

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2021)

12ο Πανελλήνιο και Διεθνές Συνέδριο «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»

ΕΤΠΕ
ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΕΝΩΣΗ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ
& ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

ΔΗΚΑΙΤΕ

((ΣΕΠ))

**12ο Πανελλήνιο και Διεθνές Συνέδριο
«Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»
Φλώρινα (online), 14-16 Μαΐου 2021**

**12th Panhellenic & International Conference
«ICT in Education»
Florina (online), 14-16 May 2021**

Επιμέλεια: Θαρρένος Μπράτιτσης
Editor: Tharrenos Bratitsis

Χορηγός
ORACLE
Academy

ISBN: 978-618-83186-5-6

Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες και Ψηφιακή Αφήγηση: Εμπλουτισμένες διδακτικές παρεμβάσεις στο μάθημα της Ιστορίας

Αλέξανδρος Καπανιάρης, Άννα Δημητρίου

Βιβλιογραφική αναφορά:

Καπανιάρης Α., & Δημητρίου Α. (2022). Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες και Ψηφιακή Αφήγηση: Εμπλουτισμένες διδακτικές παρεμβάσεις στο μάθημα της Ιστορίας. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 307-314. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/3762>

Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες και Ψηφιακή Αφήγηση: Εμπλουτισμένες διδακτικές παρεμβάσεις στο μάθημα της Ιστορίας

Αλέξανδρος Καπανιάρης ¹, Άννα Δημητρίου ²

¹ Μέλος Σ.Ε.Π. Ε.Α.Π., Μεταδιδακτορικός Ερευνητής Τ.Ι.Ε. Δ.Π.Θ.

² Φιλολόγος, Μ.Α., Δημιουργική Γραφή Ε.Α.Π.

Περίληψη

Το παρόν άρθρο αφορά τη δυναμική εισαγωγή των ψηφιακών μέσων τα τελευταία χρόνια και στον τομέα των ανθρωπιστικών επιστημών. Οι ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες, όπως ονομάζονται για εξαιτίας της εκτεταμένης χρήσης ψηφιακών εργαλείων για την έρευνα αλλά και τη διδασκαλία τους, κερδίζουν ολοένα και περισσότερο έδαφος τα τελευταία χρόνια ιδιαίτερα στο κομμάτι της εκπαίδευσης. Τα οφέλη από τη χρήση ψηφιακών μέσων στη διδασκαλία των ανθρωπιστικών επιστημών είναι ιδιαίτερος θετικά. Με βάση τα παραπάνω, το παρόν άρθρο διερευνά κατά πόσο η χρήση ψηφιακών μέσων μπορεί να υποβοηθήσει τη διδασκαλία διδακτικών εννοιών που αφορούν την ιστορία. Πιο συγκεκριμένα διερευνώνται τα οφέλη της Ψηφιακής Αφήγησης ως εργαλείου Τ.Π.Ε. στη διδασκαλία της ενότητας του ελληνικού εμφυλίου πολέμου στο μάθημα της ιστορίας της γ' γυμνασίου μέσω ενός καθοδηγούμενου σχεδίου εργασίας (project).

Λέξεις κλειδιά: Ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες, ΤΠΕ, αφήγηση, ψηφιακή αφήγηση,

Εισαγωγή

Αναμφισβήτητα, το κύριο χαρακτηριστικό της εποχής και της κοινωνίας στην οποία ζούμε είναι η ανάπτυξη της πληροφορικής τεχνολογίας. Τις τελευταίες δεκαετίες οι αλλαγές ψηφιακού χαρακτήρα στην επικοινωνία, την πληροφόρηση, την επιστήμη, τη γνώση γενικότερα είναι ραγδαίες. Η λέξη ψηφιακότητα παραπέμπει αρχικά στον ηλεκτρονικό υπολογιστή όμως η ψηφιακότητα έχει εισβάλει στη ζωή μας κυρίως λόγω του διαδικτύου. Στην πραγματικότητα, ψηφιακότητα είναι κάθε λογής εφαρμογές της πληροφορικής, του υπολογιστή, των δικτύων, του διαδικτύου, των κινητών τηλεφώνων, των τάμπλετ κ.λπ. (Δημητρούλια & Τικτοπούλου, 2015). Από το πρωτοφανές αυτό κύμα ψηφιακότητας δε θα μπορούσαν να μείνουν ανεπηρέαστες και οι ανθρωπιστικές επιστήμες. Οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες δεν χρησιμοποιούν σήμερα μόνο ψηφιακό υλικό αλλά και ένα πλήθος άλλων εργαλείων που παρέχει η σύγχρονη τεχνολογία στην έρευνα, διδασκαλία και δημοσίευση.

