

## Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]

Vol 4, No 1 (2023)

afimec, main issue



Σχεδιασμός, παραγωγή και εκπαιδευτική αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης

Αλιβίζος (Λοΐζος) Σοφός, Στέφανος Γιασιράνης

doi: [10.12681/afiiimec.34268](https://doi.org/10.12681/afiiimec.34268)

### To cite this article:

Σοφός Α. (Λοΐζος), & Γιασιράνης Σ. (2023). Σχεδιασμός, παραγωγή και εκπαιδευτική αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης. *Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]*, 4(1). <https://doi.org/10.12681/afiiimec.34268>

## Σχεδιασμός, παραγωγή και εκπαιδευτική αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης

Αλιβίζος (Λοΐζος) Σοφός

Καθηγητής Π.Τ.Δ.Ε.  
Πανεπιστήμιο Αιγαίου

[lsofos@aegean.gr](mailto:lsofos@aegean.gr)

Γιασιράνης Στέφανος

Εκπαιδευτικός ΠΕ86  
Διδάκτορας ΠΤΔΕ Πανεπιστημίου Αιγαίου

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

### Abstract

Digital storytelling can create opportunities for effective learning, but it will by no means revolutionize teaching, as teaching as a process is broader and much more than a book, a video, a digital story, a lecture, or an exercise. Digital storytelling helps teach as much as text in books. This finding is usually not taken into account. On the one hand, we see that efforts to digitize narratives by many agencies are often no more than the creation of educational videos in conjunction with the hope that a new learning culture can emerge from them. On the other hand, we notice that many teachers are reluctant to use it in their lessons or to guide their students, mainly because they don't know methodologies that would help them to include them in a meaningful way in the educational process. In this article, a brief introduction to digital storytelling is given. Then the basic knowledge (principles, steps, structuring, etc.) that a teacher must have in order to develop digital storytellings himself or to guide students effectively to do so, focusing on the structuring models of the narrative, are presented. Finally, the article focuses on the educational activities accompanying the digital storytelling to strengthen the learning process.

**Keywords:** Digital storytelling, digital storytelling structure, digital storytelling evaluation, educational activities

### Περίληψη

Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να δημιουργήσει περιθώρια αποτελεσματικής μάθησης, αλλά σε καμία περίπτωση δεν θα φέρει επανάσταση στη διδασκαλία, καθώς η διδασκαλία ως διαδικασία είναι ευρύτερη και κάτι πολύ περισσότερο από ένα βιβλίο, ένα βίντεο, μια ψηφιακή αφήγηση, μια διάλεξη ή μια άσκηση. Η ψηφιακή αφήγηση βοηθά στην διδασκαλία όσο ακριβώς τα κείμενα στα βιβλία. Η διαπίστωση αυτή συνήθως δεν λαμβάνεται υπόψη. Από τη μια μεριά βλέπουμε ότι οι προσπάθειες ψηφιοποίησης αφηγήσεων από πολλούς φορείς, συχνά, δεν είναι κάτι περισσότερο από τη δημιουργία εκπαιδευτικών βίντεο σε συνδυασμό με την ελπίδα ότι μια νέα μαθησιακή κουλτούρα μπορεί να αναδειχθεί μέσα από αυτές. Από την άλλη μεριά παρατηρούμε ότι αρκετοί εκπαιδευτικοί εμφανίζονται απρόθυμοι να την αξιοποιήσουν στα μαθήματά τους ή και να καθοδηγήσουν τους μαθητές τους, κυρίως γιατί δεν γνωρίζουν μεθοδολογίες που θα τους βοηθούσαν να τις εντάξουν με ουσιαστικό τρόπο στην εκπαιδευτική διαδικασία. Στο παρόν άρθρο, γίνεται μια

σύντομη εισαγωγή στην ψηφιακή αφήγηση. Στη συνέχεια παρουσιάζονται οι βασικές γνώσεις (αρχές, βήματα, δόμηση κ.α.) που πρέπει να κατέχει ένας εκπαιδευτικός προκειμένου να αναπτύξει ο ίδιος ψηφιακές αφηγήσεις ή να καθοδηγήσει αποτελεσματικά τους μαθητές του να το κάνουν, εστιάζοντας στα μοντέλα δόμησης της αφήγησης. Τέλος, το άρθρο επικεντρώνεται στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες που συνοδεύουν τις ψηφιακές αφηγήσεις με στόχο την ενδυνάμωση της μαθησιακής διαδικασίας.

**Λέξεις κλειδιά:** Ψηφιακή αφήγηση, Digital Storytelling, δομή ψηφιακής αφήγησης, αξιολόγηση ψηφιακής αφήγησης, εκπαιδευτικές δραστηριότητες

## 1. Εισαγωγή

Η αφήγηση αποτελεί μια συνηθισμένη ανθρώπινη πρακτική για επικοινωνία, έκφραση ιδεών, ερωτημάτων, προσδοκιών, μεταβίβασης γνώσεων, στάσεων και αξιών από γενιά σε γενιά, αλλά και κατανόησης του κόσμου και του ίδιου του εαυτού του αφηγητή. Σε όλες τις ανθρώπινες κοινωνίες, άτομα κάθε ηλικίας χρησιμοποιούν την αφήγηση ως εκπαιδευτικό ή ψυχαγωγικό μέσο. Ποιος δεν θυμάται, άλλωστε, τον παππού και τη γιαγιά του να αφηγούνται πραγματικές ή φανταστικές ιστορίες (μύθοι) ή όπως αναφέρει ο Δελώνης (1986) «ποια μάνα δεν κοίμισε το παιδί της με μια διήγηση, η οποία καθησυχάζει, παρηγορεί το παιδί για τυχόν φόβους του...»;

Η αφήγηση ξεκίνησε από τα προϊστορικά χρόνια με τις προφορικές μεταδώσεις γνώσεων και εμπειριών, ενώ στη συνέχεια αναπτύχθηκαν και άλλες μορφές αφήγησης, όπως οι οπτικές αναπαραστάσεις πάνω στους βράχους σε μια προσπάθεια κατανόησης του φυσικού κόσμου και μεταβίβασης γνώσεων και αργότερα με το γραπτό λόγο. Με το πέρασμα των χρόνων η αφήγηση προσαρμόστηκε σταδιακά στις τεχνολογικές εξελίξεις. Σήμερα, οι αφηγήσεις έχουν αξιοποιήσει τις ψηφιακές τεχνολογίες και τον υπολογιστή, δημιουργώντας ένα νέο είδος, αυτό της ψηφιακής αφήγησης.

Παρά τα θετικά αποτελέσματα που επιφέρει η αξιοποίησή της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση, αρκετοί εκπαιδευτικοί διστάζουν να την εντάξουν στα μαθήματά τους (Dalim et al., 2019), πόσο μάλλον να καθοδηγήσουν τους μαθητές τους ώστε να αναπτύξουν τις δικές τους ψηφιακές αφηγήσεις.

## 2. Ψηφιακή αφήγηση

Ο όρος ψηφιακή αφήγηση αποτελεί μετάφραση του όρου «digital storytelling» ο οποίος συναντάται πιο συχνά στην βιβλιογραφία, μαζί με τον όρο «digital story» (ψηφιακή ιστορία) (Γκουτσιουκώστα, 2015). Για τους δύο αυτούς όρους έχουν δοθεί διάφοροι ορισμοί. Ένας από αυτούς ορίζει την ψηφιακή αφήγηση ως τον συνδυασμό της παραδοσιακής αφήγησης με πολυμεσικά και τηλεπικοινωνιακά εργαλεία του 21ου αιώνα (Lathem, 2005), όπως εικόνες, βίντεο, ήχο (μουσική, αφήγηση) και κείμενο. Ως ψηφιακό τεχνούργημα, η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να αποθηκευτεί, να αναρτηθεί στο διαδίκτυο και να λάβει σχολιασμούς ενισχύοντας με αυτόν τον τρόπο τη διάρκεια ζωής της και την εκπαιδευτική της αξία (Lathem, 2005).

Η παιδαγωγική αξία της ψηφιακής αφήγησης είναι μεγάλη, όπως μεγάλο είναι και το ερευνητικό ενδιαφέρον γι' αυτή. Κυρίως έχει αξιοποιηθεί στις ανθρωπιστικές επιστήμες, χωρίς να λείπουν εφαρμογές και στις θετικές επιστήμες (φυσική,

μαθηματικά, βιολογία, κ.α.). Έχει αξιοποιηθεί, επίσης, τόσο στην γενική, όσο και στην ειδική εκπαίδευση, καθώς και σε όλες τις βαθμίδες, από το νηπιαγωγείο μέχρι την τριτοβάθμια εκπαίδευση.

