

Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση

Τόμ. 9, Αρ. 6B (2017)

Ο Σχεδιασμός της Μάθησης

Τόμος 6, Μέρος Β

Πρακτικά

9^ο Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή
& εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση

Αθήνα, 23 – 26 Νοεμβρίου 2017

Ο Σχεδιασμός της Μάθησης

Επιμέλεια
Αντώνης Λιοναράκης
Σύλβη Ιωακειμίδου
Μαρία Νιάρη
Γκέλη Μανούσου
Τόνια Χαρτοφύλακα
Σοφία Παπαδημητρίου
Άννα Αποστολίδου

ISBN 978-618-5335-01-4
ISBN SET 978-618-82258-5-5



Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο
Ελληνικό Δίκτυο Ανοικτής & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης

Εναλλακτικές διδακτικές και μαθησιακές
διαδικασίες: η ψηφιακή αφήγηση σε πρόγραμμα
διαγενεακής σύνδεσης

*Βασιλική Ιωακειμίδου, Ευαγγελία Μανούσου, Σοφία
Παπαδημητρίου*

doi: [10.12681/icodl.1163](https://doi.org/10.12681/icodl.1163)

Ευκαιρίες μάθησης από εναλλακτικές διδακτικές επιλογές
όπως η ψηφιακή αφήγηση σε πρόγραμμα διαγενεακής σύνδεσης

**Digital storytelling in an intergenerational solidarity programme
as a teaching choice to increase learning opportunities**

Ευαγγελία (Γκέλη) Μανούσου Διευθύντρια 3 ^ο Δ. Σχ. Αγίου Δημητρίου ΣΕΠ ΕΑΠ manousoug@gmail.com	Βασιλική (Σύλβη) Ιωακειμίδου Δασκάλα Υποψ. Διδάκτορας ΕΑΠ silviiokimidou@yahoo.gr	Σοφία Θ. Παπαδημητρίου Προϊσταμένη Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης Υπουργείο Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων ΣΕΠ ΕΑΠ sofipapadi@minedu.gov.gr
--	---	---

Abstract

An EU Lifelong Learning Programme offers opportunities to collaborative and transformative learning for pupils, grandmothers and grandfathers, who come from contexts with various characteristics. Digital storytelling in the hands of young pupils becomes a powerful tool that imprints love stories which come from another era and the oral narratives become digital stories, traditional storytelling becomes digital storytelling. At the same time digital storytelling works as scaffolding allowing for creative interaction between old and new prospects transformed into new meanings and new constructions of knowledge. The educator takes the role of facilitator and asserter of quality in teaching and learning processes.

Key-words: *connecting generations, digital storytelling, collaborative learning, transformative learning*

Περίληψη

Ένα πρόγραμμα διαγενεακής σύνδεσης δημιουργεί ευκαιρίες ομαδοσυνεργατικής και μετασχηματίζουσας μάθησης για μαθητές, παππούδες και γιαγιάδες, οι οποίοι προέρχονται από περιβάλλοντα με εντελώς διαφορετικά χαρακτηριστικά. Η ψηφιακή αφήγηση στα χέρια μαθητών γίνεται ένα εργαλείο αποτύπωσης ιστοριών αγάπης μιας άλλης εποχής και οι προφορικές αφηγήσεις μετασχηματίζονται σε ψηφιακές. Ταυτόχρονα η ψηφιακή αφήγηση λειτουργεί ως ένας υποστηρικτικός μηχανισμός αλληλεπίδρασης παλαιών και νέων οπτικών που μετασχηματίζονται σε νέα νοήματα και νέα γνώση, με τον εκπαιδευτικό σε ρόλο διευκολυντή και διασφαλιστή ποιοτικών διαδικασιών.

Λέξεις-κλειδιά: *διαγενεακή σύνδεση, ψηφιακή αφήγηση, συνεργατική μάθηση, μετασχηματίζουσα μάθηση*

Εισαγωγή

Η αφήγηση αποτελεί μέρος της ζωής των ανθρώπων και ενδείξεις αφήγησης υπάρχουν στην ιστορία κάθε έθνους και πολιτισμού (Barthes, 1977 όπ. αναφ.

Μελιάδου, Νάκου, Γούσκος & Μειμάρης, 2011). Σύμφωνα με τον Roland Barthes (1981 όπ. αναφ. Μειμάρης, 2013) δεν υπάρχει και δεν θα υπάρξει κοινωνία χωρίς αφήγηση. Υπάρχουν διάφορα είδη αφήγησης, όπως ένα απλό άτυπο μήνυμα, πληροφορίες που σχετίζονται με συμπεριφορές, πεποιθήσεις, συνήθειες, ηθικές διαστάσεις, κανόνες και νόρμες. Λειτουργούν ως μέσα κατασκευής και μετάδοσης νοημάτων, ερμηνείας και κατανόησης του κόσμου, ένας τρόπος σύνδεσης με τον κόσμο (Μελιάδου κά, 2011). Ως αφήγηση ορίζεται μια ορισμένη διαδοχή γεγονότων, τα οποία κάποιες φορές εσκεμμένα κινητοποιούν ήρωες που αλλάζουν όσα ήταν δεδομένα στην αρχή μιας ιστορίας. Είναι προφανές πως η αφήγηση είναι η «τέχνη» διαχείρισης του χρόνου (Πολίτης, 2006). Είναι μια πολιτιστική διαδικασία που χαρακτηρίζει κάθε κουλτούρα. Στη σημερινή εποχή οι αφηγήσεις μας περιβάλλουν όπως σε ταινίες, στο θέατρο, σε διαφημίσεις, στην τηλεόραση, στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, σε ιστοσελίδες, σε blogs, σε εφαρμογές, σε ηλεκτρονικά βιβλία. Έχουμε εξελιχθεί σε ψηφιακό κόσμο και η αφήγηση διατρέχει κάθε προϊόν σε ψηφιακά και όχι μόνο βέβαια μέσα και τον υπό συνεχή διαμόρφωση ψηφιακού πολιτισμού (Bordwell, Thompson, 2009 όπ. αναφ. Μελιάδου κά, 2011). Καθώς ο ψηφιακός κόσμος εξελίσσεται μαζί του και η αφήγηση σε κάθε ψηφιακό μέσο.

Παρά τους διάφορους ορισμούς που έχουν κατά καιρούς δοθεί για την ψηφιακή αφήγηση γενικά υπάρχει μια σύγκλιση προς τον συνδυασμό της τέχνης της αφήγησης με μια ποικιλία ψηφιακών μέσων (Robin, 2006: 709). Η ψηφιακή αφήγηση είναι ένας τρόπος επικοινωνίας, ένα διδακτικό και μαθησιακό εργαλείο σύνδεσης γενεών και μεταφοράς μηνυμάτων ανάμεσα σε διαφορετικούς πολιτισμούς, σε διαφορετικές εποχές (Mello, 2001 όπ. αναφ. Μελιάδου κά, 2011).

Όπως σχολιάζει ο Μειμάρης (2013) η ψηφιακή αφήγηση προωθεί τη γνώση και μετάδοση της σοφίας στο πέρασμα του χρόνου. Πρόκειται για ένα παγκόσμιο μαζικό μέσο το οποίο συνδέει διαφορετικούς πολιτισμούς, αλλά και γεννές, μεταφέροντας αξίες, παραδόσεις και κοινωνικές πρακτικές. Οι Hamilton & Weiss (2007) επίσης σημειώνουν ότι η ψηφιακή αφήγηση είναι η παλαιότερη μορφή εκπαίδευσης. Οι πολιτισμοί πάντα είχαν τις δικές τους ιστορίες που αφηγούνταν ως έναν τρόπο μετάδοσης πεποιθήσεων, παραδόσεων και ιστορίας προς τις μελλοντικές γενιές. Οι ιστορίες βρίσκονται στον πυρήνα όσων μας κάνουν ανθρώπους, αποτυπώνουν και διαμορφώνουν διαστάσεις τους.

