

Εκπαιδευτικές Διαδρομές

Τόμ. 1, Αρ. 2 (2025)

Εκπαιδευτικές Διαδρομές



Η αξιοποίηση των ψηφιακών εργαλείων στη
θεατρική αγωγή για τα άτομα με αναπηρίες: Μία
βιβλιογραφική ανασκόπηση

MSc Θεατρολόγος

doi: [10.12681/edro.40193](https://doi.org/10.12681/edro.40193)

Copyright © 2025, MSc Θεατρολόγος



Άδεια χρήσης [##plugins.generic.pdfFrontPageGenerator.front.license.cc-by-nc-nd4/##](https://plugins.generic.pdfFrontPageGenerator.front.license.cc-by-nc-nd4/).

Η αξιοποίηση των ψηφιακών εργαλείων στη θεατρική αγωγή για τα άτομα με αναπηρίες: Μία βιβλιογραφική ανασκόπηση

Δαμιανή Βλαχάβα

MSc Θεατρολόγος

danahvlachava@gmail.com

Περίληψη

Η αξιοποίηση των αναδυόμενων τεχνολογιών στο θέατρο αποτελεί μια δυναμική και εξελισσόμενη προσέγγιση στη διδασκαλία και τη μάθηση. Αυτή η ενσωμάτωση αξιοποιεί την εκφραστική δύναμη του θεάτρου και τις μετασχηματιστικές δυνατότητες των ψηφιακών μέσων για τη δημιουργία καινοτόμων και ελκυστικών εκπαιδευτικών εμπειριών. Ωστόσο, οι μαθητές/τριες με αναπηρίες συχνά αντιμετωπίζουν εμπόδια στην πλήρη συμμετοχή τους σε θεατροπαιδαγωγικές δραστηριότητες λόγω προκλήσεων και άλλων θεσμικών-δομικών, κοινωνικών φραγμών και προκαταλήψεων. Ο σκοπός της παρούσας βιβλιογραφικής ανασκόπησης ήταν να αναδείξει χρήσιμες πληροφορίες σχετικά με τα αντιληπτά οφέλη, τις προκλήσεις και τις στρατηγικές εφαρμογής που σχετίζονται με τη χρήση ψηφιακών διαδραστικών μέσων στη θεατρική αγωγή για μαθητές/τριες με αναπηρίες. Επιπλέον παρουσιάζει τον πιθανό αντίκτυπο τέτοιων προσεγγίσεων στην ψυχοκοινωνική ανάπτυξη των μαθητών/τριών με αναπηρίες. Συνεπώς, η αξιοποίηση της τεχνολογίας εμπεριέχει νέες δυνατότητες και προκλήσεις. Από τη μία πλευρά, εμπλουτίζει τη μαθησιακή εμπειρία, καθιστώντας την πιο καθηλωτική και ελκυστική. Από την άλλη πλευρά όμως, χρειάζεται πιο προσεκτική εξέταση για να διασφαλιστεί ότι η τεχνολογία δεν επισκιάζει τους βασικούς μαθησιακούς στόχους και ότι παραμένει συμπεριληπτική και προσβάσιμη για όλους/ες τους/τις μαθητές/τριες.

Λέξεις-κλειδιά: ψηφιακά εργαλεία, θεατρική αγωγή, μαθητές/τριες με αναπηρίες, συμπερίληψη, προσβασιμότητα

Abstract

The use of emerging technologies in theatre is a dynamic and evolving approach to teaching and learning. This integration harnesses the expressive power of theatre and the transformative potential of digital media to create innovative and engaging educational experiences. However, students with disabilities often face barriers to full participation in theatre education activities due to challenges and other institutional-structural, social barriers, and biases. The purpose of this literature review was to highlight useful information on the perceived benefits, challenges, and implementation strategies related to the use of digital interactive media in theatre education for students with disabilities. Furthermore, it presents the potential impact of such approaches on the psychosocial development of students with disabilities. Therefore, the use of technology holds new possibilities and challenges. On the one hand, it enriches the learning experience, making it more immersive and engaging. On the other hand, however, more careful consideration is needed to ensure that technology does not overshadow key learning objectives and that it remains inclusive and accessible for all learners.

Keywords: digital tools, theatre/drama education, students with disabilities, accessibility, inclusion

Εισαγωγή

Το θέατρο έχει έναν πολυσύνθετο χαρακτήρα, καθώς λειτουργεί ταυτόχρονα ως παραστατική τέχνη, καλλιτεχνικό και κοινωνικό γεγονός, ψυχαγωγική και πολιτισμική αξία, καθώς και ως εκπαιδευτικό εργαλείο. Ο παιδαγωγικός του ρόλος είναι προφανής χάρη στις παιδαγωγικές του ιδιότητες. Μέσω της εμπειρίας, της συμμετοχής, της παραστατικότητας και της αλληλεπίδρασης, οι μαθητές/τριες μπορούν να εκφραστούν δημιουργικά, να προβληματιστούν και να διαμορφώσουν απόψεις, καθώς και να αναπτύξουν την προσωπικότητά τους (Κοντογιάννη, 2000· Παπακώστα, 2014).

Ειδικότερα, μέσα από τη διαδικασία της θεατρικής παιδείας το παιδί καλλιεργεί τις σωματικές, γνωστικές, γλωσσικές, εκφραστικές, επικοινωνιακές και ψυχοκοινωνικές του δεξιότητες, ενώ με τη δύναμη της φαντασίας, της αισθητικής έκφρασης, της δημιουργικότητας και την ελεύθερη έκφραση των συναισθημάτων μπορεί να δημιουργήσει ένα δικό του κόσμο. Αυτή η αισθητική εμπειρία αποτελεί

χώρο συλλογικής δράσης, βιωματικής εμπλοκής και ενεργούς μάθησης (Γραμματάς, 2017· Λενακάκης, 2013· Τσιάρας, 2007).

Η αξιοποίηση των αναδυόμενων τεχνολογιών στο εφαρμοσμένο θέατρο και το εκπαιδευτικό δράμα αποτελεί μια δυναμική και εξελισσόμενη προσέγγιση στη διδασκαλία και τη μάθηση. Αυτή η ενσωμάτωση αξιοποιεί την εκφραστική δύναμη του θεάτρου και τις μετασχηματιστικές δυνατότητες των ψηφιακών μέσων για τη δημιουργία καινοτόμων και ελκυστικών εκπαιδευτικών εμπειριών (Δεληγιάννης, 2007· Κλαδάκη & Μαστροθανάσης, 2023). Στα ψηφιακά μαθησιακά περιβάλλοντα, οι μαθητές/τριες έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν δραστηριότητες και παιχνίδια, προσδίδοντας έτσι στη διδασκαλία έναν πιο μαθητοκεντρικό προσανατολισμό. Η έκφραση των προσωπικών ιδεών, η ενίσχυση της πρωτοβουλίας και η προώθηση της δημιουργικότητας είναι αναμφισβήτητα σημαντικά στοιχεία σε αυτήν τη διαδικασία.

Αναφορικά με τη διδακτική του θεάτρου, η ένταξη των ψηφιακών μέσων έρχεται για να αναδείξει τα βασικά στοιχεία του δράματος στην εκπαίδευση που αφορούν την αλληλεπίδραση, τη συνεργασία, την καλλιέργεια της φαντασίας και τη βιωματική μάθηση (Ζακόπουλος, 2023· Φανουράκη, 2016). Συγκεκριμένα, οι ψηφιακές εφαρμογές της θεατρικής αγωγής εστιάζουν στο να καταστήσουν τους/τις μαθητές/τριες ψηφιακά εγγράμματους/ες μέσα από τις διαδραστικές και πολυτροπικές τεχνικές θεάτρου (Zakoroulosetal., 2023· Φανουράκη, 2016).

Το ψηφιακό δράμα είναι μια νέα μορφή θεάτρου που βρίσκεται ακόμα σε φάση ανάπτυξης, εξελίσσοντας τις δυνατότητές του μαζί με τα νέα τεχνολογικά μέσα, ενώ διατηρεί πολλές θεατρικές τεχνικές, διαφέροντας όμως σημαντικά από το συμβατικό θέατρο κυρίως ως προς τη σωματικότητα. Η ανάπτυξη του απαιτεί τη χρήση του διαδικτύου και των πολυμέσων, καθώς πρόκειται για την παραγωγή έργου με υλικό από το διαδίκτυο, καταγραφή σε βίντεο και εμπλουτισμό με τεχνικές όπως ήχο, εικόνα, εφέ, μουσική, ψηφιακή αφήγηση και animations (Κλαδάκη & Μαστροθανάσης, 2023). Έτσι, χάρη στις πολλές και διαφορετικές δυνατότητες των ψηφιακών τεχνολογιών, μπορεί να δημιουργηθεί μια ολοκληρωμένη παράσταση, ακόμα και χωρίς τη σωματική παρουσία ηθοποιών ή με την αντικατάστασή τους από avatars (Caroll, 2002· Carolletal., 2006).