Ένας κλάδος των ανθρωπιστικών επιστημών είναι και η ιστορία και όταν οι ανθρωπιστικές επιστήμες οδηγήθηκαν στην ψηφιακή εποχή δεν μπορούσε παρά να ακολουθήσει την εξέλιξη αυτή και η ιστορία. Η ψηφιακή ιστορία λοιπόν χρησιμοποιεί τα ψηφιακά μέσα για την έρευνα, τη μελέτη, την ανάλυση αλλά και την παρουσίαση των ιστορικών γεγονότων. Σημαντικά πλεονεκτήματα όμως από τη χρήση ψηφιακών μέσων προκύπτουν και για τη διδασκαλία της ιστορίας. Ειδικά σήμερα που η αναγκαιότητα για ενίσχυση της διδασκαλίας και της μαθησιακής διαδικασίας με σκοπό τη βελτίωση του εκπαιδευτικού έργου είναι υψηλή, τα ψηφιακά μέσα μπορούν να λειτουργήσουν υποστηρικτικά στην εκπαιδευτική διαδικασία. Ένα τέτοιο ψηφιακό μέσο και η ψηφιακή αφήγηση, η οποία σύμφωνα με τον Armstrong (2003) είναι ο συνδυασμός της παραδοσιακής

αφήγησης και των νέων τεχνολογιών όπου συναντάται το κείμενο με τις ψηφιακές εικόνες, τον ήχο, το βίντεο και την αφηγηματική φωνή του δημιουργού.

Ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες

Με τον όρο Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες (Digital Humanities) αναφερόμαστε στον επιστημονικό κλάδο των ανθρωπιστικών επιστημών όπου με τη χρήση νέων τεχνολογιών κι εφαρμογών είναι πλέον εφικτοί νέοι τρόποι έρευνας, μελέτης και διδασκαλίας των αντικειμένων των επιστημών αυτών. Οι ψηφιακές σπουδές δεν έχουν να κάνουν μόνο με την ψηφιακή επιμέλεια και σχολιασμό κειμένων. Πλέον στην νέα εποχή του semantic web (σημασιολογικός ιστός) και των μεγάλων προγραμμάτων ψηφιοποίησης με τη συνεργασία μουσείων, βιβλιοθηκών και αρχείων από όλο τον κόσμο, μέσω της χρήσης linked data (διασυνδεδεμένα δεδομένα) έχει βελτιωθεί η πρόσβαση αλλά και η ανταλλαγή πληροφοριών. Οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες σήμερα χρησιμοποιούν όλο και περισσότερο σύγχρονη τεχνολογία στους τομείς της έρευνας, της διδασκαλίας και της δημοσίευσης. Μερικά σημαντικά τέτοιου είδους ψηφιακά εργαλεία είναι:

- το Voyant tools το οποίο είναι ένα διαδικτυακό περιβάλλον για την ανάγνωση και την ανάλυση κειμένων,
- η Perseus Digital Library, μια ψηφιακή βιβλιοθήκη κλασικών σπουδών και ανθρωπιστικών επιστημών,
- η Thesaurus Linguae Graecae (TLG,) η οποία είναι μια ψηφιακή βιβλιοθήκη για την ελληνική λογοτεχνία, που ιδρύθηκε το 1972 στο πανεπιστήμιο της Καλιφόρνιας, με σκοπό τον εντοπισμό και τη συγκέντρωση όλης της γνωστής αρχαίας ελληνικής λογοτεχνίας, από την αρχαιότητα και τη δημιουργία ενός μόνιμου ηλεκτρονικού αρχείου γι' αυτήν (Λάλου 2020),
- οι ψηφιακές εκδόσεις, καθώς ειδικά για το πεδίο των ανθρωπιστικών επιστημών, του οποίου η ενασχόληση σε μεγάλο βαθμό έχει να κάνει με τη γραπτή παραγωγή προηγούμενων αιώνων η σημαντική συμβολή της ψηφιακής έκδοσης έγκειται στην παρουσίαση των χειρογράφων των συγγραφέων, καθώς ο υπολογιστής και τα προγράμματα επεξεργασίας της εικόνας δίνουν τη δυνατότητα υψηλής ψηφιακής ανάλυσης της εικόνας όπως επίσης την άμεση και συχνά δωρεάν πρόσβαση των μελετητών/αναγνωστών σε συγγραφικούς θησαυρούς της παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς (Δημητρούλια & Τικτοπούλου, 2015).

Η προσφορά λοιπόν των σύγχρονων ψηφιακών μέσων αποδεικνύεται σημαντική, καθώς βοηθούν ώστε να μελετηθεί με σύγχρονες μεθόδους το κατεξοχήν παραδοσιακό αντικείμενο των ανθρωπιστικών σπουδών.

Η αφήγηση γίνεται ψηφιακή

Η αφήγηση είναι μια πράξη επικοινωνίας και σύμφωνα με τον Barthes ξεκινά μαζί με την ιστορία του ανθρώπινου γένους αφού δεν υπάρχει, κι ούτε έχει υπάρξει ποτέ, πουθενά ανθρώπινη παρουσία χωρίς κάποιου είδους αφήγηση (Barthes, 1975). Η αφήγηση σύμφωνα με τον Culler αποτελεί βασική ανθρώπινη παρόρμηση καθώς από πολύ πρόωμη ηλικία ο άνθρωπος αναπτύσσει αυτό που θα μπορούσε κανείς να αποκαλέσει βασική αφηγηματική ικανότητα (Culler, 1997).

