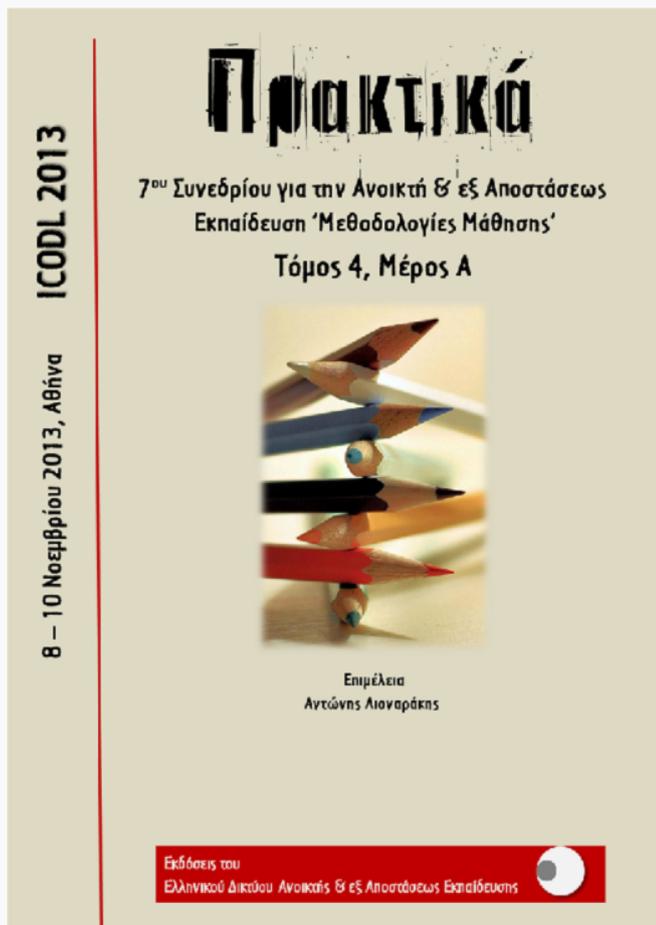


## Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση

Τόμ. 7, Αρ. 4Α (2013)

Μεθοδολογίες Μάθησης



Εκπαιδεύοντας στην Ψηφιακή Αφήγηση:  
Δουλεύοντας με ομάδες στην ελληνική  
πραγματικότητα

*Μιχάλης Μειμάρης*

doi: [10.12681/icodl.722](https://doi.org/10.12681/icodl.722)

**Εκπαιδεύοντας στην Ψηφιακή Αφήγηση:  
Δουλεύοντας με ομάδες στην ελληνική πραγματικότητα**

**Education in Digital Storytelling:  
Working with groups in Greece today**

**Μιχάλης Μειμάρης**

Καθηγητής

Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ

Διευθυντής Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ

[mmeimaris@media.uoa.gr](mailto:mmeimaris@media.uoa.gr)

**Abstract**

Storytelling has been contributing to the diffusion of knowledge and human wisdom through time. It constitutes an international medium that can build bridges between different cultures and generations, by transferring values, traditions and social practices. Digital storytelling, enhanced by the extra abilities computers, the internet and digital cameras have to offer, constitutes another way to tell stories in the digital age. This paper presents the method applied to the creation of digital stories by groups of both undergraduate and postgraduate students. We demonstrate the necessary steps every digital story production should follow as well as the stages of its creation. We also present to conclusions deriving from a qualitative analysis of a series of digital stories.

**Keywords:** digital storytelling, artistic/oral/written/digital literacy, empathy

**Περίληψη**

Η αφήγηση ιστοριών συμβάλλει στη μετάδοση της γνώσης και της σοφίας της ανθρωπότητας στο πέρασμα του χρόνου. Αποτελεί ένα παγκόσμιο μέσο επικοινωνίας που γεφυρώνει διαφορετικούς πολιτισμούς, αλλά και γενιές μεταξύ τους, μεταφέροντας αξίες, παραδόσεις και κοινωνικές πρακτικές. Η ψηφιακή αφήγηση (digital storytelling) με τις δυνατότητες που προσθέτουν ο ηλεκτρονικός υπολογιστής, το διαδίκτυο και οι ψηφιακές κάμερες, αποτελεί έναν επιπλέον τρόπο να λέμε ιστορίες στην ψηφιακή εποχή. Παρουσιάζεται η μέθοδος δημιουργίας ψηφιακών αφηγήσεων σε ομάδες φοιτητών προπτυχιακού και μεταπτυχιακού επιπέδου. Αναφέρονται τα βήματα που πρέπει να ακολουθεί κάθε ψηφιακή αφήγηση καθώς και τα στάδια κατασκευής της. Παρατίθενται συμπεράσματα ποιοτικής ανάλυσης σειράς ψηφιακών ιστοριών.

