

Μαρία ΞΕΣΤΕΡΝΟΥ

*Η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση.
Διεθνείς και ελληνικές πρακτικές.*

Η αφήγηση και η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση

ΣΤΙΣ ΑΠΑΡΧΕΣ ΤΗΣ ΑΝΘΡΩΠΙΝΗΣ ΥΠΑΡΞΗΣ, ΤΙΣ ΕΙΚΟΝΟΠΟΙΗΜΕΝΕΣ ιστορίες που σχεδιάστηκαν στα βάθη των σπηλαίων διαδέχθηκε η διήγηση με την άρθρωση των πρώτων ήχων επικοινωνίας της ομάδας. Ο προφορικός λόγος, αργότερα, θα ήταν το όχημα μνημειωδών αφηγηματικών επών, ενώ η ανακάλυψη της γραφής στη συνέχεια, εμπνευσμένων αφηγημάτων που έθρεψαν τους πιο σπουδαίους πολιτισμούς. Μέχρι σήμερα, η αφήγηση μιας ιστορίας σε ευρύ κοινό, η δραματοποίηση της στο θέατρο, τον κινηματογράφο ή τα πολυμέσα, αποτελεί όχημα έκφρασης της πολιτισμικής μας υπόστασης και θεραπεύει πηγαίες εσωτερικές μας ανάγκες.

Ο μύθος, το παραμύθι και γενικά, η παραμυθιακή αφήγηση που ανακουφίζει τον άνθρωπο είναι αρχέγονη. Ο ΔΕΛΩΝΗΣ (1986) αναφέρει χαρακτηριστικά πως «δεν είναι δυνατό να φανταστούμε τη μάνα –την πρώτη μάνα- να μην κοιμίζει το παιδί της με μια διήγηση, η οποία να καθησυχάζει, να παρηγορεί το παιδί για τους τυχόν φόβους του...».¹ Αξίζει εδώ να θυμηθούμε και ένα από τα αποφθέγματα της χαρισματικής του φανταστικού μυθιστορήματος του εικοστού αιώνα, URSULA K. LE GUIN, για το μύθο: «υπήρξαν σπουδαίες κοινωνίες που δε χρησιμοποίησαν τον τροχό, αλλά δεν υπήρξε κοινωνία που να μην έλεγε ιστορίες».²

¹ βλ. ΔΕΛΩΝΗΣ 1986.

² Για το απόφθεγμα «The story -from Rumpelstiltskin to War and Peace- is one of the basic tools invented by the human mind, for the purpose of gaining understanding. There have been great societies that did not use the wheel, but there have been no so-

Η αξιοποίηση της αφήγησης στη εκπαίδευση είναι μια πρακτική αρκετά παλιά.³ Θεωρείται πρωτοποριακή μέθοδος διδασκαλίας, κατά την οποία οι εκπαιδευτικοί «μεταφέρουν τη γνώση στους μαθητές με ευχάριστο τρόπο, χρησιμοποιώντας ιστορίες, μεταφορές, κατάλληλες λέξεις (ένα εμπλουτισμένο λεξιλόγιο) και αφήγηση έτσι ώστε να εμπλακούν οι ακροατές και να διεγείρουν τα συναισθήματα και τη φαντασία τους.⁴ Η ανάγνωση ή η δημιουργία ενός παραμυθιού για παράδειγμα, με εικόνες, με αυτοσχεδιασμό, η αλλαγή του τέλους μιας μυθοπλασίας⁵ ή η αναδιήγηση της προσθέτοντας ή αφαιρώντας στοιχεία⁶ ή «αλλάζοντας» τον αφηγητή, με διαφορετική οπτική γωνία και εστίαση ή με την εικαστική της αναπαράσταση, χρησιμοποιούνται ευρέως από τους εκπαιδευτικούς διαφόρων βαθμίδων στα μαθήματά τους.⁷

Παράλληλα με αυτές τις πρακτικές, η εισαγωγή της τεχνολογίας στο χώρο της εκπαίδευσης προσφέρει πλέον τη δυνατότητα να πειραματιστούμε με νέους τρόπους δημιουργίας ιστοριών, όπως είναι η ψηφιακή αφήγηση. Η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί συνδυασμό της παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με πολυμέσα και εργαλεία τηλεπικοινωνίας. Ο αγγλόφωνος όρος «digital story telling» αναφέρεται σε μια μικρού μήκους ψηφιακή πολυμεσική παραγωγή που επιτρέπει σε καθημερινούς ανθρώπους να μοιραστούν θεωρήσεις της προσωπικής τους «ιστορίας ζωής». Ο χαρακτηρισμός «πολυμεσική» περιγράφει τις τεχνικές σκέτου ήχου ή κινούμενης εικόνας με ήχο, κινούμενων σχεδίων ή οποιασδήποτε άλλης μορφής υλικού που υπάρχει μόνο ως ηλεκτρονικό αρχείο σε αντίθεση με πιο παραδοσιακές ζωγραφιές, τυπωμένες φωτογραφίες, ήχους σε κασέτες ή δίσκους ηχογράφησης, ταινίες σε φιλμ, που μπορεί να χρησιμοποιούνται παραδοσιακά για να παρουσιάσουν μία ιδέα. Πιο απλά, ψηφιακή αφήγηση σύμφωνα με τον LATHEM,⁸ ορίζεται ο συνδυασμός της παραδο-

cieties that did not tell stories», βλ. βάση δεδομένων αποφθεγμάτων: <http://www.qotd.org/search/search.html?aid=3705&page=4> [ημ. προσβ. 12/12/2013]

³ βλ. Abrahamson 1998, 440-451

⁴ βλ. Δελτίο τύπου T-story, ΜΠΡΑΤΙΤΣΗΣ 2013.

⁵ βλ. χαρακτηριστικές διδακτικές προτάσεις αξιοποίησης του παραμυθιού στο νηπιαγωγείο από ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ & ΤΣΙΛΙΜΕΝΗ 1992.

⁶ Για τεχνικές ανάπτυξης της φαντασίας στην αφήγηση, βλ. ΠΟΝΤΑΡΙ 2003.

⁷ Σε πολλά σχέδια μαθήματος για παράδειγμα, προτείνονται τέτοιες πρακτικές για τη διδασκαλία των φιλολογικών μαθημάτων στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Τα αντίστοιχα αναλυτικά προγράμματα σπουδών ενθαρρύνουν ανάλογες μαθησιακές δραστηριότητες.

⁸ βλ. LATHEM 2005, 2286-2291.

σιακής προφορικής αφήγησης με πολυμέσα του 21^{ου} αιώνα και εργαλεία τηλεπικοινωνίας. Ο ορισμός που, κατά τη γνώμη μας, περιγράφει πιστότερα το θεσμό της ψηφιακής αφήγησης στις μέρες μας παρατίθεται από τον SHENEMAN: «Ψηφιακή αφήγηση είναι η πρακτική συγκερασμού αφηγηματικού και ψηφιακού περιεχομένου, συμπεριλαμβανομένων εικόνων, ήχου και βίντεο, ώστε να δημιουργηθεί μία μικρού μήκους ταινία με δυνατό συγκινησιακό συστατικό».⁹

Συνήθως, οι ψηφιακές αφηγήσεις παρουσιάζουν ένα ελκυστικό πλαίσιο, το οποίο μπορεί να είναι και διαδραστικό¹⁰. Τέτοιες είναι οι διαδραστικές ιστορίες του διαδικτύου,¹¹ τα υπερκείμενα και τέλος, τα αφηγηματικά παιχνίδια στον υπολογιστή.¹² Η ιδέα να συνδυαστεί η παραδοσιακή αφήγηση με τα σημερινά ψηφιακά εργαλεία αποτελεί μια πολύ δημοφιλή μέθοδο στις Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής, αλλά είναι μια σχετικά νέα μέθοδος ομαδικής εργασίας στην Ευρώπη που εξαπλώνεται σιγά σιγά παγκοσμίως. Το Center for the Digital Storytelling στο Berkeley, για παράδειγμα, έχει ευρεία απήχηση στις Η.Π.Α. και στη Ν.Δ. Ευρώπη. Προσφέρει σεμιναριακά μαθήματα ψηφιακής αφήγησης και αναρτά ψηφιακό υλικό.¹³

Η ύπαρξη πλήθους ελεύθερων λογισμικών επιτρέπει ακόμη και στους αρχάριους χρήστες υπολογιστών να γίνουν ψηφιακοί παραγωγοί, συντάκτες και διανομείς μέσω σε μεγάλη κλίμακα μέσα από το διαδίκτυο και τις εφαρμογές web 2.0.¹⁴ Για την ευχρηστία του μέσου συνηγορούν και οι ROBIN και PIERSON¹⁵ υποστηρίζοντας ότι μαθητές από όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης μπορούν να μάθουν πώς να δημιουργήσουν ψηφιακές ιστορίες. Οποιοσδήποτε σήμερα με έναν υπολογιστή μπορεί να δημιουργήσει μία προσωπική ψηφιακή ιστορία ακολουθώντας το νήμα των απαντήσεων σε απλές ερωτήσεις: του τύπου «Τι νομίζεις;», «Τι αισθάνεσαι;», «Τι είναι σημαντικό;» «Ποιο σημαντικό νόημα βρίσκουμε στις

⁹ «Digital storytelling is the practice of combining narrative with digital content, including images, sound, and video, to create a short movie, typically with a strong emotional component.», βλ. SHENEMAN 2010, 40-42.