Η διαχρονική παρουσία της ψηφιακής αφήγησης στη ζωή μας γίνεται ευκολότερη από την εύκολη πρόσβαση και χρήση μέσων όπως ψηφιακές κάμερες, μέσα ηχητικής καταγραφής, κινητά, tablets, το διαδίκτυο ευρύτερα που μας προσφέρουν πολλαπλούς τρόπους να αφηγηθούμε μια ιστορία στην ψηφιακή εποχή που ζούμε (Μειμάρης, 2013).

Το βασικό θέμα της εργασίας σχετίζεται με ένα project στο πλαίσιο του οποίου μαθητές της Ε΄ και Στ΄ δημοτικού:

- παίρνουν συνεντεύξη από τους παππούδες και τις γιαγιάδες τους
- καταγράφουν λεπτομέρειες και περιγραφές που σχετίζονται με τη βιογραφία τους
- οι αφηγήσεις δημιουργούν κατανοητά κι από τις δυο γενιές επικοινωνιακά ρεπερτόρια
- δίνουν τη δυνατότητα στα παιδιά να κατανοήσουν
 - ✓ ποιοι είναι
 - ✓ από πού προέρχονται
 - ✓ πώς ήταν η ζωή παλαιότερα με ιστορική, κοινωνική και πολιτισμική οπτική.
 - ✓ συνεργάζονται και συνδημιουργούν ένα ψηφιακό βιβλίο.

Σκοπός του άρθρου είναι η ανάδειξη του τρόπου με τον οποίο ένα πρόγραμμα διαγενεακής σύνδεσης μπορεί να λειτουργήσει σε ένα πολυεπίπεδο συνεργατικό πλαίσιο και να δημιουργήσει ευκαιρίες μετασχηματίζουσας μάθησης για όλους τους εμπλεκόμενους, οι οποίοι προέρχονται από περιβάλλοντα με εντελώς διαφορετικά χαρακτηριστικά ακόμη και ηλικιακά. Αρχικά δίνεται το θεωρητικό πλαίσιο της εργασίας, στη συνέχεια καταγράφεται ο σκοπός, ενδεικτικοί στόχοι, τα στάδια υλοποίησης και τα αποτελέσματα της ερευνητικής εφαρμογής και τέλος παρατίθενται τα συμπεράσματα της συνεργασίας 137 μαθητών, των παππούδων και των γιαγιάδων τους και των εκπαιδευτικών από 3 σχολεία.

Η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση

Η ψηφιακή αφήγηση τα τελευταία χρόνια τόσο διεθνώς όσο και στον ελληνικό χώρο έχει κερδίσει την εμπιστοσύνη εκπαιδευτικών και ερευνητών κι έχουν πραγματοποιηθεί ερευνητικές εφαρμογές σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης, στην προσχολική αγωγή (Bratitsis & Ziannas, 2015), σε νηπιαγωγεία (Μαργαρίτη & Μπράτιτσης, 2014· Μουταφίδου, Μέλλιου & Μπράτιτσης, 2016), σε δημοτικά σχολεία (Σαββοπούλου & Μπράτιτσης, 2017) και βέβαια σε επίπεδο τριτοβάθμιας εκπαίδευσης (Μεϊμάρης, 2013), παρότι η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να λειτουργήσει ως μαθησιακό εργαλείο πέρα από τις τυπικές και σε μη τυπικές ή σε άτυπες μορφές εκπαίδευσης (Μπράτιτσης, 2014).

Η αξιοποίηση της αφήγησης στην εκπαίδευση έχοντας ως αρχικό σημείο κάθε είδους ερέθισμα ή πρωτοβουλία του εκπαιδευτικού μπορεί να προσφέρει πολλά μαθησιακά οφέλη. Αυτού του τύπου οι δραστηριότητες μπορούν να συμβάλλουν στην:

- ανάπτυξη και διαμόρφωση μιας ομαδικής και συνεργατικής κουλτούρας σε μια τάξη,
- εμπλέκει τους εκπαιδευόμενους στη μαθησιακή διαδικασία λειτουργώντας ως κίνητρο (Ψώμος & Κορδάκη, 2016)
- κινεί την προσοχή των μαθητών και αυξάνει το ενδιαφέρον τους για διερεύνηση νέων ιδεών (Robin, 2016: 712),
- ανάπτυξη προφορικού και γραπτού λόγου,
- καλλιέργεια δεξιοτήτων που σχετίζονται με τη διερεύνηση, σύνθεση, ανάλυση, ερμηνεία, λήψη αποφάσεων, με άλλα λόγια την κριτική σκέψη και την επίλυση προβλημάτων (Ψώμος & Κορδάκη, 2016) και την παρουσίαση εργασιών,
- καλλιέργεια δεξιοτήτων που σχετίζονται με τη διεύρυνση εμπειριών που σχετίζονται με συνέπειες πράξεων και συμπεριφορών με άμεσο, ενεργητικό και συμμετοχικό τρόπο,
- προωθεί τη δημιουργικότητα και την καινοτομία (Ψώμος & Κορδάκη, 2016),
- προσφορά εναλλακτικών μορφών έκφρασης,
- ευκαιρίες μάθησης από ομοτίμους (peer learning) και αξιολόγησης από ομοτίμους (peer review),
- εξοικίωση με διαδικασίες ανάπτυξης ψηφιακών παραγόμενων.

Ανάμεσα σε έμμεσα οφέλη από την αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαιδευτική διεργασία αναφέρονται η συμπερίληψη όλων των μαθητών με ευκαιρίες ανάδειξης νέων δεξιοτήτων και ταλέντων των παιδιών, η βελτίωση των σχέσεων μαθητών και εκπαιδευτικών, η εμπλοκή της οικογένειας και της ευρύτερης κοινότητας σε δράσεις του σχολείου (Ψώμος & Κορδάκη, 2016). Συνοψίζοντας πάντως τα οφέλη της ψηφιακής αφήγησης θα πρέπει σίγουρα να αναφερθούν ο ψηφιακός γραμματισμός, ο παγκόσμιος γραμματισμός, ο τεχνολογικός γραμματισμός, ο οπτικός γραμματισμός και ο πληροφοριακός γραμματισμός (Robin, 2008: 224).

Η αφήγηση ιστοριών αποτελεί έναν εναλλακτικό τρόπο για να παράγουν τα παιδιά τη δική τους κατανόηση του κόσμου γύρω τους, έναν τρόπο να ενδύσουν με νοήματα και τη δική τους ερμηνεία σε όσα συμβαίνουν γύρω τους και μάλιστα οι ιστορίες τους γίνονται πιο ευφάνταστες και αφηγηματικά πιο πολύπλοκες όσο περισσότερες τέτοιου τύπου εμπειρίες αποκτούν (Cassel, Ananny, Basu, Bickmore, Chong, Mellis, Ryokai, Smith, Vilhalmsson & Yan, 2000). Ο Vygotsky (1997) υπογράμμισε τη σημασία της γλώσσας στη σκέψη και την ανάπτυξη ευρύτερα. Η γλώσσα και κατ' επέκταση η ψηφιακή αφήγηση στην προκειμένη περίπτωση μπορεί να συνδεθεί με τη θεωρία του ρώσου ψυχολόγου περί της χρήσης των εργαλείων και των συμβόλων ως διαμεσολαβητές και υποβοηθήματα (pivots) προκειμένου στο πλαίσιο της Ζώνης της Επικείμενης Ανάπτυξης (Zone of Proximal Development) τα παιδιά να δημιουργήσουν νέα νοήματα και νέες γνώσεις.

