

## International Conference in Open and Distance Learning

Vol 10, No 1B (2019)



Εφαρμογές και δυναμική της Ψηφιακής Αφήγησης στη Σχολική Τάξη. Δημιουργία προσωπικών Ψηφιακών Αφηγήσεων από μαθητές Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης.

Γεώργιος Κωνσταντίνου Κοτρώτσιος

doi: [10.12681/icodl.2646](https://doi.org/10.12681/icodl.2646)

**Εφαρμογές και δυναμική της Ψηφιακής Αφήγησης στη Σχολική Τάξη.  
Δημιουργία προσωπικών Ψηφιακών Αφηγήσεων από μαθητές Δευτεροβάθμιας  
Εκπαίδευσης**

**Applications and dynamics of Digital Storytelling in the School Classroom.  
Creation of personal Digital Narratives by students of Secondary Education**

**Γεώργιος Κοτρώτσιος**

Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, Κλάδος:ΠΕ04 (Χημικός)  
Κάτοχος μεταπτυχιακού διπλώματος «Μοντέλα Σχεδιασμού και Ανάπτυξης Εκπαιδευτικών  
Μονάδων».

Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Επιστημών της Προσχολικής Αγωγής και του Εκπαιδευτικού  
Σχεδιασμού

[gkotrosios71@gmail.com](mailto:gkotrosios71@gmail.com)

**Abstract**

Digital storytelling can be a new pedagogical tool that enables students to create meaning, express opinions, thoughts, reflections and feelings, creating their own digital stories, a combination of written text and digital media such as images, videos, music and their own personal voice. Multimodal expression skills in a place like school, which traditionally promotes writing and reading, can expand the emotional and cognitive development of students by increasing their emotional commitment to an institution whose effectiveness is increasingly being questioned. This case study at a bourgeois island school, attempts to highlight students' feelings and opinions, a variety of school performance, dealing for the first time in their lives with the ability to create digital stories of various meanings. This research used the digital stories created by 31 students. The main purpose of the research was to identify and highlight the dynamics of digital narrative in the classroom. Ethnographic practices such as semi-structured interviews with students, written field observations by the responsible teacher, and questionnaire of a limited number of questions, which was written after the creation and presentation of digital stories by students, were used to collect data and findings of this research.

**Key Words:** digital storytelling, personal stories, school class, emotional engagement.

**Περίληψη**

Η Ψηφιακή Αφήγηση μπορεί να αποτελέσει ένα νέο παιδαγωγικό εργαλείο, το οποίο δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να δημιουργούν νοήματα, να εκφράζουν απόψεις, σκέψεις, προβληματισμούς και συναισθήματα, δημιουργώντας τις δικές τους ψηφιακές ιστορίες, έναν συνδυασμό γραπτού κειμένου και ψηφιακών πολυμέσων όπως εικόνων, βίντεο, μουσικής και της δικής τους προσωπικής φωνής. Οι δεξιότητες πολυτροπικής έκφρασης σε έναν χώρο όπως το σχολείο, το οποίο παραδοσιακά προάγει την γραφή και την ανάγνωση, μπορούν να διευρύνουν τις δυνατότητες συναισθηματικής και γνωστικής ανάπτυξης των μαθητών αυξάνοντας την συναισθηματική δέσμευσή τους προς έναν θεσμό του οποίου η αποτελεσματικότητα αμφισβητείται όλο και περισσότερο. Η παρούσα έρευνα μελέτης περίπτωσης σε ένα σχολείο αστικής νησιωτικής περιοχής, προσπαθεί να αναδείξει τα συναισθήματα και

τις απόψεις των μαθητών, ποικίλων σχολικών επιδόσεων, έχοντας για πρώτη φορά στη ζωή τους την δυνατότητα να δημιουργήσουν ψηφιακές ιστορίες ποικίλων νοημάτων. Στην έρευνα αυτή χρησιμοποιήθηκαν οι ψηφιακές ιστορίες που δημιούργησαν 31 μαθητές. Ο βασικός σκοπός της έρευνας ήταν να εντοπίσει και να αναδείξει την δυναμική της Ψηφιακής Αφήγησης στη Σχολική Τάξη. Για την συλλογή δεδομένων και των ευρημάτων της έρευνας αυτής χρησιμοποιήθηκαν εθνογραφικές πρακτικές όπως, ημιδομημένες συνεντεύξεις με μαθητές, γραπτές παρατηρήσεις πεδίου από τον υπεύθυνο εκπαιδευτικό και ερωτηματολόγιο περιορισμένου αριθμού ερωτήσεων το οποίο συντάχθηκε μετά το πέρας της δημιουργίας και παρουσίασης των ψηφιακών ιστοριών από τους μαθητές.

**Λέξεις κλειδιά:** Ψηφιακή Αφήγηση, προσωπικές ιστορίες, Σχολική Τάξη, συναισθηματική δέσμευση.

## **Η έρευνα**

### **Θεματική και στόχοι της έρευνας**

Για την διεξαγωγή της έρευνας έγινε ενσωμάτωση της Ψηφιακής Αφήγησης στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για τις τάξεις Α΄ και Β΄ Λυκείου, μέσω του μαθήματος Project, το οποίο είναι υποχρεωτικό μάθημα για τους μαθητές και τους δίνει την ευκαιρία να δημιουργήσουν εργασίες με ποικίλους τρόπους. Οι μαθητές κλήθηκαν να δημιουργήσουν Ψηφιακές Αφηγήσεις προσωπικών ιστοριών, με θέμα ελεύθερης επιλογής τους, το οποίο να έχει νόημα γι αυτούς.

