

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

Τόμ. 1 (2022)

7ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»



Ψηφιακή αφήγηση και πολιτιστική κληρονομιά:  
Διδάσκοντας τον Κυκλαδικό πολιτισμό σε μαθητές  
δημοτικού

Ευγενία Μπουραζέρη, Χρήστος Ζώτος

### Βιβλιογραφική αναφορά:

Μπουραζέρη Ε., & Ζώτος Χ. (2023). Ψηφιακή αφήγηση και πολιτιστική κληρονομιά: Διδάσκοντας τον Κυκλαδικό πολιτισμό σε μαθητές δημοτικού. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 0637-0650. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/5774>

# Ψηφιακή αφήγηση και πολιτιστική κληρονομιά: Διδάσκοντας τον Κυκλαδικό πολιτισμό σε μαθητές δημοτικού

Μπουραζέρη Ευγενία<sup>1</sup>, Ζώτος Χρήστος<sup>2</sup>

[jbourazeri@gmail.com](mailto:jbourazeri@gmail.com), [zotoschris@gmail.com](mailto:zotoschris@gmail.com)

<sup>1</sup> Δασκάλα ΜΕδ. ΠΕ70

<sup>2</sup> Μηχανικός Η/Υ και Πληροφορικής MSc. - Εκπαιδευτικός ΠΕ86

## Περίληψη

Η παρούσα εργασία πραγματεύεται έναν διαφορετικό τρόπο επέκτασης της διδασκαλίας του μαθήματος της Ιστορίας στο δημοτικό, με βασικό διδακτικό εργαλείο την ψηφιακή αφήγηση. Παρουσιάζεται η εκπαιδευτική διαδικασία και η διερεύνηση των απόψεων των συμμετεχόντων μαθητών της Γ' δημοτικού σχετικά με τη δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας ως μέρος μιας δημιουργικής διαθεματικής διδακτικής προσέγγισης, που εμπλέκει τη χρήση Τ.Π.Ε., έχει ως σκοπό την ανάδειξη της αξίας της πολιτιστικής κληρονομιάς των προϊστορικών Κυκλάδων και συνολικά στοχεύει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21ου αιώνα. Η ανάλυση των απόψεων των συμμετεχόντων μαθητών αναδεικνύει τη συνολικά θετική εμπειρία τους σε επίπεδο διαφοροποίησης από τη συνηθισμένη διδασκαλία, σε επίπεδο γνωστικών οφελών και καλλιέργειας δεξιοτήτων καθώς και σε επίπεδο ομαδικής συνεργασίας αλλά και ατομικής έκφρασης. Έτσι, η συγκεκριμένη εργασία επιχειρεί να συμβάλει στην ενθάρρυνση των εκπαιδευτικών που αναζητούν τρόπους για να ενισχύσουν τα κίνητρα των μαθητών, να εμπλουτίσουν και να διαφοροποιήσουν το μάθημά τους, να διευρύνουν και να εξελίσουν τεχνολογικά τα διδακτικά τους εργαλεία.

**Λέξεις κλειδιά:** ψηφιακός γραμματισμός, ψηφιακή αφήγηση, δημιουργική γραφή, πολιτιστική κληρονομιά, διδασκαλία στο δημοτικό

## Εισαγωγή

Στο πλαίσιο του «ψηφιακού σχολείου» (ΥΠΠΕΠΘ, 2011), οι μαθητές είναι τόσο εξοικειωμένοι με τη χρήση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε.) και τον ψηφιακό γραμματισμό, που θεωρείται δεδομένη η ένταξη της τεχνολογίας στην εκπαιδευτική διαδικασία ώστε η διδασκαλία να είναι πιο ενδιαφέρουσα, δημιουργική και αποτελεσματική.

Ένας σύγχρονος τρόπος διδασκαλίας, ο οποίος ανταποκρίνεται πλήρως στις νέες τεχνολογικές εκπαιδευτικές συνθήκες και στον πληροφοριακό πολυγραμματισμό των μαθητών της νέας γενιάς, είναι και η **ψηφιακή αφήγηση**, που αποτελεί ουσιαστικά την εξέλιξη της παραδοσιακής αφήγησης, καθώς περιλαμβάνει τη χρήση σύγχρονων πολυμέσων (ψηφιακά οπτικοακουστικά μέσα όπως ήχος, εικόνα, βίντεο, υπερκείμενο) και εργαλείων τηλεπικοινωνίας (Lathem, 2005; Κοτρωνίδου & Τόζιου, 2011).

## Ψηφιακή αφήγηση

Η ψηφιακή αφήγηση, παρότι πρόσφατα προσέλκυσε το ενδιαφέρον της συζήτησης στον τομέα της πολυμεσικής τεχνολογίας, συνιστά μια αρκετά παλιά ιδέα που διαμορφώθηκε τη δεκαετία του '90 από τους Lambert και Atchley (Robin, 2008a: 222). Στο εκπαιδευτικό συγκείμενο, αποτελεί ένα εργαλείο μεγάλης αξίας, καθώς είναι κατάλληλο για την ενσωμάτωση της τεχνολογίας στην τάξη (Sadik, 2008), μπορεί να διευκολύνει τη διδασκαλία και να ενισχύσει τη μάθηση, σε όλες τις βαθμίδες και σχεδόν σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα

(Robin, 2006; Yuksel et al., 2016). Έτσι, έχει αναδειχθεί ως εκπαιδευτικό εργαλείο τα τελευταία χρόνια τόσο στον διεθνή όσο και στον ελληνικό χώρο, όπου φαίνεται να έχει κερδίσει το ενδιαφέρον εκπαιδευτικών και ερευνητών. Αν και όχι πολλές σε αριθμό τόσο σε διεθνές (Robin & MacNeil, 2012) όσο και σε εθνικό επίπεδο, ερευνητικές εφαρμογές έχουν πραγματοποιηθεί σε όλες τις εκπαιδευτικές βαθμίδες: προσχολική αγωγή (Bratitsis & Ziannas, 2015), πρωτοβάθμια εκπαίδευση (νηπιαγωγείο: Μαργαρίτη & Μπράττιτς, 2014; Μπράττιτς κ.ά., 2014; Μουταφίδου κ.ά., 2014; δημοτικό: Ρούση & Μπράττιτς, 2017; Σαββοπούλου & Μπράττιτς, 2017), τριτοβάθμια εκπαίδευση (Μεϊμάρης, 2013).

Αρκετοί είναι οι ερευνητές που υποστηρίζουν πως το συγκεκριμένο μέσο διδασκαλίας που αξιοποιεί την τεχνολογία και τις πολυμεσικές εφαρμογές, δηλαδή τον συνδυασμό κειμένου, ήχου, μουσικής, γραφικών, κίνησης, σταθερής και κινούμενης εικόνας για την παρουσίαση πληροφοριών μέσω του Η/Υ (Παναγιωτακόπουλος κ.ά., 2003: 31), προσφέρει πολλά οφέλη τόσο στους μαθητές και στην εκπαίδευσή τους (Robin, 2008a; Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010), όσο και στους εκπαιδευτικούς και στη μαθησιακή διαδικασία (Robin, 2006; Μαργαρίτη & Μπράττιτς, 2014). Παρέχοντας ένα πρόσφορο έδαφος για διαθεματικές προσεγγίσεις και συνεργασίες εκπαιδευτικών, προσφέρει ένα συγκεκριμένο μάθησης πλούσιο σε ερεθίσματα και νοήματα (Sadik, 2008). Μάλιστα, μπορεί να λειτουργήσει ως μαθησιακό εργαλείο πέρα από τις τυπικές και σε μη τυπικές ή σε άτυπες μορφές εκπαίδευσης (Μπράττιτς, 2014).

