

Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία

Τόμ. 20, Αρ. 1 (2024)

Open Education - The Journal for Open and Distance Education and Educational Technology



Ψηφιακή αφήγηση στην προσχολική εκπαίδευση και Δεξιότητες του 21ου Αιώνα. Δυνατότητες και προεκτάσεις στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση

Μαρία Αποστολοπούλου, Ευαγγελία Μανούσου

doi: [10.12681/jode.36754](https://doi.org/10.12681/jode.36754)

Copyright © 2024, Μαρία Αποστολοπούλου, Ευαγγελία Μανούσου



Άδεια χρήσης [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Βιβλιογραφική αναφορά:

**Ψηφιακή αφήγηση στην προσχολική εκπαίδευση και Δεξιότητες του 21^{ου} Αιώνα.
Δυνατότητες και προεκτάσεις στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση**

**Digital story telling at preschool education and 21st century skills.
Possibilities and extensions regarding distance education**

Μαρία Αποστολοπούλου

Νηπιαγωγός

Med. Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο

apostolaki1@gmail.com

Ευαγγελία Μανούσου

Επίκουρη Καθηγήτρια

Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο

manousoug@eap.gr

Extended Summary

Digital storytelling, as an evolution of traditional storytelling, offers an interesting framework for developing innovative ways of learning and teaching. It is suitable for all levels of education. The aim of this article, which is the result of an educational qualitative survey, is to explore how digital storytelling relates to early childhood education and developing 21st century skills in preschool children. At the same time, the placement of digital storytelling is considered in relation to distance education and, in particular, the role that digital education and digital literacy play in experiential learning. Through a literature review, the multiple roles that digital storytelling techniques can offer to early childhood education are highlighted.

From the early 1990s, when the term Digital Storytelling was emerged for the first time to this day, a number of definitions have been formulated. For Robin and McNeil (2012) digital storytelling is the combination of different kinds of multimediatized material, such as pictures, text, video extracts, audio narration and music, in order to create short stories of a specific subject. Already from 2005, Lathem (2005) connects digital storytelling with the skills of 21st century, establishing its introduction to the educational settings. Digital storytelling has been -and is being- used as a tool for the development of the 21st century skills and for the understanding of elusive concepts, as well.

Numerous models for the production of digital narratives have been developed (e.g. Morra, 2013, Xesternou, 2013., Bratitsis, 2021a). However, what all models have in common is the existence of a structured methodology, which is important to follow systematically through the use of information and communication technologies (ICT) in order to create quality digital storytelling. Any creator can be supported and guided through the structure and creation steps that each model offers by applying a model or a synthesis of them, leading to an attractive result.

The potential of digital storytelling as a useful educational tool was demonstrated by a number of studies (Robin, 2016). The possibilities on offer make digital storytelling a pedagogical tool through which appropriate educational environments can be created for the development of language skills, communication relationships and the enrichment of students' knowledge. The development of these elements is one of the key objectives of kindergarten (IEP, 2022). The use of digital storytelling can help improve communication and interaction skills with classmates and teachers in early childhood education. In addition, it can facilitate the most detailed recall and retelling as well as the construction of age-appropriate literacy skills (Wening, Rahmanto, & Satyawan, 2022).

Accordingly, the findings of Rubegni and Landoni (2018) state that the use of technology for the creation of digital stories significantly improves students' cognitive and social skills and contributes to their emotional growth. Last but not least, the study by Papadimitriou et al. (2013) showed the positive effect of digital storytelling on student-teacher interaction and developing cooperation, responsibility and confidence in children. Students seemed to be more motivated and were active participants in the exercises when the pedagogical context was a combination of material and empirical activities and technological tools.

The benefits of using digital storytelling vary depending on who uses it. When digital storytelling is used by teachers, it acts as a teaching tool, facilitating the presentation of a subject in a way that captures students' attention and encourages interaction with the material and a rich understanding of the subject matter. When digital storytelling is used by students, then the development and reinforcement of literacy skills in line with what is now called '21st century skills' can be observed (Moutafidou & Bratitsis,

2013). Digital, global, technological, visual and computer literacy are some of the skills that are developed by students during the creation of digital storytelling (Robin, 2016). To these skills, it is possible to add three more learning outcomes that emerge through the sharing of students' digital stories (Garcia & Rossiter, 2010, in Robin, 2016). These are the development of empathy and perspective taking, self-understanding and the building of community. Finally, creativity, imagination and skills in expressing ideas, problem solving and decision making are enhanced through the use of computers (Bratitsis et al., 2012). Combined with the development of critical thinking, cooperation and initiation (Bratitsis, 2015), digital storytelling seems to provide all the necessary elements for students to be able to cope with the demands and challenges of the 21st century.

Digital storytelling can be implemented with success in distance education, even in the young ages of preschool students/pupils when quality criteria are being applied. Those criteria include the redesign of the curriculum according to the particularities of distance education, the corresponding training of teachers, students/pupils and their parents, as well as the creation of appropriate educational material (Tallou, 2021). Digital storytelling and digital literacy consist of two important factors that can contribute to the realization of distance education in quality terms: digital storytelling can be used in synchronous distance education with the presence and support of teachers whereas digital literacy is necessary for the implementation of distance education at early childhood education (for example in case of school closures due to extreme weather conditions, long-term absence of students/pupils, etc.). We therefore conclude that digital storytelling, digital literacy and distance school education are a threefold that can qualitatively be implemented.

Digital storytelling seems to be a pedagogical tool that offers a rich educational environment to develop multiple literacies, imagination, creativity and communication. Digital storytelling can be used, with appropriate adaptations, in cases of distance education. This ensures the creation of a creative and collaborative working environment for both students and teachers. The use of digital storytelling at a distance can be applied in a complementary way (or even as a complete solution) to

basic education, supporting and overcoming the spatial and temporal limitations of face-to-face teaching.

Keywords

Digital storytelling, early childhood education, 21st century skills, distance education

Περίληψη

Η ψηφιακή αφήγηση, ως μετεξέλιξη της παραδοσιακής αφήγησης, προσφέρει ένα ενδιαφέρον πλαίσιο ανάπτυξης καινοτόμων τρόπων μάθησης και διδασκαλίας που μπορεί να αξιοποιηθεί από όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης. Στο παρόν άρθρο, το οποίο είναι αποτέλεσμα εκπαιδευτικής ποιοτικής έρευνας και όχι συστηματικής βιβλιογραφικής ανασκόπησης, επιχειρείται η σύνδεση της ψηφιακής αφήγησης με την προσχολική εκπαίδευση και την καλλιέργεια των δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα στους μαθητές/στις μαθήτριες προσχολικής ηλικίας. Παράλληλα, εξετάζεται η θέση της ψηφιακής αφήγησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση και συγκεκριμένα ο ρόλος που η ψηφιακή αφήγηση, ο ψηφιακός γραμματισμός και η εξ αποστάσεως εκπαίδευση διαδραματίζουν στη βιωματική μάθηση. Μέσω βιβλιογραφικής επισκόπησης ερευνών, αναδεικνύεται ο πολλαπλός ρόλος που μπορεί να διαδραματίσει η χρήση τεχνικών ψηφιακής αφήγησης στον χώρο της προσχολικής εκπαίδευσης.

Λέξεις-κλειδιά

Ψηφιακή αφήγηση, προσχολική εκπαίδευση, δεξιότητες 21^{ου} αι., εξ αποστάσεως εκπαίδευση.