Οι μαθητές και ο Υπεύθυνος Εκπαιδευτικός αποφάσισαν να ασχοληθούν με προσωπικές ιστορίες, διότι αυτές αποτελούν:

- ένα από τα τρία επίπεδα δόμησης της προσωπικότητας.
- τη φωνή του εσωτερικού ψυχικού κόσμου.
- βασικό συστατικό της "ταυτότητας" ενός ατόμου.

Στόχος της έρευνας ήταν η μελέτη του φαινομένου της Ψηφιακής Αφήγησης

- Μελετώντας την αλληλεπίδραση των μαθητών με την Ψηφιακή Αφήγηση.
- Διερευνώντας την αλληλεπίδραση της σχέσης μαθητών – Ψηφιακής Αφήγησης, με την σχέση των μαθητών με το Σχολείο.
- Εντοπίζοντας τις μελλοντικές προοπτικές της Ψηφιακής Αφήγησης στο Σχολικό περιβάλλον.

### **Σχεδιασμός και υλοποίηση του Project της Ψηφιακής Αφήγησης**

Η ιδιότητα του υπεύθυνου για την έρευνα αυτή, είναι του καθηγητή του μαθήματος της Χημείας για τους μαθητές της Α΄ Λυκείου και της Βιολογίας και Χημείας για τους μαθητές της Β΄ Λυκείου. Όλοι οι μαθητές ήταν άγνωστοι στον εκπαιδευτικό τόσο από άποψη σχολικών επιδόσεων όσο και από άποψη ταυτότητας ευρύτερα. Αυτό είχε την σημασία του για τον χρόνο που θα απαιτούνταν για την υλοποίηση του Project της Ψηφιακής Αφήγησης καθώς και για τον όλο σχεδιασμό της διαδικασίας γενικότερα.

Για την υλοποίηση του Project της Ψηφιακής Αφήγησης ακολουθήθηκαν τα παρακάτω σημαντικά βήματα:

- 7 εβδομαδιαίες συναντήσεις με τους μαθητές διάρκειας εβδομήντα λεπτών έκαστη, στη διάρκεια των οποίων οι μαθητές ήρθαν σε επαφή με τα στοιχεία της Ψηφιακής Αφήγησης, παρακολουθώντας και αναλύοντας άλλες ψηφιακές ιστορίες.

- Δημιουργία κλειστής ομάδας στο Facebook , μέσω της οποίας υπήρχε ανταλλαγή απόψεων, πληροφοριών που αφορούσαν τα διαθέσιμα λογισμικά για την υλοποίηση των ψηφιακών ιστοριών.
- Παρουσίαση των ψηφιακών ιστοριών στο τέλος του Α Σχολικού τετραμήνου.

### **Ευρήματα από συνομιλίες με τους μαθητές**

Εκτός των προγραμματισμένων συναντήσεων, υπήρχε και η καθημερινή επαφή με τους μαθητές εξαιτίας των μαθημάτων Χημείας και Βιολογίας που διδάσκονταν από τον ίδιο καθηγητή που ήταν και υπεύθυνος του Project της Ψηφιακής Αφήγησης. Ήταν λοιπόν αναπόφευκτο να υπάρχουν συνομιλίες, ερωτήσεις, σκέψεις και προβληματισμοί των μαθητών και πέραν των προγραμματισμένων συναντήσεων οι οποίες καταγράφηκαν συνολικά και παρουσιάζονται ως εξής:

"Αυτό είναι κάτι διαφορετικό απ'ότι έχουμε κάνει έως τώρα".

"Σε τι θα μας χρησιμεύσει όλο αυτό;"

"Μπορούμε να δουλέψουμε σε ομάδες;"

"Πιέζομαι και δεν έχω αρκετό χρόνο".

"Μπορούμε να κάνουμε μία ταινία μικρού μήκους;"

"Πως το έπαθε το σχολείο και ασχολείται με τέτοια;"

"Θα το συνεχίσουμε και στο άλλο τετράμηνο;"

"Ντρέπομαι να το παρουσιάσω στους συμμαθητές μου".

"Γιατί το δικό σας Σχολείο ασχολείται με αυτό το θέμα ενώ στο δικό μας Σχολείο κάνουμε τα ίδια και τα ίδια;" (μαθήτρια γειτονικού σχολείου).

"Είναι το μόνο θέμα για το οποίο έχω δουλέψει φέτος".

"Σκεφτόμασταν εδώ και δύο χρόνια να κάνουμε κάτι τέτοιο αλλά δεν ξέραμε πως".

"Ενώ δεχόμουν υποτιμητικά σχόλια και ύβρεις στο διαδίκτυο, όλα αυτά σταμάτησαν όταν παρουσίασα την προσωπική μου ιστορία".

"Εξέφρασα σκέψεις και συναισθήματα που είχα ξεχάσει ότι είχα νιώσει".

"Τακτοποίησα τις σκέψεις για κάτι που κουβαλάω εδώ και χρόνια".

"Εδώ και τρεις εβδομάδες ηχογραφώ συνεχώς τον εαυτό μου".

"Δεν μου αρέσει η φωνή μου".

"Πρώτη φορά που το σχολείο κάνει κάτι δημιουργικό για μας".

