

Ψηφιακή Αφηγηματική παραγωγή: διδασκτική προσέγγιση και εκπαιδευτική αξιοποίηση

Παναγιώτα Λιτζερίνου

Νηπιαγωγός ΠΕ 60, 6^ο Νηπιαγωγείο Πατρών
tetilitz@gmail.com

Περίληψη

Η παρούσα εισήγηση αναφέρεται στον τρόπο δημιουργίας και περαιτέρω αξιοποίησης μιας ψηφιακής αφηγηματικής παραγωγής με τη χρησιμοποίηση πολυμέσων, που απευθύνεται σε μαθητές προσχολικής και σχολικής ηλικίας, ως εν δυνάμει ψηφιακού διδακτικού - εκπαιδευτικού σεναρίου. Έχει ως απώτερο στόχο να συμβάλει στη βελτιστοποίηση της ποιότητας της εκπαιδευτικής διαδικασίας, μέσω της παιδαγωγικής αξιοποίησης των ΤΠΕ ως γνωστικών και διερευνητικών εργαλείων και στην καλλιέργεια μιας νέας εκπαιδευτικής κουλτούρας που θα αξιοποιεί τα πλεονεκτήματα των ΤΠΕ στην καθημερινή διδακτική πρακτική.

Λέξεις κλειδιά: ΤΠΕ, ψηφιακή αφήγηση, εκπαιδευτική αξιοποίηση.

1. Εισαγωγή

Στην εποχή που διανύουμε, το εκπαιδευτικό σύστημα δεν μπορεί να στοχεύει μόνο στην απλή μετάδοση γνώσεων, αλλά οφείλει να αφουγκράζεται και να προσαρμόζεται στα γενικότερα κοινωνικοοικονομικά δεδομένα - την οικονομική και κοινωνική ρευστότητα, τον ανταγωνισμό, το διαδίκτυο, τη χρήση έξυπνων συσκευών και των ανοιχτών λογισμικών - ώστε να μπορέσει να μάθει στον μαθητή τον τρόπο με τον οποίο θα σκέπτεται, θα αναζητά και θα ανακαλύπτει τις γνώσεις και τις πηγές της και θα τον διδάξει βιωματικά τη συνεργασία και την επικοινωνία μέσω της ανάπτυξης δεξιοτήτων και επικοινωνιακών ικανοτήτων. (Κουλινού, χ.η.).

Η εξέλιξη των ΤΠΕ δημιούργησε νέα δεδομένα στη διασύνδεση του σχολείου με την πληροφορία, τη γνώση και την κοινωνία. Η μετατροπή του παραδοσιακού μοντέλου διδασκαλίας σε ένα δυναμικό και ελκυστικό νέο περιβάλλον με την χρήση των ΤΠΕ μπορούν να καταστήσουν, τους ενεργά πλέον συμμετέχοντες μαθητές, ικανούς να εξασκήσουν την κριτική τους σκέψη και να αναπτύξουν ικανότητες αναζήτησης, ανακάλυψης, αξιολόγησης και κριτικής αντιμετώπισης της πληροφορίας, (Αναστασιάδης, 2014), απαραίτητα εφόδια για την μετέπειτα ζωή τους ως ενήλικες.

Ο συνδυασμός των δυνατοτήτων των ΤΠΕ και η εισαγωγή πολυμέσων στην παραδοσιακή μορφή αφήγησης, οδήγησε σε μια νέα μορφή αφήγησης, την ψηφιακή αφήγηση, η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως στρατηγική μάθησης σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης (Robin & Pierson, 2005) με πολλαπλά οφέλη για εκπαιδευτικούς και εκπαιδευόμενους.(Γιάγκογλου & Γώτη, 2014)

Η παρούσα εισήγηση αφορά τον τρόπο δημιουργίας μιας μικρού μήκους ψηφιακής αφηγηματικής παραγωγής με τη χρησιμοποίηση πολυμέσων (ήχου, εικόνας, βίντεο, κειμένου) και τους πιθανούς τρόπους αξιοποίησής της στην εκπαιδευτική διαδικασία, ως εν δυνάμει ψηφιακού διδακτικού-εκπαιδευτικού σεναρίου, το οποίο μπορεί να αποτελέσει εργαλείο οργάνωσης και αποτύπωσης της εκπαιδευτικής διαδικασίας με διακριτό γνωστικό αντικείμενο και συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς στόχους, χρησιμοποιώντας σύγχρονες διδακτικές αρχές και πρακτικές και έχοντας ως επίκεντρο τις ΤΠΕ «ως μαθησιακό-γνωστικό εργαλείο (cognitive tool),ως μεθοδολογία επίλυσης προβλημάτων, ως τεχνολογικό εργαλείο και τελικά ως κοινωνικό φαινόμενο» (Πρόγραμμα Σπουδών για τις ΤΠΕ στην Προσχολική και στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση).

Η ψηφιακή αυτή αφηγηματική παραγωγή δημιουργήθηκε στα πλαίσια σεμιναρίου με τίτλο «Ψηφιακή Αφήγηση και Ανάπτυξη Δεξιοτήτων Παραγωγής Λόγου και Συνεργατικών Δεξιοτήτων» που πραγματοποιήθηκε το 2016 στην Πάτρα, υπό την αιγίδα της Περιφερειακής Διεύθυνσης Π/θμιας και Δ/θμιας Εκπαίδευσης Δυτικής Ελλάδας, σε συνεργασία με τις Σχολικές Συμβούλους Κοταδάκη Μαριάνθη, Βοϊνέσκου Ζαχαρούλα και Τσαμπάζη Παναγιώτα με την υποστήριξη του ΚΕ.ΠΑΗ.NET. Αχαΐας.

