

Η αφήγηση και η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαιδευτική διαδικασία

Μ. Κοταδάκη¹, Ζ. Βοϊνέσκου²

¹Σχολική Σύμβουλος Αγγλικών

kotadaki@gmail.com

²Σχολική Σύμβουλος Προσχολικής Αγωγής

voineskou@sch.gr

Περίληψη

Στην εργασία αυτή παρουσιάζεται ένα πρόγραμμα επαγγελματικής ανάπτυξης εκπαιδευτικών προσχολικής εκπαίδευσης της Αχαΐας με θεματικό πεδίο τις αρχές και την παιδαγωγική αξία της Ψηφιακής Αφήγησης. Βασική του στόχευση υπήρξε η καλλιέργεια ποικίλων γραμματισμών μέσα από την έμπρακτη μαθητεία τους στις στρατηγικές και δημιουργικές προκλήσεις της Ψηφιακής Αφήγησης, με απώτερο στόχο να μεταφέρουν την εμπειρία αυτή στη διδασκαλία τους. Η διδασκαλία στο Νηπιαγωγείο υλοποιεί δραστηριότητες, που στηρίζονται στο Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών του Νηπιαγωγείου (2003). Δύο κατευθύνσεις του προγράμματος αυτού: «Παιδί και Γλώσσα» και «Παιδί και Πληροφορική», εάν συνδυαστούν μας οδηγούν στη δημιουργία της Ψηφιακής Αφήγησης.

Λέξεις κλειδιά: Νηπιαγωγείο, ψηφιακή αφήγηση.

1. Εισαγωγή

Τα σύγχρονα προγράμματα σπουδών όλων των βαθμίδων προτρέπουν την ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα (Framework for 21st Century Learning, 2009), μεταξύ των οποίων περιλαμβάνονται οι δεξιότητες ψηφιακής τεχνολογίας και επικοινωνίας (Information, Media and Technology Skills). Ο τεχνολογικός αλφαριθμητισμός αποτελεί μια νέα μορφή κατάρτισης που συνδέεται πλέον άρρηκτα με την διδακτική πρακτική, ως απόρροια της επιτεινόμενης εξάρτησης της ανθρώπινης δραστηριότητας από την τεχνολογική εξέλιξη. Η επαρκής και κατάλληλη επιμόρφωση θεωρείται καίριος παράγοντας για την αναμόρφωση της διδακτικής στάσης και συμπεριφοράς που απαιτεί η σύγχρονη διδακτική πρακτική, αφού ο εκπαιδευτικός, κύριος φορέας υλοποίησης του προγράμματος σπουδών, είναι και ο κεντρικός σχεδιαστής και συντονιστής των μαθησιακών ενεργειών στην τάξη (Cox & Webb, 2004; Day, 2004). Το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών του Νηπιαγωγείου (Δ.Ε.Π.Π.Σ, 2003), που περιλαμβάνει τα Αναλυτικά προγράμματα Σπουδών, υλοποιεί δύο κατευθύνσεις που έχουν άμεση σχέση με το

θέμα που παρουσιάζεται στην παρούσα εργασία. Η πρώτη κατεύθυνση είναι «Παιδί και Γλώσσα» και η δεύτερη κατεύθυνση «Παιδί και Πληροφορική». Η σύνδεση των δύο αυτών κατευθύνσεων οδηγεί στην εφαρμογή της Ψηφιακής Αφήγησης.

Η Ψηφιακή Αφήγηση μπορεί να εμπλουτίσει τις νοητικές, κοινωνικές αλλά και ψυχο-συναισθηματικές πτυχές της προσωπικότητας των μικρών μαθητών. Καινοτομικό δημιούργημα των Joe Lambert και Dana Atchley (Center for Digital Storytelling στο Berkeley, California, 1993), η Ψηφιακή Αφήγηση έχει εξελιχθεί σε μια σημαντική παιδαγωγική προσέγγιση, με ευεργετική επίδραση στη διδακτική και μαθησιακή διαδικασία (Robin, 2008; Sadik, 2008; Ohler, 2013). Στην Ψηφιακή Αφήγηση, ο γλωσσικός και ο ψηφιακός γραμματισμός αναπτύσσονται ενεργητικά και βιωματικά, ενώ δεξιότητες όπως η κριτική σκέψη, η επίλυση προβλημάτων, η λήψη αποφάσεων, η διαπροσωπική και διαπολιτισμική επικοινωνία και η συνεργατική δράση αποκτούν ιδιαίτερη βαρύτητα (Thang et al., 2014). Τόσο η δομή όσο και η στρατηγική της Ψηφιακής Αφήγησης ενθαρρύνει αφενός τους εκπαιδευτικούς να ενσωματώσουν κριτικά, δημιουργικά και υπεύθυνα την τεχνολογία στη διδακτική, και αφετέρου τους μαθητές να αναπτύξουν έμπρακτα δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα (Jakes & Brennan, 2005). Όπως και οι τυπικές αφηγήσεις, οι ψηφιακές, διδάσκουν, διαχέουν αντιλήψεις και οπτικές, ενεργοποιούν την ενσυναίσθηση των μαθητών και εκμαιεύουν την προσωπική τους ερμηνεία του κόσμου διαμορφώνοντας έτσι την ατομική και συλλογική τους ταυτότητα (Taub-Pervizpour, 2009).

