

# Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2016)

10ο Πανελλήνιο και Διεθνές Συνέδριο «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»

10<sup>ο</sup>  
Πανελλήνιο & Διεθνές Συνέδριο  
Οι ΤΠΕ στην  
Εκπαίδευση  
www.hcicte2016.etpe.gr

80  
Πανελλήνιο Συνέδριο  
Διδακτική της  
Πληροφορικής  
www.didinfo2016.etpe.gr

23-25  
Σεπτεμβρίου 2016  
Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων  
Συνεδριακό Κέντρο "Κάρολος Παπούλιας"

Πανεπιστήμιο  
Ιωαννίνων  
Σχολή Επιστημών Αγωγής  
Τμήμα Μπχ. Ηλεκτρονικών  
Υπολογιστών & Πληροφορικής

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΈΝΩΣΗ  
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ &  
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Άμεσα και έμμεσα εκπαιδευτικά οφέλη των ψηφιακών αφηγήσεων

Παναγιώτης Ψώμος, Μαρία Κορδάκη

## Βιβλιογραφική αναφορά:

Ψώμος Π., & Κορδάκη Μ. (2022). Άμεσα και έμμεσα εκπαιδευτικά οφέλη των ψηφιακών αφηγήσεων. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 359–367. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/3842>

# Άμεσα και έμμεσα εκπαιδευτικά οφέλη των ψηφιακών αφηγήσεων

Παναγιώτης Ψώμος, Μαρία Κορδάκη

panagiotis.psomos@aegean.gr, m.kordaki@aegean.gr

Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας & Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

## Περίληψη

Το άρθρο αυτό παρουσιάζει βασικά εκπαιδευτικά οφέλη που δύνανται να προκύπτουν μέσω δραστηριοτήτων ψηφιακής αφήγησης. Τα εκπαιδευτικά αυτά οφέλη μπορούν να διαχωριστούν σε άμεσα και έμμεσα. Ως άμεσα οφέλη ορίζονται: (α) η μαθησιακή εμπλοκή, (β) οι πολλαπλοί εγγραμματισμοί, (γ) η συνεργασία, (δ) τα κίνητρα μάθησης, (ε) η ροή, (στ) η προσωποποιημένη εμπειρία μάθησης, (ζ) η επικοινωνία, (θ) η κριτική σκέψη, (ι) η ικανότητα επίλυσης προβλημάτων, (κ) η οργάνωση της γνώσης και (λ) η δημιουργικότητα και η καινοτομία. Ως έμμεσα οφέλη αναφέρονται: (i) η επαγγελματική συμπεριφορά, (ii) η ανάδειξη νέων ταλέντων, (iii) οι βελτιωμένες σχέσεις εκπαιδευτικών και μαθητών, (iv) η συμμετοχή της οικογένειας και της ευρύτερης κοινότητας, (v) η κριτική θεώρηση του εαυτού, (vi) η δημιουργική θεώρηση, (vii) η ένταξη και (viii) η παγκόσμια ιθαγένεια.

**Λέξεις κλειδιά:** ψηφιακή αφήγηση, εκπαιδευτικά οφέλη, ψηφιακή εκπαιδευτική τεχνολογία

## Εισαγωγή

Η αφήγηση ιστοριών είναι μια φυσική μορφή ανθρώπινης επικοινωνίας και, ως εκ τούτου, βρίσκεται σε κάθε πτυχή της ανθρώπινης ζωής σε όλη την ιστορία της ανθρωπότητας (Miller & Pennycuff, 2008). Τα τελευταία χρόνια ωστόσο, η αφήγηση εμπλουτίστηκε με την βοήθεια των πολυμέσων δίνοντάς της μια νέα διάσταση, την ψηφιακή αφήγηση. Η ψηφιακή αφήγηση είναι μια αναδυόμενη μορφή αφήγησης, η οποία έχει τις ίδιες δυνατότητες όπως η προφορική και η γραπτή αφήγηση, αλλά προσφέρει και επιπλέον μοναδικά χαρακτηριστικά για τη διδασκαλία και τη μάθηση (Ohler, 2008). Σύμφωνα με τον Robin (2006) η ψηφιακή αφήγηση είναι ένα αποτελεσματικό εκπαιδευτικό εργαλείο για τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές και αποτελεί μια εφαρμογή της εκπαιδευτικής τεχνολογίας που μπορεί να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να χρησιμοποιήσουν παραγωγικά τη χρήση της τεχνολογία στις τάξεις τους, ανεξάρτητα αν πρόκειται για την πρωτοβάθμια (Di Blas, 2014; Μαργαρίτη & Μπράττισης, 2014; Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010), τη δευτεροβάθμια (Di Blas, 2014) ή την τριτοβάθμια εκπαίδευση (Daskolia, Makri, & Kynigos, 2014).