¹⁰ βλ. GARCIA 2010, 126· LEVINE 2008, 56.

¹¹ βλ. WOLETZ 2008, 587- 601.

¹² Για τον όρο βλ. σχετικά http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_storytelling [ημ. προσβ. 28/12/13].

¹³ Στον επίσημο ιστότοπο CDS, βλ. <http://storycenter.org/>

¹⁴ βλ. ΣΕΡΑΦΕΙΜ & ΦΕΣΑΚΗΣ 2010, 1558-1569.

¹⁵ βλ. Robin & Pierson 2005.

ζωές μας;».¹⁶

Οι περισσότερες ψηφιακές αφηγήσεις εστιάζουν σε ένα συγκεκριμένο θέμα το οποίο προσεγγίζεται από μία ιδιαίτερη οπτική. Όπως συμπεραίνει από το 2002 ακόμη, ο BANASZEWSKI -εκπαιδευτής και ψηφιακός αφηγητής στις Η.Π.Α.- από την εφαρμογή της ψηφιακής αφήγησης στη σχολική τάξη «καθένας μας έχει μία ιστορία για ένα μέρος, που του/της είναι σημαντικό και χρησιμοποιώντας τα πολυμέσα για να αναπτύξουμε και να μοιραστούμε αυτές τις ιστορίες, ενδυναμώνουμε την αμοιβαία κατανόηση στις κοινότητες μας».¹⁷ Επιπρόσθετα, όπως χαρακτηριστικά επισημαίνουν οι REX et al, οι καλές ιστορίες καταγράφονται στη μνήμη των μαθητών για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα σε σύγκριση με τα μαθήματα, τα οποία τους διαφεύγουν. Συμπεραίνουν δε, ότι η πρακτική της αφήγησης αποτελεί πλούσιο χώρο κοινωνικής δόμησης του «εαυτού μας» ως δημιουργού και ως κοινωνικού δρώντος.¹⁸ Άλλωστε το μάθημα στην αληθινή του υπόσταση, «είναι μια μορφή αλληλόδρασης, όπου συνυφαίνονται διδασκαλία και μάθηση... το μάθημα είναι κοινωνική διαδικασία».¹⁹

Ο BENMAYOR²⁰ (2008) επιπρόσθετα, υπογράμμισε το ρόλο της παιδαγωγικής της ψηφιακής αφήγησης, όταν οι μαθητές σωματοποιούν τη πολιτιστική τους γνώση και εμπειρία. Οι σχολικές εφαρμογές της αναπτύσσονται στην αρθρογραφία,²¹ που εστιάζει στη διερεύνηση του ρόλου της αφήγησης στην εκπαιδευτική²² και την αναπτυξιακή πορεία του ατό-

¹⁶ Πρακτικές οδηγίες για τη διαδικασία παραγωγής μιας ψηφιακής αφήγησης βλ. ανάρτηση του KOMPLAR στην ιστοσελίδα "Digital Storytelling", <http://www.greenwich.schools.org/page.cfm?p=4201> [ημ. πρόσβ. 29/12/13].

¹⁷ Για δείγματα καλής πρακτικής και Μελέτη περίπτωσης, βλ. BANASZEWSKI 2002, <http://www.infotoday.com/mmschools/jan02/banaszewski.htm> [ημ. πρόσβ. 13/12/2013]· McLELLAN 2007, 65-79· REBMANN 2012, 30· HOWELL & HOWELL 2003· HERTZBERG 2008, 193· MEADOSS 2003, 189-193. Μία ευρεία γκάμα αγγλόφωνων διαδικτυακά αναρτημένων ψηφιακών αφηγήσεων υπάρχει στο <http://aaslsmackdown.wikispaces.com/Digital%20Storytelling> [ημ.πρόσβ.30/12/2013].

¹⁸ βλ. Rex, Murnen, Hobbs, McEachen 2002, 765- 796.

¹⁹ βλ. ΘΕΟΔΩΡΟΠΟΥΛΟΣ 2010, 101.

²⁰ βλ. BENMAYOR 2008, 188-204.

²¹ βλ. ROLAND 2006, 26· 2007. Για την αξιολόγηση της δομής των ιστοριών, του μεγέθους και λεξιλογίου, της συνεργατικότητας για την παραγωγή τους στο νηπιαγωγείο ειδικότερα, βλ. BRATITSIS, ΚΟΤΟΠΟΥΛΟΣ, MANDILA, 2012, 239-258·BRATITSIS, ΚΟΤΟΠΟΥΛΟΣ, MANDILA 2011, 84-91.

²² βλ. OHLER, 2005, 44-47·Royer & Richards 2008, 29.

μου.²³ Ουσιαστικά, η δυναμική της ψηφιακής αφήγησης, δε βρίσκεται στην ψηφιακή μέθοδο (βλ. για παράδειγμα, τις προδιαγραφές του Center for Digital Storytelling, CDS)²⁴ αλλά περισσότερο στο γεγονός ότι παρέχεται στους μαθητές η ευκαιρία να έχουν φωνή και να δημιουργήσουν κάτι που έχει σημασία για τους ίδιους και σχετίζεται με τη δική τους ζωή.²⁵

Για τις πρώτες βαθμίδες εκπαίδευσης, θέμα αφήγησης είναι ό,τι μπορεί να διδαχθεί, η ψηφιακή ιστορία έχει σύντομη διάρκεια, ζωντανή εικονογράφηση, κατάλληλη μουσική και αφήγηση. Σε υψηλότερες βαθμίδες εκπαίδευσης, η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να βοηθήσει μεγαλύτερης ηλικίας μαθητές να κατανοήσουν αφηρημένες ή διαβαθμισμένες έννοιες.²⁶ Από την πλευρά τους, εκπαιδευτικοί τις αξιοποιούν ως αφορμή για να εισάγουν την τάξη τους στο νέο μαθησιακό αντικείμενο, για να ξεκινήσουν το διάλογο μέσα στην τάξη, για να διευκολύνουν την κατανόηση περίπλοκων εννοιών²⁷. Όμως, όπως και σε κάθε περίπτωση εποπτικής μεθόδου στην εκπαίδευση, η επισήμανση του ΘΕΟΔΩΡΟΠΟΥΛΟΥ για την ανάγκη να υπάρχει στην μαθησιακή διαδικασία «προκατανόηση του δεικνυόμενου» οφείλει να λαμβάνεται σοβαρά υπόψη, μιας και πρόκειται για μια ιδιαίτερη παιδαγωγική πρακτική εποπτείας: «Το δεικνύει ως ανθρωπολογική διδακτική κατηγορία ανήκει προφανώς στις σταθερές μορφές αγωγής. Όμως, συγκεφαλαιώνει μια μοναδική διδακτική αρχή: Εποπτεία σημαίνει δείξιμο, αλλά δείχνουμε ένα αντικείμενο μόνον, εφόσον το παιδί έχει κάποια προκατανόηση του διεκνυόμενου. Είναι μάταιο να δείχνεις σε παιδιά πράγματα, των οποίων δεν έχουν καμιά παράσταση και να ζητάς να σου τα περιγράψουν. Το δείξιμο δεν είναι για την παιδαγωγική «στην αρχή», προηγείται η προ-κατανόηση».²⁸ Παράλληλα, κι αφού «σκοπός της αγωγής είναι να καθιστά τα παιδιά ικανά να δεί-

²³ βλ. Gregory, Steelman & Caverly 2010, 42.

²⁴ Στον επίσημο ιστότοπο CDS, βλ. <http://storycenter.org/>

²⁵ εύγλωττα τονίζει ο LOWENTHAL, βλ. LOWENTHAL 2009, 297-305.

²⁶ Για την πολλαπλής μορφής αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης στη μέση και ανώτατη εκπαίδευση, βλ. LOWENTHAL 2009, 297-305· LOWENTHAL & DUNLAP 2010: 13: 70-72.