Σύμφωνα με τον Roland Barthes (1981), «Στις σχεδόν άπειρες μορφές της, η αφήγηση υπήρχε πάντοτε, παντού και σε όλες τις κοινωνίες. Δεν υπάρχει και δεν έχει υπάρξει ποτέ κοινωνία χωρίς αφήγηση. [...] Όλες οι τάξεις και όλες οι ομάδες ανθρώπων έχουν τις ιστορίες τους, και πολύ συχνά αυτές οι ιστορίες έχουν το ίδιο κοινό. Κι ας είναι άνθρωποι διαφορετικής κουλτούρας και αντίθετης ιδεολογίας: η

αφήγηση εμπαιίζει την καλή και την κακή λογοτεχνία: διεθνής, δια-ιστορική, διαπολιτισμική, η αφήγηση είναι όπως η ζωή».

Η αφήγηση ιστοριών συμβάλλει στη μετάδοση της γνώσης και της σοφίας της ανθρωπότητας στο πέρασμα του χρόνου. Αποτελεί ένα παγκόσμιο μέσο επικοινωνίας που γεφυρώνει διαφορετικούς πολιτισμούς, αλλά και γενιές μεταξύ τους, μεταφέροντας αξίες, παραδόσεις και κοινωνικές πρακτικές.

Ο Bruner (1991) μιλάει για τον αφηγηματικό τρόπο σκέψης, τον οποίο ορίζει ως το είδος της σκέψης που προσδίδει οργάνωση στις εμπειρίες μας, δηλαδή στα γεγονότα και στη σχέση μας με αυτά, και νόημα στην κοινωνική πραγματικότητα, αφηγηματοποιώντας την ανθρώπινη δράση. Κατά τον Fischer (1987), η αφηγηματοποίηση (narrativization) αποτελεί φυσική ανάγκη του ανθρώπου, η οποία συμβάλλει στην ταξινόμηση των εμπειριών και στη μετάβαση από την ατομική στην κοινή εμπειρία. Έτσι, η αφήγηση γίνεται βασικός τρόπος οργάνωσης, ένα όργανο οικοδόμησης της υποκειμενικής μας πραγματικότητας, της κατανόησης του εαυτού μας, της προσωπικής μας ταυτότητας και του κοινωνικού κόσμου που μας περιβάλλει (Ong, 1997, Ματσαγγούρας, 2001). Μέσω των ιστοριών οι άνθρωποι μεταδίδουν πληροφορίες, εκφράζουν απόψεις, μοιράζονται εμπειρίες, διασκεδάζουν, δίνουν νόημα στη ζωή τους και αποκτούν συνεκτικούς δεσμούς.

Συνεχίζοντας τη διαχρονική αυτή παρουσία του αφηγήματος σε κάθε ανθρώπινη εκδήλωση, η ψηφιακή αφήγηση (digital storytelling) με τις δυνατότητες που προσθέτουν ο ηλεκτρονικός υπολογιστής, το διαδίκτυο και οι ψηφιακές κάμερες<sup>1</sup>, αποτελεί έναν επιπλέον τρόπο να λέμε ιστορίες στην ψηφιακή εποχή.

Στο πλαίσιο σχετικών μαθημάτων προπτυχιακού και μεταπτυχιακού κύκλου σπουδών, από ομάδες 20 έως 40 φοιτητών και φοιτητριών, δημιουργήθηκε ένας μεγάλος αριθμός ψηφιακών προσωπικών ιστοριών<sup>2</sup>. Κατασκευάστηκαν, δηλαδή, ψηφιακά βίντεο μέγιστης διάρκειας 4-5 λεπτών, τα οποία περιελάμβαναν αφήγηση με τη φωνή της φοιτήτριας ή του φοιτητή, εικόνες σταθερές ή κινούμενες (βίντεο), υποτίτλους, μουσική και ήχους εν γένει, καθώς και οπτικά εφέ.