Σύμφωνα με τον Ohler (2008) η σημαντική ερώτηση που πρέπει να ρωτά ένας εκπαιδευτικός είναι "Τι προσφέρει η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση;". Αυτό αποτελεί και το κεντρικό ερευνητικό ερώτημα στο οποίο στηρίζεται η παρούσα βιβλιογραφική επισκόπηση. Τα εκπαιδευτικά οφέλη που προσφέρει η ψηφιακή αφήγηση χωρίστηκαν σε δύο κατηγορίες: (α) τα άμεσα, και (β) τα έμμεσα, όπως προτείνουν οι Di Blas & Ferrari (2014). Πρέπει να τονιστεί πως αναφερόμαστε στα εκπαιδευτικά οφέλη τα οποία προκύπτουν όταν ένας μαθητής συμμετέχει ενεργά τόσο στην φάση δημιουργίας της ψηφιακής ιστορίας όσο και στην φάση παρακολούθησης και περαιτέρω κριτικής επεξεργασίας των προβαλλόμενων ψηφιακών ιστοριών. Στην επόμενη ενότητα θα παρουσιαστούν ορισμένα βασικά άμεσα και έμμεσα εκπαιδευτικά οφέλη τα οποία συνδέθηκαν με τη συμμετοχή των μαθητών σε δραστηριότητες ψηφιακής αφήγησης όπως αυτά προέκυψαν από αναδιφήση της βιβλιογραφίας. Η

αναδίφηση της βιβλιογραφίας εστιάστηκε αρχικά στη μελέτη σημαντικών επιστημόνων που αναφέρονται στην ψηφιακή αφήγηση (π.χ. Ohler, Robin, Di Blas & Benmayor) και στη συνέχεια μελετήθηκαν άρθρα που αποτελούσαν αναφορές σε αυτά κ.ο.κ. Επιλέχθηκε αυτός ο τρόπος αναδίφησης, λόγω του ότι τα άρθρα που προέκυπτan στις αναζητήσεις ανά βάση δεδομένων με λέξεις κλειδιά 'Ψηφιακή αφήγηση» ΚΑΙ «εκπαίδευση» ήταν πάρα πολλά ώστε να μην είναι δυνατό να συμπεριληφθεί μια συστηματική ανάλυση στο χώρο που απαιτείται να έχει ένα άρθρο στα πλαίσια των κανόνων του συνεδρίου.

### Άμεσα και έμμεσα παιδαγωγικά οφέλη της ψηφιακής αφήγησης

Αναφορικά με τα άμεσα εκπαιδευτικά οφέλη της ψηφιακής αφήγησης, οι μαθητές ωφελούνται από ένα σημαντικό αριθμό παραγόντων (Πίνακας 1) που είναι τυπικοί σε ένα σχολικό περιβάλλον και οι οποίοι παρουσιάζονται στις επόμενες υποενότητες.

**Πίνακας 1. Άμεσα και έμμεσα παιδαγωγικά οφέλη της ψηφιακής αφήγησης**

<b>Ευρήματα</b>
<p align="center"><b>Άμεσα Εκπαιδευτικά οφέλη</b></p> <p>Η ψηφιακή αφήγηση δύνανται να ενισχύει τους εγγραμματοσμούς διάφορων τύπων            Η ψηφιακή αφήγηση δύνανται να:</p> <p>(α) δημιουργεί μαθησιακή εμπλοκή, (β) ενισχύει πολλαπλούς εγγραμματοσμούς, (γ) ενθαρρύνει τη συνεργασία των μαθητών (δ) δημιουργεί κίνητρα μάθησης, (ε) βελτιώνει την ροή, (στ) δημιουργεί μια προσωποποιημένη εμπειρία μάθησης, (ζ) ενισχύει τις ικανότητες επικοινωνίας, (η) ενθαρρύνει την κριτική σκέψη και να βελτιώνει την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων, (θ) βελτιώνει την ικανότητα οργάνωσης δεδομένων και (ι) ενισχύει τη δημιουργικότητα και την καινοτομία.</p>
<p align="center"><b>Έμμεσα Εκπαιδευτικά οφέλη</b></p> <p>Η ψηφιακή αφήγηση δύνανται να:</p> <p>(α) δημιουργεί επαγγελματική συμπεριφορά, (β) αναδεικνύει νέα ταλέντα, (γ) συντελεί στις βελτιωμένες σχέσεις εκπαιδευτικών και μαθητών, (δ) συντελεί στη συμμετοχή της οικογένειας και της ευρύτερης κοινότητας, (ε) συντελεί στην κριτική θεώρηση του εαυτού, (στ) συντελεί στη δημιουργική θεώρηση, (ζ) βοηθάει στην ένταξη, και (η) ενισχύει την παγκόσμια ιθαγένεια.</p>