²⁷ Πολύ ενδιαφέρουσα για την αξιοποίηση ψηφιακής αφήγησης σε μαθήματα όπως η βιολογία, είναι η ομιλία TEDx Beaconstreet 2012 και η σειρά μικρών εκπαιδευτικών βίντεο που αναρτά με ιδιαίτερη επιτυχία ένας υποψήφιος δρ. Χημείας του MIT και βιολόγος εκπαιδευτικός, ο Tyler Dewitt, βλ. http://www.ted.com/talks/tyler_dewitt_hey_science_teachers_make_it_fun.html και <http://www.youtube.com/user/tdewitt451>

²⁸ ΘΕΟΔΩΡΟΠΟΥΛΟΣ, 1999, 233.

χνουν»²⁹, η ψηφιακή αφήγηση είναι μία ιδανική παιδαγωγική μέθοδος για την επίτευξη αυτού του στόχου. Οι μαθητές που καλούνται να φτιάξουν τις δικές τους ψηφιακές αφηγήσεις για ένα θέμα, προϋποτίθεται ότι κατέχουν πρώτα οι ίδιοι το υλικό που θα παρουσιάσουν και συνάμα, ότι θα οικοδομήσουν πάνω σε βασικές γνώσεις και ότι θα εφαρμόσουν δεξιότητες υψηλής νοημοσύνης κατά την επεξεργασία του, όπως η ανάλυση και η σύνθεση.

Οι KULLO-ABBOTT και POLMAN (2008) κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι ένα πρόγραμμα ψηφιακής αφήγησης μπορεί να ωφελήσει τους μαθητές ως συγγραφείς, επειδή χρησιμοποιούν την τεχνολογία για να οργανώσουν και να φέρουν σε ακολουθία τις ιδέες τους.³⁰ Οι πολλαπλές δεξιότητες γραμματισμού που αναπτύσσονται³¹ περιλαμβάνουν ικανότητες έρευνας και ανάλυσης της πληροφορίας κατά τη συλλογή του υλικού, δεξιότητες γραπτού λόγου³² κατά την ανάπτυξη του σεναρίου, οργανωτικές δεξιότητες για να τηρηθούν τα χρονοδιαγράμματα υλοποίησης της αφήγησης και χρηστικές ικανότητες χειρισμού των πολυμεσικών εργαλείων των νέων τεχνολογιών. Οι δημιουργοί ενός ψηφιακού αφηγήματος που συνεργάζονται ομαδικά αναπτύσσουν επίσης, τη δεξιότητα να διαχειρίζονται διαπροσωπικές σχέσεις, να επιλύουν προβλήματα στην ομάδα, να συνδιαλέγονται, να δέχονται και να κάνουν εποικοδομητική κριτική για το πόνημά τους, όταν το παρουσιάσουν στην ομήγυρη.³³

Μεθοδολογική υλοποίηση ψηφιακής αφήγησης: εργαλεία, διεθνείς και ελληνικές πρακτικές

Η πολύχρονη εμπειρία από τη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων στο σχολείο έχει διαμορφώσει συγκεκριμένες σταθερές πορείας, με τις οποίες σε γενικές γραμμές συμφωνούν οι εκπαιδευτικοί, όταν περιγράφουν στα ιστολόγια³⁴ τους την πρακτική εφαρμογή εκπόνησης μιας ψηφιακής αφή-

²⁹ Ο.π.

³⁰ Kullo-Abbott & Polman 2008.

³¹ βλ. CZARNECKI 2009, 15.

³² βλ. RUTH, GREENIDGE 2009, 284–295.

³³ Αναλυτικά για τις δεξιότητες που αποκτούν οι μαθητές από τη διαδικασία βλ. ROBIN & BERNARD 2011.

³⁴ Maria Ranieri, βλ. <http://www.slideshare.net/MariaRanieri1/digital-storytelling-with-mobile-phone>, Janet Vogel, βλ. <http://courseweb.lis.illinois.edu/~jevogel2/lis506/>

γησης. Η διαδικασία εκπόνησης μίας ψηφιακής αφήγησης ξεκινά από το *Σχεδιασμό*: γίνεται καταγραφή ιδεών με τη βοήθεια της μεθόδου του καταταγισμού ιδεών, επιλογή των καταλληλότερων από αυτές και οριοθέτηση των σχέσεων που τις διέπουν. Μία καλή ιστορία έχει ένα βασικό θέμα, το οποίο διακρίνεται ξεκάθαρα, με μία καλή πλοκή.³⁵ Στη συνέχεια, επιλέγεται το περιεχόμενο της αφήγησης: ο χαρακτήρας ή οι χαρακτήρες της αφήγησης, το σκηνικό, η πλοκή, η περιπέτεια, το θέμα (η κεντρική ιδέα). Το δεύτερο βήμα δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης είναι η *Ανάπτυξη του υλικού*: γράφεται το σενάριο, διαμορφώνεται ο πίνακας πλοκής της ιστορίας («storyboard»), στον οποίο απεικονίζονται οι σκηνές, συγκεκριτώνονται πολυμεσικά εργαλεία για την υλοποίηση (εικόνας, βίντεο, ήχου κτλ) και γίνεται επιλογή των καταλληλότερων. Στη συνέχεια, το τρίτο βήμα του δημιουργού είναι η *Εφαρμογή*: υλοποιείται η πολυμεσική αφήγηση με τη χρήση των νέων τεχνολογιών, ακολουθεί επιλογή και διαγραφή, συρραφή σκηνών (μοντάζ), προστίθεται ήχος, γίνονται αλλαγές και προσθήκες μεγέθους, περιεχομένου κ.α. Το τελικό προϊόν αποθηκεύεται σε εκδίδσιμη μορφή. Το τελευταίο βήμα είναι η *Διάχυση* του: κοινοποιείται σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης και δέχεται σχόλια αξιολόγησης.

Τα πολυμεσικά εργαλεία που κυκλοφορούν για την υλοποίηση ψηφιακών αφηγήσεων είναι ποικιλόμορφα. Υπάρχουν πολλά εργαλεία που απευθύνονται σε μικρής ηλικίας χρήστες³⁶ και άλλα που καλύπτουν τις ανάγκες μεγαλύτερων ηλικιών. Κατά βάση, διακρίνονται σε συστήματα στήριξης ψηφιακής αφήγησης γραφείου και σε συστήματα στήριξης ψηφιακής αφήγησης φυσικού χώρου.

Συστήματα στήριξης ψηφιακής αφήγησης φυσικού χώρου: μία τυπική λειτουργία συστημάτων αυτής της κατηγορίας συνίσταται στο ότι τα παιδιά παίζουν τους ρόλους των χαρακτήρων στην ιστορία τους σε φυσικό χώρο. Μπορούν να αλληλεπιδρούν με άλλα παιδιά ή τεχνητά πρόσωπα σε ένα περιβάλλον τεχνολογιών μικτής πραγματικότητας. Κάποια συστήματα αξιοποιούν μικτή χωροταξική λειτουργία αλληλεπίδρασης συνδυάζοντας τον υπολογιστή και φυσικά αντικείμενα, όπως για παράδειγμα, κάστρα ή κούκλες ή ολόκληρα δωμάτια. Το *StoryRoom*³⁷ συνδράμει τα

howto.html, καθώς και το συνεργατικό wiki *Digitales*, βλ. <http://digitales.wikispaces.com/>

³⁵ “A good story has single theme which is well defined with a good plot”, βλ. <http://www.storytellingday.net>

³⁶ βλ. Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010·2010

³⁷ βλ. <http://www.cs.umd.edu/hcil/kiddesign/storyrooms.shtml>

παιδιά στο ρόλο του δημιουργού-συγγραφέα σε ένα φυσικού μεγέθους χώρο αφήγησης της ιστορίας. Τους δίνεται η δυνατότητα να δημιουργήσουν τα δικά τους αλληλεπιδραστικά περιβάλλοντα. Το *Magic Carpet system*³⁸ αναπτύσσει το *KidPad* με διεπαφές ψηλάφησης ώστε να στηρίξει την ψηφιακή αφήγηση στο περιβάλλον μιας σχολικής τάξης. Το *KidsRoom*³⁹ μπορεί επιπλέον να εντοπίζει κινήσεις και θέσεις πολλών παιδιών. Στο *P.E.T.S.*⁴⁰ χρησιμοποιούνται ζώα-ρομπότ που υιοθετούν συναισθήματα και συμπεριφορές ανάλογα με την πλοκή της ιστορίας. Το *StoryMat*⁴¹ είναι ένα αλληλεπιδραστικό χαλί που απομνημονεύει και αναπαράγει τις δραστηριότητες των παιδιών, όταν αφηγούνται την ιστορία τους και παίζουν με κουκλάκια. Το *Dolltalk*⁴² επιτρέπει την ηχογράφηση της φωνής και την αναπαραγωγή της με διαφορετικές χροιές. Επίσης, αλληλεπίδραση με κούκλες θα βρούμε στα *SAGE*⁴³ και *Magic Story Cube*⁴⁴. Τέλος, το *GENTORO*⁴⁵ υποβοηθά τα παιδιά να χρησιμοποιήσουν στην ιστορία τους ένα ρομπότ και μηχανήμα προβολής εικόνων (βλ. κινητό τηλέφωνο) σα να έφτιαχναν μία ταινία σε περιβάλλον μικτής πραγματικότητας⁴⁶.