Τα μαθησιακά αποτελέσματα τα οποία επιφέρει η ψηφιακή αφήγηση είναι θετικά αφού η μετάδοση πληροφοριών και γνώσεων μέσω ιστοριών βοηθά τους μαθητές να τις απομνημονεύσουν και να τις ανακαλέσουν ευκολότερα (Sarica & Usluel, 2016), αυξάνει τα κίνητρά τους (Liu et al., 2018), την αυτονομία τους (Kim, 2014), και την αφοσιώσή τους (Niemi & Multisilta, 2016). Επιπλέον, οι μαθητές όταν συμμετέχουν σε δραστηριότητες δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης αποκτούν ψηφιακές δεξιότητες και δεξιότητες έρευνας, επικοινωνίας, συνεργασίας, δημιουργικότητας, καινοτομίας (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010) και αναπτύσσουν την κριτική τους σκέψη (Yang & Wu, 2012). Με άλλα λόγια, οι μαθητές αναπτύσσουν δεξιότητες του 21<sup>ου</sup> αιώνα, όπως οι δεξιότητες 4Cs (Δημιουργικότητα, Επικοινωνία, Συνεργασία, Κριτική σκέψη) (Γκουτσιουκώστα, 2020).

Διδακτικά, η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να αξιοποιηθεί σε διάφορες φάσεις της διδασκαλίας. Στην αρχή ως αφόρμιση και εισαγωγή στο θέμα του μαθήματος, ως υποστηρικτικό μέσο ενίσχυσης των γνώσεων κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας, αλλά και ως μέσο αξιολόγησης της επίτευξης των διδακτικών στόχων στο τέλος της διδασκαλίας (Μπαραδάκη, 2019).

## 2.1. Αρχές επιτυχημένης ψηφιακής αφήγησης

Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να λάβει διάφορες μορφές (αφίσα, πολυμεσικό βιβλίο, φωτοϊστορία, stop motion animation, κολλάζ, κ.α.) ανάλογα με το είδος του μηνύματος που θέλει να μεταδώσει ο δημιουργός της. Πάντως, επικρατέστερη μορφή ψηφιακής αφήγησης αποτελεί το ολιγόλεπτο βίντεο. Σύμφωνα με τον Lambert (2013) το βίντεο θα πρέπει να είναι διάρκειας μικρότερης των 5 λεπτών με ιδανική διάρκεια τα 2 με 3 λεπτά [κείμενο 250-350 λέξεις, 10 εικόνες με εναλλαγή κάθε 3-4 δευτερόλεπτα (Γκουτσιουκώστα, 2020)], αν και οι περισσότερες ψηφιακές αφηγήσεις που χρησιμοποιούνται για εκπαιδευτικούς σκοπούς έχουν διάρκεια 2-10 λεπτά (Dogan, 2021).

Εκτός από τη διάρκεια της, η οποία γενικότερα δεν θα πρέπει να κουράζει τον θεατή, άλλα χαρακτηριστικά τα οποία πρέπει να πληροί η ψηφιακή αφήγηση προκειμένου να είναι αποτελεσματική και ελκυστική είναι τα εξής (Lambert, 2013; Robin, 2015; Dogan, 2021):

- η **οπτική γωνία** της ιστορίας, μέσω της οποίας ο θεατής θα μπορέσει να αντιληφθεί ποιος είναι ο αφηγητής (φανταστικό ή υπαρκτό πρόσωπο) και ενδεχομένως να ταυτιστεί μαζί του
- μια ή περισσότερες **δραματικές ερωτήσεις** γύρω από τις οποίες εξελίσσεται η ιστορία. Οι ερωτήσεις τίθενται στην αρχή και απαντώνται στο τέλος της ιστορίας εξασφαλίζοντας με αυτόν τον τρόπο το ενδιαφέρον και την προσοχή των θεατών
- **το συναισθηματικό περιεχόμενο** (τόνος φωνής, εικόνες, ηχητικά εφέ κ.α.) το οποίο θα πρέπει να περιέχει η ψηφιακή αφήγηση, ώστε να προκαλέσει έντονα συναισθήματα στον θεατή, βοηθώντας τον να συνδεθεί με την ιστορία

- η **φωνή** της αφήγησης η οποία διαδραματίζει σημαντικό ρόλο, καθώς η προφορά, ο τόνος και ο ρυθμός της μπορεί να επηρεάσει θετικά ή αρνητικά το θεατή
- ο **ήχος** (π.χ. μουσική, εφέ), που όπως και η φωνή μπορούν να ενισχύσουν την αφήγηση
- ο **ρυθμός** εξέλιξης των γεγονότων ο οποίος θα πρέπει να είναι κατάλληλος με την πλοκή της ιστορίας

Γι' αυτό, ο δημιουργός της ψηφιακής αφήγησης θα πρέπει αρχικά να απαντήσει σε μια σειρά από ερωτήματα που αφορούν την ίδια την ιστορία, αλλά και τα τεχνικά της χαρακτηριστικά. Μερικές ενδεικτικές ερωτήσεις είναι:

- Σε ποιον απευθύνεται; Ποιο είναι το κατάλληλο πρόσωπο για να αφηγηθεί την ιστορία; Ποιο είναι το ερώτημα στο οποίο απαντά η αφήγησή; Τι θέλει να πετύχει με τη συγκεκριμένη ψηφιακή αφήγηση; (Γκουτσιουκώστα, 2020).
- Ποιοι εναλλακτικοί τρόποι υπάρχουν για να ειπωθεί η ιστορία; Τι παραπάνω προσφέρει η μουσική στο συναισθηματικό περιεχόμενο; Ποιες επιπλέον πληροφορίες θα πρέπει να γνωρίζουν οι θεατές προκειμένου να κατανοήσουν την ιστορία και το θέμα; Αν αφαιρεθεί η μουσική και τα εφέ, η ιστορία εξακολουθεί να διατηρεί την ακεραιότητά της; (Frazel, 2010).

## 2.2 Βήματα δημιουργίας μιας ψηφιακής αφήγησης

Αν και στη βιβλιογραφία συναντά κανείς διαφορετικές προσεγγίσεις στη διαδικασία που πρέπει να ακολουθήσει κάποιος προκειμένου να δημιουργήσει μια ψηφιακή αφήγηση, στην πραγματικότητα όλες αφορούν την ίδια πορεία, διαφέροντας μεταξύ τους μόνο ως προς την έμφαση που δίνει κάθε μια προσέγγιση στα στάδια της πορείας αυτής (Γκουτσιουκώστα, 2020).

Για παράδειγμα το Κέντρο Ψηφιακής Αφήγησης (Center of Digital Storytelling – CDS ή Story Center όπως μετονομάστηκε το 2015), με ιδρυτή τον πρωτοπόρο στο πεδίο της ψηφιακής αφήγησης Joe Lambert, προτείνει την παρακάτω πορεία 7 βημάτων, η εφαρμογή των οποίων διευκολύνεται μέσω του Κύκλου Ιστορίας (Story Circle), ενός εργαστηρίου-κοινότητας μάθησης, όπου οι δημιουργοί εφαρμόζουν διάφορες τεχνικές, αναστοχάζονται και ανατροφοδοτούν ο ένας τον άλλον με σχόλια μέχρι να φτάσουν στην ολοκλήρωση της αφήγησής τους (Lambert, 2010):

1. **εντοπίζεται το θέμα, ο σκοπός και το κοινό** στο οποίο απευθύνεται η ψηφιακή αφήγηση
2. **εντοπίζονται τα συναισθήματα** που προκαλεί η αφήγηση στο κοινό και επιλέγονται τα συναισθήματα εκείνα που τελικά θα συμπεριληφθούν στην τελική αφήγηση, αλλά και ο τρόπος με τον οποίο θα δημιουργηθούν
3. **εντοπίζεται η κρίσιμη στιγμή** που θα μπορούσε να αποδώσει καλύτερα το θέμα της ιστορίας
4. **εντοπίζονται οι ψηφιακές εικόνες** που θα αποδώσουν καλύτερα την ιστορία, ενώ οι δημιουργοί διευκολύνονται να συνειδητοποιήσουν τον τρόπο με τον οποίο μια εικόνα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να μεταδώσει τα επιθυμητά μηνύματα
5. **ηχογραφείται η αφήγηση** με τέτοιο τρόπο ώστε να αποδίδεται ο επιθυμητός συναισθηματικός τόνος

6. τα διάφορα **ψηφιακά στοιχεία της αφήγησης (αφήγηση, εικόνα, ήχοι) συνδυάζονται** για να δημιουργηθεί η ψηφιακή αφήγηση. Επιπλέον, οι δημιουργοί εξετάζουν τα χαρακτηριστικά της ψηφιακής τους αφήγησης (δομή, ρυθμός, συνδυασμός επιμέρους στοιχείων κλπ.) για να διαπιστώσουν ότι αποδίδεται στους θεατές το επιθυμητό μήνυμα
7. **προσδιορίζεται το κοινό** στο οποίο θα προβληθεί η ψηφιακή αφήγηση και ο τρόπος παρουσίασής της