2. Η Ψηφιακή Αφηγηματική Παραγωγή

Για την δημιουργία της συγκεκριμένης ψηφιακής αφήγησης χρησιμοποιήθηκαν τα: Gimp: ελεύθερο λογισμικό για επεξεργασία ακίνητης εικόνας, Audacity: ελεύθερο λογισμικό για επεξεργασία ήχου, Windows Movie Maker 2012 : λογισμικό επεξεργασίας βίντεο από τη Microsoft. Αποτελεί μέρος της σουίτας Windows Essentials και παρέχει τη δυνατότητα δημιουργίας και επεξεργασίας βίντεο καθώς και τη δημοσίευσή τους στο OneDrive, Facebook, Vimeo, YouTube και Flickr. Το τελευταίο λογισμικό ήταν αυτό με το οποίο δημιουργήθηκε η ψηφιακή αφηγηματική παραγωγή στην τελική της μορφή, με τίτλο «Το κόκκινο κασκόλ». Πρόκειται για ένα πολύ εύχρηστο και πολλών δυνατοτήτων λογισμικό που απαιτεί μικρό χρόνο για την εξοικείωση του χρήστη (ακόμα και του πιο άπειρου) με το μενού, τα εφέ και τις δυνατότητές του και το τελικό παραγόμενο αποτέλεσμα μπορεί να φτάσει σε επίπεδο επαγγελματικών δημιουργιών.

Το περιεχόμενο της ιστορίας έχει ως εξής: Ο Γιώργος, ένας άντρας γύρω στα 40, προσπαθεί να ορθοποδήσει, ύστερα από ένα σημαντικό πρόβλημα υγείας που του

προέκυψε. Μετά από τη συμβουλή του γιατρού του και την προτροπή της γυναίκας του αρχίζει το περπάτημα. Κατά τη διάρκεια μιας βραδινής του περιπλάνησης ένα απροσδόκητο γεγονός συμβαίνει: ένας απρόσεκτος οδηγός τραυματίζει σοβαρά ένα αδέσποτο ζώο. Ο Γιώργος, ως ο μοναδικός αυτόπτης μάρτυρας, προσπαθεί να το περιθάλψει, ενώ ταυτόχρονα ένα πλήθος από σκέψεις στροβιλίζουν μέσα στο μυαλό του, μετατρέποντας το περπάτημα από φυσική δραστηριότητα σε μια αξέχαστη εμπειρία.

2.1 Στόχοι για τη δημιουργία της ιστορίας

Βασικοί στόχοι της εν λόγω αφηγηματικής παραγωγής είναι:

- Να επικοινωνήσει ιδέες, συναισθήματα, ανάγκες, γνώσεις με άμεσο, δυναμικό, ελκυστικό και αποτελεσματικό τρόπο.
- Να έρθει ο εκπαιδευτικός σε επαφή με ποικιλία λογισμικών και να εξοικειωθεί με τη χρήση και τις δυνατότητές τους, ώστε να είναι σε θέση να επιλέγει κάθε φορά το πλέον κατάλληλο, το οποίο θα ανταποκρίνεται στους στόχους και τις δυνατότητες του ίδιου και των μαθητών/τριών του.
- Να έρθουν τα παιδιά σε επαφή με τη χρήση και την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών, ώστε να αναπτύξουν την δημιουργική τους ικανότητα, την κριτική τους σκέψη και τον πληροφορικό-ψηφιακό γραμματισμό τους (ICT literacy)
- Να την χρησιμοποιήσει ο εκπαιδευτικός «στην προοπτική της αναπτυξιακά κατάλληλης αξιοποίησης του H/Y», ώστε να μνήσει με τη σειρά του τα παιδιά στον κόσμο της σύγχρονης τεχνολογίας (Οδηγός Νηπιαγωγού, σελ.352).

2.2 Δημιουργία

Αρχικά δόθηκε στους συμμετέχοντες του σεμιναρίου, μια σειρά από εικόνες (σκίτσα, πίνακες ζωγραφικής, φωτογραφίες κ.α.), από τις οποίες επιλέχθηκε αυτή που για τον υποψήφιο δημιουργό ήταν ιδιαίτερη και του προκάλεσε μια αιφνίδια και αυθόρμητη διανοητική σύλληψη μιας πρωτότυπης ιδέας.

Η ιδέα αυτή δημιουργήθηκε ως αποτέλεσμα της εντύπωσης ή της συγκίνησης που του προκάλεσε και τον ώθησε σε μια δημιουργική ενέργεια, αυτή της συγγραφής ενός σεναρίου (story planning). Η συγγραφή του σεναρίου ακολούθησε πιστά τους κανόνες της αφήγησης: είχε ένα θέμα, μια υπόθεση, έναν ήρωα και τους χαρακτήρες που τον πλαισίωναν, ένα περιβάλλον-πλαίσιο κι ένα δραματικό ερώτημα. Στην πλοκή της ιστορίας ακολούθηθηκαν τα τρία βασικά στάδια: Αρχική κατάσταση-Αύξουσα δράση-Επίλυση προβλήματος.

Στη συνέχεια ο δημιουργός πέρασε στο ρόλο του σκηνοθέτη που έπρεπε να «ντύσει» το σενάριο με εικόνες, ήχους, μουσική, τίτλους με την χρησιμοποίηση πολυμέσων. Πραγματοποιήθηκε με προσεχτικό συλλογισμό η επιλογή συγκεκριμένων κομματιών του σεναρίου που θα μπορούσαν να πλαισιωθούν από αντίστοιχες εικόνες, οι οποίες θα προσέφεραν τα κατάλληλα οπτικά ερεθίσματα, (Γρόσδος, χ.η.) θα ακολουθούσαν πιστά την κλιμάκωση της ιστορίας και θα συνυπήρχαν αρμονικά με τα υπόλοιπα δομικά στοιχεία της αφηγηματικής παραγωγής (Preproduction).