Συστήματα στήριξης ψηφιακής αφήγησης γραφείου: η τυπική λειτουργία των συστημάτων αυτής της κατηγορίας είναι η παροχή δυνατότητας στους χρήστες να δημιουργήσουν μία ιστορία και να κάνουν τους χαρακτήρες της ιστορίας να παίζουν σε έναν εικονικό κόσμο. Μερικά μάλιστα επιτρέπουν την αλληλεπίδραση των χρηστών με τη βοήθεια του ποντικού ή του πληκτρολογίου. Προσφέρονται πολλαπλές δυνατότητες δημιουργίας πολυμεσικών περιβαλλόντων με ψηφιακά είδωλα ή με τη δημιουργία ενός ψηφιακού βιβλίου ή σελίδων παραμυθιού ή ποιήματος (*Storybird*,⁴⁷ *Tikatok*,⁴⁸ *My Storymaker*,⁴⁹ *Kerproof*,⁵⁰ *Kidpix Deluxe*,⁵¹ *Kid-*

³⁸ βλ. <http://sensoryguru.com/magiccarpet/>

³⁹ βλ. www.media.mit.edu/vismod/demos/kidsroom και βλ. http://research.microsoft.com/en-us/um/people/awilson/publications/old/comm_acm.pdf

⁴⁰ *P.E.T.S. (Personal Electronic Teller of Stories)*, βλ. <http://www.cs.umd.edu/hcil/kid-design/pets.shtml>

⁴¹ βλ. <http://www.media.mit.edu/gnl/projects/storymat/>

⁴² βλ. <http://tangible.media.mit.edu/project/dolltalk/>

⁴³ βλ. <http://xenia.media.mit.edu/~marinau/Sage/>

⁴⁴ βλ. http://mixedrealitylab.org/?option=com_content&task=view&id=146&Itemid=174

⁴⁵ βλ. <http://www.computer.org/csdl/trans/lt/2011/03/tlt2011030249.html#biblt20110302491>

⁴⁶ βλ. SUGIMOTO, 2011, vol.4, No3:249-260.

⁴⁷ βλ. <http://storybird.com/>

works Deluxe,⁵² *Storybook weaver Deluxe*⁵³), την ηλεκτρονική συρραφή βίντεο, μουσικής, φωτογραφιών και κειμένων (π.χ. λογισμικό *Wevideo*⁵⁴ και *Storify*,⁵⁵ τα εργαλεία μοντάζ εικόνων και ήχου, *Camtasia*,⁵⁶ εργαλείο συρραφής βίντεο, *Moviemaker*, το εργαλείο συρραφής βίντεο *Windows*,⁵⁷ *Flicker*,⁵⁸ το εργαλείο συρραφής 5 εικόνων σε μία ιστορία, *Voicethread*,⁵⁹ το εργαλείο προβολικών παρουσιάσεων με συνδυασμό εικόνας και ήχου) ή τη δημιουργία κόμικ (*Lego Comic Builder*,⁶⁰ *Comic Strip Creator*,⁶¹ *Bitstrips for schools*,⁶² -το δεύτερο στη σειρά υπηρετεί και κείμενα στην ελληνική γλώσσα) ή και κινούμενης εικόνας “animation” (π.χ. λογισμικό *SAM Animation*,⁶³ το *Scratch*,⁶⁴ το *Story telling Alice*⁶⁵, το *Story Board Artist Studio 5.1*⁶⁶). Το λογισμικό *Fate2*⁶⁷ δίνει τη δυνατότητα της συνεργατικής οικοδόμησης μιας ιστορίας σε δισδιάστατα (2D) και τρισδιάστατα (3D) εικονικά περιβάλλοντα. Το *Kidpad*⁶⁸ χρησιμοποιεί εργαλεία που βοηθούν τα παιδιά να σχεδιάσουν ταυτόχρονα τις σκηνές της ιστορίας τους. Το *JabberStamp*⁶⁹ επιτρέπει το συγχρονισμό των ζωγραφιών των παιδιών με ήχους, φωνές αφήγησης. Τα περισσότερα από τα παραπάνω συστήματα είναι εφαρμόσιμα⁷⁰ και σε κινητά τηλέφωνα και ηλεκτρονικά σημειωματάρια (tablet).

⁴⁸ βλ. <http://tikatok.com/>

⁴⁹ βλ. <http://www.clpgh.org/kids/storymaker/embed.cfm>

⁵⁰ βλ. <http://www.kerpooof.com/>

⁵¹ βλ. <http://www.mackiev.com/kidpix/index.html>

⁵² βλ. <http://kid-works-deluxe.software.informer.com/>

⁵³ βλ. <http://storybook-weaver-deluxe.software.informer.com/1.0/>

⁵⁴ βλ. <http://www.wevideo.com>

⁵⁵ βλ. <http://storify.com/>

⁵⁶ βλ. <http://www.techsmith.com/camtasia.html>

⁵⁷ βλ. <http://windows.microsoft.com/el-GR/windows7/products/features/movie-maker>

⁵⁸ βλ. www.flickr.com

⁵⁹ βλ. <http://voicethread.com/>

⁶⁰ βλ. <http://www.lego.com/en-us/city/comic-builder/builder>

⁶¹ βλ. <http://www.comicstripcreator.org>

⁶² βλ. <http://www.bitstripsforschools.com/activities/>

⁶³ βλ. <http://www.friendshipcircle.org/apps/browse/storymaker-for-social-stories/>

⁶⁴ βλ. http://scratch.mit.edu/scratch_1.4/

⁶⁵ βλ. <http://www.alice.org/kelleher/storytelling/download.html>

⁶⁶ βλ. <http://www.powerproduction.com/storyboard-artist-studio.html>

⁶⁷ βλ. www.webcrawler.com/

⁶⁸ βλ. <http://www.cs.umd.edu/hcil/kiddesign/kidpad.shtml>

⁶⁹ βλ. <http://www.rafelandia.com/jabberstamp/>

⁷⁰ Διατίθενται σε εφαρμογές λογισμικού ios και android για κινητά τηλέφωνα.

Εκτός από τα παραπάνω συστήματα, στο διαδίκτυο εδρεύουν ιστότοποι με πληροφοριακό υλικό για την ψηφιακή αφήγηση. Σε αγγλόφωνο περιβάλλον, κυριαρχεί ο ιστότοπος του Κέντρου Ψηφιακής Αφήγησης που εδρεύει στο Berkeley (*Center for the Digital Storytelling*, CDS) και υπήρξε πρωτοπόρος. Προσφέρει σεμιναριακά μαθήματα ψηφιακής αφήγησης, ενημερωτική ατζέντα ανά τον κόσμο με τις σχετικές εκδηλώσεις και κυρίως, παρέχει τη δυνατότητα ανάρτησης των δημιουργημάτων των χρηστών. Το ψηφιακό υλικό είναι οργανωμένο σε θεματικές ενότητες γενικού ενδιαφέροντος όπως, η οικογένεια, ο καρκίνος, η υγεία, η νεότητα, η μετανάστευση, ο ακτιβισμός, η υγεία και ο ανθρωπισμός⁷¹. Ο πλοηγός του διαδικτύου θα εντοπίσει επίσης, πολλά ιστολόγια⁷² εκπαιδευτικών ή οργανισμών που παραθέτουν την διδακτική εμπειρία τους από την εφαρμογή στην τάξη, δίνουν θεωρητικές και πρακτικές συμβουλές στους ενδιαφερόμενους και ενίοτε αναρτούν μελέτες περίπτωσης από τη χρήση ψηφιακών αφηγήσεων. Στην Ευρώπη, το ερευνητικό πρόγραμμα T-Story που χρηματοδοτείται από το Πρόγραμμα Δια Βίου Εκπαίδευσης LLP,⁷³ «προτίθεται να προωθήσει την ευρύτερη χρήση της Αφήγησης και της Ψηφιακής Αφήγησης σε όλα τα επίπεδα της εκπαίδευσης και της κατάρτισης (τυπική, μη-τυπική και άτυπη) σε όλη την Ευρώπη, αναπτύσσοντας σειρά ψηφιακών μαθημάτων για εκπαιδευτικούς, δασκάλους και εκπαιδευτές. Από ελληνικής πλευράς συνεργάτης στο πρόγραμμα είναι το Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας⁷⁴ Το πρόγραμμα T-Story θα ενθαρρύνει την ανάπτυξη γνώσεων και δεξιοτήτων των καθηγητών/ εκπαιδευτικών/ εκπαιδευτών με τη χρήση της τεχνικής της ψηφιακής αφήγησης - "εκμάθηση ιστοριών μέσα από ιστορίες», όπως χαρακτηριστικά έχει ανακοινωθεί στον ιστότοπο του.⁷⁵ Εκεί, καθώς και σε αντίστοιχη σελίδα του T-Story στο Facebook, οι χρήστες βρίσκουν εκπαιδευτικό υλικό και μελέτες περίπτωσης ψηφιακών αφηγήσεων.