Με μια πιο λεπτομερή προσέγγιση, οι Robin και McNeil (2019), προτείνουν μια πορεία 12 βημάτων:

1. **Επιλογή θέματος**, βήμα κατά το οποίο ο δημιουργός προσδιορίζει το σκοπό της ψηφιακής του αφήγησης και το ακροατήριό του.
2. **Διεξαγωγή έρευνας** για το θέμα προκειμένου να συλλεχθούν πληροφορίες.
3. **Συγγραφή ενός προσχεδίου του σεναρίου** το οποίο θα λειτουργήσει ως ηχητική αφήγηση της ιστορίας. Το προσχέδιο θα πρέπει να είναι μικρό, εστιασμένο σε ένα συγκεκριμένο πρόβλημα ή θέμα, να έχει μια κατανοητή δομή και να αποδίδεται σε πρώτο πρόσωπο, ώστε να μεταφέρει την οπτική του αφηγητή.
4. **Ανατροφοδότηση του σεναρίου** ώστε να βελτιωθεί.
5. **Αναθεώρηση του σεναρίου** βάσει των σχολίων του προηγούμενου βήματος
6. **Εντοπισμός, δημιουργία και προσθήκη εικόνων** που θα χρησιμοποιηθούν στην ψηφιακή αφήγηση.
7. **Σεβασμός στα πνευματικά δικαιώματα**. Το ψηφιακό υλικό θα πρέπει να είναι ελεύθερο ή να έχει άδειες Creative Commons.
8. **Δημιουργία του εικονογραφημένου σεναρίου (storyboard)** μέσω του οποίου ο δημιουργός θα οπτικοποιήσει την ιστορία του πριν ακόμα τη δημιουργήσει και θα βοηθηθεί να εντοπίσει σημεία που χρήζουν αλλαγών.
9. **Ηχογράφηση της αφήγησης** και προαιρετική προσθήκη μουσικού υπόβαθρου που θα δημιουργεί το συναισθηματικό φορτίο που επιθυμεί ο δημιουργός.
10. **Οικοδόμηση της ιστορίας** με τη χρήση ενός λογισμικού.
11. **Ανατροφοδότηση της ιστορίας** από άλλους δημιουργούς ώστε να εντοπιστούν σημεία που θα μπορούσαν να βελτιωθούν.
12. **Δημοσίευση και κοινοποίηση** της ψηφιακής ιστορίας

Σε γενικές γραμμές η διαδικασία δημιουργίας μιας ψηφιακής αφήγησης χωρίζεται σε τρεις (π.χ. Frazel, 2010) έως έξι φάσεις (π.χ. Jakes & Brennan, 2005), όπου κάθε φάση περιλαμβάνει ένα ή περισσότερα από τα παραπάνω βήματα. Αρχικά, προετοιμάζεται το σενάριο της ψηφιακής ιστορίας και δημιουργείται το storyboard της. Έπειτα (φάση Pre-production), συλλέγεται το ψηφιακό υλικό που θα αποδώσει την ιστορία και τα μηνύματα της ιστορίας. Στην συνέχεια (φάση Production), τα ψηφιακά στοιχεία και η αφήγηση συνδυάζονται με τη βοήθεια ενός λογισμικού. Μετά (φάση Post-production), πραγματοποιείται ο τελικός έλεγχος της ψηφιακής αφήγησης και προστίθενται επιπλέον επεξηγηματικά στοιχεία (τίτλοι, εφέ μετάβασης, βιβλιογραφικές αναφορές κ.α.). Στο τέλος (φάση Distribution), η τελική ψηφιακή ιστορία προβάλλεται και διανέμεται.

### 2.3 Τύποι ψηφιακών αφηγήσεων

Σύμφωνα με τον Robin (2015), οι ψηφιακές ιστορίες ταξινομούνται σε τρεις κατηγορίες, τις προσωπικές αφηγήσεις, τις ιστορίες που πληροφορούν ή διδάσκουν και τα ιστορικά ντοκιμαντέρ.

Οι προσωπικές αφηγήσεις σχετίζονται με τον ίδιο τον αφηγητή και αφορούν σημαντικά γεγονότα της ζωής του. Χαρακτηριστικό τους είναι ότι είναι συναισθηματικά φορτισμένες και έχουν προσωπικό νόημα. Η θεματολογία τους μπορεί να αναφέρεται στη ζωή ενός ανθρώπου και στα γεγονότα που έζησε, τις περιπέτειες της ζωής του, τα κατορθώματα, τις προκλήσεις και τις κατακτήσεις του ή να τιμούν έναν τόπο. Οι προσωπικές αφηγήσεις δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές να γνωρίσουν ανθρώπους από υπόβαθρα διαφορετικά από τα δικά τους και μπορούν να αξιοποιηθούν σε διαπραγμάτευση ζητημάτων πολυπολιτισμικότητας και παγκοσμιοποίησης.

Οι ιστορίες που πληροφορούν ή διδάσκουν χρησιμοποιούνται κυρίως στο χώρο της εκπαίδευσης για να παρουσιάσουν πληροφορίες και εκπαιδευτικό υλικό για διάφορα γνωστικά αντικείμενα.

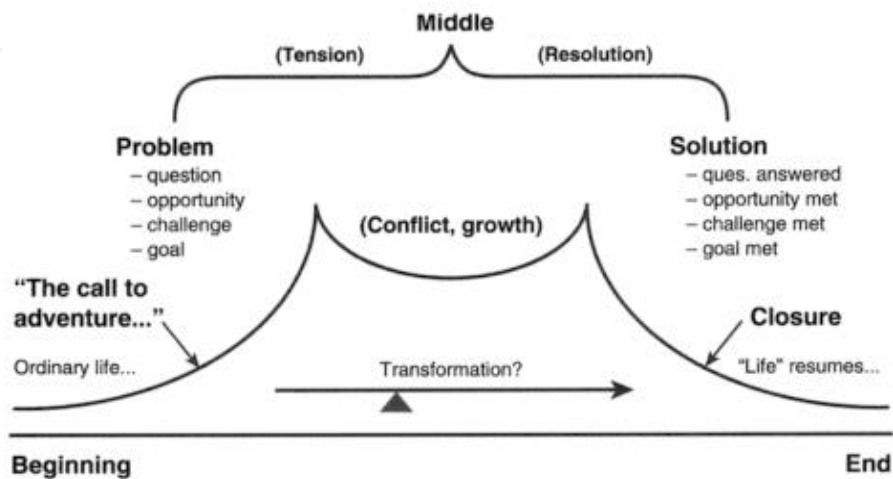
Τέλος, τα ιστορικά ντοκιμαντέρ δίνουν τη δυνατότητα προσέγγισης σε βάθος ενός ιστορικού γεγονότος, βοηθώντας τους θεατές να κατανοήσουν σε βάθος το παρελθόν και το ίδιο το ιστορικό γεγονός.

#### **2.4 Μοντέλα δόμησης ψηφιακών αφηγήσεων**

Βασικό στοιχείο μιας ψηφιακής αφήγησης αποτελεί η ιστορία της η οποία περιγράφεται με το σενάριό της. Ο αγγλικός όρος «scenario» προέρχεται από το λατινικό «scaena» που σημαίνει σκηνή και το «scaenarium» που αναφέρεται σε ό,τι σχετίζεται με τη σκηνή. Επομένως, σε ένα σενάριο δεν περιγράφεται μόνο η διαδοχή των δράσεων, αλλά και το πλαίσιο και η κατάσταση στην οποία εξελίσσονται οι δράσεις (Σοφός & Γιασιράνης, 2022).

Ένα σενάριο περιέχει τρία βασικά στοιχεία. Το θέμα (τι), τη δράση (πως) και τα πρόσθετα αφηγηματικά στοιχεία (κινήσεις, μουσική υπόκρουση, ομιλία κλπ) (Σιάκας, 2008). Για να μπορέσουν, όμως, οι θεατές της ιστορίας να συνδεθούν μαζί της, απαιτείται ένα καλό σενάριο, δηλαδή, ένας καλός βαθμός κατανόησης της ιστορίας, ο οποίος επιτυγχάνεται όταν ακολουθείται ένα συνηθισμένο μοτίβο εξέλιξης της (αρχή, μέση, τέλος) (Denning, 2004).