Σύμφωνα με όσα είχαν διδαχθεί οι φοιτητές στο πλαίσιο των διαλέξεων, οι ψηφιακές αυτές αφηγήσεις έπρεπε να ακολουθούν τα 7 σημεία-βήματα που θεωρούνται απαραίτητα σύμφωνα και με το Κέντρο για την Ψηφιακή Αφήγηση (Center for Digital Storytelling) στο Μπέρκλεϋ της Καλιφόρνια. Αυτά είναι τα παρακάτω:

- Αποψη [Ποιο είναι το κεντρικό θέμα της ιστορίας και ποια είναι η οπτική του συγγραφέα;]
- Ένα δραματικό ερώτημα [Ένα ερώτημα-κλειδί που συντηρεί το ενδιαφέρον του θεατή και θα απαντηθεί στο τέλος της ιστορίας]
- Συναισθηματικό περιεχόμενο [Σοβαρά ζητήματα που παίρνουν ζωή με έναν προσωπικό και δυνατό τρόπο και συνδέουν την ιστορία με το κοινό]
- Το δώρο της φωνής σας [Ένας τρόπος να προσωποποιήσετε την ιστορία και να βοηθήσετε το ακροατήριο να κατανοήσει το περιεχόμενο]
- Η δύναμη του ήχου [Μουσική ή άλλοι ήχοι που υποστηρίζουν και ομορφαίνουν το σενάριο]
- Οικονομία [Η χρήση μόνο της απαραίτητης ποσότητας περιεχομένου για την αφήγηση της ιστορίας χωρίς να παραφορτώνουμε τον θεατή.]
- Ρυθμός [Ο ρυθμός της ιστορίας και πόσο αργά ή γρήγορα εξελίσσεται.]

Τα σημεία αυτά βρίσκονται σε άμεση σχέση με τα στάδια δημιουργίας της ψηφιακής αφήγησης που περιλαμβάνουν:

- Προ-παραγωγή (Pre-Production)

Συγγραφή του ψηφιακού σεναρίου (script)

Σχεδιασμός του έργου

Οργάνωση των φακέλων του έργου

- Παραγωγή (Production)

Ηχητική καταγραφή ιστορίας (voice over)

Συγκέντρωση και προετοιμασία πηγών

- Μετά-παραγωγή (Post-production)

Σύνθεση όλων των στοιχείων

- Διανομή (Publication)

Έχοντας αυτά κατά νου, οι φοιτητές-δημιουργοί, αφού παρακολούθησαν μια σειρά παραδειγμάτων επιτυχημένων και αποτυχημένων ψηφιακών ιστοριών, άρχισαν ο καθένας χωριστά να επεξεργάζονται το σενάριο που θα περιέγραφε συνοπτικά την προσωπική τους ιστορία.

Η φάση αυτή είναι ιδιαίτερα σημαντική, διότι επιλέγοντας π.χ. να διηγηθεί κάποιος την προσωπική του ιστορία ως περιπατητής στο κέντρο της Αθήνας διολισθαίνει εύκολα στο να είναι αυτή η ίδια η πόλη ο πρωταγωνιστής και όχι ο αφηγητής-φοιτητής. Πολλές, λοιπόν, οι απαραίτητες διορθώσεις και μεγάλη η δυσκολία να εκφράσουμε, έστω και με τη βοήθεια εικόνων και μουσικής, τη δική μας προσωπική ιστορία. Το storyboard (εικονογράφηση σεναρίου) έρχεται να οριοθετήσει το υλικό που ο καθένας φαντάζεται εύκολα ότι μπορεί να χρησιμοποιηθεί. Εδώ μιλάμε για συγκεκριμένη διάρκεια στον λόγο, στη μουσική, στις εικόνες, στο βίντεο, στο ποια απ' όλα αυτά είναι πρωτότυπα και ποια προέρχονται κυρίως από το διαδίκτυο, στην ανάγκη να σεβαστούμε τα πνευματικά δικαιώματα του υλικού και άλλα πολλά. Και η άσκηση επί χάρτου τελείωσε.