Εισαγωγή

Οι επιπτώσεις της πανδημίας του Covid-19 έφεραν στο προσκήνιο την Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση (ΕξΑΕ) ως ευνοϊκότερη λύση στην αναστολή της λειτουργίας των σχολείων, με την τηλεδιάσκεψη να επικρατεί ως βασικότερο μέσο επικοινωνίας σε αυτές τις συνθήκες (Κανελλόπουλος & Κουτσούμπα, 2019). Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση μπορεί να εφαρμοστεί επιτυχώς ακόμα και στις μικρές ηλικίες της

προσχολικής εκπαίδευσης, υπό την προϋπόθεση διασφάλισης ποιοτικών κριτηρίων, μεταξύ των οποίων ο σαφής σχεδιασμός και οργάνωση του περιεχομένου, η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών και ενημέρωση των μαθητών/ριών και των γονέων αυτών και η δημιουργία κατάλληλου εκπαιδευτικού υλικού (Τάλλου, 2021). Η τηλεδιάσκεψη, υπό τις σωστές προϋποθέσεις, προκαλεί το ενδιαφέρον των μαθητών/ριών, οι οποίοι/ες εκδηλώνουν ενθουσιασμό και διάθεση συμμετοχής σε εξ αποστάσεως δράσεις, όπως έδειξε η έρευνα των Αυγητίδου, Μαυροειδή & Παπαδημητρίου (2022) ως προς την αξιοποίηση των προγραμμάτων eTwinning -στη συμπληρωματική εξ αποστάσεως προσχολική εκπαίδευση. Στο πλαίσιο ανάδειξης αντίστοιχων εργαλείων εξετάζεται η Ψηφιακή Αφήγηση (ΨΑ), με σκοπό, τόσο τη σύνδεσή της με την εξ αποστάσεως προσχολική εκπαίδευση, όσο και με τη δυνατότητα καλλιέργειας των δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα μέσω αυτής.

Η αφήγηση γίνεται ψηφιακή

Η παρουσία της αφήγησης είναι διακριτή σε κάθε κοινωνία από την αρχή της ανθρώπινης ιστορίας (Barthes, 1975). Πρόκειται για μία μορφή τέχνης (Ξέστερνου, 2013) και ως τέτοια δεν δύναται να περιοριστεί στο αυστηρό πλαίσιο ενός ορισμού. Ωστόσο, θα μπορούσαμε να προσδιορίσουμε *«την αφήγηση ως την αλληλεπιδραστική τέχνη της αξιοποίησης λέξεων και πράξεων για να αποκαλυφθούν οι εικόνες και τα στοιχεία μιας ιστορίας, ενώ παράλληλα ενθαρρύνεται η φαντασία του ακροατή»* (Kim & Ball-Rokeach, 2006, όπ. αναφ. σε Μπράτιστης, 2021, σελ 51). Μέσω της αφήγησης μεταφέρονται παραδόσεις και αξίες, πληροφορίες και γνώσεις γενεών. Αποτελεί ακόμα ένα μέσο ψυχαγωγησης, νοηματοδότησης της ζωής και δημιουργίας κοινωνικών σχέσεων και συνδέσμων (Μειμάρης, 2013).

Για τη δημιουργία μίας ενδιαφέρουσας ιστορίας, οποιουδήποτε είδους, είναι σημαντικό να ακολουθηθούν έξι (6) κομβικές αρχές- ικανότητες, μέσω των οποίων θα μεταβιβαστούν τα κατάλληλα μηνύματα και συναισθήματα στο ακροατήριο (Brooks, 2011). Οι αρχές αυτές είναι:

1. **Ιδέα (Concept):** αφορά την κεντρική ιδέα γύρω από την οποία δομείται η ιστορία.

2. Χαρακτήρας (Character) : πρόκειται για τον/την κεντρικό/ή ήρωα/ηρωίδα της ιστορίας, ο/η οποίος/α θα πρέπει να διαθέτει στοιχεία που θα κάνουν τους ακροατές και τις ακροάτριες να νιώσουν οικεία μαζί του/της.
3. Θέμα (Theme): διαφοροποιείται από την ιδέα καθώς το θέμα αντανακλά εικόνες της πραγματικής ζωής.
4. Δομή (Structure): αφορά τη σειρά, με την οποία εκτυλίσσονται τα «πράγματα», ώστε η αφήγηση να διαθέτει εύκολα κατανοητή ροή. Η δομή υπόκειται σε συγκεκριμένους κανόνες και προδιαγραφές.
5. Οπτικοποίηση (Scene Execution): πρόκειται για τη σωστή τοποθέτηση των εικόνων με τη χρήση συνδετικών ιστών.
6. «Φωνή» του αφηγητή/της αφηγήτριας (Writing Voice): αφορά τον τόνο και τη χροιά της φωνής που θα επιλέξει ο αφηγητής ή η αφηγήτρια για να μεταδώσει το μήνυμα.

Τα παραπάνω αφηγηματικά στοιχεία, όταν εμπλουτίζονται με πολυμεσικά στοιχεία, όπως ήχο, μουσική, εικόνα ή βίντεο, εξελίσσουν την αφήγηση σε ψηφιακή. Η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί ένα πεδίο που την τελευταία δεκαετία έχει γνωρίσει μεγάλη άνθηση, ενώ η στροφή στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση λόγω της πανδημίας COVID-19, το ανέδειξε ακόμα περισσότερο (Μπράττισης, 2021α). Ο διττός τρόπος αξιοποίησής της, είτε από τους/τις εκπαιδευτικούς είτε από τους/τις μαθητές/ήτριες, ευνοεί την ανάπτυξη ενός δημιουργικού και συμμετοχικού περιβάλλοντος μάθησης και επικοινωνίας και για τις δύο πλευρές. Όταν μάλιστα, η ψηφιακή αφήγηση χρησιμοποιείται από τους/τις μαθητές/ήτριες, τότε αναπτύσσεται ένα σύνολο δεξιοτήτων που χαρακτηρίζονται ως «δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα» και οι οποίες αποτελούν σημαντικά εφόδια για το μέλλον των μαθητών και των μαθητριών (Μουταφίδου & Μπράττισης, 2013).

Από τις αρχές της δεκαετίας του 1990 (όπου ο όρος «ψηφιακή αφήγηση» ή «digital story telling» εμφανίζεται για πρώτη φορά) αλλά μέχρι και σήμερα, έχει διατυπωθεί πληθώρα ορισμών για το τι ακριβώς είναι η ψηφιακή αφήγηση. Για τους πρωτεργάτες του όρου, Atchley και Lambert (1994), η ψηφιακή αφήγηση περιγράφει την ικανότητα ανθρώπων με ελάχιστη γνώση χρήσης των Νέων Τεχνολογιών, να αφηγηθούν προσωπικές ιστορίες, αξιοποιώντας ψηφιακά μέσα.

Αυτά τα δύο χαρακτηριστικά, δηλαδή η ύπαρξη ψηφιακών μέσων και η χρήση προσωπικών ιστοριών, φαίνεται να κυριαρχούν στους περισσότερους ορισμούς της ψηφιακής αφήγησης μέχρι και σήμερα. Οι Robin και McNeil (2012) ορίζουν την ψηφιακή αφήγηση, ως το συνδυασμό διαφορετικών ειδών πολυμεσικού υλικού, όπως εικόνες, κείμενο, αποσπάσματα βίντεο, ηχητική αφήγηση και μουσική, για την αφήγηση σύντομων ιστοριών συγκεκριμένου θέματος. Ο συνδυασμός πολυμέσων με τη σύντομη πρωτοπρόσωπη αφήγηση, επιτρέπει στο/στη δημιουργό, να εμπλακεί σε μια διαδικασία κριτικής σκέψης, γνώσης του εαυτού και του άλλου/της άλλης, ανακάλυψης της φαντασίας αλλά και της τέχνης (Grant & Bolin, 2016). Ήδη από το 2005, ο Lathem (2005) συνδέει την ψηφιακή αφήγηση με τις δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα, δίνοντας το έρεισμα για την εισαγωγή της στο χώρο της εκπαίδευσης. Η ψηφιακή αφήγηση αξιοποιείται ως εργαλείο τόσο για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα όσο και για την κατανόηση δυσνόητων εννοιών.

