

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

Vol 1 (2023)

13ο Πανελλήνιο και Διεθνές Συνέδριο «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»



Η ψηφιακή αφήγηση ως μέσο μελέτης της πολιτιστικής κληρονομιάς στο Γυμνάσιο. Η περίπτωση της Ιστορίας

Γεωργία Κηπουροπούλου, Θαρρενός Μπράτιτσης

### To cite this article:

Κηπουροπούλου Γ., & Μπράτιτσης Θ. (2024). Η ψηφιακή αφήγηση ως μέσο μελέτης της πολιτιστικής κληρονομιάς στο Γυμνάσιο. Η περίπτωση της Ιστορίας. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 060–067. Retrieved from <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/7249>

# Η ψηφιακή αφήγηση ως μέσο μελέτης της πολιτιστικής κληρονομιάς στο Γυμνάσιο. Η περίπτωση της Ιστορίας

Γεωργία Κηπουροπούλου<sup>1</sup>, Θαρρενός Μπράτιτσης<sup>2</sup>

georgkip@yahoo.com, bratitsis@uowm.gr

<sup>1</sup> Υπ. Μεταδιδάκτωρ, Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών, Παν. Δυτικής Μακεδονίας

<sup>2</sup> Καθηγητής, Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας

## Περίληψη

Η παρούσα έρευνα εξέτασε την εφαρμογή της ψηφιακής αφήγησης ως μέσου μελέτης της πολιτιστικής κληρονομιάς σε μαθητές και μαθήτριες Γυμνασίου στη Χίο μέσα από τη διδασκαλία του μαθήματος της Ιστορίας. Εφαρμόστηκαν τρεις διαφορετικές μορφές ψηφιακής αφήγησης-Σχεδιαστική Σκέψη, Ψηφιακή Αφήγηση Ιστοριών και μαγνητοφώνηση ιστοριών(συνέντευξη)- προκειμένου να μελετηθούν τρεις διαφορετικές αντίστοιχα ημέρες εορτασμού της πολιτιστικής κληρονομιάς. Η έρευνα μελέτησε συγκριτικά με τη μεθοδολογία της συμμετοχικής παρατήρησης τις αντιδράσεις και τη συμμετοχή των μαθητών/τριών στις νέες αυτές διδακτικές μεθόδους και κατέληξε σε συμπεράσματα σχετικά με την εφαρμογή, τη λειτουργικότητα και την αποτελεσματικότητα στη διδακτική διαδικασία των τριών μορφών της ψηφιακής αφήγησης. Στη συγκεκριμένη εργασία παρουσιάζεται η Σχεδιαστική Σκέψη και τα αποτελέσματα της εφαρμογής της στη διδασκαλία της Ιστορίας σε μαθητές και μαθήτριες της Τρίτης τάξης Γυμνασίου.

**Λέξεις κλειδιά:** Ψηφιακή αφήγηση, πολιτιστική κληρονομιά, Ιστορία

## Εισαγωγή

Ο σκοπός της παρούσας έρευνας είναι να μελετήσει τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης στη μελέτη της πολιτιστικής κληρονομιάς μέσω της διδασκαλίας της ιστορίας ως νέας μεθόδου διδασκαλίας και να διερευνήσει σε ποιο βαθμό οι μαθητές και οι μαθήτριες ανταποκρίνονται στις νέες αυτές μεθόδους διδασκαλίας. Η ψηφιακή αφήγηση εξετάζεται δηλαδή ως μέσο διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς και ως εργαλείο που θα βοηθήσει να κατανοήσουμε πώς οι μικρές ιστορίες μπορούν να επαναπροσδιορίσουν τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε τα πολιτιστικά στοιχεία ενώ παράλληλα επιτυγχάνεται η αλληλεπίδραση με τους μαθητές και τις μαθήτριες. Πιο ειδικά, η έρευνα σκοπό έχει να εφαρμόσει τρεις διαφορετικές προσεγγίσεις της ψηφιακής αφήγησης -story telling, design thinking και συνέντευξη με τη χρήση ψηφιακών μέσων- και συγκριτικά να παρουσιάσει τα αποτελέσματα της εφαρμογής τους. Στη συγκεκριμένη εισήγηση παρουσιάζεται η εφαρμογή της Σχεδιαστικής Σκέψης (design thinking) στη μελέτη της πολιτιστικής κληρονομιάς μέσα από τη διδασκαλία της Ιστορίας.

## Η ψηφιακή αφήγηση (Storytelling)

Οι ιστορίες αποτελούν για κάθε πολιτισμό το παλαιότερο μέσο ψυχαγωγίας, εκπαίδευσης, διαφύλαξης πολιτιστικής κληρονομιάς και διαμόρφωσης ηθικών αξιών. Η αφήγηση ιστοριών αποτελεί βασική συνιστώσα της ανθρώπινης κουλτούρας. Στις εγγράμματες κοινωνίες η αφήγηση εξακολουθεί να διαδραματίζει κυρίαρχο ρόλο ως μέσο πολιτισμικής διαμεσολάβησης και επικοινωνίας της κουλτούρας. Κάθε κουλτούρα αναπτύσσει τα δικά της εργαλεία και μέσα αφήγησης ιστοριών (Miller, 2013). Σήμερα, η αφήγηση χρησιμοποιείται

καθημερινά ως μέσο επικοινωνίας για να περιγράψει κανείς σκέψεις, αναμνήσεις, ανησυχίες, προβληματισμούς ή ακόμα και πώς πέρασε την ημέρα του (Bratitsis, 2015).