Ένας τρόπος δόμησης του σεναρίου μιας ψηφιακής αφήγησης αποτελεί το τρίπρακτο σενάριο με το οποίο μπορεί να αποδοθεί μια καλή αφήγηση, μια καλή ιστορία (Ohler, 2013). Το τρίπρακτο σενάριο αποτελείται από τρεις πράξεις, την Εισαγωγή, τις Επιπλοκές και την Επίλυση (Σοφός & Γιασιράνης, 2022) που αποτελούν την αρχή, τη μέση και το τέλος της ιστορίας αντίστοιχα.



Σχήμα 1. Τρίπρακτο σενάριο (Ohler, 2013)

Στην Εισαγωγή, αποκαλύπτεται το θέμα, η υπόθεση, το είδος της ιστορίας και οι δραματικές συγκυρίες που θα εκτυλιχθούν. Ξεκινά με ένα εισαγωγικό γεγονός που σκοπό έχει να προκαλέσει την προσοχή και το ενδιαφέρον του θεατή. Παρουσιάζονται οι χαρακτήρες, το θέμα της ιστορίας με το οποίο σχετίζονται οι χαρακτήρες και σκιαγραφούνται οι υποϊστορίες που συνθέτουν το θέμα της ιστορίας. Προς το τέλος της πρώτης πράξης, παρουσιάζεται ένα καταλυτικό γεγονός που θα περιπλέξει την εξέλιξη της ιστορίας. Στο τέλος της Εισαγωγής συμβαίνει η πρώτη ανατροπή. Μια κρίση ή ένα πρόβλημα που ωθεί την πλοκή και τη δράση σε μια άλλη κατεύθυνση (Σοφός & Γιασιράνης, 2022).

Στη δεύτερη πράξη (Επιπλοκές) ο ήρωας της ιστορίας αντιμετωπίζει μια σειρά από εμπόδια και προκλήσεις και καλείται να πάρει αποφάσεις για να τα ξεπεράσει. Η ιστορία εξελίσσεται μέσα από αυτή τη διαδικασία, αλλά ταυτόχρονα εξελίσσεται και ο ίδιος ο χαρακτήρας. Προς το τέλος της δεύτερης πράξης συμβαίνει ένα νέο σημαντικό γεγονός που θα σπρώξει την ιστορία σε μια δεύτερη ανατροπή (Σοφός & Γιασιράνης, 2022).

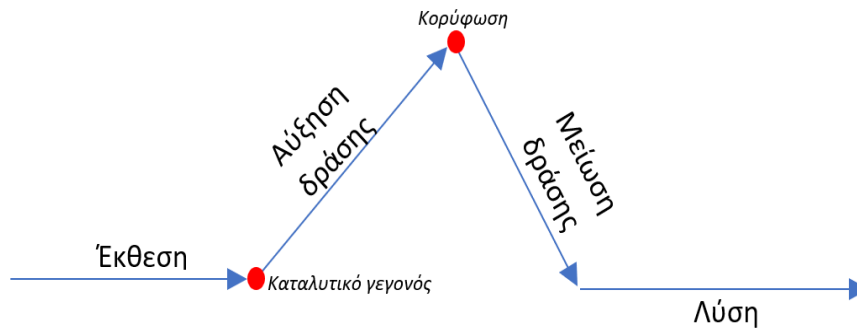
Στην τρίτη πράξη (Επίλυση), η ιστορία ολοκληρώνεται και απαντώνται τα βασικά ερωτήματα που είχαν τεθεί εισαγωγικά. Πριν το τέλος της ιστορίας ο πρωταγωνιστής αντιμετωπίζει τη μεγαλύτερη πρόκληση, το μεγαλύτερο εμπόδιο που αποτελεί και την «κορύφωση» της ιστορίας. Μετά την «κορύφωση» σκιαγραφείται η νέα κατάσταση και οι νέες σχέσεις που έχουν διαμορφωθεί (Σοφός & Γιασιράνης, 2022).

Μια δεύτερη δόμηση αποτελεί η πυραμίδα του Freytag, ενός Γερμανού συγγραφέα ο οποίος προσπάθησε να αποτυπώσει και να αναλύσει τα κοινά σημεία τα οποία εμφάνιζαν να έχουν οι ιστορίες και τα μυθιστορήματα της εποχής του, καταλήγοντας σε 5 βασικά σημεία:

1. Αρχικά η ιστορία θα πρέπει να ξεκινά με την έκθεση (exposition), όπου θα παρουσιάζονται τα βασικά πρόσωπα της ιστορίας και το πλαίσιο μέσα στο οποίο θα εξελιχθεί η δράση, ούτως ώστε να μπορέσει να κατανοήσει την πλοκή.
2. Έπειτα, ακολουθεί το «στοιχείο πλοκής» (rising action) το βασικό στοιχείο, δηλαδή, που θα πυροδοτήσει την έναρξη της δράσης.
3. Στη συνέχεια, διάφορα γεγονότα περιπλέκονται, κλιμακώνοντας τη δράση και οδηγώντας στη σύγκρουση, η οποία φτάνει κάποια στιγμή στο ανώτατο σημείο, την «κορύφωση» (climax).



4. Μετά από αυτό το σημείο η δράση ακολουθεί καθοδική πορεία (falling action) μέχρι να επέλθει το τέλος της ιστορίας.
5. Στο τέλος της ιστορίας (denouement), όλα τα ζητήματα και οι συγκρούσεις έχουν επιλυθεί (Nursalim & Zulkarnain, 2021).



**Σχήμα 2.** Η πυραμίδα του Freytag

Τέλος, ένας τρίτος τρόπος δόμησης της πλοκής της ιστορίας αποτελεί η θεωρία του «μονομύθου» ή «Το ταξίδι του ήρωα – Hero’s journey» που παρουσίασε ο μυθολόγος Joseph Campbell στο βιβλίο του «The Hero with a Thousand Faces», αφού ανέλυσε μύθους από όλο τον κόσμο. Ακολουθώντας αυτό το πρότυπο δόμησης της ιστορίας, η πλοκή εξελίσσεται σε τρία στάδια, την «αναχώρηση» από το συνηθισμένο κόσμο στον οποίο ζει ο ήρωας της ιστορίας, τη «μύηση» του ήρωα σε έναν νέο, άγνωστο κόσμο, όπου θα αντιμετωπίσει μια σειρά από προκλήσεις και δοκιμασίες και την «επιστροφή» του στον γνωστό κόσμο, αφού έχει ολοκληρώσει επιτυχώς την αποστολή του. Συνολικά η πλοκή περιλαμβάνει 17 στάδια, όμως ο Campbell διαφοροποιούσε συχνά την περιγραφή του για το «Ταξίδι του ήρωα» διατηρώντας τα βασικά του στοιχεία σταθερά (Vogler, 2017).

Μια δημοφιλής προσαρμογή των σταδίων του Campbell από τον Vogler, ένα σεναριογράφο που εργαζόταν για την Disney, αποτελούν τα «12 στάδια του ταξιδιού του ήρωα - Twelve Stage Hero's Journey» (Εικόνα 1).



**Εικόνα 1.** Τα 12 στάδια του «Ταξιδιού του ήρωα»

Τα στάδια αυτά είναι (Bronzite, n.d.; Σοφός & Γιασιράνης, 2022):