Εικόνα 1 Φωτογραφία έμπνευσης

Ιδιαίτερη προσοχή δόθηκε επίσης στην επιλογή της μουσικής, ώστε να μπορέσει να ακολουθήσει την αφηγηματική δομή της ταινίας, να εξασφαλίζει τη συνοχή των σκηνών, να κατευθύνει την προσοχή των μαθητών και να επηρεάζει την διάθεσή τους, να διαβιβάζει αβίαστα το νόημα της ταινίας και να την συμπληρώνει αισθητικά. (Συργουنيώτη, 2011)

Προστέθηκαν επίσης επιλεγμένα ηχητικά εφέ (effects) σε συγκεκριμένες χρονικές στιγμές, με σκοπό να κάνουν πιο ρεαλιστική την αφήγηση.

Τέλος, χρησιμοποιήθηκε η τεχνική των εντυπωσιακών μεταβάσεων μεταξύ των σκηνών (transactions) για να προσφέρουν επιπλέον οπτικά ερεθίσματα στους μαθητές, κρατώντας έτσι αμείωτο το ενδιαφέρον τους.

Η ψηφιακή αφηγηματική παραγωγή βρίσκεται στο σύνδεσμο που ακολουθεί:

<https://www.dropbox.com/s/qaarm5py3xp0dro/%CE%A4%CE%BF%20%CE%BA%CF%8C%CE%BA%CE%BA%CE%B9%CE%BD%CE%BF%20%CE%BA%CE%B1%CF%83%CE%BA%CF%8C%CE%BB%20%20%CE%9B%CE%B9%CF%84%CE%B6%CE%B5%CF%81%CE%AF%CE%BD%CE%BF%CF%85%20%CE%A4%CE%AD%CF%84%CE%B7.wmv?dl=0>

2.3 Εκπαιδευτική αξιοποίηση

Η συγκεκριμένη ψηφιακή αφήγηση απευθύνεται κυρίως σε μαθητές Δημοτικού σχολείου και παρέχει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να επεξεργαστεί θέματα όπως:

- το τσιγάρο, η αντιμετώπισή του ως ουσιοεξάρτηση και οι επιπτώσεις του στην υγεία του ανθρώπου,
- ο θάνατος ως αναπόφευκτο γεγονός ,λαμβάνοντας πάντα υπόψη τα στάδια της γνωστικής και συναισθηματικής εξέλιξης των παιδιών που διαφέρουν ως προς την αντίληψη, ερμηνεία και κατανόηση του θανάτου,
- η ευαισθητοποίηση των μαθητών και της ευρύτερης κοινότητας σχετικά με την προστασία των αδέσποτων ζώων και η υιοθέτηση στάσεων ευθύνης και ενσυναίσθησης απέναντι στα ζώα, ώστε μελλοντικά οι μαθητές να γίνουν ευαισθητοποιημένοι πολίτες σε περιβαλλοντικά θέματα και στην περιβαλλοντική ηθική
- η απρόσεχτη οδήγηση ως αιτία πρόκλησης θανάτου πεζών και αδέσποτων ζώων,
- το περπάτημα και γενικότερα η φυσική δραστηριότητα και η άσκηση ως σημαντικοί παράγοντες για τη βελτίωση της καρδιοαναπνευστικής λειτουργίας και ως πηγές ξεχωριστών εμπειριών.

Παράλληλα δίνει τη ευκαιρία στους μαθητές, μέσα από νέες προκλήσεις, πολυαισθητηριακές προσεγγίσεις και ανάθεση εναλλακτικών μορφών εργασίας (Βαλιαντή & Κουτσελίνη,2008),να γνωρίσουν ή/και να χρησιμοποιήσουν δωρεάν πολυμεσικά εργαλεία που βασίζονται στο διαδίκτυο και τους εφοδιάζουν με διαφορετικές και ποικίλες επιλογές, οι οποίες σέβονται την ιδιωτικότητά τους, τις ατομικές δυνάμεις ή/και αδυναμίες τους , το προσωπικό τους στυλ μάθησης, τον τύπο νοη-

μοσύνης τους, το υπόβαθρό τους και τα ενδιαφέροντά τους.(Κουτσοιράκη & Μπερκούτης, 2014)

Μέσω της συγκεκριμένης αφηγηματικής παραγωγής, παρέχεται επίσης και στους μαθητές/τριες της προσχολικής ηλικίας, ένα ιδιαίτερο και ξεχωριστό κίνητρο ενεργοποίησης του ενδιαφέροντος της έκφρασης, αναζήτησης-ανταλλαγής-διαμοιρασμού των ιδεών και απόψεών τους για θέματα (όπως ο θάνατος ανθρών-ζώων-φυτών ως αναπόφευκτο γεγονός ή η δημιουργία στάσης ευθύνης απέναντι στα ζώα) που φαινομενικά είναι δυσνόητα για την μικρή τους ηλικία, με τρόπο απλουστευμένο αλλά ταυτόχρονα δυναμικό, ελκυστικό και καινοτόμο.