Η ψηφιακή αφήγηση έχει χρησιμοποιηθεί ως μέσο με την εμπλοκή και των ΤΠΕ προκειμένου να προωθηθούν καινοτόμες μορφές αφήγησης, καθώς εντείνουν το ενδιαφέρον, την προσοχή και λειτουργούν ως κίνητρο για τους μαθητές. Όπως σχολιάζει ο Burgess (2006: 206) η ψηφιακή αφήγηση ως «κίνημα» έχει ρητά σχεδιαστεί προκειμένου να ενισχύσει τον καθημερινό, τον συνηθισμένο λόγο. Εξάλλου η αφήγηση μπορεί να παρακινήσει τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν ένα σαγηνευτικό γι' αυτούς εργαλείο με αποδοτικό τρόπο, μετασχηματίζοντας το εργαλείο με καινοτόμους τρόπους έκφρασης σε διαφορετικά περιβάλλοντα και συνθήκες (Kulla-Abbott & Polman, 2008). Έτσι η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να λειτουργήσει ως εργαλείο / φίλτρο κριτικής και δημιουργικής σκέψης, αναστοχασμού, μια παιγνιώδης δραστηριότητα διερευνήσεων, πειραματισμών, αλληλεπίδρασης, πηγή ευχαρίστησης.

Συνεργατική και μετασχηματίζουσα μάθηση

Δύο κυρίαρχες σύγχρονες τάσεις στην εκπαίδευση είναι η συνεργατική και η μετασχηματίζουσα μάθηση. Σε ένα πλαίσιο ομαδοσυνεργατικής μάθησης προτάσσεται η συνεργασία σε ομάδες, όπως δίνεται έμφαση όχι μόνο ή όχι τόσο στο τελικό προϊόν αλλά στη μαθησιακή διαδικασία αναζήτησης σχέσεων και επίλυσης εσωτερικών γνωστικών συγκρούσεων μέσα από διαπροσωπική συνεργασία και αντιπαράθεση (Ματσαγγούρας, 1995). Η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία εξασφαλίζει αυθεντικές καταστάσεις προβληματισμού και επικοινωνίας που συνεπάγονται την κινητοποίηση και εμπλοκή των μαθητών (Cohen, 1986, όπ. αναφ. Ματσαγγούρας, 1995). «Η ομάδα εργασίας δημιουργείται, όταν δύο ή περισσότερα άτομα επιδιώκουν έναν κοινό στόχο, αποδέχονται τους ίδιους κανόνες και αλληλεπιδρούν, στην προσπάθειά τους να πραγματώσουν τον συγκεκριμένο στόχο» (Θεοφιλίδης, 2009: 211-212) και σ' αυτήν την περίπτωση γίνεται λόγος για διδασκαλία και μάθηση σε ομάδες (Χατζηδήμου & Αναγνωστοπούλου, 2011). Η αξιοποίηση της ομάδας είναι σημαντική λόγω της δημιουργίας κατάλληλου κλίματος μέσα στο οποίο καλλιεργείται η μάθηση, η συνεργασία και η εξέλιξη των διδασκόντων και των μαθητών. Το κατάλληλο συγκινησιακό κλίμα παραμένει σημαντικός παράγοντας μάθησης και εξέλιξης και σ' όλη τη διάρκεια της ζωής του ανθρώπου επηρεάζει τη λειτουργία των ομάδων και διαμορφώνει τις συνθήκες που βοηθούν στη μεγαλύτερη δυνατή πλαστικότητα του εγκεφάλου του (Flores, 2010).

Η μετασχηματίζουσα μάθηση αναφέρεται σε διεργασίες διαρκών αλλαγών ή τροποποιήσεων γνωστικού περιεχομένου. Σύμφωνα με τον Mezirow (2007: 47) η μετασχηματίζουσα μάθηση περιλαμβάνει τη συμμετοχή σε έναν γόνιμο διάλογο που αξιοποιεί την εμπειρία των άλλων, προκειμένου να αξιολογήσει τους λόγους που δικαιολογούν αυτές και με στόχο να ληφθούν αποφάσεις για δράση με βάση τη νέα

αντίληψη που προκύπτει. Ο Mezirow, κύριος εκφραστής της θεωρίας της «μετασχηματίζουσας μάθησης», υποστηρίζει ότι η μάθηση δεν αποτελεί απλή συσσώρευση νέων γνώσεων οι οποίες προστίθενται σε παλιότερες. Η μάθηση είναι μία πολύπλοκη διεργασία, κατά την οποία το άτομο οφείλει να στοχάζεται τα όσα ήδη έχει μάθει και πώς αυτά αιτιολογούν τα νέα δεδομένα και τις αλλαγές που πρέπει να υιοθετήσει επεκτείνοντας τον αντιληπτικό του ορίζοντα. Μέσω της κοινωνικοποίησης διαμορφώνονται απόψεις και στάσεις, υιοθετούνται ιδέες, θεωρίες και αφομοιώνονται αντιλήψεις σε όλους τους τομείς. Επιπλέον, η κριτική σκέψη απαιτεί τον προσδιορισμό μιας προβληματικής κατάστασης, τη μελέτη των καταβολών και τον επαναπροσδιορισμό των δυσλειτουργικών παραδοχών, προσδοκιών, αξιών και συναισθημάτων που συνδέονται με αυτές εξετάζοντας τις εναλλακτικές ερμηνείες και στάσεις. (Mezirow, 2007: 16).

Συνδέοντας Γενεές στην ψηφιακή εποχή

Η επικοινωνία ανάμεσα σε διαφορετικές γενιές την εποχή της ψηφιοποίησης είναι ανάλογα επηρεασμένη και διαφοροποιημένη. Οι εμπειρίες των παππούδων και των γιαγιάδων φαίνονται πολύ μακρινές για τους νεότερους, οι οποίοι χρησιμοποιούν τη γλώσσα του “like” και του “click to play”. Η διαφορετικότητα και το χάσμα των γενεών μοιάζει σήμερα να είναι ένα δύσκολο να λυθεί puzzle (Antonaros et al, 2013). Με αυτό τον τρόπο μαθαίνουμε για τη ζωή “Discimus vitae” όπως υποστηρίζει ο Σενέκας κι επιπλέον κατ’ αυτό τον τρόπο κατασκευάζοντας νοήματα συνδέονται και τα παιδιά με την κουλτούρα και τον πολιτισμό (Bruner, 1990). Ειδικότερα ο Bruner (1990) εξηγεί πως τα συμβολικά συστήματα που οι άνθρωποι χρησιμοποιούν για την κατασκευή νοημάτων είναι συστήματα που ήδη υπάρχουν εσωματωμένα στην κουλτούρα και τη γλώσσα. Αυτά αποτελούν ένα ιδιαίτερο είδος κοινόχρηστου σετ εργαλείων, τα οποία όποτε χρησιμοποιηθούν καθιστούν τον χρήστη αντανάκλαση της κοινότητας.

Χρησιμοποιώντας την ψηφιακή αφήγηση ως μέσο διαγενεακής σύνδεσης δίνεται η δυνατότητα να επαναπροσδιοριστεί η έννοια της δια βίου μάθησης. Χρησιμοποιώντας την ψηφιακή αφήγηση ως μέσο για τη σύνδεση γενεών μπορούμε να επανακτήσουμε την έννοια της δια βίου μάθησης. Φέρνοντας σε επαφή το παρελθόν με το παρόν κάθε γενιά βιώνει τις ιστορίες σε μια νέα διάσταση και κάνοντας αυτό μαθαίνουμε και ζούμε μαζί. Σ’ αυτό το πλαίσιο ξεκίνησε ένα EU Life Long Learning πρόγραμμα Grundtvig με τίτλο “Connecting Generations” (Συνδέοντας Γενεές). Αποτελεί ένα ευρωπαϊκό πρόγραμμα με στόχο την αναζήτηση πρακτικών προκειμένου να αναπτυχθούν στρατηγικές που σχετίζονται με τη δια βίου μάθηση, τη συνοικοδόμηση της γνώσης με προτεραιότητα στη διαγενεακή μάθηση και τη μάθηση γύρω από θέματα που αφορούν ηλικιωμένους πολίτες.