Πιο συγκεκριμένα, με επίκεντρο τον μαθητή, έχει αποδειχθεί πως η ενσωμάτωση της ψηφιακής αφήγησης στη διδασκαλία μέσα στην παραδοσιακή τάξη:

- αυξάνει τα κίνητρα των μαθητών, ακόμα και αυτών που έχουν συνήθως χαμηλές επιδόσεις στα μαθήματα, για την εμπλοκή τους στις μαθησιακές δραστηριότητες (Barrett 2006; Gregori-Signes, 2014; Alismail, 2015) και παράλληλα τους εμπνέει να επιδείξουν επιμονή και υπομονή καθώς μέσα από τη συμμετοχή τους αποτελούν μέρος ενός κοινού τελικού παραγόμενου (Yuksel et al., 2016),
- αυξάνει τον ενθουσιασμό και την ενεργό συμμετοχή των μαθητών σε δραστηριότητες που προωθούν την επίλυση προβλημάτων και τη δημιουργικότητα με αποτέλεσμα να λειτουργεί ως ένα μαθησιακό εργαλείο που υποστηρίζει την καθοδηγούμενη, διερευνητική μάθηση (van Gils, 2005; Barret, 2006; McLellan, 2006; Mangione et al., 2011),
- βοηθά στη διατήρηση και στην ανάκληση πληροφοριών στη μνήμη των μαθητών (Robin, 2008a; Sarica & Usluel, 2016; Robin & McNeil, 2019),
- ενισχύει μια σειρά από μαθησιακές δεξιότητες, όπως ο γραπτός λόγος, η έρευνα και η χρήση της επικοινωνίας και της τεχνολογίας (Yuksel et al., 2011; Foley, 2013; Smeda et al., 2014; Robin, 2016; Sarica & Usluel, 2016),
- εξοπλίζει τους μαθητές με μια ισχυρή βάση διαφορετικών τύπων εγγραμματοσμού, οι οποίες είναι γνωστές και ως «Γραμματοσμοί του 21ου αιώνα» και ευθυγραμμίζονται απόλυτα με τις απαιτήσεις της σημερινής εποχής της τεχνολογίας (Brown et al., 2005; Robin, 2008a; Sadik, 2008; Alismail, 2015). Ειδικότερα, όπως αναφέρει και ο Robin (2006), η ψηφιακή αφήγηση συνεισφέρει στους παρακάτω τομείς: α) στην καλλιέργεια πολλαπλών μορφών εγγραμματοσμού, όπως ο *πληροφοριακός εγγραμματοσμός* (Information Literacy), ο *ψηφιακός εγγραμματοσμός* (Digital Literacy), ο *εγγραμματοσμός μέσω ενθάρρυνσης* (Media Literacy) και ο *οπτικός εγγραμματοσμός* (Visual Literacy), β) ενθαρρύνει την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων καθώς οι μαθητές συνεργάζονται μεταξύ τους ή με τους δασκάλους τους και μαθαίνουν πώς να δουλεύουν μέσα σε ομάδα, γ) συντελεί στην εξοικείωση των μαθητών με συσκευές ήχου (καταγραφή ήχου από το μικρόφωνο, προσθήκη αρχείου ήχου), συσκευές βίντεο και διάφορες εφαρμογές του υπολογιστή, και δ) εξοικειώνει τους μαθητές με τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας, έτσι ώστε να είναι σε θέση να χειρίζονται, να προσεγγίζουν, να συνθέτουν και να αξιολογούν πληροφορίες.

Συνολικά λοιπόν, όπως επισημαίνουν και οι van Gils (2005) και Sadik (2008), η ψηφιακή αφήγηση, συγκριτικά κιόλας με τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας, προσφέρει μια σειρά από πλεονεκτήματα που καθιστούν τη διδακτική διαδικασία πιο ενδιαφέρουσα, πιο ελκυστική και μαθησιακά πιο αποτελεσματική. Παράλληλα, αποτελεί μια *μορφή τέχνης* που συνδυάζει τη χρήση διαφόρων πολυμεσικών υλικών για τη δημιουργία μιας ιστορίας (Robin & McNeil, 2012).

Για τη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων δεν απαιτούνται συστήματα υψηλής τεχνολογίας ούτε εξειδικευμένες γνώσεις πάνω στις Νέες Τεχνολογίες. Στο διαδίκτυο υπάρχει ποικιλία εργαλείων Web 2.01 για την κατασκευή ψηφιακών αφηγήσεων όπως τα εξής:

- Windows Story Remix: Λογισμικό ηλεκτρονικών υπολογιστών
- Tikatok (<http://tikatok.com/>)
- My Storymaker (<http://www.pedagonet.com/fun/flashgame234.htm>)
- Kerpoof (<http://www.kerpoof.com/>)
- Storytelling Alice (<https://www.alice.org/get-alice/storytelling-alice/>)
- Animoto (<https://www.animoto.com/>)
- Scratch (<https://www.scratch.mit.edu/>)
- Storybird (<https://www.storybird.com/>)
- StoryJumper (<https://www.storyjumper.com/>)

Συνδυάζοντας όλα τα ανωτέρω, μια εφαρμογή της ψηφιακής αφήγησης στο σχολείο, και συγκεκριμένα στο δημοτικό, μπορεί να γίνει και στο μάθημα της Ιστορίας, όπου ο εκπαιδευτικός μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να δημιουργήσουν οι ίδιοι, σε συνεργασία και με τον εκπαιδευτικό του μαθήματος των ΤΠΕ, ψηφιακά σκηνικά και διαλόγους σχετικά με ιστορικά γεγονότα ή στοιχεία της πολιτιστικής κληρονομιάς. Έτσι, οι μαθητές μπορούν να κατανοήσουν με έναν πιο ενδιαφέρον και δημιουργικό τρόπο την Ιστορία, βελτιώνοντας παράλληλα τον αφηγηματικό τους λόγο και αναπαριστώντας τις γνώσεις τους (Robin, 2006). Επίσης, έχοντας παράλληλα συγκεκριμένο κίνητρο και συγκεκριμένο θέμα από άλλο γνωστικό αντικείμενο, εν προκειμένω το μάθημα της Ιστορίας, έχουν την ευκαιρία να αξιοποιήσουν τα τεχνολογικά εργαλεία που έχουν διδαχθεί στο μάθημα των ΤΠΕ.

Το βασικό θέμα λοιπόν της παρούσας εργασίας σχετίζεται με ένα διαθεματικό project δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης με στόχο την ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς και, πιο συγκεκριμένα, του προϊστορικού Κυκλαδικού πολιτισμού, που συνιστά διδακτική ύλη του μαθήματος της Ιστορίας στη Γ' τάξη του δημοτικού σχολείου. Το εν λόγω project διαμορφώθηκε σύμφωνα με τους στόχους του νέου ψηφιακού σχολείου, δηλαδή τη διαθεματική προσέγγιση της γνώσης και την εξασθένιση των συνόρων μεταξύ των γνωστικών αντικειμένων μέσα από συνεργατικές διδακτικές διαδικασίες μεταξύ των εκπαιδευτικών της σχολικής μονάδας για τη διαμόρφωση της γνώσης, την αξιοποίηση των ψηφιακών πηγών στη διδασκαλία και τη δημιουργική χρήση των ΤΠΕ, κινητοποιώντας τον μαθητή να εργαστεί ατομικά αλλά και συλλογικά για να προσεγγίσει τη γνώση βιωματικά και για να αποκτήσει πρακτικές δεξιότητες (Κουσουράκης & Παναγιωτακόπουλος, 2010).

Δεδομένου ότι για τις απόψεις των ίδιων των μαθητών από την εμπειρία τους στη συμμετοχή της δημιουργίας μιας ψηφιακής αφήγησης δεν υπάρχουν αρκετά ερευνητικά δεδομένα, ως σκοπός της εργασίας ορίστηκε η διερεύνηση των απόψεων και του βαθμού στον οποίο οι μικροί μαθητές του δημοτικού σχολείου, και πιο συγκεκριμένα της Γ' δημοτικού, θα μπορούσαν να εμπλακούν στη δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης και να επιτύχουν στόχους σε επίπεδο γνωστικό και σε επίπεδο δεξιοτήτων, με κύριο γνώμονα τη μάθηση μέσω παιδαγωγικά πρωτότυπου και ενδιαφέροντος τρόπου.

Τα ερωτήματα που θέσαμε ήταν τα εξής. Σύμφωνα με την άποψη των συμμετεχόντων μαθητών της Γ' δημοτικού:

- 1) Είναι η δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης κάτι νέο κι ενδιαφέρον;
- 2) Η συμμετοχή στη διαδικασία δημιουργίας της ψηφιακής αφήγησης είχε γνωστικά οφέλη πέρα από τις διδακτικές ευκαιρίες των σχολικών εγχειριδίων της Ιστορίας;
- 3) Η συμμετοχή στη διαδικασία δημιουργίας της ψηφιακής αφήγησης είχε οφέλη σε επίπεδο δεξιοτήτων, όπως η καλλιέργεια δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού και δεξιοτήτων συνεργασίας;
- 4) Η δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης ήταν μια δύσκολη διαδικασία;
- 5) Η ψηφιακή αφήγηση είναι ένας διαφορετικός και παράλληλα απολαυστικός τρόπος διδασκαλίας;

## Μέθοδος

### Συμμετέχοντες

Στη μελέτη συμμετείχαν 27 μαθητές δύο τμημάτων της Γ' δημοτικού ενός αστικού ιδιωτικού σχολείου της Αχαΐας, εκ των οποίων οι 14 ήταν αγόρια και οι 13 ήταν κορίτσια. Όλοι οι μαθητές ήταν φυσικοί ομιλητές της ελληνικής γλώσσας και είχαν ελληνική καταγωγή.