Στην εργασία αυτή εκτυλίσσεται η διεξαγωγή ενός προγράμματος επαγγελματικής ανάπτυξης εκπαιδευτικών προσχολικής εκπαίδευσης της Αχαΐας με θεματικό πεδίο τις αρχές και την παιδαγωγική αξία της Ψηφιακής Αφήγησης. Βασική του στόχευση υπήρξε η καλλιέργεια ποικίλων γραμματισμών μέσα από την έμπρακτη μαθητεία τους στις στρατηγικές και δημιουργικές προκλήσεις της Ψηφιακής Αφήγησης, με απώτερο στόχο να μεταφέρουν την εμπειρία αυτή στη διδασκαλία τους.

2. Αφήγηση και Ψηφιακή αφήγηση

2.1 Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών και Αφήγηση

Το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών του Νηπιαγωγείου (Δ.Ε.Π.Π.Σ., 2003), που περιλαμβάνει τα Αναλυτικά προγράμματα Σπουδών, υλοποιεί έντε κατευθύνσεις (Γλώσσα, Μαθηματικά, Περιβάλλον, Δημιουργία και Έκφραση, και Πληροφορική). Από αυτές τις κατευθύνσεις δύο έχουν άμεση σχέση με το θέμα που παρουσιάζεται στην παρούσα εργασία. Η πρώτη κατεύθυνση είναι «Παιδί και Γλώσσα». Σε αυτήν την κατεύθυνση υπάρχουν τρεις υποενοότητες: Προφορική επικοινωνία, Ανάγνωση και Γραφή και Γραπτή έκφραση. Στην Προφορική επικοινωνία ανάμεσα στις ικανότητες που επιδιώκεται να αναπτυχθούν αναφέρεται ότι στο χώρο του νηπιαγωγείου θα πρέπει να διαμορφώνονται ποικίλες

επικοινωνιακές καταστάσεις, ώστε τα παιδιά από την αρχή να ενθαρρύνονται να παίρνουν το λόγο για:

Να διηγούνται/αφηγούνται.

Αυτό σημαίνει σύμφωνα με το περιεχόμενο των δραστηριοτήτων ότι:

- Δίνονται ευκαιρίες στα παιδιά να διηγούνται εμπειρίες τους
- Ενθαρρύνονται να αφηγούνται ένα παραμύθι και
- Ακούν/συνθέτουν ιστορίες.

Βλέπουμε ότι το Δ.Ε.Π.Π.Σ αναφέρει τη διήγηση και την αφήγηση σαν ίδιο στόχο, σαν να ταυτίζονται τα δύο. Όμως από αρχαιότατων χρόνων υπήρξε συζήτηση σχετική με τις διαφορές, και αν υπάρχουν τέτοιες, μεταξύ των δύο ρημάτων ΔΙΗΓΟΥΜΑΙ/ΑΦΗΓΟΥΜΑΙ. Εμείς θεωρούμε ότι, όπως λέει ο Ψυχάρης:

«Στην Ελλάδα μήτε οι δικοί μας μήτε οι καθαρευουσιάνοι, διαφορά καμία δε βλέπουνε μεταξύ του διηγούμαι και του αφηγούμαι, της διήγησης και της αφήγησης. Θαρρώ πως υπάρχει μια, σημαντική μάλιστα. Να διηγηθή, μπορεί ο καθένας. Ν' αφηγηθή μπορεί νομίζω μονάχα ο συγγραφέας, εκείνος δηλαδή που τέχνη του κι επάγγελμά του, η αφήγηση». Μέσα δε σε μια ιδιαίτερη εισαγωγή στα πρότυπα του πλατωνικού Φαίδρου συμπληρώνει: «Έρχεται άξαφνα ένας άνθρωπος, όποιος κι αν είναι, της κοινωνίας, του λαού, καλλιεργημένος, αγράμματος, δεν πειράζει· έρχεται μια γυναίκα, ένας άντρας, ένα παιδί, σου λένε τι τους συνέβηκε στο σπίτι τους ή στο δρόμο. Σου το διηγούνται αυτοί. Εσένα όμως σου άρεσε η διήγησή τους· καταπιάνεσαι να την καταστρώσεις στο χαρτί. Τότες αρχίζει да και η αφήγηση» (Ψυχάρης, 1911).