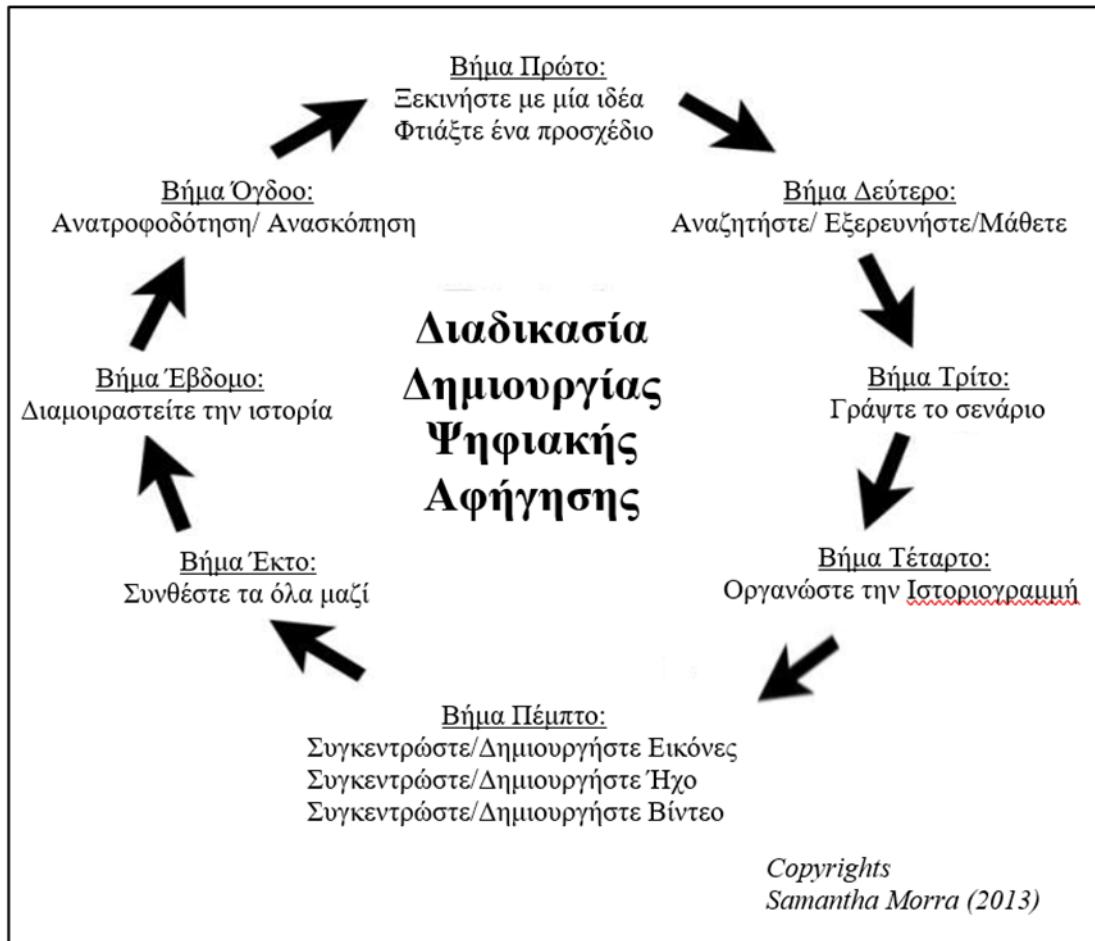
Βήματα Δημιουργίας Ψηφιακών Αφηγήσεων

Μία επιτυχημένη ψηφιακή αφήγηση πλαισιώνεται από συγκεκριμένα βήματα δημιουργίας, τα οποία διευκολύνουν και καθοδηγούν τους αφηγητές και τις αφηγήτριες (τους/τις μαθητές/ήτριες ή/και τους/τις εκπαιδευτικούς στον χώρο της εκπαίδευσης) στη διαδικασία δημιουργίας της. Τα βήματα δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης ποικίλλουν, όπως άλλωστε και οι ορισμοί της, ωστόσο παρατηρούνται ομοιότητες στον πυρήνα δημιουργίας της.

Ένα γνωστό μοντέλο δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης είναι αυτό που προτείνεται από την Samantha Morra (2013) και περιλαμβάνει τα εξής οκτώ (8) βήματα (σε ελεύθερη μετάφραση):

1. Ξεκίνα με μια ιδέα (Start with an idea)
2. Ερεύνησε/Ανακάλυψε/Μάθε (Research/Explore/Learn)
3. Γράψε το σενάριο (Write/Script)
4. Οργάνωσε την ιστοριογραμμή (Storyboard/Plan)
5. Συγκέντρωσε και δημιούργησε εικόνες, ήχο και βίντεο (Gather and create images, audio and video)
6. Σύνθεσέ τα όλα μαζί (Put it all together)

7. Μοιράσου την ιστορία (Share)
8. Ανατροφοδότηση και ανασκόπηση (Reflection and feedback)



Εικόνα 1. Τα 8 βήματα της δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης (Morra, 2013)

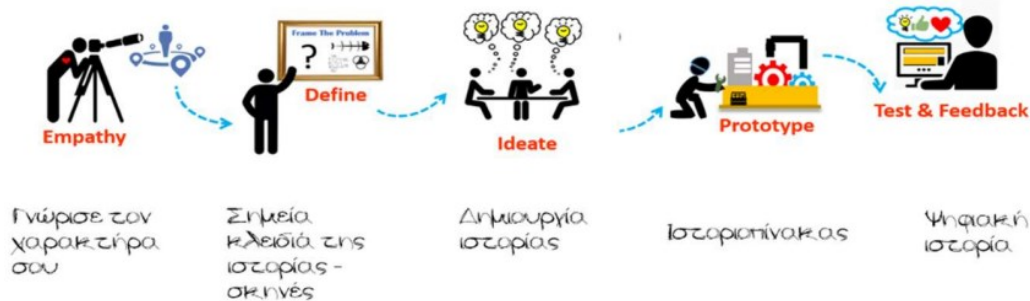
Βασική προϋπόθεση για τη δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης είναι η ύπαρξη μίας ιδέας, η οποία εξελίσσεται σε μία επιτυχημένη ψηφιακή αφήγηση, ακολουθώντας το παραπάνω μοντέλο. Αρχικά, η ιδέα μετατρέπεται σε προσχέδιο (βήμα 1^ο), το οποίο εμπλουτίζεται με κατάλληλες πληροφορίες μέσω αναζήτησης και εξερεύνησης (βήμα 2^ο). Ο/Η δημιουργός αξιοποιεί τις πληροφορίες που συγκεντρώσε για να γράψει το σενάριο (βήμα 3^ο) και να σχεδιάσει την ιστοριογραμμή (βήμα 4^ο) της αφήγησης του/της. Στο 5^ο βήμα συγκεντρώνονται ή δημιουργούνται όλα τα απαραίτητα στοιχεία που θα συνοδεύσουν και θα ενισχύσουν την αφήγησή του/της (π.χ. εικόνες, ήχος ή/και βίντεο), ενώ στο 6^ο βήμα, τα στοιχεία αυτά συνδέονται με το αρχικό κείμενο, ολοκληρώνοντας την ψηφιακή αφήγηση. Στο τέλος, ακολουθεί ο διαμοιρασμός της ιστορίας (βήμα 7^ο) και η πιθανή ανατροφοδότηση (βήμα 8^ο), η

οποία δίνει το ερέθισμα για επαναπροσδιορισμό της ιστορίας και δημιουργίας μίας νέας ή βελτιωμένης έκδοσής της, ακολουθώντας τα βήματα του μοντέλου.

Στον χώρο της εκπαίδευσης, έχουν γίνει προσπάθειες προσαρμογής της διαδικασίας δημιουργίας ψηφιακών αφηγήσεων, ώστε η τελευταία να ανταποκρίνεται πληρέστερα στις ιδιαίτερες ανάγκες μαθητών/ριών και εκπαιδευτικών. Συγκεκριμένα, η Ξέστερνου (2013) προτείνει ένα μοντέλο τεσσάρων (4) στοιχείων για τη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων στο εκπαιδευτικό πλαίσιο. Στην πρώτη φάση του μοντέλου αυτού, η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων ξεκινάει με το σχεδιασμό, ο οποίος περιλαμβάνει την επιλογή της καλύτερης ιδέας προς υλοποίηση, της επιλογής του θέματος, της πλοκής και των επιμέρους στοιχείων της ιστορίας (χαρακτήρες, χωροχρονική εξέλιξη ιστορίας, κλπ.) Στη συνέχεια, στην ανάπτυξη του υλικού (2^η φάση), διαμορφώνεται το σενάριο και δημιουργείται η ιστοριογραμμή (storyboard) με την προσθήκη πολυμέσων, όπως: εικόνα, ήχος και βίντεο. Στο τρίτο βήμα, που αφορά την εφαρμογή, η ιστορία παίρνει την ψηφιακή μορφή, προσθέτοντας εναλλαγές στις σκηνές και ήχο, δίνοντας στην ιστορία την τελική της μορφή. Το τελευταίο βήμα (4^η φάση), σχετίζεται με τη διάχυση της ιστορίας, η οποία διαμοιράζεται στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης και λαμβάνει ανατροφοδοτήσεις (Ξέστερνου, 2013).