"Δεν έχω υπολογιστή ελεύθερο στο σπίτι μου".

"Δεν έχω ακουστικά και μικρόφωνο".

"Πειράζει να χρησιμοποιήσω μόνο το κινητό μου;"

"Αλλάξαμε θέμα τώρα στο τέλος. Ηχογράφησα και ένα δικό μου τραγούδι για την ιστορία".

### **Δημιουργία ερωτηματολογίου**

Αξιολογώντας τα ευρήματα που προέκυψαν από τις συναντήσεις με τους μαθητές, τις σκέψεις και προβληματισμούς τους, κρίθηκε σκόπιμο να δημιουργηθεί ένα ερωτηματολόγιο που να τους δίνει την δυνατότητα να παρουσιάσουν τις απόψεις τους για ορισμένες πτυχές του φαινομένου της Ψηφιακής Αφήγησης όπως οι ίδιοι το βίωσαν. Το ερωτηματολόγιο είναι το ακόλουθο:

1. Έχετε δημιουργήσει στο παρελθόν μία ψηφιακή ιστορία υπό μορφή video, για οποιοδήποτε θέμα που σας προκάλεσε το ενδιαφέρον;
2. Για ποιο λόγο επιλέξατε το συγκεκριμένο θέμα για να δημιουργήσετε την ψηφιακή σας ιστορία, στο πλαίσιο του Project του Α τετραμήνου 2018-2019;
3. Ποιο είναι το μήνυμα που θέλετε να «περάσετε» σε αυτούς που θα δουν την ψηφιακή σας ιστορία;

4. Η Ψηφιακή Αφήγηση της ιστορίας σας, πραγματοποιήθηκε στα πλαίσια του Σχολικού προγράμματος. Τι σκέψεις ή συναισθήματα έχετε για το σχολείο εξαιτίας της συμμετοχής σας στο Project αυτό;
5. Πως θα χαρακτηρίζατε με συντομία το project της Ψηφιακής Αφήγησης όπως το βιώσατε το χρονικό αυτό διάστημα;
6. Θα θέλατε να συμμετάσχετε ξανά σε δραστηριότητα Ψηφιακής Αφήγησης; Αν ναι υπό ποιες προϋποθέσεις;
7. Άλλαξαν οι ψηφιακές σας δεξιότητες μέσω αυτού του project της Ψηφιακής Αφήγησης; Εξηγείστε.
8. Η συμμετοχή σας στο Project της Ψηφιακής Αφήγησης κατάφερε να φέρει ένα κομμάτι της προσωπικής σας ζωής μέσα στη σχολική πραγματικότητα;

### **Δημιουργία ευρύτερων κατηγοριών**

Προκειμένου να μελετηθεί το φαινόμενο της Ψηφιακής Αφήγησης και να εξαχθούν συμπεράσματα για την δυναμική του φαινομένου αυτού στην Σχολική πραγματικότητα των μαθητών που συμμετείχαν, κρίθηκε σκόπιμο να δημιουργηθούν τρεις θεματικές κατηγορίες στις οποίες εντάχθηκαν οι ερωτήσεις και οι απαντήσεις των μαθητών.

*Η πρώτη θεματική κατηγορία* αφορά την αλληλεπίδραση των μαθητών με το φαινόμενο της Ψηφιακής Αφήγησης. Σε αυτή εντάσσονται οι πληροφορίες σχετικά με την θεματική στην οποία ανήκει η ψηφιακή ιστορία, την αιτία επιλογής του θέματος της ψηφιακής ιστορίας και την εξέλιξη των συναισθημάτων στη διάρκεια της ψηφιακής ιστορίας.

*Η δεύτερη θεματική κατηγορία* αφορά την επίδραση της σχέσης των μαθητών με την Ψηφιακή Αφήγηση, στη σχέση των μαθητών με το Σχολείο. Σε αυτή εντάσσονται πληροφορίες σχετικά με τις σκέψεις και συναισθήματα που εκφράζουν οι μαθητές για το σχολείο εξαιτίας της συμμετοχής τους στο Project της Ψηφιακής Αφήγησης, καθώς και οι απόψεις των μαθητών για το αν η Ψηφιακή Αφήγηση έφερε στοιχεία της προσωπικής ζωής των μαθητών μέσα στο Σχολείο.

*Η τρίτη θεματική κατηγορία* αφορά στην ανατροφοδότηση της εμπειρίας των μαθητών και την μελλοντική προοπτική της Ψηφιακής Αφήγησης. Σε αυτή περιλαμβάνονται πληροφορίες σχετικά με το ψηφιακό όφελος που απεκόμισαν οι μαθητές, τον σύντομο χαρακτηρισμό από τους μαθητές για το Project της Ψηφιακής αφήγησης και την προοπτική συμμετοχής τους σε project ψηφιακής αφήγησης στο μέλλον.

Σημαντικές πληροφορίες που επίσης αποτυπώνονται σε σχετικό πίνακα, αφορούν την πρότερη εμπειρία των μαθητών στη δημιουργία ψηφιακών ιστοριών και την γενική σχολική τους επίδοση.