Η αφήγηση αποτελεί μια ευρέως χρησιμοποιούμενη εκπαιδευτική στρατηγική ιδιαίτερα τις τελευταίες δεκαετίες καθώς προσελκύει το ενδιαφέρον των μαθητών και σπουδαστών και βοηθά στην εμπέδωση των πληροφοριών από τους εκπαιδευόμενους. Αφήγηση με την έννοια του ξένου όρου Storytelling είναι η αλληλεπιδραστική τέχνη της χρήσης λέξεων και δράσεων για την αναπαράσταση των στοιχείων και των εικόνων μιας ιστορίας με τρόπο που να κεντρίζει τη φαντασία του ακροατή. Σύμφωνα με τον Lathem (2005) ψηφιακή αφήγηση ορίζεται ως ο συνδυασμός παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με περιεχόμενο πολυμέσων και εργαλείων. Πρόκειται για μια σχετικά νέα μορφή τέχνης που έχει εξελιχθεί την τελευταία δεκαετία και χρησιμοποιεί μουσική, εικόνες, βίντεο και αφηγήσεις για να δημιουργήσει ιστορίες για τη ζωή των ανθρώπων, τη δουλειά και τις εμπειρίες τους. Σύμφωνα με τον Meadows (2003) η ψηφιακή αφήγηση είναι η κοινωνική πρακτική της αφήγησης ιστοριών που χρησιμοποιούν μη γραμμικά εργαλεία συγγραφής και υπολογιστές για τη δημιουργία ιστοριών μικρών πολυμέσων. Ψηφιακές ιστορίες μπορούν να αποθηκευτούν ή να δημοσιευτούν στο Διαδίκτυο, επιτρέποντας στους ανθρώπους να κάνουν κριτική, κριτική και συζήτηση πάνω τους, ενισχύοντας έτσι την εκπαιδευτική τους αξία και τη διάρκεια ζωής τους (Lathem, 2005).

### **Η αφήγηση στο σχολείο**

Η σημερινή ψηφιακή εποχή χαρακτηρίζεται από μια ευκολία πρόσβασης σε ένα τεράστιο όγκο ψηφιακών δεδομένων, ελεύθερα προσβάσιμων στο διαδίκτυο. Τα παιδιά, οι μαθητές, οι “ψηφιακοί ιθαγενείς”, αλλά και οι ενήλικες “ψηφιακοί μετανάστες”, καταναλώνουν συνεχώς όλο και περισσότερα ψηφιακά artefacts στο διαδίκτυο, στα social media, στο Facebook, στο YouTube (Lambert, 2013). Η παραδοσιακή διδασκαλία, που είχε στο επίκεντρο της τον εκπαιδευτικό, ο οποίος κατείχε την γνώση και τη μετέδιδε στον μαθητή, αντικαθίσταται από έναν τύπο μάθησης, στον οποίο ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι καθοδηγητικός και συμβουλευτικός.

Οι ΤΠΕ παρέχουν στον μαθητή ένα πολυμεσικό και υπερμεσικό περιβάλλον, βοηθούν στην κατανόηση και στην οικοδόμηση νέων εννοιών, στην κριτική σκέψη, στην ενίσχυση της παρατηρητικότητας και της μνήμης, στην κατανόηση της σχέσης ανάμεσα σε αιτία και αποτέλεσμα, στην ανάπτυξη της συμβολικής σκέψης, στη συσχέτιση ανάμεσα στο αφηρημένο και το συγκεκριμένο, στον πειραματισμό και στη διαδικασία επίλυσης προβλημάτων. Δημιουργούν μια ευχάριστη και συνυφασμένη με την καθημερινή ζωή διαδικασία, που προάγει τη συνεργασία, τη συνθετική σκέψη, την καλλιέργεια διαχρονικών δεξιοτήτων και τη συμμετοχική μάθηση (Μπράττιτς, 2014).

Στη ψηφιακή αφήγηση είναι σημαντικό να τονιστεί ότι προκειμένου για τη δημιουργία μίας ιστορίας η αφηγηματική δεξιότητα δεν αποτελεί προϋπόθεση ούτε είναι καθοριστικής σημασίας. Το είδος αυτό αφήγησης δίνει τη δυνατότητα σε κάθε άτομο-εκπαιδευτικό ή μαθητή- να δημιουργήσει μία ιστορία ανεξάρτητα από την ικανότητα του στον προφορικό λόγο ή τη δεξιότητά του στη προφορική διήγηση ή αφήγηση ιστοριών. Επομένως, η ψηφιακή αφήγηση δίνει τη δυνατότητα της ελεύθερης χρήσης των ιστοριών από κάθε δάσκαλο και φυσικά από τους ίδιους τους μαθητές και τις μαθήτριες, όποτε εκείνοι/ες το επιθυμούν. Εξίσου σημαντικό είναι το γεγονός ότι στις ψηφιακές αφηγήσεις θα έχουν πρόσβαση μαθητές/τριες που κατοικούν σε απομακρυσμένες περιοχές και συνολικά, ολόκληρη η μαθητική κοινότητα (Παναγιωτίδου, 2019).