Όσον αφορά τη δημοσιοποίηση των αφηγήσεων που, όπως ήδη έχουμε αναφέρει, αποτελεί το τελικό και πολύ σημαντικό στάδιο υλοποίησης,

⁷¹ Στον επίσημο ιστότοπο CDS, βλ. <http://storycenter.org/>

⁷² Για παράδειγμα, βλ. <http://blogs.kqed.org/mindshift/2013/10/ideas-for-using-ipads-for-digital-storytelling/>, <http://icreatetoeducate.com/>, <http://digitales.wikispaces.com/>, <http://www.greenwichschools.org/page.cfm?p=4201>

⁷³ Χρηματοδοτείται από την κάθετη δράση "Key Activity 3 - Information and Communication Technologies " στο πλαίσιο του Προγράμματος Δια Βίου Εκπαίδευσης (project no. 530860-LLP-1-2012 -1-TO-KA3-KA3MP).

⁷⁴ bratitsis@uowm.gr

⁷⁵ *T-Story, Story telling Applied to Training*, βλ. <http://www.tstory.eu/el>

τα περισσότερα λογισμικά στήριξης ψηφιακής αφήγησης διαθέτουν αντίστοιχο χώρο ανάρτησης στον ιστότοπο τους. Ενδεικτική για τη δυνατότητα ανάρτησης στον αντίστοιχο ιστότοπο και κοινοποίησης του δημιουργήματος ψηφιακής αφήγησης στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, είναι η περίπτωση του *Wevideo* (εργαλείο μοντάζ εικόνων και ήχου)⁷⁶ και του *Bitstrips for schools* (εργαλείο παραγωγής κόμικ)⁷⁷. Επίσης, σε διάφορους προσωπικούς ή ομαδικούς ιστοχώρους εκπαιδευτικού προσανατολισμού αναρτώνται προϊόντα ψηφιακής αφήγησης παράλληλα με οδηγίες και συμβουλές για την υλοποίηση της.

Στην Ελλάδα, έχουν καταγραφεί μελέτες περίπτωσης χρήσης ψηφιακής αφήγησης κυρίως, στην προσχολική ηλικία⁷⁸. Στο διαδίκτυο, χαρακτηριστικό παράδειγμα ανοικτής ψηφιακής αφήγησης αποτελεί ο ιστότοπος *Μηλιά*.⁷⁹ Η *Μηλιά*, ένας χώρος αφήγησης⁸⁰ είναι μια ανοιχτή πλατφόρμα ψηφιακής αφήγησης (“social interactive digital storytelling”) η οποία υποστηρίζει την ψηφιακή καταγραφή, παρουσίαση και συνδημιουργία αφηγήσεων κάθε είδους και μορφής και έχει τιμηθεί με τη διεθνή διάκριση *Euromedia Seal of Approval* της διοργάνωσης *Erasmus Euromedia Awards 2011*. Η ιδέα είναι ο καθένας μόνος του ή ομαδικά να φυτέψει μια ιστορία και να τη βλέπει να αναπτύσσεται με τη μορφή ενός δέντρου. Οι παρατηρήσεις του εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ (*Media lab*) του ΕΚΠΑ γύρω από την αφηγηματική λειτουργία των παραμυθιών και τις αφηγηματικές τεχνικές οδήγησαν στη διαπίστωση του διακλαδισμού των ονοματικών συνόλων και των ιστοριών σε επιμέρους. «Όπως διαδέχονται η μια την άλλη, όπως συνδέονται μεταξύ τους, οι λέξεις και οι προτάσεις σχηματίζουν διακλαδώσεις που θυμίζουν τα κλαδιά ενός δέντρου... Κάθε ιστορία είναι ένα δέντρο. Οι καρποί του δέντρου είναι τα αφηγηματικά μέρη της ιστορίας».81 Στην ψηφιακή *Μηλιά* τα κλαδιά εξυπηρετούν την απεικόνιση των πιθανών, πολλαπλών εκδοχών, που σχετίζονται με την εξέλιξη της πλοκής. Στα κλαδιά της μπορούν να «φυτρώσουν» μήλα, άνθη και φύλλα. Καθένα από αυτά τα στοιχεία συνδέεται, με σχέση ένα-προς-ένα,

⁷⁶ βλ. <http://www.wevideo.com>

⁷⁷ βλ. <http://www.bitstripsforschools.com/activities/>

⁷⁸ βλ. BRATITSIS T., ΚΟΤΟΠΟΥΛΟΣ T., MANDILA K., 2011: 84-91·2012: 8 (3-4), 239-258.

⁷⁹ βλ. <http://www.media.uoa.gr/medialab/milia/>, σχετικά βλ. TRAGAZIKIS, KIRGINAS & GOUSCOS, 2012: 314-337.

⁸⁰ βλ. <http://www.media.uoa.gr/medialab/milia/>

⁸¹ Ιστορία της *Μηλιάς*, βλ. στον ιστότοπο: http://www2.media.uoa.gr/medialab/milia/index.php?option=com_content&view=article&id=6&Itemid=15&lang=el

με ένα αρχείο κειμένου, εικόνας, ήχου ή βίντεο. Στην τάξη, με την αξιοποίηση του ΔΠ, οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν το δικό τους δέντρο, να προσθέσουν περιεχόμενο σε δέντρα άλλων και να συνδέσουν τα δέντρα τους με άλλα δέντρα, ακολουθώντας την «υπόγεια διαδρομή» που σχηματίζουν οι ρίζες των δέντρων⁸². Στον ιστότοπο είναι αναρτημένες διάφορες ιστορίες-μηνιές σε λίστα χρονολογικής σειράς. Στην ενότητα «Πώς να τις ετοιμάσετε», δίνονται γενικές οδηγίες για την δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων. Πρόκειται για μία σελίδα με γενικές συμβουλές για την οικονομία της αφήγησης και την καλύτερη αξιοποίηση των πολυμεσικών αναρτήσεων εικόνας, βίντεο κ.α.

Ένα άλλο παράδειγμα διαδικτυακής αφήγησης βρίσκεται στον ιστότοπο www.BookBook.gr, ο οποίος διαθέτει συγκεκριμένη ενότητα με «εδραστηριότητες».⁸³ Πρόκειται για πρότζεκτ ομαδικής συγγραφής, όπου ο χρήστες καλούνται να υποβάλουν σε γραπτό κείμενο τις προτάσεις τους για τους ήρωες και τη συνέχεια της πλοκής της ιστορίας. Αποδέκτες είναι καταξιωμένοι συγγραφείς που αναλαμβάνουν τη σύνθεση της ιστορίας. Ενδεικτικά θέματα «Ο εξωγήινος κι εγώ», «Τι θα γινόταν αν» με την Αμάντα Μιχαλοπούλου, «Γράφοντας ιστορίες» με τη Σώτη Τριανταφύλλου κ.α. Οι περισσότερες ιστορίες έχουν χρονικά λήξει, δεν υπάρχει διαχρονία της λειτουργίας τους.⁸⁴ Η μόνη εφαρμογή με δυνατότητα συνεχούς ροής σήμερα είναι «Οι στίχοι των ποιητών συνομιλούν μεταξύ τους». Πρόκειται για μία ψηφιακή εικονική σελίδα σημειωματαρίου, στην οποία ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει από σκόρπιους στίχους ελληνικών ποιητών και να συνθέσει το δικό του ποίημα.