Η αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων στο θέατρο προσφέρει πολλά οφέλη, ενισχύοντας την ομαδικότητα, προσφέροντας στους/στις μαθητές/τριες ίσες ευκαιρίες έκφρασης και εμπλοκής σε μια συλλογική δημιουργική προσπάθεια. Υπάρχουν όμως και προκλήσεις, οι οποίες κυρίως περιλαμβάνουν την αντιμετώπιση των ανισοτήτων

πρόσβασης, την εξισορρόπηση των παραδοσιακών και ψηφιακών μεθόδων και τη διασφάλιση της διατήρησης της καλλιτεχνικής ακεραιότητας (Βασιλάκος, 2007). Συνεπώς, η αξιοποίηση της νέας τεχνολογίας προσφέρει τόσο ευκαιρίες όσο και προκλήσεις. Από τη μία πλευρά, βελτιώνει τη μαθησιακή εμπειρία, κάνοντάς την πιο ολοκληρωμένη, καθηλωτική, ενδιαφέρουσα και ελκυστική. Από την άλλη πλευρά, απαιτεί προσεκτική διαχείριση για να διασφαλιστεί ότι η τεχνολογία δεν υπερισχύει των βασικών μαθησιακών στόχων και παραμένει προσιτή, συμπεριληπτική και προσβάσιμη για όλα τα άτομα (Φανουράκη, 2016).

Παράλληλα, η επαγγελματική ανάπτυξη των εκπαιδευτικών και η συνεχής έρευνα είναι κρίσιμες για την αντιμετώπιση αυτών των προκλήσεων και τη μεγιστοποίηση των δυνατοτήτων αυτής της διαθεματικής, ψηφιακής και θεατροπαιδαγωγικής προσέγγισης και στη συμπεριληπτική εκπαίδευση (Guralnick, 2001). Ειδικότερα, η συμπεριληπτική εκπαίδευση εστιάζει στην ανάπτυξη ενός μαθησιακού περιβάλλοντος που είναι ασφαλές και προσβάσιμο σε όλα τα επίπεδα, όπως κτιριακά, κοινωνικά, ακαδημαϊκά, και ψηφιακά, με σεβασμό στη διαφορετικότητα για όλα τα άτομα (Messiou et al., 2016). Στόχος της είναι να συμπεριλάβει όλα τα παιδιά, εξαλείφοντας τα εμπόδια και τους αποκλεισμούς που οδηγούν σε στιγματισμό και κοινωνική απομόνωση. Η έννοια της συμπερίληψης διαμορφώνει το ήθος της θεατρικής αγωγής προς μια πιο δημοκρατική, ποικιλόμορφη και αντιπροσωπευτική προσέγγιση, όπου κάθε άτομο νιώθει ότι ανήκει στην ομάδα, ανεξάρτητα από τις διαφορές του. Αυτές οι διαφορές είναι σημαντικό μέρος της αρμονικής συνύπαρξης με έμφαση στην κοινωνική δικαιοσύνη (Crockett&Malley, 2017).

Συνεπώς, ο προσβάσιμος συνεργατικός σχεδιασμός αποτελεί βασικός πυλώνας στο πεδίο της θεατρικής αγωγής χωρίς αποκλεισμούς. Η θεατρική αγωγή διαθέτει τεράστιες δυνατότητες για την προώθηση της δημιουργικότητας, του αισθητηριακού, συμβολικού και συνεργατικού παιχνιδιού, των δεξιοτήτων επικοινωνίας και της αλληλεπίδρασης μεταξύ των μαθητών/τριών. Στο πεδίο της ειδικής αγωγής αξιοποιούνται συχνά οι τέχνες ως θεραπευτικό μέσο. Οι τέχνες διευκολύνουν τα πολυαισθητηριακά περιβάλλοντα μάθησης, ενώ στα άτομα με αναπηρίες έχουν εφαρμοστεί η δραματοθεραπεία και το εκπαιδευτικό δράμα σε κλινικό και θεραπευτικό κυρίως πλαίσιο (Jennings, 2005).

Ωστόσο, οι μαθητές/τριες με αναπηρίες συχνά αντιμετωπίζουν εμπόδια στην πλήρη και ισότιμη συμμετοχή τους σε θεατροπαιδαγωγικές δραστηριότητες λόγω

προκλήσεων και κυρίως λόγω θεσμικών-δομικών, κοινωνικών εμποδίων και προκαταλήψεων (Lenakakis & Koltsida, 2017). Για την αντιμετώπιση αυτών των προκλήσεων, οι αναδυόμενες τεχνολογίες προσφέρουν καινοτόμες λύσεις, ιδίως μέσω της ενσωμάτωσης ψηφιακών διαδραστικών μέσων (Lynch, et al., 2022·Piriyaphokanont & Sriswasdi, 2022). Πιο συγκεκριμένα, στην ειδική αγωγή όπου στο επίκεντρο βρίσκονται οι μαθητές/τριες με αναπηρίες, ο ρόλος των θεατρολόγων ειδικής αγωγής καθίσταται κρίσιμος στη διευκόλυνση των συμπεριληπτικών και πολυτροπικών θεατροπαιδαγωγικών εμπειριών που να ανταποκρίνονται στις ανάγκες και στα ενδιαφέροντα των παιδιών.

Συμβάλλοντας προς αυτήν την κατεύθυνση, τα ψηφιακά μέσα προσθέτουν διαδραστικότητα μέσω εμπειριών εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας, διαδικτυακών παραστάσεων και πολυμεσικής αφήγησης, ηχητικών περιγραφών και συμβατότητα με προγράμματα ανάγνωσης οθόνης (Bates, 1992). Η τεχνολογία αυτή διευρύνει τις δυνατότητες προσβάσιμων ολοκληρωμένων θεατρικών εμπειριών πέρα από τους φυσικούς περιορισμούς και τα εμπόδια. Τα βοηθήματα επίσης υποστηρικτικής τεχνολογίας στοχεύουν να καλύψουν τις διαφορετικές ανάγκες, τις αισθητηριακές μαθησιακές προτιμήσεις και τα ενδιαφέροντα των μαθητών/τριών με αναπηρίες προωθώντας την ενεργό συμμετοχή, την ενδυνάμωση, τη δημιουργική αυτοέκφραση και την ανάπτυξη ψυχοκοινωνικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων (Mann, 2018).

Η παρούσα βιβλιογραφική ανασκόπηση παρουσιάζει μία σύντομη επισκόπηση της αξιοποίησης των ψηφιακών εργαλείων στη θεατρική αγωγή και ειδικότερα στη θεατρική αγωγή για τα άτομα με αναπηρίες. Προσπαθεί να διερευνήσει τα πιθανά οφέλη και τις προκλήσεις για την ανάπτυξη αποτελεσματικών στρατηγικών για μια πιο συμπεριληπτική, προσβάσιμη και εμπλουτισμένη μαθησιακή θεατρική εμπειρία για άτομα με εμπόδια στη ζωή και στη μάθηση.

1. Η χρήση των ψηφιακών εργαλείων στη θεατρική αγωγή

Η ψηφιακή εποχή έχει επιφέρει μετασχηματιστικές αλλαγές σε διάφορους εκπαιδευτικούς τομείς, συμπεριλαμβανομένης της θεατρικής εκπαίδευσης. Κυρίως η ανάπτυξη της ψηφιακής τεχνολογίας και καινοτομίας έχουν επηρεάσει τον τρόπο με τον οποίο το θέατρο διαμορφώνεται από τις νέες εξελίξεις και δυνατότητες (Κλαδάκη&Μαστροθανάσης, 2022). Συγκεκριμένα, η εφαρμογή ψηφιακών

διαδραστικών μέσων, όπως η εικονική πραγματικότητα (VR), η επαυξημένη πραγματικότητα (AR), το διαδραστικό λογισμικό, η ψηφιακή αφήγηση, οι διαδικτυακές πλατφόρμες, όπως οι εικονικές τάξεις και τα ψηφιακά συνεργατικά εργαλεία μάθησης έχουν ανοίξει νέους δρόμους για τη διδασκαλία και τη μάθηση του δράματος (Κλαδάκη & Μαστροθανάσης, 2023· Ζακόπουλος, 2023· Φανουράκη, 2016).