Στην επόμενη φάση πρέπει όλα όσα έχουν σχεδιαστεί να γίνουν πραγματικότητα. Κατάλληλο λογισμικό, το οποίο με τη βοήθεια διευκολυντών –συνήθως τον ρόλο αυτό υπηρετούν κάποιοι από τους φοιτητές που έχουν περισσότερες γνώσεις πληροφορικής– μαθαίνουν να χειρίζονται πολύ γρήγορα οι φοιτητές, επιτρέπει τη σύνθεση όλων αυτών των στοιχείων σ' ένα βίντεο. Συνήθως χρησιμοποιείται το Photostory 3 (που δεν διαχειρίζεται βίντεο) και το moviemaker ή το i-movie (για τα Macintosh), τα οποία είναι δωρεάν διαθέσιμα στο διαδίκτυο.

Και παρ' όλα τα όρια που μπήκαν ήδη από τη φάση σχεδιασμού του storyboard, έρχεται τώρα η δύσκολη στιγμή του «ψαλιδιού», η στιγμή που βασανίζει τόσο και τους σκηνοθέτες των ταινιών κινηματογράφου. Διαπιστώνοντας πως η διάρκεια του βίντεο ξεπερνά, συνήθως κατά πολύ, τα 4 με 5 λεπτά, η/ο δημιουργός πρέπει να πάρει το «ψαλίδι» και ακολουθώντας το βήμα της οικονομίας που αναφέραμε, να προσπαθήσει να μεγιστοποιήσει το νόημα με το δυνατόν λιγότερο υλικό. Πρόκειται, δηλαδή, για μια κλασική άσκηση βελτιστοποίησης, η οποία αποδεικνύεται οπωσδήποτε σκληρή, καθώς ο δημιουργός πρέπει να κόψει κομμάτια που ο ίδιος με φροντίδα δημιούργησε.

Τα πρώτα συμπεράσματα μιας ποιοτικής ανάλυσης<sup>3</sup> του υλικού που παρουσιάστηκε στο πλαίσιο των φοιτητικών αυτών εργασιών δείχνουν ότι υπήρχε διάχυτη η άποψη ότι οι προσωπικές ιστορίες του καθενός τους δεν θα παρουσίαζαν ενδιαφέρον για κάποιον άλλο. Περίπου το 60% των ιστοριών ακολούθησε τα 7 βήματα. Οι εργασίες των φοιτητών συχνά διολίσθαιναν στην αφήγηση με πρωταγωνιστή όχι τους ίδιους αλλά μια πόλη, ένα ταξίδι, μια δραστηριότητα κλπ. Έτσι 30% με 40% των ιστοριών, χωρίς σημαντική διαφορά μεταξύ προπτυχιακών και μεταπτυχιακών φοιτητών, δεν χαρακτηρίζονταν ως ακραιφνώς προσωπικές ιστορίες. Το λογισμικό που επέλεξαν για τη δημιουργία των ιστοριών τους, τόσο στην πιο απλή (Photostory 3) όσο και στη λίγο πιο δύσκολη (moviemaker και i-movie) ή ακόμα και στην εξειδικευμένη μορφή

(Premiere, pinnacle) δεν φάνηκε να προκαλέσει δυσκολία σε καμία από τις ομάδες. Οι εργασίες των προπτυχιακών συχνά χαρακτηρίζονται από χιούμορ και περισσότερη φαντασία. Η χαρά της δημιουργίας ενός «έργου» που τους αφορά άμεσα, που προέρχεται όπως χαρακτηριστικά ελέχθη από τα «σωθικά» τους, με τη χρήση της πολυτροπικής λογικής της ψηφιακής ιστορίας δικαιώσε πλήρως τους κόπους τους.

Ο συνδυασμός παραδοσιακών και νέων εγγραμματοσμών που καλλιεργούνται μέσα από αυτό το είδος αφήγησης, με κοινό παρονομαστή τη συναισθηματική εμπλοκή, υπογραμμίστηκε ως μεγάλης σημασίας για αυτούς. Ιδιαίτερα τονίστηκε ο καλλιτεχνικός και αισθητικός εγγραμματοσμός, απαραίτητος για ένα άρτιο αποτέλεσμα, από τον οποίο είχαν «δυστυχώς αποστασιοποιηθεί προ πολλού». Υπογραμμίστηκαν οι συμμετοχικές φάσεις της δουλειάς, μια και για τα θέματα που επέλεξαν συχνά αντάλλαξαν γνώμες και για την εκμάθηση λογισμικού δούλεψαν σε ομάδες εκ τους σύνεγγυς ή μέσω διαδικτύου.