### Άμεσα οφέλη της ψηφιακής αφήγησης

#### Ψηφιακή αφήγηση και μαθησιακή εμπλοκή

Οι ψηφιακές ιστορίες δύνανται να αυξήσουν την μαθησιακή εμπλοκή των μαθητών, προσφέροντας στους εκπαιδευτικούς ένα νέο και συναρπαστικό τρόπο να αιχμαλωτίσουν το ενδιαφέρον των μαθητών (Lowenthal, 2009). Μάλιστα, σύμφωνα με τις Di Blas, Paolini, & Sabiescu (2010) η μαθησιακή εμπλοκή αποτελεί το σημαντικότερο εκπαιδευτικό όφελος της ψηφιακής αφήγησης καθώς είναι η πηγή για όλα τα επιπλέον εκπαιδευτικά της οφέλη. Σε μια έρευνα που έγινε από τον Campbell (2012) με σκοπό ερευνηθεί η μαθησιακή εμπλοκή των μαθητών χρησιμοποιήθηκαν τρεις δείκτες για την μέτρηση της μαθησιακής εμπλοκής: (α) Κατά πόσο βλέπει ο μαθητής τον εαυτό του ως ένα καλό συγγραφέα, (β) Πόσος χρόνος δαπανάται με ενεργή συμμετοχή στο έργο, και (γ) Ολοκλήρωση εργασιών (Task Completion) έργων ψηφιακών ιστοριών. Με βάση τα αποτελέσματα της έρευνας (Campbell, 2012), η πλειοψηφία των μαθητών έδειξε υψηλό επίπεδο γνωστικής εμπλοκής στις δραστηριότητες της ψηφιακής αφήγησης.

### Ψηφιακή αφήγηση και πολλαπλοί εγγραμματισμοί

Η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων δύναται να παρέχει στους μαθητές ισχυρά θεμέλια σε πολλούς διαφορετικούς τύπους εγγραμματισμών (Robin, 2006). Συγκεκριμένα, η ψηφιακή αφήγηση έχει θετικό αντίκτυπο στους ακόλουθους εγγραμματισμούς:

- Πληροφοριακός εγγραμματισμός (Information Literacy): Σύμφωνα με τον Robin (2006) η ψηφιακή αφήγηση ευνοεί τον πληροφοριακό εγγραμματισμό, δηλαδή την ικανότητα να βρίσκεις, να αξιολογείς και να συνθέτεις πληροφορίες (Di Blas, 2015), γεγονός που απαιτείται από τον μαθητή κατά την φάση συλλογής, αξιολόγησης (Alismail, 2015) και τροποποίησης του κατάλληλου υλικού που χρειάζεται για να συμπεριλάβει στην ψηφιακή του ιστορία.

- Ψηφιακός εγγραμματισμός (Digital Literacy): Η διαδικασία δημιουργίας ψηφιακών αφηγήσεων ευνοεί τον ψηφιακό εγγραμματισμό, δηλαδή τη δυνατότητα να χρησιμοποιείς τους υπολογιστές και άλλες τεχνολογίες για τη βελτίωση της μάθησης, της παραγωγικότητας και της απόδοσης (Robin, 2006).

- Εγγραμματισμός μέσων ενημέρωσης (Media Literacy): Η έρευνα που έκανε η Di Blas (2015) πάνω στην ψηφιακή αφήγηση έδειξε πως ένα από τα σημαντικά οφέλη της δημιουργίας ψηφιακών αφηγήσεων είναι ο εγγραμματισμός στα μέσα ενημέρωσης. Σύμφωνα με τον Ohler (2008) αν θέλουμε οι μαθητές μας να δουν και να κατανοήσουν την πειστική δύναμη των μέσων μαζικής ενημέρωσης, δεν υπάρχει καλύτερος τρόπος από το να έχουν οι μαθητές την δυνατότητα να δημιουργούν τα δικά τους μέσα, όπως είναι οι ψηφιακές ιστορίες.

- Προφορικός εγγραμματισμός (Oral Literacy): Ο προφορικός εγγραμματισμός ορίζεται ως η ικανότητα να κατανοείς και να χρησιμοποιείς την προφορική γλώσσα. Η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων τα περιλαμβάνει και τα δύο (Ohler, 2008). Μέσω της δημιουργίας ψηφιακών αφηγήσεων δίνεται η δυνατότητα οι μαθητές να γίνουν πιο ικανοί στον χειρισμό της γλώσσας (Miller, 2009).

- Εγγραμματισμός στον γραπτό λόγο (Writing Literacy): Η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων ενισχύει την ικανότητα των μαθητών να δημιουργήσουν υψηλότερης ποιότητας έργα γραφής (Campbell, 2012; Ohler, 2008). Επίσης, σύμφωνα με τον Ohler (2008) αναφορικά με τον εγγραμματισμό στον γραπτό λόγο, η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων συμβάλλει ως ακολούθως: (α) Η ψηφιακή αφήγηση είναι δομημένη πάνω στην γραφή. (β) Η ψηφιακή αφήγηση περιλαμβάνει αυθεντική γραφή, (γ) Η ψηφιακή αφήγηση χτίζει γέφυρες με την συμβατική γραφή (conventional writing), και (δ) Η γραφή για έργα ψηφιακής αφήγησης απαιτεί βαθιά σκέψη.