Η Αφήγηση είναι μια πράξη επικοινωνίας με την οποία παρουσιάζεται προφορικά ή γραπτά μια σειρά πραγματικών ή πλασματικών (επινοημένων) γεγονότων. Επομένως κάθε αφήγηση, σαν πράξη επικοινωνίας, προϋποθέτει δύο τουλάχιστον πρόσωπα: έναν πομπό -τον αφηγητή- και έναν δέκτη στον οποίο απευθύνεται ο αφηγητής (Λογοτεχνία Α΄ Λυκείου, 2014).

Η δεύτερη κατεύθυνση που μας αφορά, είναι «Παιδί και Πληροφορική». Ανάμεσα στις ικανότητες που επιδιώκεται να αναπτυχθούν αναφέρεται ότι δίνονται ευκαιρίες στα παιδιά να ταυτίζουν τον υπολογιστή με μια μηχανή που βοηθάει τον άνθρωπο στην εργασία του και που μπορεί να τον χρησιμοποιήσει για παιχνίδι και διασκέδαση (Δ.Ε.Π.Π.Σ, 2003). Η σύνδεση των δύο αυτών κατευθύνσεων οδηγεί στη δημιουργία της Ψηφιακής Αφήγησης, που μπορεί να είναι μόνο δημιούργημα του εκπαιδευτικού ή δημιούργημα των παιδιών με την υποστήριξη του εκπαιδευτικού.

2.2 Ψηφιακή Αφήγηση: η παιδαγωγική αξία του πολυτροπικού αφηγηματικού λόγου

Προϊόν καινοτομίας του Center for Digital Storytelling (CDS) στο Berkeley της πολιτείας California από το 1993, η Ψηφιακή Αφήγηση έχει εξελιχθεί σε ένα ουσιαστικό εκπαιδευτικό εργαλείο με καταλυτική επιρροή στην ανάπτυξη πολυγραμματισμών και δεξιοτήτων. Στη διεθνή βιβλιογραφία ορίζεται ως μια μορφή τέχνης που συνδυάζει διαφορετικούς τύπους πολυμεσικού υλικού, όπως εικόνες, κείμενο, ήχο, video, για την εκφορά αφηγηματικού κειμένου με συγκεκριμένο θεματικό πλαίσιο (Ohler, 2013). Για το λόγο αυτό, εξελίχθηκε σταδιακά σε ένα ουσιαστικό εκπαιδευτικό εργαλείο με καταλυτική επιρροή στην ανάπτυξη γραμματισμών και δεξιοτήτων τόσο των μαθητών, όσο και των εκπαιδευτικών (Robin, 2008; Sadik, 2008; Olher, 2013). Η σύνθεση λόγου με σκοπό, δομή και συνεκτικότητα σε ένα ευρύ πλαίσιο θεματολογίας, η ψηφιακή του έκφραση και η μετάδοσή του σε κοινό προϋποθέτουν τη χρήση γραμματισμών και δεξιοτήτων του 21ου αιώνα.

Στα ευρύτερα εκπαιδευτικά και κοινωνιολογικά οφέλη της προσέγγισης συγκαταλέγονται η διαθεματική διασύνδεση γνωστικών αντικειμένων, η ενίσχυση της ατομικής και συλλογικής δημιουργικής έκφρασης, η ευέλικτη ανάπτυξη των ατομικών μαθησιακών στρατηγικών και η έμπρακτη ανάπτυξη δεξιοτήτων (δια)πολιτισμικής επίγνωσης και επικοινωνίας (Coventry, 2008; Robin, 2008). Ιδιαίτερα, όμως, επισημαίνει ο Benick (2012) το πλεονέκτημα της προσέγγισης είναι ότι επιτυγχάνει την ολόπλευρη συμμετοχή των εμπλεκόμενων σ' αυτήν μέσα από την ανάδειξη και αποτίμηση των εμπειριών της ζωής τους. Η ενσυναίσθηση κυριαρχεί, αφού οι δημιουργοί των ψηφιακών αφηγήσεων εκδιπλώνουν γεγονότα και συλλογισμούς υπό συγκεκριμένες ταυτότητες, δίνοντας τις προσωπικές τους ερμηνείες για θέματα και έννοιες όπως η κοινωνική πρόοδος, τα ανθρώπινα δικαιώματα, η περιβαλλοντική αειφορία, η δικαιοσύνη, η ελευθερία, και άλλα (Signes, 2014). Ο ρόλος της τεχνολογίας είναι καίριος, αφού οι εμπλεκόμενοι καλούνται να συνδέσουν με κριτικό προβληματισμό το «τι θα λεχθεί» και το «τι είδους τεχνολογικά μέσα/εργαλεία, γιατί και πώς» θα επενδύσουν την αφήγηση (Webb & Cox, 2004).