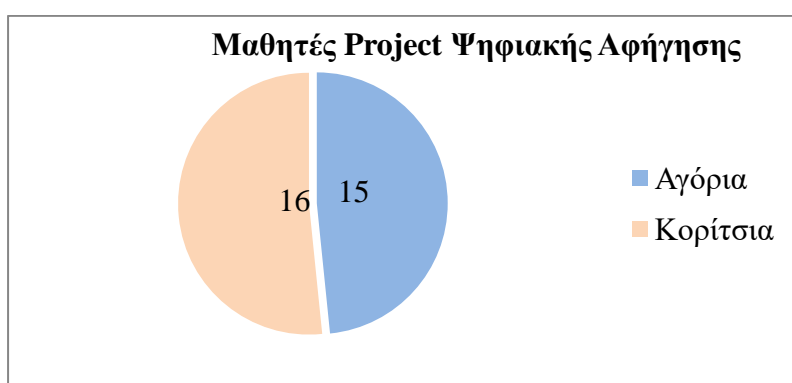
### **Ευρήματα της έρευνας**

Παρουσιάζονται τα ευρήματα που προέκυψαν από τις αναλυτικές απαντήσεις που έδωσαν οι μαθητές στο ερωτηματολόγιο που τους δόθηκε και από τις παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού κατά τη διάρκεια και μετά το τέλος του Project της Ψηφιακής Αφήγησης.

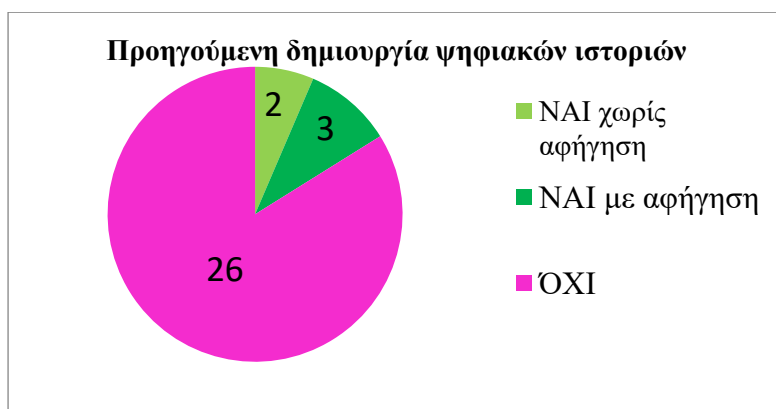
**i. Στοιχεία μαθητών που συμμετείχαν**



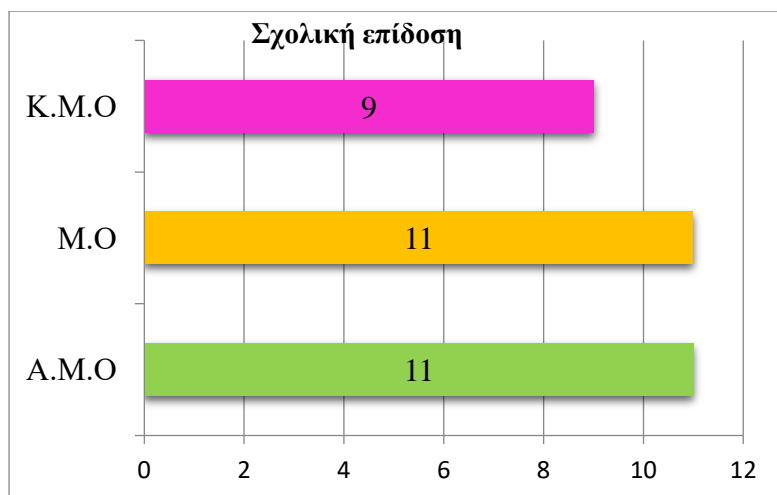
Διάγραμμα 1 : Συμμετοχή μαθητών στο Project της Ψηφιακής Αφήγησης.



Διάγραμμα 2 : Φύλο μαθητών του project της Ψηφιακής Αφήγησης.