Η αξιοποίηση των ψηφιακών εργαλείων στη θεατρική εκπαίδευση έχει φέρει επανάσταση στον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές/τριες ασχολούνται και μαθαίνουν για τις παραστατικές τέχνες. Καθώς η τεχνολογία συνεχίζει να εξελίσσεται, οι θεατροπαιδαγωγοί έχουν αγκαλιάσει ένα ευρύ φάσμα ψηφιακών πόρων και εφαρμογών για να βελτιώσουν τη μαθησιακή εμπειρία των μαθητών/τριών. Καλούνται να διαδραματίσουν το ρόλο τόσο του/της εμπυχωτή/τριας αυτής της διαδικασίας όσο και αυτόν του/της συντονιστή/τριας των καινοτόμων τεχνολογιών που διαθέτει, προσπαθώντας να ανταποκριθούν στις ανάγκες και στα ενδιαφέροντα των μαθητών/τριών του. Εστιάζουν επίσης στο να εκπαιδεύσουν τους/τις μαθητές/τριες στη χρήση των διαδραστικών και πολυτροπικών θεατρικών τεχνικών (Anderson, Cameron, & Sutton, 2015· Φανουράκη, 2016· Τζαμαργιάς, 2014).

Αναφορικά με τη διδακτική του θεάτρου, η ένταξη των ψηφιακών μέσων έρχεται για να αναδείξει τα βασικά συστατικά του δράματος στην εκπαίδευση, όπως αυτά συνοψίζονται στη δημιουργική αλληλεπίδραση, την ομαδικότητα, την καλλιέργεια της φαντασίας και τη βιωματική μάθηση (Φανουράκη, 2016). Όσον αφορά τη διαθεματικότητα του μαθήματος της θεατρικής αγωγής η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών προωθεί τη διεύρυνση των μέσων και των οπτικών, προάγει τις γνώσεις και την εξοικείωση των μαθητών/τριών με την τεχνολογία (π.χ. από την αξιοποίηση του διαδικτύου μέχρι τη χρήση σύνθετων ψηφιακών εφαρμογών και λογισμικών) και τέλος εμπλουτίζει τις διαδικασίες δημιουργίας ενός project ή μιας θεατρικής παράστασης (Βλαχάβα, 2022).

Στην εργασία των Ψυχάρη και Καλοβρέκτη (2023, όπ. αναφ. στο Κλαδάκη & Μαστροθανάσης, 2023), γίνεται εκτενής αναφορά στην επιστημολογία του Science Technology Engineering Mathematics + Art (STEAM), δίνοντας ενδεικτικά παραδείγματα ανάπτυξης εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων με έμφαση στο κουκλοθέατρο και την αναπαράσταση γεγονότων στο αρχαίο θέατρο.

Εντούτοις, μέσα στην περίοδο της πανδημίας του Covid-19 και στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση λόγω της αναστολής λειτουργίας των σχολείων, τα

μαθήματα της αισθητικής αγωγής που διδάσκονται στο δημοτικό σχολείο επηρεάστηκαν σε πολύ σημαντικό βαθμό. Συγκεκριμένα, στην έρευνα της Vlachava (2022) μελετήθηκαν οι απόψεις των θεατρολόγων για την υλοποίηση της εξ αποστάσεως διδασκαλίας του μαθήματος της θεατρικής αγωγής στο Δημοτικό Σχολείο κατά τη διάρκεια της πανδημίας Covid-19. Με βάση τα αποτελέσματα της έρευνας φάνηκε ότι οι θεατρολόγοι θεώρησαν δύσκολη την προσαρμογή της διδασκαλίας τους σε ψηφιακά περιβάλλοντα, καθώς απαιτούσε περισσότερο χρόνο, προετοιμασία, ειδικό εξοπλισμό, ευελιξία και εκπαίδευση. Ειδικότερα, στην εξ αποστάσεως διδασκαλία του μαθήματος της θεατρικής αγωγής, η απουσία των παιχνιδιών με το σώμα, των ασκήσεων φαντασίας, δημιουργικότητας, της δραματοποίησης, του αυτοσχεδιασμού και άλλων βιωματικών πολυαισθητηριακών δραστηριοτήτων ήταν ιδιαίτερα αισθητή.

Στην εργασία των Βίτσου και Δήμου με τίτλο «Μια έρευνα δράσης για τη μετασχηματιστική δύναμη εξ αποστάσεως παρεμβάσεων κουκλοθέατρου κατά τη διάρκεια της πανδημίας» (2023 όπ. αναφ. στο Κλαδάκη & Μαστροθανάσης, 2023), παρουσιάζονται δεδομένα σχετικά με την αποτελεσματικότητα ενός εξ αποστάσεως προγράμματος κουκλοθέατρου που εφαρμόστηκε από τον Νοέμβριο του 2020 έως τον Απρίλιο του 2021 σε Δημοτικό Σχολείο. Από τα ευρήματα της ποιοτικής έρευνας αναδείχθηκε ότι οι συμμετέχοντες/ουσες ενδυναμώθηκαν συναισθηματικά, ψυχολογικά και κοινωνικά εκφράζοντας πολυτροπικά τα συναισθήματά τους κατά τη διάρκεια της πανδημίας και μέσω των κουκλών.

Συνεπώς, τα ψηφιακά εργαλεία θέτουν νέες προκλήσεις και, παρόλο που δεν είναι δυνατόν να αντικαταστήσουν το ζωντανό θέατρο, ενδέχεται να δημιουργηθούν πρόσθετα αισθητικά χαρακτηριστικά. Ολοένα και περισσότερο το ψηφιακό θέατρο αναδύεται ως μια δυναμική και καθηλωτική μορφή τέχνης που βασίζεται στη σύζευξη της ανθρώπινης έκφρασης και της ψηφιακής καινοτομίας. Γεφυρώνει το χάσμα μεταξύ του απτού και του εικονικού, του άμεσου και του υπερβατικού, περικλείοντας το κοινό σε μια πολυδιάστατη θεατρική εμπειρία πέρα από τα όρια των συμβατικών θεατρικών μορφών (Brilli κ.ά., 2023· Δεληκωνσταντινίδου, 2023· Πούλου, 2020).

Στο ευρύ πεδίο του ψηφιακού θεάτρου, διαφόρων τύπων αναδύομενες και μη τεχνολογίες, βρίσκουν πεδίο εφαρμογής. Από το βίντεο και την ψηφιακή προβολή μέχρι την εικονική, επαυξημένη πραγματικότητα, τη ρομποτική, τη διαδικτυακή συγγραφή, την πολυμεσική αφήγηση και τη δημιουργία διαδραστικού περιεχομένου, στον/στην ηθοποιό, στους θεατές, στο χώρο, στη σκηνογραφία, τα εργαλεία αυτά

λειτουργούν καταλυτικά για την καλλιτεχνική εξερεύνηση και καινοτομία (Κλαδάκη & Μαστροθανάσης, 2023). Επίσης, οι διαδραστικές παραστάσεις μπορεί να περιλαμβάνουν την αλληλεπίδραση πραγματικών ηθοποιών με προβαλλόμενα στοιχεία, όπως κινούμενα σχέδια, εικονικούς χαρακτήρες, την ενεργοποίηση ηχητικών ή οπτικών μέσων μέσω κίνησης ή ακόμα και διαδικτυακές παραστάσεις σε διάφορες τοποθεσίες (Ανδρέου & Κλαδάκη, 2023). Ρομπότ μπορούν να επικοινωνήσουν με τους θεατές και να τους μεταφέρουν τα λεκτικά και μη λεκτικά μηνύματα των ηθοποιών (Perkowski et al., 2005).

Συγκεκριμένα, οι ψηφιακές αφηγήσεις ενισχύουν τους/τις μαθητές/τριες ώστε να αναπτύξουν περαιτέρω τις γνώσεις τους και να αναστοχαστούν (Bohm, 2004). Μέσω των ψηφιακών ιστοριών μπορούν να αναπτύξουν τις γλωσσικές, συναισθηματικές και κοινωνικές τους δεξιότητες και να επικοινωνήσουν θετικά μεταξύ τους αλλά και με τους/τις εκπαιδευτικούς. Ενισχύουν την αυτοαποτελεσματικότητα, την αυτονομία, την αυτορρύθμιση τους και συμμετέχουν πιο ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία (Bratitsis & Ziannas, 2015· Παπαδοπούλου, 2022). Οι ψηφιακές διαδραστικές εφαρμογές που χρησιμοποιήθηκαν περισσότερο ήταν το i-Theatre (Filosofi et al., 2021) και το E-shadow που δημιουργήθηκε από το Εργαστήρι του Πολυτεχνείου Κρήτης. Η χρήση του παρέχει ένα περιβάλλον ψηφιακής αφήγησης και δημιουργίας μιας παράστασης θεάτρου σκιών στον υπολογιστή.