3. Ψηφιακή Αφήγηση για την Ανάπτυξη Δεξιοτήτων Λόγου και Συνεργατικών Δεξιοτήτων: ένα επιμορφωτικό πρόγραμμα επαγγελματικής ανάπτυξης εκπαιδευτικών προσχολικής αγωγής της Αχαΐας

Με στόχο την εμπέπτιση των εκπαιδευτικών Προσχολικής Αγωγής Αχαΐας στην πολυδιάστατη παιδαγωγική σκοπιμότητα της Ψηφιακής Αφήγησης, ιδιαίτερα σε ό,τι αφορά στην ανάπτυξη γραμματισμών και δεξιοτήτων 21^{ου} αιώνα, σχεδιάστηκε και εφαρμόστηκε τα έτη 2015-2017 ένα θεματικά συναφές πρόγραμμα επαγγελματικής ανάπτυξης με τη μέθοδο της μεικτής μάθησης (blended learning), διάρκειας

οκτώ (8) εβδομάδων με τίτλο «Ψηφιακή Αφήγηση για την Ανάπτυξη Δεξιοτήτων Παραγωγής Λόγου και Συνεργατικών Δεξιοτήτων».

Το πρόγραμμα τέθηκε υπό την αιγίδα της Περιφερειακής Διεύθυνσης Εκπαίδευσης Δυτικής Ελλάδας, διοργανώθηκε με την τεχνική υποστήριξη του ΚΕ.ΠΛΗ.ΝΕ.Τ. Αχαΐας, δομήθηκε στην ηλεκτρονική πλατφόρμα ασύγχρονης τηλεεκπαίδευσης Moodle της Περιφερειακής Διεύθυνσης Δυτικής Ελλάδας και υλοποιήθηκε με τη συνεργασία της Σχολικής Συμβούλου Αγγλικής γλώσσας της Περιφερειακής Ενότητας Ηλείας, κ. Μαριάνθης Κοταδάκη και της Σχολικής Συμβούλου Προσχολικής Αγωγής της Περιφερειακής Ενότητας Αχαΐας, κ. Ζαχαρούλας Βοϊνέσκου, και με την υποστήριξη δικτύου εθελοντών εκπαιδευτικών-επιμορφωτών με υψηλή πιστοποιημένη ψηφιακή κατάρτιση. Κατά το δεύτερο έτος υλοποίησης συμμετείχε και η Σχολική Σύμβουλος Προσχολικής Αγωγής της Περιφερειακής Ενότητας Αχαΐας, κ. Παναγιώτα Τσαμπάζη. Στόχοι του προγράμματος ήταν:

- η έμπρακτη εξοικείωση των εκπαιδευτικών με τις αρχές παραγωγής γραπτού αφηγηματικού λόγου,
- η ανάλυση και επεξεργασία των στοιχείων του συγκεκριμένου κειμενικού είδους (αφήγηση ιστορίας),
- η γνωριμία των εκπαιδευτικών με την έννοια, τη μορφή, τα εργαλεία και την εκπαιδευτική εφαρμογή της ψηφιακής αφήγησης,
- η γνωριμία των εκπαιδευτικών με την παιδαγωγική αξία της ενσωμάτωσης της ψηφιακής αφήγησης στη μαθησιακή διαδικασία,
- η εμπειρική εξερεύνηση της συμβολής της ψηφιακής αφήγησης στην ανάπτυξη αυθεντικού δομημένου λόγου,
- η εμπειρική εξερεύνηση της συμβολής της ψηφιακής αφήγησης στην ανάπτυξη συνεργατικών δεξιοτήτων μέσα από τη συνεργατική δημιουργία,
- η εμπειρική ανάπτυξη συνεργατικών δεξιοτήτων μέσα από τη συμμετοχική ανταλλαγή ιδεών και εμπειριών και τη συλλογική επίλυση προβλημάτων,
- η ενθάρρυνση του εμπλουτισμού των διδακτικών αντικειμένων με σύγχρονα και διδακτικά συναφή τεχνολογικά μέσα - εργαλεία και
- η ενίσχυση της ψηφιακής επιμόρφωσης και της χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας για την επαγγελματική ανάπτυξη.