- Αφηγηματικός εγγραμματισμός (Story Literacy): Μέσω διαδικασίας της δημιουργίας μιας ψηφιακής αφήγησης οι μαθητές εκτιμούν την σημασία της γνώσης της δομής μιας ψηφιακής ιστορίας (Sweeney-Burt, 2014). Σύμφωνα με τον Banaszewski (2005) ο αφηγηματικός εγγραμματισμός είναι η βάση μιας αποτελεσματικής ψηφιακής αφήγησης.

- Καλλιτεχνικός εγγραμματισμός (Art Literacy): Η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων ενισχύει τον καλλιτεχνικό εγγραμματισμό των μαθητών δεδομένου πως οι μαθητές που δημιουργούν ψηφιακές αφηγήσεις επιτελούν τους ακόλουθους καλλιτεχνικούς ρόλους (Ohler, 2008): (α) Δημιουργός τέχνης, (β) Διαχειριστής έργων τέχνης, και (γ) Παραγωγός τέχνης.

- Ολιστικός εγγραμματισμός (Global Literacy): Η ψηφιακή αφήγηση ενισχύει τον ολιστικό εγγραμματισμό, δηλαδή, την ικανότητα να διαβάζεις, να ερμηνεύεις, να απαντάς, και να δίνεις περτεχόμενο σε μηνύματα με μια ολιστική προοπτική (Robin, 2006).

- Οπτικός εγγραμματισμός (Visual Literacy): Η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων ενισχύει τον οπτικό εγγραμματισμό δηλαδή την ικανότητα να κατανοείς, να παράγεις και

να επικοινωνείς μέσω οπτικών εικόνων (Robin, 2006). Η ψηφιακή αφήγηση προκαλεί επίσης τους μαθητές να συνθέσουν μια προσωπική εμπειρία χρησιμοποιώντας αφηγηματικές, οπτικές και ψηφιακές ικανότητες (Banaszewski, 2005).

- Εγγραμματοσιμός εκπαιδευτικών αντικειμένων. Μέσω των ψηφιακών αφηγήσεων μπορεί να μεταδοθεί γνώση ανεξάρτητη εκπαιδευτικού περιεχομένου, ακόμη και σε αντικείμενα όπως η πληροφορική (Paradimitriou, 2003) και οι φυσικές επιστήμες (Μαργαρίτη & Μπράττισης, 2014).

### **Ψηφιακή αφήγηση και συνεργασία**

Η ψηφιακή αφήγηση δύνата να ενθαρρύνει τη συνεργασία των μαθητών (Di Blas, 2015) όταν αυτοί καλούνται από τον εκπαιδευτικό να συνεργαστούν στην δημιουργία ή και την αξιολόγηση μιας ψηφιακής ιστορίας προκειμένου να εξάγουν συμπεράσματα ή να εκφράσουν τα συναισθήματα τους (Kordaki, Goussiou, Gorghiu, & Gorghiu, 2015). Η ψηφιακή αφήγηση αντιμετωπίζει την μάθηση ως μια συνεργατική διαδικασία αφού χωρίς το στοιχείο της κοινότητας, οι ψηφιακές ιστορίες δεν θα ήταν τόσο ισχυρές (Benmayor, 2008). Με αυτό τον τρόπο μπορούν να αναπτυχθούν ικανότητες διαπροσωπικών σχέσεων των μαθητών (Robin, 2006), δεδομένου πως όταν οι μαθητές συνεργάζονται για τη δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης μαθαίνουν πώς να δουλεύουν μέσα σε ομάδα, πώς να είναι υπεύθυνοι για κάτι και ταυτόχρονα πώς να ενσωματώνουν την εργασία τους με την εργασία των άλλων μαθητών (Di Blas & Boretti, 2009).

### **Ψηφιακή αφήγηση και κίνητρα μάθησης**

Σύμφωνα με τις Di Blas & Ferrari (2014) η κινητήρια δύναμη μιας δραστηριότητας δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης είναι το κίνητρο που δημιουργεί. Οι δραστηριότητες δημιουργίας ψηφιακών αφηγήσεων μπορούν να αυξήσουν τα κίνητρα των μαθητών (Hung, Hwang, & Huang, 2012), ακόμα και αυτών που έχουν συνήθως χαμηλές επιδόσεις στα μαθήματα (Di Blas & Paolini, 2013). Η μάθηση στην ψηφιακή αφήγηση δεν έρχεται απευθείας μέσω της τεχνολογίας, αλλά χάρη στο κίνητρο που δημιουργείται από την τεχνολογία (Di Blas & Ferrari, 2014).

### **Ψηφιακή αφήγηση και βελτίωση ροής (flow)**

Οι Xu, Park, & Baek (2011) μελέτησαν την επίδραση της ψηφιακής αφήγησης στην δημιουργία μιας κατάστασης 'ροής' (flow) για το μαθητή, σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας. Για την μελέτη της ροής αναλύθηκαν οι 9 κατηγορίες της ροής (Csikszentmihalyi, 1990): ισορροπία πρόκλησης-δεξιότητας, συγχώνευση δράσης και ευαισθητοποίησης, ξεκάθαροι στόχοι, σαφής ανατροφοδότηση, συνολική συγκέντρωση, αίσθηση του ελέγχου, απώλεια της αυτο-συνείδησης, μετασχηματισμός του χρόνου και αυτοτελής εμπειρία. Τα αποτελέσματα της μελέτης έδειξαν πως η 'ροή' μπορεί να βελτιωθεί με την ενεργή συμμετοχή των μαθητών στην δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης.