Η διαδικτυακή πρόταση διδακτικής ψηφιακής αφήγησης Βιβλιοθήκη Συμβόλων⁸⁵

Ενώ υπάρχει διεθνώς πληθώρα ψηφιακών εργαλείων διαχείρισης των πολυμέσων και άφθονες δυνατότητες κοινοποίησης της ψηφιακής ιστορίας, λίγες είναι οι χρηστικές πηγές που θα συνδράμουν το χρηστή-δημιουργό όσον αφορά το περιεχόμενο, την οικονομία της πλοκής, τις

⁸² βλ. ΑΘΑΝΑΣΙΑΔΗΣ & ΜΑΝΤΖΑΡΙΔΟΥ, 2013: 89-90.

⁸³ βλ. www.BookBook.gr

⁸⁴ [ημ.προσβ. 2/2/2014]

⁸⁵ <http://storytelling.edu.gr> [ημ.προσβ.3/2/2014]

αφηγηματικές τεχνικές. Τα πρώτα αποτελέσματα της έρευνας του T-story σε εκπαιδευτικούς ανέδειξαν δύο σημαντικά ζητήματα: το χαμηλό επίπεδο γνώσης των εννοιών της αφήγησης και το ακόμα χαμηλότερο επίπεδο γνώσεων σχετικά με τη ψηφιακή αφήγηση και τις εκπαιδευτικές δυνατότητές της⁸⁶. Είναι αλήθεια ότι η Αφήγηση γενικότερα, αποκαλύπτει τη δημιουργικότητα και βελτιώνει τη φαντασία μέσω της χρήσης μεταφορών και απλών αφηγητικών μορφών. «Ενέργειες, σύμβολα, και εικόνες στο λειτουργικό και στο διδακτικό χρόνο δεν είναι τρόποι ταξινόμησης και επεξεργασίας κάποιων εμπειριών, αλλά αποτελούν οργανικά στοιχεία μιας δραματουργίας».⁸⁷

Η *Βιβλιοθήκη Συμβόλων* διαμορφώθηκε με την πρόθεση να εξοικειωθούν οι υποψήφιοι δημιουργοί ψηφιακής αφήγησης με την έννοια της μεταφοράς και της διακειμενικότητας στις τέχνες. Ο ιστότοπος οργανώνεται σε 3 μέρη:

Βιβλιοθήκη συμβόλων. Στη βιβλιοθήκη, όλοι οι χρήστες έχουν δυνατότητα πολυμεσικής ανάρτησης. Κάθε σύμβολο εξετάζεται i. ως φυσικό αντικείμενο, ii. ως σύνολο ιδιοτήτων και iii. ως σύμβολο. Παρουσιάζονται δηλαδή, πληροφορίες για αυτό, ως αντικείμενο (σχήμα, υλικό, χρήση του στην καθημερινότητα, ιστορία και εξέλιξη της τεχνολογίας του), οι ιδιότητες του και τέλος, δίνονται με πολυμεσικό πάντα τρόπο, πολιτισμικά παραδείγματα από τη διακειμενική συμβολική χρήση του στις τέχνες.

Για παράδειγμα, η «Σβούρα»: είναι ένα φυσικό *αντικείμενο που απαντά στην καθημερινότητα μας με συγκεκριμένο σχήμα (έχουν αναρτηθεί εικόνες με παρόμοια ελλειψοειδή σχήματα για παράδειγμα, κουκουναίρι ή παρεμφερή άλλα, όπως πορτοκάλι, μπάλα ράγκμπυ κ.α.), διάφορα χρώματα, υλικά κατασκευής φωτογραφίες διαφόρων σβουρών, ξύλινων, μεταλλικών κ.α.) και έχει χρήση ως παιχνίδι, με διάφορες παραλλαγές και κανόνες (αναρτήθηκαν βίντεο με οδηγίες και την αναπαράσταση παιχνιδιού σβούρας από διάφορα μέρη του κόσμου). Η ιστορία της ξεκινά από τα βάθη της αρχαιότητας και δεν είχε μόνο παρουσία στον ελλαδικό χώρο (αναρτήθηκαν εικόνες εκθεμάτων μουσείων).*

Ιδιότητες της σβούρας είναι η κίνηση και η περιστροφή: αναρτήθηκαν για παράδειγμα, βίντεο που παραλληλίζουν αυτήν την κίνηση με εκείνη της γης και των πλανητών του ηλιακού μας συστήματος, με τη σφυροβολία, τον τελετουργικό χορό των δερβίσηδων και την περιστροφή μιας

⁸⁶ T-story 2013:2

⁸⁷ ΘΕΟΔΩΡΟΠΟΥΛΟΣ 2010: 247.

μπαλαρίνας στο χορό. Επίσης, προστέθηκαν κείμενα ή σχόλια ερμηνείας που αντλήθηκαν από άλλες πηγές: «Ο περιστρεφόμενος Δερβίσης στροβιλίζεται γύρω από τον εαυτό του, διαγράφει ομόκεντρους κύκλους και γίνεται ένα με την αρμονία της φύσης, του μεγαλείου που του έταξε ο Δημιουργός του. ...ο δερβίσης ζαλίζει την ψυχή. Την ξεγελά και την αποδεσμεύει από τη «σκλαβιά» του σώματος».

Η *Σβούρα* ως *σύμβολο* στην τέχνη έχει χρησιμοποιηθεί στη μουσική (εντοπίστηκαν μουσικά θέματα των GEORGES BIZET, MEL. (MELANIE) BONIS, CHARLES HAENNI κ.α.), στις εικαστικές τέχνες (*Σπουδή για κοστόμι*, του JOAN MIRO· *Το όνειρο της σβούρας*, C. BROWN) και στη λογοτεχνία (για παράδειγμα το παιδικό παραμύθι του ΚΩΣΤΑ ΑΡΚΟΥΔΕΑ *Πολύχρωμη σβούρα*⁸⁸ που χρησιμοποιεί την αλληγορία της σβούρας για τη μεταδοτική δύναμη της αισιοδοξίας στον κόσμο, καθώς αυτή αλλάζει χέρια). Αναρτήθηκαν σχετικά βίντεο από το διαδικτυακό τόπο του youtube⁸⁹, μουσικά αρχεία, εικονογραφήσεις και κείμενα βιβλίων.

Βήματα δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης. Σε αυτό το χώρο, ακολουθούνται διεξοδικά τα στάδια δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης με την ελκυστική μορφή ευσύνοπτων ψηφιακών αφηγήσεων ή άλλου τύπου αρχείων (word, pdf, ppt κ.α.), Μαζί με πληροφοριακό υλικό, δίνεται πρόσβαση σε εργαλεία ψηφιακής αφήγησης με θεματική, αλφαβητική και χρηστική κατηγοριοποίηση.

Χώρος ανάρτησης ψηφιακών αφηγημάτων. Με αφετηρία ένα σύμβολο που κρίνεται κατάλληλο για να εκφράσει καλύτερα την αρχική ιδέα του δημιουργού, υλοποιείται το σενάριο της ψηφιακής αφήγησης. Η ανάρτηση-κοινοποίηση στο ευρύ κοινό, -με δυνατότητα θεματικής και χρονολογικής αναζήτησης τους-, συνοδεύεται από αυτο- και ετερο-αξιολόγηση, με τη μορφή σχολίων των χρηστών.

Εν κατακλείδι, οι χρήστες του ιστότοπου μπορούν να τον χρησιμοποιήσουν σε πλαίσιο τυπικής, άτυπης και μη-τυπικής εκπαίδευσης. Έχουν τη δυνατότητα να συνεισφέρουν καταθέτοντας υλικό στη Βιβλιοθήκη ή απευθείας να αντλήσουν έμπνευση από τα σύμβολα της ώστε να πετύχουν καλύτερη ποιότητα αφήγησης στο δικό τους ψηφιακό πόνημα. Ενδεχομένως, να αξιοποιηθεί στο πλαίσιο των σχολικών μαθημάτων της λογοτεχνίας, της μουσικής ή των εικαστικών, σε εργασίες διαθεματικότητας και διακειμενικότητας των ανθρωπιστικών επιστημών. Χρήστης μπορεί να είναι ο εκπαιδευτικός που θέλει να αντλήσει ένα σύμβολο για να διδάξει

⁸⁸ Αρκουδέας 2013.

⁸⁹ <https://www.youtube.com/?hl=el&gl=GR>

καλύτερα αφηρημένες έννοιες φτιάχνοντας μία ψηφιακή αλληγορική ιστορία για την τάξη του ή ο μαθητής-ερευνητής-καλλιτέχνης που μελετά στοιχεία διακειμενικότητας των συμβόλων στη βιωματική έκφραση και αναζητά παντού την έμπνευση.