Καθώς ο δημογραφικός μετασχηματισμός είναι ήδη γεγονός στην κοινωνία μας, οι οργανισμοί εκπαίδευσης ενηλίκων παραμένουν ακόμα πίσω στην προσφορά καινοτόμων διαδρομών μάθησης, που θα μπορούσαν να συνεισφέρουν στη διεύρυνση της κατανόησης μεταξύ των γενεών. Θεωρείται ότι οι ΤΠΕ αποτελούν μεγάλη πρόκληση. Οι μεγαλύτεροι σε ηλικία άνθρωποι μπορούν να ωφεληθούν πολύ από την εξοικείωση με κοινωνικά δίκτυα και την τεχνολογία ευρύτερα αποκτώντας μια κωδικοποιημένη γλώσσα προκειμένου να αλληλεπιδράσουν με νέους ανθρώπους. Από την άλλη πλευρά οι νέοι μέσα από την αλληλεπίδρασή τους με τους μεγαλύτερους με βάση πάντα τον σεβασμό και την ενεργό ακρόαση θα διευρύνουν τους ορίζοντές τους και προς μη τεχνολογικές οπτικές της ανθρώπινης αλληλεπίδρασης και επικοινωνίας.

Ψηφιακές ιστορίες μιας άλλης εποχής

Σε μια προσπάθεια κατηγοριοποίησης κάποιων ιστοριών οι οποίες θα μπορούσαν να αποτυπωθούν ψηφιακά ο Lambert (2010: 7) αναφέρεται σε ιστορίες αγάπης σχολιάζοντας ότι διαρκώς ελέγχουμε τις εμπειρίες των άλλων ανθρώπων από τέτοιες θεμελιώδεις σχέσεις προκειμένου να επιβεβαιώσουμε τις δικές μας. Η καταγραφή ιστοριών αγάπης μιας άλλης εποχής έγινε μέρος του προγράμματος που περιγράφεται σε αυτή την εργασία.

Χρησιμοποιώντας την ψηφιακή αφήγηση ως μαθησιακό εργαλείο 137 μαθητές ηλικίας 10 έως 12 ετών από τρία δημοτικά σχολεία (3ο Δημοτικό Σχολείο Αγίου Δημητρίου, 101ο Δημοτικό Σχολείο Αθηνών, Δημοτικό Σχολείο Φουρφουρά Ρεθύμνου) κατέγραψαν, αρχικά χειρόγραφα αργότερα ψηφιακά, τις ιστορίες αγάπης των παππούδων και των γιαγιάδων τους, τις επεξεργάστηκαν, τις εικονογράφησαν και τις ηχογράφησαν ψηφιακά. Στη συνέχεια περιγράφεται ο σκοπός, ενδεικτικοί στόχοι και η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε.

Σκοπός

Η διερεύνηση των δυνατοτήτων ενός προγράμματος διαγενεακής σύνδεσης να λειτουργήσει σε ένα πολυεπίπεδο συνεργατικό πλαίσιο και να δημιουργήσει ευκαιρίες ομαδοσυνεργατικής και μετασχηματίζουσας μάθησης για όλους τους εμπλεκόμενους, οι οποίοι προέρχονται από περιβάλλοντα με εντελώς διαφορετικά χαρακτηριστικά ακόμη και ηλικιακά.

Ενδεικτικοί στόχοι

Οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση:

- να περιγράφουν την ιστορία του παππού και της γιαγιάς με αναφορά στο ιστορικό-κοινωνικό-πολιτισμικό πλαίσιο της εποχής εκείνης,
- να έρθουν πιο κοντά με τους παππούδες και τις γιαγιάδες τους μέσα από την αφήγηση στιγμών της ζωής τους,
- να καλλιεργήσουν ενσυναίσθηση για τα συναισθήματα των άλλων,
- να εξοικειωθούν με ερευνητικές διαδικασίες όπως η συνέντευξη,
- να διερευνήσουν τον αφηγηματικό λόγο μέσα με τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης,
- να χρησιμοποιήσουν την ψηφιακή αφήγηση ως ένα μέσο έκφρασης,
- να συνεργαστούν για τη δημιουργία ενός ψηφιακού βιβλίου,
- να συλλέξουν, να ταξινομήσουν, να συνθέσουν το υλικό για το ψηφιακό βιβλίο,
- να αξιολογούν με βάση ποιοτικά κριτήρια και να μετασχηματίζουν τη δουλειά τους είτε ως διαδικασία είτε ως αποτέλεσμα.

Η μεθοδολογία

Το project πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο της Ευέλικτης Ζώνης. Σχεδιάστηκε το 2012, αλλά η εφαρμογή του άρχισε τον Νοέμβριο του 2013 και ολοκληρώθηκε τον Μάιο του 2014 και συμμετείχαν:

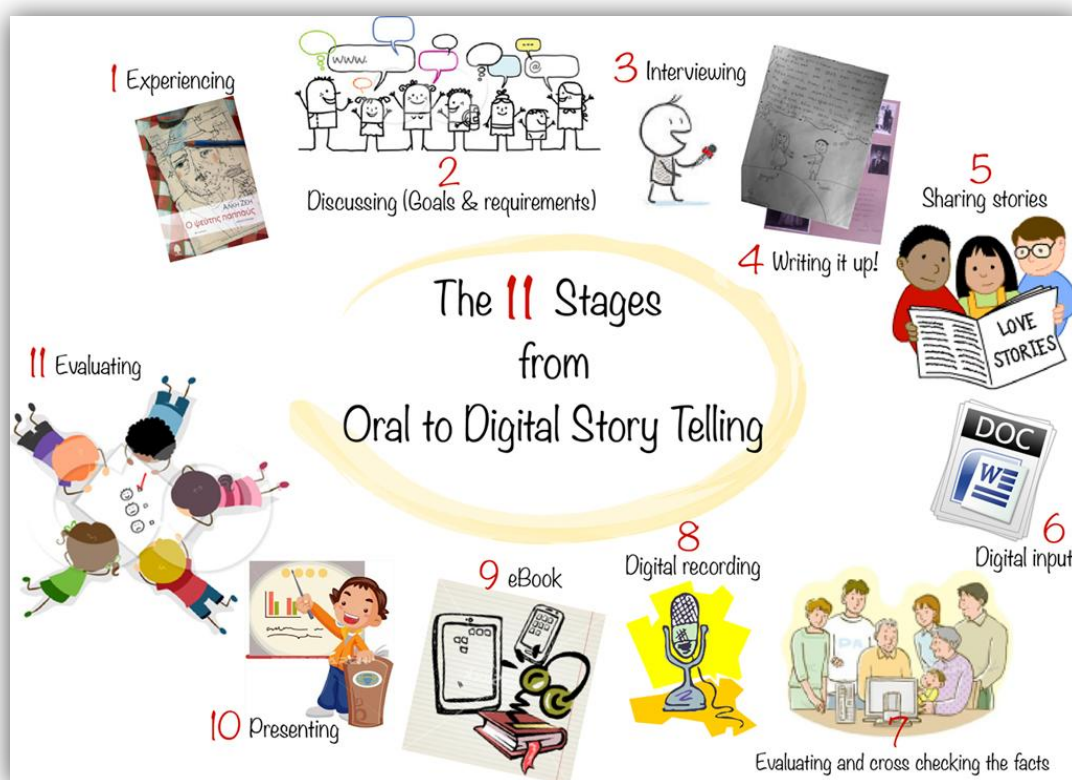
- Τρία δημοτικά σχολεία:
 - ✓ το 3^ο Δημοτικό Σχολείο Αγίου Δημητρίου – τέσσερα τμήματα
 - ✓ το 101^ο Δημοτικό Σχολείο Αθηνών – δύο τμήματα
 - ✓ το Δημοτικό Σχολείο Φουρφουρά Ρεθύμνου
- Τάξεις: Ε΄ και Στ΄ δημοτικού
- 137 μαθητές

Το project ακολούθησε τη μεθοδολογία της έρευνας δράσης. Ένα ευέλικτο σχέδιο σχεδιάστηκε (Robson, 2007), το οποίο πραγματοποιήθηκε σε κυκλικά

επαναλαμβανόμενα βήματα. Οι εργασίες που δημιούργησαν οι μαθητές στο πλαίσιο του project, είναι:

- το e-book που δημιουργήθηκε από τους μαθητές
- ηχητικό υλικό και φωτογραφίες από όλες τις δραστηριότητες του project
- οι κογενειακές φωτογραφίες και προσωπικά αντικείμενα από μια άλλη εποχή
- βιντέκια, νοητικοί χάρτες, παιχνίδια, σταυρόλεξα, κουίζ και σχέδια των μαθητών
- φύλλα εργασίας
- συνεντεύξεις των μαθητών που περιγράφουν, σχολιάζουν και αξιολογούν την εμπειρία και την πρόδό τους
- η παρουσίαση του e-book

Η εφαρμογή: Ένα project σε 11 στάδια



Εικόνα 1: Τα 11 στάδια για το πέρασμα από τον προφορικό λόγο στην ψηφιακή αφήγηση

1ο στάδιο:

Οι μαθητές διάβασαν το λογοτεχνικό βιβλίο «Ο ψεύτης παππούς». Άκουσαν το βιβλίο από CD (audio book) διαβασμένο από ηθοποιούς και συμμετείχαν σε μια σειρά από δραστηριότητες σχετικές με το βιβλίο όπως:

- έψαξαν και βρήκαν πληροφορίες και ιστορικά στοιχεία σχετικά με το κοινωνικοπολιτισμικό πλαίσιο που περιγράφεται στο βιβλίο,
- ζωγράρισαν σκηνές, αλλά και ένα δικό τους εξώφυλλο για το βιβλίο,
- δημιούργησαν νοητικούς χάρτες αποτυπώνοντας τους πρωταγωνιστές και τις πράξεις τους,
- έφτιαξαν κουίζ, σταυρόλεξα και κρυπτόλεξα με στοιχεία του βιβλίου, τα οποία φωτοτυπήθηκαν και μοιράστηκαν στις υπόλοιπες ομάδες για να συμπληρώσουν και να παίξουν,

- παρακολούθησαν αποσπάσματα από την μεταφορά του βιβλίου σε τηλεοπτική σειρά,
- πήραν συνέντευξη από τον ηθοποιό που είχε τον πρωταγωνιστικό ρόλο στη σειρά.

Το βιβλίο λειτούργησε ως **αφόρμηση** για το project που ακολούθησε.

2ο στάδιο:

Έγινε συζήτηση με του μαθητές σχετικά με

- τον σκοπό και τους στόχους του project,
- τις δραστηριότητες,
- τι θα είχαν οι μαθητές να κάνουν,
- άλλα απαραίτητα στοιχεία.

Ενημερώθηκαν οι γονείς των μαθητών και ζητήθηκε η υποστήριξή τους.

3ο στάδιο:

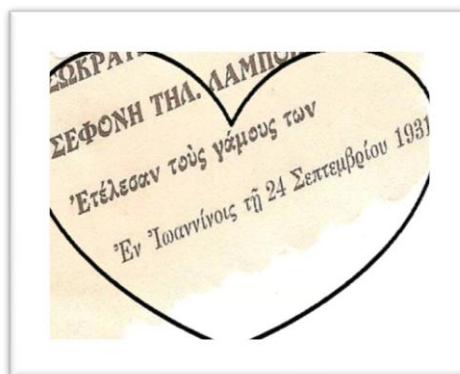
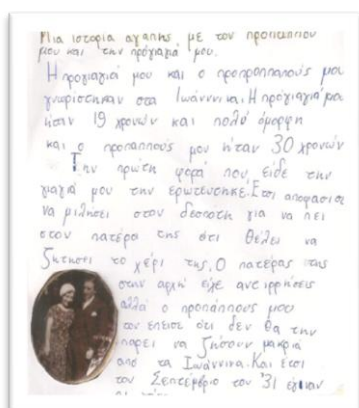
Οι μαθητές πήραν συνέντευξη από τη γιαγιά ή τον παππού τους χρησιμοποιώντας voice-recorders ή απλώς κρατώντας σημειώσεις. Συγκέντρωσαν φωτογραφίες και ό,τι άλλο θα μπορούσε να τους βοηθήσει να παρουσιάσουν τις ιστορίες των παππούδων τους.



Εικόνα 3: Παρουσίαση των ιστοριών

4ο στάδιο:

Έγινε συγγραφή των ιστοριών αγάπης.



Εικόνα 4, 5: Οι ιστορίες αγάπης

5ο στάδιο:

Όλες οι ιστορίες διαβάστηκαν στην τάξη και οι μαθητές διατύπωσαν σχόλια σε μια προσπάθεια να προκύψουν κριτήρια ποιότητας. Σε πολλές περιπτώσεις τα παιδιά

SECTION B: applications, experiences, good practices, descriptions and outlines, educational activities, issues for dialog and discussion

έκαναν κάποιες βελτιωτικές παρεμβάσεις προσθέτοντας για παράδειγμα στοιχεία όπως ημερομηνίες, τοποθεσίες, επαγγέλματα. Δουλεύοντας σε ομάδες διαμόρφωναν εκ νέου τα κείμενά τους και τα παρουσίαζαν στην ολομέλεια της τάξης.

6ο στάδιο:

Οι ιστορίες καταγράφηκαν ψηφιακά.



Εικόνα 6: Ψηφιακή καταγραφή των ιστοριών

7ο στάδιο:

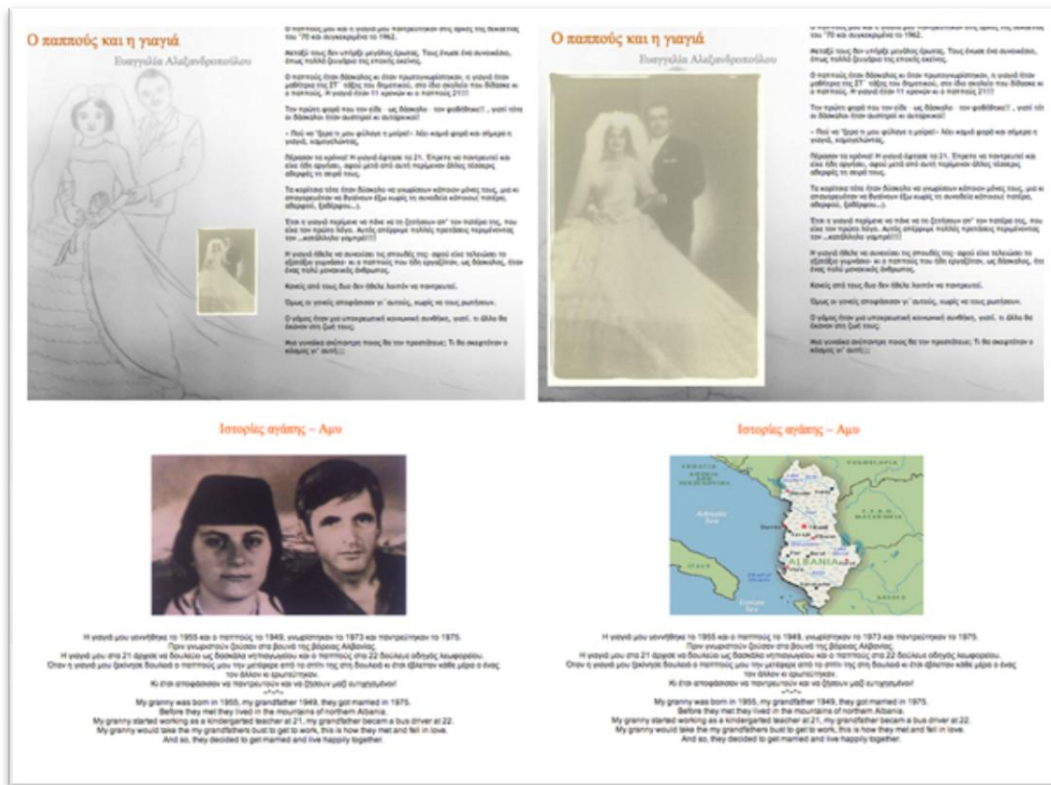
Επιλέχθηκαν κάποιες ιστορίες σε κάθε τάξη προκειμένου να μετασχηματιστούν σε e-book. Διατυπώθηκαν βελτιωτικές προτάσεις - παρατηρήσεις, έγιναν προσθήκες και εμπλουτισμοί. Τα κριτήρια επιλογής ήταν: η ποιότητα της αφήγησης, η ύπαρξη ιστορικών και κοινωνικών διασυνδέσεων, η πλοκή, οι διάλογοι.



Εικόνα 7: Συζήτηση με στόχο την ανάδειξη κριτηρίων

8ο στάδιο:

Δημιουργήθηκαν πολυμεσικές παρουσιάσεις των αφηγήσεων με τη χρήση εργαλείων όπως το Audacity και το Movie maker.



Εικόνα 7: Πολυμεσικές παρουσιάσεις

9ο στάδιο:

Οι ιστορίες συνάντησαν η μία την άλλη σε ένα συλλογικό έργο, ένα ψηφιακό βιβλίο κατασκευασμένο με τη χρήση του λογισμικού SkyReader. Η εφαρμογή αυτή δεν απαιτεί γλώσσα προγραμματισμού, βασίζεται σε απλές κινήσεις, οι οποίες επιτρέπουν στους μαθητές να παρακολουθούν τη διαδικασία δόμησης του ηλεκτρονικού βιβλίου, ακόμα και να συμμετέχουν σε κάποια βήματά της και βέβαια να συμβάλλουν με την ανατροφοδότησή τους.

10ο στάδιο:

Οι μαθητές κάθε σχολείου παρουσίασαν τις ιστορίες τους στους συμμαθητές τους των άλλων σχολείων μέσω τηλεδιάσκεψης. Μετά τις παρουσιάσεις και τον σχολιασμό τους κι έπειτα από έναν καταγισμό ιδεών, κατέληξαν από κοινού σε κάποιες καλές ιδέες για την παρουσίαση του ψηφιακού βιβλίου.

Το e-book παρουσιάστηκε σε γονείς και φίλους. Τιμήθηκαν οι παππούδες και οι γιαγιάδες για τη συμβολή τους στο project, μα κυρίως για την αγάπη τους.

11ο στάδιο:

Κατά τη διάρκεια του project ζητήθηκε από τους μαθητές να αναστοχαστούν και να αξιολογήσουν όλη τη διαδικασία και την εμπειρία τους. Επίσης στο τέλος του project πραγματοποιήθηκε αξιολόγηση για τη διερεύνηση των σκέψεων, των συναισθημάτων και της συνολικής εμπειρίας των μαθητών και των εκπαιδευτικών.

Αποτελέσματα

Το project αποδείχθηκε μια διαρκής μετασχηματιστική εμπειρία για όλους τους συμμετέχοντες. Η βασική ιδέα προέκυψε με αφορμή το ευρωπαϊκό πρόγραμμα, ήρθε να δέσει σε αυτό ένα πολιτιστικό πρόγραμμα με στόχο την φιλαναγνωσία και τη λογοτεχνία ως μορφή έκφρασης και επικοινωνίας. Αρχικά ο σχεδιασμός του project πραγματοποιήθηκε με τη συνεργασία εκπαιδευτικών μαθητών, αλλά και των εκπαιδευτικών μεταξύ τους. Τις ιδέες ενός σχολείου συμπλήρωνε και αναδιαμόρφωνε

το άλλο. Στην πορεία και με βάση το πλαίσιο υπήρξαν και διαφοροποιήσεις, για παράδειγμα το ένα σχολείο πραγματοποίησε ηχογραφήσεις με voice-recorders, το άλλο πραγματοποίησε ηχογραφήσεις σε επαγγελματικό στούντιο ηχοληψίας. Δύο σχολεία κατέγραψαν τις ιστορίες αγάπης με κειμενογράφους, το τρίτο σχολείο προχώρησε στη δημιουργία σύντομων βίντεο.



Εικόνα 8, 9: Ηχογράφηση στο στούντιο

Όλα τα παραγόμενα ήταν αποτέλεσμα ομαδικής δουλειάς. Οι πρώτες συνεντεύξεις που πήραν τα παιδιά από τους παππούδες και τις γιαγιάδες τους είχαν ελλείψεις σε κοινωνικο-ιστορικο-οικονομικο-πολιτισμικά στοιχεία. Τέτοιου τύπου αδυναμίες επισημάνθηκαν όταν οι ιστορίες διαβάστηκαν σε ομάδες. Συγκεντρώθηκαν επιπλέον στοιχεία και εμπλουτίστηκαν οι ιστορίες. Στη συνέχεια αποφασίστηκε ότι προς αυτή την κατεύθυνση θα βοηθούσε η συγκέντρωση υλικού όπως φωτογραφίες, προσκλητήρια, ανακοινώσεις γάμων σε εφημερίδες. Οι ιστορίες που επιλέχθηκαν ως πληρέστερες και πιο κοντά στα ποιοτικά κριτήρια που θεωρήθηκαν απαραίτητα ηχογραφήθηκαν ομαδικά και τα βιντεάκια δημιουργήθηκαν επίσης ομαδικά. Στο τέλος φυσικά όλα παρουσιάστηκαν στην ολομέλεια της τάξης, στη συνέχεια παρουσιάστηκαν από σχολείο σε σχολείο και βέβαια στο τέλος συγκετρώθηκαν όλες οι ιστορίες για τη δημιουργία του ηλεκτρονικού βιβλίου.

Το βιβλίο παρουσιάστηκε στους παππούδες και τις γιαγιάδες, σε γονείς και φίλους. Τιμήθηκαν οι παππούδες και οι γιαγιάδες, που ένιωσαν να έρχονται και πάλι στο προσκήνιο, να τιμάται η ζωή τους, οι περιπέτειές τους, το συναίσθημά τους. Η ανταπόκριση ήταν τόσο μεγάλη που ζητήθηκε από κάποιους, που δεν έχουν εύκολη πρόσβαση στο διαδίκτυο, να βγει και σε έντυπη μορφή αυτό το βιβλίο.

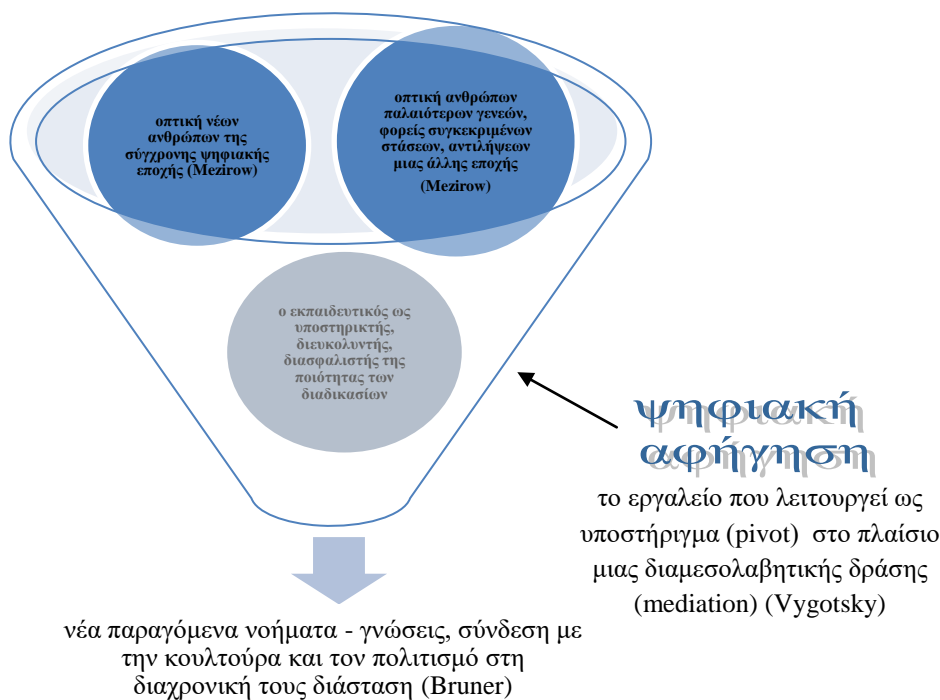
Συμπεράσματα

Η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί το εργαλείο που λειτουργεί ως υποστήριγμα (pivot) στο πλαίσιο μιας διαμεσολαβητικής δράσης (mediation activity, Vygotsky). Καθώς οι μαθητές ήρθαν σε επαφή με ανθρώπους άλλης γενιάς με άλλες απόψεις, στάσεις, άλλη κουλτούρα και διαφοροποιημένο πολιτισμό συνδιαλέγονται μ' αυτές και από τη συνδιαλλαγή προκύπτουν νέα νοήματα, ιδέες και τελικά γνώσεις (Bruner, 1990). Ο εκπαιδευτικός διευκολύνει, υποστηρίζει και δρα ως παράγοντας που διασφαλίζει την ποιότητα των διαδικασιών.

Η ψηφιακή αφήγηση αποδείχθηκε μια ποιοτική συνεργατική και μετασχηματιστική μαθησιακή διαδικασία για όλους τους εμπλεκόμενους.

Οι μαθητές στο project συμμετείχαν με αφοσίωση και δέσμευση σε όλα τα στάδια. Είδαν σαν πρόκληση την κατανόηση των ιστοριών των παππούδων και των γιαγιάδων τους, τον σχολιασμό τους και την απόδοση των δικών τους ερμηνειών. Κάποιοι μαθητές ανακάλυψαν πως μπορούν να γράψουν την ιστορία, να τη διαβάσουν, ακόμα και να δημιουργήσουν σύντομους αυτοσχεδιασμούς με τους διαλόγους της ιστορίας αυτής ή το αντίθετο δηλαδή να δημιουργήσουν τους διαλόγους μιας δοσμένης ιστορίας δραματοποιώντας την. Από τις ζωγραφιές των παιδιών και τα σχόλια τους αποδεικνυεται πως:

- Τα παιδιά απόλαυσαν το project.
- Η ψηφιακή αφήγηση τους αποκάλυψε νέους και ενδιαφέροντες τρόπους να μάθουν και εκφραστούν με πιο ιδιαίτερο τρόπο.



Σχήμα 1: Η ψηφιακή αφήγηση ως σύνδεση των θεωριών Bruner, Vygotsky & Mezirow

Οι μαθητές έδειξαν μεγάλο ενδιαφέρον και περιέργεια για τον τρόπο που η τεχνολογία θα υποστηρίξει την κατάλληλη αποτύπωση των ιστοριών τους. Οι δραστηριότητες πρόσφεραν στους μαθητές ευκαιρίες:

- να σχεδιάσουν, να δημιουργήσουν και να παρουσιάσουν τις δικές τους ψηφιακές ιστορίες αγάπης,
- να δομήσουν μια ευρεία γκάμα δεξιοτήτων που σχετίζονται με τη γλώσσα, τη διερεύνηση, την τεχνολογία, την παρουσίαση, την επίλυση προβλημάτων, την αξιολόγηση,
- να ανακαλύψουν, να διερευνήσουν, να κατασκευάσουν, να μοιραστούν ιδέες και νοήματα,
- να καλλιεργήσουν δεξιότητες και να διερευνήσουν θέματα που σχετίζονται με τον λαϊκό πολιτισμό αλλά και την Τέχνη.

Το επιπρόσθετο στοιχείο της διαγενεακής σύνδεσης απαιτούσε την καλλιέργεια διαπροσωπικών δεξιοτήτων προκειμένου να διερευνηθεί η κατανόηση του ενός για τον άλλο και να διευρυνθεί η ενσυναίσθησή τους τότε και τώρα. Το σχέδιο δράσης αποδείχτηκε ιδανικό για τη διερεύνηση καινοτόμων μαθησιακών εμπειριών, καθώς

και τη βελτίωση της ενσυναίσθησης και της επικοινωνίας ανάμεσα σε ανθρώπους της ίδιας μα και διαφορετικών γενεών.

Οι πολύ μακρινές εμπειρίες των παππούδων και των γιαγιάδων ήρθαν σε αλληλεπίδραση με τις εμπειρίες μαθητών φέρνοντας τους σε επαφή με μια άλλη κουλτούρα, ήθη, έθιμα και πολύ διαφορετική των καθημερινών “like” και “click to play” και συνέβαλαν στον «μετασχηματισμό» των νεότερων οπτικών κατασκευάζοντας νέα νοήματα. Προσφέρθηκαν εναλλακτικές ευκαιρίες ανάπτυξης γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων μέσα στο σχολικό πλαίσιο αναβαθμίζοντάς το σε περιβάλλον διασύνδεσης ανθρώπων όλων των ηλικιών και ευρείας γκάμας εμπειριών. Το puzzle του χάσματος των γενεών «λύνεται» και συνδέοντας τους νεαρούς μαθητές ευρύτερα με την κουλτούρα και τον πολιτισμό στη διαχρονική τους διάσταση.

Προτάσεις για μελλοντική έρευνα

Η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί ένα μαθησιακό εργαλείο που μπορεί να βρει εφαρμογή σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης και σε πολλά επιστημονικά πεδία καθώς και σε επιμορφώσεις ή προγράμματα επαγγελματικής ανάπτυξης και κατάρτισης. Η έρευνα, λοιπόν, θα μπορούσε να επεκταθεί σε άλλες ηλικίες, σε άλλες ομάδες ανθρώπων με ιδιαιτερότητες αλλά και δυσκολίες κοινωνικοποίησης όπως άνθρωποι που χρήζουν ειδικής φροντίδας και αγωγής. Στόχος παραμένει η ευρύτερη σύνδεση ανθρώπων μέσα από το μίρασμα εμπειριών σε ψηφιακή μορφή, άρα η εφαρμογή μπορεί να γίνει όπου υπάρχει ανάγκη επικοινωνίας, έκφρασης, αποτύπωσης, αξιοποίησης και διεύρυνσης εμπειριών και γνώσεων.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Antonaros, S., Esposito, G., Manousou, E., Moutsouroufi, S., Moutzuris, E., Papaionnou, A., Portell, T. and Tanaini, S. (2013) Connecting generations, connecting civil society in Europe. A Grundtvig learning partnership: The Greek experience. In A. Lionarakis (ed) 7th International Conference in Open & Distance Learning, Volume 6-Section B: November 2013, Athens. Ανασύρθηκε στις 28 Αυγούστου, 2015 από <http://icodl.openet.gr/index.php/icodl/2013/schedConf/presentations>.
- Bratitsis, T. & Ziannas, P. (2015). From early childhood to special education: Interactive digital storytelling as a coaching approach for fostering social empathy. 6th International Conference on Software Development and Technologies for Enhancing Accessibility and Fighting Infoexclusion (DSAI 2015). Retrieved on 11 February, 2017 from <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050915031130>.
- Bruner, J., 1990, *Acts of meaning*, The Jerusam-Harvard lectures.
- Burgess, J. (2006). Hearing Ordinary Voices: Cultural Studies, Vernacular Creativity and Digital Storytelling. *Continuum: Journal of Media & Culture*, Vol. 20 (2), pp. 201-2014. Ανασύρθηκε στις 28 Αυγούστου, 2015 από <http://eprints.qut.edu.au/6243/1/6243.pdf>.
- Cassel, J., Ananny, M., Basu, A., Bickmore, T., Chong, P., Mellis, D., Ryokai, K., Smith, J., Vilhjálmsson, H. and Ya, H. (2000). Shared Reality: Physical Collaboration with a Virtual Peer. In T. Turner, G., Szwillus, M., Czerwinski, F. Peterno, and S. Pemberton (eds.) *Proceedings of the ACM CHI 2000 Human Factors in Computing Systems Conference April 1-6, 2000, The Hague, The Netherlands*. Ανασύρθηκε στις 28 Αυγούστου, 2015 από <http://www.ccs.neu.edu/home/bickmore/publications/CHI00.pdf>.
- Ζέη, Α. (2007). *Ο ψεύτης παππούς*. Αθήνα: Κέδρος.
- Flores, J.P. (2010). Group Psychotherapy and Neuroplasticity: An Attachment Theory Perspective. In *International Journal of Group Psychotherapy*, 60(4).
- Θεοφιλίδης, Χ., (2009). *Ρωγμές στο παρόβουνο της παραδοσιακής διδασκαλίας*. Εκδόσεις: Γρηγόρη.
- Hamilton, M & Weiss, M. (2007) *Beauty & the Beast Storytellers Adapted from Children Tell Stories: Teaching and Using Storytelling in the Classroom*. Ανασύρθηκε στις 28 Αυγούστου, 2015 από <http://beautyandthebeaststorytellers.com/index.php>.
- Kulla-Abbott, T. & Polman, J. L. (2008). Engaging student voice and fulfilling curriculum goals with digital stories. *THEN Journal: Technology, Humanities, Education, & Narrative*, Vol. 5,

- Spring. Ανασύρθηκε στις 28 Αυγούστου, 2015 από <http://thenjournal.org/index.php/then/article/view/22/21>.
- Lambert, J. (2010). *Digital Storytelling Cookbook*. Berkeley, CA: Digital Diner Press. Ανασύρθηκε στις 28 Αυγούστου, 2015 από http://static.squarespace.com/static/505a3ab2e4b0f1416c7df69a/51684d92e4b0cbd5dcd53812/51684d92e4b0cbd5dcd53814/1332882649367/cookbook_fce.pdf.
- Μαργαρίτη, Α. & Μπράτισης, Θ. (2014). Ψηφιακή Αφήγηση ως μέσο διδασκαλίας Φυσικών Επιστημών στο Νηπιαγωγείο: ένα διαδραστικό παραμύθι στο Scratch. *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*, 7(3), σσ. 163-179. Ανασύρθηκε στις 30 Αυγούστου, 2017 από <http://earthlab.uoi.gr/thete/index.php/thete/article/view/213>.
- Ματσαγγούρας, Η. (1995). *Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία*. Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη.
- Mezirow, J. (2007). *Η Μετασχηματίζουσα Μάθηση*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Μεϊμάρης Μ. (2013) Εκπαιδύοντας στην Ψηφιακή Αφήγηση: Δουλεύοντας με ομάδες στην ελληνική πραγματικότητα. In A. Lionarakis (ed) *7th International Conference in Open & Distance Learning, Volume 6-Section B: November 2013, Athens*. Ανασύρθηκε στις 28 Αυγούστου, 2015 από <http://icodl.openet.gr/index.php/icodl/2013/schedConf/presentations>.
- Μελιάδου, Ε., Νάκου, Α., Γκούσκος, Δ., Μεϊμάρης, Μ. (2011) Digital Storytelling, Learning and Education in A. Lionarakis (ed). *6th International Conference in Open & Distance Learning - November 2011, Loutraki, Greece – PROCEEDINGS*. Ανασύρθηκε στις 28 Αυγούστου, 2015 από <http://icodl.openet.gr/index.php/icodl/2011/schedConf/presentations?searchInitial=M&track=0>
- Μουταφίδου, Α., Μέλλιου, Κ. & Μπράτισης, Θ. (2014) Δημιουργία ψηφιακής ιστορίας με θέμα την ενδοσχολική βία στο νηπιαγωγείο. Στο Π. Αναστασιάδης, Ν. Ζαράνης, Β. Οικονομίδης & Μ. Καλογιαννάκης (Επιμ.) *Πρακτικά 7^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου «Διδακτική της Πληροφορικής»*. Πανεπιστήμιο Κρήτης, Ρέθυμνο, 3-5 Οκτωβρίου, σσ. 596-603. Διαθέσιμο στο <http://www.etpe.gr/conf/?cid=23>.
- Μπράτισης, 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 7^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου «Διδακτική της Πληροφορικής»*. Πανεπιστήμιο Κρήτης, Ρέθυμνο, 3-5 Οκτωβρίου, σσ. 284-286. Διαθέσιμο στο <http://www.etpe.gr/conf/?cid=23>.
- Πολίτης, Π. (2006). Αντικείμενο της αφήγησης, η εξιστόρηση. Στο Πύλη για την Ελληνική γλώσσα. Ανασύρθηκε στις 28 Αυγούστου, 2015 από http://www.greek-language.gr/greekLang/studies/discourse/2_1_3/index.html.
- Robin, B. R. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. *Theory Into Practice*, Vol. 47, pp.220-228. Ανασύρθηκε στις 28 Αυγούστου, 2015 από <http://3to1z93m5aspz1tlz1zcsjta2m.wpengine.netdna-cdn.com/haleybugge/wp-content/uploads/sites/1903/2014/10/SB3.pdf>.
- Robin, B. R. (2006). The Educational Uses of Digital Storytelling. In C. Crawford, R. Carlsen, K. MacFerrin, J. Price, R. Weber & D. Willis (Eds). *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006*, pp. 709-716. Ανασύρθηκε στις 28 Αυγούστου, 2017 από <https://www.learntechlib.org/j/SITE/v/2006/n/1/?page=7>.
- Robson, C. (2007). *Η έρευνα του πραγματικού κόσμου*, Gutenberg.
- Σαββοπούλου, Μ. & Μπράτισης, Θ. (2017). Η ψηφιακή αφήγηση ως μέσο πολιτιστικής μάθησης. Στο Κ. Παπανικολάου, Α. Γόγουλου, Δ. Ζυμπίδης, Α. Λαδιάς, Ι. Τζωρτζάκης, Θ. Μπράτισης, Χ. Παναγιωτακόπουλος (Επιμ.) *Πρακτικά 5^{ου} Πανελληνίου Επιστημονικού Συνεδρίου «Ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»*, σσ. 405-416. Ανακτήθηκε στις 3 Σεπτεμβρίου, 2017 από <http://www.etpe.gr/conf/?cid=30>.
- Vygotsky, L. (1997). *Νος στην Κοινωνία*, μτφρ Σ. Βοσνιάδου. Αθήνα: Gutenberg.
- Χατζηδήμου, Δ., Αναγνωστοπούλου, Μ. (2011). *Οι ομάδες εργασίας των μαθητών στην εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: εκδοτικός οίκος Αδελφών Κυριακίδη.
- Ψώμος, Π. & Κορδάκη, Μ. (2016). Άμεσα και έμμεσα εκπαιδευτικά οφέλη των ψηφιακών αφηγήσεων. Στο Τ.Α. Mikropoulos, Ν. Papachristos, Α. Tsiara, Ρ. Chalki (eds), *Proceedings of the 10th Pan-Hellenic and International Conference "ICT in Education"*, Ioannina: HAICTE, pp. 359-367. Διαθέσιμο στο <http://www.etpe.gr/conf/?cid=29>.