustrate their own multimedia story with an easy-to-use word processor and variety of graphic tools. Story ideas that range from fantasy adventures to personal events to historical fiction, and an extensive array of multicultural images from around the world, make Storybook Weaver Deluxe the perfect tool for a wide range of cross-curricular projects. It's also bilingual, so students can write and hear their story's text read aloud in either English or Spanish.

FEATURES

Completely updated user interface

Thousands of graphics drawn from the folklore of many cultures and the modern-day world, including 350 new ones

English/Spanish spell checker

Thesaurus

Library of sound effects and music

Bilingual text-to-speech capability

Library of "story starters" to inspire the writing process

Audio record function

Teacher Resource CD includes teacher guide, user guide, lesson plans, and more

Print in storybook format or save as a Web document

Full-install option

New Riverdeep Network Version (RNV) available

LEARNING OPPORTUNITIES

Builds writing and story telling skills

Encourages students to personalize their stories and share writing with an audience

Promotes individual or collaborative writing

Develops story-sequencing skills

Provides opportunity to integrate written and spoken language with illustrations

Bilingual text-to-speech capability empowers ESL learners

Supports the five-step writing process

2) http://www.kidsclick.com/descrip/sbw_deluxe.htm

This is a wonderful program by The Learning Company for creative kids and kids who need some help in writing. Storybook Weaver helps kids express their vivid imaginations in **English or Spanish**. Children begin with the Title Page where they name their story, type in the author and can even add a decorative border.

On the story pages the possibilities are endless. Children begin with a background and create a picture using stamps. You can change the size and orientation of stamps and even edit them. Kids can add music and sound effects or record their own voice to narrate the story.

In the text area kids write their stories. There are lots of fonts to choose from, a spell checker and thesaurus. Kids can change the size and color of their text. Story starters are available for kids having a hard time getting started.

The preferences tab allows you to choose a language, English or Spanish. All directions are give in the language chosen and story starters are available in both languages.

When the story is complete kids can save it to print out or play later for family and friends.

This program is packed with over 1,800 images, 140 interchangeable scenery combinations, 37 colors, 69 page borders, 99 sound effects and 60 songs. It is easy to use and flexible enough for even the most creative imaginations.

Kids can write about a mythical land or tell about a favorite vacation. Its easy and fun with Storybook Weaver Deluxe.

3) <http://www.fortunecity.com/tinpan/doubleneck/93/sbwd.html>

Description

This programme has several elements that combine to let students create some wonderful story books that they can print out and create separately or keep on the computer to read. It lets you choose a background, characters, background music, sound effects, borders and other objects which you combine however you choose to create the illustrations. The text section lets you alter the size, shape and colour of the font, and you can even choose a computer voice to read your pages out to you while you are creating them. We have used Intellikeys with the programme with some success.

Traditional Tales

Storybook Weaver Deluxe has a vast number of characters to choose from, including traditional characters. We have used these characters to recreate traditional tales such as:

[The Three Bears](#) (Ours went walking in the rainforest)

[The 3 Billy Goats Gruff](#)

[The Three Pigs](#) (This one is not finished - you might like to finish it yourself.)

Original Stories

Try out our [Rainy Days at School](#) story which we are pretty proud of.

Teaching Resources

We are currently creating an [A.B.C. book](#) where we have a single page for each letter and we use the various objects and characters in the programme to illustrate each letter.

Other ideas include:

A counting book - create a different page for each number. Perhaps the story could be about someone shopping and buying 1 loaf of bread, 2 apples, 3 hats etc.

Times - a sequential account of a child's day.

Daily News - Create a story about an event such as shopping, going on an excursion, doing well in Maths etc.

Thematic Units - As you work through a unit, create a book where the children write what they know and discover about the topic. We have written books on:

Christmas, Easter, Animals

Tips

When it comes to printing out, we find the books really chew up colour on colour printers and our students seem to prefer the books being on the computer with the sound effects and background music. If you do print the stories out, a fun idea may be to mix up the order of the pages and see if the students can sequence them correctly.