Ταυτόχρονα, η ψηφιακή αυτή αφηγηματική παραγωγή χρησιμοποιώντας ένα συνδυασμό ψηφιακών εργαλείων πολλαπλών μορφών δηλ. κειμένου, γραφικών εικόνων, κινούμενης εικόνας, ήχου και βίντεο κινητοποιεί σε μεγαλύτερο βαθμό όλες τις αισθητηριακές οδούς που διαθέτει ένα μαθητής/τρια που παρουσιάζει ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες και μαθησιακές δυσκολίες, ενώ παράλληλα δύναται να συντελέσει στην εξάλειψη αρνητικών συναισθημάτων που βιώνουν τα παιδιά αυτά και δεν τους βοηθούν να δράσουν πιο έντονα και να προσπαθήσουν περισσότερο (Παντελιάδου & Μπότσας, 2007), λαμβάνοντας παράλληλα υπόψη ότι «ο Η/Υ γενικότερα και οι δυνατότητές του ως εκπαιδευτικό εργαλείο, αναπληρώνουν τις αδυναμίες των παραδοσιακών εποπτικών μέσων διδασκαλίας, εμπλουτίζουν τους τρόπους προσέγγισης της γνώσης και τέλος κινητοποιούν περισσότερο τους μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες» (Παρασκευόπουλος, κ.α., 2010)

Έτσι, δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές/τριες να προσεγγίσουν και να κατανοήσουν ένα γνωστικό αντικείμενο με περισσότερους τρόπους και πιο εύκολα, ενώ ταυτόχρονα προάγει τη συνεργασία και αλληλεπίδραση μεταξύ των εκπαιδευόμενων αλλά και μεταξύ εκπαιδευόμενων και εκπαιδευτή.(Γκλιάνου-Χριστοδούλου,χ.η.)

Η συγκεκριμένη ψηφιακή αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως αφορμή για τη δημιουργία ενός σχεδίου μαθήματος ή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την εισαγωγή ενός νέου μαθησιακού αντικειμένου σε ένα ήδη υπάρχον σχέδιο μαθήματος ή μιας νέας ενότητας, την οποία ύστερα από διερεύνηση – ανατροφοδότηση, ο εκπαιδευτικός διαπιστώνει ότι ανταποκρίνεται περισσότερο στα ενδιαφέροντα των μαθητών του. Είναι ακόμα δυνατή η αξιοποίησή της για τη διερεύνηση (από το μαθητή/τρια), ενός θέματος από την οπτική γωνία του δημιουργού ή/και αφηγητή. Τέλος, δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό έμφασης σαφήνειας και προσεχτικής επεξεργασίας σημαντικών μηνυμάτων, στα οποία επιδιώκει να εστιάσει, να τα επεξεργαστεί και να τα αξιοποιήσει περαιτέρω μέσα στα πλαίσια μιας σχολικής τάξης.

2.4 Προσδοκώμενοι εκπαιδευτικοί στόχοι

Οι μαθητές, μέσα από κατάλληλες δραστηριότητες, επιδιώκεται να γίνουν περισσότερο ικανοί να:

- Χρησιμοποιούν συνεχώς τις γνώσεις τους, να εξασκούν τις δεξιότητές τους και να συνεχίζουν να μαθαίνουν διαρκώς προάγοντας την αναζήτηση, την αιτιολόγηση, την κριτική σκέψη, την λήψη αποφάσεων και την λύση προβλημάτων (ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ Νηπιαγωγείου).
- Παίρνουν πληροφορίες από διάφορες πηγές στις οποίες συνυπάρχει λόγος και εικόνα.
- Παρατρύνονται να συσχετίζουν ιστορίες που παρακολουθούν με τη δική τους ζωή και τις δικές τους προσωπικές εμπειρίες.
- Αντιλαμβάνονται τη σπουδαιότητα και τις προεκτάσεις της χρήσης των ΤΠΕ στη ζωή του σημερινού ανθρώπου.
- Δημιουργούν οι ίδιοι και να διαμοιράζουν μέσω του Διαδικτύου υλικό (κείμενα, αρχεία εικόνας και ήχου).
- Ευαισθητοποιηθούν σε θέματα προστασίας, πνευματικών δικαιωμάτων, ασφάλειας της πληροφορίας και συμπεριφοράς στο διαδίκτυο (ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ Πληροφορικής Δημοτικού)
- Αναπτύσσουν την αυτοεκτίμηση και την αυτοπεποίθησή τους μέσα από την ολοκλήρωση και την παρουσίαση των έργων τους (Πρόγραμμα Σπουδών για τις ΤΠΕ στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση).
- Αξιοποιούν τις προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες τους και να συνδέουν τις νέες πληροφορίες με τις προϋπάρχουσες γνώσεις (Παπαδημητρίου κ.α.,2015).

2.5 Εκπαιδευτικές προτάσεις

Για την επίτευξη των προαναφερθέντων εκπαιδευτικών στόχων παρατίθενται μια σειρά από συγκεκριμένες και ενδιαφέρουσες δραστηριότητες, που υλοποιούνται από το σύνολο του μαθητικού πληθυσμού και διασφαλίζουν την ενεργητική προσοχή και συμμετοχή όλων των μαθητών/τριών στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Ένας ενδιαφέρων τρόπος επεξεργασίας της συγκεκριμένης ψηφιακής αφήγησης είναι ο εκπαιδευτικός να δείξει στους μαθητές μόνο τον τίτλο ή μόνο την 1^η σκηνή της ψηφιακής δημιουργίας. Οι μαθητές στη συνέχεια προσπαθούν να μαντέψουν το περιεχόμενο της ιστορίας. Ο εκπαιδευτικός κάνει επιπλέον ερωτήσεις για να δοθεί έτσι το κίνητρο στους μαθητές να σκεφτούν περισσότερο για το θέμα και κατευθύνει τη συζήτηση στα σημεία που θίγονται στην αφήγηση και στα μηνύματα που επιθυμεί να εστιάσει. Μπορεί επίσης να δείξει μέρος της ιστορίας (αποσπασματικά) και οι μαθητές προσπαθούν να μαντέψουν το τέλος ή να δείξει την ταινία χωρίς την μουσική και τα παιδιά να επιλέξουν να «ντύσουν» την ταινία με δικές τους μουσικές επιλογές. Ή να προβάλλει την ταινία χωρίς τίτλους και τα παιδιά να γράψουν τους δικούς τους τίτλους, ενισχύοντας έτσι την αλληλεπίδραση των μαθητών με το περιεχόμενο, αναπτύσσοντας δεξιότητες λήψης αποφάσεων, πρωτοβουλίας, συνεργατικότητας και καινοτομίας (Ξέστερνου, 2013), συνδυάζοντας γε-

γονότα και καταστάσεις, με απώτερο στόχο οι ίδιοι οι μαθητές χωρίς καλά-καλά να το καταλάβουν, να οδηγηθούν σε προσωπικές, πρωτότυπες και ανεπανάληπτες δημιουργίες.