Μία εξίσου αξιοσημείωτη προσέγγιση αξιοποίησης της ψηφιακής αφήγησης στον εκπαιδευτικό χώρο έχει γίνει από τον Μπράιτση (2018, 2021α), ο οποίος προτείνει τη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων υπό το πρίσμα του Καθοδηγούμενου Σχεδιασμού Μάθησης (Design Thinking). Συγκεκριμένα, στο μοντέλο του, η ιστορία θεωρείται ως ένα προϊόν που σχεδιάζεται ακολουθώντας πέντε (5) βήματα, -βάσει του μοντέλου του Καθοδηγούμενου Σχεδιασμού Μάθησης. Στο πρώτο βήμα (*Ενσυναίσθηση-Empathy*), διαμορφώνονται τα βασικά στοιχεία της ιστορίας, όπως οι κεντρικοί ήρωες, ο χωροχρόνος εξέλιξης και το περιεχόμενο της ιστορίας. Στο επόμενο βήμα (*Προσδιορισμός- Define*), προσδιορίζεται η ιστορία περιγράφοντας αναλυτικά τις επιμέρους σκηνές της, συμπεριλαμβανομένου του μηνύματος που πρόκειται να περαστεί στο κοινό. Στο τρίτο βήμα (*Ιδεασμός-Ideate*), η ιστορία μετατρέπεται σε ψηφιακή, ενσωματώνοντας το κατάλληλο οπτικοακουστικό υλικό, ενώ στο τέταρτο βήμα (*Πρωτότυπο- Prototype*), δημιουργείται το πρωτότυπο της

ιστορίας ολοκληρώνοντας τον ιστοριοπίνακα (storyboard) αυτής. Στο τελευταίο βήμα (Δοκιμή- *Test & Feedback*), η ψηφιακή ιστορία διαμοιράζεται και λαμβάνονται ανατροφοδοτήσεις (Μπράτισης, 2021α).



Εικόνα 2: Η δημιουργία ψηφιακής ιστορίας ως διαδικασία σχεδιαστικής σκέψης (Μπράτισης, 2021α)

Τα παραπάνω μοντέλα συγκλίνουν στην ύπαρξη μίας *δομημένης μεθοδολογίας*, η οποία είναι σημαντικό να ακολουθείται συστηματοποιημένα, με την αξιοποίηση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) για τη δημιουργία μίας ποιοτικής ψηφιακής αφήγησης. Ο/Η εκάστοτε δημιουργός, αξιοποιώντας είτε ένα από τα μοντέλα, είτε μία σύνθεση αυτών, υποστηρίζεται και καθοδηγείται από τη δομή και τα βήματα δημιουργίας που προσφέρει το κάθε μοντέλο, φτάνοντας έτσι σε ένα ελκυστικό αποτέλεσμα.

Η προσφορά της Ψηφιακής Αφήγησης στον χώρο της εκπαίδευσης

Η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί αναντίρρητα ένα πολύτιμο εργαλείο που μπορεί να αξιοποιηθεί αποτελεσματικά στον εκπαιδευτικό χώρο όπως αναδεικνύεται από έρευνες στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση (Fokides, 2016· Σαμαρτζοπάνου & Μπράτισης, 2022), στην δευτεροβάθμια εκπαίδευση (Pandian, Baboo & Yi, 2020) και στην τριτοβάθμια εκπαίδευση (Μεϊμάρης, 2013), προσφέροντας μία ευρεία γκάμα πλεονεκτημάτων. Η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων από τους/τις εκπαιδευτικούς και ιδίως από τους/τις μαθητές/ήτριες ευνοεί την καλλιέργεια ποικίλων δεξιοτήτων προσωπικής ανάπτυξης (Kim & Li, 2021) και διαπροσωπικών σχέσεων (Ezeh, 2020; Pandian et al., 2020; Smeda, Dakich & Sharda, 2014)

Αναλυτικότερα, η ψηφιακή αφήγηση ενισχύει τη μαθητική εμπλοκή των μαθητών και των μαθητριών καθώς προσελκύει το ενδιαφέρον τους και τους/τις κινητοποιεί, χάρη στη χρήση της τεχνολογίας (Lowenthal, 2009). Βέβαια, πέραν του ψηφιακού

γραμματισμού, που αναπτύσσεται με τη χρήση των τεχνολογικών μέσων, αναπτύσσονται και πολλά άλλα είδη γραμματισμού, όπως ο προφορικός εγγραμματισμός, ο πληροφορι(α)κός, ο αφηγηματικός, ο καλλιτεχνικός, ο οπτικός και ο εγγραμματισμός στον γραπτό λόγο (Robin, 2006).

Η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων προϋποθέτει συχνά την εργασία σε ομάδες, γεγονός που αναπτύσσει, τόσο το συνεργατικό πνεύμα (Di Blas, 2015 οπ. αναφ. Ψώμος & Κορδάκη, 2016), όσο και τις επικοινωνιακές δεξιότητες των μαθητών και των μαθητριών (Robin, 2006). Πέραν της ενίσχυσης των διαπροσωπικών σχέσεων, πρέπει να τονιστεί ιδιαίτερα πως μέσω της ψηφιακής αφήγησης δίνεται η δυνατότητα σε μαθητές και μαθήτριες που αντιμετωπίζουν διαφόρων ειδών δυσκολίες (π.χ. κοινωνικές δυσκολίες, ειδικές ανάγκες, κ.α.) να «ακουστεί» και η δική τους φωνή (Lowenthal, 2009). Εξάλλου, η ψηφιακή αφήγηση ευνοεί την ένταξη κοινωνικά περιθωριοποιημένων μαθητών/ριών αλλά και μαθητών/ριών με ειδικές ανάγκες, ενώ παράλληλα συμβάλλει στην ανάπτυξη της ενσυναίσθησης σε μαθητές και μαθήτριες πρώιμης ηλικίας (Bratitsis & Ziannas, 2015). Στην ίδια κατεύθυνση, σύμφωνα με τους Grant και Bolin (2016), οι συζητήσεις που γεννιούνται κατά τη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων αναπτύσσουν την ενσυναίσθηση και την κατανόηση της διαφορετικότητας των ανθρώπων και των κοινωνικών ανισοτήτων.

Επιπλέον, οι απαιτήσεις που προκύπτουν κατά τη διαδικασία δημιουργίας ψηφιακών αφηγήσεων αναπτύσσουν την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων (Robin, 2006), ενώ παράλληλα ενθαρρύνουν και αυξάνουν την καινοτομία και δημιουργικότητα (Di Blas, 2015, οπ. αναφ. στο Ψώμος & Κορδάκη, 2016), χαρακτηριστικών απαραίτητων για το σχεδιασμό επιτυχημένων ψηφιακών αφηγήσεων. Στα οφέλη της ψηφιακής αφήγησης εντάσσονται η καλλιέργεια καλύτερων σχέσεων μεταξύ εκπαιδευτικού και μαθητή/ήτριας χάρη στην από κοινού δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων αλλά και η συμμετοχή της οικογένειας και της κοινότητας στα γεγονότα του σχολείου (Di Blas & Ferrari, 2014).

Οι δυνατότητες που προσφέρονται μέσω της ψηφιακής αφήγησης την καθιστούν ένα παιδαγωγικό εργαλείο, μέσω του οποίου δημιουργούνται κατάλληλα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα για την ανάπτυξη των γλωσσικών ικανοτήτων, των επικοινωνιακών σχέσεων και τον εμπλουτισμό των γνώσεων των μαθητών και των μαθητριών. Η

καλλιέργεια αυτών των στοιχείων αποτελεί καίριο στόχο του Νηπιαγωγείου (ΙΕΠ, 2022), γεγονός που μας επιτρέπει να αναλογιστούμε τη δυναμικότητα της αξιοποίησης της ψηφιακής αφήγησης στην προσχολική ηλικία.