Η παραγωγή του υλικού (ψηφιακή αφήγηση) και η συλλογή των δεδομένων από τους μαθητές (μέσω ερωτηματολογίου) έγιναν από τα μέσα του β' τριμήνου του σχολικού έτους 2021-22 μέχρι και τα τέλη του γ' τριμήνου, στο πλαίσιο της εκπόνησης πολιτιστικού προγράμματος με θέμα την ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς και της συμμετοχής σε Τοπικό Θεματικό Δίκτυο της Α' βάθμιας Αχαΐας με τίτλο «Ονειρεύομαι το μέλλον: Μεταμορφώνοντας τη δημιουργική γραφή σε ψηφιακή δημιουργία», για το οποίο η δασκάλα του τμήματος συμμετείχε σε πολύωρο κύκλο διαδικτυακών επιμορφωτικών εργαστηρίων.

### Διαδικασία

Στην παρούσα εργασία περιγράφεται η διδακτική πορεία που ακολουθήθηκε για την ολοκλήρωση του πολιτιστικού προγράμματος που ως παραγόμενο είχε μια ψηφιακή αφήγηση (βλ. Παράρτημα).

Οι μαθητές ενεπλάκησαν σε διδακτικές διαδικασίες ψηφιακού γραμματισμού και δημιουργικής γραφής με απώτερο σκοπό τη δημιουργία μιας κοινής ψηφιακής αφήγησης. Ως προς τον ψηφιακό γραμματισμό, αρχικά, στο μάθημα των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών του ωρολογίου σχολικού προγράμματος, διδάχθηκαν υπό την καθοδήγηση του καθηγητή τους το «Power Point» των Microsoft Office® και εξοικειώθηκαν τόσο ατομικά όσο και ομαδικά με τη χρήση των εφαρμογών του και με τη δημιουργία ψηφιακών παρουσιάσεων. Στη συνέχεια δημιούργησαν και παρουσίασαν, στο μάθημα των Η/Υ παρουσία του καθηγητή και της δασκάλας του τμήματος, την ομαδική εργασία τους (ομάδες δύο μαθητών) και την ομαδική παρουσίαση του τμήματος (ένα κοινόχρηστο μέσω του μαθητικού τους e-mail αρχείο .ppt πάνω στο οποίο εργάστηκαν όλοι μαζί, ομαδοσυνεργατικά και χωρίζοντας «καθήκοντα»).

Ως προς τη δημιουργική γραφή, κατά το προσυγγραφικό στάδιο, οι μαθητές επεξεργάστηκαν πρώτα διάφορα εξωσχολικά εγχειρίδια με θέμα την τέχνη και τον πολιτισμό των Κυκλαδιτών (π.χ. Γιαλουράκη, 2020) κι έπειτα ενεπλάκησαν σε σχετικού θεματικού περιεχομένου δραστηριότητες δημιουργικής γραφής τύπου «ζεστάματος».

Κατά το συγγραφικό στάδιο, όλοι μαζί, υπό την καθοδήγηση της καθηγήτριας της Θεατρικής Αγωγής, δημιούργησαν τους ρόλους-ήρωες της ψηφιακής αφήγησης (ποιος), το αρχικό χωροχρονικό πλαίσιο (πότε, πού, τι, γιατί) (Ματσαγγούρας, 2004), την πλοκή και τους διαλόγους ανάμεσα στους ήρωες. Κατόπιν της διαμόρφωσης των διαλόγων και των στοιχείων της αφήγησης, οι μαθητές, μέσω του μαθήματος των Η/Υ, έκαναν τις μορφολογικές και

εικαστικές προτάσεις τους μέσα από ένα κοινόχρηστο .ppt αρχείο. Οι προτάσεις αυτές αξιοποιήθηκαν από τη δασκάλα και, αφού δημιουργήθηκε το ψηφιακό αρχείο της ιστορίας και οι ήρωες απέκτησαν φωνή μέσα από την ηχογράφηση των μαθητών στον χώρο του σχολείου, ως παραγόμενο αποτέλεσμα προέκυψε ένα βίντεο ψηφιακής αφήγησης διάρκειας 20 περίπου λεπτών. Στο αποτέλεσμα αυτό, αν όχι όλες, μπορούν να εντοπιστούν οι περισσότερες εκ των είκοσι κατευθυντήριων γραμμών που προτείνουν οι Robin και McNeil (2012) για τη δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης στο σχολικό πλαίσιο.

Επίσης, στην ψηφιακή αφήγηση εντάχθηκε και η ιδέα της δημιουργίας και ενσωμάτωσης ενός ψηφιακού μουσείου (βλ. Παράρτημα) όπου εκτίθενται τα πηλίνα κυκλαδικά ειδώλια και τα πορτρέτα κυκλαδικών ειδωλίων μοντέρνας τέχνης που δημιούργησαν οι μαθητές στο πλαίσιο του μαθήματος των Καλλιτεχνικών. Έτσι λοιπόν, η ιστορία της ψηφιακής αφήγησης εξελίσσεται ως εξής: οι δύο κεντρικοί ήρωες, γυρνώντας από το ταξίδι που έκαναν στο νησί της Νάξου, όπου αναπάντεχα είχαν την ευκαιρία να γνωρίσουν κάποια κυκλαδικά ειδώλια και να «συνδιαλεχθούν» μαζί τους ανακαλύπτοντας πληροφορίες για αυτά και την τέχνη των προϊστορικών Κυκλαδίων, επιστρέφουν στην Πάτρα. Εκεί, θα μάθουν πως γίνεται μια μαθητική έκθεση αφιερωμένη στον Κυκλαδικό πολιτισμό και θα θελήσουν να την επισκεφθούν. Κατά την περιήγησή τους θα ανακαλύψουν κι άλλες πληροφορίες για την κυκλαδική τέχνη και θα συνειδητοποιήσουν την αξία της πολιτιστικής κληρονομιάς αλλά και τη σημασία της προστασίας της προς χάριν των επόμενων γενιών.

Κατά το μετασυγγραφικό στάδιο, τέλος, αξιοποιώντας τη δυνατότητα των ψηφιακών αφηγήσεων να αποθηκεύονται ή να δημοσιεύονται στο διαδίκτυο δίνοντας έτσι την ευκαιρία για συζήτηση και σχολιασμό και αποκτώντας την αξία ως ένα εκπαιδευτικό μέσο και για άλλους (Lathem, 2005), έγινε η διάχυση και παρουσίαση της εργασίας:

α) με ανάρτηση του βίντεο στην κεντρική ιστοσελίδα και στον διαδικτυακό χώρο κοινόχρηστου εκπαιδευτικού υλικού του σχολείου στην ενότητα του μαθήματος της Ιστορίας, β) με παρουσίαση από τους μαθητές μέρους της ψηφιακής αφήγησης στην τελική εκδήλωση που συνδιοργάνωσε το Μουσείο Επιστημών και Τεχνολογίας του Πανεπιστημίου Πατρών (ΜΕΤ) με το Τοπικό Θεματικό Δίκτυο της Α' βάθμιας στο οποίο συμμετείχαν οι μαθητές, παρουσία κι άλλων μαθητών δημοτικών σχολείων της περιοχής, γ) με προώθηση του βίντεο στο ΜΕΤ (όπου και θα αναρτηθεί εντός των ψηφιακών εκθέσεων του μουσείου), στο Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, στο Δίκτυο Σχολείων της Ουνέσκο (με το οποίο αναπτύξαμε συνεργασία μέσω αυτής της ψηφιακής αφήγησης) και στον εκδοτικό οικομόσφαιρο ενός εκ των βιβλίων που αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης για τη συγγραφή των διαλόγων.

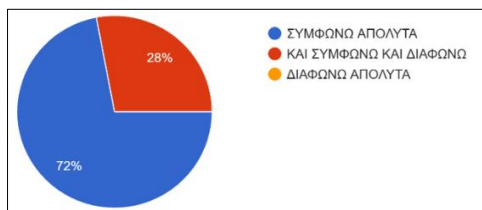
Ακολουθώντας την κατηγοριοποίηση του Robin (2008b), η ψηφιακή αυτή αφήγηση που δημιουργήθηκε στο πλαίσιο υλοποίησης πολιτιστικού προγράμματος και παρουσιάζεται στην παρούσα εργασία, συγκαταλέγεται τόσο σε αυτές που προσεγγίζουν ιστορικά γεγονότα όσο και σε αυτές που λειτουργούν ως διδακτικό εργαλείο για την παρουσίαση συγκεκριμένου διδακτικού θέματος (δυνατότητα μελλοντικής αξιοποίησης για προβολή σε άλλο μαθητικό κοινό από τους εκπαιδευτικούς του σχολείου).