Ειδικότερα στην έρευνα των Filosofi και συνεργατών (2021) μελετήθηκε η αλληλεπίδραση ανάμεσα στους/στις μαθητές/τριες και τους/τις εκπαιδευτικούς τους μέσω της χρήσης του i-Theatre. Τα παιδιά σε ομάδες μπορούν να μετατρέψουν τα σχέδια τους σε ψηφιακή μορφή και να δημιουργήσουν χαρακτήρες και φόντο μέσω της μετακίνησης, της περιστροφής και της μεγέθυνσης. Τα παιδιά συνεργάζονται και ηχογραφούν τις ιστορίες τους με βίντεο και ήχο.

Η χρήση ψηφιακών εργαλείων στη θεατρική εκπαίδευση μπορεί να προσφέρει πολλά οφέλη για τους/τις μαθητές/τριες. Τα εργαλεία αυτά μπορούν να ενισχύσουν τη μάθηση των μαθητών/τριών παρέχοντας πρόσβαση σε ένα ευρύ φάσμα πόρων, όπως παραγωγές, εργαστήρια και συνεντεύξεις. Μπορούν επίσης να παρέχουν διαδραστικούς και ελκυστικούς τρόπους για να μάθουν οι μαθητές/τριες για το θέατρο, όπως μέσω διαδραστικών εμπειριών αφήγησης ιστοριών και εικονικές περιηγήσεις.

Περαιτέρω, τα ψηφιακά διαδραστικά μέσα ενισχύουν τη γνωστική ανάπτυξη παρέχοντας ποικίλες και ελκυστικές μαθησιακές εμπειρίες. Η έρευνα έδειξε ότι η χρήση VR και AR στην εκπαίδευση μπορεί να βελτιώσει την αντίληψη, τη μνήμη και τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων. Τα διαδραστικά μέσα ενθαρρύνουν επίσης την κριτική σκέψη και τη δημιουργικότητα, επιτρέποντας στους/στις μαθητές/τριες να πειραματιστούν με διαφορετικά σενάρια και αποτελέσματα σε ένα ελεγχόμενο περιβάλλον (Κλαδάκη & Μαστροθανάσης, 2023).

Τα συναισθηματικά και κοινωνικά οφέλη των ψηφιακών μέσων στη θεατρική εκπαίδευση περιλαμβάνουν αυξημένη ενσυναίσθηση, συναισθηματική αυτορρύθμιση και δεξιότητες συνεργασίας. Τα εικονικά περιβάλλοντα μπορούν να προσομοιώσουν σύνθετες κοινωνικές καταστάσεις, επιτρέποντας στους/στις μαθητές/τριες να εξασκηθούν και να αναπτύξουν τις διαπροσωπικές τους δεξιότητες σε ένα ασφαλές και υποστηρικτικό περιβάλλον (Anderson, Cameron, & Sutton, 2015).

Η ενσωμάτωση επίσης των ψηφιακών μέσων στη θεατρική εκπαίδευση έχει συνδεθεί με βελτιωμένες ακαδημαϊκές επιδόσεις. Κάνοντας τη μάθηση πιο ελκυστική, τα ψηφιακά εργαλεία μπορούν να αυξήσουν τα εσωτερικά κίνητρα και το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών για το θέατρο (Burn&Durrant, 2007).

Τέλος, τα ψηφιακά εργαλεία μπορούν να παρέχουν ευελιξία και ευκολία στους/στις εκπαιδευτικούς και τους/τις μαθητές/τριες, επιτρέποντάς τους να έχουν πρόσβαση σε πόρους από οπουδήποτε και οποτεδήποτε. Ωστόσο, είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι η χρήση ψηφιακών εργαλείων στη θεατρική εκπαίδευση πρέπει να γίνεται με περίσκεψη και με γνώμονα τις ανάγκες, τις μαθησιακές προτιμήσεις, τις δυνατότητες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών/τριών. Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να διασφαλίζουν ότι τα ψηφιακά εργαλεία είναι προσβάσιμα, με έλεγχο περιεχομένου και πολιτικές προστασίας των προσωπικών δεδομένων των χρηστών. Θα πρέπει επίσης να παρέχουν υποστήριξη και κατάρτιση στους/στις μαθητές/τριες και τους/τις εκπαιδευτικούς ώστε να διασφαλίζουν ότι είναι σε θέση να χρησιμοποιούν τα εργαλεία αποτελεσματικά.

2. Η αξιοποίηση των ψηφιακών εργαλείων στη θεατρική αγωγή για τα άτομα με αναπηρίες

Η παροχή ποιοτικής εκπαίδευσης σε μαθητές/τριες με αναπηρίες αποτελεί κρίσιμη προτεραιότητα σε πολλά εκπαιδευτικά συστήματα σε όλον τον κόσμο. Για να αντιμετωπιστούν οι ποικίλες μαθησιακές ανάγκες αυτών των μαθητών/τριών, μια σειρά από εξειδικευμένα, διαφοροποιημένα εκπαιδευτικά προγράμματα και η ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων έχουν γίνει βασικές συνιστώσες της ειδικής αγωγής και εκπαίδευσης (Γελαστοπούλου & Κουρμπέτης, 2014).

Τα ψηφιακά εργαλεία και τεχνολογίες μπορούν να διαδραματίσουν σημαντικό ρόλο στην υποστήριξη της εκπαίδευσης χωρίς αποκλεισμούς. Τα ψηφιακά εργαλεία μπορούν να παρέχουν στους/στις μαθητές/τριες με αναπηρίες πρόσβαση σε εξειδικευμένη ή και εξατομικευμένη διδασκαλία, καθώς και σε υποστηρικτική τεχνολογία που μπορεί να τους/τις βοηθήσει να ξεπεράσουν κάποιες προκλήσεις. Μπορούν να βοηθήσουν στην υπέρβαση των φυσικών, κοινωνικών, αισθητηριακών και γνωστικών εμποδίων που συχνά εμποδίζουν τη συμμετοχή των μαθητών/τριών με αναπηρίες στα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Για παράδειγμα, τα προγράμματα ανάγνωσης οθόνης, μετατροπής κειμένου σε ομιλία και αναγνώρισης φωνής μπορούν να βοηθήσουν τους/τις μαθητές/τριες με οπτικές ή μαθησιακές δυσκολίες, ενώ οι λεξάντες και η ενσωμάτωση της νοηματικής γλώσσας μπορούν να υποστηρίξουν τα άτομα με προβλήματα ακοής. Αυτά τα χαρακτηριστικά προσβασιμότητας προωθούν περιβάλλοντα μάθησης χωρίς αποκλεισμούς και διασφαλίζουν ότι όλοι/ες οι μαθητές/τριες έχουν ίσες ευκαιρίες συμμετοχής στο εκπαιδευτικό περιεχόμενο (Adam & Tatnall, 2017· Γελαστοπούλου & Κουρμπέτης, 2014· Edyburn, 2004· Παπάζογλου & Καραγιαννίδης, 2019).

Ωστόσο, υπάρχουν βασικές αρχές που πρέπει να διέπουν τη χρήση των ψηφιακών εργαλείων στην ειδική εκπαίδευση και τη συμπεριληπτική εκπαίδευση. Οι αρχές αυτές περιλαμβάνουν την προσβασιμότητα, τη χρηστικότητα, την ευελιξία και τη συνεργασία. Η *προσβασιμότητα* αναφέρεται στην ικανότητα των ψηφιακών εργαλείων να χρησιμοποιούνται από μαθητές/τριες με αναπηρίες, συμπεριλαμβανομένων εκείνων με οπτικές, ακουστικές ή κινητικές αναπηρίες. Η *ευχρηστία* αναφέρεται στην ευκολία χρήσης και τον διαισθητικό σχεδιασμό των ψηφιακών εργαλείων, τα οποία μπορούν να συμβάλουν στη μείωση του γνωστικού φόρτου και στην υποστήριξη της μάθησης για τους/τις μαθητές/τριες με αναπηρίες. Η

ευελιξία αναφέρεται στην ικανότητα των ψηφιακών εργαλείων να προσαρμόζονται ώστε να ανταποκρίνονται στις μοναδικές ανάγκες των μαθητών/τριών με αναπηρίες, συμπεριλαμβανομένης της δυνατότητας προσαρμογής του ρυθμού, του επιπέδου και της μορφής της διδασκαλίας. Η *συνεργασία* αναφέρεται στην ικανότητα των ψηφιακών εργαλείων να υποστηρίζουν την επικοινωνία, την αλληλεπίδραση και τη συνεργασία μεταξύ μαθητών/τριών, εκπαιδευτικών και γονέων, γεγονός που μπορεί να συμβάλει στη δημιουργία μιας υποστηρικτικής μαθησιακής κοινότητας (Alper & Raharirinirina, 2006·Blackhurst & Edyburn, 2000).