1. **Ο συνήθης κόσμος:** Ο κόσμος του ήρωα, τον οποίο γνωρίζει πολύ καλά. Του προσφέρει ασφάλεια, αλλά λίγες εκπλήξεις. Έτσι, συνειδητοποιεί ότι κάτι λείπει. Κάτι που θα τον οδηγήσει σε δοκιμασίες.
2. **Το κάλεσμα για περιπέτεια:** Είναι η στιγμή κατά την οποία, εξαιτίας ενός γεγονότος, ο ήρωας αντιλαμβάνεται ότι πρέπει να αφήσει την ασφάλεια του κόσμου του.
3. **Η άρνηση του καλέσματος:** Ο ήρωας διστάζει να βγει από τον κόσμο τον οποίο γνωρίζει και να ρισκάρει τη ζωή του.
4. **Συνάντηση με τον μέντορα:** Η συνάντηση του ήρωα με κάποιον (μέντορα) που γνωρίζει περισσότερα από αυτόν θα τον πείσει να ξεκινήσει το ταξίδι του.
5. **Υπέρβαση του «κατωφλιού»:** Είναι η στιγμή χωρίς γυρισμό. Η στιγμή που ο ήρωας μπαίνει στον νέο κόσμο. Ένα κόσμο εντελώς διαφορετικό από τον δικό του. Γεμάτο με ξένους ανθρώπους, ασυνήθιστες συμπεριφορές και διαφορετικές αξίες.
6. **Δοκιμασίες, σύμμαχοι, εχθροί:** Ο ήρωας αντιμετωπίζει μια σειρά από δοκιμασίες και εμπόδια τα οποία θα πρέπει να ξεπεράσει. Παράλληλα θα πρέπει να ανακαλύψει ποιους μπορεί να εμπιστευτεί και ποιους όχι. Σύμμαχοι και εχθροί θα τον προετοιμάσουν για τη μεγάλη δοκιμασία.
7. **Διείσδυση στη βαθύτερη κόλαση:** Ο ήρωας οδεύει προς τη βαθύτερη κόλαση, όπου παραμονεύει ένας μεγαλύτερος κίνδυνος ή μια εσωτερική σύγκρουση που πρέπει να αντιμετωπίσει.
8. **Ο κρίσιμος αγώνας:** Ο ήρωας πρέπει να αντιμετωπίσει μια φυσική (θανάσιμος εχθρός) ή εσωτερική (μεγαλύτερος φόβος) δοκιμασία. Η έκβασή της είναι κρίσιμη για τον ίδιο ή για τον κόσμο στον οποίο ζει. Γι' αυτό θα πρέπει να επιστρατεύσει όλες τις δεξιότητες και τις δυνάμεις του για να βγει νικητής. Όμως, νικητής θα βγει μόνο μέσω μιας μορφής «θανάτου», βιώνοντας μια μεταφορική ανάσταση.
9. **Ανταμοιβή:** Η θετική έκβαση της δοκιμασίας οδηγεί τον ήρωα σε μια νέα κατάσταση, ως ισχυρότερο άτομο και συχνά με ένα έπαθλο (αντικείμενο μεγάλης αξίας ή δύναμης, ένα μυστικό, μεγαλύτερη γνώση, συμφιλίωση με έναν εχθρό ή με ένα αγαπημένο πρόσωπο) που θα διευκολύνει την επιστροφή του στον αρχικό του κόσμο.
10. **Η επιστροφή:** Ο ήρωας θα πρέπει να επιστρέψει στο σπίτι του. Ο αρχικός φόβος που είχε όταν τον άφηνε, έχει αντικατασταθεί από την αναγνώριση, τη δικαίωση ή ακόμα και την αθώωση.
11. **Ανανέωση/Αλλαγή:** Ό,τι αρχικά ενοχλούσε τον ήρωα ανήκουν στο παρελθόν και αναδεικνύονται πλέον τα θετικά και σημαντικά στοιχεία που αποκόμισε από το ταξίδι του.
12. **Επιστροφή:** Αυτό είναι το τελευταίο στάδιο. Ο ήρωας επιστρέφει στο σπίτι του εντελώς αλλαγμένος, έχοντας αντιμετωπίσει πολλά και μάθει πολλά. Η επιστροφή του μπορεί να φέρει νέα ελπίδα σε αυτούς που άφησε πίσω, μια άμεση λύση στα προβλήματά τους ή ίσως μια νέα προοπτική για όλους.

Παρόμοιο με το παραπάνω μοντέλο, αλλά με λιγότερα βήματα, είναι και ο «κύκλος ιστορίας» του Dan Harmon. Ο κύκλος αποτελείται από 8 βήματα (Studiobinder, 2020) :

1. **Εσύ (You):** παρουσιάζεται ο πρωταγωνιστικός χαρακτήρας στην καθημερινότητά του
2. **Χρειάζεσαι (Need):** παρουσιάζεται, με την εμφάνιση ενός προβλήματος ή μιας ερώτησης, η ανάγκη του χαρακτήρα που πρέπει να ικανοποιηθεί. Αν το Εσύ αναφέρεται στο «ποιος», το Χρειάζεσαι αναφέρεται στο «τι».
3. **Πηγαίνεις (Go):** ο χαρακτήρας κάνει τα πρώτα του βήματα προκειμένου να πετύχει το στόχο του και να ικανοποιήσει την ή τις ανάγκες του. Ο πρωταγωνιστής εδώ βγαίνει από την ασφάλεια του κόσμου του.
4. **Ψάχνεις (Search):** τώρα η κατάσταση περιπλέκεται, ενώ ο πρωταγωνιστής προσπαθεί να αντιμετωπίσει την κατάσταση αναζητώντας μιαν απάντηση.
5. **Βρίσκεις (Find):** ο πρωταγωνιστής τελικά βρίσκει αυτό που ψάχνει το οποίο τον οδήγησε σε αυτό το ταξίδι.
6. **Λαμβάνεις (Take):** ο πρωταγωνιστής πληρώνει ένα τίμημα για αυτό που έψαχνε και τελικά βρήκε.
7. **Επιστρέφεις (Return):** Ο πρωταγωνιστής επιστρέφει στην καθημερινότητά του.
8. **Αλλάζεις (Change):** Ο πρωταγωνιστής ή ο κόσμος γύρω του έχει αλλάξει.



Εικόνα 2. Κύκλος Ιστορίας του Dan Harmon

## 2.5 Εξοπλισμός δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης

Ο βασικός εξοπλισμός για τη δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης είναι ένα υπολογιστικό σύστημα, φορητό ή desktop, ένα μικρόφωνο για την καταγραφή της αφήγησης και ένα λογισμικό το οποίο θα συνδέσει τα ψηφιακά μέσα (εικόνες, βίντεο, κείμενα, ήχοι) δημιουργώντας την τελική ψηφιακή ιστορία (Robin, 2015).

Τα λογισμικά που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης κατατάσσονται σε τρεις μεγάλες κατηγορίες (Robin, 2015):

- α. προγράμματα για υπολογιστές

β. προγράμματα που εκτελούνται σε διαδικτυακό περιβάλλον και

γ. προγράμματα που εκτελούνται σε φορητές συσκευές

Ως προς την άδεια χρήσης τους υπάρχουν εμπορικά, αλλά και λογισμικά ανοικτού κώδικα, ενώ ως προς την ηλικία των χρηστών υπάρχουν λογισμικά που απευθύνονται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας όπως το StoryMat, αλλά και λογισμικά για μεγαλύτερες ηλικίες όπως το Scratch, το Storytelling Alice, το My StoryMaker και το Kerproof (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010).

Ως προς το σχεδιασμό και τη μορφή τους, τα λογισμικά διαφέρουν σε κάποια σημεία τους (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010). Από την άλλη, όλα τα λογισμικά έχουν γραφική διεπαφή και όλα δίνουν τη δυνατότητα δημιουργίας είτε προφορικής είτε γραπτής αφήγησης ή και των δύο. Επίσης, σε κάποια λογισμικά, όπως το Scratch, χρειάζεται να πραγματοποιηθεί οπτικός προγραμματισμός του σεναρίου της ιστορίας προκειμένου να ζωντανέψει.

Στις μέρες μας με την ύπαρξη πλήθους ελεύθερων λογισμικών, εύκολων στη χρήση και στην εκμάθηση ο καθένας, ακόμη και ο αρχάριος χρήστης υπολογιστών μπορεί να γίνει παραγωγός ψηφιακών αφηγήσεων (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010).

## 2.6 Αξιολόγηση ψηφιακής αφήγησης

Στη βιβλιογραφία υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία μεθόδων και κριτηρίων για την αξιολόγηση τόσο του τελικού αποτελέσματος όσο και της διαδικασίας δημιουργίας της ψηφιακής αφήγησης.

Ο Ohler (jasonOhler.com, 2022) προτείνει την επόμενη λίστα πιθανών κριτηρίων αξιολόγησης από την οποία πρέπει να αποφεύγεται να χρησιμοποιούνται περισσότερα από πέντε κριτήρια κάθε φορά, ούτως ώστε η διαδικασία αξιολόγησης να παραμένει λειτουργική.

<b>Ιστορία</b>	Πόσο καλά λειτούργησε η ιστορία; Αυτό το χαρακτηριστικό μπορεί να αφορά όλα τα χαρακτηριστικά της ιστορίας (δομή, εμπλοκή, μετασχηματισμός του χαρακτήρα κ.α.). Στην πραγματικότητα, μια ολόκληρη ρουμπρίκα μπορεί να αφιερωθεί στην αξιολόγηση της ποιότητας της ιστορίας.
<b>Προγραμματισμός έργου</b>	Υπάρχουν στοιχεία σταθερού σχεδιασμού με τη μορφή χαρτών ιστοριών, σεναρίων, storyboards κλπ;
<b>Διαδικασία ανάπτυξης μέσων</b>	Πόσο καλά παρακολούθησε ο μαθητής τη διαδικασία ανάπτυξης μέσων;
<b>Έρευνα</b>	Το έργο του μαθητή είναι σωστά τεκμηριωμένο; Έχει γίνει σωστή διερεύνηση;
<b>Κατανόηση περιεχομένου</b>	Πόσο καλά ο μαθητής ανταποκρίθηκε στους ακαδημαϊκούς στόχους της εργασίας και κατανόησε το υλικό που εξετάστηκε;
<b>Κριτήρια εκχώρησης</b>	Αν τέθηκε χρονικό όριο στην ιστορία π.χ. κάτω από δύο λεπτά, χρησιμοποιήθηκαν όχι περισσότερες από 10 εικόνες και 30 δευτερόλεπτα μουσικής; Όποια και αν είναι τα κριτήρια θα πρέπει να είναι σαφή και να εφαρμόζονται.
<b>Γραφή</b>	Ποια ήταν η ποιότητα του γραπτού έργου του μαθητή που παρουσιάστηκε στα έγγραφα σχεδιασμού, στην έρευνα κλπ.;
<b>Πρωτοτυπία, φωνή, δημιουργικότητα</b>	Πόσο δημιουργική ήταν η παραγωγή; Μήπως ο μαθητής παρουσιάζει μια πρωτότυπη αίσθηση φωνής και μια νέα προοπτική;
<b>Οικονομία</b>	Υπήρχαν όσες πληροφορίες χρειάζονταν και παρουσιάστηκαν με κατανοητό τρόπο;