### **Ερευνητικά εργαλεία**

Για τη συλλογή των δεδομένων, χρησιμοποιήθηκε ένα ερωτηματολόγιο τύπου «Google form» συνολικά 14 ερωτήσεων, εκ των οποίων οι δέκα ήταν ερωτήσεις πολλαπλών επιλογών πεντάβαθμης κλίμακας και οι τρεις τελευταίες ήταν ανοικτού τύπου. Ο κάθε μαθητής συμπλήρωσε το ερωτηματολόγιο μόνος του, στον δικό του χρόνο και στον «δικό του» Η/Υ, αφού προηγουμένως η δασκάλα παρείχε τις απαραίτητες διευκρινίσεις πάνω στις ερωτήσεις.

## Αποτελέσματα

Ως προς το πρώτο ερώτημα της παρούσας εργασίας, οι συμμετέχοντες μαθητές της Γ' τάξης του δημοτικού φάνηκε πως στην πλειοψηφία τους (72%) συμφωνούν απόλυτα πως η εμπλοκή τους στη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης ήταν κάτι εντελώς νέο και πολύ ενδιαφέρον για τους ίδιους (Σχήμα 1). Οι υπόλοιποι (28%) απάντησαν πως και συμφωνούν και διαφωνούν, ενώ κανένας δε διαφώνησε απόλυτα.



**Σχήμα 1. Κατανομή των μαθητών στην ερώτηση  
«Η ψηφιακή αφήγηση ήταν κάτι εντελώς νέο και πολύ ενδιαφέρον για εμένα»**

Μάλιστα, στην ανοικτού τύπου ερώτηση «Σου άρεσε η ψηφιακή αφήγηση και γιατί;» οι συμμετέχοντες μαθητές και μαθήτριες έδωσαν ποικίλες θετικές απαντήσεις από την εμπειρία τους στη συμμετοχή της δημιουργίας της ψηφιακής αφήγησης. Στον Πίνακα 1 που ακολουθεί, παρατίθενται ομαδοποιημένες οι περισσότερες εκ των απαντήσεων (με τις απαραίτητες ορθογραφικές μόνο παρεμβάσεις).

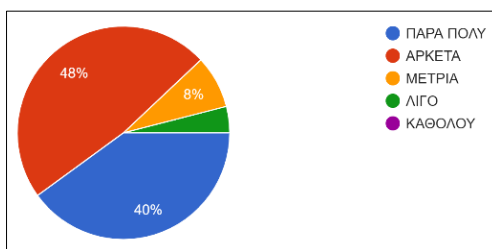
**Πίνακας 1. Ομαδοποιημένες απαντήσεις στην ερώτηση  
«Σου άρεσε η ψηφιακή αφήγηση και γιατί;»**

| Απαντήσεις μαθητών  | Άξονας απάντησης   |
|---|--|
| <i>Μου άρεσε η ψηφιακή αφήγηση γιατί <b>μάθαμε</b> περισσότερα απ' ό,τι θα μαθαίναμε στο μάθημα της Ιστορίας.</i>   | Γνωστικά οφέλη   |
| <i>Μου άρεσε γιατί μέσα από αυτή <b>έμαθα</b> για πολλά νέα ειδώλια (ενν. για ειδώλια που δε γνώρισε στο πλαίσιο της διδαχθείσας όλης του μαθήματος της Ιστορίας).</i>                    |  |
| <i>Μου άρεσε πολύ γιατί <b>μάθαμε</b> καινούρια πράγματα.</i>   |  |
| <i>Ναι, γιατί ήταν <b>πολύ διδακτική</b>.</i>   |  |
| <i>Μου άρεσε γιατί <b>συνεργάστηκα</b> με τους συμμαθητές μου.</i>  | Ομαδοσυνεργατική δραστηριότητα                             |
| <i>Η ψηφιακή αφήγηση μου άρεσε γιατί ήταν <b>ομαδική εργασία</b>.</i>   |  |
| <i>Μου άρεσε γιατί τη φτιάξαμε <b>όλοι μαζί</b>.</i>  |  |
| <i>Μου άρεσε πολύ γιατί κάναμε κάτι <b>όλοι μαζί</b> και ήταν μια <b>πολύ διασκεδαστική</b> δραστηριότητα.</i>  | Διαφορετικός τρόπος διδασκαλίας κι ευχάριστη δραστηριότητα |
| <i>Μου άρεσε πάρα πολύ επειδή ήταν κάτι πολύ <b>διαφορετικό</b> από το συνηθισμένο μάθημα της Ιστορίας, ήταν <b>πολύ δημιουργική</b> δραστηριότητα και μια <b>ευχάριστη</b> εμπειρία.</i> |  |
| <i>Μου άρεσε γιατί ήταν κάτι <b>διαφορετικό</b>. (x3)</i>   |  |
| <i>Μου άρεσε γιατί ήταν <b>ένας άλλος τρόπος</b> μάθησης.</i>   | Ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς                      |
| <i>Μου άρεσε που <b>δημιουργήσαμε</b> τη δική μας ταινία για να τιμήσουμε την <b>πολιτιστική μας κληρονομιά</b>.</i>  |  |

|   |   |
|---|---|
| <i>Μου άρεσε η ψηφιακή αφήγηση γιατί έγραφα σενάριο.</i>  | Ανάληψη πρωτοβουλίας<br>κι ενεργή εμπλοκή<br>στη δημιουργία<br>του σεναρίου |
| <i>Μου άρεσε γιατί το γράψαμε εμείς (ενν. το σενάριο).</i>                                      |   |
| <i>Μου άρεσε πολύ γιατί σκεφτήκαμε μόνοι μας πράγματα και τα βάλαμε στο <b>Power Point</b>.</i> |   |
| <i>Έμένα μου άρεσε γιατί δώσαμε τις ιδέες μας και κάναμε ηχογράφιση.</i>                        | Ανάληψη ρόλων<br>κατά την ηχογράφιση  |
| <i>Μου άρεσε που είχαμε ρόλους. (x3)</i>  |   |
| <i>Μου άρεσε γιατί εμείς μιλήσαμε στον ρόλο των ειδωλών.</i>                                    |   |

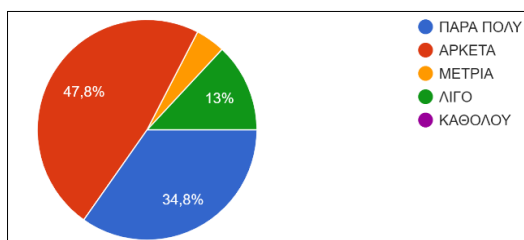
Όπως φαίνεται λοιπόν στον Πίνακα 1, οι μαθητές απόλαυσαν τη συμμετοχή τους στην ψηφιακή αφήγηση ως προς πέντε κυρίως σημεία: την ευκαιρία για ανάληψη ρόλου εντός της αφήγησης μέσω της ηχογράφησης, την ευκαιρία για ανάληψη πρωτοβουλίας και ενεργό συμμετοχή στη δημιουργία του σεναρίου εκφράζοντας ιδέες, την ευκαιρία για συμμετοχή σε μια ευχάριστη δραστηριότητα και σε ένα διαφορετικό από το συνηθισμένο μάθημα, την ευκαιρία για συνεργασία και δημιουργία ενός κοινού κι ομαδικού αποτελέσματος και, τέλος, τα γνωστικά οφέλη πέρα από όσα είχαν την ευκαιρία να αποκτήσουν μέσα από τα σχολικά εγχειρίδια της Ιστορίας για την ενότητα «Κυκλαδικός πολιτισμός».

Ως προς τον τελευταίο άξονα απαντήσεων, η άποψη περί γνωστικών οφελών από τη συμμετοχή στην ψηφιακή αφήγηση, ότι δηλαδή μέσα από αυτή γνώρισαν περισσότερα κυκλαδικά ειδώλια, ανακάλυψαν καλύτερα τα μυστικά της τέχνης των Κυκλαδιτών κι έμαθαν περισσότερα απ' ό,τι μόνο μέσα από τα σχολικά εγχειρίδια του μαθήματος της Ιστορίας, φαίνεται πως απηχεί και στην πλειοψηφία των συμμετεχόντων μαθητών και μαθητριών. Διερευνώντας λοιπόν το δεύτερο ερώτημα «*Η συμμετοχή στη διαδικασία δημιουργίας της ψηφιακής αφήγησης είχε γνωστικά οφέλη πέρα από τις διδακτικές ευκαιρίες των σχολικών εγχειριδίων της Ιστορίας*», μέσα από το Σχήμα 2 και σύμφωνα με το γράφημα που απεικονίζει, παρατηρούμε ότι οι περισσότεροι μαθητές (88%) πιστεύουν ότι από τη συμμετοχή τους στη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης γνώρισαν πάρα πολύ (48%) ή αρκετά (40%) καλύτερα τον Κυκλαδικό πολιτισμό, πέρα από όσα έμαθαν μέσα από το μάθημα της Ιστορίας βάσει μόνο του περιεχομένου των σχολικών εγχειριδίων.