Ενδιαφέρον επίσης έχει η «ανάγνωση» της ιστορίας σε όλη την τάξη από ένα παιδί ή την εκπαιδευτικό, μέσω βιντεοπροβολέα. Στο τέλος της προβολής μπορεί να απευθύνει ερωτήσεις σχετικά με την αφήγηση στους υπόλοιπους μαθητές: ποιο είναι ο ήρωας, ποιο είναι το θέμα, τι συναισθήματα σας δημιούργησε κ.α. και να αλληλεπιδράσει αμφίδρομα με το μαθητικό κοινό. Το ρόλο του «αναγνώστη» μπορούν στη συνέχεια να αναλάβουν και άλλοι μαθητές/τριες και μάλιστα να δίνεται η δυνατότητα να τροποποιείται η ιστορία με αφαίρεση ή προσθήκη πολυμέσων. Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να πραγματοποιείται σε συγκεκριμένη μέρα/ώρα της εβδομάδας δίνοντας την ευκαιρία στον «αναγνώστη» να προετοιμαστεί, αλλά παράλληλα δημιουργώντας στο κοινό αισθήματα προσμονής και αναμονής της πιθανής εξέλιξης.

Δίνεται επίσης η δυνατότητα στα παιδιά, μετά την προβολή της ψηφιακής αφήγησης, να την αποδώσουν προφορικά βασίζόμενοι στο λόγο και στον αυτοσχεδιασμό. Έτσι, ζωντανό κοινό και αφηγητής δύνανται να αλληλεπιδράσουν, καθώς το κοινό δημιουργεί καινούριες εικόνες από τις λέξεις του αφηγητή αλλά και ο αφηγητής αποδομεί την αρχική ή/και δομεί μια καινούρια ιστορία προσθέτοντας ή/και αφαιρώντας στοιχεία ανάλογα με τις αντιδράσεις του κοινού. (Γραϊκος & Τσιλιμένη, 2007).

Μια άλλη δραστηριότητα είναι να αντικατασταθεί το κείμενο με φωνητική αφήγηση, αφού έχει επιλεγεί με προσοχή ο μαθητής εκείνος που η φωνή του έχει χρώμα και τόνο αφηγηματικό, ώστε να αγγίζει τις ευαίσθητες χορδές των μαθητών-ακροατών ή το κείμενο να μεταφραστεί σε άλλη γλώσσα, εμπλέκοντας ενεργά αλλόγλωσσους μαθητές, ώστε να βοηθηθούν οι μαθητές αυτοί στην κατανόηση του μαθήματος, ενισχύοντας και ενδυναμώνοντας την αυτοπεποίθησή τους και την θετική αυτοεικόνα τους. Παράλληλα μεταδίδονται στους υπόλοιπους μαθητές/τριες μηνύματα σεβασμού της γλώσσας και της πολιτισμικής ταυτότητας των αλλόγλωσσων μαθητών. (Παπαδοπούλου, 2003).

Ενεργή συμμετοχή έχουν όλοι οι μαθητές/τριες με το παιχνίδι ρόλων. Αυτή η προσπάθεια θα μπορούσε στη συνέχεια να παρουσιαστεί σε μια εκδήλωση του σχολείου, στο τέλος ίσως της σχολικής χρονιάς, ως επιστέγασμα των προσπαθειών τους, επεκτείνοντας έτσι την κοινωνικοποίηση τους μιας και παρουσιάζεται το σύνολο του έργου σε μια εκδήλωση με πολλούς αποδέκτες, γνωστούς και άγνωστους, συνομήλικους και μεγαλύτερους.

Για να επεκτείνουν περισσότερο τα παιδιά την συγκεκριμένη δραστηριότητα μπορούν να δημιουργήσουν μια ψηφιακή αφίσα ή αλλιώς glog (graphical blog) για την κοινοποίηση της προσπάθειάς τους στην ευρύτερη κοινότητα. Μπορούν για αυτό, να χρησιμοποιήσουν το εργαλείο Glogster EDU/εμπορική εφαρμογή

(<http://edu.glogster.com/>), το οποίο επειδή το περιβάλλον διεπαφής του στηρίζεται στην πρακτική του drag and drop, είναι προσιτό και ευχάριστο σε μαθητές όλων των ηλικιών και ποικίλων μαθησιακών στυλ. Η τελική glog αφίσα μπορεί να φιλοξενηθεί στην ιστοσελίδα του σχολείου τους.

Κλείνοντας, είναι ιδιαίτερα σημαντικό να επισημανθεί, ότι οι παραπάνω εκπαιδευτικές δραστηριότητες δεν έχουν σχεδιαστεί ώστε να υλοποιηθούν αυτούσιες. Ο εκάστοτε εκπαιδευτικός είναι αυτός που επιλέγει κάθε φορά, λαμβάνοντας υπόψη το μαθητικό δυναμικό, τα ενδιαφέροντα και τις δυνατότητες του, καθώς και το ευρύτερο πλαίσιο που μπορεί να κινηθεί, ποιες από αυτές και με ποιο τρόπο μπορούν να υλοποιηθούν. Οι δραστηριότητες αυτές μπορούν να αποτελέσουν είτε μέσο εξοικείωσης των μαθητών/τριών με το θέμα που παρουσιάστηκε στην ψηφιακή αφήγηση, ώστε να κατακτηθούν πλήρως οι στόχοι που τέθηκαν από τον εκπαιδευτικό, είτε να αποτελέσουν αβίαστη συνέχεια της ψηφιακής αφήγησης όπου οι στόχοι αναπροσδιορίζονται και αναπροσαρμόζονται ανάλογα με τις ανάγκες του έμψυχου υλικού της τάξης.