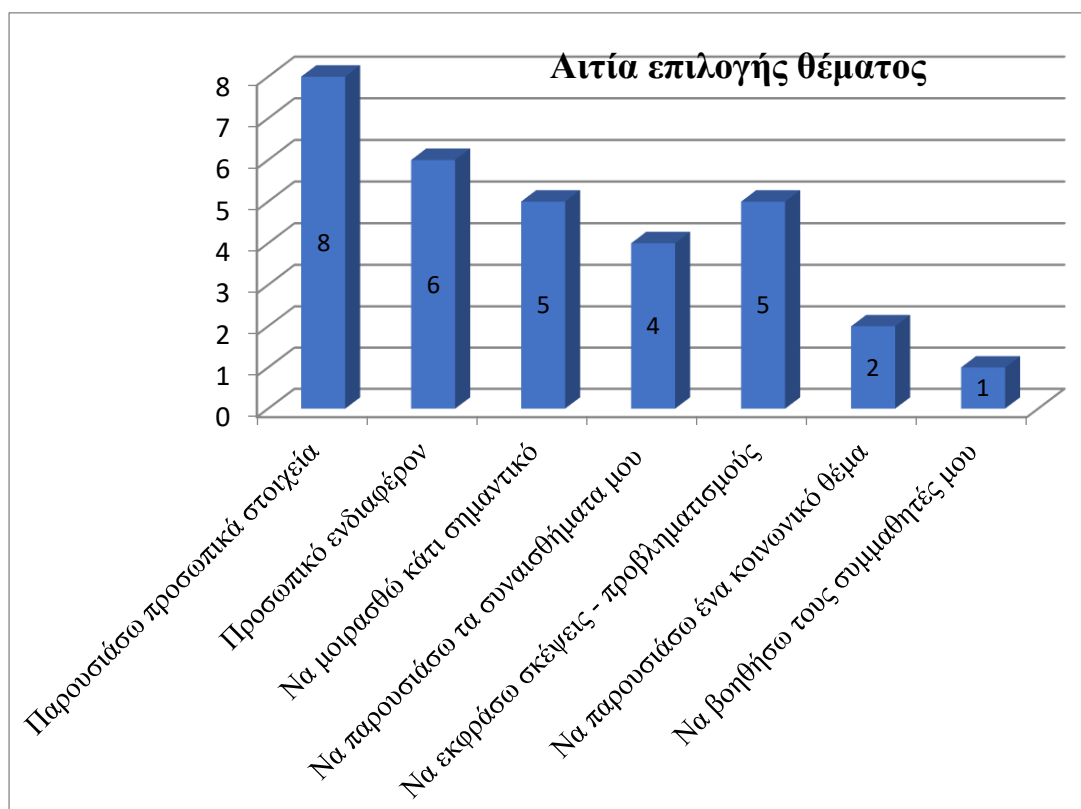


Διάγραμμα 3 : Προηγούμενη εμπειρία μαθητών στην δημιουργία ψηφιακών ιστοριών.



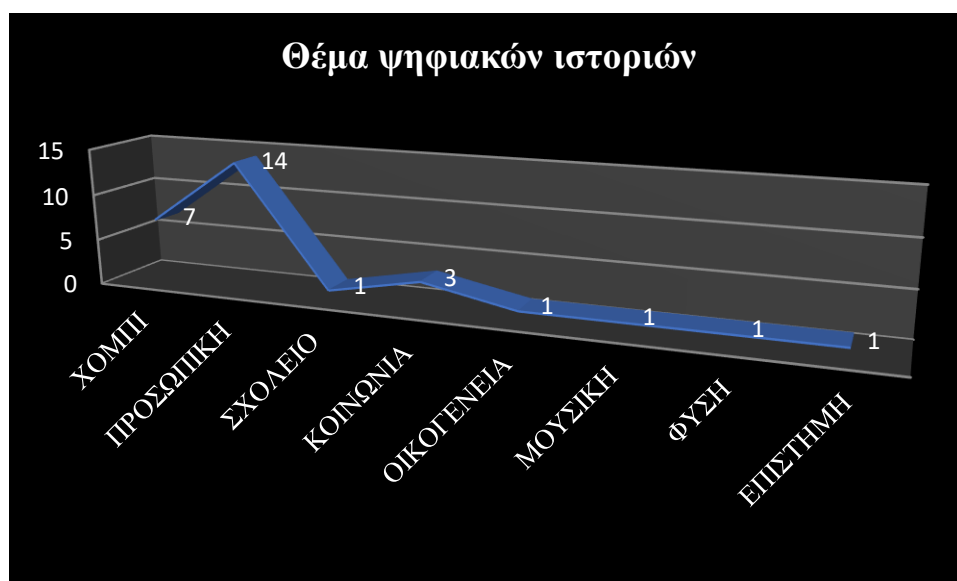
Διάγραμμα 4 : Σχολική επίδοση μαθητών του Project της Ψηφιακής Αφήγησης  
K.M.O: Κάτω του μέσου όρου, A.M.O: Άνω του μέσου όρου, M.O: Μέσος όρος

## ii. Αλληλεπίδραση των μαθητών με την Ψηφιακή Αφήγηση

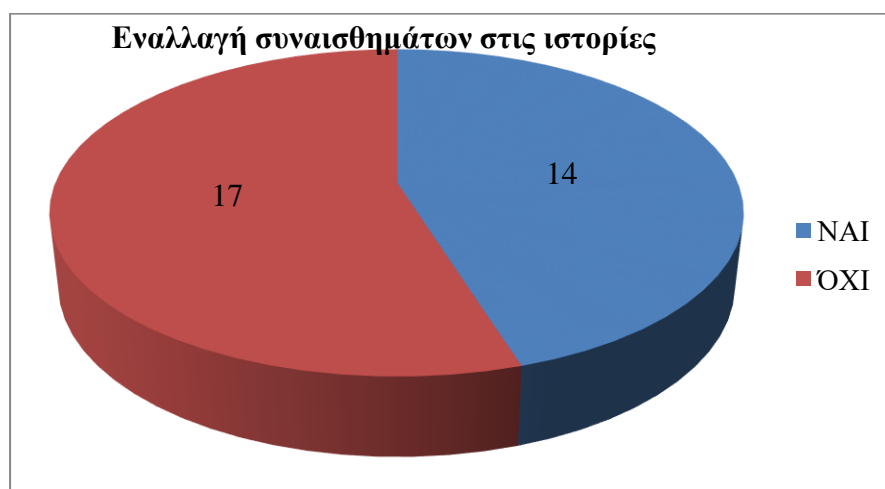


Διάγραμμα 5 : Λόγοι επιλογής του θέματος της ψηφιακής ιστορίας των μαθητών.





Διάγραμμα 6 : Θεματολογία των ψηφιακών ιστοριών των μαθητών.