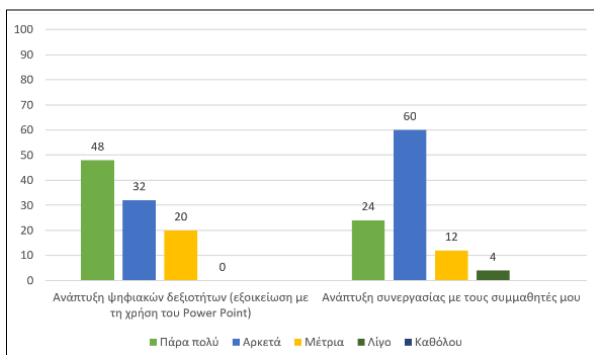
**Σχήμα 2.** Κατανομή των μαθητών στην ερώτηση «Μέσα από τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης, έμαθα πληροφορίες και γνώρισα καλύτερα τον Κυκλαδικό πολιτισμό, πέρα από όσα έμαθα στο μάθημα της Ιστορίας».

Μάλιστα, πάλι η πλειοψηφία των μαθητών (το 83% περίπου) θεωρεί πως είχε επίσης την ευκαιρία να κατανοήσει καλύτερα την τέχνη και τη ζωή των Κυκλαδιτών μέσα από τη συμμετοχή στη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης (Σχήμα 3).



**Σχήμα 3. Κατανομή των μαθητών στην ερώτηση «Μέσα από τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης, κατάνοησα καλύτερα την τέχνη και τη ζωή των Κοκλαδιτών, πέρα από το μάθημα της Ιστορίας».**

Προχωρώντας στη διερεύνηση του τρίτου ερευνητικού ερωτήματος σχετικά με το αν η συμμετοχή στη διαδικασία δημιουργίας της ψηφιακής αφήγησης είχε οφέλη σε επίπεδο δεξιοτήτων, όπως καλλιέργεια δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού και δεξιοτήτων συνεργασίας, μέσα από το Σχήμα 4 και εξετάζοντας τις απαντήσεις των μαθητών σε δύο ερωτήσεις (5βαθμης κλίμακας), παρατηρούμε πως οι περισσότεροι μαθητές φαίνεται να έχουν θετική αυτοεικόνα για τις δεξιότητες που ανέπτυξαν μέσα από τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης. Πιο συγκεκριμένα, το 80% των μαθητών απάντησαν πως κατά την άποψή τους (48% «Πάρα πολύ» και 32% «Αρκετά») ανέπτυξαν τις ψηφιακές τους δεξιότητες μέσα από την εξοικείωσή τους με το Power Point, το οποίο και έμαθαν να αξιοποιούν κατά το προσυγγραφικό στάδιο προκειμένου κατά το συγγραφικό στάδιο να μπορέσουν να συνεισφέρουν στην αρχική μετατροπή της δημιουργικής γραφής σε ψηφιακό πολυτροπικό κείμενο. Επίσης, και ως προς την ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργασίας η πλειοψηφία των μαθητών (24% «Πάρα πολύ» και 60% «Αρκετά») φαίνεται πως έχει θετική άποψη (Σχήμα 4).



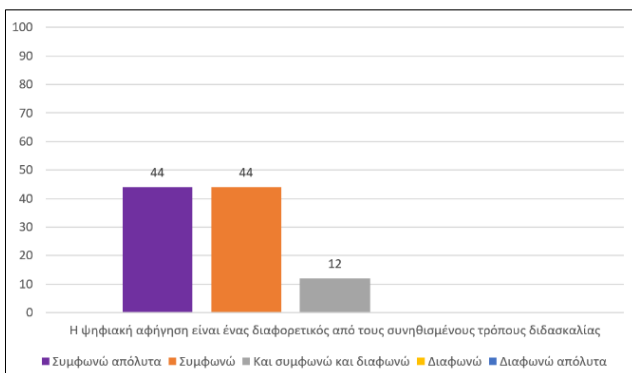
**Σχήμα 4. Κατανομή των μαθητών στις ερωτήσεις «Συμμετέχοντας στη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης, εξοικειώθηκα με τη χρήση του Power Point προσπαθώντας να μετατρέψω τη δημιουργική γραφή σε ψηφιακό πολυτροπικό κείμενο» και «Μέσα από αυτή την ψηφιακή δράση, έμαθα να συνεργάζομαι αποτελεσματικά με τους συμμαθητές μου για την ολοποίηση ενός κοινού σκοπού».**

Εξετάζοντας το τέταρτο ερευνητικό ερώτημα σχετικά με το αν η ψηφιακή δημιουργία ήταν μια διαδικασία που δυσκόλεψε τους συμμετέχοντες μαθητές της Γ' τάξης του δημοτικού σχολείου, παρατηρούμε ότι οι περισσότεροι μαθητές δε φάνηκε να δυσκολεύονται. Πιο συγκεκριμένα, στην ερώτηση πεντάβαθμης κλίμακας («Συμφωνώ απόλυτα» έως «Διαφωνώ

απόλυτα») «*Η δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης ήταν μια δράση που με δυσκόλεψε και με κούρασε*», 7 μαθητές έδωσαν την απάντηση «*Διαφωνώ απόλυτα*», 12 μαθητές έδωσαν την απάντηση «*Διαφωνώ*», 4 μαθητές απάντησαν «*Και συμφωνώ και διαφωνώ*» και 4 συμφώνησαν.

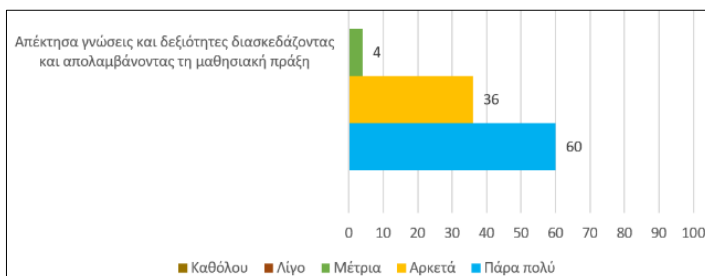
Επίσης, στην ανοικτού τύπου ερώτηση: «*Υπάρχει κάτι που σε δυσκόλεψε ή δε σου άρεσε και θα ήθελες να αλλάξει; Αν ναι, σημείωσε το*», 22 από τους 27 μαθητές απάντησαν ότι δεν υπήρξε κάτι που τους δυσκόλεψε ή που δεν τους άρεσε. Μάλιστα, ένας εκ των μαθητών σημείωσε χαρακτηριστικά: «*Όχι! Ήταν όλα τέλεια και θέλω να το ξανακάνουμε!*».

Σχετικά με το πέμπτο και τελευταίο ερώτημα ως προς το αν η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί έναν διαφορετικό και παράλληλα απολαυστικό τρόπο διδασκαλίας κατά την άποψη των συμμετεχόντων μαθητών του δημοτικού, αξίζει να παρατηρηθούν τα Σχήματα 5 και 6.



**Σχήμα 5. Κατανομή των μαθητών στην ερώτηση «*Η ψηφιακή αφήγηση ήταν ένας διαφορετικός από τους συνηθισμένους τρόπους διδασκαλίας που μου άρεσε πολύ*»**

Όπως φαίνεται στο Σχήμα 5, οι μαθητές της Γ' τάξης που συμμετείχαν στη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης συμφωνούν ότι ήταν ένας διαφορετικός από τους συνηθισμένους τρόπους διδασκαλίας που παράλληλα τους άρεσε πολύ (44% «*Συμφωνώ απόλυτα*» και 44% «*Συμφωνώ*») και ούτε ένας εκ των 27 δε φαίνεται να διαφωνεί (0% «*Διαφωνώ*» και «*Διαφωνώ απόλυτα*»). Αυτή η παρατήρηση συνάδει με αυτή που προέκυψε μέσα από την ανάγνωση του Πίνακα 1 όπου, μεταξύ των απαντήσεων που δόθηκαν στην ερώτηση «*Σου άρεσε η ψηφιακή αφήγηση και γιατί;*», 5 μαθητές βάσισαν αυθόρμητα την αιτιολόγησή τους στο ότι η ψηφιακή αφήγηση ήταν ένας διαφορετικός τρόπος διδασκαλίας.