## Σχεδιαστική Σκέψη (Design Thinking)

Η Σχεδιαστική Σκέψη αρχικά παρουσιάστηκε στον επιχειρηματικό τομέα και αφορούσε στον σχεδιασμό προϊόντων και στην εκτέλεση αυτού. Ο όρος αναφέρεται σε μια μέθοδο για την πρακτική, δημιουργική λύση προβλημάτων χρησιμοποιώντας τις στρατηγικές που χρησιμοποιούν οι σχεδιαστές κατά το σχεδιασμό. Είναι μια προσέγγιση που βασίζεται στη λύση για την επίλυση προβλημάτων, εξαιρετικά χρήσιμη για την αντιμετώπιση σύνθετων, κακώς καθορισμένων ή άγνωστων προβλημάτων. Στον πυρήνα της ΣΣ βρίσκεται ο τρόπος που οι σχεδιαστές βλέπουν και σκέφτονται. Πρόκειται για μια διαδικασία επαναληπτικών βημάτων μέσω των οποίων οι σχεδιαστές: α) αντιλαμβάνονται ένα πρόβλημα μέσω κάποιας μορφής αναπαράστασης, β) εξετάζουν τις ιδέες των σχέσεων προκειμένου να εξευρεθούν πιθανές λύσεις και γ) προβληματίζονται σχετικά με αυτά τα σχέδια προκειμένου να ενισχυθούν οι σχεδιαστικές τους προσπάθειες (Bratitsis, 2018).

Γενικότερα, η ΣΣ αναφέρεται σε μια συστηματική αλλά και επαναληπτική διαδικασία επίλυσης προβλημάτων. Συνήθως ένα πρόβλημα που σχετίζεται με το σχεδιασμό χρησιμεύει ως αφετηρία για εξερεύνηση. Από αυτό το σημείο, το πρόβλημα και η λύση συνήθως αναπτύσσονται μαζί. Σε αντίθεση με την αναλυτική / επιστημονική σκέψη, η ΣΣ σχετίζεται με την εισαγωγή ιδεών μέσω μιας φάσης ανταλλαγής ιδεών με ελάχιστα ή καθόλου όρια. Με αυτόν τον τρόπο, ο φόβος της αποτυχίας μειώνεται και τελικά οι ορίζοντες της σκέψης διευρύνονται (Robin, McNeil, 2012).

### Η διαδικασία της Σχεδιαστικής Σκέψης

1. **Ενσυναίσθηση (Empathy):** πρόκειται για τη συναισθηματική ταύτιση και την κατανόηση της προσωπικότητας, της συμπεριφοράς και των κινήτρων του ατόμου ή των ατόμων που αποτελούν τους αποδέκτες της διαδικασίας του σχεδιασμού.
2. **Προσδιορισμός (Define):** οι πληροφορίες και τα ευρήματα που έχουν συλλεχθεί στο προηγούμενο στάδιο αναλύονται προκειμένου να προσδιοριστεί το βασικό πρόβλημα.
3. **Ιδεασμός (Ideate):** στο τρίτο αυτό στάδιο προτείνονται λύσεις προκειμένου να επιλυθεί το πρόβλημα, όπως αυτό προσδιορίστηκε στο προηγούμενο στάδιο.
4. **Προτυποποίηση (Prototype):** Πρόκειται για τη φάση υλοποίησης των ιδεών που επιλέχθηκαν στο προηγούμενο στάδιο. Η ομάδα φτιάχνει ένα πρότυπο το οποίο μπορεί να έχει οποιαδήποτε μορφή και να είναι φτιαγμένο από απλά υλικά, χωρίς να είναι απαραίτητα το ίδιο τέλειο ή σύνθετο ή ακριβό
5. **Έλεγχος (Test):** Το τελευταίο στάδιο είναι το στάδιο του ελέγχου κατά το οποίο δοκιμάζονται οι προτεινόμενες λύσεις, ελέγχεται ποιες από αυτές είναι αποτελεσματικές και ποιες όχι (Γκουριγούδη, 2020).

### Η εκπαιδευτική αξία της Σχεδιαστικής Σκέψης

Ως εκπαιδευτικό εργαλείο, η ΣΣ επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς και τους/τις μαθητές/τριες να οργανώσουν και να διευκολύνουν τις μαθησιακές εμπειρίες τους με βάση διεπιστημονικές προσεγγίσεις, υποστηριζόμενες από τη μάθηση βάσει έργων και ενισχύοντας την ανάγκη ενσωμάτωσης και πρακτικής γνώσης από διάφορους τομείς σπουδών για την παροχή κοινής λύσης σε ένα δεδομένο πρόβλημα. Η ΣΣ επιτρέπει στους μαθητές και στις μαθήτριες να εργαστούν με επιτυχία σε πολυεπιστημονικές ομάδες και να θεσιπίσουν θετικές, σχεδιαστικές αλλαγές στον κόσμο και να μάθουν να συνεργάζονται, να επικοινωνούν και να είναι

ανοιχτοί σε ερωτήσεις και εποικοδομητικά σχόλια (Bratitsis, 2018). Με τη ΣΣ οι μαθητές ενθαρρύνονται να αποκτήσουν μία διερευνητική διάθεση απέναντι στη γνώση και να συμμετέχουν πιο ενεργά στην απόκτηση της γνώσης. Παράλληλα οι μαθητές καλούνται να επιλύσουν σύνθετα προβλήματα και να καλλιεργήσουν τη συνθετική και κριτική σκέψη τους. Επιπλέον, οι μαθητές αναπτύσσουν ποικίλες δεξιότητες όπως αναλυτική σκέψη, ικανότητα επίλυσης, ανάληψη πρωτοβουλιών, συνεργατικότητα και προσαρμοστικότητα.