Εντούτοις όμως, υπάρχουν διάφορες προκλήσεις που πρέπει να αντιμετωπιστούν προκειμένου να αξιοποιηθούν πλήρως οι δυνατότητες των ψηφιακών εργαλείων στην εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς. Οι προκλήσεις αυτές περιλαμβάνουν κυρίως την ανάγκη για επαγγελματική ανάπτυξη και κατάρτιση των εκπαιδευτικών, την ανάγκη για προσβάσιμα και οικονομικά προσιτά ψηφιακά εργαλεία και την ανάγκη για πολιτικές και ερευνητικά τεκμηριωμένες πρακτικές που να υποστηρίζουν τη χρήση των ψηφιακών εργαλείων στην ειδική αγωγή και εκπαίδευση (Edyburn, 2004· Smith&Okolo, 2010).

Επιπρόσθετα, η παρουσία καλλιτεχνικών μαθημάτων στο ωρολόγιο πρόγραμμα των ειδικών σχολείων αποτελεί μορφωτικό δικαίωμα των μαθητών/τριών. Σύμφωνα με το Γενικό Πλαίσιο Αναλυτικού Προγράμματος Ειδικής Αγωγής (Π.Δ. 301/96, ΦΕΚ 208 Α΄, 29.08.1996), η θεατρική αγωγή είναι θεμελιώδης για την εκπαίδευση των παιδιών με αναπηρίες (Κλαδάκη, Τσιμπιδάκη, & Δάρρα, 2016). Το θέατρο καθώς ενσωματώνει όλες τις καλλιτεχνικές εκφάνσεις (Snow, D'Amico, & Tanguay, 2003), παρέχει στα παιδιά με αναπηρίες ένα μέσο προσωπικής ενσώματης έκφρασης και αλληλόδρασης, ενώ παράλληλα ενισχύει τη συμπερίληψη, καθώς επιτρέπει στο κάθε παιδί να συνυπάρχει αρμονικά στην ομάδα. Το θέατρο επιτρέπει στα παιδιά να εξερευνήσουν τα συναισθήματα, τις εμπειρίες και τις ταυτότητές τους σε ένα ασφαλές και υποστηρικτικό περιβάλλον. Αυτή η δημιουργική καλλιτεχνική έκφραση μπορεί να ενισχύσει την αυτοπεποίθηση των παιδιών και να προσφέρει μια αίσθηση ικανοποίησης και επιτυχίας. Η ενσωμάτωση θεατροπαιδαγωγικών δραστηριοτήτων προσαρμοσμένων στις ανάγκες των παιδιών με αναπηρίες έχει αποδειχθεί ότι βελτιώνει σημαντικά τη συνολική τους ευημερία και τις ακαδημαϊκές τους επιδόσεις (Winston, 2013).

Συμπληρωματικά, η έρευνα του Edmiston (2013), δείχνει ότι η ένταξη της τέχνης στο πρόγραμμα σπουδών προσφέρει σημαντικά οφέλη σε παιδιά με αναπηρίες,

σύμφωνα με τους/τις εκπαιδευτικούς. Τα οφέλη περιλαμβάνουν την αυξημένη προσοχή και ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων, τη λήψη αποφάσεων για επίλυση προβλημάτων, καθώς και τη βελτιωμένη επικοινωνία που συνδέει τη δημιουργικότητα με τα προσωπικά βιώματα και ενδιαφέροντα.

Η θεατρική αγωγή διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στην ανάπτυξη των παιδιών με αναπηρίες, προσφέροντάς τους δυνατότητες ολόπλευρης ανάπτυξης και μάθησης. Μια θεατροπαιδαγωγική παρέμβαση που προάγει την ποικιλομορφία μπορεί να ενισχύσει θετικά τη συνεργασία και τη συμμετοχή στην ομάδα. Αυτή η προσέγγιση επιτρέπει στα άτομα με αναπηρίες να αποκτήσουν δεξιότητες επικοινωνίας μέσω δημιουργικών ασκήσεων (Jackson, 1993). Οι θεατροπαιδαγωγοί μπορούν να δημιουργήσουν ευκαιρίες για ανομοιογενείς και πιο ευέλικτες ομάδες στις οποίες όλοι/ες οι μαθητές/τριες μπορούν να μάθουν και να αναπτύξουν ενσυναίσθηση (Kempfe, 2005).

Πιο συγκεκριμένα, τα παιδιά που βρίσκονται στο φάσμα του αυτισμού συνήθως αποφεύγουν τις ομαδικές δραστηριότητες και απομονώνονται. Το θεατρικό παιχνίδι τα ενθαρρύνει να συμμετέχουν και να αλληλεπιδρούν με άλλα παιδιά. Μέσα από αυτό, εκτονώνονται, αποφορτίζονται συναισθηματικά και αποκτούν περισσότερη εμπιστοσύνη στον εαυτό τους και στις δημιουργικές τους ικανότητες (Sherrat & Peter, 2000). Από την άλλη πλευρά, οι Kempfe και Tissot (2012) ανέδειξαν πως σε μια δευτεροβάθμια σχολική τάξη οι θεατρικές δραστηριότητες συνέβαλαν στην κοινωνική ανάπτυξη δεξιοτήτων για δύο μαθητές στο φάσμα του αυτισμού. Οι δραστηριότητες περιλάμβαναν αυτοσχεδιασμό, αφήγηση, γραφή, χορωδιακό λόγο, μαριονέτες και μάσκες.

Η θεατρική αγωγή επίσης, μπορεί να προσαρμοστεί ώστε να ανταποκρίνεται στις ανάγκες και τις δυνατότητες των παιδιών με αισθητηριακά προβλήματα, προσφέροντάς τους πολλαπλά οφέλη. Μαθητές/τριες με προβλήματα ακοής και όρασης μπορούν να συμμετέχουν στο θεατρικό παιχνίδι και να απολαύσουν τη διαδικασία ενώ μαθαίνουν (Hackney, 1986). Για τα άτομα με προβλήματα ακοής, το θεατρικό παιχνίδι προσφέρει έναν εναλλακτικό, δημιουργικό και εκφραστικό τρόπο επικοινωνίας. Τα παιδιά χρησιμοποιούν το σώμα τους και τη νοηματική γλώσσα για να αλληλεπιδρούν με τους/τις συμμαθητές/τριες τους. Επίσης, το κουκλοθέατρο και το θέατρο σκιών έχουν θετικά αποτελέσματα για τα άτομα με κινητικές αναπηρίες (Κουτσογιάννης, 2002). Οι μαθητές/τριες μπορούν να παρακολουθούν και να παρουσιάζουν τις δικές τους ιστορίες χρησιμοποιώντας κούκλες.

Τα ευρήματα των Lenakakis και Koltsida(2017) παρουσιάζουν μια ακόμη ενδιαφέρουσα περίπτωση, καθώς στη μελέτη τους προσπάθησαν να διερευνήσουν τις συνθήκες συνεργασίας μιας μεικτής θεατρικής ομάδας ατόμων με και χωρίς αναπηρίες και τον αντίκτυπό της στα μέλη της με αναπηρία. Τα ευρήματα της έρευνας έδειξαν ότι μια τέτοια δημιουργική σύμπραξη έχει σημαντικό και θετικό αντίκτυπο στις κοινωνικές και συμπεριφορικές δεξιότητες των ατόμων με αναπηρία ως αποτέλεσμα των θεατροπαιδαγωγικών πρακτικών και των παραστάσεων-αναδεικνύοντας επίσης τη δημιουργική και χωρίς αποκλεισμούς ποιότητα του δράματος.