**Σχήμα 6. Κατανομή των μαθητών στην ερώτηση «*Με τη συμμετοχή μου στην ψηφιακή αφήγηση για τον Κυκλαδικό πολιτισμό, απέκτησα γνώσεις και δεξιότητες διασκεδάζοντας και απολαμβάνοντας τη μαθησιακή πράξη*»**

Σύμφωνα ακόμα με το Σχήμα 6, σχεδόν όλοι οι συμμετέχοντες μαθητές φαίνεται να συμφωνούν και ως προς το ότι, πέρα από έναν διαφορετικό από τους συνηθισμένους τρόπους διδασκαλίας, η δημιουργία ψηφιακής αφήγησης είναι κι ένας συνάμα ευχάριστος τρόπος διδασκαλίας. Στην ερώτηση σχετικά με το αν απέκτησαν γνώσεις και δεξιότητες διασκεδάζοντας κι απολαμβάνοντας τη μαθησιακή πράξη, οι 26 από τους 27 μαθητές (96%) απάντησαν θετικά (60% «Πάρα πολύ» και 36% «Αρκετά»). Μόνο ένας μαθητής επέλεξε την απάντηση «Μέτρια», ενώ κανένας μαθητής δεν επέλεξε τις απαντήσεις «Λίγο» ή «Καθόλου».

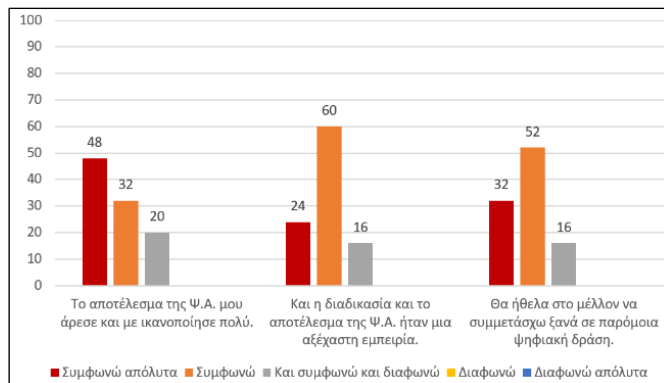
Προσπαθώντας να εξετάσουμε λίγο πιο συγκεκριμένα τι είναι αυτό που έκανε θετική εντύπωση στους μαθητές από την εμπειρία τους αυτή με την ψηφιακή αφήγηση, ως παρατηρήσουμε τον Πίνακα 2, όπου φαίνονται ομαδοποιημένες οι αυτούσιες απαντήσεις των περισσότερων μαθητών (ενν. έγιναν μόνο ορθογραφικές παρεμβάσεις) στην ανοικτού τύπου ερώτηση «Γράψε κάτι που σου έκανε θετική εντύπωση από τη συμμετοχή σου στην ψηφιακή αφήγηση». Αυτό που στους περισσότερους μαθητές έκανε θετική εντύπωση ήταν η συμμετοχή τους στη διαδικασία της ηχογράφησης κατά την οποία μοιράστηκαν ρόλοι και οι μαθητές έδωσαν τη φωνή τους στους ψηφιακούς ήρωες, η συμμετοχή τους γενικότερα στο ψηφιακό παραγόμενο μέσα από τις ιδέες τους και τις ατομικές τους δημιουργίες καθώς και η δυνατότητα συνεργασίας και ομαδικής προσπάθειας για τη δημιουργία ενός κοινού αποτελέσματος.

**Πίνακας 2. Ομαδοποιημένες απαντήσεις στην ερώτηση  
«Γράψε κάτι που σου έκανε θετική εντύπωση από τη συμμετοχή σου  
στην ψηφιακή αφήγηση»**

| Απαντήσεις μαθητών   | Άξονας απάντησης  |
|--|---|
| Όταν μιλούσαν για τα ειδώλια.<br>Μου έκανε εντύπωση ότι υπήρχαν τόσα ειδώλια.  | Τα κυκλαδικά ειδώλια ως ήρωες-θέμα  |
| Ότι συνεργαστήκαμε.<br>Μου έκανε εντύπωση πως συνεργαστήκαμε μαζί χωρίς φωνές.   | Ομαδοσυνεργατική δραστηριότητα  |
| Εμένα θετική εντύπωση μου έκανε ότι μετά από σκληρή δουλειά καταφέραμε να βγάλουμε ένα αποτέλεσμα όλοι μαζί.<br>Μου άρεσε που κάναμε μια ταινία όλοι μαζί και κάναμε τους ρόλους. (κατά το ήμισυ ανήκει και στη μεθελόμενη κατηγορία)  |   |
| Μου έκανε εντύπωση το ότι βίλαμε τις ζωγραφιές μας εκεί.<br>Μου έκανε εντύπωση που βίλαμε μέσα τις ζωγραφιές μας.<br>Μου άρεσε πολύ που μπήκαν και δικές μου ιδέες μέσα στο power point.<br>Μου άρεσε που συμμετείχα.  | Συμμετοχή και συνεισφορά στο κοινό παραγόμενο (με ιδέες και ατομικές δημιουργίες) |
| Που χρειαζόντουσαν τη βοήθειά μου.<br>Μου έκανε εντύπωση η ηχογράφηση.<br>Όταν ηχογραφήσαμε το έργο μας.<br>Μου άρεσε η ηχογράφηση.  | Συμμετοχή στην ηχογράφηση (απόδοση φωνής στους ήρωες της ψηφιακής αφήγησης)       |
| Μου έκανε θετική εντύπωση που δόσαμε στους ήρωες τις φωνές μας.<br>Μου έκανε εντύπωση το πώς έγινε η ηχογράφηση.   |   |
| Ήταν πολύ διασκεδαστική η ηχογράφηση των φωνών μας. Ήταν σαν να ήμασταν ηθοποιοί.<br>Μου έκανε μεγάλη εντύπωση όταν με την ομάδα μου ηχογραφούσαμε την ψηφιακή αφήγηση που φτιάξαμε. Έπρεπε να κάνουμε ησυχία και να αφηγηθούμε με ωραίο ύφος και καθαρή φωνή, αλλά ήταν πολύ διασκεδαστικό!!! |   |

|   |   |
|---|---|
| <i>Οι ρόλοι που κάναμε και διαβάσαμε.</i>   | Ανάληψη ρόλων,<br>σενάριο                     |
| <i>Μου άρεσε πολύ όταν λέγαμε αυτά που είχαμε γράψει.</i>   |   |
| <i>Μου έκανε εντύπωση ο ρόλος τα λόγια που έλεγα.</i>   |   |
| <i>Μου έκανε πολύ θετική εντύπωση που μάθαμε πράγματα.</i>  | Γνωστικά οφέλη,<br>τρόπος διδασκαλίας<br>κ.ά. |
| <i>Κάτι που μου έκανε εντύπωση στην ψηφιακή αφήγηση είναι ο διαφορετικός τρόπος παρουσίασης του μαθήματος της Ιστορίας.</i> |   |
| <i>Που ήμουν με τη δασκάλα μου.</i>   |   |

Ολοκληρώνοντας την ανάλυση των αποτελεσμάτων, από όλα τα παραπάνω φάνηκε πως για τους συμμετέχοντες μαθητές και μαθήτριες της Γ' δημοτικού η δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης ήταν συνολικά μια θετική εμπειρία. Μάλιστα, όπως φαίνεται και στο Σχήμα 7, βλέποντας το αποτέλεσμα της ψηφιακής αφήγησης οι περισσότεροι έμειναν ικανοποιημένοι (48% «Συμφωνώ απόλυτα» και 32% «Συμφωνώ»). Τέλος, για την πλειοψηφία των μαθητών και η διαδικασία δημιουργίας και το αποτέλεσμα της ψηφιακής αφήγησης ήταν μια αξέχαστη εμπειρία (24% «Συμφωνώ απόλυτα» και 60% «Συμφωνώ») που, μάλιστα, θα ήθελαν να έχουν την ευκαιρία να ξαναζήσουν στο μέλλον (32% «Συμφωνώ απόλυτα» και 52% «Συμφωνώ»).