Το υλικό του προγράμματος διαρθρώνεται σε οκτώ ενότητες κατανεμημένες στις αντίστοιχες οκτώ εβδομάδες, με συγκεκριμένες θεματολογικά στοχευμένες δραστηριότητες ανά εβδομάδα, οι οποίες οδηγούν τους συμμετέχοντες στρατηγικά στην εμπειρική, συνεργατική και δημιουργική επεξεργασία και αξιοποίηση της έννοιας της Ψηφιακής Αφήγησης. Ο Πίνακας 1 αποτυπώνει τις θεματικές ενότητες του προγράμματος.

Πίνακας 1. Περιεχόμενο και δομή του επιμορφωτικού προγράμματος

Εβδομάδα	Θέμα ενότητας	Περιεχόμενο ενότητας
1 ^η Εβδομάδα	Από την Παραδοσιακή Αφήγηση στην Ψηφιακή Αφήγηση	Ορισμός, στοιχεία και παιδαγωγική αξία της κλασικής και Ψηφιακής Αφήγησης, δείγματα καλής πρακτικής, συγγραφή σεναρίου.
2 ^η Εβδομάδα	Εργαλεία Ψηφιακής Αφήγησης: κείμενο, εικόνα και ήχος	Εργαλεία Ψηφιακής Αφήγησης: <ul style="list-style-type: none"> • βιβλιοθήκες και εργαλεία επεξεργασίας εικόνας και ήχου, • εργαλεία δημιουργίας ψηφιακών βιβλίων ιστοριών (Storybird, StoryJumper, Little Bird Tales), • εργαλεία δημιουργίας κόμικς (ToonDoo, Pixton, Storyboard That).
3 ^η Εβδομάδα	Εργαλεία Ψηφιακής Αφήγησης: γνωρίζοντας τον κόσμο των πολυμέσων	Εργαλεία Ψηφιακής Αφήγησης: <ul style="list-style-type: none"> • εργαλεία παρουσίασης διαδραστικών διαφανειών (Prezi, VoiceThread), • ηλεκτρονικές πλατφόρμες-Τοίχοι (NewHive, Padlet), • το λογισμικό δημιουργίας video Photo Story 3 for Windows
4 ^η Εβδομάδα	Εργαλεία Ψηφιακής Αφήγησης: η εικόνα και ο ήχος συναντούν την κίνηση	Εργαλεία Ψηφιακής Αφήγησης: Εργαλεία Δημιουργία animated videos: <ul style="list-style-type: none"> • Powtoon, • Windows Movie Maker • Moovly
5 ^η Εβδομάδα	Μεθοδολογία Ψηφιακής Αφήγησης – δημιουργία εικονογραφημένου σεναρίου	Διαδικασία δημιουργίας εικονογραφημένου σεναρίου (storyboard).
6 ^η Εβδομάδα	Μεθοδολογία Ψηφιακής Αφήγησης - σύνθεση, δημιουργία και αξιολόγηση ψηφιακής ιστορίας	Διαδικασία σύνθεσης, δημιουργίας, εμπλουτισμού, και αξιολόγησης ψηφιακής αφήγησης.
7 ^η Εβδομάδα	Η ψηφιακή μου ιστορία	Δημιουργία και διαμοιρασμός των ψηφιακών ιστοριών. Αυτοαξιολόγηση των ατομικών δημιουργιών μέσω ρουμπρικής αξιολόγησης.
8 ^η Εβδομάδα	Η Ψηφιακή Αφήγηση στη διδακτική	Εκπαιδευτική αξιοποίηση των ψηφιακών αφηγηματικών δημιουργιών (δημιουργία μαθησιακών δραστηριοτήτων και σχεδίων μαθήματος), περαιτέρω επιστημονική μελέτη.