Μεγάλη σημασία, όπως άλλωστε γνωρίζουμε, είχε γι' αυτούς η στιγμή της παρουσίασης της προσωπικής τους ιστορίας σε όλη την ομάδα, της κοινοποίησης δηλαδή προσωπικών στιγμών χαράς και λύπης, πόνου και καταπράυνσης, ελπίδας και απογοήτευσης. Ένας περιορισμένος αριθμός που, από ό,τι αργότερα μας έγινε γνωστό με τον χρόνο αυξήθηκε, «τόλμησε να εκτεθεί» ανεβάζοντας τις προσωπικές τους ιστορίες στο διαδίκτυο (youtube).

Η δυνατότητα να ειπωθεί μια ανθρώπινη ιστορία όχι μόνο μέσω του λόγου δίνει νέες διαστάσεις στην αφήγηση. Πράγματι, μπορούμε εδώ, στηριζόμενοι στις δικές μας όχι και τόσο περιορισμένες πλέον παρατηρήσεις, να υποστηρίξουμε ότι, διατηρώντας πάντοτε το κύριο βάρος στην ίδια την ιστορία και το συναισθηματικό της περιεχόμενο, η εικόνα, η μουσική και τα άλλα στοιχεία που χρησιμοποιούνται δίνουν ύπαρξη, μέσω των νέων βαθμών ελευθερίας που παρέχουν, σε νέες αφηγήσεις που δεν μπορούσαν να διατυπωθούν μόνο λεκτικά.

Η διαδικασία δημιουργίας μιας ψηφιακής αφήγησης, από τον καθορισμό της ιστορίας και τη συγγραφή του σεναρίου μέχρι την επιλογή των εικόνων και την παραγωγή του τελικού προϊόντος, υποστηρίζει την ανάπτυξη των ανθρώπινων δεξιοτήτων όπως αυτές έχουν διαμορφωθεί πλέον στον 21<sup>ο</sup> αιώνα, οι οποίες και σχετίζονται με τη δραστηριότητα του δεξιού ημισφαιρίου του εγκεφάλου, όπως είναι η εφευρετικότητα, η ενσυναίσθηση και η δημιουργία νοήματος. Πιο συγκεκριμένα, ο Pink (2005) κάνει λόγο για έξι δεξιότητες, οι οποίες φαίνεται να αντιστοιχούν στις δεξιότητες που καλλιεργούνται μέσω εκπαιδευτικών πρακτικών, όπως αυτής της ψηφιακής αφήγησης. Η ενσυναίσθηση είναι μία από αυτές και αφορά την ικανότητα να αναγνωρίζει κανείς και να μοιράζεται τα συναισθήματά των άλλων ανθρώπων. Η δεύτερη είναι η ικανότητα να συνθέτει και να αφηγείται ενδιαφέρουσες αφηγήσεις με στόχο την επικοινωνία και την αλληλοκατανόηση. Η τρίτη ικανότητα έχει να κάνει με τον σχεδιασμό ενός προϊόντος, μιας υπηρεσίας, μιας εμπειρίας ή ενός τρόπου ζωής που να χαρακτηρίζονται όχι μόνο από λειτουργικότητα, αλλά και από ομορφιά, ελκυστικότητα και συναισθηματική εμπλοκή. Η τέταρτη ικανότητα αναφέρεται στο παιχνίδι και τη διασκέδαση σε επίπεδο διαδικασιών και σχέσεων. Η πέμπτη ικανότητα είναι η ικανότητα ανάλυσης και σύνθεσης. Τέλος, η έκτη ικανότητα έχει να κάνει με την ύπαρξη νοήματος. Οι άνθρωποι της εννοιολογικής εποχής επιθυμούν να συμμετέχουν σε δράσεις που να έχουν νόημα για αυτούς, να εργάζονται για τα πιστεύω τους και να συνεργάζονται με ανθρώπους με τους οποίους μοιράζονται τις ίδιες αξίες.