**Σχήμα 7. Κατανομή των μαθητών σε τρεις ερωτήσεις: «Το αποτέλεσμα της ψηφιακής αφήγησής μας μου άρεσε και με ικανοποίησε πολύ», «Τόσο η διαδικασία όσο και το αποτέλεσμα της ψηφιακής αφήγησης θα είναι για εμένα μια εμπειρία που θα μου μείνει αξέχαστη» και «Έμαθα και απόλαυσα τόσο τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης, που θα ήθελα στο μέλλον να συμμετάσχω ξανά σε μια παρόμοια ψηφιακή δράση»**

## Συμπεράσματα

Σκοπός αυτής της εργασίας ήταν η παρουσίαση μιας διδακτικής πρότασης για τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης ως εκπαιδευτικού εργαλείου καθώς και η διερεύνηση των απόψεων των μαθητών για τη διδακτική αξιοποίησή της. Για τους συμμετέχοντες μαθητές της Γ' τάξης, η εμπλοκή στη δημιουργία ψηφιακής αφήγησης ήταν κάτι νέο κι ενδιαφέρον, που θα ήθελαν να έχουν την ευκαιρία να ξανακάνουν στο μέλλον. Χωρίς να νιώσουν ιδιαίτερο βαθμό δυσκολίας, ευχαριστήθηκαν τη διαδικασία, καθώς τους έδωσε την ευκαιρία να μάθουν με έναν διαφορετικό, πρωτότυπο τρόπο, να αναλάβουν πρωτοβουλίες, να συμμετάσχουν ενεργά μέσα από την κατάθεση ιδεών κατά τη διαμόρφωση του σεναρίου αλλά και την ηχογράφηση της φωνής τους, καθώς και να ενώσουν τις ιδέες τους και να συνεργαστούν για έναν κοινό σκοπό: θετικά σημεία που αναφέρονται και στη βιβλιογραφία (Sadik, 2008; Yuksel et al., 2016).

Επίσης, είχαν την ευκαιρία, στο πλαίσιο της διδακτικής επέκτασης του μαθήματος της Ιστορίας και, συγκεκριμένα, της ενότητας για τον Κυκλαδικό πολιτισμό, να γνωρίσουν καλύτερα την τέχνη των Κυκλαδιδών με ευχάριστο κι αποτελεσματικό τρόπο. Αυτό συνάδει με την επισήμανση του Robin (2008b) ότι αρκετοί εκπαιδευτικοί αξιοποιούν την ψηφιακή αφήγηση στην τάξη για να ενισχύσουν τα κίνητρα, να προσελκύσουν την προσοχή και να κεντρίσουν το ενδιαφέρον των μαθητών τους κατά τη διδασκαλία νέων διδακτικών θεμάτων και για να ενισχύσουν τις δεξιότητες εργασίας σε ομάδα. Ακόμα, συγκλίνει και ως προς την παρατηρούμενη δυνατότητα της ψηφιακής αφήγησης να παρακινεί τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν με αποδοτικό τρόπο εργαλεία που στα μάτια τους είναι εντυπωσιακά (εδώ: Power Point) (Kulla-Abbott & Polman, 2008), αναδεικνύοντάς τους τελικά ότι υπάρχουν αποτελεσματικοί τρόποι αξιοποίησης της τεχνολογίας προς όφελος της μάθησης (Sadik, 2008).

Λόγω ενός αριθμού παραγόντων, οι παρουσιαζόμενες στην εργασία παρατηρήσεις δεν μπορούν να γενικευτούν. Επιδιώκοντας έτσι τη διατύπωση προτάσεων για μελλοντική έρευνα, είναι αναγκαία η ερευνητική εφαρμογή σε μεγαλύτερο αριθμό μαθητών και σε τυχαίο δείγμα (Κατσιλλής, 2006; Robson, 2010), ώστε να μειωθούν οι περιορισμοί της «εγκυρότητας» και της «προσδιοριστικότητας» του πληθυσμού (π.χ. συμμετέχοντες συγκεκριμένης ηλικίας, χαρακτηριστικών κ.ά.) (Onwuegbuzie, 2000). Γι' αυτό χρειάζεται περαιτέρω διερεύνηση τόσο των απόψεων των μαθητών, πεδίο στο οποίο δεν υπάρχει αρκετή έρευνα, όσο και της αποτελεσματικότητας της αξιοποίησης του εργαλείου της ψηφιακής αφήγησης στη διδακτική πράξη, με περισσότερους συμμετέχοντες, από τυχαία επιλεγμένα σχολεία και διαφορετικά κοινωνικοοικονομικά στρώματα, ώστε να υπάρξει υψηλότερη οικολογική, και άρα εξωτερική, εγκυρότητα (Onwuegbuzie, 2000). Επίσης, ο μεγαλύτερος αριθμός συμμετεχόντων και, μάλιστα, από διαφορετικές τάξεις θα επιτρέψει τη διερεύνηση στατιστικών σχέσεων.

Η παρούσα μελέτη συνεισφέρει μέσα από τις παρατηρήσεις της αλλά και το παραγόμενο αποτέλεσμά της, το οποίο, ευρισκόμενο αναρτημένο στον παγκόσμιο ιστό, μπορεί να αξιοποιηθεί από έναν ενδιαφερόμενο εκπαιδευτικό ως εργαλείο για τη διδασκαλία πάνω στον Κυκλαδικό πολιτισμό που είτε, προσελκόντας το ενδιαφέρον των μαθητών, θα τους παρουσιάσει με πιο αποτελεσματικό τρόπο τη νέα γνώση, είτε ως παράδειγμα ψηφιακής αφήγησης θα αποτελέσει την εισαγωγή των μαθητών στην έννοια της ψηφιακής αφήγησης πριν από την προσπάθεια δημιουργίας μιας νέας ψηφιακής ιστορίας (Robin, 2008a). Ακόμη, μπορεί να συνεισφέρει στον εμπλουτισμό των εκπαιδευτικών ιδεών για την τεχνολογική εξέλιξη της διδακτικής πράξης, καθώς και να ενισχύσει την αξία της ψηφιακής αφήγησης και της χρήσης της στη διδασκαλία στο δημοτικό και, πιο συγκεκριμένα, στο μάθημα της Ιστορίας, συνδέοντας μάλιστα με τρόπο διαθεματικό το γνωστικό αυτό αντικείμενο με το μάθημα των Η/Υ και αναδεικνύοντας και μια άλλη όψη του μαθήματος της Ιστορίας, αυτή της ευαισθητοποίησης απέναντι στην αξία της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Πλέον είναι αυτονόητο πως στην εκπαιδευτική συζήτηση δεν πρέπει να γίνεται άλλο λόγος για εισαγωγή των ΤΠΕ αλλά για εφαρμογή τους. Προκειμένου όμως οι ΤΠΕ να αποδώσουν το μέγιστο των δυνατοτήτων τους, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να είναι ανοιχτοί σε νέες ιδέες, νέες πρακτικές και νέες μεθόδους προσέγγισης της γνώσης και της μάθησης που, ομολογουμένως για τους ίδιους, μπορεί να υψώνουν δυσκολίες. Αν όμως δουν, μέσα από μια προσπάθεια φυγής από τους παραδοσιακούς τρόπους διδασκαλίας, την πρόκληση για διδακτική ανανέωση, αυτομάτως η δυσκολία θα μετατραπεί σε κινητήριο δύναμη. Δεδομένης και της ταχύτητας με την οποία εξελίσσονται οι ΤΠΕ, είναι αναγκαίο η διδακτική μέθοδος και τα μέσα των ΤΠΕ να συνεξελισσονται και να συμπορεύονται (Ματσαγοπούρας, 2001).

## Βιβλιογραφικές Αναφορές

Alismail, H.A.(2015). Integrate digital storytelling in education. *Journal of Education and Practice*, 6(9),126-129.