Ψηφιακή αφήγηση στην προσχολική αγωγή, οι δεξιότητες 21^{ου} αιώνα και η εξ αποστάσεως εκπαίδευση

Στη βαθμίδα της προσχολικής αγωγής, η αφήγηση κατέχει κυρίαρχο ρόλο στην καθημερινή πρακτική. Τα πρώιμα στάδια γραφής και ανάγνωσης που χαρακτηρίζουν τους μαθητές και τις μαθήτριες του Νηπιαγωγείου, καθιστούν την αφήγηση βασικό μέσο μετάδοσης και λήψης πληροφοριών, τόσο από την πλευρά των εκπαιδευτικών όσο και των μαθητών/ριών.

Αξίζει να σημειώσουμε ότι στο νέο Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση, δίνεται έμφαση στην καλλιέργεια της επικοινωνίας μέσω της υιοθέτησης της *προσέγγισης των πολυγραμματισμών, η οποία δίνει έμφαση σε πολυτροπικά κείμενα και στην ενσωμάτωση διαφόρων σημειωτικών συστημάτων για την παραγωγή νοήματος και την αποτελεσματική επικοινωνία στο πλαίσιο καθημερινών καταστάσεων και αυθεντικών εμπειριών (ΙΕΠ, 2022, σελ10)*. Μέσω της γλώσσας, αναπτύσσονται οι βασικές δεξιότητες γραφής και προφορικής επικοινωνίας, ενώ μέσω των ΤΠΕ καλλιεργούνται οι δεξιότητες κριτικής προσέγγισης των πληροφοριών (ΙΕΠ, 2022).

Αποτελέσματα ερευνών που έχουν πραγματοποιηθεί στον χώρο της προσχολικής εκπαίδευσης, αναδεικνύουν τις δυνατότητες της ψηφιακής αφήγησης ως ένα χρήσιμο εκπαιδευτικό εργαλείο στο Νηπιαγωγείο (Robin, 2016).

Η ψηφιακή αφήγηση επιτρέπει στους μαθητές και τις μαθήτριες προσχολικής εκπαίδευσης να αναδείξουν τις γνώσεις που αποκομίζουν στην τάξη με ένα δημιουργικό τρόπο, δίνοντας «φωνή» στις ιδέες τους και τις ιστορίες τους. Μάλιστα, εκπαιδευτικοί προσχολικής αγωγής που συμμετείχαν σε έρευνα για τα οφέλη και τις προκλήσεις της αξιοποίησης της ψηφιακής αφήγησης στην τάξη, δήλωσαν ότι οι μαθητές/ήτριες έτειναν να συμπεριφέρονται καλύτερα μέσα στην τάξη, έδειξαν μεγαλύτερο ενδιαφέρον για τα θέματα προς διερεύνηση και παρουσίασαν αυξημένη εμπιστοσύνη στις ικανότητές τους. Μέσω των ψηφιακών αφηγήσεων οι μαθητές και οι μαθήτριες μπόρεσαν να συζητήσουν και να αναδιηγηθούν στοιχεία της ιστορίας,

να δημιουργήσουν έργα τέχνης και να δουλέψουν συνεργατικά κατά τη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων (Robin, 2016).

Αντίστοιχα, στη φαινομενολογική έρευνα που πραγματοποίησαν οι Yuksel-Arslan, Yildirim και Robin (2016), οι συμμετέχοντες και συμμετέχουσες εκπαιδευτικοί προσχολικής εκπαίδευσης, υπογράμμισαν τις δυνατότητες αξιοποίησης της ψηφιακής αφήγησης για την παροχή κινήτρων και ίσων ευκαιριών σε όλους/ες τους/ις μαθητές/ήτριες και για τη μετατροπή της αφηρημένης γνώσης σε σταθερά νοητικά σχήματα. Επιπλέον, δήλωσαν πως η επαφή με την ψηφιακή αφήγηση τους βοήθησε να εμπλακούν σε μια διαδικασία αξιολόγησης και ανατροφοδότησης της πρακτικής τους.

Η χρήση της ψηφιακής ιστορίας ως μεθόδου μάθησης στην προσχολική ηλικία μπορεί να συμβάλλει στη βελτίωση της ικανότητας επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης με τους/τις συμμαθητές/ήτριες και τους/τις εκπαιδευτικούς, να διευκολύνει την πληρέστερη ανάκληση και αναδιήγηση του περιεχομένου μιας ιστορίας αλλά και την οικοδόμηση του κατάλληλου ηλικιακά γραμματισμού (Wening, Rahmanto, & Satyawana, 2022). Στην έρευνα του Fokides (2016) που αφορούσε την καλύτερη προσαρμογή των μαθητών/ριών από το Νηπιαγωγείο στο Δημοτικό, φαίνεται ότι η χρήση της ψηφιακής αφήγησης συνέβαλε στην κατανόηση του τρόπου λειτουργίας του σχολείου από τους/τις μαθητές/ήτριες και στην αλλαγή των στάσεων και συμπεριφορών τους.

Ανάλογα είναι και τα συμπεράσματα των Rubegni και Landoni (2018) που διαπίστωσαν ότι η χρήση της τεχνολογίας για τη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων βελτίωσε σημαντικά τις γνωστικές και κοινωνικές δεξιότητες των μαθητών και των μαθητριών και συνέβαλε στη συναισθηματική τους ανάπτυξη. Σημειώθηκε επίσης αύξηση της προσοχής και του κινήτρου και καλύτερευση της επικοινωνίας και αυτό-έκφρασης. Επιπλέον διαπίστωσαν ότι οι μαθητές και οι μαθήτριες προσχολικής ηλικίας δυσκολεύτηκαν να κατανοήσουν τα βασικά δομικά μέρη για τη συγγραφή μιας ιστορίας, γεγονός που συνάδει, ωστόσο, με το γνωστικό επίπεδο των μαθητών/ριών αυτής της ηλικίας, ενώ αντιθέτως κατανόησαν εντυπωσιακά γρήγορα τους τρόπους χρήσης και αξιοποίησης της τεχνολογίας με δημιουργικό τρόπο.

Σχετικά είναι και τα αποτελέσματα της έρευνας της Paradimitriou et al. (2013), με ζητούμενο τη δημιουργία ψηφιακής ιστορίας από τους/τις ίδιους/ες τους/τις μαθητές/ήτριες προσχολικής ηλικίας, όπου βρέθηκε, ότι υπήρξε θετική επίδραση της ψηφιακής αφήγησης όσον αφορά την αλληλεπίδραση μαθητών/ριών και εκπαιδευτικών, αλλά και την ανάπτυξη της συνεργασίας, της υπευθυνότητας και της αυτοπεποίθησης των παιδιών. Οι μαθητές και οι μαθήτριες φάνηκαν να κινητοποιούνται περισσότερο και συμμετείχαν ενεργά στις δραστηριότητες, όταν το μαθησιακό περιεχόμενο συνδύαζε υλικό και εμπειρικές δραστηριότητες με τεχνολογικά εργαλεία.