### **Ψηφιακή αφήγηση και προσωποποιημένη εμπειρία μάθησης**

Ο Miller (2009) τονίζει ότι η προσωποποιημένη μάθηση είναι ένα από τα κύρια πλεονεκτήματα της ψηφιακής αφήγησης, καθώς οι μαθητές μέσω της δημιουργίας ψηφιακών αφηγήσεων μπορούν να παρουσιάσουν τις προσωπικές τους εμπειρίες και σκέψεις, τις οποίες θα συμπεριλάβουν άμεσα ή έμμεσα στο σενάριο της ψηφιακής ιστορίας και να αξιολογήσουν τα επιτεύγματά τους μέσω είτε αυτοκριτικής αφού μέσω της διαδικασίας θα αναστοχαστούν στις εμπειρίες τους είτε μέσω της κριτικής των συμμαθητών τους που θα παρακολούθησαν την ιστορία τους. Επίσης, οι ψηφιακές ιστορίες επιτρέπουν

στους μαθητές κατά την σύνθεση της ιστορίας να εκφράσουν τον εαυτό τους με τις δικές τους εικόνες (φωτογραφίες δικής τους λήψης) και τη δική τους φωνή (ηχογράφηση), και να ελέγχουν το ρυθμό της μάθησής τους, καλλιεργώντας έτσι το αίσθημα της ιδιοκτησίας (Robin, 2006; Sweeney-Burt, 2014).

### **Ψηφιακή αφήγηση και επικοινωνία**

Οι μαθητές μέσω της δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών μπορούν να ενισχύουν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες (Robin, 2006). Ανεξάρτητα από το θέμα που πραγματεύεται μια ψηφιακή αφήγηση, οι μαθητές αποκτούν ικανότητες επικοινωνίας σε συνδυασμό με την ικανότητα να δημιουργούν μια αφήγηση με συνεπή και αποτελεσματική μορφή (Di Blas & Boretti, 2009). Μαθητές που συμμετέχουν σε όλη την εμπειρία που προσφέρει η ψηφιακή αφήγηση, μπορούν να ωφεληθούν μαθαίνοντας να κριτικάρουν την προσωπική τους δουλειά, όπως και την δουλειά των άλλων διευκολύνοντας την επικοινωνιακή ικανότητα να συνθέτουν και να διαλέγουν το κατάλληλο περιεχόμενο.

### **Ψηφιακή αφήγηση, κριτική σκέψη & ικανότητα επίλυσης προβλημάτων**

Η κατασκευή ενός επιτυχημένου έργου ψηφιακής αφήγησης απαιτεί από τους εκπαιδευτικούς να θέτουν προβλήματα στους μαθητές τα οποία είναι βαθιά συνδεδεμένα με το περιεχόμενο του μαθήματος, με αποτέλεσμα, οι μαθητές να διευρύνουν την κριτική τους σκέψη σχετικά με την αποτελεσματικότητα των συνδυασμών περιεχομένου και των πολυμέσων που θα χρησιμοποιήσουν (Yang & Wu, 2012). Τέλος, μέσω της δημιουργίας ψηφιακών αφηγήσεων οι μαθητές μπορούν να γίνουν ικανότεροι στη λήψη αποφάσεων και στην επίλυση των προβλημάτων τα οποία μπορεί να τεθούν, από την σύλληψη έως την ολοκλήρωση του έργου της ψηφιακής αφήγησης που πρέπει να περατωθεί (Robin, 2006).

### **Ψηφιακή αφήγηση και οργάνωση της γνώσης**

Ένα άλλο εκπαιδευτικό όφελος στο οποίο δύναται να συντελέσει η διαδικασία της δημιουργίας μιας ψηφιακής αφήγησης είναι η οργάνωση της γνώσης (Di Blas & Ferrari, 2014): αυτή είναι η ικανότητα της διάρθρωσης της αφήγησης με ένα συνεκτικό και αποτελεσματικό τρόπο, δίνοντας προσοχή σε σημασιολογικές σχέσεις μεταξύ των διαφόρων τμημάτων, έτσι ώστε να επιτυγχάνεται μια σωστά δομημένη ψηφιακή ιστορία (Di Blas, Paolini, & Sabiescu, 2010). Η διαδικασία της συλλογής και της οργάνωσης των δεδομένων έχει αναγνωριστεί από ερευνητές ως ένας αποτελεσματικός τρόπος για την εμπλοκή μαθητών σε υψηλότερου επιπέδου σκέψης διεργασίες (Hung, Hwang, & Huang, 2012).