Συμπεράσματα

Η σημασία της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση έχει αναδειχθεί διεθνώς. Αξιοποιώντας τη διεθνή πρακτική ψηφιακής αφήγησης αλιεύθηκαν τα κατάλληλα εργαλεία και οι διαδικτυακές εφαρμογές για την υλοποίηση ψηφιακών δημιουργημάτων που αξιοποιούνται σήμερα. Ενώ υπάρχει πλήθος χρηστικών πληροφοριών για τα ψηφιακά εργαλεία στη διεθνή βιβλιογραφία και στα αντίστοιχα ιστολόγια ψηφιακής αφήγησης, δίνεται ελάχιστη βοήθεια για το περιεχόμενο και την οικονομία της αφήγησης που είναι όμως, απαραίτητα ποιοτικά στοιχεία των δημιουργημάτων. Ο δίγλωσσος ιστότοπος *Βιβλιοθήκη συμβόλων* που προτείνεται για τη θεραπεία αυτής της έλλειψης υπηρετεί την παρουσία των συμβόλων στην αφήγηση, διευκολύνοντας τις πολλαπλές αναγνώσεις της πολιτισμικής παράδοσης. Για τη δημιουργία του λήφθηκαν υπόψη οι οπτικές των θεωρητικών για την αξιοποίηση της αφήγησης στην εκπαίδευση και οι διαπιστώσεις από την παγκόσμια εφαρμογή της. Η τριμερής λειτουργία του ιστότοπου (*Βιβλιοθήκη συμβόλων, Βήματα δημιουργίας, Χώρος άρτησης ψηφιακών αφηγημάτων*) φιλοδοξεί να υπηρετήσει μορφές τυπικής, άτυπης και μη-τυπικής εκπαίδευσης.

Κατά την πιλοτική του εφαρμογή θα μετρηθεί η χρηστικότητα και οι λειτουργικές του δυνατότητες σε συνδυασμό με τις προτιμήσεις των χρηστών του σε ελληνόφωνο χώρο. Θα μπορούσαν τέλος, σε δεύτερο χρόνο να διερευνηθούν οι πιθανότητες επέκτασης του σε άλλες μορφές αλληγορίας και εμπλουτισμού της Βιβλιοθήκης του με ψηφιοποιημένα κείμενα του γραπτού λόγου.

Βιβλιογραφία

- ΑΘΑΝΑΣΙΑΔΗΣ Χ. & ΜΑΝΤΖΑΡΙΔΟΥ Α., 2013, Καινοτόμες εφαρμογές στο σχολείο, Μ. ΞΕΣΤΕΡΝΟΥ (επιμελ.), ψηφιακή έκδοση Κ.ΑΝ.Ε.Π., Αθήνα
- ΑΡΚΟΥΔΕΑΣ Κ., 2013, Πολύχρωμη σβούρα, Αθήνα

- ΔΕΛΩΝΗΣ Α., 1986, Ελληνική παιδική λογοτεχνία 1835-1985 - Από τις πρώτες ρίζες μέχρι σήμερα, Αθήνα
- ΘΕΟΔΩΡΟΠΟΥΛΟΣ Ι.Ε., 1999, Μεταξύ Φιλοσοφίας και Παιδαγωγικής, Αθήνα
- ΘΕΟΔΩΡΟΠΟΥΛΟΣ Ι.Ε., 2010, Με άλλα μάτια, Αθήνα
- ΜΠΡΑΤΙΤΣΗΣ Α., 2013, Δελτίο τύπου T-story, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, Ιούνιος 2013, v.1
- ΜΠΡΑΤΙΤΣΗΣ Α., 2013, Δελτίο τύπου T-story, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, Ιούνιος 2013, v.1
- ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ Ρ. & ΤΣΙΛΙΜΕΝΗ Τ., 1992, Η παιδική λογοτεχνία στο νηπιαγωγείο, Αθήνα
- ΡΟΝΤΑΡΙ ΤΖ., 2003, Γραμματική της φαντασίας. Εισαγωγή στην τέχνη να επινοείς ιστορίες, Αθήνα
- ΣΕΡΑΦΕΙΜ Κ., & ΦΕΣΑΚΗΣ Γ., 2010, Ψηφιακή αφήγηση: Επισκόπηση λογισμικών στο Ψηφιακές και διαδικτυακές εφαρμογές στην εκπαίδευση (Πρακτικά 2ου Πανελλήνιου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου), Ημαθία, 1558-1569
- ΣΕΡΑΦΕΙΜ Κ., & ΦΕΣΑΚΗΣ Γ., 2010, Εκπαιδευτικές εφαρμογές ψηφιακής αφήγησης: Διδακτική προσέγγιση για το Νηπιαγωγείο στο: Α. Τζιμογιάννης (Επιμ.), Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση (Πρακτικά Εργασιών 7ου Πανελλήνιου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή), Κόρινθος, II: 521-528
- ABRAHAMSON C. E., 1998, Storytelling as a pedagogical tool in higher education. Education, Indianapolis, 1998, 118: 440-451.
- BANASZEWSKI T. "Digital Storytelling Finds its Place in the Classroom" στην ηλεκτρονική έκδοση του Multimedia & Internet @Schools, January/February 2002, <http://www.infotoday.com/mmschools/jan02/banaszewski.htm> [ημ. προσβ. 13/12/ 2013].
- BENMAYOR R., 2008, Digital storytelling as a signature pedagogy for the new humanities. Arts and Humanities in Higher Education: An International Journal of Theory, Research and Practice. 7, 188-204.
- BRATITSIS T., KOTOPOULOS, T. MANDILA, K., 2012, Kindergarten children's motivation and collaboration being triggered via computers while creating digital stories: a case study, International Journal of Knowledge and Learning στο Special Issue: "Advanced Knowledge-intensive Approaches Support for Social Networks and Learning Systems", 8 (3-4): 239-258.
- BRATITSIS T., KOTOPOULOS T., MANDILA K., 2011, Kindergarten Children as Story Makers. The Effect of the Digital Medium, στο F.,

- ΧΗΑΦΑ, L., BAROLLI, M., KÖPPEN (Eds.), Proceedings of the IEEE 3rd International Conference On Intelligent Networking and Collaborative Systems - INCoS 2011: 84-91
- CZARNECKI K., 2009, How digital storytelling builds 21st century skills, Library Technology Reports, 45(7), 15.
- GARCIA R.M., 2010, "Digital Storytelling: A New Player on the Narrative Field". New Directions for Adult and Continuing Education, 126.
- GREGORY C., STEELMAN J., & CAVERLY D.C., 2010, Techtalk: Digital storytelling and developmental education, Journal of Developmental Education, 33(2), 42.
- HOWELL D., & HOWELL D. K., 2003, Digital storytelling: Creating an e story. Worthington, Ohio
- HERTZBERG K. B., 2008, "Youth as Producers: Digital stories of faith and life", Nordicom Review 29 (2): 193.
- KOMPLAR F., 2007, Digital Storytelling, ανάρτηση στην ιστοσελίδα Greenwich Public schools Virtual Library
<http://www.greenwickschools.org/page.cfm?p=4201> [ημ. πρόσβ. 29/12/13]
- KULLO- ABBOTT T. & POLMAN J., 2008, Engaging student voice and fulfilling curriculum goals with digital stories. THEN Journal: Technology Humanities Education and Narrative, 5 (<http://thenjournal.org/feature/160/>)
- LATHEM S.A., 2005, Learning Communities and Digital Storytelling: New Media for Ancient Tradition. In C. Crawford et al. (eds.), Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2005, 2286-2291
- LEVINE A.B., 2008, "Web 2.0 Storytelling: Emergence of a New Genre". Educause Review, 56.
- LOWENTHAL P. R., 2009, Digital storytelling—An emerging institutional technology? στο J. HARTLEY & K. MCWILLIAM (Eds.), Story circle: Digital storytelling around the world, Oxford, 297-305
- LOWENTHAL P. R., & DUNLAP J., 2010, From pixel on a screen to real person in your students' lives: Establishing social presence using digital storytelling. The Internet and Higher Education, 13: 70-72.
- MCLELLAN H., 2007, Digital storytelling in higher education, Journal of Computing in Higher Education, 19(1), 65-79.
- MEADOSS D., 2003, Digital storytelling: Research-based practice in new media. Visual Communication, 2(2), 189-193.
- OHLEH J., 2005, The world of digital storytelling, Educational leadership,