- Barrett, H. (2006). Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool. In C. Crawford, R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber & D. Willis (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 647-654). Orlando, Florida, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- 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. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.09.267>
- Brown, J., Bryan, J., & Brown, T. (2005). Twenty-first century literacy and technology in K-8 classrooms. *Innovate: Journal of Online Education*, 1(3), 1-7.
- Foley, L. M. (2013). *Digital storytelling in primary-grade classrooms*. Arizona State University.
- Gregori-Signes, C. (2014). Digital storytelling and multimodal literacy in education. *Porta Linguarum*, 22, 237-250.
- Kulla-Abbott, T., & Polman, J. L. (2008). Engaging student voice and fulfilling curriculum goals with digital stories. *THEN Journal: Technology, Humanities, Education, & Narrative*, 5(1), 38-60.
- Lathem, S. A. (2005). Learning communities and digital storytelling: New media for ancient tradition. In C. Crawford, R. Carlsen, I. Gibson, K. McFerrin, J. Price, R. Weber & D. A. Willis (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 2286-2291). Chesapeake, VA: AACE.
- Mangione, G. R., Orciuoli, F., Pierri, A., Ritrovato, P., & Rosciano, M. (2011). A new model for storytelling complex learning objects. *2011 Third International Conference on Intelligent Networking and Collaborative Systems* (pp. 836-841). Fukuoka, Japan.
- McLellan, H. (2006). Digital storytelling in higher education. *Journal of Computing in Higher Education*, 19 (15), 65-79. <https://doi.org/10.1007/BF03033420>
- Onwuegbuzie, A. J. (2000). Expanding the framework of internal and external validity in quantitative research. *Research in the Schools*, 10(1), 71-90.
- Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. In C. Crawford, R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber & D. Willis (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 709-716). Orlando, Florida, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Robin, B. (2008a). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into practice*, 47(3), 220-228. <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Robin, B. (2008b). The effective uses of digital storytelling as a teaching and learning tool. In J. Flood, S. B. Heath & D. Lapp (Eds.), *Handbook of Research on Teaching Literacy through the Communicative and Visual Arts*, vol. 2 (pp. 429-439). New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Robin, B. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, 30, 17-29.
- Robin, B. R., & McNeil, S. G. (2012). What educators should know about teaching digital storytelling. *Digital Education Review*, 22, 37-51.
- Robin, B. R., & McNeil, S. G. (2019). Digital storytelling. *The International Encyclopedia of Media Literacy*, 1-8.
- Robson, C. (2010). *Η έρευνα του πραγματικού κόσμου*. Αθήνα: Εκδόσεις Gutenberg.
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational technology research and development*, 56(4), 487-506.
- Sarıca, H. Ç., & Usluel, Y. K. (2016). The effect of digital storytelling on visual memory and writing skills. *Computers & Education*, 94, 298-309. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.016>
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: A comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1, 6.
- Van Gils, F. (2005). Potential applications of digital storytelling in education. In *3rd Twente Student Conference on IT*. University of Twente, Faculty of Electrical Engineering, Mathematics and Computer Science, Enschede.
- Yuksel, P., Robin, B., & McNeil, S. (2011). Educational uses of digital storytelling all around the world. In M. Koehler & P. Mishra (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 1264-1271). Nashville, Tennessee, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

- Yuksel, P., Yildirim, S., & Robin, B. (2016). A phenomenological study: Teachers' experiences of using digital storytelling in early childhood education, *Educational Studies*, 42(5), 427-445.
- Γιαλουράκη, Σ. (2020). *Κοκλαδικά ειδώλια ταξιδεύουν στον χρόνο*. Αθήνα: Εκδόσεις Μέλισσα.
- Κατσιλλής, Ι. Μ. (2006). *Επαγωγική στατιστική εφαρμοσμένη στις Κοινωνικές Επιστήμες και στην Εκπαίδευση με έμφαση στην ανάλυση με υπολογιστές*. Αθήνα: Εκδόσεις Gutenberg.
- Κοτρωνίδου, Ι. & Τόζιου, Τ. (2011). *Η ψηφιακή αφήγηση στο σχολείο. Η αξιοποίηση των ΤΠΕ στην καλλιέργεια του πολυγραμματισμού και της επικοινωνιακής δεξιότητας των μαθητών*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Ζήτη.
- Κουσουράκης, Γ. & Παναγιωτακόπουλος, Χ. (2010). Οδεύοντας προς το νέο σχολείο των ΤΠΕ. Μια διεπιστημονική προσέγγιση. Στο Α. Τζιμογιάννης (Επιμ.), *Πρακτικά Εργασιών 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»* (τόμος ΙΙ, σελ. 581-592). Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Κόρινθος.
- Μαργαρίτη, Α., & Μπράττισης, Θ. (2014). Ψηφιακή αφήγηση ως μέσο διδασκαλίας Φυσικών Επιστημών στο νηπιαγωγείο: Ένα διαδραστικό παραμύθι στο Scratch. *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*, 7(3), 163-179.
- Ματσαγγούρας, Η. Γ. (2001). *Θεωρία της Διδασκαλίας. Η προσωπική θεωρία ως πλαίσιο στοχαστοκριτικής ανάλυσης*. Αθήνα: Εκδόσεις Gutenberg.
- Ματσαγγούρας, Η. Γ. (2004). *Η σχολική τάξη: Κειμενοκεντρική προσέγγιση του γραπτού λόγου*. Αθήνα.
- Μεϊμάρης, Μ. (2013). Εκπαιδευοντας στην ψηφιακή αφήγηση: Δουλεύοντας με ομάδες στην ελληνική πραγματικότητα. Στο Α. Λιοναράκης (Επιμ.), *Πρακτικά 7<sup>ου</sup> Συνεδρίου για την Ανοικτή & Ξεπλάτωση Εκπαίδευση «Μεθοδολογίες Μάθησης»* (τόμος 4Α, σελ. 178-182). Αθήνα. <https://doi.org/10.12681/icodl.722>
- Μουταφίδου, Α., Μέλλιου, Κ., & Μπράττισης, Θ. (2014). Δημιουργία ψηφιακής ιστορίας με θέμα την ενδοσχολική βία στο νηπιαγωγείο. Στο Π. Αναστασιάδης, Ν. Ζαράνης, Β. Οικονομίδης & Μ. Καλογιαννάκης (Επιμ.), *Πρακτικά 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Διδακτική της Πληροφορικής»* (σελ. 596-603). Πανεπιστήμιο Κρήτης, Ρέθυμνο.
- Μπράττισης, Θ. (2014). Διδακτική της Πληροφορικής μέσω ψηφιακής αφήγησης: Μια πρόταση για δημιουργία μιας κοινότητας πρακτικής. Στο Π. Αναστασιάδης, Ν. Ζαράνης, Β. Οικονομίδης & Μ. Καλογιαννάκης (Επιμ.), *Πρακτικά 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Διδακτική της Πληροφορικής»* (σελ. 284-286). Πανεπιστήμιο Κρήτης, Ρέθυμνο.
- Μπράττισης, Θ., Σαββόγλου, Α., & Μερεστή, Ν. (2014). Η ροή της πληροφορίας στο εσωτερικό του υπολογιστή: Ένα παράδειγμα ψηφιακής αφήγησης στη διδακτική της Πληροφορικής για το νηπιαγωγείο. Στο Π. Αναστασιάδης, Ν. Ζαράνης, Β. Οικονομίδης & Μ. Καλογιαννάκης (Επιμ.), *Πρακτικά 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Διδακτική της Πληροφορικής»* (σελ. 140-149). Πανεπιστήμιο Κρήτης, Ρέθυμνο.
- Παναγιωτακόπουλος, Χ., Πιερρακάας, Χ., & Πιντέλας, Π. (2003). *Το εκπαιδευτικό λογισμικό και η αξιολόγησή του*. Αθήνα: Εκδόσεις Μεταίχμιο.
- Ρούσση, Μ., & Μπράττισης, Θ. (2017). Διδασκαλία κανόνα γραμματικής μέσω ψηφιακής αφήγησης: Τα ρήματα σε -ίζω. Στο Κ. Παπανικολάου, Α. Γόγουλου, Δ. Ζυμπιδής, Α. Λαδιάς, Ι. Τζωρτζάκης, Θ. Μπράττισης, Χ. Παναγιωτακόπουλος (Επιμ.), *Πρακτικά Εργασιών 5ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»* (σελ. 430-440). Ανώτατη Σχολή Παιδαγωγικής & Τεχνολογικής Εκπαίδευσης, Αθήνα.
- Σαββοπούλου, Μ., & Μπράττισης, Θ. (2017). Η ψηφιακή αφήγηση ως μέσο πολιτιστικής μάθησης. Στο Κ. Παπανικολάου, Α. Γόγουλου, Δ. Ζυμπιδής, Α. Λαδιάς, Ι. Τζωρτζάκης, Θ. Μπράττισης, Χ. Παναγιωτακόπουλος (Επιμ.), *Πρακτικά Εργασιών 5ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»*. Ανώτατη Σχολή Παιδαγωγικής & Τεχνολογικής Εκπαίδευσης (σελ. 405-416). Αθήνα.
- Σεραφείμ, Κ., & Φεσάκης, Γ. (2010). Ψηφιακή αφήγηση: Επισκόπηση λογισμικών. *Πρακτικά 2ου Πανελληνίου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου Ημαθίας: «Ψηφιακές και Διαδραστικές εφαρμογές στην εκπαίδευση»*. Ανακτήθηκε από <https://www.ekped.gr/praktika10/gen/138.pdf>

## Παράρτημα

Αποσπάσματα σε μορφή εικόνων από την ψηφιακή αφήγηση που δημιουργήθηκε στο πλαίσιο της παρούσας μελέτης, έχουν αναρτηθεί στον παρακάτω σύνδεσμο: [Παράρτημα Μελέτης](#).