Οι χρήσεις της αφήγησης στην καθημερινή μας ζωή παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον καθώς το περιεχόμενο μπορεί είναι κάθε φορά ποικίλο, αστειρευτο και γεμάτο γνώση. Η κυριαρχία της τεχνολογίας τις τελευταίες δεκαετίες προσφέρει τη δυνατότητα να

πειραματιστούμε με νέους τρόπους δημιουργίας ιστοριών, οδηγώντας μας στην ψηφιακή αφήγηση που συνδυάζει τη χρήση ψηφιακών μέσων με την κλασική αφήγηση. Οι εφαρμογές της ψηφιακής αφήγησης σε διάφορους τομείς της ζωής μας είναι πολλές και σημαντικές. Η επικοινωνία είναι ένας από τέτοιους τομείς, καθώς τα social media είναι γεμάτα από ψηφιακές προσωπικές ιστορίες ανθρώπων που θέλουν να επικοινωνήσουν μια περιπέτεια ή δυσκολία που πέρασαν, τα συναισθήματά τους για ένα σημαντικό για εκείνους πρόσωπο ή ακόμα και να μοιραστούν την επιτυχία τους. Επίσης, στον τομέας της ενημέρωσης κυριαρχεί τα τελευταία χρόνια η ψηφιακή αφήγηση, αν σκεφτεί κανείς τα ενημερωτικά σποτάκια που είναι μικρές ιστορίες που σκοπό έχουν να πληροφορήσουν, να ενημερώσουν και να ευαισθητοποιήσουν το κοινό σχετικά με κοινωνικά (π.χ. bullying), ιατρικά (π.χ. AIDS) κτλ. θέματα. Και φυσικά, ο τομέας του marketing είναι ένας από τους τομείς που χρησιμοποιείται κατεξοχήν η ψηφιακή αφήγηση για την προώθηση προϊόντων.

Η ψηφιακή αφήγηση όμως αποτελεί ένα πολύ σημαντικό εργαλείο και στον εκπαιδευτικό τομέα καθώς, αφενός δημιουργεί ένα φιλικό κι ευχάριστο εκπαιδευτικό περιβάλλον κι αφετέρου μεταβιβάζει ευκολότερα πληροφορίες, γνώσεις, αξίες, συμπεριφορές (Gersie, 1992). Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να διαδραματίσει σπουδαίο ρόλο στην προσέγγιση κάθε επιστημονικού πεδίου και γι' αυτό τα τελευταία χρόνια που η αφήγηση ως εκπαιδευτική διαδικασία βρήκε πρόσφορο έδαφος και το νέο πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών αξιώνει την δυναμική ένταξη της αφήγησης στην εκπαίδευση, η ψηφιακή αφήγηση ως εκπαιδευτικό εργαλείο μπορεί να θεωρηθεί από δύο βασικές οπτικές γωνίες:

- i. ως πληροφοριακό υλικό για τη μεταφορά γνώσεων, αξιών, συναισθημάτων, συμπεριφορών στον αποδέκτη κι αξιοποιείται από τους εκπαιδευτικούς ως καινοτόμος τρόπος διδασκαλίας
- ii. ως τρόπος έκφρασης των μαθητών με την παραγωγή έργων ψηφιακής αφήγησης από τους ίδιους τους μαθητές, δηλαδή δημιουργία οπτικοακουστικού έργου μικρής διάρκειας που περιλαμβάνει φωτογραφίες, μουσική, ηχογραφημένα αφηγήματα ή/και χρήση βίντεο (Καπανιάρης & Παπαδημητρίου, 2012).

Οι Robin και Pierson (2005) θεωρούν ότι οι μαθητές από όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης μπορούν να μάθουν πώς να δημιουργούν ψηφιακές ιστορίες. Με την τεχνολογία ως εργαλείο μάθησης ενισχύεται η συμμετοχή των μαθητών στη διδακτική διαδικασία και κινητοποιούνται ακόμα και οι πιο αδύναμοι και οι πιο αδιάφοροι μαθητές. Εκτός όμως από τη βαθύτερη κατανόηση και την καλύτερη εκμάθηση του γνωστικού αντικείμενου η ψηφιακή αφήγηση καλλιεργεί τους μαθητές στις σύγχρονες δεξιότητες του 21ου αιώνα. Η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων, λοιπόν, αποτελεί ταυτόχρονα ένα μέσο ανάπτυξης δεξιοτήτων ΤΠΕ, ένα μέσο για την μάθηση διαφόρων γνωστικών αντικειμένων αλλά και ένα τρόπο για την ανάπτυξη σύγχρονων ικανοτήτων, όπως η συνεργασία, η επικοινωνία, η δημιουργικότητα και η καινοτομία (Τσιλιμένη, 2007). Επίσης, η αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης επιτρέπει τη σύγκλιση διαφορετικών στρατηγικών μαθητοκεντρικής διδασκαλίας όπως τη μέθοδο πρότζεκτ με την ενσωμάτωση της τεχνολογίας και τον κριτικό στοχασμό. Έτσι, η εμπλοκή των μαθητών σε διάφορες δραστηριότητες που απαιτούν σχεδιασμό, προγραμματισμό, λήψη αποφάσεων σε όλες τις φάσεις της υλοποίησής της, τους βοηθά να αναπτύξουν γνωστικές δεξιότητες ανώτερης τάξης (Ρουμελιώτου, Κυρμανίδου, Μωϊσίδης, & Φουτσιτζή, 2011).

Συνοπτικά, η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να αποτελέσει πολύτιμο εκπαιδευτικό εργαλείο καθώς αναπτύσσει τη φαντασία των μαθητών, τη δημιουργικότητά τους, την κριτική τους ικανότητα, την οργανωτική τους ικανότητα, τη συνεργατικότητά τους ενώ ταυτόχρονα τους βοηθά να αποκτήσουν και να απομνημονεύσουν περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το γνωστικό αντικείμενο το οποίο διδάσκονται.