Παράλληλα, η ενσωμάτωση των τεχνολογικών καινοτομιών και των ψηφιακών μέσων στη θεατρική εκπαίδευση έχει τη δυνατότητα να αυξήσει τη συμμετοχικότητα και τη δέσμευση, να βελτιώσει σημαντικά τις μαθησιακές εμπειρίες και την καλλιτεχνική έκφραση των μαθητών/τριών με αναπηρίες (Crockett&Malley, 2017). Συγκεκριμένα, τα ψηφιακά διαδραστικά μέσα, όπως η εικονική πραγματικότητα, η επαυξημένη πραγματικότητα και οι διαδραστικές προβολές, μπορούν να δώσουν στους/στις μαθητές/τριες με αναπηρίες την ευκαιρία να συμμετέχουν ενεργά σε θεατρικά εργαστήρια. Αυτές οι τεχνολογίες μπορούν να εξαλείψουν τα φυσικά εμπόδια, επιτρέποντας κυρίως στα άτομα με κινητικές, αισθητηριακές ή γνωστικές αναπηρίες να συμμετέχουν στη δημιουργική διαδικασία με πιο ευέλικτους τρόπους. Για παράδειγμα, η εικονική πραγματικότητα μπορεί να δώσει τη δυνατότητα σε μαθητές/τριες με σωματικές αναπηρίες να περιηγηθούν εικονικά και να αλληλεπιδράσουν με σκηνικά περιβάλλοντα, ενώ η επαυξημένη πραγματικότητα μπορεί να επικαλύψει οπτικές ή ακουστικές ενδείξεις για να υποστηρίξει μαθητές/τριες με μαθησιακές ή άλλες επικοινωνιακές δυσκολίες (Crockett & Malley, 2017).

Ο προσαρμοστικός χαρακτήρας των ψηφιακών διαδραστικών μέσων μπορεί να δώσει τη δυνατότητα στους/στις μαθητές/τριες με αναπηρίες να εκφραστούν καλλιτεχνικά με καινοτόμους τρόπους. Αυτές οι τεχνολογίες μπορούν να προσαρμοστούν στις ατομικές ανάγκες, προτιμήσεις και ενδιαφέροντα, επιτρέποντας στους/στις μαθητές/τριες να εξερευνήσουν τη δημιουργικότητά τους και να αναπτύξουν τις καλλιτεχνικές τους δεξιότητες χωρίς να εμποδίζονται από φυσικούς ή γνωστικούς περιορισμούς. Με την ενσωμάτωση χαρακτηριστικών όπως οι λεζάντες, η ακουστική περιγραφή και οι εναλλακτικές μέθοδοι εισαγωγής, οι τεχνολογίες αυτές μπορούν να διασφαλίσουν ότι όλοι/ες οι μαθητές/τριες, ανεξάρτητα από τις

ικανότητές τους, μπορούν να συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία και να έχουν πρόσβαση στο εκπαιδευτικό περιεχόμενο. Για παράδειγμα, οι μαθητές/τριες με περιορισμένες δεξιότητες λεπτής κινητικότητας μπορούν να χρησιμοποιούν διεπαφές που βασίζονται σε χειρονομίες ή τεχνολογίες ανίχνευσης των ματιών για να ελέγχουν εικονικές μαριονέτες ή να χειρίζονται ψηφιακά σκηνικά (Crockett & Malley, 2017· Heimann, Nelson, Tjus, & Gillberg, 1995).

Ο συνεργατικός χαρακτήρας της θεατρικής εκπαίδευσης μπορεί να ενισχυθεί περαιτέρω με τη χρήση ψηφιακών διαδραστικών μέσων. Αυτές οι τεχνολογίες μπορούν να διευκολύνουν τις εικονικές ομαδικές δραστηριότητες, την εξ αποστάσεως συνεργασία και τις κοινές εμπειρίες, επιτρέποντας στους/στις μαθητές/τριες με αναπηρίες να ασχοληθούν με τους/τις συνομηλίκους/ες τους και να αναπτύξουν βασικές κοινωνικές δεξιότητες. Αυτό μπορεί να είναι ιδιαίτερα επωφελές για τους/τις μαθητές/τριες στο φάσμα του αυτισμού που μπορεί να αντιμετωπίζουν προκλήσεις στην πρόσωπο με πρόσωπο επικοινωνία (Heikkinen, Järvelä, & Häkkinen, 2018· Heimann et al., 1995).

Ο συνδυασμός της αφήγησης με την τεχνολογία βρέθηκε ότι προάγει τη συμπερίληψη των μαθητών/τριών με αναπηρίες και ευνοεί την επικοινωνία και την ενεργητική ακρόαση. Οι ψηφιακές ιστορίες είναι ελκυστικές και πολύχρωμες, προσφέροντας ακουστικές και κειμενικές επιλογές κατάλληλες για παιδιά με προβλήματα όρασης και ακοής. Επιπλέον, το ψηφιακό περιεχόμενο μπορεί να είναι αρκετά διαδραστικό, περιλαμβάνοντας ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής μετά την προβολή του βιντεοσκοπημένου υλικού (Akdag & Altınay, 2021). Έρευνες δείχνουν ότι οι ψηφιακές ιστορίες μπορούν να βελτιώσουν τις αφηγηματικές δεξιότητες, την ευχέρεια στην ανάγνωση και ομιλία, καθώς και την κατανόηση (Deveci Topal et al., 2023). Η αύξηση του ενδιαφέροντος και η βελτίωση της συμμετοχής τόσο στο μάθημα όσο και στο γενικότερο περιβάλλον μπορούν επίσης να θεωρηθούν μεταξύ των πλεονεκτημάτων των ψηφιακών ιστοριών.

Στην εργασία των Tsioutsas και συνεργατών (2020), δόθηκε έμφαση στις τεχνολογίες για την επεξεργασία της γλώσσας, την ενσωματωμένη επικοινωνία και την πολυτροπική αλληλεπίδραση για την αυτόματη παρακολούθηση της ροής της παράστασης. Οι ερευνητές επιδίωξαν να εξαλείψουν τα αισθητηριακά και γλωσσικά εμπόδια που μπορεί να αντιμετωπίζουν ορισμένοι από τους θεατές των θεατρικών παραστάσεων. Τα χαρακτηριστικά της προσβασιμότητας περιλάμβαναν υπότιτλους, νοηματική γλώσσα και ακουστική περιγραφή.

Σε μια άλλη σύγχρονη ερευνητική προσπάθεια των Καϊμάρα και συνεργατών (όπ. αναφ. στο Κλαδάκη & Μαστροθανάσης, 2023), παρουσιάζεται η διαδικασία σχεδιασμού και ανάπτυξης μιας διαδραστικής εκπαιδευτικής εφαρμογής με τίτλο «Waking Up In the Morning», συνδυάζοντας τη θεατροπαιδαγωγική, τα εμβυθιστικά περιβάλλοντα και τα βιντεοπαιχνίδια στη συνεκπαίδευση μαθητών/τριών με διαταραχή αυτιστικού φάσματος. Όπως προτείνουν οι συγγραφείς, αυτή η εφαρμογή μπορεί να αξιοποιηθεί ως ένα πλαίσιο συμμετοχικού σχεδιασμού εκπαιδευτικού περιεχομένου για την ανάπτυξη διαδραστικών εκπαιδευτικών/θεραπευτικών υλικών, αξιοποιώντας τις παραστατικές τέχνες.

Επιπρόσθετα, η έρευνα της Βλαχάβα (2024)εστίασε στην αξιοποίηση των ψηφιακών διαδραστικών μέσων για την ανάπτυξη της συμμετοχικότητας, της καλλιτεχνικής έκφρασης και της δημιουργικότητας στη θεατρική αγωγή στο ειδικό δημοτικό σχολείο για μαθητές/τριες με αναπηρίες, μέσα από την οπτική των θεατρολόγων της ειδικής αγωγής. Τα ευρήματά της αναδεικνύουν τις τεράστιες δυνατότητες για την ενίσχυση της συμμετοχικότητας, την εξατομίκευση της μάθησης, τη βελτίωση της επικοινωνίας και την ανάπτυξη της δημιουργικότητας από την αξιοποίηση των ψηφιακών εργαλείων στη θεατρική αγωγή των ατόμων με αναπηρίες ενέχει. Ωστόσο, η επιτυχής εφαρμογή αυτών των τεχνολογιών απαιτεί την αντιμετώπιση των προκλήσεων και των περιορισμών που αναφέρονται, όπως είναι τα εμπόδια προσβασιμότητας, οι περιορισμένοι πόροι, οι τεχνικές δυσκολίες καθώς και οι επιμορφωτικές ανάγκες των θεατρολόγων.