2.6 Ευρύτερη διάδοση- διανομή

Η περαιτέρω αξιοποίηση της συγκεκριμένης ψηφιακής αφηγηματικής παραγωγής, μπορεί να επιτευχθεί μέσω της δημοσιοποίησης και διανομής της στο διαδίκτυο ή σε ομαδικούς ιστότοπους εκπαιδευτικού προσανατολισμού, όπου δίνεται η δυνατότητα όχι μόνο «ανάγνωσης» της ψηφιακής ιστορίας με διαφορετικούς τρόπους από τους χρήστες, αλλά μπορεί και να συνοδεύεται από ετεροαξιολόγηση με τη μορφή σχολίων. Δίνεται έτσι η δυνατότητα, σε εκπαιδευτικούς και εκπαιδευόμενους, να θέσουν το παραγόμενο έργο σε αμφισβήτηση ή να το υπερασπιστούν, να το απορρίψουν ή να το εγκρίνουν. Έτσι, δημιουργούνται ευνοϊκές συνθήκες, ώστε οι μαθητές/τριες να αναπτύξουν τη δεξιότητα να διαχειρίζονται διαπροσωπικές σχέσεις, να συνδιαλέγονται, να δέχονται και να κάνουν εποικοδομητική κριτική και να επεξεργαστούν καινούρια στοιχεία που θα παρουσιάσουν σε ένα δικό τους προσωπικό ψηφιακό έργο. Ο διαμοιρασμός εξάλλου είναι κάτι που ενθουσιάζει τα παιδιά και αποτελεί ένα επιπλέον κίνητρο για την ουσιαστική εμπλοκή τους. (Γενική Γραμματεία Δια Βίου Μάθησης, χ.η.). Η ευκαιρία που δίνεται στους μαθητές/τριες να επικοινωνήσουν τις γνώσεις και τις εμπειρίες τους σε μια κοινότητα και μάλιστα να πάρουν ανατροφοδότηση μέσω κριτικής, αποτελεί μια ελκυστική και δυναμική συνιστώσα.

Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ως μέσο διασχολικής ή/και παγκόσμιας επικοινωνίας και συνεργασίας, στα πλαίσια διεθνών σχολικών δραστηριοτήτων (ευρωπαϊκή δράση eTwinning, e-Twinning plus), δίνοντας έτσι την ευκαιρία σε εκπαιδευτικούς και εκπαιδευόμενους να αποκομίσουν παιδαγωγικά, κοινωνικά και πολιτισμικά οφέλη. Ας μην ξεχνάμε ότι οι απαιτήσεις της σύγχρονης εποχής «επιτάσσουν ανοιχτά, ευέλικτα, μαθητοκεντρικά συστήματα, χωρίς την απαίτηση για φυ-

σική παρουσία των εκπαιδευόμενων στους συμβατικούς χώρους μάθησης» (Ποζίδης κ.α, 2015), ενώ, παράλληλα, παρέχουν επεξεργασμένη και ολοκληρωμένη πληροφορία στον εκπαιδευτικό αναφορικά με την εξέλιξη της συνεργασίας .

Δίνεται η δυνατότητα, ακόμα, παρουσίασης και ανταλλαγής ψηφιακών ιστοριών-αφηγήσεων με ανάλογη θεματική, σε ένα ψηφιακό μαθητικό φεστιβάλ, με τη συνεργασία άλλων σχολείων ή/και άλλων βαθμίδων εκπαίδευσης, με στόχο το άνοιγμα του σχολείου σε ένα ευρύτατο κοινό, αναπτύσσοντας κουλτούρα συμμετοχής, διαλόγου και διαμοιρασμού.

Η συλλογή από ψηφιακές ιστορίες-αφηγήσεις που δύναται να δημιουργηθεί στο/στα συνεργαζόμενα σχολείο/α, οργανωμένες κατά θεματική ενότητα και τύπο γνωστικού αντικείμενου, με άμεση πρόσβαση από εκπαιδευτικούς και μαθητές, δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας κοινοτήτων μάθησης ή Ψηφιακών Βιβλιοθηκών, όπου όλοι οι εμπλεκόμενοι έχουν την ευκαιρία να αναζητούν πληροφορίες και γνώσεις ανά πάσα στιγμή και με αμελητέο κόστος.

Μπορεί ακόμα να διανεμηθεί μέσω του Πανελλήνιου Σχολικού Δικτύου (www.sch.gr) και των δυνατοτήτων διασύνδεσης όλων των σχολείων Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, που παρέχει. Ειδικότερα, μέσω της Υπηρεσίας Ψηφιακών Πολυμεσικών Παρουσιάσεων ή μέσω της Υπηρεσίας Ασύγχρονης Εκπαίδευσης, στις οποίες μπορούν να έχουν πρόσβαση εκπαιδευτικοί και μαθητές, μπορεί να δώσει την ευκαιρία στον εκπαιδευτικό και στον εκπαιδευόμενο, να χρησιμοποιήσουν την ψηφιακή αφηγηματική παραγωγή ως αναπόσπαστο γνωστικό εργαλείο, ως ένα πολύτιμο ψηφιακό βοήθημα μιας σύγχρονης εκπαιδευτικής διαδικασίας αλλά και ως μέσο έκφρασης, δημιουργικότητας και επικοινωνίας με την κοινωνία.