Έρευνα

Η κατανόηση των ιστορικών γεγονότων και της ανθρώπινης συμπεριφοράς κατά τη διάρκεια αυτών βοηθά στην ανάπτυξη της ιστορικής συνείδησης του ανθρώπου που θα οδηγήσει στη διαμόρφωση αξιών και στάσεων οι οποίες θα διασφαλίσουν την υπεύθυνη συμπεριφορά του στο παρόν και το μέλλον. Ο ελληνικός εμφύλιος πόλεμος (1946-1949) αποτελεί ένα πολύ ιδιαίτερο και ευαίσθητο ζήτημα της ελληνικής ιστορίας. Η ιδέα λοιπόν της έρευνας προέκυψε από αυτήν ακριβώς τη εμπειρική διαπίστωση για τις δυσκολίες διδασκαλίας της ιδιαίτερης αυτής σελίδας της ελληνικής ιστορίας στα παιδιά. Ερευνήθηκε κατά πόσο η Ψηφιακή Αφήγηση ως εργαλείο εμπλουτισμού σε ένα καθοδηγούμενο ερευνητικό σχέδιο (project) σε συνδυασμό με τη χρήση εκπαιδευτικού σεναρίου θα ήταν αποτελεσματικό και χρήσιμο εργαλείο για τη διδασκαλία ενός τόσο ιδιαίτερου ιστορικά ζητήματος όπως είναι ο Εμφύλιος και θα βοηθούσε να γίνουν κατανοητές οι διαφορετικές πτυχές του από τους μαθητές της Γ' γυμνασίου. Ως εκ τούτου σχετικά με το ζήτημα της διδασκαλίας της περιόδου του Εμφυλίου πολέμου στους μαθητές της Γ' γυμνασίου προέκυψαν τα παρακάτω ερευνητικά ερωτήματα:

- i. Θα βοηθήσει η χρήση της ψηφιακής αφήγησης τον/την εκπαιδευτικό που διδάσκει τη θεματική ενότητα που αφορά τα γεγονότα του εμφυλίου πολέμου στην Ελλάδα ώστε αντίστοιχα οι μαθητές/τριες να προσεγγίσουν τα γεγονότα με το έντονο «τραυματικό» φορτίο του ιστορικού γεγονός;
- ii. Σε ποιο βαθμό η χρήση Ψηφιακής Αφήγησης θα ενισχύσει το ενδιαφέρον των μαθητριών/τών της Γ' τάξης του γυμνασίου για αυτήν την ιστορική αυτή περίοδο, την οποία δεν έχουν ξανά διδαχθεί ως τότε και να γνωρίσουν χαρακτηριστικά γεγονότα του Εμφυλίου;
- iii. Το εκπαιδευτικό σενάριο θα κινητοποιήσει το ενδιαφέρον των μαθητών για δημιουργία της δικής τους ψηφιακής ιστορίας με θέμα τον Εμφύλιο στο πλαίσιο ενός καθοδηγούμενου ερευνητικού σχεδίου;
- iv. Θα μπορέσουν οι μαθητές/τριες της Γ' Γυμνασίου μέσα από τη δημιουργία της δικής τους ψηφιακής αφήγησης να κατανοήσουν τις αιτίες του Εμφυλίου πολέμου καθώς και το ρόλο που διαδραμάτισαν οι ξένες Δυνάμεις στις εσωτερικές υποθέσεις της Ελλάδας μετά το Β' ΠΠ;
- v. Η εμπλοκή των μαθητών/τριών στη διαδικασία δημιουργίας της Ψηφιακής Αφήγησης θα συμβάλει στην ανάπτυξη της συνεργασίας μεταξύ των μελών της ομάδας και στον καταμερισμό των εργασιών που πρέπει να γίνουν;
- vi. Πώς αναπτύσσεται τελικά ο ιστορικός γραμματισμός των μαθητών με τη αξιοποίηση της Ψηφιακής Αφήγησης στη διδασκαλία της Ιστορίας; Μπορεί να κάνει τελικά το αντικείμενο της ιστορίας πιο ελκυστικό στους μαθητές απομακρύνοντάς το από τα στενά πλαίσια τυποποιημένων περιβαλλόντων μάθησης;
- vii. Ποια είναι η συμβολή της Ψηφιακής αφήγησης στις Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες και ειδικότερα στις Εμπλουτισμένες διδακτικές παρεμβάσεις στο μάθημα της ιστορίας στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση;

Για την έρευνα ακολουθήθηκε η ποσοτική μέθοδος και ως εργαλείο συλλογής δεδομένων χρησιμοποιήθηκε η συμπλήρωση δομημένου ερωτηματολογίου από εκπαιδευτικούς του κλάδου ΠΕ02 με ερωτήσεις κλειστού και ανοιχτού τύπου οι οποίοι απάντησαν ανώνυμα μέσω «google forms» και οι οποίοι είχαν τη δυνατότητα να διαβάσουν το προτεινόμενο εκπαιδευτικό σενάριο. Το δείγμα της έρευνας ήταν τυχαίο και απάντησαν 25 εκπαιδευτικοί, εκ των οποίων η πλειοψηφία ήταν γυναίκες 45 ετών και άνω. Οι εκπαιδευτικοί υπηρετούν σε δημόσια και ιδιωτικά κυρίως της πρωτεύουσας αλλά και της επαρχίας. Η επεξεργασία της

έρευνας στηρίχθηκε στα αποτελέσματα της φόρμας τα οποία εξήχθησαν σε μορφή excel (γραφήματα και ποσοστά), ενώ πραγματοποιήθηκε και σχετική ερμηνεία και συσχέτιση με τα αρχικά ερευνητικά ερωτήματα. Ο σχεδιασμός του ερωτηματολογίου στηρίχθηκε σε προηγούμενες έρευνες για την διερεύνηση στάσεων και αντιλήψεων των εκπαιδευτικών σε σχέση με την εφαρμογή της ψηφιακής αφήγησης σε αντίστοιχα εκπαιδευτικά ερευνητικά σχέδια (Karaniaris, 2020a· Karaniaris, 2020b· Karaniaris & Sakarelou, 2020· Karaniaris & Konstantopoulou, 2020).

Η έρευνα σχεδιάστηκε τον Οκτώβριο του 2020 και υλοποιήθηκε έως τέλη Δεκεμβρίου 2020, ώστε να αξιολογηθεί η αποτελεσματικότητα ενός καθοδηγούμενου ερευνητικού σχεδίου (Project) με τη χρήση εκπαιδευτικού σεναρίου με θέμα τον Εμφύλιο πόλεμο 1944-1949 ως δυνητική διδακτική παρέμβαση (δηλαδή ως εκπαιδευτικό υλικό) στο μάθημα της Ιστορίας της Γ' Γυμνασίου.

Το εκπαιδευτικό σενάριο σχεδιάστηκε έτσι ώστε να ανταποκρίνεται στο ζήτημα της γνώριμιας των μαθητών με την ιδιόμορφη ιστορική περίοδο του Εμφυλίου πολέμου και στη διδασκαλία της θεματικής ενότητας 54 του βιβλίου της Ιστορίας της Γ' γυμνασίου με τίτλο «Ο εμφύλιος πόλεμος και τα κύρια προβλήματα της μετεμφυλιακής Ελλάδας (1944-1963)». Η υλοποίησή του εκπαιδευτικού σεναρίου ως ερευνητικό σχέδιο (project) θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί μετά την ολοκλήρωση της συγκεκριμένης θεματικής ενότητας.

Για τη δημιουργία του εκπαιδευτικού σεναρίου ελήφθησαν υπόψη το Πρόγραμμα Σπουδών του μαθήματος της Ιστορίας και τα ερευνητικά ερωτήματα που είχαν τεθεί στο πλαίσιο της σχετικής έρευνας που έπρεπε να εκπονηθεί. Σε αυτά τα δεδομένα βασίστηκε ο σχεδιασμός του ερωτηματολογίου για την αξιολόγησή του.

Εκπαιδευτικό Σενάριο

Βάση για το σχεδιασμό του εκπαιδευτικού σεναρίου αποτέλεσαν οι σύγχρονες παιδαγωγικές αρχές της διδασκαλίας της Ιστορίας και συγκεκριμένα η αξιοποίηση των βασικών αρχών της κονστрукτιβιστικής θεωρίας (constructivism). Επίσης έχει σχεδιαστεί ώστε να είναι σε πλήρη συμβατότητα και συσχέτιση τόσο με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων(ΔΕΠΠΣ)/ Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών(ΑΠΣ) της Ιστορίας όσο και της Πληροφορικής.

Το προτεινόμενο διδακτικό σενάριο σκοπό έχει να αποκτήσουν οι μαθητές/τριες γενικές γνώσεις για το ιστορικό και ιδεολογικό πλαίσιο στο οποίο εντάσσεται ο ελληνικός εμφύλιος πόλεμος. Επίσης να μπορέσουν να κατανοήσουν το παρελθόν και να αναπτύξουν κριτική στάση απέναντι στις πολλαπλές όψεις της ιστορικής πραγματικότητας.

Για τη υλοποίηση του διδακτικού σεναρίου πραγματοποιούνται επτά δίωρες διδακτικές παρεμβάσεις μία εκ των οποίων θα είναι διδακτική επίσκεψη (επιτόπια έρευνα) σε μουσείο. Οι μαθητές/τριες ενημερώνονται εκ των προτέρων από τον/την εκπαιδευτικό ότι θα εργαστούν σε ομάδες, ποιο θα είναι το διδακτικό αντικείμενο, ποια πορεία διδασκαλίας θα ακολουθηθεί, πως θα πραγματοποιηθεί η διδακτική επίσκεψη για επιτόπια έρευνα και συλλογή υλικού στο μουσείο, καθώς και ποιο θα είναι το τελικό παραδοτέο.

Κατά τις δύο πρώτες διδακτικές ώρες ο εκπαιδευτικός συνδέει ιστορικά την περίοδο του Εμφυλίου πολέμου με την Κατοχή και προβάλλει την Ψηφιακή Αφήγηση που ο ίδιος/η ίδια έχει δημιουργήσει για την ιστορική αυτή περίοδο. Στη συνέχεια εξηγεί στους/στις μαθητές/τριες το ιδεολογικό και πολιτικό πλαίσιο αποσαφηνίζοντας πολιτικές και φιλοσοφικές έννοιες που σχετίζονται με τον Εμφύλιο και στη συνέχεια μιλά στους/στις μαθητές/τριες για τα σημαντικότερα γεγονότα-σταθμούς του Εμφυλίου. Κατά το δεύτερο

δίσωρο που πραγματοποιείται στο εργαστήριο πληροφορικής ο/η εκπαιδευτικός χωρίζει τα παιδιά σε ομάδες και τους δίνει κατευθυντήριες οδηγίες σχετικά με την εύρεση ιστορικού υλικού σχετικά με τον Εμφύλιο στο διαδίκτυο. Η τρίτη διδακτική παρέμβαση περιλαμβάνει επίσκεψη στο «Πάρκο Εθνικής Συμφιλίωσης» όπου εκεί οι μαθητές/τριες έχουν τη δυνατότητα να ρωτήσουν, να μάθουν, να παρακολουθήσουν βίντεο και φωτογραφίες και να περιηγηθούν στο φυσικό τοπίο που αποτέλεσε το πραγματικό σκηνικό του Εμφυλίου. Στην τέταρτη διδακτική παρέμβαση διάρκειας δύο ωρών η οποία πραγματοποιείται στο εργαστήριο πληροφορικής οι μαθητές/τριες μαθαίνουν να αναζητούν οπτικοακουστικό υλικό με άδειες Creative Commons. Επίσης, ασχολούνται με την εκμάθηση του λογισμικού επεξεργασίας εικόνων και βίντεο Movie Maker. Στο πέμπτο δίσωρο ο/η εκπαιδευτικός στην τάξη προσδιορίζει την έννοια της αφήγησης, αναλύει τα μέρη της και εξηγεί τον όρο ψηφιακή αφήγηση. Στη συνέχεια παρουσιάζει και εξηγεί στους/στις μαθητές/τριες τι είναι ένας ιστοριοπίνακας (storyboard). Το δίσωρο της έκτης διδακτικής παρέμβασης είναι αφιερωμένο στη δημιουργία των ψηφιακών αφηγήσεων των ομάδων των μαθητών/τριών. Τέλος, στην έβδομη δίσωρη διδακτική παρέμβαση οι μαθητές/τριες προβάλλουν και παρακολουθούν τις ψηφιακές αφηγήσεις των ομάδων και ακολουθεί συζήτηση.

Αποτελέσματα της έρευνας

Εξαρχής αποκαλύφθηκε η πλήρης αποδοχή από όλους τους συμμετέχοντες εκπαιδευτικούς της ψηφιακής αφήγησης ως εργαλείο αφόρμησης για μια διδακτική παρέμβαση στο μάθημα της ιστορίας καθώς θεωρήσαν πολύ βοηθητικό εργαλείο τη ψηφιακή αφήγηση ακόμα και για τη διδασκαλία δύσκολων ιστορικά θεμάτων όπως είναι ο εμφύλιος. Στη συνέχεια, διεφάνη με συντριπτικό ποσοστό ο δυναμικός ρόλος που μπορεί να παίξει η ψηφιακή αφήγηση στη γνωριμία των μαθητών με την ιστορική περίοδο του εμφυλίου πολέμου, ενώ αποτιμήθηκε θετικά, αν και με κάποια επιφύλαξη, ο ρόλος της ψηφιακής αφήγησης στην κατανόηση των βαθύτερων αιτιών του πολέμου αυτού.

Αν και φάνηκε ένας σκεπτικισμός σχετικά με το κατά πόσο οι μαθητές θα μπορούσαν να κατανοήσουν τη διαδικασία της ψηφιακής αφήγησης και τελικά θα κατορθώσουν να δημιουργήσουν μια δική τους μέσω του project, οι περισσότεροι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί θεώρησαν πως οι μαθητές δε θα έχουν ιδιαίτερα προβλήματα στην υλοποίηση της. Επίσης, οι περισσότεροι συμφώνησαν πως η δημιουργία μιας ομαδικής ψηφιακής ιστορίας ενισχύει την ομαδικότητα, τη συνεργασία, το διάλογο και τον ίσο καταμερισμό εργασιών ανάμεσα στα μέλη της ομάδας και δήλωσαν ξεκάθαρα πως μέσω της συμμετοχής τους στο Project ενισχύεται η αυτενέργειά τους.

Ωστόσο, με επιφύλαξη αντιμετωπίζεται ο ρόλος της ψηφιακής αφήγησης στην κριτική κατανόηση του ιστορικού παρελθόντος, σχεδόν ομόφωνη όμως είναι η αποδοχή της ψηφιακής αφήγησης ως μέσο ικανό να κάνει πιο ελκυστικό στους μαθητές το μάθημα της ιστορίας.

Τέλος, στην πιθανότητα υιοθέτησης του συγκεκριμένου εκπαιδευτικού σεναρίου οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί παρουσίαστηκαν θετικοί καθώς το βρήκαν ενδιαφέρον και πολύ βοηθητικό στην ανάπτυξη της κριτικής ικανότητας των μαθητών και στην ενίσχυση του ενδιαφέροντος τους για το μάθημα της ιστορίας. Οι δυσκολίες που προβληματίσαν τους περισσότερους έχουν να κάνουν με την υλικοτεχνική υποδομή του σχολείου, την εξοικείωση των μαθητών με τα τεχνολογικά μέσα αλλά κυρίως με το χρόνο που χρειάζεται η υλοποίηση του συγκεκριμένου εκπαιδευτικού σεναρίου. Αυτό φάνηκε άλλωστε και από το γεγονός πως σχεδόν όλοι οι συμμετέχοντες απάντησαν πως κατά τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς θα ήταν εφικτές μία ή δύο διδακτικές παρεμβάσεις αυτής της χρονικής έκτασης.

Συμπεράσματα

Η παρούσα έρευνα σκοπό είχε να διαπιστώσει σε ποιο βαθμό η χρήση των Τ.Π.Ε. και συγκεκριμένα της ψηφιακής αφήγησης σε μια διδακτική παρέμβαση στο μάθημα της ιστορίας και ειδικότερα στην ιστορική ενότητα του εμφυλίου πολέμου, θα μπορούσε να αποτελέσει ένα μέσο πρόσληψης, κατανόησης και οικειοποίησης της ιστορικής γνώσης, ικανό να ενισχύσει τη θετική στάση των μαθητών/τριών της Γ' γυμνασίου απέναντι στην ιστορική έρευνα.

Η προτεινόμενη διδακτική παρέμβαση τέθηκε προς αξιολόγηση προκειμένου να ελεγχθεί η δυνατότητα εφαρμογής της και τα αποτελέσματα ήταν άκρως ενθαρρυντικά. Η ψηφιακή αφήγηση έχει την πλήρη αποδοχή ως εργαλείο κινητοποίησης του ενδιαφέροντος των μαθητών/τριών για βαθύτερη γνώριμια και κατανόηση της ιστορικής περιόδου του εμφυλίου πολέμου. Οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί επίσης αποδέχονται πως η ψηφιακή αφήγηση ως εκπαιδευτικό εργαλείο θα ήταν ιδιαίτερα βοηθητική στην προσέγγιση ενός τόσο δύσκολου κι ευαίσθητου ιστορικού θέματος. Είναι αξιοσημείωτη η πεποίθηση πως η ψηφιακή αφήγηση θα μπορούσε να φωτίσει ακόμα και τα αθέατα διπλωματικά παιχνίδια εκείνης της περιόδου βοηθώντας τους/τις μαθητές να κατανοήσουν καλά τις πραγματικές αιτίες διαχωρίζοντάς τις από τις αφορμές.

Θεωρήθηκε πως ο σχεδιασμός της διδακτικής παρέμβασης θα βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν επακριβώς την απαιτούμενη διαδικασία προκειμένου να παραχθεί μια ψηφιακή ιστορία, αν και υπήρξε κάποιος σκεπτικισμός σχετικά με τι δυσκολίες που μπορεί να συναντήσουν οι μαθητές/τριες στην υλοποίηση του συγκεκριμένου project. Βέβαια πρέπει να σημειωθεί πως οι περισσότεροι συμμετέχοντες πιστεύουν πως, ακόμα κι αν οι μαθητές/τριες αντιμετωπίσουν δυσκολίες, αυτές θα είναι μικρές και εύκολα προσπελάσιμες.

Θετικά αποτιμήθηκε από το μεγαλύτερο ποσοστό των συμμετεχόντων η συνεισφορά της διδακτικής παρέμβασης στην ενίσχυση της ομαδικότητας, συνεργασίας και αυτενέργειας των μαθητών/τριών. Οι περισσότεροι θεωρούν πως διευκολύνει κι ενισχύει τη συνεργατική μάθηση, την ομαδικότητα και τη διαλλακτική ανταλλαγή απόψεων καλλιεργώντας με αυτόν τον τρόπο δεξιότητες επικοινωνίας, συνεργασίας κι επίλυσης προβλημάτων.

Σημαντικό ποσοστό των εκπαιδευτικών επίσης θεωρεί ότι με τη συγκεκριμένη διδακτική παρέμβαση πριμοδοτείται η αυτενέργεια των μαθητών/τριών στην ιστορική έρευνα κι επιπλέον οξύνεται η κριτική τους ικανότητα και η κριτική ματιά τους στο ιστορικό παρελθόν και τις διαφορετικές εκφάνσεις του.

Εντοπισιακή είναι ακόμα η σχεδόν ομόφωνη πεποίθηση πως η χρήση Τ.Π.Ε. και συγκεκριμένα της ψηφιακής αφήγησης στη διδασκαλία της ιστορίας καθιστά το αντικείμενο πιο ελκυστικό, ενδιαφέρον και πρωτότυπα διδαγμένο για τους/τις μαθητές αναπτύσσοντας το κίνητρο μάθησης κι αυξάνοντας την εμπλοκή τους στη μαθησιακή διαδικασία.

Βέβαια εκφράστηκαν ορισμένες επιφυλάξεις σχετικά με την πραγματοποίηση της συγκεκριμένης διδακτικής παρέμβασης που έχουν κυρίως να κάνουν με την ευελιξία του ωρολογίου προγράμματος και τον μεγάλο χρόνο που απαιτείται αλλά και με την ύπαρξη των κατάλληλων υποδομών και τεχνολογικών μέσων για την υλοποίηση του συγκεκριμένου project. Ωστόσο ιδιαίτερα ενθαρρυντικό είναι το γεγονός πως το μεγαλύτερο μέρος των εκπαιδευτικών που συμμετείχαν στην έρευνα θα υιοθετούσε την προτεινόμενη διδακτική παρέμβαση την οποία βρίσκει άκρως ενδιαφέρουσα και συμφωνεί πως η χρήση της ψηφιακής αφήγησης στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό προσφέρει πολλαπλά ερεθίσματα, ωθεί τους/τις μαθητές/τριες σε ουσιαστική συμμετοχή στη μαθησιακή διαδικασία κι αναπτύσσει την κριτική και δημιουργική τους σκέψη.

Ως εκ τούτου μπορούμε να συμπεράνουμε πως η χρήση Τ.Π.Ε. και ειδικότερα της ψηφιακής αφήγησης στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό, θεωρείται άκρως θετική, ενδιαφέρουσα,

βοηθητική κι ωφέλιμη στη μαθησιακή διαδικασία και ανταποκρίνεται πλήρως στις παιδαγωγικές απαιτήσεις της σύγχρονης εποχής.

Αναφορές

- Barthes, R. (1975). An introduction to the structural analysis of narrative, *New Literary History* pp. 237-272.
- Culler, J. (1997). Λογοτεχνική θεωρία. Μια συνοπτική εισαγωγή. Ηράκλειο: Πανεπιστημιακές εκδόσεις Κρήτης.
- Gersie, A. (1992). *Earthtales: Storytelling in Times of Change*, Green Print, London.
- Robin, B.R., & McNeil, S.G. (2012) What educators should know about teaching digital storytelling. In: *Digital Education Review*, 22, 37-51. Ανακτήθηκε στις 12 Φεβρουαρίου 2021 από <http://greav.ub.edu/der>.
- Kapaniaris, G. A. (2020a). Folk Culture and Education: The Role of Information Technology and Information and Communication Technologies in the Production of Digital Educational Materials. In Kalogiannakis, M., & Papadakis, S. (Eds.), *Handbook of Research on Tools for Teaching Computational Thinking in P-12 Education* (pp. 456-479). IGI Global. Ανακτήθηκε στις 12 Φεβρουαρίου 2021 από <http://doi:10.4018/978-1-7998-4576-8.ch018>.
- Kapaniaris, G. A. (2020b). Folk Culture and Enriched Digital Teaching: Designing Educational Scenarios With the Use of ICT. In Kalogiannakis, M., & Papadakis, S. (Eds.), *Handbook of Research on Tools for Teaching Computational Thinking in P-12 Education* (pp. 480-501). IGI Global. Ανακτήθηκε στις 12 Φεβρουαρίου 2021 από <http://doi:10.4018/978-1-7998-4576-8.ch019>.
- Kapaniaris, A., Sakarellos, S. (2020). "Local History Archives: Digital Storytelling as a Public History Re-Narration Tool" *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(3): 11-20.
- Kapaniaris, A., Konstantopoulou, T. (2020). "From the narrators of folk tales to digital storytelling. Students as young researchers" *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(8): 1-5.
- Δημητρούλια, Ε., Τικτοπούλου, Α. (2015). Ψηφιακή συνθήκη, πολιτισμός και λογοτεχνία. Στο: Δημητρούλια, Ε., Τικτοπούλου, Α. 2015. *Ψηφιακές λογοτεχνικές σπουδές*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Ανακτήθηκε στις 12 Φεβρουαρίου 2021 από <http://hdl.handle.net/11419/5828>.
- Καπανιάρης, Α. & Παπαδημητρίου, Ε. (2012). *Ψηφιακά μαθησιακά πλαίσια: στο νέο ψηφιακό σχολείο*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Ζήτη.
- Λάλου, Σταυρούλα (2020) Ψηφιακά εργαλεία κειμενικής ανάλυσης στις ανθρωπιστικές επιστήμες: Μελέτη περίπτωσης. Διπλωματική εργασία, Προγράμματος Μεταπτυχιακών Τμήματος Φιλολογίας Πανεπιστημίου Πελοποννήσου. Ανακτήθηκε στις 12 Φεβρουαρίου 2021 από <http://amitos.library.uop.gr/xmlui/handle/123456789/5766>.
- Ρουμελιώτου, Μ., Κυρμανίδου, Ε., Μωϋσίδης, Ι. & Φουτσιτζή, Σ. (2011). Προς ένα νέο ψηφιακό σχολείο: η ψηφιακή αφήγηση και τα κριτήρια αξιολόγησης για αξιοποίησή της στη διδακτική πράξη. Στο Α. Πόρποδα Α. Σαλταμπάσης (επιμ.), *Πρακτικά 6^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ* (σ. 1213-1218), Σύρος: «Ελληνική Ένωση για την Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση» (e-Δίκτυο ΤΠΕ-Ε), Πανελλήνια Ένωση εκπαιδευτικών για τις Φυσικές Επιστήμες «Μιχάλης Δερτούζος».
- Τσιλιμένη, Τ. (2007). Η αφήγηση στη σύγχρονη εποχή: Γενική και ειδική θεώρηση. Δυνατότητες και περιορισμοί για μια «νέα» συνάντηση του σύγχρονου ανθρώπου με την προφορική τέχνη του λόγου., Στο Τ. Τσιλιμένη, Ν. Γραϊκος, (επιμ.), *Πρακτικά διημερίδας στο ΚΠΕ Ανατ. Ολύμπου* (σ. 17-26), Βόλος: Εργαστήριο Λόγου Πολιτισμού Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, Όμιλος Φίλων Αφήγησης, ΚΠΕ Ανατ. Ολύμπου.