Το περιεχόμενο κάθε εβδομάδας περιλαμβάνει τη στοχοθεσία, το υλικό προς μελέτη και μία έως τέσσερες εργασίες, οι οποίες εκπονούνται και υποβάλλονται ηλεκτρονικά προς βαθμολόγηση. Το υλικό για μελέτη εμπεριέχει: α) παρουσιάσεις διαφανειών PowerPoint για τη μετάδοση του θεωρητικού υπόβαθρου και την παρουσίαση των ψηφιακών εργαλείων, β) υπερσυνδέσμους, συνδέσμους παραπομπής σε portals και σε άλλο ενημερωτικό-επιμορφωτικό βιντεοσκοπημένο υλικό, γ) άρθρα για μελέτη και επεξεργασία, δ) εισαγωγικά κείμενα για το περιεχόμενο κάθε εβδομάδας αλλά και ε) αρχεία σε μορφή .doc(x), .pdf, κ.ά. ως υποδείγματα για τη μελέτη και την εκπόνηση εργασιών και τις εκφωνήσεις των εργασιών προς υποβολή. Οι υποβληθείσες εργασίες αξιολογούνται από δίκτυο εθελοντών εκπαιδευτικών-βαθμολογητών με εμπειρία σε μορφές ασύγχρονης τηλεκπαίδευσης και γνώσεις ψηφιακής αφήγησης. Για τις ανάγκες των εργασιών, τον διαμοιρασμό απόψεων και την επίλυση αποριών δημιουργήθηκε ειδικός χώρος συζητήσεων (forum). Παράλληλα οργανώνονται και δυο δια ζώσης επιμορφωτικές συναντήσεις διάρκειας πέντε (5) διδακτικών ωρών με σκοπό: α) την εισαγωγή των συμμετεχόντων στο θεωρητικό πλαίσιο της Ψηφιακής Αφήγησης και β) την πρακτική εξάσκησή τους σε σημαντικά κατηγοριοποιημένα εργαλεία ψηφιακής αφήγησης. Ο αριθμός των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών ανέρχεται στους 36.

Στο πρόγραμμα, η διαδικασία της Ψηφιακής Αφήγησης ξεκινά από ένα ερέθισμα. Την αφορμή για έμπνευση δίνει μια εικόνα που επιλέγεται από τους εκπαιδευόμενους για να μετουσιωθεί αρχικά σε σενάριο δημιουργικής γραφής. Το γραπτό κείμενο θα εξαχθεί αργότερα σε εικονογραφημένο σενάριο και στο τέλος σε ψηφιακό αφήγημα ποικίλης τυπολογίας (διαδικτυακό παραμύθι ή ιστορία, ιστορικό ντοκυμαντέρ, βιβλίο κόμικ, ταινία μικρού μήκους, ταινία κινουμένων σχεδίων, κ.λ.π.). Η ποικιλότητα των θεμάτων των γραπτών σεναρίων αλλά και των τελικών ψηφιακών αφηγηματικών κειμένων προσφέρει ισχυρές ενδείξεις για την πολυμορφικότητα των ανησυχιών και των αναζητήσεων των συμμετεχόντων σε μια ευρεία κλίμακα θεμάτων. Η έννοια της ευτυχίας και της αγνής αγάπης, η διαχείριση της ορφάνιας και της μοναξιάς, η ανάδειξη της ιδανικής γονεϊκής συμπεριφοράς, η αναζήτηση απαντήσεων σε ηθικά διλήμματα, κ.ά. αποτελούν τους άξονες των ψηφιακών αφηγημάτων, που επιτονίζουν είτε τα αρνητικά είτε τα θετικά στοιχεία των ανθρώπινων πράξεων, σε κάθε περίπτωση όμως αφυπνίζουν συνειδήσεις και διδάσκουν αξίες.

Η διαφοροποίηση αποτελεί σημαντικό στοιχείο της προσωπικής δημιουργικότητας. Οι εκπαιδευόμενοι τοποθετούνται από διαφορετικές οπτικές γωνίες στο ίδιο θέμα και αρθρώνουν ποικίλης μορφής λόγο για να μεταδώσουν τα μηνύματα και τα συναισθήματά τους. Ακόμα και το ίδιο οπτικό ερέθισμα μπορεί να κεντρίσει διαφορετικών πτυχών θέματα στο εκπαιδευτικό κοινό. Η διαφοροποίηση είναι έκδηλη και στην ψηφιακή έκφραση των σεναρίων. Οι εκπαιδευόμενοι δομούν τις αφηγήσεις τους σε ποικιλία πολυμεσικών εργαλείων όπως διαδικτυακές παρουσιάσεις Prezi, απλά (Photo Story 3) και σύνθετα (Windows Movie Maker, Moovly)

εργαλεία δημιουργίας video, εικονογραφημένα κόμικς (Toondoo, Pixton, Story-boardThat), μικρές ταινίες κινουμένων σχεδίων (Powtoon), κ.λ.π., όπου η επιλογή του οπτικού και ηχητικού υλικού παρoυσιάζει ισοδύναμη διαφοροποίηση.