### Μεθοδολογία έρευνας

Στην παρούσα έρευνα χρησιμοποιήθηκε ως θεματική για τη διδασκαλία της Ιστορίας ο Β΄ Παγκόσμιος Πόλεμος και ειδικότερα το Ολοκαύτωμα των Εβραίων, καθώς η ερευνήτρια ήταν και η διδάσκουσα του μαθήματος της Ιστορίας στο συγκεκριμένο τμήμα της Γ΄ Γυμνασίου. Στην έρευνα συμμετείχαν μαθητές και μαθήτριες του Γ2 του 2ου Γυμνασίου Χίου. Η σχολική αυτή ομάδα με την εφαρμογή της Σχεδιαστικής Σκέψης κατασκεύασε μία ψηφιακή ιστορία με χρήση πολυμέσων ως μέσο κατανόησης και προσέγγισης του ιστορικού γεγονότος που έχει επηρεάσει, δηλαδή το Ολοκαύτωμα των Εβραίων. Ειδικότερα, οι μαθητές και οι μαθήτριες χρησιμοποιώντας τη μέθοδο της ΣΣ δημιούργησαν μία ιστορία με ήρωα ένα Εβραίοπουλο και έφτιαξαν ένα σενάριο το οποίο σχετιζόταν με το ιστορικό γεγονός που μελετήθηκε. Η ψηφιακή ιστορία δημιουργήθηκε με το εργαλείο MakeBeliefsComix ενώ οι μαθητές/τριες μπορούσαν να προσθέσουν και ζωγραφιές. Το αποτέλεσμα ήταν μία σύντομη ψηφιακή ιστορία/comic δημιουργήμα των μαθητών/τριών η οποία παρουσιάστηκε στην ολομέλεια της τάξης. Κατά τη διάρκεια της έρευνας δεν υπήρξε κάποια συνεργασία με τον καθηγητή Πληροφορικής του σχολείου.

Στην παρούσα έρευνα επιλέχτηκε ως μεθοδολογία η συμμετοχική παρατήρηση. Η παρατήρηση είναι μια διαδικασία που επιτρέπει στον ερευνητή να αντλήσει δεδομένα μέσα από την άμεση παρατήρηση ατόμων, ομάδων, θεσμών, συμπεριφορών, συνθηκών, χώρων, ή οργανισμών (πχ ενός σχολείου, μιας εταιρείας κτλ). Ο ερευνητής καταγράφει τις παρατηρήσεις του και στη συνέχεια τις επεξεργάζεται και τις ερμηνεύει. Είναι σημαντικό ο ερευνητής να κρατά συστηματικές σημειώσεις από την εμπειρία του και να την παρουσιάζει με όσο το δυνατόν πιο αντικειμενικό τρόπο μπορεί περιγραφικές σημειώσεις, που αφορούν τη μεταφορά όλων όσων διαδραματίστηκαν ακριβώς όπως τα είδε, τα άκουσε ή τα θυμάται.

Ένα από τα εργαλεία που στηρίζουν τη μεθοδολογία της παρατήρησης είναι το ημερολόγιο. Στο ημερολόγιο καταγράφονται οι παρατηρήσεις και αποτελεί το σημείο αναφοράς για τον ερευνητή, διότι εκεί καταγράφει και αποτυπώνει τη διαδικασία, εντοπίζει τις ελλείψεις, αναστοχάζεται και με λίγα λόγια εκεί δομείται το υλικό της έρευνάς του. Τα ημερολόγια συμπληρώνονται μετά την παρατήρηση και μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα από την ολοκλήρωση της παρατήρησης έτσι ώστε να επιτευχθεί η όσο το δυνατόν πιστότερη και πιο αντικειμενική καταγραφή των όσων ο ερευνητής παρατήρησε. Πρόκειται επομένως για συμμετοχική παρατήρηση καθώς ο ερευνητής εμπλέκεται και μετέχει στην κατάσταση την οποία μελετάει και ερευνά.

Επιλέχτηκε για την παρούσα έρευνα η συγκεκριμένη μορφή παρατήρησης διότι με αυτόν τον τρόπο ο ερευνητής εξοικειώνεται με την κατάσταση που παρατηρεί και μπορεί να εκτός από το να συλλέξει στοιχεία να συζητήσει με τους μαθητές, να ανταλλάσσει σκέψεις και να είναι πιο διαδραστικός με τα παιδιά. Επιπλέον στο ημερολόγιο καταγράφονται και πρόσθετες πληροφορίες οι οποίες βοηθούν στην καλύτερη κατανόηση μιας κατάστασης ή στη μετέπειτα ανάκλησή της, όπως αντιδράσεις ή συναισθήματα που προκλήθηκαν, σκέψεις, ιδέες, σχόλια, εξηγήσεις. Θα πρέπει να σημειωθεί ότι προκειμένου να διαπιστωθεί εάν η συγκεκριμένη διδακτική προσέγγιση επηρεάζει τα μαθησιακά αποτελέσματα των μαθητών δόθηκε στα παιδιά αρχικά ένα pre-test με το οποίο ελέγχθηκαν οι γνώσεις των παιδιών στο

αντικείμενο της διδασκαλίας και μετά την ολοκλήρωση της διδασκαλίας δόθηκε ένα post-test με το οποίο διαγνώστηκε τυχόν αλλαγή στις μαθησιακές επιδόσεις των ίδιων παιδιών.

## **Η έρευνα**

### **Το δείγμα της έρευνας**

Το τμήμα Γ2 του 2<sup>ου</sup> Γυμνασίου Χίου αποτελούταν από 21 μαθητές και μαθήτριες. Το δείγμα της έρευνας ήταν ανομοιογενές καθώς αποτελούνταν από μαθητές με χαμηλή, μέτρια και υψηλή επίδοση. Επίσης, στο μαθητικό αυτό δυναμικό υπήρχαν μαθητές και μαθήτριες από διαφορετικά πολιτισμικά περιβάλλοντα.

### **Ψηφιακά εργαλεία**

Ως ψηφιακό εργαλείο για την υλοποίηση της ψηφιακής ιστορίας των μαθητών/τριών του Γυμνασίου επιλέχθηκε το MakeBeliefsComix διότι πρόκειται για ένα ελεύθερο εύχρηστο εργαλείο δημιουργίας και επεξεργασίας εικόνων στο οποίο μπορούν να έχουν πρόσβαση όλοι οι μαθητές και οι μαθήτριες. Διαθέτει αρκετές λειτουργίες/ επιλογές, όπως επιλογή background (φόντο), χαρακτήρων, εικονιδίων, μηνυμάτων, αντικειμένων και πολλές άλλες επιλογές με τις οποίες μπορεί ο χρήστης/ δημιουργός να ζωντανέψει το σενάριό του.

### **Η διάρκεια της έρευνας**

Η έρευνα με τη μορφή διδακτικής παρέμβασης στο τμήμα Γ2 του 2<sup>ου</sup> Γυμνασίου Χίου πραγματοποιήθηκε μεταξύ 15 Φεβρουαρίου και 19 Μαρτίου 2021. Η καθυστέρηση αυτή οφείλεται στη λήψη κρατικών μέτρων κατά τη διάρκεια του δεύτερου κύματος της πανδημίας που περιλάμβαναν αναστολή των δια ζώσης μαθημάτων από τις 05 Νοεμβρίου 2021 έως τη 1 Φεβρουαρίου 2021. Η έρευνα έλαβε χώρα σε 7 διδακτικές ώρες.

### **Η διαδικασία της έρευνας**

Όπως προαναφέρθηκε, στην παρούσα έρευνα επιλέχθηκε ως μεθοδολογία η παρατήρηση με τη χρήση ημερολογίου. Η ερευνήτρια καθ' όλη τη διάρκεια της έρευνας παρατηρούσε τις αντιδράσεις και τη συμμετοχή των μαθητών/τριών και τις κατέγραφε στο ημερολόγιο της έρευνας. Σύμφωνα με τα στοιχεία που καταγράφηκαν προέκυψαν τα ακόλουθα πορίσματα. Κατά την πρώτη ώρα της παρουσίασης της δραστηριότητας οι μαθητές/τριες επέδειξαν ιδιαίτερο ενδιαφέρον και ανυπομονησία για τη συμμετοχή τους σε αυτή, «Οντως θα φτιάξουμε κόμικ;», «Θα φτιάξουμε δική μας ιστορία;», «Όλοι μαζί θα το κάνουμε;», «Δεν θα μας βαθμολογήσετε;», «Πόσες ώρες θα κάνουμε;». Όπως οι μαθητές δήλωσαν, ήταν η πρώτη φορά που κάποιος καθηγητής/τρια «έκανε κάτι διαφορετικό στην τάξη». Στο σύνολό τους τα φιλολογικά μαθήματα και ειδικότερα το μάθημα της Ιστορίας γινόταν με τη μέθοδο της εισήγησης και σπάνια με τη χρήση οπτικοακουστικών μέσων (video) που όμως η διαδικασία αυτή της μάθησης δεν ενέπλεκε ενεργά τους μαθητές και τις μαθήτριες με αποτέλεσμα το μάθημα στη σχολική τάξη να «είναι βαρετό».

Στο τμήμα Γ2 του 2<sup>ου</sup> Γυμνασίου Χίου τα παιδιά αντέδρασαν με ιδιαίτερη χαρά στην πρόταση να δημιουργήσουν ένα ψηφιακό κόμικ με θέμα το Ολοκαύτωμα των Εβραίων. Είχε προηγηθεί η διδασκαλία του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και είχε ήδη γίνει εκτενής αναφορά στο Ολοκαύτωμα των Εβραίων. Επιπλέον στην πρώτη αυτή ώρα διαμοιράστηκε στους μαθητές και τις μαθήτριες το pre-test που αφορούσε στις γνώσεις που αποκτήθηκαν κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας της συγκεκριμένης ενότητας.

Τη δεύτερη ώρα της έρευνας παρουσιάστηκε η μέθοδος «Σχεδιαστική Σκέψη» ως τρόπος ψηφιακής αφήγησης και οι μαθητές και μαθήτριες του τμήματος αντιλήφθηκαν αρκετά ικανοποιητικά τη διαδικασία και αντέδρασαν θετικά στη δημιουργία ενός κόμικ, κάτι που θεώρησαν ιδιαίτερα δημιουργικό «Θα βάλουμε εμείς ό,τι θέλουμε», «Δηλαδή θα το φτιάξουμε εμείς;», «Δεν θα το ελέγξετε;», «Ένας θα το κάνει ή όλοι μαζί;».

Στη τρίτη διδακτική ώρα στο τμήμα Γ2 μοιράστηκαν χρωματιστοί μαρκαδόροι και χρωματιστά αυτοκόλλητα χαρτάκια καθώς και ένα μεγάλο λευκό χαρτόνι. Η συντονίστρια της δραστηριότητας σχεδίασε στο χαρτόνι τα 5 βήματα της ΣΣ και δόθηκαν πληροφορίες και λεπτομέρειες για το περιεχόμενο του καθενός από τα πέντε βήματα. Στη συνέχεια ορίστηκαν αντίστοιχα 5 ομάδες συμπλήρωσης του σχεδίου με κείμενο. Οι μαθητές και οι μαθήτριες όλων των ομάδων αφιέρωσαν την υπόλοιπη διδακτική ώρα στις δραστηριότητες που τους ανατέθηκαν, «Μπορώ να χρησιμοποιήσω όποιο χρώμα θέλω;», «Μπορώ να γράψω ό,τι θέλω εγώ ή θα μας πείτε εσείς;», «Μπορεί να είναι αγόρι ή κορίτσι;», «Μπορούμε να ανοίξουμε το βιβλίο;». Καμία ομάδα δεν ολοκλήρωσε τη δραστηριότητα σε μία διδακτική ώρα.

Στην τέταρτη συνάντηση οι μαθητές/τριες του Γ2 ολοκλήρωσαν τη συμπλήρωση των 5 βημάτων της ΣΣ, «Εσείς δεν θα το διορθώσετε;», «Κυρία, αν γράφουμε τα ίδια πειράζει;».

Το τμήμα Γ2 αφού ολοκλήρωσε το πλάνο της ιστορίας, προετοιμάστηκε για τη δημιουργία του κόμικ. Στη συνέχεια έγινε παρουσίαση από την ερευνήτρια του εργαλείου MakeBeliefsComix και τα παιδιά χωρίστηκαν σε 5 ομάδες. Οι 4 ομάδες ανέλαβαν να φτιάξουν το κόμικ (12 καρτέ) με τα εργαλεία της πλατφόρμας και η 5<sup>η</sup> ομάδα ανέλαβε τον έλεγχο του τελικού προϊόντος και τον τίτλο του κόμικ, «Κυρία εσείς δεν θα το δείτε;», «Μόνοι μας θα το κάνουμε;», «Πώς θα επικοινωνούμε;», «Κυρία εγώ δεν ξέρω να το κάνω», «Ξέρω εγώ και θα σου δείξω», «Μαζί οι πέντε θα το κάνουμε;», «Εύκολο φαίνεται».

Οι μαθητές/τριες του Γ2 ενημέρωσαν την ολομέλεια σε ποιο στάδιο της δημιουργίας του κόμικ βρίσκονται. Σε αυτή τη φάση της έρευνας είχαν ολοκληρωθεί τα 9 από τα 12 καρτέ.

Το τμήμα Γ2 ολοκλήρωσε το κόμικ, αφού είχε προηγηθεί η παρουσίαση του κόμικ στην ομάδα ελέγχου. Στην ίδια διδακτική ώρα διαμοιράστηκε στους μαθητές και στις μαθήτριες του τμήματος το post-test.

Στον Πίνακα 1 φαίνεται το συνοπτικό διάγραμμα της έρευνας

**Πίνακας 1. Συνοπτικό διάγραμμα έρευνας**

Ημερομηνία	Διάρκεια	Φάση έρευνας	Τρόπος εργασίας
15/02/2021	20'	1 <sup>η</sup> ανακοίνωση της έρευνας στο τμήμα	Διάλογος
19/02/2021	30'	2 <sup>η</sup> παρουσίαση της Σχεδιαστικής Σκέψης	Εισήγηση, διάλογος
22/02/2021	45'	Τα 5 βήματα της ΣΣ	Ομάδες
01/03/2021	30'	Ολοκλήρωση της προηγούμενης φάσης	ιδεοθύελλα, διάλογος
08/03/2021	30'	Παρουσίαση του εργαλείου MakeBeliefsComix	Ομάδες, διάλογος
15/03/2021	20'	Παρουσίαση των εργασιών από τις ομάδες	Εισήγηση
19/03/2021	45'	Παρουσίαση του κόμικ	Εισήγηση, διάλογος

## Συμπεράσματα

Η ομάδα της έρευνας-μαθητές και μαθήτριες του Γ2 του 2<sup>ου</sup> Γυμνασίου Χίου- είχε αναλάβει με την εφαρμογή της ΣΣ να δημιουργήσει μια ψηφιακή ιστορία για την προσέγγιση και κατανόηση ενός ιστορικού γεγονότος (το Ολοκαύτωμα των Εβραίων). Το τελικό ψηφιακό προϊόν προβλεπόταν να είναι η δημιουργία από τους μαθητές και τις μαθήτριες ενός κόμικ χρησιμοποιώντας ως ψηφιακό εργαλείο για την υλοποίηση της ψηφιακής ιστορίας τους το MakeBeliefsComix. Η ομάδα από την πρώτη μέρα της συνάντησης έδειξε ιδιαίτερο ενδιαφέρον και ενθουσιασμό. Οι μαθητές και οι μαθήτριες αντιλήφθηκαν τα 5 βασικά βήματα της Σχεδιαστικής Σκέψης και συμπλήρωσαν ανά ομάδα τα αντίστοιχα κείμενα. Η ομαδοσυνεργατική διδακτική μεθοδολογία λειτούργησε αποτελεσματικά. Μετά την ολοκλήρωση της ιστορίας οι μαθητές και οι μαθήτριες πάλι χωρισμένοι σε ομάδες ανέλαβαν και διεκπεραίωσαν με επιτυχία τα καρέ του κόμικ που τους είχαν ανατεθεί. Τα παιδιά αντέδρασαν θετικά, υπεύθυνα, συντονισμένα και οργανωτικά στο τελευταίο στάδιο της δημιουργίας της ψηφιακής τους ιστορίας. Σημαντικό να τονιστεί ότι δεν ανέλαβε μόνο μία ομάδα ή μόνο ένας/μία μαθητής/τρια τη δημιουργία του τελικού ψηφιακού προϊόντος, γεγονός που λειτούργησε θετικά στην όλη δημιουργική διεργασία. Επίσης, η δεύτερη, τρίτη και τέταρτη ομάδα διατήρησε τον βασικό χαρακτήρα και το ύφος του κόμικ όπως τα διαμόρφωσε αρχικά η πρώτη ομάδα μαθητών και μαθητριών. Το ψηφιακό εργαλείο που χρησιμοποιήθηκε από τα παιδιά ήταν εύκολο στη χρήση του και διέθετε φιλικό περιβάλλον για τον χρήστη. Η τελευταία ομάδα ελέγχου λειτούργησε αρκετά κριτικά στο έργο των προηγούμενων ομάδων χωρίς να δημιουργηθούν εντάσεις και προστριβές μεταξύ των μαθητών/τριών. Η δημιουργία του κόμικ δεν προϋπέθετε ιδιαίτερες τεχνολογικές γνώσεις καθώς η ίδια πλατφόρμα παρείχε σχεδόν όλες τις λειτουργίες, τις διευκολύνσεις και τις επιλογές για τον χρήστη. Επιπλέον, τα παιδιά δεν χρειάστηκε να αναζητήσουν πρόσθετο ηλεκτρονικό υλικό, κάτι που θα απαιτούσε περισσότερο χρόνο. Στη δημιουργία του κόμικ οι μαθητές και οι μαθήτριες έκαναν στοχευμένη και επιτυχημένη χρήση της ιστορικής πληροφορίας που είχαν αποκτήσει μέσα από το σχολικό εγχειρίδιο καθώς και των στοιχείων της ιστορίας, την οποία οι ίδιοι μαθητές/τριες είχαν σε προηγούμενο στάδιο της έρευνας δημιουργήσει.

Με την εφαρμογή της Σχεδιαστικής Σκέψης ως διδακτικού εργαλείου μελέτης της πολιτιστικής κληρονομιάς οι μαθητές/τριες του τμήματος συμμετείχαν πιο ενεργά στην απόκτηση της γνώσης και καλλιέργησαν τη συνθετική και κριτική τους σκέψη και κατέκτησαν την αξία της συνεργατικότητας και της προσαρμοστικότητας. Σημαντικό να σημειωθεί ότι οι μαθητές/τριες απέκτησαν μεταγνωστικές ικανότητες, αφού η έμφαση δόθηκε κυρίως στον τρόπο με τον οποίο οδηγούνται στη γνώση και όχι αποκλειστικά στην κατάκτηση της γνώσης.

Λαμβάνοντας υπόψιν τα παραπάνω δεδομένα και αποτελέσματα, όπως αυτά προέκυψαν από την έρευνα, προκύπτει το συμπέρασμα ότι η αφήγηση ως εκπαιδευτική στρατηγική προσελκύει το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών και βοηθά στην εμπέδωση των πληροφοριών και των γνώσεων που αποκτώνται μέσω αυτής. Αναμφίβολα οι ΤΠΕ παρέχουν στον/ην μαθητή/τρια ένα πολυμεσικό περιβάλλον που βοηθάει στην κατανόηση, στην οικοδόμηση μιας κριτικής σκέψης, στον πειραματισμό και στη διαδικασία επίλυσης προβλημάτων ενώ παράλληλα υπερβαίνουν τα στερεοτυπικά πλαίσια διδασκαλίας. Βασικό προτέρημα της ψηφιακής αφήγησης είναι ότι δίνει τη δυνατότητα σε κάθε μαθητή και μαθήτρια να δημιουργήσει μια ιστορία ανεξάρτητα από την ικανότητα στον προφορικό λόγο ή τη δεξιότητα στην αφήγηση ιστοριών που ο καθένας διαθέτει.

Όπως έχει ήδη αναφερθεί, σκοπός της παρούσας έρευνας είναι να μελετήσει τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης στη μελέτη της πολιτιστικής κληρονομιάς ως νέας μεθόδου διδασκαλίας και να διερευνήσει σε ποιο βαθμό οι μαθητές και οι μαθήτριες ανταποκρίνονται στη νέα αυτή μέθοδο διδασκαλίας. Ύστερα από την εφαρμογή της ΣΣ ως μορφής ψηφιακής αφήγησης με

τη δημιουργία κόμικ προέκυψε η διαπίστωση ότι οι μαθητές και οι μαθήτριες του τμήματος που μετείχε στην έρευνα στο σύνολό τους συμμετείχαν ζωντανά και ενεργά και στις επτά(7) διδακτικές ώρες κατά τις οποίες έλαβε χώρα η έρευνα καθώς και σε όλες τις φάσεις της εφαρμογής της Σχεδιαστικής Σκέψης. Οι μαθητές/τριες ανταποκρίθηκαν άμεσα και αποτελεσματικά χωρίς προβλήματα και συνεργάστηκαν ομαλά μεταξύ τους. Η εφαρμογή της ΣΣ ήταν πρωτόγνωρη για τους/τις μαθητές/τριες και ενθουσιάστηκαν με το δικαίωμα που απέκτησαν για ενεργό και ουσιαστική συμμετοχή στη διδακτική και μαθησιακή διαδικασία. Η ΣΣ έδωσε το βήμα να ακουστούν οι απόψεις όλων των μαθητών/τριών και την ευκαιρία να εκφραστούν τα παιδιά ελεύθερα αλλά και καλλιτεχνικά. Παράλληλα, η δημιουργία ενός κόμικ που αποτελούσε και το τελικό παραγόμενο προϊόν επίσης δεν δυσκόλεψε τα παιδιά κάτι που ενίσχυσε ακόμα περισσότερο τη διάθεσή τους για συμμετοχή.

Η πρωτοτυπία προσέγγισης του θέματος υπό μελέτη και ειδικότερα η δημιουργία ενός κόμικ επέτεινε το ενδιαφέρον των παιδιών. Θα πρέπει να σημειωθεί ότι και ο εκσυγχρονισμός, η μορφή και ο κώδικας της πλατφόρμας δημιουργίας κόμικ βοήθησαν σημαντικά στη συμμετοχή των παιδιών στην όλη αυτή διαδικασία καθώς το περιβάλλον χρήσης της συγκεκριμένης πλατφόρμας ήταν εύχρηστο και φιλικό προς τον κάθε χρήστη χωρίς ιδιαίτερες απαιτήσεις. Να υπογραμμιστεί επίσης ότι τα παιδιά αυτής της ομάδας ήταν και τα μεγαλύτερα σε ηλικία σε σύγκριση με την ηλικία των παιδιών των υπόλοιπων ομάδων. Επιπλέον, το σχολικό εγχειρίδιο της ιστορίας της Γ Γυμνασίου αναφέρεται στο Ολοκαύτωμα των Εβραίων (θέμα εργασίας των μαθητών/τριών) τόσο στο ιστορικό κείμενο όσο και στις ασκήσεις/δραστηριότητες που συνοδεύουν τη συγκεκριμένη ενότητα, γεγονός που διευκόλυνε την κατάκτηση της γνώσης.

## Αναφορές

- Bratitsis, T. (2015). Digital Storytelling, Creative Writing and 21st Century Literacy. *Newsletter of Educational Questioning and communication*, 55:15-19
- Bratitsis, T. (2018). Storytelling digitalization as a Design Thinking process in educational context. In A. Moutsios-Rentzos, A. Giannakouloupoulos, M. Meimaris (eds), *Proceedings of the International Digital Storytelling Conference - "Current Trends in Digital Storytelling: Research & Practices"* (pp 309-320). Club UNESCO Zakynthos
- Lambert, J. (2013). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*. New York: Taylor & Francis.
- 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 and D. A. Willis (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2005* (pp. 2286-2291)
- Miller, C. H. (2013). *Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment*. UK: Taylor & Francis.
- Robin, B.R., & McNeil, S.G. (2012). What educators should know about teaching digital storytelling. *Digital Education Review*, 22, 37-51.
- Γκουριγούδη, Α., (2020). «Η αξιοποίηση της Σχεδιαστικής Σκέψης και της Ψηφιακής Αφήγησης στην προσέγγιση και κατανόηση των λογοτεχνικών κειμένων στην Α' Λυκείου» Μεταπτυχιακή έρευνα, ΕΑΠ, Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών, Πάτρα.
- Μιράτιτσης, Θ. (2014). Εμπειρίες από σεμινάρια ψηφιακής αφήγησης σε εκπαιδευτικούς. Η περίπτωση της Ελλάδας. Στο Π. Αναστασιάδης, Ν. Ζαράνης, Β. Οικονομίδης & Μ. Καλογιαννάκης, (Επιμ.), *Πρακτικά 9ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Τεχνολογίες της Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση»*. Πανεπιστήμιο Κρήτης
- Παναγιωτίδου, Ε. (2019). Υλικό διδασκαλίας μαθηματικών στη Β' τάξη σε μορφή ψηφιακής αφήγησης και επίλυση προβλήματος, Πτυχιακή εργασία, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Φλώρινα