Σε έρευνα που πραγματοποιήθηκε με συμμετέχοντες/ουσες τους/τις ίδιους/ιες τους/τις μαθητές/ήτριες προσχολικής ηλικίας, οι Παπαγγελή και Αθανασοπούλου (2012), συνέκριναν την απόδοση ενός παραμυθιού με προφορική αφήγηση και με τεχνολογικά μέσα (μέσω DVD). Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν ότι η παρουσίαση του παραμυθιού μέσω DVD ήταν πιο αποδοτική χάρη στη χρήση των τεχνολογικών μέσων και την ύπαρξη εικόνων, ήχου και βίντεο. Σε αντίστοιχα αποτελέσματα κατέληξε και η έρευνα σύγκρισης της αποδοτικότητας της ψηφιακής έναντι της προφορικής αφήγησης του Kocaman-Karoglu (2015). Συγκεκριμένα, η χρήση της ψηφιακής αφήγησης επέτρεψε την καλύτερη κατανόηση των εννοιών που παρουσιάστηκαν ενώ παρατηρήθηκε ότι οι μαθητές και οι μαθήτριες απέκτησαν καθολική κατανόηση των υπό διερεύνηση θεμάτων, χωρίς να περιορίζονται σε επιμέρους στοιχεία τους. Την σύγκριση των αποδόσεων των μαθητών/τριων κατά την χρήση ψηφιακής έναντι παραδοσιακής αφήγησης εξέτασαν και οι Σαμαρτζοπάνου και Μπράτισης (2022) σε έρευνα που πραγματοποίησαν σε μαθητές/τριες προσχολικής ηλικίας με ζητούμενο τον εντοπισμό του ήρωα της ιστορίας ακολουθώντας μία σειρά από βήματα (αλγόριθμο). Οι ερευνητές κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι η χρήση ψηφιακής αφήγησης ήταν αποδοτικότερη από την παραδοσιακή αφήγηση αφού οι μαθητές/τριες επέτυχαν καλύτερα στην ορθή λήψη αποφάσεων και στην σωστή εύρεση της θέσης του ήρωα. Συγκρίνοντας την προφορική αφήγηση και την ψηφιακή αφήγηση υπό το πρίσμα τεσσάρων στοιχείων (χρήση τεχνολογίας, ρόλος αφηγητή, διαδικασία/ τελικό προϊόν, εμπλοκή κοινού), αναδείχθηκε η προσφορά της ψηφιακής αφήγησης τόσο στην ανάπτυξη

παιδαγωγικού υλικού από τους/τις εκπαιδευτικούς όσο και στην ενίσχυση της κατανόησης των μαθητικών περιεχομένων από τους μαθητές/τριες (Choo, Abdullah & Nawī, 2020). Μάλιστα, σε περίπτωση έρευνας για την επιρροή των ψηφιακών μέσων στην διαδικασία δημιουργίας ιστοριών από τους ίδιους τους μαθητές/τριες νηπιαγωγείου, βρέθηκε θετική επίδραση τόσο στην ποιότητα όσο και στην πολυπλοκότητα και πυκνότητα της ιστορίας που δημιουργήθηκε με ψηφιακά μέσα εν αντιθέσει των ιστοριών που δημιουργήθηκαν με παραδοσιακά μέσα (Bratitsis, Kotopoulos & Mandila, 2011).

Αξίζει να σημειωθεί και η έρευνα που πραγματοποίησαν οι Stamatis και Ntouka (2018) για την επίδραση της παραδοσιακής έναντι της ψηφιακής αφήγησης στη γνωστική και συμπεριφορική ανάπτυξη των μαθητών/ριών. Οι ερευνητές κατέληξαν στο γεγονός ότι και οι δύο προσεγγίσεις παρουσιάζουν παιδαγωγικά οφέλη. Συγκεκριμένα, η παραδοσιακή αφήγηση φαίνεται να ευνοεί την καλλιέργεια της φαντασίας, εξαιτίας της έλλειψης των οπτικοακουστικών ερεθισμάτων. Αντίθετα, η ψηφιακή αφήγηση συνδράμει στη μαθησιακή, γνωστική και συναισθηματική ανάπτυξη των μαθητών και των μαθητριών καθώς αποτελεί μια εναλλακτική και ενδιαφέρουσα αφηγηματική τεχνική, η οποία κεντρίζει το ενδιαφέρον των μαθητών/ριών. Ο συνδυασμός των δύο τεχνικών φαίνεται να αποτελεί τη χρυσή τομή για την ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα, όπως είναι η συνεργασία, η δημιουργικότητα, η επικοινωνία και η χρήση των ΤΠΕ (Τσαπάρα, 2018).

Τα προαναφερόμενα οφέλη που προκύπτουν από την αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης ποικίλουν αναλόγως του/της δημιουργού. Στην περίπτωση που η ψηφιακή αφήγηση αξιοποιείται από τους/τις εκπαιδευτικούς, λειτουργεί ως εργαλείο διδασκαλίας, διευκολύνοντας την παρουσίαση ενός αντικειμένου με τρόπο που αιχμαλωτίζει την προσοχή των μαθητών/ριών και ευνοώντας, τόσο την αλληλεπίδραση με το υλικό, όσο και την πολύπλευρη κατανόηση του εξεταζόμενου θέματος. Στην περίπτωση που η ψηφιακή αφήγηση αξιοποιείται από τους/τις μαθητές/ήτριες, τότε παρατηρείται η ανάπτυξη και η ενίσχυση ενός συνόλου δεξιοτήτων γραμματισμού που ευθυγραμμίζονται με αυτό που ορίζεται σήμερα ως «δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα» (Μουταφίδου & Μπράτισης, 2013) και πιο συγκεκριμένα ως ψηφιακός γραμματισμός.

Ο ψηφιακός, παγκόσμιος, τεχνολογικός, οπτικός και πληροφορι(α)κός γραμματισμός είναι ανάμεσα στις δεξιότητες που καλλιεργούνται κατά τη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων από τους/τις μαθητές/ήτριες (Robin,2016). Στις δεξιότητες αυτές δύναται να προστεθούν τρία (3) ακόμα μαθησιακά αποτελέσματα που προκύπτουν από το διαμοιρασμό των ψηφιακών ιστοριών που δημιουργούν οι μαθητές/ήτριες (Garcia & Rossiter, 2010, όπ. ανάφ. σε Robin, 2016). Πρόκειται για την ενσυναίσθηση και την αντίληψη της οπτικής των άλλων (empathy and perspective-taking), την αυτογνωσία (self-understanding) και τη δημιουργία κοινότητας (community-building). Κατά τους ερευνητές και τις ερευνήτριες, τα αποτελέσματα αυτά αποτελούν σημαντικά χαρακτηριστικά του πολίτη του 21^{ου} αιώνα. Τέλος, η δημιουργικότητα, η φαντασία και δεξιότητες, όπως η έκφραση ιδεών και απόψεων, η επίλυση προβλημάτων και η λήψη αποφάσεων, ενισχύονται μέσω της χρήσης ηλεκτρονικών υπολογιστών (Bratitsis et al., 2012). Σε συνδυασμό με την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, της συνεργατικότητας και της πρωτοβουλίας (Μπράτιτσης, 2015), η ψηφιακή αφήγηση φαίνεται να προσφέρει όλα τα απαραίτητα στοιχεία ώστε να ανταπεξέλθουν οι μαθητές/ριες στις απαιτήσεις και τις προκλήσεις του 21^{ου} αιώνα.

Η εισαγωγή των εργαστηρίων δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα και στο χώρο του Νηπιαγωγείου, αναδεικνύουν την αναγκαιότητα αλλά και τη σπουδαιότητα της καλλιέργειας αυτών των δεξιοτήτων από την πρώτη σχολική βαθμίδα. Τα οφέλη των ψηφιακών αφηγήσεων στο χώρο των δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα είναι διττά· αφενός οι μαθητές και οι μαθήτριες μπορούν να ενισχύσουν την Κριτική τους σκέψη (Critical Thinking), τις ικανότητες Επικοινωνίας (Communication) και Συνεργασίας (Collaboration) και τη Δημιουργικότητα (Creativity) (4Cs), αφετέρου αναπτύσσουν τις δεξιότητες αυτές σε ψηφιακά περιβάλλοντα (Ψηφιακή επικοινωνία, Ψηφιακή συνεργασία, Ψηφιακή δημιουργικότητα, Ψηφιακή κριτική σκέψη, Συνδυαστικές δεξιότητες ψηφιακής τεχνολογίας, επικοινωνίας και συνεργασίας) (Ψηφιακό Αποθετήριο, ΙΕΠ).