4. Αναστοχασμός - Συμπεράσματα

Για τη συλλογή δεδομένων σχετικά με τη σφαιρική αποτίμηση του προγράμματος αλλά και για την καταγραφή προβληματισμών και προτάσεων για τη μελλοντική βελτίωση - αναμόρφωσή του, οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να συμπληρώσουν ένα ερωτηματολόγιο ανατροφοδότησης μετά την ολοκλήρωσή του. Τα ερωτήματα που τέθηκαν διερευνούσαν μεταξύ άλλων:

- τη σχέση των συμμετεχόντων με τις νέες τεχνολογίες,
- τα κίνητρα για τη συμμετοχή τους στο πρόγραμμα,
- τη σφαιρική αποτίμηση της αποτελεσματικότητάς του σε σχέση με τις προσδοκίες τους,
- τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν και τους τρόπους με τους οποίους τις χειρίστηκαν,
- τα πλεονεκτήματα και τις αδυναμίες του προγράμματος ως προς το περιεχόμενο, αλλά και τις διαδικασίες διεξαγωγής του και
- τη συμβολή του προγράμματος στην τρέχουσα εκπαιδευτική τους ιδιότητα και την επαγγελματική τους ανάπτυξη.

Η επεξεργασία των απαντήσεων ανέδειξε τα ακόλουθα στοιχεία:

- Το θέμα του προγράμματος, η συνάφεια με το γνωστικό αντικείμενο, η εξ αποστάσεως φύση του, το προσωπικό ενδιαφέρον και η ανάγκη εμπλουτισμού γνώσεων και δεξιοτήτων αναδείχθηκαν στους κυριότερους παράγοντες που συνέβαλαν στην παρακολούθησή του. Το 88% των συμμετεχόντων αποτίμησε ότι το πρόγραμμα ανταποκρίθηκε σε πολύ μεγάλο ποσοστό στις αρχικές τους προσδοκίες.
- Όσον αφορά στα πλεονεκτήματα του προγράμματος, οι συμμετέχοντες αναγνώρισαν ότι εμπλουτίζει το επιστημονικό και παιδαγωγικό υπόβαθρο των εκπαιδευτικών (94%) και ότι έχει προοπτικές εφαρμογής στη διδακτική και μαθησιακή διαδικασία (92%). Αποτίμησαν θετικά το υλικό του ως διάυλο δημιουργικής έκφρασης (92%), και τη μεθοδολογική προσέγγιση που υιοθετεί (88%). Ανάλογα σχολίασαν επίσης τη συμβολή του στην ανάπτυξη δεξιοτήτων δια βίου και αυτορρυθμιζόμενης μάθησης (86%), στην ανάπτυξη πολλαπλών γραμματισμών (86%), αλλά και στην άρτια επιστημονική και τεχνολογική καθοδήγηση από τους επιμορφωτές (86%). Στην πλειονοψηφία τους οι συμμετέχοντες αισθάνθηκαν βέβαιοι ότι το σεμινάριο θα επηρεάσει βελτιωτικά τη μελλοντική τους διδακτική συμπεριφορά (94%). Γι' αυτό στα σχόλιά τους εξέφρασαν πηγαία την ικανοποίησή τους για τις γνώσεις και δεξιότητες που αποκόμισαν, δήλωσαν διατεθειμέ-

νοι να αξιοποιήσουν άμεσα το περιεχόμενο στην καθημερινή διδακτική πρακτική τους, καθώς συστοιχεί προς το περιεχόμενο του ΔΕΠΠΣ (2003), ενώ διατύπωσαν την επιθυμία να επαναληφθούν τέτοιου είδους πρωτοβουλίες στο μέλλον.

- Ως κυριότερες δυσκολίες επισημάνθηκαν η περιορισμένη χρονική διάρκεια για την υλοποίηση και την υποβολή κάθε εργασίας, ο μεγάλος αριθμός των προτεινόμενων στο εκπαιδευτικό υλικό τεχνολογικών εργαλείων, η εγγενής λειτουργική δυσκολία ορισμένων από αυτά και ο ανεπαρκής διαθέσιμος χρόνος για τον πειραματισμό με τα προτεινόμενα εργαλεία. Για την αντιμετώπιση των δυσκολιών αυτών οι τρόποι που διακρίθηκαν ήταν η καλή και συχνή μελέτη του εκπαιδευτικού υλικού, ο πειραματισμός, η αξιοποίηση των υπαρχουσών γνώσεων, δεξιοτήτων και στρατηγικών και η χρήση του forum συζητήσεων.