<b>Ροή, οργάνωση και ρυθμός</b>	Ήταν η ιστορία καλά οργανωμένη; Είχε καλή ροή;
<b>Παρουσίαση και απόδοση</b>	Πόσο αποτελεσματική ήταν η παρουσίαση της ιστορίας ή η απόδοση του μαθητή; Αυτό το κριτήριο μπορεί να περιλαμβάνει την εγγραφή ενός DVD, την αποτελεσματική δημοσίευση της ιστορίας σε μία τοποθεσία Web, την παρουσίασή της σε ένα κοινό ή οποιαδήποτε άλλη απαιτούμενη εργασία.
<b>Αίσθηση κοινού</b>	Πόσο καλά η ιστορία ικανοποιεί τις ανάγκες του κοινού;
<b>Εφαρμογή μέσων</b>	Ήταν η χρήση των μέσων κατάλληλη και υποστήριζαν την ιστορία;
<b>Γραμματική μέσων</b>	Πόσο "κακή" ήταν η ιστορία; Υπήρξε εστίαση σε συγκεκριμένες πτυχές της γραμματικής των μέσων;
<b>Παραθέσεις, άδεια</b>	Έχει γίνει αναφορά στις πηγές που χρησιμοποιήθηκαν; Έχουν αποκτηθεί άδειες όπου ήταν αναγκαίο; Οι αναφορές εμφανίζονται με τη μορφή που απαιτείται από το έργο;

**Πίνακας 1** Λίστα πιθανών κριτηρίων αξιολόγησης

Ένα αποτελεσματικό εργαλείο αξιολόγησης αποτελεί ο πίνακας διαβαθμισμένων κριτηρίων (rubric). Σε έναν τέτοιο πίνακα μπορεί να περιλαμβάνονται τα παραπάνω κριτήρια ή κάποια άλλα, όπως αυτά που προτείνονται από το DISTCO (2015), με τέσσερις διαβαθμίσεις (1-Κακή, 2-Μέτρια, 3- Καλή, 4-Αριστη):

- 1. Αρχική ερώτηση/δήλωση:** Υπάρχει μια δραματική ερώτηση ή μια κατάσταση στην αρχή της ιστορίας που προκαλεί την προσοχή του θεατή;
- 2. Σκοπός:** Γίνεται σαφής ο σκοπός της ιστορίας και διατηρείται μια σαφής εστίαση καθ' όλη τη διάρκειά της;
- 3. Σενάριο/ιστορία:** Είναι πρωτότυπο και συμβάλλει στην ποιότητα της ιστορίας;
- 4. Δημιουργικότητα:** Η εργασία που πραγματοποιήθηκε ήταν δημιουργική;
- 5. Οικονομία:** Η ιστορία ειπώθηκε με τις απολύτως απαραίτητες λεπτομέρειες, χωρίς να δίνει την εντύπωση ότι είναι πολύ σύντομη ή διαρκεί πολύ;
- 6. Διάρκεια της παρουσίασης:** Η διάρκεια της παρουσίασης είναι από 3-5 λεπτά και φαίνεται να είναι ιδανική για την ιστορία;
- 7. Σχετικότητα εικόνων:** Οι εικόνες δημιουργούν μια ξεχωριστή ατμόσφαιρα, η οποία συνδέει μεταξύ τους διαφορετικά μέρη της ιστορίας; Οι εικόνες επικοινωνούν συμβολισμούς ή/και μεταφορές;
- 8. Ποιότητα εικόνων/βίντεο:** Συνολικά η ποιότητα των εικόνων και των βίντεο που χρησιμοποιήθηκαν είναι καλή και εντός των προδιαγραφών που τέθηκαν;
- 9. Ποιότητα φωνής:** Η ποιότητα της φωνής είναι καθαρή και ακούγεται σταθερά παντού;
- 10. Ρυθμός και ακρίβεια τονισμού:** Ο ρυθμός και ο τονισμός σε διάφορα σημεία ταιριάζει με τα συγκεκριμένα σημεία της ιστορίας και βοηθάει το κοινό να συνδεθεί συναισθηματικά;
- 11. Πρωτοτυπία μουσικής:** Όλη η μουσική είναι πρωτότυπη; Γίνεται αναφορά στο τέλος της ιστορίας για τη μουσική ενός καλλιτέχνη που χρησιμοποιήθηκε στην ψηφιακή αφήγηση;
- 12. Συναισθήματα μουσικής:** Η μουσική δημιουργεί συναισθήματα που ταιριάζουν με τις φάσεις/εξέλιξη της ιστορίας;
- 13. Γλώσσα:** Χρησιμοποιείται κατάλληλη γλώσσα για το κοινό σε όλη την ιστορία;
- 14. Γραμματική:** Η γραμματική και η χρήση της είναι σωστή και συμβάλλουν στη σαφήνεια, στο στυλ και στην ανάπτυξη του χαρακτήρα;
- 15. Ζητήματα πνευματικών δικαιωμάτων:** Γίνεται αναφορά των πηγών που χρησιμοποιήθηκαν στο τέλος της ιστορίας;

Σε μια προσπάθεια προσαρμογής των κριτηρίων αξιολόγησης μιας ψηφιακής αφήγησης στην πραγματικότητα του ελληνικού σχολείου, οι Ρουμελιώτου και συν. (2011) αναφέρουν τα πέντε κριτήρια τα οποία θα πρέπει να πληροί μια ψηφιακή αφήγηση, δομώντας τα σε ένα πίνακα rubric με 4 διαβαθμίσεις (1 έως 4 βαθμοί). Τα κριτήρια αυτά είναι:

1. **Σκοπός και περιεχόμενο της αφήγησης:** Ο σκοπός της αφήγησης είναι ξεκάθαρος από την αρχή και διατηρείται σε όλη τη διάρκεια της αφήγησης; Το περιεχόμενο είναι χωρίς κενά;
2. **Χρήση της γλώσσας-γραμματική:** Γίνεται σωστή χρήση της γραμματικής που εμπλουτίζει την αφήγηση;
3. **Σαφήνεια έκφρασης:** Γίνεται κατάλληλος τονισμός στην αφήγηση, ώστε να προσελκύει την προσοχή του κοινού;
4. **Ακουστική:** Η μουσική που χρησιμοποιείται ταιριάζει με το περιεχόμενο; Υπάρχει συγχρονισμός μεταξύ μουσικής και εικόνων;
5. **Εικόνες:** Οι εικόνες δημιουργούν την κατάλληλη ατμόσφαιρα και ταιριάζουν με το περιεχόμενο της αφήγησης;

Πάντως, σε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο η αξιολόγηση της ψηφιακής αφήγησης θα πρέπει να σχετίζεται με τους διδακτικούς στόχους, όπως άλλωστε όλες οι αξιολογήσεις που πραγματοποιούνται στη εκπαίδευση. Επίσης, σημαντικό είναι να δίνεται έμφαση στα κριτήρια αξιολόγησης της ίδιας της ιστορίας και όχι τόσο στη χρήση της τεχνολογίας για τη δημιουργία της, ειδικά αν δεν εξετάζονται γνώσεις πληροφορικής.