Τέλος, η συγκεκριμένη ψηφιακή αφήγηση και οι ψηφιακές αφηγήσεις που πιθανόν να δημιουργηθούν από τους μαθητές, μπορούν να διανεμηθούν μέσω δίσκων DVD, συσκευών USB, υπηρεσίας YouTube, (Γενική Γραμματεία Δια Βίου Μάθησης, χ.η..) καθώς και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης Facebook, Twitter κ.α., όπου για την προώθησή του θα επιλεγούν συγκεκριμένοι διαδικτυακοί φίλοι και γνωστοί ή θα δημιουργηθεί μια εκδήλωση για την επίσημη παρουσίασή του/τους. Σε όλες τις παραπάνω περιπτώσεις φυσικά θα αναφέρονται ρητά οι συντελεστές ή/και οι ομάδες που τις δημιούργησαν.

Αναφορές

Robin, B. R., & Pierson, M. E., 2005, «A multilevel approach to using digital storytelling in the classroom», Paper presented at the Annual Meeting of the Society for Information Technology Teacher Education. Phoenix, AZ

Αναστασιάδης Π., «Η έρευνα για την ΕξΑΕ με τη χρήση των ΤΠΕ (e-learning) στο Ελληνικό Τυπικό Εκπαιδευτικό Σύστημα. Ανασκόπηση και προοπτικές για την Πρωτοβάθμια, Δευτεροβάθμια και Τριτοβάθμια Εκπαίδευση.» Στο *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, Τόμος 10,2014,σελ. 5-32.

Βαλιαντή Σ., Κουτσελίνη Μ., (2008). «Εφαρμογή της διαφοροποίησης της διδασκαλίας στις τάξεις μικτής ικανότητας: Προϋποθέσεις και θέματα προς συζήτηση», Στο *Πρακτικά Παγκύπριου Συνεδρίου Παιδαγωγικής Εταιρείας Κύπρου* με θέμα «Ποιότητα στην Εκπαίδευση: Έρευνα και Διδασκαλία», 6-7 Ιουνίου 2008, Πανεπιστήμιο Κύπρου, Λευκωσία. Ανακτήθηκε από

http://www.diapolis.auth.gr/diapolis_files/drasi9/ypodراسi9.2b_2013/2_%CE%98%CE%B5%CF%89%CF%81%CE%B7%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AC%20%CE%9A%CE%B5%CE%AF%CE%BC%CE%B5%CE%BD%CE%B1/2.3_%CE%94%CE%B9%CE%B4%CE%B1%CE%BA%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AE%20%CE%9C%CE%B5%CE%B8%CE%BF%CE%B4%CE%BF%CE%B%CE%BF%CE%B3%CE%AF%CE%B1/%CE%94%CE%B9%CE%B1%CF%86%CE%BF%CF%81%CE%BF%CF%80%CE%BF%CE%AF%CE%B7%CF%83%CE%B7%CF%82%20%CE%B5%CF%86%CE%B1%CF%81%CE%BC%CE%BF%CE%B3%CE%AE.pdf

Γενική Γραμματεία Δια Βίου Μάθησης ,n.d., «Ηλεκτρονικά μέσα κοινωνικής δικτύωσης (social media)» . Εκπαιδευτικό Υλικό για τα Κέντρα δια Βίου Μάθησης . Ανακτήθηκε από <http://kdvm.gr/Media/Default/Pdf%20enotites/3.5.pdf>

Γιάγκογλου Δ., Γώτη Ε., «Αναδυόμενος Γραμματισμός και ΤΠΕ: Η περίπτωση της ψηφιακής αφήγησης». Στο *Πρακτικά 3^{ov} Πανελληνίου Εκπαιδευτικού Συνέδριου Ημαθίας* με θέμα: «Αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στη διδακτική πράξη»,Νάουσα, 4-6 Απριλίου 2014,σελ.367-375. Ανακτήθηκε από http://hmathia14.ekped.gr/wp-content/uploads/2014/03/programm_hmathia14_final.pdf

Γκλιάου-Χριστοδούλου Ν., χ.η., «Μεθοδολογικές προσεγγίσεις που συμβάλλουν στην ανάπτυξη επικοινωνιακών και κοινωνικών δεξιοτήτων για αποτελεσματική συμμετοχή των παιδιών στη μαθησιακή διαδικασία», Παιδαγωγικό Ινστιτούτο

Γραϊκός, Ν. & Τσιλιμένη, Τ. (επιμ.) 2007. *Αφήγηση και περιβαλλοντική εκπαίδευση*. Π. Παντελεήμονας Περίας: ΚΠΕ Αν. Ολύμπου – Εργαστήριο Λόγου και Τέχνης Πανεπιστημίου Θεσσαλίας – Πανελλήνιος Όμιλος Φίλων Αφήγησης, 17-26.

Γρόσδος Σ.,χ.η., «Οι εικόνες ως ερεθίσματα δημιουργικής γραφής», Δελτίο Εκπαιδευτικού Προβληματισμού και Επικοινωνίας. Ανακτήθηκε από <http://impschool.gr/deltio-site/?p=372>

Κατσαρού, Ε., Δεδούλη, Μ. (2008). *Επιμόρφωση και Αξιολόγηση στο χώρο της Εκπαίδευσης*. Αθήνα: ΥΠΠΕΘ-ΠΙ.