Σημαντικό δομικό χαρακτηριστικό του προγράμματος ήταν να υποβληθούν οι εκπαιδευόμενοι σε μια διαδικασία προσομοιωμένης μαθητείας μέσα από την οποία να αναπτύξουν, ενεργά και ανακαλυπτικά, δεξιότητες ποικίλων γραμματισμών, αλληλεπιδραστικής δραστηριότητας και αναστοχασμού, με απώτερο στόχο να μεταφέρουν την αποκτηθείσα παιδαγωγική γνώση στο ιδιαίτερο εκπαιδευτικό τους περιβάλλον. Η προσέγγιση αυτή αποτελεί ζωντανή εμπειρία που απολήγει σε νέες δράσεις και ιδέες αφού ο εμπλεκόμενος σ' αυτήν εκπαιδευτικός οικοδομεί έμπρακτα νέες γνώσεις (Koutselini, 2008). Το συγκεκριμένο πρόγραμμα αποτελεί ένα αποδοτικό δείγμα σύγχρονης επιμόρφωσης που, τόσο με τη σύνδεσή του με τους επίσημους εκπαιδευτικούς σκοπούς όσο και με τον απόηχό του στις δημιουργίες των εκπαιδευόμενων, υπόσχεται αισιόδοξες προεκτάσεις για την εκπαιδευτική διαδικασία στην προσχολική εκπαίδευση και όχι μόνο.

Αναφορές

Benick, G. (2012). 'Digital Storytelling and Diasporic Identities in High Education', *Collected Essays on Learning and Teaching* (6), pp.147-152.

Coventry, M. (2008b). Engaging gender: student application of theory through digital storytelling. *Arts and Humanities in Higher Education*, 7(1), 205–219.

Cox, M. J. and Webb, M. E. (Eds) (2004). *ICT and Pedagogy – A Review of the Research Literature*. Coventry: Becta/London: DfES.

Day, C. (2004). *A Passion for Teaching*. London: RoutledgeFalmer.

Signes, G. C. (2014). "Digital Storytelling and its Expansion across Educational Contexts". In Brígido-Corachán, A. y Gregori Signes, C. (2014).

- Jakes, D. S., & Brennan, J. (2005). Capturing stories, capturing lives: An introduction to digital storytelling. Available on http://www.jakesonline.org/dstory_ice.pdf.
- Koutselini, M. (2008). Participatory teacher development at schools: Processes and issues. *Action Research*, 6(1), 29-48.
- Ohler, J. (2013). *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning and Creativity* (Second Edition). Thousand Oaks, CA: Corwin.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice* 47 (3), 220–228.
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: a meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), 487-506.
- Taub-Pervizpour, L. (2009). Digital Storytelling with Youth : Whose Agenda Is It? In J. Hartley & K. McWilliam, eds. *Story Circle: Digital Storytelling Around the World*. Oxford: Wiley-Blackwell, pp. 241–251.
- Thang, S. M., Lee, Y. S, Najihah, M., Lin, L. K., Noraza, A. Z. & Kemboja I. (2014). Enhancing 21st century learning skills via digital storytelling: Voices of Malaysian teachers and undergraduates. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 118, 489-494.
- Webb, M. E., & Cox, M. J. (2004). A review of pedagogy related to ICT. *Technology, Pedagogy and Education*, 13(3), 235–286.
- ΔΕΠΠΣ (2003). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών*. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. Ανακτήθηκε στις 17 Ιουλίου 2017 από <http://www.pi-schools.gr/programs/depps>
- Λογοτεχνία Α΄ Λυκείου (2014). Διαδραστικά σχολικά βιβλία: <http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGL-A110/246/1825,5885/>
- Ψυχάρης, Γ. (1911). *Στον ίσκιο του πλάτανου*. Αθήνα.

Abstract

This paper discusses the implementation of a professional development programme for pre-school educators in Achaia, Peloponnese, contextualised in the principles and educational value of Digital Storytelling. The core objective set was the development of multiliteracies via the participants' involvement in the strategic procedures and creative challenges of the approach and the subsequent transference of the experience to their teaching. The teaching in pre-school contexts is underpinned by the National Cross-curricular Syllabus (2003), two combined strands of which, namely "Child and Language" and "Child and Technology", will result in the creation of Digital Storytelling.

Keywords: Kindergarten, Digital Storytelling.