Η αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης και η καλλιέργεια του ψηφιακού γραμματισμού αποτελούν δύο (2) σημαντικούς παράγοντες που μπορούν να συμβάλλουν στην πραγματοποίηση της εξ αποστάσεως σχολικής εκπαίδευσης με

όρους ποιότητας. Καθώς αφενός η ψηφιακή αφήγηση σ' ένα μεγάλο μέρος μπορεί να πραγματοποιηθεί στο πλαίσιο της σύγχρονης (online) εξ αποστάσεως εκπαίδευσης με τη παρουσία και την υποστήριξη των εκπαιδευτικών, αφετέρου η καλλιέργεια του ψηφιακού γραμματισμού είναι απαραίτητη για την επιτυχή υλοποίηση της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στις περιπτώσεις που χρειάζεται να πραγματοποιηθεί συμπληρωματικά (π.χ. κλείσιμο σχολείων λόγω κακοκαιρίας, μακροχρόνια απουσία μαθητών κτλ) (Purnama, Ulfah, Machali, Wibowo, & Narmaditya, 2021) αλλά και η εξ αποστάσεως εκπαίδευση συμβάλλει στην καλλιέργεια του ψηφιακού γραμματισμού (Δελημπέη, Μπίκος & Δελημπέης, 2022· Akhyar et al., 2021, Κιόρα, 2021)

Η διαδικασία υλοποίησης της ψηφιακής αφήγησης στην προσχολική εκπαίδευση όποιο μοντέλο και αν ακολουθήσουν οι εκπαιδευτικοί (Morra, 2013· Ξέστερνου, 2013· Μπράτιστης, 2021α,) μπορεί να πραγματοποιηθεί και εξ αποστάσεως καθώς όλα τα στάδια των μοντέλων μπορούν να πραγματοποιηθούν σύγχρονα (online) στις ψηφιακές τάξεις και να συμβάλλουν, τόσο στην αλληλεπίδραση των μαθητών/ριών, όσο και στη βιωματική τους μάθηση.



Σχήμα 1: Το τρίπτυχο ψηφιακή αφήγηση, ψηφιακός γραμματισμός, εξ αποστάσεως εκπαίδευση.

Διαπιστώνουμε, λοιπόν, ότι ψηφιακή αφήγηση, ψηφιακός γραμματισμός και εξ αποστάσεως σχολική εκπαίδευση είναι ένα τρίπτυχο που μπορεί να

πραγματοποιηθεί συνδυαστικά, αξιοποιώντας αυθεντικές καταστάσεις και δεδομένα, να συμβάλλει στην ποιότητα της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Συμπεράσματα

Η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί ένα παιδαγωγικό εργαλείο με πολλαπλά οφέλη για όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης. Ιδιαίτερα στον χώρο της προσχολικής εκπαίδευσης, η αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης δύναται να προσφέρει ένα πλούσιο εκπαιδευτικό περιβάλλον ανάπτυξης πολλαπλών γραμματισμών (Damavandi, Hassaskhah & Zafarghandi, 2018; Ezeh, 2020; Smeda et al., 2014), δημιουργικότητας (Kim & Li, 2021), φαντασίας και επικοινωνίας (Pandian et al., 2020). Η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων από τους ίδιους τους μαθητές και τις ίδιες τις μαθήτριες συμβάλει στην επικράτηση ενός συνεργατικού κλίματος μέσα στην τάξη (Bratitsis et al., 2011), στην καλλιέργεια της ενσυναίσθησής τους (Bratitsis et al., 2012; Bratitsis & Ziannas, 2015) και στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα (Lazareva & Cruz-Martinez, 2021).

Μάλιστα, με κατάλληλες προσαρμογές μπορεί να αξιοποιηθεί και σε εξ αποστάσεως συνθήκες (Μπράτιτσης, 2021α, 2021β) διασφαλίζοντας την εγκαθίδρυση ενός δημιουργικού και συνεργατικού περιβάλλοντος εργασίας, τόσο για τους/τις μαθητές/ήτριες, όσο και για τους/τις εκπαιδευτικούς (Δελημπέη κ.α, 2022· Ιωακειμίδου κ.α., 2021). Η εξ αποστάσεως αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης μπορεί να εφαρμοστεί συμπληρωματικά ως προς την βασική εκπαίδευση ή και ολοκληρωτικά, καταλύοντας χωροχρονικούς περιορισμούς και κενά της δια ζώσης διδασκαλίας.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Akhyar, Y., Fitri, A., Zalisman, Z., Syarif, M. I., Niswah, N., Simbolon, P., ... & Abidin, Z. (2021). Contribution of digital literacy to students' science learning outcomes in online learning. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 284-290. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.34423>
- Atchley, D., & Lambert, J. (1994). <https://www.storycenter.org/history>
- Barthes, R. (1975). An introduction to the structural analysis of narrative, *New Literary History* 237- 272.
- Bratitsis, T., Kotopoulos, T., & Mandila, K. (2011). Kindergarten children as story makers: the effect of the digital medium. In *2011 Third International Conference on Intelligent Networking and Collaborative Systems* (pp. 84-91). IEEE. [10.1109/INCoS.2011.108](https://doi.org/10.1109/INCoS.2011.108)
- Bratitsis, T., Kotopoulos, T. & Mandila, K. (2012). Kindergarten children's motivation and collaboration being triggered via computers while creating digital stories: a case study. *International Journal of Knowledge and Learning*, 8(3-4), 239-258. DOI: [10.1504/IJKL.2012.051677](https://doi.org/10.1504/IJKL.2012.051677)
- 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. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.09.267>
- Brooks, L. (2011). *Story engineering*. Penguin.
- Choo, Y. B., Abdullah, T., & Nawi, A. M. (2020). Digital storytelling vs. oral storytelling: An analysis of the art of telling stories now and then. *Universal Journal of Educational Research*, 8(5A), 46-50. [10.13189/ujer.2020.081907](https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081907)
- Damavandi, Z. M., Hassaskhah, J., & Zafarghandi, A. M. (2018). The Effects of Computer Assisted Mediating Prompts on EFL Learners' Writing Ability. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(1), 64-71. <https://journals.aiac.org.au/index.php/IJELS/article/view/4184>
- Di Blas, N., & Ferrari, L. (2014). Digital storytelling at school: what kind of educational benefits? *International Journal of Arts and Technology*, 7(1), 38-54. <https://doi.org/10.1504/IJART.2014.058942>
- Ezeh, C. (2020). Multimodal spaces for digital translanguaging: Using storyjumper to engage bi/multilinguals in interactive storytelling. *Teaching english with technology*, 20(2), 118-130. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1253183.pdf>
- Fokides, E. (2016). Using digital storytelling to help first-grade students' adjustment to school. *Contemporary Educational Technology*, 7(3), 190-205. <https://doi.org/10.30935/cedtech/6172>
- Grant, N. S. & Bolin, B. L. (2016). Digital Storytelling: A Method for Engaging Students and Increasing Cultural Competency. *The Journal of Effective Teaching*, Vol. 16, (No.3), 44-61. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1125812>
- Kim, D., & Li, M. (2021). Digital storytelling: Facilitating learning and identity development. *Journal of Computers in Education*, 8(1), 33-61. [10.1007/s40692-020-00170-9](https://doi.org/10.1007/s40692-020-00170-9)
- Kocaman-Karoglu, A. (2015). Telling stories digitally: an experiment with preschool children. *Educational Media International*, 52(4), 340-352. <https://doi.org/10.1080/09523987.2015.1100391>
- 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). <https://www.learntechlib.org/primary/p/19417/>
- Lazareva, A., & Cruz-Martinez, G. (2021). Digital storytelling project as a way to engage students in twenty-first century skills learning. *International Studies Perspectives*, 22(4), 383-406. <https://doi.org/10.1093/isp/ekaa017>
- Lowenthal, P. (2009). 18. Digital storytelling: An emerging institutional technology? *Story circle: Digital storytelling around the world*, 252-259. https://www.patricklowenthal.com/publications/DigitalStorytelling_%20preprint.pdf
- Lugmayr, A., Sutinen, E., Suhonen, J., Sedano, C. I., Hlavacs, H., & Montero, C. S. (2017). Serious storytelling—a first definition and review. *Multimedia tools and applications*, 76, 15707-15733. [10.1007/s11042-016-3865-5](https://doi.org/10.1007/s11042-016-3865-5)
- Morra, S. (2013). Personal blog <https://samanthamorra.com/2013/06/05/edudemic-article-on-digital-storytelling/>
- Pandian, A., Baboo, S. B., & Yi, L. J. (2020). Digital storytelling: Engaging young people to communicate for digital media literacy. *Jurnal Komunikasi: Malaysian journal of communication*, 36(1), 187-204. [10.17576/JKMJC-2020-3601-11](https://doi.org/10.17576/JKMJC-2020-3601-11)
- Papadimitriou, E., Kapaniaris, A., Zisiadis, D., & Kalogirou, E. (2013). Digital storytelling in Kindergarten: An Alternative tool in children's way of expression. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 4(11), 389-389. DOI:[10.5901/mjss.2013.v4n11p389](https://doi.org/10.5901/mjss.2013.v4n11p389)
- Purnama, S., Ulfah, M., Machali, I., Wibowo, A., & Narmaditya, B. S. (2021). Does digital literacy influence students' online risk? Evidence from Covid-19. *Heliyon*, 7(6). [https://www.cell.com/heliyon/pdf/S2405-8440\(21\)01509-7.pdf](https://www.cell.com/heliyon/pdf/S2405-8440(21)01509-7.pdf)
- Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, (30), 17-29. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5772440>
- Robin, B. R., & McNeil, S. G. (2012). What educators should know about teaching digital storytelling. *Digital Education Review*, 22, 37-51. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ996781.pdf>
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. In *Theory into practice*, 47(3), (pp.220-228). doi.org/10.1080/00405840802153916
- Robin, B. (2006). The Educational Uses of Digital Storytelling. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006* (pp. 709-716). Chesapeake, VA: AACE. <http://faculty.coe.uh.edu/brobin/homepage/Educational-Uses-DS.pdf>
- Rubegni, E. & Landoni, M. (2018). How to design a digital storytelling authoring tool for developing pre-reading and pre-writing skills. In *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1-10) <https://doi.org/10.1145/3173574.3173969>
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: a comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1, 1-21. <https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>
- Stamatis, P. J. & Ntouka, A. V. (2018). The impact of nursery school teachers' voice on pre-schoolers during physical and digital storytelling: A comparative study. In A. MoutsiosRentzos, A. Giannakopoulos & M. Meimaris (Eds), *International Digital Storytelling Conference. Current Trends in Digital Storytelling Research and Practices*, 21 – 23 September 2018 (pp. 76-88).