### **Ψηφιακή αφήγηση, δημιουργικότητα και καινοτομία**

Η δημιουργικότητα και η καινοτομία είναι απαραίτητες προϋποθέσεις για να συλληφθεί, να οργανωθεί και να δημιουργηθεί μια πρωτότυπη ψηφιακή ιστορία (Di Blas, 2015). Επίσης, μέσω της δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών ενθαρρύνεται, τονώνεται και επιβραβεύεται η δημιουργικότητα μέσα από το συνδυασμό της αρχαίας τέχνης της αφήγησης ιστοριών με τα διάφορα ψηφιακά εργαλεία (Gregori-Signes, 2014).

### **Έμμεσα εκπαιδευτικά οφέλη της ψηφιακής αφήγησης**

Αναφορικά με τα έμμεσα εκπαιδευτικά οφέλη της ψηφιακής αφήγησης, οι μαθητές ωφελούνται από ένα σημαντικό αριθμό παραγόντων (Πίνακας 1) που είναι άτυποι σε ένα σχολικό περιβάλλον και οι οποίοι παρουσιάζονται στις επόμενες υποενότητες.

### **Επαγγελματική συμπεριφορά**

Σε σχέση με το έργο της ομάδας, οι μαθητές δημιουργώντας μια ψηφιακή ιστορία, αναπτύσσουν την αίσθηση της ευθύνης και μια σχεδόν «επαγγελματική» συμπεριφορά. Θεωρούν ότι η συνεισφορά τους στην δημιουργία ενός έργου ψηφιακής αφήγησης είναι σημαντική και ζωτικής σημασίας για το συνολικό τελικό αποτέλεσμα (Di Blas & Ferrari, 2014). Η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων μπορεί να εμψυχήσει στους μαθητές την έννοια της προσωπικής ευθύνης, εφόσον η ψηφιακή αφήγηση έχει χωριστεί σε τμήματα και κάθε μαθητής είναι υπεύθυνος για να πραγματοποιήσει ένα συγκεκριμένο κομμάτι της ψηφιακής ιστορίας (Di Blas & Boretti, 2009).

### **Ανάδειξη νέων ταλέντων**

Δεδομένου ότι η δραστηριότητα της δημιουργίας μιας ψηφιακής αφήγησης είναι ασυνήθιστη, αυτό αναδιαμορφώνει τις σχέσεις μέσα στην τάξη και τις ικανότητες ορισμένων μαθητών που συνήθως δεν επιβραβεύονται στις συνηθισμένες δραστηριότητες του σχολείου. Εξαιτίας αυτής της πολύ ιδιαίτερης δραστηριότητας, απρόσμενα ταλέντα μπορούν να εμφανιστούν και μαθητές οι οποίοι έχουν παραδοσιακά χαμηλές επιδόσεις να αποκτήσουν μια εξαιρετική δυναμική (Di Blas & Ferrari, 2014).

### **Βελτιωμένες σχέσεις μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικών**

Ο κοινός στόχος της δημιουργίας μιας καλής ψηφιακής ιστορίας ενώνει όχι μόνο τους μαθητές ως ομάδα, αλλά και τους μαθητές με τον εκπαιδευτικό (Di Blas & Ferrari, 2014).

### **Συμμετοχή της οικογένειας και της ευρύτερης κοινότητας**

Χάρη στο υψηλό επίπεδο συμμετοχής, οι μαθητές τείνουν να αναφέρουν τι κάνουν με την ψηφιακή αφήγηση στο σχολείο όταν γυρνάνε στο σπίτι. Σε πολλές περιπτώσεις οι οικογένεια συμμετέχει στην δημιουργία της ψηφιακής ιστορίας (Di Blas & Ferrari, 2014). Ωστόσο, μερικές φορές, η συμμετοχή διαπερνάει τα όρια του σχολείου για να φτάσει στην ευρύτερη κοινότητα.

### **Κριτική θεώρηση (Critical theorizing) του εαυτού**

Ζητώντας από τους μαθητές να δημιουργήσουν μια δική τους ψηφιακή ιστορία βοηθούνται στο να εκφράσουν το εσωτερικό τους εαυτό, μερικές φορές σε προβληματικές καταστάσεις (Di Blas & Ferrari, 2014). Μέσω της δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών αναφορικά με την ζωή τους, οι μαθητές μπορούν να αποκτήσουν μια κριτική θεώρηση της ζωής τους και να ξεπεράσουν κάποιες εσωτερικές συγκρούσεις που είναι βαθιά ριζωμένες μέσα τους. Μπορεί, μέσω την ψηφιακών αφηγήσεων να γίνει κάποιος όχι μόνο ένας συγγραφέας της δικής του ιστορίας, αλλά και ένας θεωρητικός της δικής του εμπειρίας (Benmayor, 2008).