## 2.7 Αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση

Συμφωνώντας με τη θέση του Clark (1994), ότι ένα βίντεο, στη περίπτωση μας, μια ψηφιακή αφήγηση από μόνη της είναι απίθανο να είναι πιο αποτελεσματική για τη διδασκαλία από ένα βιβλίο, ένα θεματικό λογισμικό ή μια διαδικτυακή εφαρμογή, θεωρούμε πολύ σημαντικό το πως αξιοποιούν οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές μια ψηφιακή αφήγηση μέσα στην τάξη. Σίγουρα η συναισθηματική εμπλοκή και τα κίνητρα των μαθητών επηρεάζονται έντονα από την επιλογή των μέσων, στην περίπτωση μας από την επιλογή μιας ποιοτικής ψηφιακής αφήγησης, αλλά αυτό δεν αποτελεί τον καλύτερο παράγοντα πρόβλεψης της εκπαιδευτικής αποτελεσματικότητας. Ούτε βέβαια τα δυνατά μόνο σημεία της ψηφιακής αφήγησης, όπως η αμεσότητα της εικόνας, ο ήχος, η συναισθηματική εμπλοκή και η εστίαση, αρκούν για την επιτυχία της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Οι εκπαιδευτικοί αντιμετωπίζουν την πρόκληση να «σπάσουν» τις παθητικές συνήθειες των μαθητών τους τις οποίες απέκτησαν περνώντας καθημερινά πολλές ώρες μπροστά στην τηλεόραση ή/και στις ψηφιακές τους συσκευές (κινητά, υπολογιστές, κ.α.) παρακολουθώντας βίντεο. Βέβαια, όταν τα βίντεο αξιοποιούνται σωστά στη διδασκαλία, δεν λειτουργούν απλώς ως αντιπερισπασμός ή κίνητρο απέναντι στις συμβατικές μορφές διδασκαλίας, αλλά προάγουν τη μάθηση μέσω της ενεργούς εμπλοκής των νοητικών διεργασιών των μαθητών. Η ενεργητική μάθηση είναι μια από τις θεμελιώδεις παιδαγωγικές προσεγγίσεις της σύγχρονης θεωρίας μάθησης και των πρωτοβουλιών εκπαιδευτικής αλλαγής. Οι μαθητές μαθαίνουν καλύτερα όταν συμμετέχουν ενεργά, σωματικά ή/και διανοητικά, στη μαθησιακή διαδικασία.

Οι αρχές της ενεργητικής μάθησης που ακολουθούν αποτελούν χρήσιμες κατευθυντήριες γραμμές για την επεξεργασία ψηφιακών αφηγήσεων σε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο:

1. ενθάρυνση της ομαδικής δραστηριότητας και της μάθησης μέσω της συζήτησης,
2. στήριξη της περιέργειας και της διατύπωσης υποθέσεων από τους μαθητές,
3. δυνατότητα των μαθητών να κάνουν τις δικές τους παρεμβάσεις και να επιδεικνύουν αυτονομία,
4. δυνατότητα για τους μαθητές να αξιοποιήσουν τις γνώσεις που ήδη διαθέτουν,
5. έμφαση σε συγκεκριμένα περιβάλλοντα εργασίας και μάθησης και,
6. χρήση γνωστικών δεξιοτήτων ανώτερου επιπέδου, όπως η αξιολόγηση, η σύνθεση, η υπόθεση, η δημιουργία προτύπων, η αναγνώριση και η επίλυση προβλημάτων.

Οι αρχές αυτές μπορούν να εφαρμοστούν σε ένα μοντέλο ακολουθίας τριών βασικών φάσεων, α) **πριν την προβολή**, β) **κατά την προβολή** και γ) **μετά την προβολή** του βίντεο/της ψηφιακής αφήγησης (Σοφός & Γιασιράνη 2022, σσ.105-125). Οι δραστηριότητες που περιγράφονται αναλυτικά στο αναφερόμενο βιβλίο μπορούν επίσης να συστηματοποιηθούν με στόχο τη δημιουργία ενός «Τετραδίου της Ψηφιακής Αφήγησης» ως εκπαιδευτικού οδηγού για το δάσκαλο στην τάξη. Σε αυτήν την περίπτωση το εκπαιδευτικό υλικό αξιοποιείται σε συνδυασμό με τις ενότητες του βίντεο, στο οποίο οι μαθητές μπορούν να απευθυνθούν προκειμένου να εργαστούν. Οι δραστηριότητες με τη μορφή φύλλων εργασίας που χρησιμοποιούνται για την υλοποίηση ενός εκπαιδευτικού σεναρίου μπορούν να έχουν τις ακόλουθες διδακτικές λειτουργίες (Σοφός 2015, σ. 349-369):

1. **Ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας:** Στοχεύουν στην ανάδειξη των πρότερων αναπαραστάσεων των εκπαιδευομένων. Μέσα από ερωτήσεις ο εκπαιδευτικός διερευνά τις προϋπάρχουσες και προαπαιτούμενες γνώσεις, αντιλήψεις και ιδέες των μαθητών. Κεντρίζοντας το ενδιαφέρον τους και ενημερώνοντάς τους για τον σκοπό, τους στόχους του μαθήματος αλλά και για το τι θα ακολουθήσει, δημιουργείται ένα κλίμα ασφάλειας.
2. **Γνωστικής επεξεργασίας:** Οι δραστηριότητες διδασκαλίας του γνωστικού αντικείμενου δίνουν τη δυνατότητα γνωστικής εμπλοκής των μαθητών με τις νέες πληροφορίες που έχουν λάβει προκειμένου να τις οικειοποιηθούν.
3. **Εμπέδωσης του γνωστικού αντικείμενου:** Οι δραστηριότητες αυτές έχουν σκοπό την εξάσκηση με στόχο την αφομοίωση των νέων γνώσεων από τους μαθητές ενθαρρύνοντάς τους να κατασκευάσουν μόνοι τους τη γνώση.
4. **Αξιολόγησης:** Πρόκειται για δραστηριότητες αξιολόγησης και αυτοαξιολόγησης που έχουν σκοπό, αντίστοιχα, την τελική αξιολόγηση ή την ενδιάμεση ενημέρωση του μαθητή αναφορικά με το βαθμό κατανόησης του περιεχομένου.
5. **Μεταγνωστικής επίγνωσης:** Οι δραστηριότητες αυτές αφορούν τη σύνοψη του μαθήματος. Οι νέες γνώσεις που αποκτήθηκαν αντιπαραβάλλονται με τις πρότερες αναπαραστάσεις των μαθητών, ώστε να αναδειχθεί το πώς έχουν μεταβληθεί.

Οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες είναι σκόπιμο να αναφέρονται τόσο στις συγκεκριμένες σκηνές της ψηφιακής αφήγησης, οι οποίες σχετίζονται με το γνωστικό αντικείμενο όσο και στην οπτικοακουστική παιδεία. Η κατανομή που προτείνεται είναι η ακόλουθη:

- Δραστηριότητες **οπτικοακουστικής παιδείας**.
- Δραστηριότητες **ανάπτυξης συναισθημάτων**.
- Δραστηριότητες **γνωστικού περιεχομένου**.
- Δραστηριότητες **επιπλέον γνωστικού περιεχομένου** για περαιτέρω ενασχόληση με το αντικείμενο.

Επίσης, οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες που θα δημιουργηθούν θα πρέπει να εναρμονίζονται με τις επιμέρους θεματικές διαστάσεις της ψηφιακής αφήγησης, τις βασικές έννοιες που προκύπτουν από αυτήν και τους εκπαιδευτικούς στόχους που έχουν τεθεί.

### **3. Συμπεράσματα**

Η αφήγηση αποτελούσε από πολύ νωρίς έναν αποτελεσματικό τρόπο μετάδοσης γνώσεων και εμπειριών στις νεότερες γενιές. Η ψηφιακή αφήγηση, η οποία αποτελεί εξέλιξη της αφήγησης, μπορεί να αξιοποιηθεί στην εκπαίδευση, σε όλες τις βαθμίδες, σε όλα τα μαθήματα και σε όλες τις φάσεις της διδασκαλίας, συμβάλλοντας στη μετάδοση και στη διατήρηση γνώσεων. Από πολλούς μάλιστα θεωρείται βασικός εγγραμματισμός. Ακόμα καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα επιτυγχάνονται όταν οι ίδιοι οι μαθητές εμπλέκονται σε δραστηριότητες δημιουργίας ψηφιακής ανάπτυξης, αφού αναπτύσσουν δεξιότητες του 21<sup>ου</sup> αιώνα. Προϋπόθεση ανάπτυξης ψηφιακών αφηγήσεων από εκπαιδευτικούς και μαθητές αποτελεί η εξοικείωση τους με τη διαδικασία παραγωγής τους. Σημαντική, επίσης, είναι και η σωστή αξιοποίησή τους μέσα στην τάξη. Γι' αυτό, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να είναι, όχι μόνο γνώστες αυτής της διαδικασίας, αλλά, επιπλέον, μεταδότες των γνώσεων και σχεδιαστές δραστηριοτήτων οι οποίες θα βοηθούν και θα καθοδηγούν τους μαθητές τους είτε να αναπτύσσουν τις δικές τους ψηφιακές αφηγήσεις είτε να τις αξιοποιούν αποτελεσματικά.