Συμπεράσματα

Εντούτοις, αν και τα ψηφιακά διαδραστικά μέσα μπορούν να ενισχύσουν τη συμμετοχή και τη συνεργασία, υπάρχει ο κίνδυνος υπερβολικής εξάρτησης από αυτές τις τεχνολογίες, η οποία θα μπορούσε ενδεχομένως να οδηγήσει σε κοινωνική απομόνωση και μείωση των προσωπικών αλληλεπιδράσεων (Heikkinenetal., 2018). Είναι ζωτικής σημασίας λοιπόν να επιτευχθεί ισορροπία μεταξύ της χρήσης ψηφιακών διαδραστικών μέσων και της παροχής διαπροσωπικών και ενσώματων εμπειριών θεατρικής εκπαίδευσης για την υποστήριξη της ολιστικής ανάπτυξης των μαθητών/τριών με αναπηρίες.

Τέλος, η αποτελεσματική ενσωμάτωση των ψηφιακών διαδραστικών μέσων στη θεατρική εκπαίδευση απαιτεί τόσο από τους/τις μαθητές/τριες όσο και από

τους/τις εκπαιδευτικούς να διαθέτουν τις απαραίτητες τεχνολογικές ικανότητες. Η ανεπαρκής κατάρτιση και υποστήριξη μπορεί να εμποδίσει την επιτυχή εφαρμογή αυτών των τεχνολογιών, περιορίζοντας τα δυνητικά οφέλη τους. Η επένδυση σε προγράμματα επαγγελματικής ανάπτυξης και η παροχή συνεχούς τεχνικής βοήθειας μπορούν να συμβάλουν στη γεφύρωση αυτού του χάσματος και να δώσουν στους/στις εκπαιδευτικούς τη δυνατότητα να αξιοποιήσουν αποτελεσματικά τα ψηφιακά διαδραστικά μέσα.

Με την αντιμετώπιση αυτών των ζητημάτων και την υιοθέτηση μιας συμπεριληπτικής προσέγγισης, τα εκπαιδευτικά ιδρύματα μπορούν να αξιοποιήσουν τη δύναμη των ψηφιακών εργαλείων για τη δημιουργία πιο δίκαιων και αποτελεσματικών μαθησιακών περιβαλλόντων για τους/τις μαθητές/τριες με αναπηρίες.

Ελληνόγλωσση Βιβλιογραφία

Ανδρέου, Α., & Κλαδάκη, Μ. (2023). Μπρεχτικό θέατρο και Νέες τεχνολογίες: προκλήσεις και προοπτικές στο σχολείο του αύριο. Στο Μ. Κλαδάκη & Κ. Μαστροθανάσης (Επιμ.), *Αναδυόμενες τεχνολογίες στο εφαρμοσμένο θέατρο και το εκπαιδευτικό δράμα* (σσ. 190–204). Gutenberg.

Βασιλάκος, Α. (2007). *Ψηφιακές μορφές τέχνης*. Τζιόλα.

Βλαχάβα, Δ. (2024). *Ενίσχυση της συμμετοχικότητας των μαθητών/τριών με αναπηρίες στη θεατρική εκπαίδευση στο δημοτικό σχολείο μέσω των ψηφιακών διαδραστικών μέσων: Μία έρευνα με εκπαιδευτικούς της ειδικής αγωγής*. Μεταπτυχιακή εργασία. Α.Π.Θ.

Βλαχάβα, Δ. (2022). *Διερεύνηση της εμπειρίας και των απόψεων των Θεατρολόγων για την εξ αποστάσεως διδασκαλία του μαθήματος της Θεατρικής Αγωγής στο Δημοτικό Σχολείο: Μια αναδρομική ποσοτική έρευνα*. Μεταπτυχιακή εργασία. Α.Π.Θ.

Γελαστοπούλου, Μ., & Κουρμπέτης, Β. (2014). Εκπαιδευτικό υλικό και λογισμικό για μαθητές με αναπηρίες ή ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες. Στα πρακτικά του Πανελληνίου Συνεδρίου για τον παιδαγωγό του σήμερα. *Νέος Παιδαγωγός*, 731-738.

Γραμματάς, Θ. (2017). *Θεατρική αγωγή και παιδεία*. Διάδραση.

Δεληγιάννης, Γ. (2007). *Διαδραστικά πολυμέσα και ψηφιακή τεχνολογία στις τέχνες*. Fagotto.

Δεληκωνσταντινίδου, Α. (2023). Η μετασχηματίζουσα δυναμική του ψηφιακού θεάτρου στην εκπαίδευση. Στο Μ. Κλαδάκη & Κ. Μαστροθανάσης (Επιμ.), *Αναδυόμενες τεχνολογίες στο εφαρμοσμένο θέατρο και το εκπαιδευτικό δράμα* (σσ. 39–66). Gutenberg.

Ζακόπουλος, Β. (2023). *Οι ψηφιακές τεχνολογίες για το θέατρο/δράμα στην εκπαίδευση*. Παπαζήση.

Κλαδάκη Μ., Τσιμπιδάκη Α., & Δάρρα Μ. (2016). Μια φορά και ένα καιρό ήταν ...τα χρώματα: Ένα θεατρο-παιδαγωγικό πρόγραμμα σε άτομα με νοητική υστέρηση. *Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης*, 2015(1), 643–652. <https://doi.org/10.12681/edusc.266>

Κλαδάκη, Μ., & Μαστροθανάσης, Κ. (2023). *Αναδυόμενες τεχνολογίες στο εφαρμοσμένο θέατρο και το εκπαιδευτικό δράμα*. Gutenberg.

Κοντογιάννη, Α. (2000). *Η Δραματική τέχνη στην εκπαίδευση*. Ελληνικά Γράμματα.

Κουτσογιάννης, Δ. (2020). Το ελληνικό σχολείο στην εποχή του κορονοϊού: από την τεχνολειτουργική στην πολιτική προσέγγιση. Στο Καπόλα, Π., Κουζέλης, Γ. & Κωνσταντάς, Ο. (Επιμ.), *Αποτυπώσεις σε στιγμές κινδύνου* (σσ. 549-555). Νήσος.

Λενακάκης, Α. (2013). Η θεατροπαιδαγωγική στην εκπαίδευση: Τάσεις και στάσεις. Μια έρευνα με αφορμή τα σενάρια για τη συνέντευξη των υποψηφίων σχολικών συμβούλων πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. *Παιδαγωγικά Ρεύματα στο Αιγαίο*, 6-7, 1-12. <http://www.rhodes.aegean.gr/ptde/revmata/magazine.html>

Παπαδοπούλου, Α. (2022). Ψηφιακή αφήγηση: θεωρητικό και εννοιολογικό πλαίσιο. Στο Αναστασιάδης, Π.Σ. & Κωτσίδης, Κ.Μ. (Επιμ.), *ΤΠΕ, εξ αποστάσεως εκπαίδευση και δημιουργικότητα στο σχολείο του 21ου αιώνα* (σσ. 144-181). Ρέθυμνο: Εργαστήριο Δια Βίου και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Πανεπιστημίου Κρήτης.

Παπάζογλου, Θ., & Καραγιαννίδης, Χ. (2019). *Η Εκπαιδευτική Ρομποτική ως μέσο προώθησης γνωστικών στόχων, κινητοποίησης και συμπερίληψης στην εκπαίδευση παιδιών με αυτισμό*. Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση.

Παπακώστα, Α. (2014). Η Παιδαγωγική διάσταση της συμμετοχής στο σύγχρονο θέατρο ανηλικών θεατών. Στο Θ. Γραμματάς (επιμ.) *Πάμμουσος Παιδαγωγία. Η Παιδαγωγική του Θεάτρου* (σσ.43-52). Ταξιδευτής.

Πούλου, Α. (2020). *Η αρχαία ελληνική τραγωδία και το ψηφιακό θέατρο. Ερείπια, μεταμορφώσεις, δραματοποιήσεις*. Αιγόκερως.

Τζαμαργιάς, Τ. (2014). *Σκέψεις για τη θεατρική Αγωγή και το θέατρο στην εκπαίδευση, στο θέατρο ως μορφοπαιδευτικό αγαθό και καλλιτεχνική έκφραση στην εκπαίδευση και την κοινωνία*. eduarTE.

Τσιάρας, Α. (2007). *Η θεατρική Αγωγή στο Δημοτικό Σχολείο. Μια ψυχοκοινωνιολογική προσέγγιση*. Παπαζήσης.

Φανουράκη, Κ. (2016). *Το θέατρο στην εκπαίδευση με τη χρήση των νέων τεχνολογιών*. Παπαζήσης.

Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

- Adam, T., & Tatnall, A. (2017). The value of using ICT in the education of school students. *Education and Information Technologies*, 22(6), 2711–2726. <https://doi.org/10.1007/s10639-017-9605-2>
- Akdag, S., & Altinay, Z. (2021). Learning through digital stories for safe school environment. *Frontiers in Psychology*, 12, 738954. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.738954>.
- Alper, S., & Raharinirina, S. (2006). Assistive technology for individuals with disabilities: A review and synthesis of the literature. *Journal of Special Education Technology*, 21(2), 47-64. <https://doi.org/10.1177/016264340602100204>
- Anderson, M., Cameron, D., & Sutton, P. (2015). *Innovation, technology and converging practices in drama education and applied theatre*. Routledge.
- Bates, J. (1992). Virtual reality, art, and entertainment. *Presence: The Journal of Teleoperators and Virtual Environments* 1(1), 133-138. <https://doi.org/10.1162/pres.1992.1.1.133>
- Blackhurst, A.E., & Edyburn, D.L. (2000). A brief history of special education technology. *Special Education Technology Practice*, 2(1), 21-36.
- Bohm, D. (2004). *On creativity*. Routledge.
- Bratitsis, T. & Ziannas, P. (2015). From early childhood to special education: interactive digital storytelling as a coaching approach for fostering social empathy. *Procedia Computer Science*, 67, 231-240. <http://dx.doi.org/10.1016/j.procs.2015.09.267>
- Brilli, S., Gemini, L., & Giuliani, F. (2023). Theatre without theatres: Investigating access barriers to mediatized theatre and digital liveness during the covid-19 pandemic. *Poetics*, 97, 101750. <https://doi.org/10.1016/J.POETIC.2022.101750>
- Burn, A., & Durran, J. (2007). Digital technology and learning in the early years. *International Journal of Early Years Education*, 15(3), 195-211. <https://doi.org/10.1177/1463949118764031>
- Caroll, J. (2002). Digital drama: A snapshot of evolving forms. *Melbourne Studies in Education*, 43(2), 130-141. <https://doi.org/10.1080/17508480209556409>
- Caroll, J., Anderson, M., & Cameron, D. (2006). *Real players? Drama, technology, and education*. Trentham Books.
- Crockett, J.B., & Malley, S.M. (2017). *Handbook of arts education and special education: Policy, Research, and Practices* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315618135>
- Deveci Topal, A., KolburanGeçer, A., & Çoban Budak, E. (2023). An analysis of the utility of digital materials for high school students with intellectual disability and their effects on academic success. *Universal Access in the Information Society*, 22(1), 95-110. <https://doi.org/10.1007/s10209-021-00840-0>
- Edmiston, B. (2013). *Transforming teaching and learning with active and dramatic approaches: Engaging students across the curriculum*. Routledge.
- Edyburn, D. L. (2004). Rethinking assistive technology. *Special Education Technology Practice*, 6(4), 16-23.
- Edyburn, D. L. (2004). Rethinking assistive technology. *Special Education Technology Practice*, 6(4), 16-23.

- Filosofi, F., Alonso-Campuzano, C., Pasqualotto, A., & Iandolo, G. (2021). *Teachers' perceptions about collaboration and inclusion using a tangible digital storytelling tool (i-Theatre) in pre-school and primary education: The included project research pilot study*. Proceedings of EDULEARN21 Conference 5-6th July 2021: 1974-1983.
- Guralnick, M. J. (2001). Social competence with peers and early childhood inclusion: Need for alternative approaches. In M. J. Guralnick (Ed.), *Early childhood inclusion: focus on change* (pp. 481–502). Brookes.
- Hackney, P., (1986). Education of the visually handicapped gifted: A program description. *Education of the visually handicapped*, 8(2), 85-95.
- Heikkinen, H. L. T., Järvelä, S., & Häkkinen, P. (2018). Fostering engagement and learning in the 21st century through digital technologies: Emerging research and opportunities. In H. L. T. Heikkinen, S. Järvelä, & P. Häkkinen (Eds.), *Fostering Self-Regulated Learning Through ICT* (pp. 1-16). Springer International Publishing. <http://dx.doi.org/10.4018/978-1-61692-901-5>
- Heimann, M., Nelson, K. E., Tjus, T., & Gillberg, C. (1995). Increasing reading and communication skills in children with autism through an interactive multimedia computer program. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 25(5), 459-480. <https://doi: 10.1007/BF02178294>
- Jackson, T. (1993). *Learning through theatre: New perspectives on theatre in education*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203419724>
- Jennings, S. (2005). *Εισαγωγή στη δραματοθεραπεία: Θεραπευτικό θέατρο ο μίτος της Αριάνδης*. Σαββάλας.
- Kempe, A., & Tissot, C. (2012). The use of drama to teach social skills in a special school setting for students with autism. *Support for Learning*, 27(3), 97-102. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9604.2012.01526.x>
- Kempe, A. (2005). *Εκπαιδευτικό δράμα και ειδικές ανάγκες: Ένα εγχειρίδιο για δασκάλους σε γενικά και ειδικά Σχολεία*. Πατάκης.
- Lenakakis, A., & Koltsida, M. (2017). Disabled and non-disabled actors working in partnership for a theatrical performance: A research on theatrical partnerships as enablers of social and behavioral skills for persons with disabilities. *Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*, 22(2), 251-269. <http://dx.doi.org/10.1080/13569783.2017.1286975>
- Lynch, P., Singal, N., & Francis, G.A. (2022). Educational technology for learners with disabilities in primary school settings in low- and middle-income countries: A systematic literature review. *Educational Review*, 405-431. doi: 10.1080/00131911.2022.2035685
- Mann, K. (2018). *The Benefits of theatre for individuals with special needs*. Friendship Circle, <http://www.friendshipcircle.org/blog/2013/10/01/the-benefits-of-theatre-for-individuals-with-special-needs>.
- Messiou, K., Ainscow, M., Echeita, G., Goldrick, S., Hope, M., Paes, I., Sandoval, M., Simon, C., & Vitorino, T. (2016). Learning from differences: A strategy for teacher development in respect to student diversity. *School Effectiveness and School Improvement* 27(1), 45–61.

Perkowski, M., Sasao, T., Kim, J.H., Lukac, M., Allen, J., & Gebauer, S. (2005). *Hahoe KAIST robot theatre: Learning rules of interactive robot behavior as a multiple-valued logic synthesis problem*. 35th International Symposium on Multiple-Valued Logic ISMVL, 19-21 May, IEEE, Calgary, Canada (pp. 236- 248).

Piriyaphokanont, P., &Sriswasdi, S. (2022). Using technology and drama in education to enhance the learning process: A conceptual overview. *International Journal of Information and Education Technology*, 12(7),678-684. doi: 10.18178/ijiet.2022.12.7.1670

Sherratt, D., & Peter, M. (2002). *Developing play and drama in children with autistic spectrum disorders* (1st ed.). David Fulton Publishers. <https://doi.org/10.4324/9780203461792>

Smith, S. J., & Okolo, C. M. (2010). Response to intervention and evidence-based practices: Where does technology fit? *Learning Disability Quarterly*, 33(4), 257-272.<https://doi.org/10.1177/07319487100330040>

Snow, S., D'Amico, M., & Tanguay, D. (2003). Therapeutic theatre and well-being. *The Arts in Psychotherapy*, 30(2), 73–82. [https://doi.org/10.1016/S0197-4556\(03\)00026-1](https://doi.org/10.1016/S0197-4556(03)00026-1)

Tsiouostas, C., Petratou, D., Kaliakatsos-Papakostas, M., Katsouros, V., Kastritsis, A., Christantonis, K., Diamantaras, K., &Loupis, M. (2020). *Innovative applications of natural language processing and digital media in theatre and performing arts*. Entrenova 10-12 September 2020, Virtual conference, Croatia.

Vlachava, D. (2022). Distance theatre education in Greek Primary School during COVID-19 through the eyes of the theatre teachers. *European Journal of Education Studies*. 9(12), 263-276. <http://dx.doi.org/10.46827/ejes.v9i12.4588>

Winston, J. (2013). *Drama and theatre in education: Contemporary research*. Bloomsbury.

Zakopoulos V, Makri A, Ntanos S, Tampakis S. (2023). Drama/Theatre performance in education through the use of digital technologies for enhancing students' sustainability awareness: A literature review. *Sustainability*, 15(18), 13387. <https://doi.org/10.3390/su151813387>