Κουλινού D.Κ.,χ.η., Σχολείο 21^{ου} αιώνα «Συνεργατική μάθηση και ΤΠΕ» ΜΠΣ 2015.Ανακτήθηκε από

<http://eprl.korinthos.uop.gr/BlogsPortal/mps2015/2015/04/30/%CF%83%CF%85%CE%BD%CE%B5%CF%81%CE%B3%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AE-%CE%BC%CE%AC%CE%B8%CE%B7%CF%83%CE%B7-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CF%84%CF%80%CE%B5/>

Κουτσοιράκη Σ., Μπερκούτης Α., «Διαφοροποίηση της διδασκαλίας με την υποστήριξη των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας» στο *Πρακτικά του 3ου Πανελληνίου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου Ημαθίας* με θέμα: «Αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στη διδακτική πράξη», Νάουσα, 4-6 Απριλίου 2014, 51-64. Ανακτήθηκε από http://hmathia14.ekped.gr/praktika14/VolB/VolB_51_64.pdf

Ξέστερνου, Μ.: «Η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση. Διεθνείς και ελληνικές πρακτικές». *Παιδαγωγικός Λόγος* 1(2013): 39-60.

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (χ.η.). *Οδηγός νηπιαγωγού. Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί. Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: ΟΕΔΒ.

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο – ΥΠΕΠΘ. (2003). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών*. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. Ανακτήθηκε από <http://www.pi-schools.gr/programs/depps>

Παντελιάδου Σ., Μπότσας Γ.,(2007). *Μαθησιακές Δυσκολίες. Βασικές έννοιες και χαρακτηριστικά*. Βόλος. Ανακτήθηκε από:

http://www.edc.uoc.gr/~ptde/ptde/anounc/b_tomeas/diat/LD_Panteliadou_A.pdf

Παπαδημητρίου Σ., Μεγάλου Ε., Τζοβλά Ε.,(2015), «Ανοιχτές Εκπαιδευτικές Πρακτικές Αξιοποίησης Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Περιεχομένου στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση». Στο *Πρακτικά 8ου Πανελληνίου Συνεδρίου των εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ με θέμα Αξιοποίηση Τεχνολογιών Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στη Διδακτική Πράξη*, Σύρος, 26-28 Ιουνίου 2015.Ανακτήθηκε από: http://dschool.edu.gr/p61cti/wpcontent/uploads/2015/07/oep_in_pe_papadimitriou-megalou-tzovla-syros2015.pdf

Παπαδοπούλου Μ., (2003). «Το νηπιαγωγείο ως προνομιακός χώρος εκμάθησης της ελληνικής γλώσσας από παιδιά που δεν έχουν την ελληνική ως μητρική γλώσσα.» Στο *Πρακτικά του Α΄ Διεθνούς Συνεδρίου για τη διδασκαλία της Νέας Ελληνικής ως ξένης γλώσσας*, Αθήνα, Εθνικό Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Φιλοσοφική Σχολή, Διατμηματικό Πρόγραμμα διδασκαλίας της νέας ελληνικής ως ξένης. Ανακτήθηκε από

http://mariapapadopoulou.gr/praktika_synedriwn/11.%20Greek%20language%20in%20the%20Kindergarten.pdf

Παρασκευόπουλος Μ., Μπίλια Α., Παρασκευοπούλου Π. (2010). «Εκπαιδευτική χρήση των Τεχνολογιών Πληροφοριών και Επικοινωνίας στην Πρωτοβάθμια Εκ-

παίδευση και Σχολική Επίδοση των Μαθητών». Στο *Πρακτικά του Ελληνικού Ινστιτούτου Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και Εκπαίδευσης (ΕΛΛ.Ι.Ε.Π.ΕΚ.)*, 5ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα: «Μαθαίνω πώς να μαθαίνω», Αθήνα: σελ.9. Ανακτήθηκε από:

http://www.elliepek.gr/documents/5o_synedrio_eisigiseis/Ekpaideytiki_Xrhsh.pdf

Ποζίδης Μ., Μανούσου Ε., Κουτσούμπα Μ., «Η συνεργατική μάθηση στο πλαίσιο της συμπληρωματικής εξ αποστάσεως περιβαλλοντικής εκπαίδευσης σε δίκτυο Δημοτικών σχολείων της Κέρκυρας». Στο *Πρακτικά 8^{ov} Διεθνούς Συνεδρίου για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, Αθήνα, 7-8 Νοεμβρίου 2015, Τομ.8, σελ.156

Πρόγραμμα Σπουδών για τις ΤΠΕ στην Προσχολική και στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. «ΝΕΟ ΣΧΟΛΕΙΟ (Σχολείο 21ου αιώνα) – Νέο Πρόγραμμα Σπουδών, Ορίζοντα Πράξη» ΕΣΠΑ 2007-13\Ε.Π. Ε&ΔΒΜ\Α.Π. 1-2-3

Π.Ι. (2011). *Πρόγραμμα Σπουδών για τον Πληροφορικό Γραμματισμό στο Δημοτικό*.

Συργουنيώτη Α., «Η μουσική στον κινηματογράφο: ο ουσιαστικός δευτεραγωνιστής», Αθήνα, 2011. Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα Μεθοδολογίας, Ιστορίας και Θεωρίας της Επιστήμης, ΠΜΣ Βασική και Εφαρμοσμένη Γνωστική Επιστήμη. Ανακτήθηκε από http://cogsci.phs.uoa.gr/fileadmin/cogsci.phs.uoa.gr/uploads/files/diplomatikes/Syrgounioti_Amalia_2011.pdf

Abstract

This paper addresses the way that a digital narrative production has been created and further exploited, through the use of multimedia. It proposes to teach children of preschool as well as early school age in the form of digital educational scenarios. It's main target is to contribute towards improving the quality of educational process through the pedagogical use of ICT (Information Computer Technology) methods, as cognitive and explorative tools and thus cultivating a new educational culture witch exploits the advantages of ICT methods in day-to-day teaching.

Keywords: ICT, digital storytelling, educational process, pedagogical use.