- 63(4), 44-47.
- REBMANN K. R., 2012, Theory, practice, tools: Catching up with digital storytelling, *Teacher Librarian*, 39(3), 30.
- REX L.A., MURNEN T., HOBBS J., MCEACHEN D., 2002, Teachers' Pedagogical Stories and the Shaping of Classroom Participation: "The Dancer" and "Graveyard Shift at the 7-11". *American Educational Research Journal*, Fall 2002, Vol. 39, No. 3, 765- 796.
- ROBI B. R., & PIERSON M. E., 2005, A multilevel approach to using digital storytelling in the classroom. Annual Meeting of the Society for Information Technology & Teacher Education. Phoenix, AZ.
- ROLAND CR., 2006, Digital storytelling in the classroom, *School Arts*, 105(7), 26 και 2007, Educational uses of digital storytelling, *School Library Journal*, 53(10), S81(1).
- ROYER R., & RICHARDS P., 2008, Digital storytelling. *Learning & Leading with Technology*, 36(3), 29.
- RUTH S., GREENIDGE W-L., 2009, "Digital Storytelling: Extending the Potential for Struggling Writers". *The Reading Teacher* 63 (4): 284–295.
- SHENEMAN L., 2010, Digital storytelling: How to get the best results. *School Library Monthly*, 27(1), 40-42.
- SUGIMOTO M., 2011, A Mobile Mixed-Reality Environment for Children's Storytelling Using a Handheld Projector and a Robot, *IEEE Transactions on learning technologies*, IEEE Computer Society, JULY-SEPTEMBER 2011, vol.4, No3:249-260.
- TRAGAZIKIS P., KIRGINAS S. & GOUSCOS D., 2012, Digital games for entrepreneurial learning, innovation and creativity: examples and evaluation criteria, στο: Special Issue on Innovative Entrepreneurship: Sources of Innovation, Policies and Learning, A. KAKOURIS & P. KETIKIDIS (guest editors), *International Journal of Innovation and Regional Development (IJIRD)*, Vol.4, No.3/4: 314-337
- WOLETZ J. D., 2008, "Digital Storytelling from Artificial Intelligence to YouTube". στο Sigrid Kelsey and Kirk St Amant (eds.) *Handbook of research on computer mediated communication*. Hershey, PA: Information Science Reference, 587- 601

Ιστοτόποι

Βιβλιοθήκη των Συμβόλων

<http://storytelling.edu.gr> [ημ. προσβ. 12/1/2014]

Μηλιά

<http://www.media.uoa.gr/medialab/milia/> [ημ. προσβ. 12/1/2014]

Bitstripsforschools

<http://www.bitstripsforschools.com/activities/> [ημ. προσβ. 10/1/2014]

BookBook.gr

<http://www.BookBook.gr> [ημ. προσβ. 12/1/2014]

Center for Digital Storytelling

<http://storycenter.org/> [ημ. προσβ. 12/12/2013]

DeWitt T., Youtube Library video

<http://www.youtube.com/user/tdewitt451>

DeWitt T., TEDx Beaconstreet 2012

http://www.ted.com/talks/tyler_dewitt_hey_science_teachers_make_it_fun.html

Digitales

<http://digitales.wikispaces.com/>

Digital storytelling

<http://courseweb.lis.illinois.edu/~jevogel2/lis506/howto.html>
[ημ. προσβ. 12/12/2013]

Digital storytelling, wikispace

<http://aaslsmackdown.wikispaces.com/Digital%20Storytelling>
[ημ. προσβ. 30/12/2013]

Greenwich Public schools Virtual Library

<http://www.greenwickschools.org/page.cfm?p=4201>
[ημ. πρόσβ. 29/12/13]

Human Computer Interaction Lab

<http://www.cs.umd.edu/hcil/kiddesign/storyrooms.shtml>
[ημ. προσβ. 12/12/2013]

I create to educate

<http://icreatetoeducate.com/> [ημ. προσβ. 10/1/2014]

Jabberstamp

<http://www.rafelandia.com/jabberstamp/>
[ημ. προσβ. 10/1/2014]

Kerproof

<http://www.kerproof.com/> [ημ. προσβ. 10/1/2014]

Kidpad 1.0

<http://www.cs.umd.edu/hcil/kiddesign/kidpad.shtml>
[ημ. προσβ. 12/1/2014]

Kidpix, mackiev.com

<http://www.mackiev.com/kidpix/index.html>
[ημ. προσβ. 1/2/14]

Kid Works Deluxe

<http://kid-works-deluxe.software.informer.com/>
[ημ. προσβ. 1/2/14]

Mind/shift

<http://blogs.kqed.org/mindshift/2013/10/ideas-for-using-ipads-for-digital-storytelling/>[ημ. προσβ. 10/1/2014]

My Story Maker

<http://www.clpgh.org/kids/storymaker/embed.cfm>
[ημ. προσβ. 1/2/14]

MXR, Mixed Reality lab

http://mixedrealitylab.org/?option=com_content&task=view&id=146&Itemid=174
[ημ. προσβ. 12/12/2013]

P.E.T.S. (Personal Electronic Teller of Stories)

<http://www.cs.umd.edu/hcil/kiddesign/pets.shtml>
[ημ. προσβ. 12/1/2014]

Quotes of the day, s.v. “Ursula K. Le Guin, quote”

<http://www.qotd.org/search/search.html?aid=3705&page=4>
[ημ. προσβ. 12/12/2013]

SAGE, Storyteller agent Generation Environment

<http://xenia.media.mit.edu/~marinau/Sage/>
[ημ. προσβ. 10/1/2014]

Sensory Guru

<http://sensoryguru.com/magiccarpet/> [ημ. προσβ. 1/2/14]

Scratch 1.4

http://scratch.mit.edu/scratch_1.4/ [ημ. προσβ. 2/2/14]

Slideshare, “Maria Ranieri”

<http://www.slideshare.net/MariaRanieri1/digital-storytelling-with-mobile-phone> [ημ. προσβ. 10/1/2014]

Storybird

<http://storybird.com/>[ημ. προσβ. 2/2/14]

- StoryBook Weaver Deluxe 1.0
<http://storybook-weaver-deluxe.software.informer.com/1.0/> [ημ. προσβ. 1/2/14]
- Storymaker
<http://www.friendshipcircle.org/apps/browse/storymaker-for-social-stories> [ημ. προσβ. 1/2/14]
- StoryMat
<http://www.media.mit.edu/gnl/projects/storymat/>
[ημ. προσβ. 2/2/14]
- Storytellingday.net
<http://www.storytellingday.net> [ημ. προσβ. 2/2/14]
- Tangible media lab
<http://tangible.media.mit.edu/project/dolltalk/>
[ημ. προσβ. 1/2/14]
- The educational uses of digital storytelling, University of Houston
<http://faculty.coe.uh.edu/brobin/TLA/pages/03.htm>
[ημ. προσβ. 27/12/2013]
- The kidsroom
www.media.mit.edu/vismod/demos/kidsroom
[ημ. προσβ. 1/2/14]
- Tika Tok
<http://tikatok.com/> [ημ. προσβ. 2/2/14]
- T-Story, Story telling Applied to Training
<http://www.tstory.eu/el/> [ημ. προσβ. 2/2/14], εταίρος στην Ελλάδα Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, bratitsis@uowm.gr
- Webcrawler (fate2)
www.webcrawler.com/ [ημ. προσβ. 2/2/14]
- Wevideo
<http://www.wevideo.com> [ημ. προσβ. 2/2/14]
- Wikipedia, s.v. “Digital Storytelling”
http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_storytelling
[ημ. προσβ. 28/12/13]



Zusammenfassung

Im Text werden die internationalen und die griechischen Anwendungen der digitalen Erzählung in der Ausbildung vorgestellt. Zuerst wird der theoretische Dokumentationsrahmen der Rolle der digitalen Erzählung analysiert und anschließend werden die digitalen Werkzeuge und die elektronischen Unterstützungssysteme der digitalen Erzählung, die den Nutzern zur Verfügung stehen (Internet, Notebook, Tablet, Ipad und Handy), ausführlich untersucht.

Trotz der Vielfalt der Nutzungsinformationen über die digitalen Werkzeuge in der internationalen Bibliographie und in den jeweiligen Blogs werden nur wenige Hinweise über den Inhalt und die Erzählungsökonomie geliefert, die aber notwendige Qualitätselemente der Erschaffungen sind. Im Text wird eine zweisprachige innovative Website digitaler Erzählungen vorgeschlagen und vorgestellt, die zur Erscheinung der Symbolen in der Erzählung dient. Sie besteht aus 3 Teilen: Symbolenbibliothek (das Symbol als Objekt, seine Eigenschaften, die intertextuelle symbolische Nutzung in der Kunst mit multimedialen Beispielen), Erschaffungsschritte der digitalen Erzählung, Hineinladensraum digitaler Erzählungen (mit der Möglichkeit von thematischen und chronologischen Präsentationen).

Η Μαρία Ξέστερνου είναι Λέκτορας στο Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου στη Σχολή Ανθρωπιστικών Σπουδών και Πολιτισμικής Διαχείρισης
mxest@uop.gr, mxest@otenet.gr