### **Δημιουργική θεώρηση (Creative theorizing)**

Η δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας εμπεριέχει τις δεξιότητες της θεώρησης, της γραφής, της εκτέλεσης, της επιλογής, της απεικόνισης και της ενσωμάτωσης. Ο μαθητής κατά την δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας δημιουργεί συνδέσεις, αναγνωρίζει και επεξεργάζεται ιστορικές και πολιτιστικές ιδέες και έννοιες με τη χρήση πολυμέσων. Οι μαθητές συνειδητοποιούν τη δυνατότητά τους να συνθέσουν την έννοια της ιστορίας μέσα από λέξεις, εικόνες, και ήχο. Με τον τρόπο αυτό, η ψηφιακή αφήγηση υπηρετεί την θεωρητική σκέψη, και η θεωρητική σκέψη υπηρετεί τη δημιουργική έκφραση. Η ψηφιακή αφήγηση θεσπίζει μια συνάντηση της δημιουργικής και κριτικής θεώρησης που είναι σύνθετη, πλούσια και ολιστική (Benmayor, 2008).

## Ένταξη

Ένα κοινωνικό κέρδος για τους μαθητές αφορά στο ότι η δημιουργία ψηφιακών ιστοριών δύναται να βοηθήσει στην ένταξη, δηλαδή στην συμμετοχή σε ομάδες, μαθητών είτε με μαθησιακές δυσκολίες είτε μη ενταγμένων στον κοινωνικό ιστό της τάξης, οι οποίοι αναλαμβάνουν με αυτή την ευκαιρία πολλές φορές ενεργό ρόλο (Di Blas, Paolini, & Sabiescu, 2010). Όλοι οι μαθητές μπορούν να συμμετέχουν με επιτυχία σε μια δραστηριότητα ψηφιακής αφήγησης, ακόμα και μαθητές με αναπηρίες ή ειδικές ανάγκες (Botturi, Bramani, & Corbino, 2010). Τέλος, σύμφωνα με την έρευνα των Bratitsis & Ziannas (2015) σε παιδιά πρώιμης ηλικίας η χρήση της ψηφιακής αφήγησης ενισχύει την ενσυναίσθηση των μαθητών. Το γεγονός αυτό σε ένα σχολικό περιβάλλον που θα συμπεριελάμβανε και μαθητές με μαθησιακά προβλήματα θα διευκόλυνε την ένταξη των μαθητών αυτών.

## Παγκόσμια ιθαγένεια

Η παγκόσμια ιθαγένεια (global citizenship) δύναται να ενισχυθεί μέσω των ψηφιακών αφηγήσεων, δεδομένου πως οι ιστορίες αποτελούν μια "παγκόσμια γλώσσα" που διδάσκει ανά τους αιώνες όλους τους πολιτισμούς (Ohler, 2008). Οι ψηφιακές τεχνολογίες, όπως η ψηφιακή αφήγηση έχουν τη δυνατότητα να εμπλέξουν τους μαθητές σε παγκόσμιο επίπεδο, για να μάθει ο καθένας τα τοπικά πλαίσια συμφραζομένων της κάθε χώρας που επηρεάζονται αλλά και συμβάλλουν στα παγκόσμια προβλήματα, όπως για παράδειγμα η κλιματική αλλαγή (Hoza & McLean, 2015).

## Συμπεράσματα

Στο άρθρο αυτό παρουσιάστηκαν ορισμένα βασικά εκπαιδευτικά οφέλη που δύναται να προκύψουν μέσω των δραστηριοτήτων ψηφιακής αφήγησης με σκοπό να αναδειχθεί η δυναμική που έχει η ψηφιακή αφήγηση ως εκπαιδευτικό εργαλείο στη διάθεση των εκπαιδευτικών. Τα εκπαιδευτικά οφέλη προέκυψαν από την αναδίφηση της βιβλιογραφίας και χωρίστηκαν σε άμεσα και έμμεσα. Βασικοί περιορισμοί της παρούσας βιβλιογραφικής επισκόπησης είναι αφ ενός μεν ότι δεν αποτελεί προϊόν συστηματικής αναδίφησης της βιβλιογραφίας και αφ ετέρου ότι δεν αναφέρεται λεπτομερώς στο φάσμα των εκπαιδευτικών ωφελειών που προκύπτουν σε κάθε στάδιο της δημιουργίας μιας ψηφιακής αφήγησης και αυτό αποτελεί στόχο μιας μελλοντικής πιο εκτεταμένης έκδοσης του παρόντος άρθρου.

## Αναφορές

- Alismail, H. A. (2015). Integrate Digital Storytelling in Education. *Journal of Education and Practice*, 6(9), 126-129.
- Banaszewski, M. T. (2005). *Digital storytelling: Supporting digital literacy in grades 4-12* (Master's thesis). Georgia Institute of Technology, Atlanta, Georgia. Retrieved November 10, 2015 from <https://smartech.gatech.edu/handle/1853/6966>
- Benmayor, R. (2008). Digital storytelling as a signature pedagogy for the new humanities. *Arts and Humanities in Higher Education: An International Journal of Theory, Research and Practice*, 7, 188-204.
- Botturi, L., Bramani, C., & Corbino, S. (2010). Stories, Drawings and Digital Storytelling: a Voice for Children with Special Education Needs. *Online proceedings of the Workshop on Interactive Storytelling for Children at IDC 2010*, Spain, Barcelona, pp. 1-4.
- Bratitsis, T., & Ziannas, P. (2015). From early childhood to special education: Interactive digital storytelling as a coaching approach for fostering social empathy. *Procedia Computer Science*, 67, 231-240.
- Campbell, T. A. (2012). Digital storytelling in an elementary classroom: Going beyond entertainment. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 69, 385-393.



- Daskolia, M., Makri, K., & Kynigos, C. (2014). Fostering collaborative creativity in learning about urban sustainability through digital storytelling. Proceedings of the 'Constructionism 2014' International Conference, Vienna, Austria, 19-23 August, pp. 357-366.
- Di Blas, N. (2015). 21st Century Skills, Global Education and Digital Storytelling: the Case of PoliCulturaExpo 2015. In M. Yildiz, S. Keengwe (Eds.), *Handbook of Research on Media Literacy in the Digital Age*, IGI global, 1-26.
- Di Blas, N., & Boretti, B. (2009). Interactive storytelling in pre-school: a case-study. In *Proceedings of IDC 2009*, ACM, New York, NY, pp. 44-51.
- Di Blas, N., Paolini, P., & Sabiescu, A. (2010). Collective Digital Storytelling at School as a Whole-Class Interaction. In *Proceedings of IDC 2010. The 9th International Conference on Interaction Design and Children*, Barcelona, Spain, pp. 11-19.
- Di Blas, N., & Paolini, P. (2013). Beyond the School's Boundaries: PoliCultura, a Large-Scale Digital Storytelling Initiative. *Educational Technology & Society*, 16(1), 15-27.
- Di Blas, N., & Ferrari, L. (2014). Digital storytelling at school: what kind of educational benefits? *International Journal of Arts and Technology*, 7(1), 38-54.
- Gregori-Signes, C. (2014). Digital Storytelling and Multimodal Literacy in Education. *Portal Linguarum Journal*, 22, 237-250.
- Hoang T. W., & McLean, L. (2015). Digital storytelling for transformative global citizenship education. *Canadian Journal of Education*, 38(2), 1-28.
- Hung, C.-M., Hwang, G.-J., & Huang, I. (2012). A Project-based Digital Storytelling Approach for Improving Students' Learning Motivation, Problem-Solving Competence and Learning Achievement. *Educational Technology & Society*, 15(4), 368-379.
- Kordaki M., Gousiou A., Gorghiu G. and Gorghiu L-M. (2015). Towards the Use of Digital Educational Stories in the Nutrition and Health education Classrooms. *7th LUMEN International Conference – Multidimensional Education and Professional Development. Ethical Values – MEPDEV 2015*, 12th – 14th November 2015 Targoviste, Romania.
- Lowenthal, P. R. (2009). Digital storytelling—An emerging institutional technology? In J. Hartley & K. McWilliam (Eds.), *Story circle: Digital storytelling around the world* (pp. 252-259). Oxford: Wiley-Blackwell.
- Miller, E. A. (2009). *Digital Storytelling* (Master's thesis). University of Northern Iowa, Elementary Education Division, Department of Curriculum & Instruction. Retrieved November 30, 2015 from <http://www.uni.edu/icss/researchhelps/miller.pdf>
- Miller, S., & Pennycuff, L. (2008). The Power of Story: Using Storytelling to Improve Literacy Learning. *Journal of Cross-Disciplinary Perspectives in Education*, 1(1), 36-43.
- Ohler, J. (2008). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press
- Papadimitriou, C. H. (2003). MythematiCS: in praise of storytelling in the teaching of computer science and math. *SIGCSE*, 35(4), 7-9.
- Robin, B. (2006). The Educational Uses of Digital Storytelling. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006* (pp. 709-716). Chesapeake, VA: AACE.
- Robin, B. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into practice*, 47, 220-228.
- Sweeney-Burt, N. (2014). Implementing Digital Storytelling as a Technology Integration Approach with Primary School Children. *Irish Journal of Academic Practice*, 1(4), 1-25.
- Xu, Y., Park, H., & Baek, Y. (2011). A New Approach Toward Digital Storytelling: An Activity Focused on Writing Self efficacy in a Virtual Learning Environment. *Educational Technology & Society*, 14(4), 181-191.
- Yang, Y. C., & Wu, W. I. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking and learning motivation: A year-long experimental study. *Computers & Education*, 59, 339-352.
- Μαργαρίτη, Α., & Μπράττισης, Θ. (2014). Ψηφιακή Αφήγηση ως μέσο διδασκαλίας Φυσικών Επιστημών στο Νηπιαγωγείο: ένα διαδραστικό παραμύθι στο Scratch. *Περιοδικό Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*, 7(3), 163-179.

Σεραφείμ, Κ., & Φεσάκης, Γ. (2010). Εκπαιδευτικές εφαρμογές ψηφιακής αφήγησης: Διδακτική προσέγγιση για το Νηπιαγωγείο. Πρακτικά 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή, «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», τόμος II, σ. 521-528, Κόρινθος, 23-26 Σεπτεμβρίου.