Retrieved May 4, 2023 from https://vbn.aau.dk/ws/portalfiles/portal/322211542/dst2018_proceedings_v1%202.pdf#page=77

- Wening, L., Rahmanto, A. & Satyawan, A. (2022). Digital Storytelling in Building Emotional Literacy and Social Skills in Early Childhood (Qualitative Analysis at TKIT AlHuda Wonogiri in Wonogiri District, Indonesia). *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 9(2), 554-561. Retrieved May 4, 2023 from <https://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/view/3468/3061>
- Yuksel-Arslan, P., Yildirim, S., & Robin, R. B. (2016). A phenomenological study: teachers' experiences of using digital storytelling in early childhood education. *Educational Studies*, 42(5), 427-445. Retrieved May 4, 2023 from: <http://dx.doi.org/10.1080/03055698.2016.1195717>

Δελημπέη, Ε., Μπίκος, Κ., & Δελημπέης, Γ. (2022). Η ψηφιακή αφήγηση με stop motion animation στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1005-1016. https://www.etpe.gr/wp-content/uploads/2022/12/C002-1005-1016-ΗΙUCICTE2022_paper_93.pdf

ΙΕΠ, (2022). Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση, Διευρυμένη Εκδοχή, Αθήνα, 2022. <https://iep.edu.gr/el/nea-ps-provoli>

ΙΕΠ, Ψηφιακό Αποθετήριο . <https://iep.edu.gr/el/psifiako-apothetirio/skill-labs>

Ιωακειμίδου, Β., Βλαχοστέργιου, Κ., Σούρας, Θ., Λιόπα, Ν., Κοκκινιά, Θ., Σούλα, Ε., & Τσαλαμπαμπούνη, Φ. (2021). Εξ αποστάσεως σχολική εκπαίδευση και ψηφιακή αφήγηση: η υλοποίηση εν μέσω πανδημίας ενός εκπαιδευτικού προγράμματος με θέμα τη συμπερίληψη. *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 17(1), 76-101. <https://doi.org/10.12681/jode.26329>

Κιόρα, Β. (2021). Εκπαιδευτικό σενάριο για το μάθημα της Αγγλικής γλώσσας στο πλαίσιο της ασύγχρονης εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. *1ο Διεθνές Διαδικτυακό Εκπαιδευτικό Συνέδριο Από τον 20ο στον 21ο αιώνα μέσα σε 15 ημέρες*, 258-267. <https://doi.org/10.12681/online-edu.3232>

Μεϊμάρης, Μ. (2013). Εκπαιδύοντας στην Ψηφιακή Αφήγηση: Δουλεύοντας με ομάδες στην ελληνική πραγματικότητα. *Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, 7(4A). DOI: <https://doi.org/10.12681/icodl.722>

Μουταφίδου, Α., Μπράτιτσης, Θ.(2013). Ψηφιακή αφήγηση και δημιουργική γραφή: δύο παράλληλοι κόσμοι με κοινό τόπο. Στο Η. Κωτόπουλος, Α. Τριαντάφυλλος, Α. Βακάλη, Β. Νάνου & Δ. Σουλιώτη (επιμ.) *Ηλεκτρονικά Πρακτικά του 1ου Διεθνούς Συνεδρίου*, 4-6. https://cwconference.web.uowm.gr/archives/1st_conference/moutafidou_bratitsis_article.pdf

Μπράτιτσης, Θ. (2015). Ψηφιακή Αφήγηση, Δημιουργική Γραφή και Γραμματισμός του 21ου Αιώνα. *Δελτίο Εκπαιδευτικού Προβληματισμού και Επικοινωνίας*, 55. Σχολή Ι.Μ. Παναγιωτόπουλου. 15-19. <https://impschool.gr/deltio-site/?p=90>

Μπράτιτσης, Θ. (2021α). Καθοδηγούμενος σχεδιασμός ψηφιακών ιστοριών από μαθητές σε συνθήκες εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. *1ο Διεθνές Διαδικτυακό Εκπαιδευτικό Συνέδριο Από τον 20ο στον 21ο αιώνα μέσα σε 15 ημέρες*, (1), 722-732. <https://doi.org/10.12681/online-edu.3285>

Μπράτιτσης, Θ. (2021β). Ψηφιακή Αφήγηση: Προσαρμογή δραστηριοτήτων σε συνθήκες εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. *1ο Διεθνές Διαδικτυακό Εκπαιδευτικό Συνέδριο Από τον 20ο στον 21ο αιώνα μέσα σε 15 ημέρες*, 51-61. <https://doi.org/10.12681/online-edu.3210>

- Ξέστερνου, Μ. (2013). Η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση. Διεθνείς και ελληνικές πρακτικές. *Παιδαγωγικός Λόγος* (1), 39-60. https://www.plogos.gr/TEYXH/2013_1_pdf/3xesternou.pdf
- Παπαγγελή, Α. & Αθανασοπούλου, Μ. (2012). Η αποτελεσματικότητα της παραδοσιακής αφήγησης και της ψηφιακής απεικόνισης στην προσχολική ηλικία. *6ο Πανελλήνιο Συνέδριο του Ελληνικού Ινστιτούτου Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και Εκπαίδευσης (ΕΛΛ.Ι.Ε.Π.ΕΚ.)*, 5-7 Οκτωβρίου 2012. http://www.elliepek.gr/documents/6o_synedrio_eisigiseis/2_Papaggeli_athanasopoulou.pdf
- Πολίτης, Π. (2006). Γένη και Είδη του Λόγου, Αφήγηση. https://www.greek-language.gr/greekLang/studies/discourse/2_1_3/index.html
- Σαμαρτζοπάνου, Ε., & Μπράτιτσης, Θ. (2022). «Τα μοτίβα της Φιόνας»: Μια Ψηφιακή αφήγηση που καλλιεργεί την έννοια του αλγορίθμου και εξυπηρετεί τη σωστή λήψη αποφάσεων από την Προσχολική Ηλικία. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 0821-0834. <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/5788/5499>
- Τσαπάρα, Μ. (2018). Από την ψηφιακή αφήγηση στα μικρά βιβλία: Μια σχέση αμφίδρομη. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 189-192. <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4200>
- Ψώμος, Π., & Κορδάκη, Μ. (2016). Άμεσα και έμμεσα εκπαιδευτικά οφέλη των ψηφιακών αφηγήσεων. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 359-367. <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/3842>