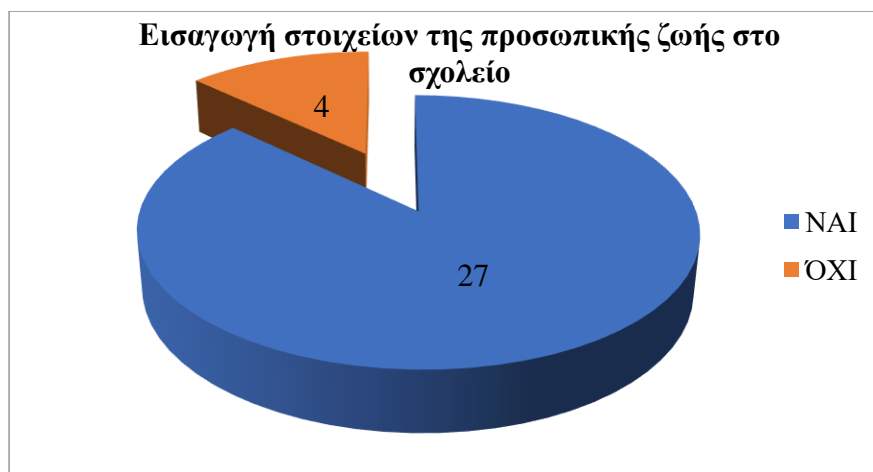
Διάγραμμα 7 : Εναλλαγή συναισθημάτων στις ψηφιακές ιστορίες.

### iii. Ψηφιακή Αφήγηση και σχέση των μαθητών με το Σχολείο

Ποικίλες σκέψεις και συναισθήματα εκφράστηκαν από τους μαθητές

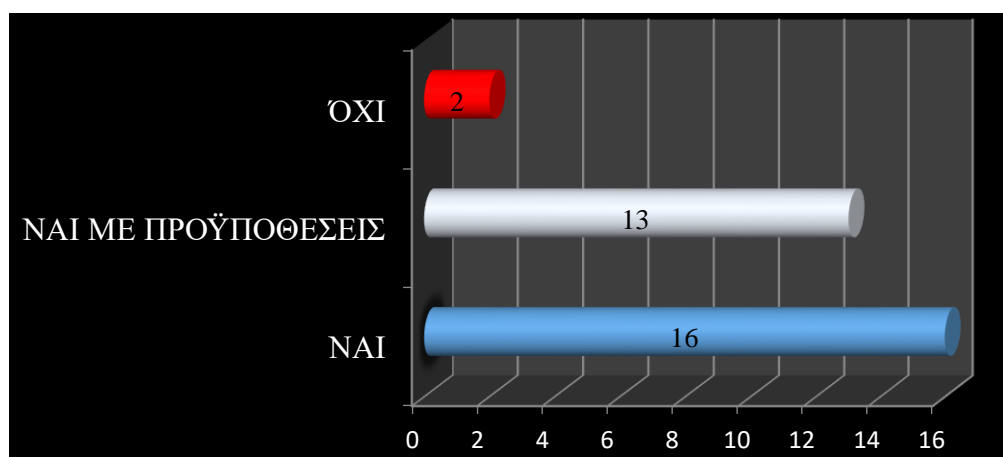
- "Χαρά γιατί όχι καλοί μαθητές συμμετείχαν και έδειξαν κάποιες ικανότητες τους."
- "Δημιουργήσαμε σε ένα θέμα που μας ενδιέφερε χωρίς το σχολείο να μας επιβάλλει κάτι."
- "Ένιωσα ότι κάνω κάτι δημιουργικό και σύγχρονο."
- "Οραματίστηκα ένα σχολείο δημιουργικό χωρίς αποστήθιση."
- "Δεν ήξερα ότι το σχολείο έχει τόσο ενδιαφέροντα πράγματα."
- "Θα ήθελα τέτοιες δραστηριότητες σε όλα τα μαθήματα."
- "Κίνητρο για ενασχόληση με τα μαθήματα και απευθύνθηκε σε όλους τους μαθητές."
- "Από τις λίγες φορές που το σχολείο δεν σκότωσε την δημιουργικότητα."
- "Ένιωσα ότι το σχολείο έχει υψηλό επίπεδο."



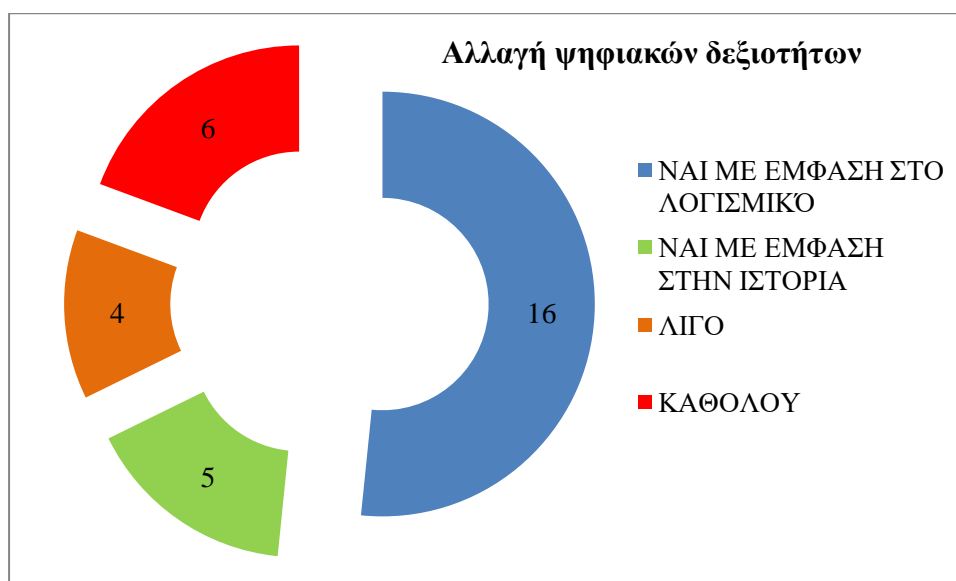


Διάγραμμα 8: Εισαγωγή στοιχείων της προσωπικής ζωής στο σχολείο.

#### iv. Ανατροφοδότηση και μελλοντική προοπτική



Διάγραμμα 9 : Επιθυμία συμμετοχής μαθητών σε μελλοντικό Project Ψηφιακής Αφήγησης.



Διάγραμμα 10 : Αλλαγή ψηφιακών δεξιοτήτων των μαθητών.

### Συμπεράσματα – Προτάσεις

Στον σημερινό κόσμο που χαρακτηρίζεται από την πρόοδο της ψηφιακής επικοινωνίας, η τεχνολογία έχει την ικανότητα να αποξενώσει ή να φέρει τους ανθρώπους πιο κοντά.

Το ίδιο ισχύει και για τους μαθητές μιας Σχολικής μονάδας. Οι μαθητές χρησιμοποιούν την ψηφιακή τεχνολογία για να επικοινωνήσουν, να εκφράσουν τα συναισθήματά τους, τις ιδέες και τους προβληματισμούς τους. Αυτό όμως συμβαίνει κυρίως εκτός της Σχολικής μονάδας στην προσωπική τους ζωή. Εντός της σχολικής μονάδας οι μαθητές προσπαθούν να κατακτήσουν τη γνώση περισσότερο ως παθητικοί δέκτες παρά ως ενεργοί δημιουργοί, με έναν τρόπο που διαφέρει σημαντικά από αυτόν που χρησιμοποιούν στη ζωή τους εκτός Σχολείου.

"Το σχολείο δεν μπορεί να αγνοεί τις ιστορίες των μαθητών. Όταν οι μαθητές αισθάνονται ότι η ζωή, οι εμπειρίες, οι φιλοδοξίες τους αγνοούνται ή υποτιμούνται, αναπτύσσουν εχθρότητα προς το σχολείο. Εγκαταλείπουν το σχολείο συναισθηματικά, εκπαιδευτικά και ψυχολογικά, επειδή θεωρούν ότι έχει χάσει ουσιαστικά τις δυνατότητες του να συνεισφέρει στα σχέδια ζωής τους. Πιστεύουν ότι η σχολική φοίτηση απλώς δεν αξίζει τις συναισθηματικές και ψυχολογικές επενδύσεις που απαιτούνται για να δικαιολογήσουν τη σοβαρή συμμετοχή τους."

Η Ψηφιακή Αφήγηση μπορεί να γεφυρώσει αυτό το χάσμα των δύο «παράλληλων βίων» των μαθητών. Διαθέτει τα μέσα εκείνα με τα οποία μπορεί να επιτρέψει στους μαθητές να εκφράζονται, να δημιουργούν νοήματα, να επικοινωνούν μεταξύ τους, να μεταφέρουν και να μοιράζονται τις εμπειρίες της ζωής τους μέσα στη σχολική μονάδα. Οι μαθητές χρειάζονται καθοδήγηση ώστε να χρησιμοποιούν την ψηφιακή τεχνολογία όχι ως αυτοσκοπό, αλλά για τη δημιουργία γνώσης. Πρέπει να μπορούν να χειρίζονται τη δύναμη της εικόνας και της φωνής τους για να δημιουργούν τα επιθυμητά νοήματα. Η Σχολική μονάδα μπορεί και πρέπει να πρωταγωνιστήσει προς την κατεύθυνση αυτή. Η εισαγωγή της Ψηφιακής Αφήγησης στο Αναλυτικό Πρόγραμμα σπουδών από τις πρώτες κιόλας Σχολικές τάξεις, η ανάλογη καθοδήγηση των μαθητών από κατάλληλα επιμορφωμένους εκπαιδευτικούς, η συνεργασία μεταξύ Σχολικών μονάδων για την διάχυση της παραγόμενης γνώσης από την εφαρμογή της Ψηφιακής Αφήγησης, μπορεί να προσφέρει στους μαθητές την ευκαιρία να δουν με κριτική σκέψη τη ζωή τους, τις ζωές των συμμαθητών τους, τον κόσμο στον οποίο πρόκειται να ζήσουν.

Το Σχολείο μέσω της Ψηφιακής Αφήγησης έχει τη δυνατότητα να αυξήσει την συναισθηματική δέσμευση των μαθητών προς αυτό, εφοδιάζοντας τους παράλληλα με τις κατάλληλες ψηφιακές δεξιότητες του δημοκρατικού πολίτη του αύριο.

Τέτοιου είδους έρευνες στο Σχολικό πεδίο, απαιτούν μεγαλύτερη χρονική διάρκεια καθώς και την συμμετοχή περισσότερων Σχολικών μονάδων, προκειμένου να εξασχούν ασφαλέστερα συμπεράσματα για το φαινόμενο της Ψηφιακής Αφήγησης.

Η Ψηφιακή Αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί από εκπαιδευτικούς και μαθητές τόσο για την παρουσίαση μαθησιακών αντικειμένων όπως αυτά των Φυσικών Επιστημών όσο και για την παρουσίαση ευρύτερων κοινωνικών θεμάτων. Η ψηφιακή αφήγηση με τη μορφή των προσωπικών ιστοριών μπορεί να αποτελέσει το πρώτο στάδιο για την εφαρμογή της στα σχολικά μαθήματα γενικότερα.

Εκτός από την εφαρμογή της Ψηφιακής Αφήγησης στα διδακτικά αντικείμενα μιας Σχολικής μονάδας, η Ψηφιακή Αφήγηση μπορεί να μελετηθεί ως διάυλος επικοινωνίας, έκφρασης και αφηγηματικής συνοχής. Θα μπορούσαν να συμμετάσχουν σε τέτοιου είδους έρευνες μαθητές για περισσότερες από μία σχολικές περιόδους, ώστε να μελετάται το φαινόμενο σε όλη του την εξέλιξη, μαζί με τις μεταβολές που δυνατόν να υφίστανται συγκεκριμένες δεξιότητες των μαθητών.

## Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Balaman, S. (2018). Digital storytelling: A multimodal narrative writing genre. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 14(3), 202-212.
- Behmer, S. (2005). Digital storytelling: Examining the process with middle school students.
- Benmayor, R. (2008). Digital storytelling as a signature pedagogy for the new humanities. *Arts and Humanities in Higher Education*, 7(2), 188-204.
- Berger, P. L. (1971). *The Social Construction of Reality* / By PL Berger and T. Luckmann.
- Boase, C. (2013). Digital storytelling for reflection and engagement: A study of the uses and potential of digital storytelling. *Centre for Active Learning & Department of Education, University of Gloucestershire*.
- Bruner, J. (1991). The narrative construction of reality. *Critical inquiry*, 18(1), 1-21.
- Buckingham, D. (2003). Media Education. Literacy. *Learning and Contemporary Culture*.
- Campbell, T. A. (2012). Digital storytelling in an elementary classroom: Going beyond entertainment. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 69, 385-393.
- Churchill, N., Ping, L. C., Oakley, G., & Churchill, D. (2008). Digital storytelling and digital Literacy learning. In *Proceedings of International Conference on Information Communication Technologies in Education (ICICTE) 2008* (pp. 418-430).
- Clark, M. C., & Rossiter, M. (2008). Narrative Learning in the Adult Classroom.
- Δραγώνα, Θ. (2007). Κλειδιά και αντικλείδια: Ταυτότητα και εκπαίδευση.
- Hamilton, M., & Weiss, M. (2005). *Children tell stories: Teaching and using storytelling in the classroom*. Richard C Owen Pub.
- Harun, H. (2009). Digital storytelling: New medium in communicating knowledge and information. *harryizman.netne.net*.
- Kajder, S. B. (2004). Enter here: Personal narrative and digital storytelling. *English Journal*, 64-68.
- Lambert, J. (2010). Digital storytelling cookbook. Digital Diner Press.
- Li, L. (2006, October). Digital storytelling: Self-efficacy and digital literacy. In *E-Learn: World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education* (pp. 2159-2164). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- McAdams, D. P. (2001). The psychology of life stories. *Review of general psychology*, 5(2), 100.
- McAdams, D. P. (2006). The problem of narrative coherence. *Journal of constructivist psychology*, 19(2), 109-125.
- McNeill, L., & Douglas, K. (2017). Heavy Lifting: The Pedagogical Work of Life Narratives.
- Murray, M. (2003). Narrative psychology. *Qualitative psychology: A practical guide to research methods*, 111-131.
- Niemi, H., Multisilta, J., Lipponen, L., & Vivitsou, M. (Eds.). (2014). *Finnish innovations and technologies in Schools: A guide towards new ecosystems of learning*. Springer.
- Niemi, H., Harju, V., Vivitsou, M., Viitanen, K., Multisilta, J., & Kuokkanen, A. (2014). Digital storytelling for 21st-century skills in virtual learning environments. *Creative Education*.
- Nilsson, M. (2010, November). Developing voice in digital storytelling through creativity, narrative and multimodality. In *Seminar.net* (Vol. 6, No. 2).
- Ohler, J. B. (2013). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*. Corwin Press.
- Robin, B. (2006, March). The educational uses of digital storytelling. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 709-716). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into practice*, 47(3), 220-228.
- Rossiter, M., & Garcia, P. A. (2010). Digital storytelling in adult education: Toward a Conceptual framework.
- Rumfelt, C. C. (2009). The Necessity of Narrative: Personal Writing and Digital Spaces in the High School Composition Classroom.
- Signes, C. G. (2014). Digital storytelling and multimodal literacy in education. *Porta Linguarum: revista internacional de didáctica de las lenguas extranjeras*, (22), 237-250.
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: a comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1(1), 6.
- Smyth, J. (2006). 'When students have power': student engagement, student voice, and the possibilities for school reform around 'dropping out' of school. *International Journal of Leadership in education*, 9(4), 285-298.

- Taylor, C. (1989) *Sources of the self: The making of modern identity*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Thesen, A., & Kara-Soteriou, J. (2011). Using digital storytelling to unlock student potential. *New England Reading Association Journal*, 46(2), 93-100.
- Tolisano, S. R. (2009). How To Guide Digital Storytelling Tools For Educators. *Creative Commons*.
- Vivitsou, M. (2018). Digital storytelling in teaching and research.