Η ψηφιακή αφήγηση, μας επιτρέπει αφενός να κοιτάξουμε την προσωπική μας ιστορία και εν τέλει τον εαυτό μας από μια άλλη οπτική, αφετέρου δε μας δίνει την ευκαιρία, εμπλουτίζοντας την αφηγηματική μας εργαλειοθήκη με εναλλακτικούς

τρόπους προσέγγισης και παρουσίασης της ιστορίας μας, να μοιραστούμε με αμεσότητα και ελκυστικότητα κομμάτια του προσωπικού μας σύμπαντος με τους άλλους. Η εφαρμογή στην εκπαιδευτική πράξη των μεθόδων ψηφιακής αφήγησης δεν μπορεί παρά να αποτελέσει μια ελπιδοφόρα προοπτική για μια ουσιαστική προσέγγιση της γνώσης καθώς και για την καλλιέργεια προσωπικών αλλά και κοινωνικών χαρακτηριστικών του σύγχρονου ανθρώπου.

## Βιβλιογραφία

- Barthes, R. (1981). *Introduction a l'analyse structurale du récit*, Seuil
- Bruner, J. (1991). The narrative construction of reality. *Critical Inquiry*, 18, pp.1-21.
- Fisher, W. (1987). *Human communication as narration*. Columbia: University of South Carolina
- Ματσαγγούρας, Η. (2001). *Κειμενοκεντρική προσέγγιση του γραπτού λόγου*. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Μεϊμάρης, Μ. (2013). “Χτίζοντας γέφυρες, δημιουργώντας νοήματα: η χρήση της ψηφιακής αφήγησης (digital storytelling) στον ευρύτερο χώρο της εκπαιδευτικής μονάδας”, επιστημονική ημερίδα *Κοινωνικά Δίκτυα και Σχολική Μονάδα: Γέφυρες και Νοήματα*, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, 17-18/5/2013, Ρόδος.
- Μελιάδου, Ε., Νάκου, Α., Γκούσκος, Δ., Μεϊμάρης, Μ. (2013). Ψηφιακή Αφήγηση, Μάθηση και Εκπαίδευση, 6<sup>th</sup> *International Conference in Open & Distance Learning*, November 2011, Loutraki, σσ. 615-627.
- Ohler, J. (2005). “The world of digital storytelling”, *Educational Leadership*, 63 (4), 44–7.
- Ohler, J. (2008). *Digital Storytelling in the Classroom. New Media Pathways to LITERACY, LEARNING, and CREATIVITY*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Ong, W.J. (1997). *Προφορικότητα και εγγραμματοσύνη* (Μτφρ. Κ. Χατζηκυριάκου). Ηράκλειο: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης.
- Περάκη, Φρ., Τζοβάρια, Ν. (2013). *Digital Storytelling in the Classroom. New Media Pathways to LITERACY, LEARNING & CREATIVITY του Jason Ohler*, εργασία για το μάθημα «Δημιουργία Ψηφιακών Εφαρμογών», Πανεπιστήμιο Αθηνών ΔΔΜΠΣ «Τεχνολογίες της Πληροφορίας & της Επικοινωνίας για την Εκπαίδευση».
- Pink, D. (2005). *Revenge of the right brain*. Adapted from the book “A Whole New Mind: Moving from the Information Age to the Conceptual Age”, www.wired.com

<sup>1</sup> Στην παρούσα εισήγηση δεν θα αναφερθούμε σε άλλες μορφές ψηφιακής αφήγησης, όπως π.χ. η αλληλεπιδραστική ψηφιακή αφήγηση που συναντάται στον χώρο των διαδικτυακών παιχνιδιών ρόλων (MMORPG), στους ψηφιακούς κόσμους (Second Life) κλπ.

<sup>2</sup> Οι μεταπτυχιακοί φοιτητές και φοιτήτριες, έχοντας οι περισσότεροι ενεργή σχέση με την εκπαίδευση, δούλεψαν στη συνέχεια την ψηφιακή αφήγηση για εκπαιδευτικούς σκοπούς μαζί με ομάδες μαθητών από διάφορες εκπαιδευτικές βαθμίδες. Στη σημερινή μας εισήγηση δεν εξετάζουμε τις εργασίες αυτές.

<sup>3</sup> Στην εισήγηση αυτή δεν επεκτεινόμαστε στις μεθόδους αξιολόγησης των Ψηφιακών Αφηγήσεων.