### **Βιβλιογραφία**

- Bronzite, D. (n.d.). The Hero's Journey - Mythic Structure of Joseph Campbell's Monomyth. Retrieved from <https://www.movieoutline.com/articles/the-hero-journey-mythic-structure-of-joseph-campbell-monomyth.html>
- Clark, R. E. (1994). Media will never influence learning. Educational technology research and development, 42(2), 21-29.
- Dalim, S. F., Azliza, N. Z. M., Ibrahim, N., Zulkipli, Z. A., & Yusof, M. M. M. (2019). Digital storytelling for 21st century learning: A study on pre-service teachers' perception. Asian Journal of University Education, 15(3), 226-234.
- Denning, S. (2004). Telling tales. harvard business review, 82(5), 122-129.
- DISTCO. (2015). Digital Storytelling Evaluation Rubric for Official Judging. Retrieved from <http://distco.org/wp-content/uploads/2018/02/Digital-Storytelling-Rubric-DISTCO.pdf>
- Dogan, B. (2021). The Educational Uses of Digital Storytelling Website. University of Houston College of Education. <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu>



- Frazel, M. (2010). *Digital storytelling: Guide for educators*. Eugene (Estados Unidos): International Society for Technology in Education, 2010.
- Jakes, D. S., & Brennan, J. (2005). *Capturing stories, capturing lives: An introduction to digital storytelling*.
- jasonOhler.com. (2022). Digital and traditional storytelling. Part IV - Assessing digital stories, new media narrative. Retrieved from <http://www.jasonohler.com/storytelling/assessmentWIX.cfm>
- Kelleher, C. (2007). *Storytelling Alice*. Retrieved January 20, 2023, from <https://www.alice.org/get-alice/storytelling-alice/>
- Kerpoof (n.d.). Kerpoof - LearningWorks for Kids. Retrieved January 20, 2023, from <https://learningworksforkids.com/apps/kerpoof/>
- Kim, S. H. (2014). Developing autonomous learning for oral proficiency using digital storytelling. *Language Learning & Technology*, 18(2), 20–35.
- Lambert, J. (2010). *Digital Storytelling Cookbook*. CA: Digital Diner Press.
- Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community*. Routledge.
- Lathem, S. (2005). Learning communities and digital storytelling: New media for ancient tradition. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 2286-2291). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Liu, K. P., Tai, S. J. D., & Liu, C. C. (2018). Enhancing language learning through creation: The effect of digital storytelling on student learning motivation and performance in a school English course. *Educational Technology Research and Development*, 66(4), 913–935. <https://dx.doi.org/10.1007/s11423-018-9592-z>
- MIT (n.d.). Scratch – Imagine, program, share. Retrieved January 20, 2023, from <https://scratch.mit.edu/>
- Niemi, H., & Multisilta, J. (2016). Digital storytelling promoting twenty-first century skills and student engagement. *Technology, Pedagogy and Education*, 25(4), 451–468. <https://dx.doi.org/doi:10.1080/1475939X.2015.1074610>
- Nursalim, S. W., & Zulkarnain, A. (2021, July). Design of The Narrative Structure of Berau Natural Tourism Promotional Video using Freytag's Pyramid Method. In *IMOVICCON Conference Proceeding* (Vol. 2, No. 1, pp. 83-86).
- Ohler, J. B. (2013). More story maps: from aristotle to present day. In *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity* (pp. 146-157). Corwin Press, <https://dx.doi.org/10.4135/9781452277479.n9>
- Robin, B. R. (2015). The effective uses of digital storytelling as a teaching and learning tool. In J. Flood, S. B. Heath, & D. Lapp (Eds.), *Handbook of Research on Teaching Literacy Through the Communicative and Visual Arts*, 2, 457-468. New York, NY:Routledge.
- Robin, B. R., & McNeil, S. G. (2019). Digital storytelling. *The International Encyclopedia of Media Literacy*, 1-8.
- Ryokai, K. (n.d.). Story Mat. Retrieved January 20, 2023, from <https://www.media.mit.edu/gnl/projects/storymat/>
- Sarica, H. Ç., & Usluel, Y. K. (2016). The effect of digital storytelling on visual memory and writing skills. *Computers & Education*, 94, 298–309. <https://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.016>

- Studiobinder. (2020). How the Dan Harmon Story Circle Can Make Your Story Better. Retrieved from <https://www.studiobinder.com/blog/dan-harmon-story-circle/>
- Vogler, C. (2017). Joseph Campbell goes to the movies: The influence of the hero's journey in film narrative. *Journal of Genius and Eminence*, 2(2), 9-23.
- Web 2.0 Teaching Tools. (n.d.). My StoryMaker, Web 2.0 teaching tool supporting 21st century learning skills. Retrieved January 20, 2023, from <http://www.web2teachingtools.com/my-storymaker.html>
- Yang, Y. T. C., & Wu, W. C. I. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. *Computers & Education*, 59(2), 339–352. <https://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2011.12.012>
- Γκουτσιουκώστα, Ζ. (2015). Ψηφιακή Αφήγηση: Ένα Πολλά Υποσχόμενο Διδακτικό Εργαλείο για τη Γόνιμη Ενσωμάτωση των Τ.Π.Ε. στη Διδακτική της Λογοτεχνίας στο Β.Δαγδιλέλης, Α. Λαδιάς, Κ. Μπίκος, Ε. Ντρενογιάννη, Μ. Τσιτουρίδου (επιμ.), Πρακτικά Εργασιών 4ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία» της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης ΤΠΕ στην Εκπαίδευση (ΕΤΠΕ), Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης & Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη, 30 Οκτωβρίου – 1 Νοεμβρίου 2015.
- Γκουτσιουκώστα, Ζ. (2020). Η ψηφιακή αφήγηση (digital storytelling) ως διδακτικό εργαλείο στο μάθημα της λογοτεχνίας. Doctoral dissertation, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης (ΑΠΘ). Παιδαγωγική Σχολή. Τμήμα Παιδαγωγικό Δημοτικής Εκπαίδευσης. Θεσσαλονίκη.
- Δελώνης, Α., 1986, Ελληνική παιδική λογοτεχνία 1835-1985 - Από τις πρώτες ρίζες μέχρι σήμερα, Αθήνα
- Μπαράδακη, Ι. (2019). Η Ψηφιακή Αφήγηση ως εργαλείο για την Διδακτική Προσέγγιση της Διαφορετικότητας στο Νηπιαγωγείο. Μεταπτυχιακή εργασία. ΕΑΠ & Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών. Πάτρα.
- Ρουμελιώτου, Μ., Κυρμανίδου, Έ., Μωϋσίδης, Γ., & Φουτσιτζή, Σ. (2011). Προς ένα νέο ψηφιακό σχολείο: η ψηφιακή αφήγηση και τα κριτήρια αξιολόγησης για αξιοποίησή της στη διδακτική πράξη. Στο Κ. Γλέζου & Ν. Τζιμόπουλος (επιμ.), 6ο Πανελλήνιο Συνέδριο των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη», 6-8 Μαΐου 2011, Σύρος. Ανακτήθηκε από [https://www.researchgate.net/publication/272903408\\_Pros\\_ena\\_neo\\_psephiako\\_scholeio\\_e\\_psephi\\_ake\\_aphegese\\_kai\\_ta\\_kriteria\\_axiologeses\\_gia\\_axiopoiese\\_tes\\_ste\\_didaktike\\_praxe](https://www.researchgate.net/publication/272903408_Pros_ena_neo_psephiako_scholeio_e_psephi_ake_aphegese_kai_ta_kriteria_axiologeses_gia_axiopoiese_tes_ste_didaktike_praxe)
- Σεραφείμ, Κ. & Φεσάκης, Γ. (2010). Ψηφιακή αφήγηση: Επισκόπηση λογισμικών. Στο Β. Κολτσάκης & Μ. Δοδοντσής (επιμ.), 2ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο «Ψηφιακές και διαδικτυακές εφαρμογές στην εκπαίδευση». 23-25 Απριλίου. Ημαθία. ISBN: 978-960-99301-0-9
- Σιάκας, Σπ. (2008). Animation με κούκλες. Από την ιδέα στο τελικό μοντάζ. Μεθοδολογία δημιουργίας παραδοσιακού τρισδιάστατου Animation με κούκλες. Αθήνα: Νεανικό Πλάνο.
- Σοφός, Α. (2015). Σχεδιάζοντας σενάρια διδασκαλίας για την πρακτική άσκηση των φοιτητών. Ολιστικό μοντέλο διερευνητικής και στοχαστικής πρακτικής για την ενίσχυση του ψηφιακού γραμματισμού στο πλαίσιο της μεντορείας. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Σοφός, Α., & Γιασιράνης, Σ. (2022). Η ταινία και το βίντεο στην εκπαίδευση – Προσεγγίσεις και πρακτικές αξιοποίησης στην τάξη [Μεταπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις.