



Σχολή Ανθρωπιστικών Σπουδών

Δημιουργική Γραφή

Διπλωματική Εργασία

Ψηφιακή Αφήγηση, Τέχνη και Δημοκρατικός Πολίτης:

Η Συμβολή της Ψηφιακής Τεχνολογίας σε Θέματα Πολιτισμού

Φωτεινή Ένεζλη

Επιβλέπων καθηγητής: Μενέλαος Τζιφόπουλος

Αθήνα, Ιανουάριος 2024

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία του/της φοιτητή/φοιτήτριας («συγγραφέας/δημιουργός») που την εκπόνησε. Στο πλαίσιο της πολιτικής ανοικτής πρόσβασης ο συγγραφέας/δημιουργός εκχωρεί στο ΕΑΠ, μη αποκλειστική άδεια χρήσης του δικαιώματος αναπαραγωγής, προσαρμογής, δημόσιου δανεισμού, παρουσίασης στο κοινό και ψηφιακής διάχυσής τους διεθνώς, σε ηλεκτρονική μορφή και σε οποιοδήποτε μέσο, για διδακτικούς και ερευνητικούς σκοπούς, άνευ ανταλλάγματος και για όλο το χρόνο διάρκειας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ανοικτή πρόσβαση στο πλήρες κείμενο για μελέτη και ανάγνωση δεν σημαίνει καθ' οιονδήποτε τρόπο παραχώρηση δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας του συγγραφέα/δημιουργού ούτε επιτρέπει την αναπαραγωγή, αναδημοσίευση, αντιγραφή, αποθήκευση, πώληση, εμπορική χρήση, μετάδοση, διανομή, έκδοση, εκτέλεση, «μεταφόρτωση» (downloading), «ανάρτηση» (uploading), μετάφραση, τροποποίηση με οποιονδήποτε τρόπο, τμηματικά ή περιληπτικά της εργασίας, χωρίς τη ρητή προηγούμενη έγγραφη συναίνεση του συγγραφέα/δημιουργού. Ο συγγραφέας/δημιουργός διατηρεί το σύνολο των ηθικών και περιουσιακών του δικαιωμάτων.



Ψηφιακή Αφήγηση, Τέχνη και Δημοκρατικός Πολίτης:
Η Συμβολή της Ψηφιακής Τεχνολογίας σε Θέματα Πολιτισμού

Φωτεινή Ένεζλη

Επιτροπή Επίβλεψης Διπλωματικής Εργασίας

Επιβλέπων Καθηγητής:

Μενέλαος Τζιφόπουλος

Επίκουρος Καθηγητής ΠΤΔΕ, ΠΔΜ

Μέλος ΣΕΠ ΕΑΠ

Συν-Επιβλέπων Καθηγητής:

Θαρρενός Μπράτιτσης

Καθηγητής ΠΤΝ, ΠΔΜ

Μέλος ΣΕΠ ΕΑΠ

Αθήνα, Ιανουάριος 2024

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά τον επιβλέποντα καθηγητή μου κ. Μενέλαο Τζιφόπουλο για την πολύτιμη υποστήριξη που μου παρείχε καθ' όλη τη διάρκεια προετοιμασίας της διπλωματικής μου εργασίας.

Στην οικογένεια μου,

Περίληψη

Σκοπός της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι να εξετάσει τους τρόπους με τους οποίους η τεχνολογία της ψηφιακής αφήγησης, θα μπορούσε να συμβάλλει στην πνευματική καλλιέργεια, την προώθηση της τέχνης, καθώς και τη διαφύλαξη των πολιτισμικών και αξιακών συστημάτων που διέπουν τη δημοκρατία και επακόλουθα τον δημοκρατικό και ενεργό πολίτη. Επιπλέον, διερευνάται η δυνατότητα διάχυσης πολιτισμικών, εκπαιδευτικών, επιστημονικών, φιλοσοφικών, καλλιτεχνικών και τεχνολογικών δεδομένων μέσω της ψηφιακής αφήγησης σε όλες τις ηλικιακές ομάδες του πληθυσμού και ιδιαίτερα στα ενήλικα άτομα. Το θέμα της διπλωματικής εργασίας: «Ψηφιακή Αφήγηση, Τέχνη και Δημοκρατικός Πολίτης: Η συμβολή της Ψηφιακής Τεχνολογίας σε θέματα Πολιτισμού» φιλοδοξεί να παράσχει μια πρόταση αξιοποίησης των ευκαιριών που προσφέρει η ψηφιακή τεχνολογία, σε μια ευρεία κλίμακα και όχι αποκλειστικά εντός του πλαισίου της εκπαίδευσης. Οι απαραίτητες δεξιότητες γραμματισμού του 21ου αιώνα καθιστούν απαραίτητη την ενσωμάτωση και την αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης σε ποικίλες πτυχές της ανθρώπινης δραστηριότητας, ιδιαίτερα σε θέματα που αφορούν τον πολιτισμό. Η ψηφιακή τεχνολογία μπορεί να αποτελέσει ένα διεθνές και ισχυρό εργαλείο μάθησης, κριτικής σκέψης, ευαισθητοποίησης και διαφύλαξης των πολιτισμικών αγαθών τόσο για τα παιδιά, όσο και για τους ενήλικες. Η εργασία εστιάζει σε θέματα αποσαφήνισης των εννοιών της παραδοσιακής και ψηφιακής αφήγησης, της τέχνης και της δημοκρατίας, στις σύγχρονες επιστημονικές μελέτες αναφορικά με τις δυνατότητες μάθησης και νοημοσύνης αλλά και στη μεταξύ τους διασύνδεση. Στη συνέχεια, στο ερευνητικό μέρος της παρούσας εργασίας επιχειρούνται τρεις διαφορετικές προσεγγίσεις - προτάσεις αναφορικά με τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης για τη μετάδοση πολιτισμικών αγαθών. Η πρώτη λαμβάνει υπόψη την ψηφιακή αφήγηση ως εργαλείο ευαισθητοποίησης του κοινού για επίκαιρα θέματα. Η δεύτερη προσέγγιση, εξετάζει τη ψηφιακή αφήγηση υπό το πρίσμα της ενημερωτικής της αξίας και τέλος, η τρίτη προσέγγιση την εκλαμβάνει ως έντεχνο εργαλείο προσωπικής έκφρασης και καλλιτεχνικής δημιουργίας.

Λέξεις – Κλειδιά

Ψηφιακή Αφήγηση, Τέχνη, Πολιτισμός, Δημοκρατικός Πολίτης.

Digital Storytelling Art and Democratic

Citizen: The Contribution of Digital Storytelling in Cultural Issues

Foteini Enezli

Abstract

The purpose of this thesis is to examine the ways in which the new technology of digital storytelling could contribute to intellectual cultivation, the promotion of art and the preservation of cultural and value systems that define democracy and consequently the democratic citizen. Additionally, the possibility of transmitting cultural, educational, scientific, philosophical, artistic, and technological data through digital storytelling is explored across all age groups of the population, particularly in adults. The thesis topic, "Digital Storytelling Art and the Democratic Citizen: The Contribution of Digital Technology to Cultural Issues" aims to propose the utilization of opportunities offered by digital technology on a broad scale, not exclusively within the framework of education. The necessary literacy skills of the 21st century make the integration and utilization of digital storytelling essential in various aspects of human activity, especially in matters related to culture. Digital technology can serve as an international and powerful tool for learning, critical thinking, awareness, and the preservation of cultural assets for both children and adults. The work focuses on clarifying the concepts of traditional and digital storytelling, art, and democracy, drawing on contemporary scientific studies regarding learning and intelligence possibilities, as well as their interconnections. In the subsequent research part of this work, three different approaches or proposals regarding the use of digital storytelling for the transmission of cultural assets are attempted. The first approach considers digital storytelling as a tool for sensitizing the public to current issues. The second approach examines digital storytelling in terms of its informational value. Finally, the third approach perceives it as a sophisticated tool for personal expression and artistic creation.

Keywords

Digital Storytelling, Art, Democratic Citizen, Culture.

Περιεχόμενα

Περίληψη.....	vi
Abstract	viii
Περιεχόμενα.....	viii
Συντομογραφίες & Ακρωνύμια.....	ix
Κεφάλαιο 1.....	1
1.1 Η δυναμική και ο ορισμός της αφήγησης.....	1
1.2 Ορισμός της ψηφιακής αφήγησης.....	3
1.3 Τα είδη της ψηφιακής αφήγησης	3
1.4 Τα επτά στοιχεία της ψηφιακής ιστορίας.....	4
1.5 Ψηφιακή αφήγηση και εκπαίδευση.....	4
1.6 Ο ορισμός και τα είδη νοημοσύνης.....	7
1.7 Νευροπλαστικότητα και μάθηση	10
1.8 Παιδαγωγική και εκπαίδευση.....	11
Κεφάλαιο 2.....	14
2.1 Ορισμός της τέχνης	14
2.2 Τέχνη και εκπαίδευση	16
2.3 Τέχνη, νευροαισθητική και υγεία.....	18
2.4 Τέχνη και ψηφιακή αφήγηση	20
Κεφάλαιο 3.....	22
3.1 Ορισμός και προϋποθέσεις της Δημοκρατίας	22
3.2 Ορισμός ηλεκτρονικής Δημοκρατίας.....	23
3.3 Δημοκρατία και εκπαίδευση	24
3.3.1 Η κριτική σκέψη ως προϋπόθεση της Δημοκρατίας.....	28
3.4 Δημοκρατία και ψηφιακή αφήγηση	29
Δημιουργική Ενότητα	32
Κεφάλαιο 4.....	32
4.1 Οι απαρχές του εγχειρήματος.....	32
4.2 Η ψηφιακή αφήγηση ως μέσο ευαισθητοποίησης	37
4.2.1 Το δείγμα της ψηφιακής ιστορίας Planet Earth	37
4.2.2 Οι στόχοι της ψηφιακής ιστορίας Planet Earth	39
4.2.3 Η δομή του εγχειρήματος Planet Earth	39
4.2.4 Στάδια που ακολουθήθηκαν	39
4.2.5 Η μέθοδος της ψηφιακής αφήγησης σε ενήλικες	40
4.2.6 Αποτίμηση και αποτελέσματα του εγχειρήματος Planet Earth	40
4.3 Η ψηφιακή αφήγηση ως μέσο ενημέρωσης	44
4.3.1 Το δείγμα της ψηφιακής αφήγησης Be brave – be you	46
4.3.2 Οι στόχοι της ψηφιακής ιστορίας Be brave – be you	46
4.3.3 Η δομή του εγχειρήματος Be brave – be you	47
4.3.4 Τα στάδια του εγχειρήματος Be brave – be you	47
4.3.5 Η μέθοδος της ψηφιακής αφήγησης σε ενήλικες	47
4.3.6 Αποτίμηση και αποτελέσματα του εγχειρήματος Be brave – be you	47
4.4 Η ψηφιακή αφήγηση ως μέσο καλλιτεχνικής έκφρασης	50
4.4.1 Οι στόχοι της ψηφιακής ιστορίας Τελεία	51
4.4.2 Τα στάδια του εγχειρήματος Τελεία	52
4.4.3 Αποτίμηση της ψηφιακής ιστορίας Τελεία	52
Συμπεράσματα	53

Συντομογραφίες & Ακρωνύμια

MME	Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης
ΤΠΕ	Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών
ΕΑΠ	Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο
DH	Ανθρωπιστικές επιστήμες/ Digital Humanities
CDS	Center of Digital Storytelling
EQ	Emotional Intelligence
IQ	Intelligence Quotient
DQ	Digital Quotient Intelligence

Κεφάλαιο 1

1.1 Η δυναμική και ο ορισμός της αφήγησης

Η ανθρωπότητα έχει βασιστεί από αρχαιοτάτων χρόνων στην αφήγηση, προκειμένου να μπορέσει να νοηματοδοτήσει τον κόσμο, να επικοινωνήσει, να ενημερωθεί, να ψυχαγωγηθεί, να εκφραστεί και να κατευθάσει υπαρξιακές - μεταφυσικές ανησυχίες (Μελιάδου και σύν., 2011). Η πιο πρώιμη ένδειξη αφήγησης στην ιστορία της ανθρωπότητας, ανάγεται στην τοιχογραφία ενός σπηλαιού στο νησί Σουλαουέζι της Ινδονησίας, η οποία αποτελεί τμήμα αναπαράστασης δύο αγριόχοιρων και χρονολογείται πριν από 45.500 χρόνια. Η θεμελιώδης αξία της αφήγησης στον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο, καθίσταται ακόμα πιο σαφής, εάν αναλογιστούμε ότι τα πάντα γύρω μας – μύθοι, παραμύθια, αλληγορίες, εξιστόρηση βιωματικών ή μη γεγονότων, ειδήσεις, διαφήμιση, λογοτεχνία, τέχνη – στην ουσία αποτελούν μορφές αφήγησης (Μελιάδου και σύν., 2011). Η αφήγηση αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους τρόπους μετάδοσης γνώσης, κουλτούρας και πολιτισμού και συνέβαλε σημαντικά στη διαμόρφωση των πρώτων ανθρώπινων κοινωνιών, πριν από χιλιετίες, ιδιαίτερα προτού ανακαλυφθεί η γραφή (Μπράιτσης, 2021). Η κατανόηση του νοήματος μέσω της αφήγησης είναι βασικό χαρακτηριστικό της ανθρώπινης νόησης, το οποίο υπογραμμίζει την καίρια σημασία που διαδραματίζει η ιστορία (ο μύθος) για την εξάπλωση οποιασδήποτε θρησκευτικής, επιστημονικής και φιλοσοφικής ιδέας. Σύμφωνα με τον φιλόσοφο και κριτικό της λογοτεχνίας Ρολάν Ζεράν Μπαρτ, δεν υπήρξε αλλά και ούτε θα υπάρξει ποτέ λαός χωρίς αφήγημα (Μελιάδου και σύν., 2011). Ο τρόπος με τον οποίο το άτομο οργανώνει την πραγματικότητα και αποκτά αντίληψη του κόσμου που το περιβάλλει, σύμφωνα με τον κοινωνιολόγο Ε. Durkheim, είναι αποτέλεσμα κοινωνικής αλληλεπίδρασης (Χατζηχρήστου, και σύν., 2011).

Ο όρος αφήγηση (storytelling) έχει απασχολήσει ποικίλες σχολές και θεωρητικούς κατά τις προσπάθειες αποσαφήνισης του. Οι διαφορετικές προοπτικές μελέτης του όρου προκύπτουν τόσο από την ευρύτητα του ίδιου του κλάδου της αφηγηματολογίας, όσο και από το γεγονός πως η αφήγηση μπορεί να περιγράψει και την ομώνυμη διαδικασία αλλά και το τελικό προϊόν (αφήγημα). Κατά κύριο λόγο, ωστόσο, η έννοια της αφήγησης αναφέρεται στη διαδικασία μετάδοσης ενός μηνύματος από ένα πομπό σε ένα δέκτη είτε με προφορικό, είτε με γραπτό τρόπο. Επιπρόσθετα, προκειμένου να διαχωριστεί ο όρος από

οτιδήποτε δεν αποτελεί αφήγηση, προϋποθέτει τη χρονική αλληλουχία μεταξύ των αφηγούμενων συμβάντων καθώς και μια σχέση αιτιότητας (Παπαδοπούλου, 2013). Σύμφωνα με τον Δ. Αγγελάτο (2011) ως αφήγηση ορίζεται το προϊόν της διαδικασίας απόδοσης – πραγματικών είτε μυθοπλαστικών - συμβάντων, καταστάσεων ή/και λόγων, με μια χρονική συσχέτιση. Σε αυτό το σημείο είναι σημαντικό να αναφερθεί πως η αφήγηση δεν αποτελεί διαδικασία που αφορά μόνο τον τομέα της λογοτεχνίας, αλλά συναντάται σε ποικίλους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας, δεδομένου ότι αποτελεί το σημαντικότερο ερμηνευτικό όργανο του ατόμου από την παιδική του ηλικία.

Η αφήγηση, ωστόσο, προκειμένου να ολοκληρωθεί ως διαδικασία, προϋποθέτει την αλληλεπίδραση πομπού και δέκτη, ήτοι αφηγητή και ακροατή, αναγνώστη ή θεατή. Ο αποδέκτης του αφηγηματικού περιεχομένου, ανάλογα με τις υφιστάμενες προσλαμβάνουσες του – γνώσεις, πεποιθήσεις, κοινωνικό περιβάλλον κ.ά. - αποκωδικοποιεί, ερμηνεύει και κατανοεί βάσει της ιδιαίτερης προσωπικής του οπτικής γωνίας, τα μηνύματα της αφήγησης. Καθίσταται, επομένως, σαφές πως η διαδικασία της αφήγησης είναι φύσει συνεργατική και αμοιβαία. Επιπλέον, θα πρέπει να αναφέρουμε τον κομβικό ρόλο που ενέχει η αφήγηση στη διαδικασία της μάθησης, δεδομένου ότι χρησιμοποιεί λειτουργίες όπως η σκέψη και η μνήμη, με αποτέλεσμα να διευκολύνει εν γένει τη μάθηση αλλά και τη νοηματοδότηση του κόσμου. Ιδιαίτερα τις τελευταίες δεκαετίες, έγινε ιδιαίτερη μνεία στην εκπαιδευτική αξία της αφήγησης, καθώς ενισχύει τη γνωστική ικανότητα, τη μνήμη, την ικανότητα ερμηνείας του κόσμου, την εξαγωγή συμπερασμάτων και αφαιρετικής σκέψης των μαθητών (Μπράτιτσης, 2021).

1.2 Ορισμός της ψηφιακής αφήγησης

Η Ψηφιακή Αφήγηση (Digital Storytelling) ουσιαστικά αποτελεί σύνθεση της παραδοσιακής έννοιας αφήγησης μαζί με την ταυτόχρονη αρωγή πολυμεσικών υλικών (εικόνες, βίντεο, μουσική κ.ά.) και εργαλείων τηλεπικοινωνίας, με σκοπό τη δημιουργία μιας σύντομης – ψηφιακής - ιστορίας (Μπράτιτσης, 2021). Παράλληλα, με τον όρο ψηφιακή αφήγηση, δηλώνεται οποιασδήποτε μορφής διαδραστική αφήγηση, η οποία συναντάται σε ψηφιακά παιχνίδια καθώς και σε ψηφιακές εφαρμογές (Μελιάδου και σύν., 2011).

Η ψηφιακή αφήγηση ξεκίνησε δυναμικά το 1993 με την ίδρυση του Κέντρου ψηφιακής αφήγησης (CDS) του Πανεπιστημίου Berkeley από τους Joe Lambert και Dana Atchley με σκοπό τη μύηση των ανθρώπων στην τέχνη της ψηφιακής αφήγησης (Μπογδάνου, 2023).

Η συνύπαρξη αφήγησης με την ταυτόχρονη χρήση εικόνας, ήχου, γραφικών και βίντεο, καθιστά την ψηφιακή αφήγηση μια νέα μορφή τέχνης, η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί ποικιλοτρόπως, τόσο για την παιδευτική, όσο και την αισθητική της αξία (Μπράτιτσης, 2021). Οι ψηφιακές αφηγήσεις διαρκούν κατά κύριο λόγο λίγα λεπτά και έχουν ως στόχο την εξιστόρηση ενός ιστορικού ή προσωπικού γεγονότος, υπό το πρίσμα της οπτικής γωνίας του αφηγητή (Κωστανάκη, 2019).

1.3 Τα είδη της ψηφιακής αφήγησης

Τα κυριότερα είδη ψηφιακής αφήγησης είναι τρία: α. η αφήγηση προσωπικών βιωμάτων και συναισθημάτων, β. η αφήγηση γύρω από ιστορικά γεγονότα και γ. η αφήγηση που έχει σκοπό να διδάξει / δια φωτίσει το κοινό αναφορικά με ένα συγκεκριμένο θέμα (Robin, 2006). Το κάθε είδος από τα παραπάνω, μπορεί να βοηθήσει με διαφορετικούς τρόπους τόσο το άτομο μεμονωμένα, όσο και την κοινωνία συνολικά μέσω της έκφρασης προσωπικών βιωμάτων, της καλλιέργειας ενσυναίσθησης και ευαισθητοποίησης αναφορικά με παγκόσμια θέματα, της ενημέρωσης, της άρσης των στερεοτύπων, της μισαλλοδοξίας και των διακρίσεων και τέλος της δημιουργίας μιας ψηφιακής οικουμενικής κοινότητας.

1.4 Τα επτά στοιχεία της ψηφιακής ιστορίας

Το Κέντρο Ψηφιακής Αφήγησης (CDS) προκειμένου να συνδράμει στην εκμάθηση του τρόπου δημιουργίας μιας ψηφιακής ιστορίας και στη διάδοση των εργαλείων για αυτό το σκοπό, ανέπτυξε τα ακόλουθα επτά στοιχεία από τα οποία απαρτίζονται οι ψηφιακές ιστορίες (Robin, 2008):

1. **Οπτική Γωνία:** Πρόκειται για το βαθύτερο νόημα της ιστορίας και της οπτική γωνίας του συγγραφέα - δημιουργού της
2. **Δραματική Ερώτηση:** Πρόκειται για μια ερώτηση «κλειδί», η οποία κεντρίζει το ενδιαφέρον του θεατή και θα απαντηθεί μέχρι το τέλος της ιστορίας
3. **Συναισθηματικό Περιεχόμενο:** Πρόκειται για την αφήγηση σοβαρών θεμάτων, τα οποία εμπλέκουν συναισθηματικά το κοινό με το περιεχόμενο της αφήγησης
4. **Το Δώρο της Φωνής μας:** Πρόκειται για τη δυνατότητα προσαρμογής και εξατομίκευσης της ιστορίας με βάση τη δική μας προσωπικότητα, προκειμένου να αντιληφθούν οι θεατές επαρκώς το περιεχόμενο
5. **Η Δύναμη της Μουσικής Επένδυσης:** Πρόκειται για τη μουσική ή διάφορους ήχους που υποστηρίζουν και εξωραϊζουν την ιστορία
6. **Η Οικονομία:** Πρόκειται για τη χρήση των απαραίτητων και μόνο πληροφοριών, ούτως ώστε να μην κατακλυσθούν οι θεατές
7. **Η Βηματοδότηση:** Πρόκειται για τον ρυθμό εξέλιξης της εκάστοτε ιστορίας

1.5 Ψηφιακή αφήγηση και εκπαίδευση

Η συνεισφορά της αφήγησης στην εκπαίδευση είναι πολύπλευρη και κυρίως έγκειται στη δυνατότητα εσωτερίκευσης και αποκρυστάλλωσης της γνώσης, μέσω της αφομοίωσης ενός εξωτερικού ερεθίσματος. Το νοητικό ή/ και συναισθηματικό ερέθισμα που προκαλείται από την ψηφιακή ιστορία, συσχετίζεται με τις ήδη υφιστάμενες εμπειρίες και το γνωσιακό επίπεδο των μαθητών, με αποτέλεσμα να οδηγεί στην διευκόλυνση και στην αποκρυστάλλωση της γνώσης καθώς και στην ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος τους. Ακόμα, οι ψηφιακές αφηγήσεις βοηθούν τους μαθητές να θέσουν ερωτήσεις και αξιοποιήσουν ποικίλες πληροφορίες προκειμένου να αντλήσουν νόημα (Μελιάδου και σύν., 2011). Η ψηφιακή αφήγηση, τόσο ως υποστηρικτικό εργαλείο της μάθησης από τους δασκάλους ή τους καθηγητές, όσο και ως παραγωγή και δημιουργία ψηφιακού υλικού υπό

τη μορφή ιστορίας ή κόμικ από τους μαθητές, λειτουργεί με τρόπο ενισχυτικό σε ποικίλες νοητικές, κοινωνικές, συναισθηματικές εκφάνσεις του ατόμου καθώς καλλιεργεί πληθώρα γραμματισμών (σχολικός, κοινωνικός, ψηφιακός γραμματισμός κλπ.).

Σύμφωνα με τον Μπράτιτση (όπ. αναφ. στο Γρεβέκη, 2023) η ψηφιακή ιστορία στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας, προσφέρει τη δυνατότητα ανάλυσης, εξήγησης, ερμηνείας και ενίσχυσης της μνήμης των μαθητών, ενώ παράλληλα προάγει την κριτική και δημιουργική τους σκέψη. Ο Barber (όπ. αναφ. στο Ιωακειμίδου και σύν., 2021) πρεσβεύει πως εφόσον η τεχνολογία παρεισφρέει στις ανθρωπιστικές επιστήμες μέσω της ψηφιακής αφήγησης, η τελευταία μπορεί να αναχθεί όχι μόνο σε αντικείμενο διδασκαλίας, αλλά και ως διεπιστημονική διδακτική μεθοδολογία, η οποία θα μεταδώσει σε εκπαιδευόμενους και εκπαιδευτές δεξιότητες, όπως η στοχαστική σκέψη, η επικοινωνία και η πολιτειότητα.

Ακόμα, έπειτα από την παγκόσμια δοκιμασία της εκπαιδευτικής διαδικασίας, η οποία διήρκησε για μεγάλο χρονικό διάστημα λόγω της πανδημίας COVID 19, αξίζει να αναφερθεί η συμβολή και τα πολλαπλά οφέλη της ψηφιακής αφήγησης, ιδιαίτερα σε εξ αποστάσεως περιβάλλοντα μάθησης. Η μελέτη περίπτωσης αξιοποίησης της ψηφιακής αφήγησης από δύο σχολεία της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης κατά τη διάρκεια της αναστολής λειτουργίας της εκπαίδευσης την περίοδο της πανδημίας στέφθηκε με επιτυχία. Το θέμα της ψηφιακής αφήγησης αφορούσε τη συμπερίληψη και πραγματοποιήθηκε σε περιβάλλον εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Με την ολοκλήρωση της ομαδικής διαδικασίας, οι μαθητές κατόρθωσαν να αναγνωρίζουν τα βασικά στοιχεία που συναποτελούν μια αφήγηση και δημιουργήθηκε ενδιαφέρον για την ψηφιακή αφήγηση (Ιωακειμίδου και σύν., 2021).

Στο συγκεκριμένο σημείο, αξίζει να αναφερθεί το Πανεπιστήμιο του Houston καθώς αποτελεί ένα από τα πρώτα εκπαιδευτικά ιδρύματα διαμόρφωσης ιστοχώρου ψηφιακής αφήγησης (DIGI.STORY.HUB, χ.χ.). Ο καθηγητής του Προγράμματος «Learning, Design and Technology» Bernard R. Robin (όπ. αναφ. στο Μουταφίδου & Μπράτιτσης, 2013), έπειτα από πολυσχιδή έρευνα στο εκπαιδευτικό πεδίο της ψηφιακής αφήγησης, διατείνεται πως οι ψηφιακές ιστορίες βοηθούν τους μαθητές στην ανάπτυξη ενός συνόλου δεξιοτήτων γραμματισμού, όπως έρευνας, γραφής, οργάνωσης, παρουσίασης, συνεντεύξεων, επίλυσης προβλημάτων, αξιολόγησης, διαπροσωπικών σχέσεων και τεχνολογικών δεξιοτήτων σε όλες τις εκπαιδευτικές βαθμίδες.

Η ενσωμάτωση της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαιδευτική πραγματικότητα είναι εμφανής από την πληθώρα εκπαιδευτικών ιδρυμάτων, τα οποία την έχουν συμπεριλάβει στα Προγράμματα τους (DIGI.STORY.HUB, χ.χ.). Ενδεικτικά αναφέρονται το Πανεπιστήμιο του Berkeley, το οποίο σε συνεργασία με το Κέντρο Ψηφιακής Αφήγησης δημιούργησαν το Πρόγραμμα εξωσχολικών δραστηριοτήτων DUSTY. Το συγκεκριμένο Πρόγραμμα θέτει ως στόχο την αλληλεπίδραση των μαθητών με άτομα των τοπικών κοινοτήτων της περιοχής, προκειμένου να ενδυναμωθούν όλες οι ομάδες σε θέματα ψηφιακού γραμματισμού, ταυτότητας, κουλτούρας των MME κλπ. Ακόμα, η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί αντικείμενο που απασχολεί και το Πανεπιστήμιο του Maryland από το έτος 2004.

Οι παραπάνω θέσεις αναφορικά με τη χρησιμότητα της ψηφιακής αφήγησης κατά την εκπαιδευτική διαδικασία, μπορούν να συνεκτιμηθούν με τις σύγχρονες τοποθετήσεις του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής (χ.χ.), βάσει του οποίου οι τρεις τομείς δεξιοτήτων που καλούνται τα άτομα του 21ου αιώνα να κατέχουν αφορούν:

- **Δεξιότητες μάθησης:** κριτική σκέψη, επικοινωνία, συνεργασία, δημιουργικότητα
- **Δεξιότητες αλφαριθμητισμού:** ψηφιακή επικοινωνία και συνεργασία, ψηφιακός εγγραμματισμός κατά τη χρήση των Μέσων Ενημέρωσης και τεχνολογικός αλφαριθμητισμός
- **Κοινωνικές δεξιότητες:** προσαρμοστικότητα, ανάληψη ευθυνών και πρωτοβουλιών, ηγεσία, ευελιξία

Παράλληλα, τις παραπάνω θέσεις ενισχύουν ποικίλες μελέτες περίπτωσης που πραγματοποιήθηκαν και στην ελληνική εκπαιδευτική πραγματικότητα. Η απόπειρα ένταξης της ψηφιακής αφήγησης στο πλαίσιο εκμάθησης της κάθετης αφαίρεσης με δανεισμό στα μαθηματικά, σε μαθητές της Β' Δημοτικού, στέφθηκε με θετικά αποτελέσματα (Μπράτιτσης και σύν., 2019). Οι μαθητές της συγκεκριμένης τάξης ενεπλάκησαν συναισθηματικά με το περιεχόμενο της ψηφιακής ιστορίας, με αποτέλεσμα να επιδείξουν καλύτερη απόδοση κατά τη διενέργεια των ερωτήσεων σχετικά με την κάθετη αφαίρεση με δανεισμό και θέλησαν να παρακολουθήσουν και άλλες ψηφιακές ιστορίες στο μάθημα των μαθηματικών, γεγονός που υπογραμμίζει το θετικό αντίκτυπο της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Ακόμα μια μελέτη περίπτωσης που αποδεικνύει τη χρησιμότητα - και αναγκαιότητα - ενσωμάτωσης της ψηφιακής αφήγησης στο σύγχρονο ελληνικό σχολείο, αποτελεί η

διδασκτική παρέμβαση σε νηπιαγωγείο του Πειραιά και πιο συγκεκριμένα σε παιδιά μεταναστών τεσσάρων (4) έως έξι (6) ετών, των οποίων οι γονείς είχαν πληγεί από την οικονομική κρίση (Μουταφίδου και σύν., 2016). Ο σκοπός της συγκεκριμένης διδασκτικής παρέμβασης υπό την αιγίδα της ψηφιακής αφήγησης και της σκέψης με εικόνες, υπήρξε η επαφή των παιδιών με την έννοια των ανθρώπινων δικαιωμάτων, προκειμένου στη συνέχεια, να κατορθώσουν να αναλάβουν ενεργούς ρόλους στο πλαίσιο της οικογένειας, του σχολείου και της ευρύτερης κοινωνίας εν γένει. Πιο συγκεκριμένα, τα παιδιά έλαβαν μέρος σε δραστηριότητες όπως ψηφιακές παρουσιάσεις παιδιών από όλο τον κόσμο, τα οποία στερούνταν βασικών αναγκών (στέγαση, περίθαλψη κλπ.), συζητήσεις γύρω από το θέμα των ανθρώπινων δικαιωμάτων, καθώς και στη σύγκριση των πεποιθήσεων τους αναφορικά με το θέμα, πριν και μετά τη διδασκτική παρέμβαση. Η συγκεκριμένη μελέτη περίπτωσης, καθιστά σαφή τη σπουδαιότητα που προσφέρει η ψηφιακή αφήγηση στην ευαισθητοποίηση και την κατανόηση ακόμα και σύνθετων εννοιών από μαθητές του νηπιαγωγείου. Τα παιδιά απέκτησαν μια ευρύτερη αντίληψη για τα ανθρώπινα δικαιώματα και εξέφρασαν την επιθυμία τους για ένα πιο δίκαιο κόσμο. Το σημαντικότερο αποτέλεσμα της μελέτης βάσει των λεγόμενων των μαθητών αποτελεί η επιθυμία τους να συνδράμουν ως ενεργοί «πολίτες του αύριο» και ως «πολίτες του κόσμου».

Με άλλα λόγια, αναφορικά με τη διασύνδεση εκπαίδευσης και ψηφιακής αφήγησης, φαίνεται πως η τελευταία λειτουργεί με τρόπο ενισχυτικό και ελκυστικό στη διαδικασία της μάθησης και βοηθά στην αποτελεσματικότερη εμπέδωση της ύλης. Τα αποτελέσματα έρευνας του Κέντρου Ψηφιακής Αφήγησης της Καλιφόρνια (Center of Digital Storytelling) έπειτα από την ολοκλήρωση προγραμμάτων ψηφιακής αφήγησης σε μαθητές, επισημαίνουν την βελτίωση των τεχνολογικών τους δεξιοτήτων και του οπτικού εγγραμματος, την ανάληψη πρωτοβουλιών, την βελτιστοποίηση της συνεργασίας καθώς και την ανάπτυξη της πολλαπλής νοημοσύνης (Μελιάδου και σύν., 2011).

1.6 Ο ορισμός και τα είδη νοημοσύνης

Ο νευρολόγος και παιδαγωγός Édouard Claparède (όπ. αναφ. στο Δανασσής - Αφεντάκης, 2000), θεμελιωτής του γαλλικού σχολείου ενέργειας (Ecole active) μελέτησε εις βάθος την ανθρώπινη ευφυΐα και υποστήριξε ότι ως όρος, δύναται να ερμηνευθεί με τις ακόλουθες τρεις εναλλακτικές έννοιες: α. για να περιγράψει τα ψυχικά φαινόμενα που αφορούν τη

γνώση, β. για να περιγράψει την ικανότητα του νου να προσαρμόζεται σε καινούριες συνθήκες και να επιλύει προβλήματα και γ. για να περιγράψει μια ικανότητα ενός ατόμου που βρίσκεται πάνω από το μέσο όρο.

Ο Claparède μελέτησε ενδελεχώς τη δεύτερη περίπτωση και υποστήριξε πως η ευφυΐα τίθεται σε εφαρμογή, όταν όλα τα υπόλοιπα όργανα προσαρμογής (το ένστικτο και η συνήθεια) δεν τελεσφορούν. Σύμφωνα με τη συγκεκριμένη άποψη, η νοημοσύνη ενεργοποιείται όταν το άτομο καλείται να αντιμετωπίσει μια πρωτόγνωρη κατάσταση, την οποία δεν μπορεί να ανακαλέσει ούτε από την εμπειρία του, ούτε από το ένστικτο (Δανασσής - Αφεντάκης, 2000).

Στο ίδιο πλαίσιο, ο Piaget (όπ. αναφ. στο Δανασσής - Αφεντάκης, 2000), ορίζει την ευφυΐα ως βιολογική λειτουργία, η οποία βοηθάει το άτομο να προσαρμοστεί (adaption) στις διαρκείς μεταβολές του περιβάλλοντος. Επιπλέον, αντιμετωπίζει τη γνώση ως μια δια βίου διαδικασία με ανταλλαγές μεταξύ του ανθρώπινου οργανισμού και του περιβάλλοντος.

Οι Binet και Simon (όπ. αναφ. στο Μορφάκη, 2011) διατείνονταν πως η νοημοσύνη σχετίζεται με θεμελιακή ικανότητα στη ζωή του ατόμου, η έλλειψη της οποίας δυσχεραίνει σημαντικά την ποιότητα της καθημερινότητας του. Οι σημαντικότερες πτυχές της νοημοσύνης σύμφωνα με τους Binet και Simon αφορούν την ορθή κρίση και κατανόηση, καθώς και τον ορθό συλλογισμό.

Ο καθηγητής Ιατρικής και Νευρολογίας και Ψυχολόγος Howard Gardner με το έργο του *Frames of Mind: Η θεωρία των πολλαπλών τύπων νοημοσύνης*, διατύπωσε το 1984 τη θεωρία της πολλαπλής νοημοσύνης, η οποία έθεσε σε τροχιά αλλαγής τις εκπαιδευτικές προσεγγίσεις σε παγκόσμιο επίπεδο (Τομπέα, 2017). Σύμφωνα με την εν λόγω θεωρία, υπάρχουν τα ακόλουθα εννέα διαφορετικά είδη νοημοσύνης σε κάθε άνθρωπο:

Λεκτική / Γλωσσική Νοημοσύνη: Ο συγκεκριμένος τύπος νοημοσύνης αναφέρεται στην ικανότητα κατανόησης και παραγωγής γραπτού και προφορικού λόγου, στην κατανόηση των ιδιαίτερων αποχρώσεων, κανόνων και ρυθμού της γλώσσας, στην ενισχυμένη δυνατότητα απομνημόνευσης ημερομηνιών και λέξεων καθώς και στην αυξημένη ικανότητα αφομοίωσης σύνθετων εννοιών.

Λογική / Μαθηματική Νοημοσύνη: Αφορά την ικανότητα συσχέτισης με αριθμούς, σύμβολα, αφηρημένες έννοιες, όπως επίσης και την αυξημένη ικανότητα συλλογισμού, επιστημονικής και αφαιρετικής σκέψης καθώς και μαθηματικών πράξεων.

Μουσική / Ρυθμική Νοημοσύνη: Πρόκειται για την ικανότητα διάκρισης τόνου, χροιάς και ήχων εν γένει, καθώς και για την έμφυτη τάση σύνθεσης και παραγωγής μουσικής.

Χωροταξική Νοημοσύνη: Ο συγκεκριμένος τύπος νοημοσύνης αναφέρεται στην ικανότητα του ατόμου τρισδιάστατης σκέψης και απεικόνισης της πραγματικότητας.

Νατουραλιστική / Φυσιοκρατική Νοημοσύνη: Πρόκειται για υπόλειμμα του εξελικτικού μας παρελθόντος και σχετίζεται με την ευαισθησία ως προς τη φύση, τα ζώα και τα φυσικά φαινόμενα. Τα άτομα με ανεπτυγμένο το συγκεκριμένο είδος νοημοσύνης, μπορούν και αποκωδικοποιούν ευκολότερα πληροφορίες που προέρχονται από τη φύση.

Κινησθητική / Σωματική Νοημοσύνη: Πρόκειται για την ικανότητα συντονισμού συγχρονισμού και ενοποιημένης δράσης μυαλού και σώματος.

Υπαρξιακή Νοημοσύνη: Τα άτομα με ανεπτυγμένη τη συγκεκριμένη μορφή νοημοσύνης, παρουσιάζουν έντονο προβληματισμό αναφορικά με τα μεγάλα υπαρξιακά ερωτήματα της ανθρώπινης ύπαρξης, όπως το νόημα της ζωής και του θανάτου, καθώς επίσης και αναφορικά με ηθικές έννοιες.

Διαπροσωπική Νοημοσύνη: Πρόκειται για την ικανότητα κατανόησης της ιδιαίτερης ψυχοσύνθεσης και των κινήτρων άλλων ατόμων, με σκοπό την αποτελεσματική επικοινωνία και συνεργασία.

Ενδοπροσωπική Νοημοσύνη: Η συγκεκριμένη μορφή νοημοσύνης αναφέρεται στην ικανότητα του ατόμου αναγνώρισης και κατανόησης των σκέψεων, των επιθυμιών και των συναισθημάτων του ίδιου του εαυτού.

Η σπουδαιότητα της συγκεκριμένης θεωρίας, έγκειται στο γεγονός πως ενώ μέχρι πριν από μερικές δεκαετίες ο δείκτης νοημοσύνης (Intelligence Quotient, ήτοι IQ) θεωρούνταν ένας και μάλιστα αμετάβλητος καθ' όλη τη διάρκεια ζωής ενός ατόμου, οι σύγχρονες μελέτες μαζί με τις πιο πρόσφατες θεωρίες της συναισθηματικής (Emotional Intelligence, ήτοι EQ) και της ψηφιακής νοημοσύνης (Digital Quotient Intelligence, ήτοι DQ) – άλλαξαν ριζικά τα δεδομένα. Πλέον, η επιστήμη εστιάζει στη δια βίου μάθηση και στη συνεχή προσπάθεια

κατάκτησης νέων στόχων και δεξιοτήτων. Η ανθρώπινη ικανότητα για μάθηση δεν σταματάει ποτέ και μάλιστα ανάλογα με τη θεματολογία και τη φύση της νέας γνώσης, ενισχύονται και οι αντίστοιχοι τύποι νοημοσύνης.

1.7 Νευροπλαστικότητα και μάθηση

Την παραπάνω θέση για την καθοριστική συμβολή των νέων γνώσεων και δεξιοτήτων, στα διάφορα είδη της ανθρώπινης νοημοσύνης έρχεται να συμπληρώσει και η θεωρία της νευροπλαστικότητας. Οι σύγχρονες επιστημονικές μελέτες αναφορικά με τη δομή και τη λειτουργία του εγκεφάλου ανατρέπουν την παλαιότερη θεωρία βάσει της οποίας η νευρογένεση ολοκληρώνεται λίγο μετά τη γέννηση του ατόμου. Η επιστημονική και ιατρική κοινότητα που μελετούν τη νευροπλαστικότητα, την ικανότητα δηλαδή του κεντρικού νευρικού συστήματος να αναπλάθεται και να αναδιοργανώνεται, εστιάζουν πλέον στη δυνατότητα του εγκεφάλου να διαμορφώνει καθ' όλη τη διάρκεια ζωής του ατόμου νέους νευρώνες (Μοροχλιάδης, 2021· Καραγιάννη 2022). Ο όρος νευροπλαστικότητα χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά το 1942 από τον νευροφυσιολόγο Jerzy Konorski, ο οποίος μελετούσε την αποκατάσταση της εγκεφαλικής λειτουργίας στρατιωτών του Β' Παγκοσμίου Πολέμου.

Η πιο πρόσφατη βιβλιογραφία στον τομέα της νευροεπιστήμης, η οποία μελετά τη δομή και τους τρόπους λειτουργίας του εγκεφάλου, διατείνεται πως η νευροπλαστικότητα βρίσκεται σε άμεση συνάρτηση με την πρακτική άσκηση και εκμάθηση οποιασδήποτε δραστηριότητας καθώς και από την εμπειρία του ατόμου. Το ανθρώπινο νευρικό σύστημα αποτελείται από νευρώνες οι οποίοι επικοινωνούν μεταξύ τους μέσω της δημιουργίας συνάψεων. Η επανάληψη μιας εμπειρίας και η εκμάθηση νέων πληροφοριών, τείνουν να διαμορφώνουν νέες συνάψεις και νέες εγκεφαλικές δομές (νευρογένεση), με αποτέλεσμα υπό τις κατάλληλες προϋποθέσεις όχι μόνο να προάγεται διαρκώς η νόηση του ατόμου, αλλά και να αποκαθίστανται τυχόν βλάβες του νευρικού συστήματος.

Ο επαναπρογραμματισμός και η αναδιάρθρωση των εγκεφαλικών συνάψεων και επακολούθως της εγκεφαλικής δραστηριότητας (Brain Rewiring) πραγματοποιείται είτε ως αποτέλεσμα μάθησης μιας νέας πληροφορίας, είτε ως απάντηση σε κάποια βλάβη του νευρικού συστήματος. (Κυπριώτης, χ.χ.). Επιπλέον, υπάρχουν τα ακόλουθα δύο είδη νευροπλαστικότητας:

- **Λειτουργική νευροπλαστικότητα:** αφορά την ικανότητα του νευρικού συστήματος να προσαρμόζεται σε ενδεχόμενες βλάβες, μέσω της υποκατάστασης της λειτουργίας των πληγέντων νευρώνων από λειτουργικά τμήματα του εγκεφάλου.
- **Δομική νευροπλαστικότητα:** αφορά την ικανότητα του νευρικού συστήματος να δημιουργεί νέες συνάψεις και «μονοπάτια» σκέψης μέσω της μάθησης.

Επομένως, η ικανότητα ανάπλασης και αναδιοργάνωσης του εγκεφάλου, προσφέρει δια βίου στο άτομο τη δυνατότητα μάθησης νέων πραγμάτων, βελτιστοποίησης ή/και αναθεώρησης των ήδη υφιστάμενων δεξιοτήτων, τη μερική ή ολική επαναφορά έπειτα από κάποια πιθανή βλάβη καθώς και την προοπτική διατήρησης ενός υγιούς νευρικού συστήματος ακόμα και σε μεγάλη ηλικία. Ταυτόχρονα, καθιστά αναγκαία τη συνεχή επιμόρφωση και την παροχή ευκαιριών μάθησης σε όλες τις ηλικιακές ομάδες του πληθυσμού.

Στο ίδιο πλαίσιο, τα επιστημονικά αποτελέσματα της νευρολογίας, είναι ρηξικέλευθα καθώς υπογραμμίζουν τη διασύνδεση νευροπλαστικότητας και μάθησης. Καθίσταται, επομένως, σαφές πως οι ευκαιρίες μάθησης, κριτικής σκέψης και προβληματισμού αποτελούν ζητήματα καίριας σημασίας για την πνευματική - νοητική εξέλιξη των ατόμων, ενώ παράλληλα αποτρέπουν την καθυστέρηση της απώλειας γνωστικών λειτουργιών, οι οποίες οφείλονται στο γήρας.

1.8 Παιδαγωγική και εκπαίδευση

Η Παιδαγωγική Ανθρωπολογία θεωρεί τον άνθρωπο ως «homo educandus», ως οντολογικής υπόστασης δηλαδή, που επιδέχεται αγωγής και μόρφωσης. Ακόμα, η Παιδαγωγική Ανθρωπολογία θεωρεί αδιανόητη και αδύνατη την ανθρώπινη ύπαρξη, χωρίς την αρωγή της αγωγής. Ένας από τους μεγαλύτερους θεωρητικούς της παιδαγωγικής επιστήμης του περασμένου αιώνα, ο Langeveld (όπ. αναφ. στο Δανασσής - Αφεντάκης, 1992) θεωρεί τον άνθρωπο ως «animal educandum», υπογραμμίζει επομένως, τόσο τη δυνατότητα όσο και την αναγκαιότητα της αγωγής.

Κάθε πολιτισμική περίοδος του ανθρώπου από την ανάπτυξη του λόγου και έπειτα, χαρακτηρίζεται από εγγενείς διαφοροποιήσεις και ποικίλες αντιθέσεις αναφορικά με τη σημασιολογική απόδοση εννοιών όπως η εκπαίδευση, η κουλτούρα, ο πολιτισμός, η τελολογική πραγμάτωση, το εκπαιδευτικό ιδεώδες κ.ο.κ (Δανασσής - Αφεντάκης, 1992).

Κάθε λαός κατά τη διάρκεια παρόδου των αιώνων, ανέπτυξε και από μια διαφορετική προσέγγιση αγωγής και μόρφωσης, προκειμένου να ανταποκρίνεται στις ιδιαίτερες συνθήκες και ανάγκες της πνευματικής του έκφρασης. Λογικό επακόλουθο, επομένως, μπορεί να θεωρηθεί το γεγονός ότι διαφορετικό υπήρξε το εκπαιδευτικό ιδεώδες της ομηρικής εποχής, διαφορετικό του Μεσαίωνα και ύστερα του Διαφωτισμού και αντίστοιχα της σύγχρονης εποχής. (Δανασσής-Αφεντάκης, 1992).

Ο σκοπός της αγωγής των ατόμων κάθε λαού διαμορφώνεται και ανά διαμορφώνεται ανάλογα με τις κοινωνικοπολιτικές, οικονομικές, πολιτισμικές, θρησκευτικές και ηθικές συνθήκες που επικρατούν σε μια δεδομένη χρονική στιγμή και προέρχονται από την εκάστοτε αντίληψη περί σκοπού της ανθρώπινης ζωής εν γένει. Γίνεται επομένως σαφές, ότι προκειμένου να αποσαφηνιστεί ο βαθύτερος σκοπός της εκπαίδευσης, λαμβάνονται υπόψη ψυχολογικοί, φιλοσοφικοί, κοινωνικοί και πολιτικοί παράγοντες ανά εποχή (Δανασσής-Αφεντάκης, 1992).

Σύμφωνα με τον καθηγητή Ν. Μελανίτη (όπ. αναφ. στο Δανασσής-Αφεντάκης 1992) σκοπό της εκπαίδευσης αποτελεί η ολοκληρωμένη εξέλιξη όλων των πλευρών της προσωπικότητας του ατόμου, ούτως ώστε να κατορθώσει από μόνο του, μέσω της αυτεπίγνωσης, να γνωρίζει ποιος είναι ο προορισμός της ζωής του και να μπορεί να ζήσει ως ανεξάρτητο ον, σε αρμονία με τον κοινωνικό του περίγυρο. Ο J. Derbolav (όπ. αναφ. στο Δανασσής - Αφεντάκης, 1992) αντιμετώπισε την αγωγή ως το μέσο βάσει του οποίου το άτομο θα μπορέσει να αποκτήσει την πνευματική ενηλικίωση, τη φρόνηση και να αναλάβει την ευθύνη της ζωής του. Ο καθηγητής παιδαγωγικής Αντ. Δανασσής – Αφεντάκης (1992) υπογραμμίζει στο έργο του πως οι στόχοι της μορφωτικής διαδικασίας πρέπει να αποβλέπουν στην εξέλιξη του ανθρώπου ως πολιτισμικού φορέα, στην ενεργοποίηση της ατομικής βούλησης, στην καλλιέργεια του «κοινωνικού ατόμου», στη διαμόρφωση δημοκρατικής και ελεύθερης ιδιοσυγκρασίας, στην προάσπιση του φυσικού περιβάλλοντος και τέλος, στον μετασχηματισμό του «δυνάμει είναι» του ατόμου σε «ενεργεία είναι».

Η πιο σύγχρονη παιδαγωγική θεωρία, στρέφεται προς το Νέο Σχολείο που προκρίνει τον μαθητή ως υπόσταση καθώς και προς τη Νέα Μάθηση (Τζιφόπουλος, 2019), η οποία μέσω του σχεδιασμού του μαθήματος (οι καθηγητές εν είδει σχεδιαστών της εκπαίδευσης) και τη χρήση γνωστικών διαδικασιών αναζητά να διαμορφώσει ένα νέο τρόπο μάθησης ικανό να

ανταποκριθεί στη σημερινή εποχή, με τις ταχέως εξελισσόμενες κοινωνικές αλλαγές, τη θεωρία των πολυγραμματισμών, την πολυτροπικότητα κειμένων, εικόνων, διαφημίσεων, αναπαραστάσεων και συμβόλων του 21ου αιώνα, καθώς και τη διαρκή ανά - νοσηματοδότηση του κόσμου μέσω των κοινωνικών δικτύων. Οι γνωστικές δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα προκειμένου να επιτευχθεί η Νέα Μάθηση είναι οι ακόλουθες: α. η βιωματική μάθηση, β. η εννοιολόγηση, γ. η ανάλυση και τέλος, δ. η εφαρμογή (Cope & Kalantzis, 2019).

Κεφάλαιο 2

2.1 Ορισμός της τέχνης

Το εγχείρημα αποσαφήνισης του όρου «Τέχνη» απασχολεί την ανθρωπότητα εδώ και χιλιετίες. Ο Αριστοτέλης την όρισε ως μια ενσυνείδητη διαδικασία, μέσω της οποίας από ένα ήδη υπάρχον υλικό, παράγεται μια τελική φόρμα. Πιο συγκεκριμένα, ο Αριστοτέλης όρισε την τέχνη ως «μίμηση» της φύσης. Η αισθητική απόλαυση που εκλύεται από τη μιμητική διαδικασία της τέχνης δύναται να οφείλεται στην ίδια τη λογική φύση των ανθρώπινων όντων ή/και στο στίχο, τον χορό, το τραγούδι και τον ρυθμό των έργων τέχνης. Ακόμα, ο Αριστοτέλης όρισε την τέχνη ως μια από τις αρετές της ανθρώπινης ψυχής και μίλησε πρώτος για την εξαγνιστική λειτουργία της κάθαρσης που συντελείται μέσω της ταύτισης των ανθρώπων με τα δεινά που μιμείται η τραγωδία. Ο Πλάτωνας από την άλλη πλευρά, εξήρε την ελεγχόμενη από την πολιτεία τέχνη, καθώς πρέσβευε πως οι μιμητικές τέχνες εν γένει, βρίσκονται μακριά από την αντικειμενική αλήθεια των όντων και παραπλανούν τους ανθρώπους. Τα έπη του Ομήρου και τα έργα του Ησιόδου για παράδειγμα, παρουσίαζαν τους Θεούς με ανθρώπινες αδυναμίες και ελαττώματα, γεγονός που κατά τον Πλάτωνα, θα απομάκρυνε τους νέους από το δρόμο της αρετής. (Λυμπιτσιούνη, 2011).

Το ευρύ φάσμα, η εννοιολογική ρευστότητα και οι ποικίλες επανερμηνείες και αναθεωρήσεις της τέχνης κατά τη διάρκεια των αιώνων, ωστόσο, δημιουργούν προσκόμματα στην απόδοση ενός ενιαίου και καθολικού ορισμού. Ενδεχομένως ένα εγχείρημα προσδιορισμού της ιδιαίτερης ουσίας της τέχνης, να υπογράμμιζε ακριβώς την αδυναμία ενός διαχρονικού και απόλυτου ορισμού της (Βάος, 2005). Κατά κύριο λόγο, όταν αναφερόμαστε στην τέχνη είθισται εννοούμε εν γένει την καλλιτεχνική δημιουργία. Σύμφωνα με τον Dewey (όπ. αναφ. στο Μπογδάνου, 2023) η τέχνη αποτελεί μια πολιτισμική γλώσσα, η οποία επιτρέπει τη διασύνδεση των πολιτισμών μέσω των πνευματικών και συναισθηματικών σχέσεων που δημιουργούν τα συγκείμενα των έργων τέχνης. Ο Gobrich (όπ. αναφ. στο Μπογδάνου, 2023) αντιμετωπίζει την τέχνη ως μια αφηρημένη έννοια μέσα στην οποία εμπρικλείονται το ταλέντο, η έμπνευση και η φαντασία του δημιουργού προς τη διαμόρφωση του καλλιτεχνικού έργου.

Κατά την πάροδο των αιώνων μαζί με τις εννοιολογικές προσεγγίσεις του όρου της τέχνης, άλλαζαν και οι κοινωνικοί ρόλοι λειτουργίας της. Ο παιδευτικός και μορφωτικός

χαρακτήρας που αποδόθηκε στην τέχνη κατά τον 18ο αιώνα, έδωσε τον 19ο αιώνα τη θέση του στο κίνημα του αισθητισμού με το σύνθημα «l'art pour l'art» (η τέχνη για την τέχνη). Το έργο τέχνης έπαψε πλέον να θεωρείται φορέας ηθικών, παιδευτικών και πνευματικών αντιλήψεων.

Ο Bloom στον *Δυτικό Κανόνα* (1994) διατεινόταν πως η μελέτη της λογοτεχνίας δεν αποσκοπεί στη σωτηρία του ανθρώπου, ούτε στη βελτίωση της κοινωνίας, μπορεί όμως να μας μάθει να ακούμε τον εαυτό μας, να μας κάνει δεκτικούς στην αλλαγή τόσο τη δική μας, όσο και των άλλων αλλά και πώς να έρθουμε σε επαφή με το θνητό της ύπαρξης μας.

Δεν θα μπορούσαμε να παραβλέψουμε, ωστόσο, το γεγονός πως η Θεωρία της Λογοτεχνίας και η ενασχόληση με μία από τις καλές τέχνες κατά τον 18ο αιώνα, συντέλεσε στην ανάπτυξη του κοσμικού ανθρώπου, όπως τον γνωρίζουμε σήμερα καθώς άρχισαν να μελετώνται ενδελεχώς όλων των ειδών τα βιβλία εκτός από τα εκκλησιαστικά (Barry, 1995). Η τέχνη ανεξαρτήτως ρευμάτων και κινημάτων έτεινε - και συνεχίζει έως σήμερα - μια χείρα βοήθειας σε μια εποχή ραγδαίων και σημαντικών αλλαγών για την ανθρωπότητα, απομυθοποίησεων και κατάργησης συμβόλων - αφηγήσεων, οι οποίες προήλθαν από τη δαρβινική θεωρία για την εξέλιξη των ειδών, τη φροϋδική θεωρία και τον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο. Με άλλα λόγια, η τέχνη ανέλαβε το ρόλο συγκράτησης, νοηματοδότησης αλλά και απελευθέρωσης του κόσμου. Επιπλέον, ο πολιτισμός συνολικότερα - συμπεριλαμβανομένων των καλλιτεχνικών, ηθικών και γνωσιακών ανθρώπινων επιτευγμάτων - μπορεί να θεαθεί ως το μέσο προόδου και επιβίωσης κάθε λαού, καθώς συμβάλλει στην εξέλιξη των ανθρώπων (Γκότοβος, όπ. αναφ. στο Ξύκη, 2023).

Επιπροσθέτως, είναι κοινώς αποδεκτό πως μέσω της τέχνης αποσυμπιέζονται ασυνείδητα ή συνειδητά αρνητικά συναισθήματα και επιτυγχάνεται ψυχική αποφόρτιση των ατόμων, τόσο από την πλευρά του καλλιτέχνη, όσο και από την πλευρά του κοινού. Το γεγονός αυτό συντέλεσε στην ανακάλυψη της θεραπείας μέσω τέχνης (arts therapy), η οποία υπό τη μορφή δραματοθεραπείας, χοροθεραπείας, μουσικοθεραπείας, θεραπεία ποίησης - λογοτεχνίας και εικαστικής θεραπείας, προσλαμβάνει συμβολικές μορφές έκφρασης, με αποτέλεσμα να λειτουργεί θεραπευτικά, όπως λειτουργεί και η θεραπεία που επιτυγχάνεται μέσω της λεκτικής επικοινωνίας στη ψυχανάλυση (Βιτάλη, χ.χ.).

2.2 Τέχνη και εκπαίδευση

Η ενασχόληση με τις διάφορες μορφές τέχνης δίνει στο άτομο τη δυνατότητα αναζήτησης, έκφρασης, δημιουργίας, επικοινωνίας, εμπάθουσας κ.ο.κ. Η εκπαιδευτική διαδικασία έχει ως στόχο τη διαμόρφωση ολοκληρωμένων και σφαιρικά πεπαιδευμένων ανθρώπων, γεγονός που καθιστά την καλλιτεχνική παιδεία, αναγκαία συνιστώσα της μόρφωσης. (Βάος, 2005).

Ως καλλιτεχνική παιδεία ωστόσο, δεν νοείται η εκμάθηση μιας συγκεκριμένης και αυστηρά πλαισιωμένης αντίληψης για την τέχνη, αλλά αντίθετα, η συμμετοχή σε ένα διαρκή και στοχαστικό διάλογο (Βάος, 2005). Η τέχνη ωθεί το άτομο να σκεφτεί πιο διευρυμένα, να απαλλαγεί από στερεότυπα και προκαταλήψεις, οξύνει τις αντιληπτικές και εκφραστικές του ικανότητες, διαμορφώνει τις αισθητικές του αξίες και το αναπτρώνει ψυχικά προκειμένου να δρα και να σκέφτεται ελεύθερα.

Ο απώτερος σκοπός της διδασκαλίας της τέχνης σύμφωνα με τον Charman (όπ. αναφ. στο Μπογδάνου, 2023) είναι να προσδώσει μια πιο ανθρωπιστική χροιά στο εκπαιδευτικό σύστημα, μέσω της διαμόρφωσης ολοκληρωμένων πνευματικά ενήλικων ατόμων, οι οποίοι θα έχουν επίγνωση του ιστορικού, πολιτισμικού, κοινωνικού και ατομικού τους γίνεσθαι.

Ιδιαίτερη σημασία θα πρέπει να δοθεί στα αποτελέσματα των ερευνών σχετικά με τη συμβολή της τέχνης στην κριτική σκέψη και την αναθεώρηση παγιωμένων - στερεοτυπικών αντιλήψεων, δεδομένου ότι πραγματοποιήθηκαν σε ενήλικο κοινό. Η δυνατότητα διαμόρφωσης κριτικού αναστοχασμού, συμπλήρωσης ή/και ολοκληρωτικής αναθεώρησης του πνευματικού υπόβαθρου ενήλικου πληθυσμού, κρίνεται αναγκαία καθώς η σύγχρονη εποχή των ΜΜΕ, μαστίζεται από την παραπληροφόρηση (ιδιαίτερα σε περιόδους κρίσεων, όπως της πανδημίας COVID – 19), την εξαντλητική εκμετάλλευση του περιβάλλοντος, πολεμικών συρράξεων σε πολλά κράτη, μεταναστευτικά προβλήματα και τη διαχείριση των νέων γενιών που αλληλεπιδρούν από εξαιρετικά μικρές ηλικίες σε ψηφιακά περιβάλλοντα (Τάσης, 2019).

Ο Mezirow υπογραμμίζει πως η αισθητική εμπειρία - σε σχέση με την απλή εμπειρία - καθιστά ευκολότερο τον προβληματισμό γύρω από ένα θέμα και τον κριτικό αναστοχασμό. Στο ίδιο πλαίσιο, ο Dewey θεωρεί πως ο κριτικός αναστοχασμός ενεργοποιείται από τη φαντασία του καλλιτέχνη, η οποία παρεισφρεί και ενεργοποιεί τη φαντασία του αποδέκτη του έργου τέχνης. Σύμφωνα με τον Κόκκο (όπ. αναφ.στο Τσιώλη, 2016) οι στοχαστές της

Σχολής της Φρανκφούρτης θεωρούν ότι οι συμβολισμοί που εμπεριέχονται στην τέχνη, αποστασιοποιημένοι από τις κοινωνικές νόρμες και τον κομπορμισμό, ωθούν το ενήλικο άτομο στην αμφισβήτηση των στερεοτύπων. Επιπλέον, η συγκίνηση που αναδύεται από τα έργα τέχνης, εξυψώνουν την αντικειμενική αλήθεια, σε αντιδιαστολή με το προσωπικό - υποκειμενικό βίωμα. Ο Καστοριάδης (όπ. αναφ. στο Τσιώλη, 2016) διατείνεται πως η τέχνη οδηγεί στον κριτικό αναστοχασμό μέσω της προβολής εικόνων και εννοιών με τις οποίες δεν έχει έρθει προηγουμένως σε επαφή το ενήλικο άτομο.

Η Μετασχηματίζουσα Μάθηση αναπτύχθηκε από τον κοινωνιολόγο Jack Mezirow και ορίζεται ως η διεργασία μέσω της οποίας αλλάζουν οι νοητικές συνήθειες του ατόμου, γίνονται περιεκτικές, πιο στοχαστικές και ικανές να δημιουργήσουν πεποιθήσεις και στάσεις οι οποίες με τη σειρά τους θα οδηγήσουν σε δράση (Mezirow, 2003). Η εν λόγω θεωρία μελετά τους τρόπους με τους οποίους η αισθητική εμπειρία μέσω της τέχνης επιδρά στην κοσμοθεωρία και τη σκέψη του ατόμου. Ο συγκεκριμένος τρόπος μάθησης των ενηλίκων στηρίζεται σε κωδικοποιήσεις που ενυπάρχουν μέσα σε έργα τέχνης, οι οποίες αποτελούν έναυσμα για συζήτηση και αποκωδικοποίηση. Ο Dirkx διατείνεται πως η μάθηση στους ενήλικες είναι πιο αποτελεσματική μέσω της συμμετοχής και της επαφής με ένα έργο τέχνης, παρά μέσω της λογικής διεργασίας. Η Lawrence ισχυρίζεται πως η τέχνη καθιστά τα ενήλικα άτομα ικανά να μάθουν πώς να μαθαίνουν και πως ενεργοποιεί ποικίλες μορφές ευφυΐας. Επιπρόσθετα, είναι σημαντικό να τονιστεί η άποψη της Χασίδου (όπ. αναφ. στο Τσιώλη, 2016), σύμφωνα με την οποία ο κριτικός στοχασμός των ενηλίκων ατόμων μπορεί να πραγματοποιηθεί είτε μέσω της δημιουργίας των δικών τους έργων τέχνης, είτε μέσω της παρατήρησης έργων τέχνης.

Η επαφή των ενηλίκων με τη λογοτεχνία, πιο συγκεκριμένα, επιτρέπει μέσω της ενεργοποίησης της φαντασίας - θεμελιώδους στοιχείου της μάθησης - να συντελεστεί μια ανανεωμένη θέαση του κόσμου και του εαυτού με αποτέλεσμα την αλλαγή και τη χειραφέτηση των ατόμων (Green, όπ. αναφ. στο Τσιώλη, 2016).

Η ανάγνωση της λογοτεχνίας, όπως και οποιασδήποτε μορφής αφήγηση, έχει ανάγκη τη στοχαστική και αντιληπτική ικανότητα του αναγνώστη για τη δημιουργία νοήματος. Η νοηματική ερμηνεία ενός - λογοτεχνικού στην προκειμένη περίπτωση- έργου εφευρίσκεται ξανά και ξανά ανάλογα με τη διάνοια του αναγνώστη, ο οποίος καλείται να συμπληρώσει με τη φαντασία του το περιεχόμενο. Υπό αυτή την έννοια, θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε ότι η ίδια η διαδικασία της ανάγνωσης, αποτελεί δημιουργική διαδικασία.

2.3 Τέχνη, νευροαισθητική και υγεία

Τα τελευταία χρόνια έχουν πραγματοποιηθεί πολυάριθμες μελέτες αναφορικά με τη θετική επίδραση των τεχνών στη λειτουργία του ανθρώπινου νευρικού συστήματος και του εγκεφάλου. Τα αποτελέσματα της εφαρμοσμένης νευροαισθητικής (neuroaesthetics) κατέληξαν στο ότι η τέχνη έχει άμεσο αντίκτυπο στην υγεία και ιδιαίτερα σε σοβαρές νόσους ή καταστάσεις, όπως η άνοια, το Αλτσχάιμερ, η νόσος του Πάρκινσον και το μετατραυματικό στρες (Γαλδαδάς, 2023). Η ιδρύτρια και διευθύντρια του International Arts + Mind Lab Center του τμήματος Εφαρμοσμένης Νευροαισθητικής της Ιατρικής Σχολής του Πανεπιστημίου Τζονς Χόπκινς, καθώς επίσης και συγγραφέας του βιβλίου *Your Brain On Art, How the Arts Transform Us*, Magsamen Susan, ασχολείται τη μετρήσιμη επιρροή που ασκούν οι τέχνες και οι αισθητικές εμπειρίες στο σώμα, το νευρικό σύστημα και τη συμπεριφορά των ανθρώπων. Η νευροαισθητική ως διεπιστημονικός κλάδος ανταλλάσσει πληροφορίες, μελέτες και πρωτόκολλα με πληθώρα άλλων επιστημών (νευρολογία, ψυχολογία, δημόσια υγεία, βιομηχανική κ.ά.) προκειμένου μέσα από μετρήσιμα και απτά εργαλεία (εξετάσεις αίματος, λειτουργικές τομογραφίες μαγνητικού συντονισμού, μετρήσεις της δραστηριότητας του εγκεφάλου, κλινικές μελέτες κ.ο.κ.) να υπολογίσει τον αντίκτυπο των τεχνών στον άνθρωπο συνολικά, τόσο σε σωματικό, όσο και σε ψυχολογικό επίπεδο.

Σε αυτό το σημείο, είναι σημαντικό να ανατρέξουμε στις πρόσφατες και προαναφερθείσες έρευνες αναφορικά με τη νευροπλαστικότητα του εγκεφάλου, καθώς ο κλάδος της Νευροαισθητικής επισημαίνει πως μέσω της επαφής του ανθρώπου με την τέχνη, ο εγκέφαλος δημιουργεί νέες συνάψεις (Γαλδαδάς, 2023). Μέσω της ενασχόλησης με εμπειρίες των αισθήσεων όπως οι τέχνες, βελτιώνεται ένα πολύπλοκο δίκτυο της ανθρώπινης φυσιολογίας, το οποίο περιλαμβάνει ανοσοποιητικά, ενδοκρινικά, κυκλοφορικά, αναπνευστικά, νευρωνικά, γνωστικά, ψυχολογικά, αισθησιοκινητικά και συναισθηματικά συστήματα.

Τα παραπάνω συμπεράσματα και οι τελευταίες εξελίξεις σε ποικίλους τομείς της ιατρικής (όπως για παράδειγμα η μοριακή ιατρική, η διατροφογενετική κλπ.), οδηγούν πλέον στην αντιμετώπιση του ανθρώπου και της ψυχοσωματικής του υγείας, ως ολότητας και αντιμετωπίζουν την τέχνη ως φάρμακο για πληθώρα ψυχικών και παθολογικών καταστάσεων. Η Magsamen Susan και η Αντιπρόεδρος του τμήματος Σχεδίασης

Αντικειμένων της Google και δεύτερη συγγραφέας του βιβλίου *Your Brain On Art, How the Arts Transform Us*, Ivy Roos, επισημαίνουν ότι η ενασχόληση με τις τέχνες οδηγεί στην αίσθηση της αριστοτελικής κάθαρσης καθώς και πως: «Όταν βιώνεις εικονική πραγματικότητα, διαβάζεις ποίηση ή μυθοπλασία, βλέπεις μια ταινία ή ακούς ένα μουσικό κομμάτι ή κινείς το σώμα σου να χορέψει, για να αναφέρουμε μερικές από τις πολλές τέχνες, αλλάζεις βιολογικά» (Γαλδαδάς, 2023).

Ο καρδιολόγος, συγγραφέας και Αναπληρωτής Διευθυντής στο Ωνάσειο Καρδιοχειρουργικό Κέντρο Θανάσης Δρίτσας (2019) έχει ασχοληθεί εκτενώς με την επίδραση της τέχνης στην ιατρική θεραπεία. Σύμφωνα με τον Θ. Δρίτσα η πρόοδος της ιατρικής από τα μέσα του 20ου αιώνα έως και σήμερα είναι ραγδαία, με αποτέλεσμα να έχουν αντιμετωπιστεί ή / και εξαφανιστεί πλήρως πολλές ασθένειες που μαστίζαν παλαιότερα την ανθρωπότητα. Παρ' όλα αυτά, οι σύγχρονες ασθένειες του πολιτισμένου κόσμου, όπως τα καρδιακά νοσήματα, ο καρκίνος, οι επιθετικές ιογενείς λοιμώξεις, η κατάθλιψη κ.ά., παραμένουν ενεργές και οφείλονται σε συνήθειες εξάρτησης και κατανάλωσης των ανθρώπων. Σύμφωνα με τον ομότιμο καθηγητή ιατρικής του Πανεπιστημίου της Φλόριντα (όπ. αναφ. στο Δρίτσας, 2019) Graham Pole, οι περισσότεροι επιστήμονες της σημερινής εποχής πιστεύουν ότι η τέχνη μπορεί να λειτουργήσει ως αντίδοτο σε ποικίλες σύγχρονες πανδημίες. Η αντιμετώπιση της τέχνης ως δύναμη θεραπευτικής ανάγεται χιλιάδες χρόνια πίσω, γεγονός που αποδεικνύεται από τις τοιχογραφίες των σπηλαίων (Lauscaux). Οι μακρινοί μας πρόγονοι έως και τον διαχωρισμό του Καρτέσιου μεταξύ σωματικού και μη σωματικού στοιχείου το 18ο αιώνα, δεν διαχώριζαν το νου από το σώμα, αντιθέτως αντιμετώπιζαν τον άνθρωπο ως ολότητα.

Τα σύγχρονα επιστημονικά δεδομένα επισημαίνουν τη θετική επίδραση της τέχνης στη μείωση των συμπτωμάτων του άγχους, της κατάθλιψης, τη μείωση αρτηριακής πίεσης, την ανακούφιση από τον πόνο, την ενίσχυση της άμυνας του οργανισμού κ.ά. Οι θεραπείες μέσω της τέχνης θεωρούνται πλέον παγκοσμίως αναγνωρισμένες παρεμβάσεις στα σύγχρονα νοσοκομεία. Κλινικές μελέτες σε ασθενείς που νοσηλεύονταν στη μονάδα εντατικής θεραπείας, απέδειξαν πως η ακρόαση μουσικής μειώνει τους καρδιακούς παλμούς και την αρτηριακή πίεση. Επιπροσθέτως, η έκθεση στην τέχνη μπορεί να μειώσει τον χρόνο νοσηλείας σε εγχειρισμένους ασθενείς (Δρίτσας, 2019). Τα παραπάνω επιστημονικά αποτελέσματα έστρεψαν το ενδιαφέρον των ευρωπαϊκών και αμερικανικών νοσοκομείων σε μια νέα, διαφοροποιημένη και «εξανθρωπισμένη» αρχιτεκτονική των

νοσοκομείων, στα οποία θα δίνεται έμφαση στην οπτική επαφή των ασθενών με τη φύση καθώς και στην εσωτερική αισθητική των κτιρίων, με αποτέλεσμα την ενσωμάτωση videowalls και την κυριαρχία νέων υλικών κατασκευής, όπως το ξύλο.

2.4 Τέχνη και ψηφιακή αφήγηση

Η διαδικασία της γραφής αντλούσε τους απαραίτητους πόρους ανέκαθεν από τις τεχνολογικές εξελίξεις της εκάστοτε εποχής, είτε αναφερόμαστε στη χρήση κονδυλοφόρου, είτε ηλεκτρονικού υπολογιστή (Hazel Smith, *όπ. αναφ. στο Morley & Neilsen, 2021*). Η σημερινή ραγδαία εξελισσόμενη ανάπτυξη των νέων τεχνολογικών μέσων, προσφέρεται για πληθώρα καινοτομιών στους τομείς της ψηφιακής και της δημιουργικής γραφής. Οι νέες μορφές γραφής και τα ψηφιακά περιβάλλοντα προσφέρουν δυνατότητες αλληλεπίδρασης μεταξύ των δημιουργών και του κοινού αλλά και νέα καλλιτεχνικά είδη, όπως είναι η ψηφιακή αφήγηση, η βιντεοποίηση, η *animated poetry*, τα παιχνίδια εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας, η διαδραστική μυθοπλασία κ.ά.

Η ψηφιακή γραφή δεν αποτελεί αντίδραση στην παρελθοντική καλλιτεχνική παράδοση, αντίθετα προσομοιάζει με την πειραματική γραφή του 20ου αιώνα. Αποτελεί προϊόν εξέλιξης του μοντερνιστικού κολάζ, της οπτικής και ηχητικής ποίησης και της ποίησης του γλωσσικού αμερικανικού πειραματισμού (Hazel Smith, *όπ. αναφ. στο Morley & Neilsen, 2021*). Ακόμα, η πολυπλοκότητα της ψηφιακής γραφής ενδείκνυται για την ανάμειξη διαφόρων ειδών, όπως της πεζογραφίας, της ποίησης, της δημιουργικής γραφής και της κριτικής της λογοτεχνίας.

Η σχέση της ψηφιακής γραφής με τις εικαστικές και ηχητικές τέχνες είναι ισχυρή και αδιαμφισβήτητη, με αποτέλεσμα να συναντάται σε εικαστικές και μουσικές παραστάσεις. Ταυτόχρονα, βρίσκεται σε διαρκή αλληλεπίδραση με τα κοινωνικά δίκτυα, τα μπλογκ και τις πλατφόρμες ανταλλαγής μηνυμάτων και με αυτό τον τρόπο δίνει καθολικότερη υφή στην έννοια του συγγραφέα και του δημιουργού. Η σύγχρονη τέχνη έχει εξοικειωθεί με τις διευρυμένες δυνατότητες προσωπικής και καλλιτεχνικής έκφρασης. Η ποιήτρια Stephanie Strickland για παράδειγμα, εκδίδει τα έργα της τόσο υπό τη μορφή κλασικών βιβλίων, όσο και υπό τη μορφή νέων μέσων για τη μελέτη των εναλλακτικών δυνατοτήτων του κάθε μέσου. Ακόμα, ευρέως διαδεδομένα είναι τα υπερκειμενικά μυθιστορήματα, όπως το *The Dreamlife of Letters* του Brian Kim Stefans, το οποίο κατά τη διαδικασία ανάγνωσης

διασκορπίζει τις λέξεις στην οθόνη, αλλάζει λέξεις με άλλες και διαμορφώνει κινητικές αναδιατάξεις στα γράμματα του κειμένου (Hazel Smith, όπ. αναφ. στο Morley & Neilsen, 2021).

Η ψηφιακή αφήγηση πιο συγκεκριμένα, αποτελεί πρόσφορο έδαφος για οποιαδήποτε μορφή τέχνης, καθώς οι δυνατότητες παρουσίασης που προσφέρει ως πολυμεσική αφήγηση είναι ανεξάντλητες. Η ψηφιακή αφήγηση προσφέρει πολλαπλά οφέλη στις ανθρωπιστικές επιστήμες (DH ήτοι Digital Humanities), καθώς μετέχει σε κάθε πτυχή του σύγχρονου πολιτισμού, όπως η τέχνη, η λογοτεχνία, η επικοινωνία, η ευαισθητοποίηση πάνω σε καίρια θέματα του σύγχρονου κόσμου, η μάθηση, η μουσική κ.ά. Καθίσταται, επομένως, σαφές πως η χρήση της ψηφιακής αφήγησης ως ένα σύγχρονο εργαλείο διάδοσης της τέχνης, δύναται να συμβάλλει στην πνευματική και αισθητική καλλιέργεια, στη διάδοση της παιδείας, στην εξυγίανση και τον εκδημοκρατισμό της κοινωνίας.

Κεφάλαιο 3

3.1 Ορισμός και προϋποθέσεις της Δημοκρατίας

Το πολίτευμα Δημοκρατίας ανάγει τις ρίζες του στην αρχαία Ελλάδα του 6^{ου} αιώνα π.Χ., σε μια εποχή που η Αθήνα αποτέλεσε κορωνίδα πνεύματος και πολιτισμού. Ο όρος «Δημοκρατία» προέρχεται από τη σύνθεση των λέξεων «δήμος» που σημαίνει το σύνολο των ανθρώπων και «κράτος» που σημαίνει εξουσία (Mendel – Reyes, 1998). Σύμφωνα με τον ορισμό του Abraham Lincoln για τη Δημοκρατία πρόκειται για «την κυβέρνηση του λαού, από τον λαό και για τον λαό». Οι Beetham και Boyle στο βιβλίο που τους ανέθεσε η UNESCO για το εν λόγω θέμα, ορίζουν τη Δημοκρατία ως το δίπολο της εξουσίας του λαού σε θέματα αποφάσεων και παράλληλα της ισότητας των δικαιωμάτων στην άσκηση της εξουσίας (Biesta, 2007). Στη σύγχρονη μορφή της αντιπροσωπευτικής Δημοκρατίας η πολιτική εξουσία ανήκει έμμεσα στο κοινωνικό σύνολο, το οποίο μέσω αντιπροσώπων αποφασίζει για κρίσιμα ζητήματα που αφορούν το εκάστοτε κράτος. Θεμελιώδεις αρχές της Δημοκρατίας αποτελούν απαρέγκλιτα οι έννοιες της ελευθερίας και της ισότητας των πολιτών (Τσουπούρογλου, 2016).

Σύμφωνα με τον ομότιμο καθηγητή της σχολής Οικονομικών και Πολιτικών Επιστημών του ΕΚΠΑ και Πρόεδρο της Ελληνικής Εταιρείας Πολιτικής Επιστήμης, Δημήτρη Χαραλάμπη (2019), ως Δημοκρατία ορίζεται το σύστημα διακυβέρνησης που συγκροτείται απαρεγκλίτως από τις τρεις ακόλουθες προϋποθέσεις:

1. Την έννοια των ελεύθερων και αυτοπροσδιοριζόμενων υποκειμένων ως φορέων αναφαίρετων δικαιωμάτων και ελευθεριών
2. Την έννοια της αναγνώρισης και αποδοχής του «άλλου»
3. Την έννοια του ανθρώπου, η οποία απορρέει από τις δυο προγενέστερες έννοιες

Ταυτόχρονα, η Δημοκρατία προϋποθέτει και τις τρεις ακόλουθες αρχές:

1. Την Φιλελεύθερη Αρχή: Πρόκειται για την οργανική σύνθεση της ελευθερίας και της ισότητας των μελών ενός κράτους
2. Την Δημοκρατική Αρχή: Πρόκειται για τη διατύπωση και πραγματοποίηση των αποφάσεων των πολιτών υπό τη μορφή καθολικής και μυστικής ψηφοφορίας

3. Την Κοινωνική Αρχή: Πρόκειται για τις συνθήκες διασφάλισης της ανθρώπινης αξιοπρέπειας, μέσω της αναγνώρισης της αυτονομίας του ατόμου ως φορέα αναπαλλοτρίωτων δικαιωμάτων

Το γεγονός ωστόσο, ότι οι περισσότερες ομάδες του πληθυσμού διατείνονται πως είναι δημοκρατικές, είτε πρόκειται για ομάδες φιλικά προσκείμενες στην αριστερή πολιτική ιδεολογία, είτε στην κεντρώα ή τη δεξιά, αποδεικνύει πως ο όρος Δημοκρατία χρησιμοποιείται σε ορισμένες περιπτώσεις και καταχρηστικά (Held, όπ. αναφ. στο Biesta, 2007). Ο όρος της Δημοκρατίας από την αρχαιότητα έως και τη σημερινή εποχή, οφείλει να βρίσκεται υπό διαρκή συζήτηση και αναθεώρηση, όπως ακριβώς πρέσβευε και ο Dewey: «(ενν. η Δημοκρατία) οφείλει να ανακαλύπτεται, να αναδιαμορφώνεται και να αναδιοργανώνεται διαρκώς» (Biesta, 2007).

3.2 Ορισμός ηλεκτρονικής Δημοκρατίας

Η σύγχρονη εποχή χαρακτηρίζεται από την ιλιγγιώδη αύξηση των ηλεκτρονικών μέσων και των κοινωνικών δικτύων. Καθημερινά αναδύονται νέες ψηφιακές πλατφόρμες επικοινωνίας και ιστολόγια, τα οποία αντικαθιστούν τους μέχρι πρότινος τρόπους επικοινωνίας και ενημέρωσης (Τύπος, Τηλέφωνο, Φαξ). Το γεγονός αυτό συντελεί στην αμεσότερη εμπλοκή των πολιτών στα κοινά. Κατά τον Clif (ό.π. αναφ. στο Τσουπούρογλου, 2016) ως ηλεκτρονική Δημοκρατία ορίζεται η συμβολή του ίντερνετ στις δημοκρατικές διαδικασίες, η οποία δύναται να παρέχει μεγαλύτερες δυνατότητες αμφίροπης αλληλεπίδρασης μεταξύ των πολιτών και της κυβέρνησης. Οι νέες δυνατότητες που ανοίγονται με την αρωγή της Τεχνολογίας Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) μπορούν να οδηγήσουν σε μια πιο ενισχυμένη συμμετοχική διαδικασία.

Η δυνατότητα αμεσότερης επαφής των πολιτών με τους δημοκρατικούς θεσμούς μέσω της υποστήριξης και των διευρυνόμενων οριζόντων από τις Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνίας δύναται να ευνοήσει και να εμπλουτίσει τη συμμετοχή των πολιτών στις δημοκρατικές διαδικασίες. Οι υποστηριζόμενες από την πολιτική διαδικασίες στο μέλλον μπορεί να περιλαμβάνουν ψηφιακές κάλπες (e – voting), ηλεκτρονικές συσκευές, ηλεκτρονικά δημοψηφίσματα κ.ο.κ. (Τσουπούρογλου, 2019).

Θα πρέπει να έχουμε υπόψη πως η Δημοκρατία και η έννοια της αγωγής του πολίτη, καλούνται από τις απαρχές τους να πλαισιώσουν διαφορετικές κοινωνικοπολιτικές,

πολιτισμικές και οικονομικές συνθήκες στην πάροδο των αιώνων. Στη σύγχρονη εποχή, η ανάγκη διαφύλαξης της έννοιας και του περιεχομένου της Δημοκρατίας κρίνεται πιο αναγκαία από ποτέ με δεδομένα τα αυξανόμενα επίπεδα βίας και εκφοβισμού εντός αλλά και εκτός των σχολικών κοινοτήτων, τα αυξανόμενα φαινόμενα παραπληροφόρησης και προπαγάνδας, τη μισαλλοδοξία και τη ξеноφοβία, τις διακρίσεις εις βάρος ευάλωτων κοινωνικά ομάδων τόσο σε εθνικό, όσο και σε διεθνές επίπεδο. Σε αυτό το πλαίσιο, ο ψηφιακός και ο κριτικός γραμματισμός που καλλιεργούνται μέσω της επαφής όλων των πολιτών με την ψηφιακή τεχνολογία, με την παράλληλη καλλιέργεια των αξιών, δεξιοτήτων, στάσεων και γνώσεων που καλούνται να διαθέτουν οι δημοκρατικοί πολίτες, όπως διαμορφώθηκαν από το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο το 2018, αποτελούν προϋπόθεση για την αποφυγή αντιδημοκρατικών, παραπλανητικών ή / και ψευδών ψηφιακών απειλών.

3.3 Δημοκρατία και εκπαίδευση

Ο Αριστοτέλης θεωρούσε τον άνθρωπο ως «φύσει πολιτικών ζώων», ο οποίος δύναται να ζήσει, να ολοκληρωθεί και να ευτυχήσει μόνο μέσα στο πλαίσιο της κοινωνίας. Η πολιτική τέχνη για τον Αριστοτέλη αποτελεί την ύψιστη μορφή τέχνης. Ο ανώτατος σκοπός του ανθρώπου πραγματοποιείται μέσω της πράξης, η οποία αποτελεί το προϊόν ενέργειας της ανθρώπινης ψυχής (Δανασσής - Αφεντάκης, 1992).

Σύμφωνα με τον καθηγητή Ειρήνης και Κοινωνικής Δικαιοσύνης Mendel Reyes (1998), η ύψιστη πρόκληση που αντιμετώπισε παγκοσμίως το εκπαιδευτικό σύστημα κατά το τέλος του 20ου αιώνα, ήταν η μεταλαμπάδευση της αξίας της δημοκρατικής αγωγής των πολιτών στους μαθητές. Σε πολλά δημοκρατικά κράτη από τη νότια Αφρική έως και τις ΗΠΑ έγιναν ποικίλες προσπάθειες αναθέρμανσης της συμμετοχής των μαθητών στα κοινά.

Για τους περισσότερους θεωρητικούς η ισχύς της Δημοκρατίας εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από την ποιότητα της εκπαίδευσης και πιο συγκεκριμένα, από τις ευκαιρίες φοίτησης των μαθητών σε σχολεία που διέπονται από πραγματικές δημοκρατικές αρχές καθώς και από τη συμμετοχή τους σε εθελοντικούς συλλόγους (Mendel – Reyes, 1998). Η ολοένα αυξανόμενη αποστασιοποίηση των πολιτών από τα κοινά, οφείλεται παγκοσμίως στη μειωμένη δυνατότητα να πάρουν θέση και να δράσουν αλλά και στις επίσης αυξανόμενες διαμάχες ανάμεσα σε θέματα αυτοχθόνων και μεταναστών, λευκών και έγχρωμων, πλούσιων και άπορων.

Ακόμα, η εμπορευματοποίηση που παρατηρείται στον τομέα της εκπαίδευσης έχει περιορίσει τη διδασκαλία αποκλειστικά στα μαθήματα που προάγουν την τυποποιημένη γνώση, την αναζήτηση βαθμών και το ανταγωνιστικό πνεύμα. Παρά ταύτα, οι μαθητές θα έπρεπε να εντρυφούν από μικρή ηλικία στις δεξιότητες και τις αξίες που προάγουν τη Δημοκρατία, όπως η κριτική σκέψη, η δημόσια διαβούλευση, η συγκρότηση κοινοτικών σχέσεων και η συλλογική δράση. Η σύγχρονη πρόκληση της εκπαίδευσης είναι να διδάξει τους μαθητές τρόπους συμμετοχής σε μια ιδανικά δημοκρατική κοινωνία, η οποία ακόμα δεν αποτελεί πραγματικότητα (Mendel – Reyes, 1998).

Η κριτική σκέψη μπορεί να αναπτυχθεί εφόσον τα άτομα αποδεχθούν και εξοικειωθούν από μικρή ηλικία με την ιδέα ότι στον μεταμοντέρνο κόσμο υπάρχουν σε ελάχιστες περιπτώσεις ξεκάθαρες απαντήσεις και λύσεις στα προβλήματα που αντιμετωπίζει η κοινωνία. Η έλλειψη εγγυήσεων και σίγουρων απαντήσεων για το μέλλον μπορεί να λειτουργήσει καταλυτικά στην ανάληψη ευθύνης και πρωτοβουλίας από τα μέλη της κοινωνίας (Mendel – Reyes, 1998).

Ο Paulo Freire ένας από τους μεγαλύτερους παιδαγωγούς και φιλοσόφους του 20ου αιώνα, διέκρινε τη σπουδαιότητα της εθελοντικής κοινωφελούς δράσης σε συνδυασμό με τις ακαδημαϊκές γνώσεις για τη δημιουργία των μελλοντικών πολιτών ενός κράτους (Freire, 2006). Η παροχή συνδυαστικής μάθησης μέσω της παραδοσιακής διδασκαλίας αλλά και μέσω της συμμετοχής των μαθητών σε κοινωφελείς δράσεις της τοπικής κοινωνίας, στο πλαίσιο μιας οργανωμένης και κατευθυνόμενης δράσης από το σχολείο, διαπλέκει τη γνώση και την εμπειρία, με αποτέλεσμα τη δημιουργία των αυριανών δημοκρατικών πολιτών (Mendel – Reyes, 1998). Η παιδαγωγική πρόταση του Freire έχει σκοπό να φέρει τους μαθητές αντιμέτωπους με ανθρώπινες και αμφιλεγόμενες όψεις της πραγματικότητας, όπως η μετανάστευση, η οικονομική ανέχεια, ο ρατσισμός κλπ. Μια τέτοια εκπαιδευτική προσέγγιση, η οποία εντάσσει τόσο εσωτερικές, όσο και εξωσχολικές δραστηριότητες, με γνώμονα την κοινωνική αρωγή, διδάσκει στους μαθητές πώς να είναι ενεργητικοί και όχι παθητικοί πολίτες, οι οποίοι είναι σε θέση να διαμορφώσουν και να βελτιώσουν τις ζωές τους. Ένα από τα σημαντικότερα στοιχεία της συγκεκριμένης παιδαγωγικής πρότασης, αποτελεί η διαδικασία του αναστοχασμού των μαθητών, αναφορικά με το θέμα της διαφορετικότητας σε μια πολυπολιτισμική κοινωνία.

Η παιδαγωγική νοοτροπία που θα κατορθώσει να αναπτύξει την κριτική σκέψη των μελών της κοινωνίας, προϋποθέτει την αλληλεπίδραση των μαθητών με τον κοινωνικό

πλουραλισμό, την καλλιέργεια της ενσυναίσθησης για τα προβλήματα των συνανθρώπων τους καθώς και την εξοικείωση με τους ενδεχόμενους συμβιβασμούς που θα κληθούν να πραγματοποιήσουν στο πλαίσιο του κοινωνικού συμφέροντος. Ένα από τα δυσκολότερα μαθήματα σε ένα εκπαιδευτικό σύστημα που προετοιμάζει για τη Δημοκρατία, μέσω της Δημοκρατίας είναι οι μαθητές να αναζητήσουν τους τρόπους να εργαστούν μαζί για το κοινό καλό, αναγνωρίζοντας παράλληλα τις μεταξύ τους διαφορές. Οι μαθητές μιας εκπαιδευτικής προσέγγισης που ενσωματώνει στους κόλπους της τον εθελοντισμό και την προσπάθεια εξυγίανσης των κοινωνικών προβλημάτων και ανισοτήτων, αποκτούν αυτοπεποίθηση καθώς συνειδητοποιούν ότι κάθε άποψη έχει αξία (Mendel – Reyes, 1998). Σε αυτό το σημείο αξίζει να αναφερθεί η περίπτωση των μαθητών δημοτικής εκπαίδευσης της Γιούτα, οι οποίοι στο πλαίσιο ενός μαθήματος κοινωνικών σπουδών μελέτησαν διάφορες πτυχές της πολιτείας τους, όπως η επίσημη σημαία, τα φυτά, τα είδη πτηνών κλπ. Δεν κατόρθωσαν ωστόσο να βρουν το επίσημο έντομο της πολιτείας, με αποτέλεσμα να στείλουν γράμμα στη Γερουσία με πρόταση να οριστεί η μέλισσα ως το επίσημο έντομο της πολιτείας, καθώς το μέλι αποτελούσε ισχυρό παραγωγικό προϊόν, με αποτέλεσμα η πολιτεία της Γιούτα να αποκτήσει και επίσημο έντομο. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, αξίζει να δοθεί έμφαση στο δεύτερο σκέλος επικοινωνίας των ίδιων μαθητών με τη Γερουσία, η οποία πραγματοποιήθηκε λίγο αργότερα μέσα στο ίδιο έτος. Οι μαθητές κατόπιν έρευνας και συλλογής στοιχείων για τραυματισμούς παιδιών σε αυτοκινητιστικά δυστυχήματα της πολιτείας, ζήτησαν να κατοχυρωθεί νομικά η χρήση ζώνης στο αυτοκίνητο για τα παιδιά ηλικίας κάτω των πέντε ετών καθώς μέχρι τότε δεν ήταν απαραίτητη και για άλλη μια φορά πέτυχαν το σκοπό τους. (Seigel & Rockwood, 2006). Το συγκεκριμένο παράδειγμα παρουσιάζει με ενάργεια τη δυναμική της εξοικείωσης με τις συμμετοχικές διαδικασίες, γεγονός που ιδιαίτερα στην περίπτωση ατόμων της παιδικής και εφηβικής ηλικίας, συνεπάγεται με περισσότερη πίστη στους θεσμούς και ελπίδα για το μέλλον.

Μια δημοκρατική εκπαίδευση αποτελείται από παιδαγωγικές αρχές που επιτρέπουν στους μαθητές να συμμετέχουν κατά τη λήψη αποφάσεων που αφορούν τους ίδιους, εκτίμηση και σεβασμό στη διαφορετικότητα, και τη δυνατότητα να διαμορφώσουν την πραγματικότητα μέσα στην οποία υπάρχουν. Σύμφωνα με τον Dewey (όπ. αναφ. στο Seigel & Rockwood, 2006) «η Δημοκρατία πρέπει να είναι τρόπος ζωής». Τα άτομα, επομένως, πρέπει να δρουν δημοκρατικά παντού, όχι μόνο στο εκπαιδευτικό πλαίσιο. Ο ίδιος πρέσβευε πως εφόσον το εκπαιδευτικό σύστημα στόχευε στην προετοιμασία των μαθητών για τη μελλοντική τους

πορεία ως δημοκρατικούς πολίτες, θα έπρεπε ταυτόχρονα τα σχολεία να αντανακλούν τις δημοκρατικές αξίες. Μια δημοκρατική εκπαίδευση θα πρέπει οπωσδήποτε να εμφυσει στους μαθητές την πίστη και το σεβασμό της διαφορετικότητας, τη φροντίδα, τη συνεργασία, τον ανθρωπισμό, την πολυπολιτισμικότητα, τη συμπερίληψη και την αλληλεγγύη, με στόχο την απαλοιφή των στερεοτύπων και των προκαταλήψεων. Ταυτόχρονα, θα πρέπει να εφοδιάζει τους μαθητές με ευκαιρίες κοινωφελούς και εθελοντικής εργασίας, τόσο εντός, όσο και εκτός της σχολικής κοινότητας, προκειμένου οι ίδιοι να αντιληφθούν βαθύτερα τους κανόνες της ζωής και να μάθουν να αλληλεπιδρούν εποικοδομητικά με όλες τις κοινωνικές ομάδες ανεξαρτήτως φύλου, ηλικίας, οικονομικής κατάστασης κ.ά. (Boyer, όπ. αναφ. στο Seigel & Rockwood, 2006).

Έναν από τους στόχους της εκπαίδευσης σε παγκόσμια κλίμακα αποτελεί η κοινωνική υπευθυνότητα των μαθητών. Ωστόσο, σε περίπτωση που οι μαθητές αναπτύξουν κοινωνική συνείδηση και κριτική σκέψη αλλά παρ' όλα αυτά δεν τους δοθεί η δυνατότητα κοινωνικής συμμετοχής, αρωγής και δράσης, θα τροφοδοτηθούν με αισθήματα αδυναμίας και απογοήτευσης (Seigel & Rockwood, 2006). Αντίθετα, η δράση στο πλαίσιο υποστήριξης της κοινωνίας, ωφελεί συναισθηματικά τους μαθητές και τους ενδυναμώνει. Η κοινωφελής δράση εξάλλου προσφέρει ένα ανεξάντλητο φάσμα επιλογών και μπορεί να πραγματοποιηθεί με ποικίλους τρόπους, όπως για παράδειγμα ενισχυτική διδασκαλία σε συμμαθητές, προετοιμασία μαθητικών γευμάτων, δέντροφύτευση, υποστηρικτικές δράσεις σε ηλικιωμένους ή ανθρώπους με ειδικές ανάγκες κλπ. Με άλλα λόγια, ένας από τους σημαντικότερους τρόπους προετοιμασίας των μαθητών για την πολιτική τους αγωγή, δεν είναι η διδασκαλία γύρω από το θέμα της Δημοκρατίας, αλλά μέσω της Δημοκρατίας.

Στο ίδιο πλαίσιο, σύμφωνα με τον Biesta (2007) θα πρέπει να δοθεί έμφαση όχι στην εκπαίδευση για τη Δημοκρατία, αλλά στην εκπαίδευση διαμέσου της Δημοκρατίας. Πιο συγκεκριμένα, ο Biesta προτείνει την διαμόρφωση εκπαιδευτικής πολιτικής, γύρω από το ερώτημα ποιος θεωρείται δημοκρατικός πολίτης. Με βάση την αντίληψη της φιλοσοφίας του Immanuel Kant, στην οποία στηρίχθηκε η ολόκληρη η διάνοηση από την εποχή του Διαφωτισμού και ύστερα, απαραίτητες προϋποθέσεις για την ύπαρξη του δημοκρατικού πολίτη αποτελούν η ελευθερία σκέψης και ο ορθολογισμός. Η συγκεκριμένη θέαση του δημοκρατικού ανθρώπου, παρ' όλα αυτά, μετατράπηκε στις σύγχρονες κοινωνίες σε μια ινστρουμενταλιστική αντίληψη της δημοκρατικής εκπαίδευσης κατά τον Biesta.

Η κοινωνική αντίληψη για τον δημοκρατικό πολίτη του Dewey, από την άλλη πλευρά, προϋποθέτει τη συνεργασία, την επικοινωνία και την κοινωνική διάδραση. Για τον Dewey, ο άνθρωπος ξεδιπλώνει τη δυναμική και την προσωπικότητα του μέσω της συμμετοχής στα κοινωνικά μέσα, ενώ παράλληλα με τον ίδιο τρόπο τα διαμορφώνει (Biesta, 2007).

Κλείνοντας με τις θεωρήσεις του δημοκρατικού πολίτη, αξίζει να αναφερθεί η πολιτική θεώρηση της Hannah Arendt, η οποία στον αντίποδα της δυτικής φιλοσοφίας που προάγει την ορθολογική και στοχαστική σκέψη, αντιλαμβάνεται την έννοια του ατόμου ως υποκειμένου μόνο ως αποτέλεσμα κοινωνικής δράσης. Στην πολιτική αντίληψη της Arendt, επομένως, κανένα άτομο δεν μπορεί να έχει ολοκληρωμένη υπόσταση σε απομόνωση από τους άλλους. Συνεπώς, το άτομο που απέχει από τις συμμετοχικές διαδικασίες της κοινωνίας, στερεί από τον εαυτό του τη δυνατότητα ολοκληρωμένης υπόστασης (Biesta, 2007).

Το ελληνικό εκπαιδευτικό πλαίσιο, πιο συγκεκριμένα θα πρέπει να αναδιαμορφώσει το περιεχόμενο της διδασκαλίας, προκειμένου να ανταποκρίνεται στη σύγχρονη πολυπολιτισμική πραγματικότητα, έπειτα από την αυξανόμενη ένταξη ανθρώπων από διαφορετικές χώρες και πολιτισμικά περιβάλλοντα. Επιπροσθέτως, θα πρέπει να ληφθούν υπόψη οι γνώσεις, οι αξίες, οι δεξιότητες και εν γένει τα χαρακτηριστικά που διαμορφώνουν το σύγχρονο δημοκρατικό πολίτη, όπως συντάχθηκαν από το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο το 2018 (Council of Europe, χ.χ.). Ενδεικτικά αναφέρονται ο σεβασμός της ανθρώπινης αξιοπρέπειας, των ανθρώπινων δικαιωμάτων, του δημοκρατικού θεσμού και του νόμου, η ενσυναίσθηση, η προσαρμοστικότητα και η ευελιξία, οι δεξιότητες συνεργασίας και επίλυσης συγκρούσεων, η αυτοαποτελεσματικότητα, η αναλυτική και κριτική σκέψη, η κοινωνική συνείδηση, οι (πολύ) γλωσσικές και επικοινωνιακές δεξιότητες, η αποδοχή της πολυπολιτισμικότητας, το ιστορικό, θρησκευτικό, οικονομικό, πολιτικό, περιβαλλοντικό γνωστικό υπόβαθρο, κ.ά. Επιπλέον, για την ομαλή συμβίωση τόσο του αυτόχθονος, όσο και του ετερόχθονος πολιτισμού, θα ήταν ωφέλιμη μια διαπολιτισμική προσέγγιση στη διδασκαλία (Δαμανάκης, όπ. αναφ. στο Μπίκος και σύν., 2013). Πιο συγκεκριμένα, η εκπαίδευση θα πρέπει να καλλιεργήσει και να εδραιώσει την πίστη στις καθολικές έννοιες της ανεκτικότητας και της αρμονικής συνύπαρξης (Κεσίδου, όπ. αναφ. στο Μπίκος και σύν., 2013).

3.3.1 Η κριτική σκέψη ως προϋπόθεση της Δημοκρατίας

Η διεθνής βιβλιογραφία υποστηρίζει τον καθοριστικό ρόλο της κριτικής σκέψης στη διαφύλαξη της Δημοκρατίας. Η στοχοθεσία της εκπαίδευσης βάσει του προγράμματος σπουδών της εκάστοτε χώρας, αποτελεί από μόνη της μια πολιτική θέση (Werner, όπ. αναφ. στο Pinto & Portelli, 2009). Για τον Freire η εκπαιδευτική πολιτική μιας χώρας, συνιστά μια ολοκληρωτική παρέμβαση στον κόσμο. Σε αυτό το σημείο, είναι σημαντικό να αποσαφηνιστεί η πλήρης αντίθεση ανάμεσα σε ένα εκπαιδευτικό σύστημα στραμμένο στη θεωρητική προσέγγιση της Δημοκρατίας και σε ένα σύστημα κατά το οποίο διαχέεται η Δημοκρατία μέσω των θεσμών της εκπαίδευσης (Walsh, όπ. αναφ. στο Pinto & Portelli, 2009).

Η προάσπιση της Δημοκρατίας και των δημοκρατικών πολιτών, βρίσκεται σε πλήρη συνάρτηση με την καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, την αλληλεγγύη, την ανοχή και τον σεβασμό στον πλουραλισμό. Θα μπορούσαμε να ορίσουμε την ικανότητα κριτικής σκέψης ως την ικανότητα συλλογής πληροφοριών και επιχειρηματολογίας, εκτίμησης και αποτελεσματικής αξιολόγησης πιθανών εναλλακτικών επιλογών, με σκοπό τη λήψη λογικών και ορθών αποφάσεων και όχι ως την απλή επίλυση προβλημάτων. Συνεπώς, η κριτική αντιληπτική ικανότητα, δεν αφορά αποκλειστικά την τυποποιημένη επίτευξη γνωσιακών στόχων, αλλά αντιθέτως, την ικανότητα αμφισβήτησης μη λειτουργικών υφιστάμενων θέσεων, την εξερεύνηση νέων ιδεών, την ουσιαστική επικοινωνιακή αλληλεπίδραση με τον κόσμο, την επίτευξη της ατομικής αυτονομίας και την κατανόηση της κατάλληλης χρονικής στιγμής για δράση. Σύμφωνα με τη φιλόσοφο Jane Roland Martin «Ο καλύτερος τρόπος σκέψης στον κόσμο προσφέρει μικρό όφελος, εάν το άτομο δεν έχει αποκτήσει την επιθυμία, την ικανότητα, την ευαισθησία και το κουράγιο για να δράσει» (Pinto & Portelli, 2009).

3.4 Δημοκρατία και ψηφιακή αφήγηση

Μια από τις βασικότερες αντιλήψεις γύρω από την ψηφιακή αφήγηση, είναι πως όλοι οι άνθρωποι είναι αφηγητές - καθώς η αφηγηματική διαδικασία είναι έμφυτη και αρεστή στον άνθρωπο - και πως όλοι έχουν μια ενδιαφέρουσα ιστορία να μοιραστούν. Σε αυτό το πλαίσιο και με γνώμονα την εξέλιξη της ψηφιακής αφήγησης ως εργαλείου έκφρασης, ενημέρωσης, ευαισθητοποίησης αλλά και δραστηριοποίησης της κοινωνίας, η σχέση της με το θεσμό της

Δημοκρατίας είναι αναγκαία. Η νέα ψηφιακή τεχνολογία όχι μόνο προσφέρει τη δυνατότητα σε όλους τους πολίτες του κόσμου να εκφράσουν την άποψη, το βίωμα και τη μοναδικότητα τους, αλλά ταυτόχρονα τους ενθαρρύνει να εμπλακούν στο κοινωνικοπολιτικό γίγνεσθαι. Κατά αυτόν τον τρόπο, η ψηφιακή αφήγηση δύναται να λειτουργήσει ως εκσυγχρονισμένο και ψηφιακό «βήμα» της Πνύκας για τον σύγχρονο πολίτη.

Το Κέντρο Ψηφιακής Ιστορίας (Center for Digital Storytelling) για παράδειγμα, εκτός από την εκμάθηση των τεχνικών της ψηφιακής αφήγησης και τη διοργάνωση εργαστηρίων, δραστηριοποιείται και σε θέματα κοινωνικής δικαιοσύνης και σεβασμού της πολυπολιτισμικότητας (Γρεβέκη, 2023).

Ο ιδρυτής του Κέντρου Ψηφιακής Ιστορίας Joe Lambert (2013) βάσει της μακροχρόνιας τριβής του με το αντικείμενο της ψηφιακής αφήγησης, έχει συνοψίσει τους ακόλουθους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας που μπορούν να ευνοηθούν από τις ψηφιακές ιστορίες σε παγκόσμια κλίμακα:

- Για την αφήγηση της ιστορίας ενός Οργανισμού και την ενημέρωση του κοινού
- Για παρακίνηση των ατόμων για δράση
- Για προώθηση του κριτικού στοχασμού πάνω σε οποιοδήποτε θέμα
- Για την ενημέρωση πάνω σε θέματα υγείας και κοινωνικών υπηρεσιών
- Για τη διαγενεακή διασύνδεση ηλικιωμένων και νέων
- Για την ενημέρωση και ευαισθητοποίηση αναφορικά με τα άτομα με ειδικές ανάγκες
- Για τη δημιουργία νεανικών προγραμμάτων ψηφιακής αφήγησης
- Για την ενημέρωση και ευαισθητοποίηση πάνω σε θέματα ταυτότητας και διαφορετικότητας
- Για την υποστήριξη του ακτιβισμού
- Για την υποβοήθηση και κοινωνική ενσωμάτωση μεταναστών και προσφύγων
- Για την διεθνή ανάπτυξη και επικοινωνία των κρατών
- Για την υποστήριξη και την αναβάθμιση της εκπαιδευτικής πράξης
- Για τη διαμόρφωση μελλοντικών σεναρίων στην εξέλιξη της τεχνολογίας
- Για την επαγγελματική αξιολόγηση
- Για τη διαμόρφωση ομαδικού πνεύματος
- Για τον εμπλουτισμό της ειδησεογραφίας

- Για την εκπαίδευση πάνω σε τεχνολογικά θέματα
- Για την αστική αναμόρφωση και την κοινοτική ανάπτυξη
- Για τη διατήρηση της τοπικής σοφίας και της περιβαλλοντικής δικαιοσύνης
- Για τη διάδοση και την ενίσχυση της ανθρώπινης έκφρασης

Μια εμβριθής προσπέλαση των παραπάνω ενδεικτικών εφαρμογών της ψηφιακής αφήγησης, υπογραμμίζει όχι μόνο τη σχέση αλλά και την αναγκαιότητα της για την προάσπιση των δικαιωμάτων όλων των πολιτών παγκοσμίως. Η ψηφιακή αφήγηση προσφέρει ένα σύγχρονο και πρόσφορο πεδίο επικοινωνίας, ανταλλαγής πληροφοριών, τεχνογνωσίας αλλά και διαμόρφωσης ηθικών στάσεων και θέσεων απέναντι σε προβλήματα που ταλανίζουν την παγκόσμια κοινότητα. Η δυνατότητα που παρέχεται μέσω των ψηφιακών ιστοριών για τη διάδοση πληροφοριών και μηνυμάτων, μπορεί να λειτουργήσει με ουσιαστικό τρόπο τόσο ως μέσο προσωπικής έκφρασης και ενημέρωσης της παγκόσμιας κοινότητας για φλέγοντα ζητήματα, όσο και στην κοινωφελή δράση στο πλαίσιο μιας δημοκρατικής εκπαίδευσης. Η συμπίεση τεχνολογίας και πολιτισμού είναι εφικτή και αποτελεί αναντικατάστατο βοήθημα στα χέρια του σύγχρονου πολίτη του κόσμου.

Κεφάλαιο 4

Δημιουργική Ενότητα

4.1 Οι απαρχές του εγχειρήματος

Σκοπός της παρούσας μελέτης είναι η υπογράμμιση των θετικών πτυχών και των ευκαιριών που ανοίγονται στην παγκόσμια κοινότητα, μέσω της χρήσης των ψηφιακών τεχνολογιών και πιο συγκεκριμένα της ψηφιακής αφήγησης, ιδιαίτερα στην προώθηση και μετάδοση πολιτισμικών αξιών, γνώσης, κριτικής σκέψης, παιδείας και στη διαφύλαξη του δημοκρατικού θεσμού.

Ο λόγος για τον οποίο δεν επιλέχθηκε αποκλειστικά ο τομέας της τυπικής εκπαίδευσης στη δημιουργική ενότητα, είναι πως κρίνεται εξίσου άμεση και αναγκαία μια πολιτισμική παρέμβαση που να αφορά το ενήλικο κοινό. Η ανάγκη της συγκεκριμένης μελέτης να απευθυνθεί σε όλες τις ηλικιακές ομάδες και όχι μόνο στα παιδιά και τους εφήβους, δημιουργήθηκε από τα αυξανόμενα φαινόμενα βίας (τόσο ενδοοικογενειακής, όσο και στο δρόμο), εκφοβισμού καθώς και από τα έντονα φαινόμενα παραπληροφόρησης (fake news). Η παραπληροφόρηση του κοινού με επακόλουθο τη διασπορά πανικού αλλά και κοινωνικού διχασμού που προκλήθηκαν σε παγκόσμια κλίμακα, κατά τη διάρκεια της πανδημίας COVID 19, με τους πολίτες σε όλο τον κόσμο να μην μπορούν να ελέγξουν τη φερεγγυότητα των διαχεόμενων στα ΜΜΕ και κοινωνικά δίκτυα πληροφοριών, καθιστά αναγκαία την εμπιστοσύνη της παγκόσμιας κοινότητας στην ψηφιακή ενημέρωση, η οποία μπορεί να επιτευχθεί μέσω του ψηφιακού γραμματισμού. Επιπλέον, ένας από τους λόγους που η παρούσα εργασία δεν αφορά μόνο τη σχολική εκπαίδευση, αποτελούν τα αποτελέσματα των σύγχρονων μελετών της ιατρικής και επιστημονικής κοινότητας για τις δια βίου ικανότητες μάθησης και εξέλιξης του ανθρώπινου νευρικού συστήματος, παράλληλα με τις έρευνες σχετικά με το θετικό αντίκτυπο της ενασχόλησης των ατόμων με την τέχνη. Επιπρόσθετα, η εδραίωση του πολιτισμού και των αξιών, η παιδεία και η κοινωνικοποίηση των νέων ατόμων δεν πραγματοποιείται μόνο εντός της σχολικής κοινότητας. Επομένως, η ιδιαίτερη φυσιογνωμία και κουλτούρα κάθε κράτους, θα πρέπει να διοχετεύεται με τρόπους όσο το δυνατόν ποικίλους, αρεστούς και ελκυστικούς στις νέες γενιές καθώς και στο ευρύτερο τους περιβάλλον (οικογενειακό, φιλικό, κοινωνικό κλπ.).

Στις προηγούμενες ενότητες έγινε αναφορά στη στροφή της ιατρικής και της επιστημονικής κοινότητας σε νέες προσεγγίσεις που αφορούν την υγεία του ανθρώπου συνολικά, τόσο

σωματικά και πνευματικά, όσο και ψυχικά. Η ενσωμάτωση και η καλλιέργεια μιας δια βίου προσέγγισης της γνώσης, παράλληλα με τη διαρκή ανακάλυψη νέων γνωστικών και καλλιτεχνικών πεδίων, θα πρέπει να αποτελέσει ένα νέο τρόπο ζωής, προκειμένου να ωφεληθεί τόσο το άτομο μεμονωμένα, όσο και η κοινωνία συνολικά.

Η ιδέα για την αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης από άτομα ή/και οργανισμούς του δημόσιου ή του ιδιωτικού τομέα, ξεκίνησε από την ψηφιακή έκθεση του Μεγάρου Μουσικής με τίτλο «Van Gogh Alive» που πραγματοποιήθηκε κατά το διάστημα 2017 – 2018. Η έκθεση χρησιμοποίησε τη σύγχρονη ψηφιακή τεχνολογία, προκειμένου να εναλλάσσει σε μεγάλες, επιβλητικές οθόνες κινούμενα έργα και πληροφορίες για τη ζωή και το έργο του μεγάλου καλλιτέχνη Vincent Van Gogh (Grande Experiences, χ.χ.). Με αυτό τον τρόπο, θεατές μπορούσαν να απολαύσουν τα έργα του μεγάλου ζωγράφου, χωρίς εκείνα να υπάρχουν στο χώρο. Στο ίδιο πλαίσιο, η εταιρεία ψηφιακών και διαδραστικών εκθέσεων που υλοποιεί τη συγκεκριμένη έκθεση σε διάφορες χώρες του κόσμου, η Grande Experiences έχει διαμορφώσει αντίστοιχες εκθέσεις και για τους Monet, Dali Leonardo Da Vinci κ.ά.

Ακόμα, σημείο αναφοράς για την παρούσα εργασία στάθηκε η παρουσίαση του Ευγενιδείου Πλανητάριου «Είμαστε Αστρόσκηνη», η οποία παρόλο που διαρκεί συνολικά 40 λεπτά, απαρτίζεται ωστόσο, από μικρότερης χρονικής διάρκειας ψηφιακές αφηγήσεις που παρουσιάζουν διαφορετική χρονική περίοδο του σύμπαντος η μια από την άλλη. Η συγκεκριμένη παράσταση αφορά τη δημιουργία του σύμπαντος μετά τη Μεγάλη Έκρηξη, την πορεία της ύλης και του πλανήτη γη από τις απαρχές τους έως και το σήμερα. Ταυτόχρονα, εστιάζει στην ανθρώπινη ουσία και υπόσταση, η οποία προέρχεται από την ίδια ύλη από την οποία αποτελούνται τα άστρα και οι πλανήτες (Ίδρυμα Ευγενίδου, 2023).

Η ενσωμάτωση της ψηφιακής τεχνολογίας σε θέματα ανάδειξης του πολιτισμού και της τέχνης ενδέχεται να προσελκύσει το ενδιαφέρον των πολιτών για μια ουσιαστικότερη και πιο διαδραστική ενασχόληση με τα πολιτιστικά δρώμενα. Παράλληλα, μπορεί να σταθεί εφαλτήριο για την ενασχόληση περισσότερων ανθρώπων με τις τέχνες, ιδιαίτερα των νέων γενιών και να μειωθεί το χάσμα που έχει ανοίξει τις τελευταίες δεκαετίες. Η αισθητική απόλαυση και ο κριτικός αναστοχασμός που προκύπτουν ως αποτέλεσμα της επαφής με καλλιτεχνικά έργα, μπορούν να μεταφερθούν να διανύσουν τεράστιες αποστάσεις μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας, καθιστώντας την τέχνη προνόμιο για όλους.

Το αποτέλεσμα που επιτυγχάνεται μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας σε παρόμοιες παραστάσεις ή/και εκθέσεις προκαλεί δέος και συγκίνηση, ιδιαίτερα στον σύγχρονο πολίτη του 21ου αιώνα, ο οποίος έμαθε να σκέφτεσαι τόσο υπό όρους γλωσσικούς όσο και οπτικοακουστικούς. Λαμβάνοντας υπόψιν τον σύγχρονο πολίτη, ο οποίος επιθυμεί να ενημερωθεί αλλά παράλληλα και να αλληλεπιδράσει με τον κόσμο γύρω του, θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε ότι η ψηφιακή τεχνολογία προσφέρει εξαιρετικές δυνατότητες επαφής με την τέχνη, καθώς επιτρέπει την εμβύθιση (immersion) του ατόμου στην αισθητική πραγματικότητα του έργου. Επιπλέον, η τέχνη μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας καθίσταται εύκολα προσβάσιμη για όλο τον κόσμο, ακόμα και σε εξ αποστάσεως συνθήκες. Η εκπαίδευση και η ενημέρωση όλων των ηλικιακών ομάδων πάνω σε οποιοδήποτε γνωστικό τομέα μπορεί μέσω της ψηφιακής αφήγησης να αποκτήσει ακόμα περισσότερο ενδιαφέρον και πιο εμπλουτισμένη οπτική. Ένα ακόμα ενδιαφέρον παράδειγμα αξιοποίησης της τεχνολογίας για την καλύτερη αντίληψη και μετάδοση του πνεύματος ενός αντικειμένου, είτε και μιας ολόκληρης εποχής, αποτελεί η Ψηφιακή Συλλογή Εικονικής Πραγματικότητας του Ιδρύματος Μείζονος Πολιτισμού, η οποία θα επιτρέπει τη ψηφιακή περιήγηση των θεατών στην αρχαία αγορά της Αθήνας, στη «Θόλο» το νέο θέατρο εικονικής πραγματικότητας (Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού, χ.χ.).

Οι παραπάνω ενδεικτικές περιπτώσεις χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας, σκιαγραφούν τη νέα πολιτισμική αντίληψη για την τέχνη, την ιστορία και την επιστήμη, η οποία εκτείνεται σε ένα ευρύ φάσμα πολιτιστικών εκδηλώσεων και πρωτοβουλιών. Με αυτό τον τρόπο, η σύγχρονη εποχή αποκτά το προνόμιο να μπορεί να αναπαραστήσει εικονικά την Αρχαία Αθήνα, τη δημιουργία του σύμπαντος από τη Μεγάλη Έκρηξη, τα πρόσωπα μεγάλων προσωπικοτήτων της αρχαιότητας, έργα τέχνης και οτιδήποτε άλλο μπορεί να σκεφτεί η ανθρώπινη διάνοηση.

Ταυτόχρονα, μέσω της μελέτης του έργου του Umberto Eco Κήνησορες και Θεράποντες (1964) στο οποίο εξετάζονται οι αλλαγές της σύγχρονης κοινωνίας υπό τη σαρωτική επίδραση των ΜΜΕ αντιπαραβολικά με τις προγενέστερες κοινωνίες, αναδύθηκε εναργέστερα ο θετικός ρόλος της τεχνολογίας σε παγκόσμια κλίμακα. Σε ένα σημείο συγκεκριμένα ο συγγραφέας αναφέρει:

(...) Επομένως, ο άνθρωπος που σφυρίζει Μπετόβεν, επειδή τον άκουσε στο ραδιόφωνο, είναι ήδη ένας άνθρωπος που έχει πλησιάζει τον Μπετόβεν, έστω και

στο απλό επίπεδο της μελωδίας (και δεν μπορούμε να αρνηθούμε ότι ακόμα και εκεί καταδεικνύεται με τρόπο απλό η μορφολογική νομοτέλεια που κυριαρχεί σε όλα τα επίπεδα, στην αρμονία, στην αντίστιξη κλπ., του συνολικού μουσικού έργου), ενώ άλλοτε μια τέτοια εμπειρία ήταν αποκλειστικότητα των εύπορων τάξεων (...). (σ.72)

Αλλά και σε άλλο σημείο:

(...) Προς το σκοπό αυτό, παρατίθενται τα εντυπωσιακά μεγέθη που αποκτά η διάδοση της σοβαρής μουσικής στο ραδιόφωνο και τους δίσκους και αναρωτιόμαστε μήπως αυτή η συσσώρευση μουσικής πληροφόρησης δεν καταλήγει πολλές φορές σε ένα ισχυρό ερέθισμα για την απόκτηση αυθεντικών πολιτιστικών αγαθών (και πόσοι από εμάς δεν απέκτησαν κάποια μουσική μόρφωση ακριβώς μέσα απ' το ερέθισμα των μουσικών καναλιών). (...) (σ.72)

Κλείνοντας τις κοινωνιολογικές θέσεις του Eco, παρατίθεται ένα απόσπασμα που συνοψίζει συνολικά την άποψη του:

Τα mass media προσφέρουν ένα συνονθύλευμα πληροφοριών και στοιχείων για το σύμπαν χωρίς να προτείνουν κριτήρια διάκρισης· όμως, τελικά ευαισθητοποιούν τον σύγχρονο άνθρωπο στην αντιμετώπιση του κόσμου· και πράγματι, μήπως οι μάζες που υφίστανται μια τέτοιου είδους πληροφόρηση δεν μας φαίνεται ότι είναι πιο ευαίσθητες και ότι συμμετέχουν περισσότερο στα κοινά, είτε για το καλό, είτε για το κακό, από τις μάζες του παλιού καιρού, που αντιμετώπιζαν με παραδοσιακό δέος ένα σύστημα αμετάβλητων και αναμφισβήτητων αξιών; Αν η εποχή μας είναι εποχή μεγάλων ολοκληρωτικών παραλογισμών, άραγε δεν είναι και εποχή μεγάλων κοινωνικών αλλαγών και εθνικών αναγεννήσεων για τους υπανάπτυκτους λαούς; Σημείο, λοιπόν, ότι τα μεγάλα κανάλια επικοινωνίας να μην διοχετεύουν αδιάκριτες πληροφορίες, αλλά προκαλούν και πολιτιστικές αναταραχές κάποιας σημασίας. (σ.75)

Η πληροφόρηση που διαχέεται στην κοινωνία μέσω της τεχνολογίας και των ΜΜΕ, σύμφωνα με τον Eco, δεν θα πρέπει να αντιμετωπίζεται ως κάτι αρνητικό που κινδυνεύει να υποβαθμίσει την ανώτερη παιδεία. Είναι προτιμότερο να παρακολουθήσει κάποιος όπερα από το διαδίκτυο, από το να μην κατορθώσει να παρακολουθήσει ποτέ δια ζώσης. Η

σύγχρονη εποχή επιτρέπει την σφαιρικότερη ενημέρωση από ποτέ άλλοτε και ανοίγει μορφωτικούς ορίζοντες σε μεγάλο ποσοστό του πληθυσμού παγκοσμίως, που υπό άλλες συνθήκες δεν θα ήταν εφικτό, είτε για οικονομικούς λόγους, είτε λόγω ηλικίας, χρόνου, έλλειψης κινήτρων κλπ. Η ψηφιακή τεχνολογία μπορεί - και πρέπει - να λειτουργήσει ως εργαλείο των σύγχρονων κοινωνιών. Η έλλειψη εμπιστοσύνης των πολιτών στην ειδησεογραφία και τη δημοσιογραφία, δεν οφείλονται στα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης αυτά καθαυτά, αλλά στον τρόπο χρήσης τους. Η σημερινή τεχνολογία των ΤΠΕ δίνει τη δυνατότητα σε όλους τους πολίτες να διαμορφώσουν τη δική τους άποψη, να αναπτύξουν κριτικές ικανότητες, να ενημερωθούν από πληθώρα διαθέσιμων μέσων αλλά ακόμα και να ενημερώσουν οι ίδιοι την υπόλοιπη κοινωνία.

Ένας ακόμα εξαιρετικά σημαντικός παράγοντας κατά τον οποίο η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί ιδανική λύση για τα δεδομένα της σημερινής εποχής, αποτελεί η διάρκεια της. Οι ψηφιακές αφηγήσεις διαρκούν κατά κύριο λόγο από δύο (2) έως και έξι με επτά (6-7) λεπτά. Οι φρενήρεις ρυθμοί ζωής έχουν καταστήσει την ανάγνωση ακόμα και ενημερωτικών άρθρων τόσο σύντομη, με αποτέλεσμα κάθε άρθρο όχι μόνο να αναγράφει πλέον το χρόνο ανάγνωσης του αλλά και να συμπεριλαμβάνει και την ηχητική του έκδοση, προκειμένου κάποιος να το ακούσει, αντί να το διαβάσει. Σε αυτό το πλαίσιο, ψηφιακή ιστορία δύναται μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα να ενημερώσει, να αφυπνίσει, να ευαισθητοποιήσει, να συγκινήσει και να ωθήσει στη δράση με περιεκτικό και μεστό τρόπο. Η σύντομη διάρκεια της - σε σχέση με ένα ενημερωτικό ντοκιμαντέρ, μια ταινία ή την ανάγνωση ενός δοκιμίου - την καθιστά πιο πρόσφορο μέσο για τα δεδομένα της εποχής. Επιπροσθέτως, θα πρέπει να προσμετρηθεί θετικά η επαφή ιδιαίτερα των νέων ατόμων με τις νέες ψηφιακές τεχνολογίες, οι οποίες μπορούν δυνητικά να αποτελέσουν το βασικό κανάλι επικοινωνίας, ενημέρωσης και αλληλεπίδρασης τους.

Η αξιοποίηση της ψηφιακής τεχνολογίας μπορεί να προσφέρει ανεξάντλητες επιλογές και τομείς εφαρμογής. Εκτός από το πλαίσιο ιδιωτικών ή κρατικών φορέων (όπως προαναφέρθηκε για τις περιπτώσεις του Μεγάρου Μουσικής Αθηνών, του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού κ.ά.) θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί και υπό τη μορφή ενός νέου κοινωνικού δικτύου, στο οποίο οι χρήστες αντί για τη φωτογραφία τους, θα εισήγαγαν τη ψηφιακή τους ιστορία. Ακόμα, η ιδιωτική πρωτοβουλία μπορεί να συμβάλλει με καθοριστικό τρόπο, ιδιαίτερα στις περιπτώσεις που ο στόχος της ψηφιακής αφήγησης είναι ειδησεογραφικός ή/και ενημερωτικός, δεδομένου ότι με το διαδίκτυο η πληροφορία μπορεί

να μεταδοθεί άμεσα σε όλο τον κόσμο. Τα άτομα της διανοήσης μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα μέσα της ψηφιακής τεχνολογίας, προκειμένου να συντείνουν με πιο καθοριστικό τρόπο στη διαμόρφωση των μελλοντικών κοινωνιών.

4.2 Η ψηφιακή αφήγηση ως μέσο ευαισθητοποίησης

Η ψηφιακή ιστορία «Planet Earth» θέτει ως στόχο μια από τις σημαντικότερες και θετικές πτυχές της ψηφιακής τεχνολογίας, την ευαισθητοποίηση του κοινού. Το θέμα που επιλέχθηκε αφορά την προστασία του πλανήτη και των ειδών ζωής προς εξαφάνιση από την εξαντλητική εκμετάλλευση, τη ρύπανση και την αδιαφορία. Το συγκεκριμένο θέμα επιλέχθηκε δεδομένου ότι η προάσπιση και προστασία του φυσικού περιβάλλοντος και του πλανήτη, κρίνεται αναγκαία λόγω της κλιματικής αλλαγής. Παράλληλα, η ανάληψη δράσεων σχετικά με τη μείωση των επιβλαβών αντικτύπων της ανθρώπινης δραστηριότητας πάνω στη φύση, αποτελεί μείζον θέμα του ανθρώπινου πολιτισμού και προϋπόθεση των δημοκρατικών κρατών. Για τους σκοπούς της εν λόγω ψηφιακής ιστορίας επιλέχθηκαν φωτογραφίες, βίντεο και μουσική επένδυση από το Pixabay και η επεξεργασία πραγματοποιήθηκε μέσω του προγράμματος Movie Maker. Η συνολική διάρκεια παρακολούθησης της ψηφιακής ιστορίας είναι 2'10'' και ο απώτερος σκοπός της είναι να πετύχει τη συναισθηματική απόκριση του αποδέκτη, με σύντομο και περιεκτικό τρόπο, προκειμένου να επιτευχθεί η αναθεώρηση παγιωμένων πεποιθήσεων και η ανάληψη πρωτοβουλιών και δράσης.

Η ψηφιακή ιστορία «Planet Earth» είναι διαθέσιμη εδώ: [Planet Earth.mp4](#)

4.2.1 Το δείγμα της ψηφιακής ιστορίας Planet Earth

Προκειμένου να καταστεί σαφές εάν θα μπορούσε να ενεργοποιηθεί η ατομική αλλαγή στάσης απέναντι στο περιβάλλον και τον πλανήτη, βάσει της ψηφιακής ιστορίας Planet Earth και παράλληλα να καλυφθεί το αίτημα της παρούσας εργασίας να απευθυνθεί στο ενήλικο κοινό, διαμορφώθηκε ένα σύντομο ερωτηματολόγιο ατομικής συμπλήρωσης, το οποίο μοιράστηκε με τη τεχνική δειγματοληψίας της χιονοστιβάδας (Snowball Sampling) (Bryman, 2017). Η εν λόγω τεχνική δειγματοληψίας, κατά την οποία ζητήθηκε από άτομα του οικείου περιβάλλοντος της ερευνήτριας να προωθήσουν το ερωτηματολόγιο σε ένα ευρύτερο ενήλικο κοινό, αποτέλεσε μια μικρή ποσοτική προσέγγιση, με απώτερο σκοπό την ανατροφοδότηση της παρούσας έρευνας. Η γραπτή απόδοση των συμπερασμάτων και

των συναισθημάτων κρίθηκε προτιμότερη από την προφορική, αφενός γιατί παρέχει περισσότερο χρόνο για σκέψη πάνω στις απαντήσεις και ενδείκνυται στη συγκεκριμένη μέθοδο δειγματοληψίας, αφετέρου διότι θα διευκόλυνε τους συμμετέχοντες στην απρόσκοπτη και αντικειμενική καταγραφή των σκέψεων τους.

Το ερωτηματολόγιο περιλάμβανε τις ακόλουθες ερωτήσεις κλειστού τύπου διαβαθμισμένης πεντάβαθμης κλίμακας Likert και έδινε τη δυνατότητα ανώνυμης αξιολόγησης της απάντησης ανάμεσα στο 1 (καθόλου), το 2 (λίγο), το 3 (αρκετά), το 4 (πολύ) και το 5 (πάρα πολύ):

- Η παρακολούθηση της ψηφιακής ιστορίας σε επηρέασε συναισθηματικά;
- Η παρακολούθηση της ψηφιακής ιστορίας διαφοροποίησε την άποψη σου για τον πλανήτη; αν ναι σε τι βαθμό;
- Η παρακολούθηση της ψηφιακής ιστορίας περιλάμβανε κάποιο βλαπτικό παράγοντα για το περιβάλλον που δεν γνώριζες;
- Πιστεύεις ότι διαδραμάτισε ρόλο στη συναισθηματική σου απόκριση η μουσική επένδυση της ψηφιακής ιστορίας;
- Πιστεύεις ότι διαδραμάτισε ρόλο στη συναισθηματική σου απόκριση η αφήγηση της ψηφιακής ιστορίας;
- Πιστεύεις ότι διαδραμάτισαν ρόλο στη συναισθηματική σου απόκριση τα βίντεο και οι φωτογραφίες της ψηφιακής ιστορίας;
- Κατά τη γνώμη σου, θα αλλάξει η σχέση σου με τον πλανήτη στο μέλλον μετά την παρακολούθηση της ψηφιακής ιστορίας;
- Σου άρεσε η παρακολούθηση της ψηφιακής ιστορίας;

Στο τέλος του ερωτηματολογίου υπήρχε το προαιρετικό ερώτημα «Τι σκέψεις ή/και συναισθήματα σου δημιουργήθηκαν από την παρακολούθηση της ψηφιακής ιστορίας;».

Το ερωτηματολόγιο και ο σύνδεσμος της ψηφιακής ιστορίας μοιράστηκαν συνολικά σε σαράντα (40) ενήλικες, εκ των οποίων οι δέκα (10) ήταν γυναίκες και οι τριάντα (30) άνδρες ηλικίας μεταξύ των τριάντα τριών (33) και των εξήντα (60) ετών και το μόνο που

ζητήθηκε ως αίτημα ήταν να δοθούν ειλικρινείς απαντήσεις στο πλαίσιο της ανωνυμίας του ερωτηματολογίου.

4.2.2 Οι στόχοι της ψηφιακής ιστορίας Planet Earth

Η ψηφιακή ιστορία planet earth διαμορφώθηκε με σκοπό την ευαισθητοποίηση του ενήλικου κοινού για θέματα που αφορούν την επιταχυνόμενη εξάντληση των πόρων του πλανήτη, τη ρύπανση και τον κίνδυνο αφανισμού 1.000.000 ειδών ζώων και φυτών μέσα στις επόμενες δεκαετίες. Η συγκεκριμένη ψηφιακή ιστορία δεν προσβλέπει στην ενημέρωση του κοινού για κάτι καινούριο, καθώς το γενικότερο πρόβλημα αλλά και οι επιμέρους παράγοντες που το επιδεινώνουν είναι ήδη γνωστά παγκοσμίως. Παρ' όλα αυτά, εξετάζεται η δυνατότητα μιας πιο δυναμικής δυνατότητας πρόσληψης με την υποστήριξη των πολυμεσικών εργαλείων της ψηφιακής τεχνολογίας, τα οποία δημιουργούν ένα έντονο συγκινησιακά αποτέλεσμα. Στην προκειμένη περίπτωση, άμεσο στόχο αποτελεί η συναισθηματική απόκριση του θεατή και η επακόλουθη ανάληψη δράσης, όπως ενδεικτικά η περαιτέρω ενημέρωση, η προσοχή στην κατασπατάληση νερού ή άλλων πόρων, η ανακύκλωση και η μείωση οποιουδήποτε επιβαρυντικού παράγοντα μπορεί ο κάθε πολίτης.

4.2.3 Η δομή του εγχειρήματος Planet Earth

Αρχικά, επιλέχθηκε ένα θέμα το οποίο αποσκοπεί σε έναν από τους ουσιαστικότερους ρόλους της ψηφιακής τεχνολογίας, στην ευαισθητοποίηση του κοινού για ένα επίκαιρο θέμα. Στη συνέχεια:

- Επιλέχθηκε ως θεματική η διαφύλαξη της φύσης και του περιβάλλοντος
- Καθορίστηκαν οι στόχοι της ερευνητικής διαδικασίας
- Συγκροτήθηκε ένα μικρό ερωτηματολόγιο, το οποίο διανεμήθηκε μαζί με τον σύνδεσμο της ψηφιακής ιστορίας, με την τεχνική της χιονοστιβάδας (Snowball Sampling)
- Συγκεντρώθηκαν οι απαντήσεις με στόχο την παρουσίαση τους στην παρούσα εργασία

4.2.4 Στάδια που ακολουθήθηκαν

Πρωτίστως ενημερώθηκαν τα άτομα που θα προωθούσαν το ερωτηματολόγιο αναφορικά με τους σκοπούς της παρούσας εργασίας. Στη συνέχεια, τα ερωτηματολόγια διανεμήθηκαν

μαζί με τον ηλεκτρονικό σύνδεσμο της ψηφιακής ιστορίας σε άτομα του οικείου περιβάλλοντος της ερευνήτριας, με σκοπό να συμπληρωθούν από ένα ευρύτερο ενήλικο κοινό. Η τεχνική δειγματοληψίας της χιονοστιβάδας, αποτελεί μια μορφή δειγματοληψίας, η οποία δεν περιλαμβάνει πιθανότητες και παράλληλα απευθύνεται σε ένα μικρό πληθυσμό ατόμων, με αποτέλεσμα να θεωρηθεί κατάλληλη για τους σκοπούς μιας μικρής διερευνητικής μελέτης (Bryman, 2017).

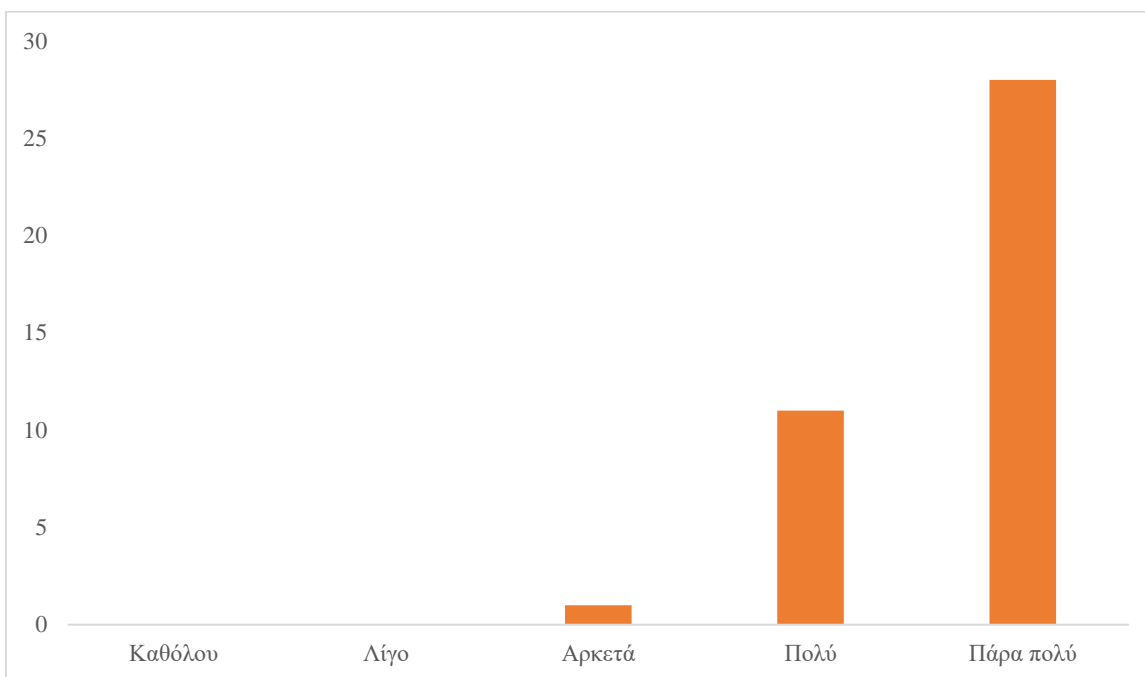
4.2.5 Η μέθοδος της ψηφιακής αφήγησης σε ενήλικες

Τα αποτελέσματα του εγχειρήματος «Planet Earth» είναι άκρως ενθαρρυντικά, καθώς όλες και όλοι οι συμμετέχουσες/ντες ενδιαφέρθηκαν προφορικά να ενημερωθούν περαιτέρω σχετικά με την ψηφιακή αφήγηση και τους τρόπους χρήσης της. Ακόμα, υπήρξε θετική ανταπόκριση για συμμετοχή στην προκειμένη πιλοτική έρευνα, γεγονός που υπογραμμίζει τη δημιουργικότητα και την επιθυμία των ενηλίκων για μάθηση και συμμετοχή σε δράσεις που έχουν θετικούς σκοπούς για την κοινωνία. Επιπροσθέτως, οι απαντήσεις των συμμετεχουσών/όντων όπως παρουσιάζονται κάτωθι, υπογραμμίζουν την αποτελεσματικότητα της ψηφιακής αφήγησης ως μέσου ευαισθητοποίησης και ανάληψης δράσης.

4.2.6 Αποτίμηση και αποτελέσματα του εγχειρήματος Planet Earth

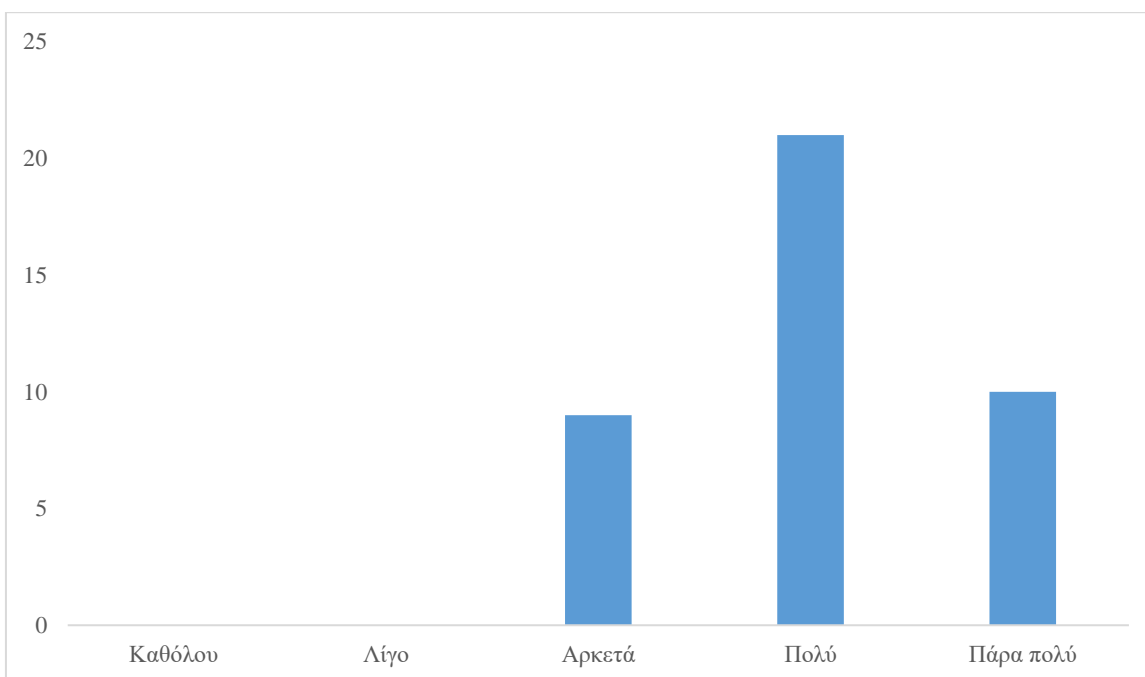
Η απόκριση των συμμετεχουσών/όντων στη διαδικασία υλοποίησης του παρόντος εγχειρήματος ήταν άκρως ενθαρρυντική, τόσο αναφορικά με τις δυνατότητες της ψηφιακής αφήγησης εν γένει, όσο και με τη συγκεκριμένη ιστορία. Η εν λόγω πιλοτική έρευνα απασχόλησε ένα μικρό ποσοστό συμμετεχουσών/όντων, ωστόσο, παρείχε πολύτιμες πληροφορίες για τη συνολική αποτίμηση και ανατροφοδότηση του παρόντος εγχειρήματος. Ιδιαίτερα το γυναικείο κοινό, ήθελε να ενημερωθεί σχετικά με τους τρόπους δόμησης μιας ψηφιακής ιστορίας. Παρατίθενται οι απαντήσεις των συμμετεχουσών/όντων της πιλοτικής έρευνας:

Αναφορικά με το πρώτο ερώτημα: «Η παρακολούθηση της ψηφιακής ιστορίας σε επηρέασε συναισθηματικά;», δόθηκε μία (1) απάντηση στο «αρκετά», έντεκα (11) απαντήσεις συγκεντρώθηκαν στο «πολύ» και οι υπόλοιπες είκοσι οκτώ (28) στο «πέρα πολύ».



Γράφημα 1: Συναισθηματική επιρροή

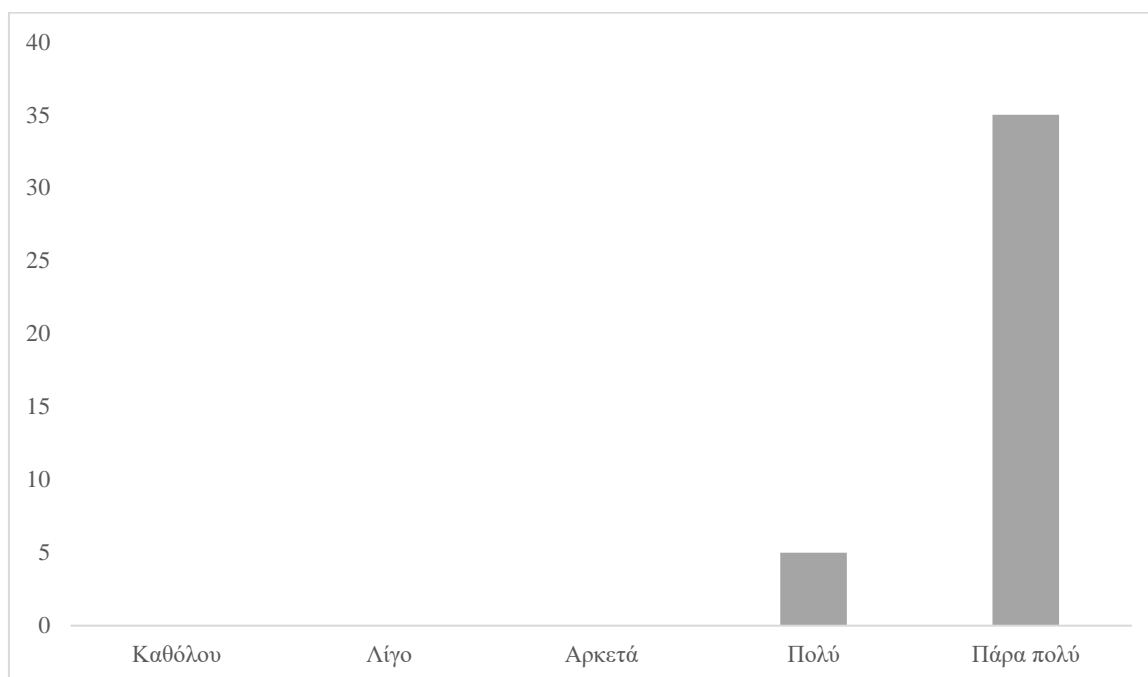
Στο δεύτερο ερώτημα: «Η παρακολούθηση της ψηφιακής ιστορίας διαφοροποίησε την άποψη σου για τον πλανήτη; αν ναι σε τι βαθμό;», συγκεντρώθηκαν εννέα (9) απαντήσεις στο «αρκετά», είκοσι μία (21) στο «πολύ» και δέκα (10) «πάρα πολύ».



Γράφημα 2: Άποψη για τον πλανήτη

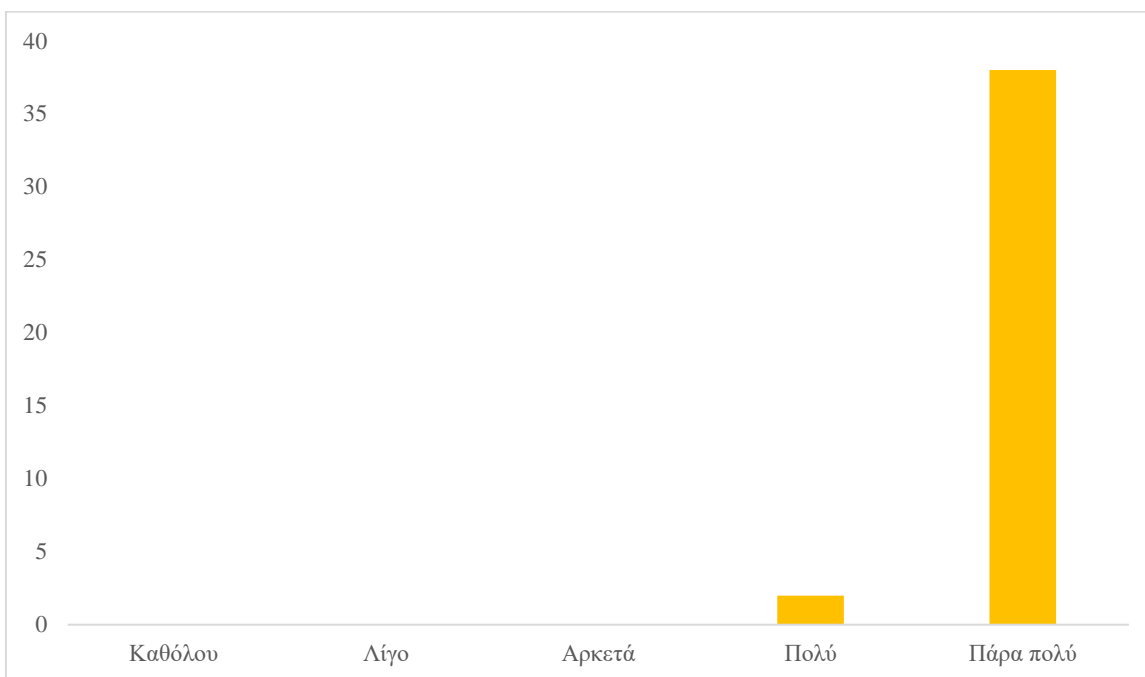
Αναφορικά με το τρίτο ερώτημα: «Η παρακολούθηση της ψηφιακής ιστορίας περιλάμβανε κάποιο βλαπτικό παράγοντα για το περιβάλλον που δεν γνώριζες;», και οι σαράντα (40) απαντήσεις των συμμετεχουσών/όντων συγκεντρώθηκαν στο «καθόλου».

Στο τέταρτο ερώτημα: «Πιστεύεις ότι η μουσική επένδυση της ψηφιακής ιστορίας, διαδραμάτισε ρόλο στη συναισθηματική σου απόκριση;», οι περισσότερες απαντήσεις συγκεντρώθηκαν στο «πάρα πολύ» (35) κι έπειτα στο «πολύ» (5).



Γράφημα 3: Ρόλος της Ψηφιακής Ιστορίας και Μουσική

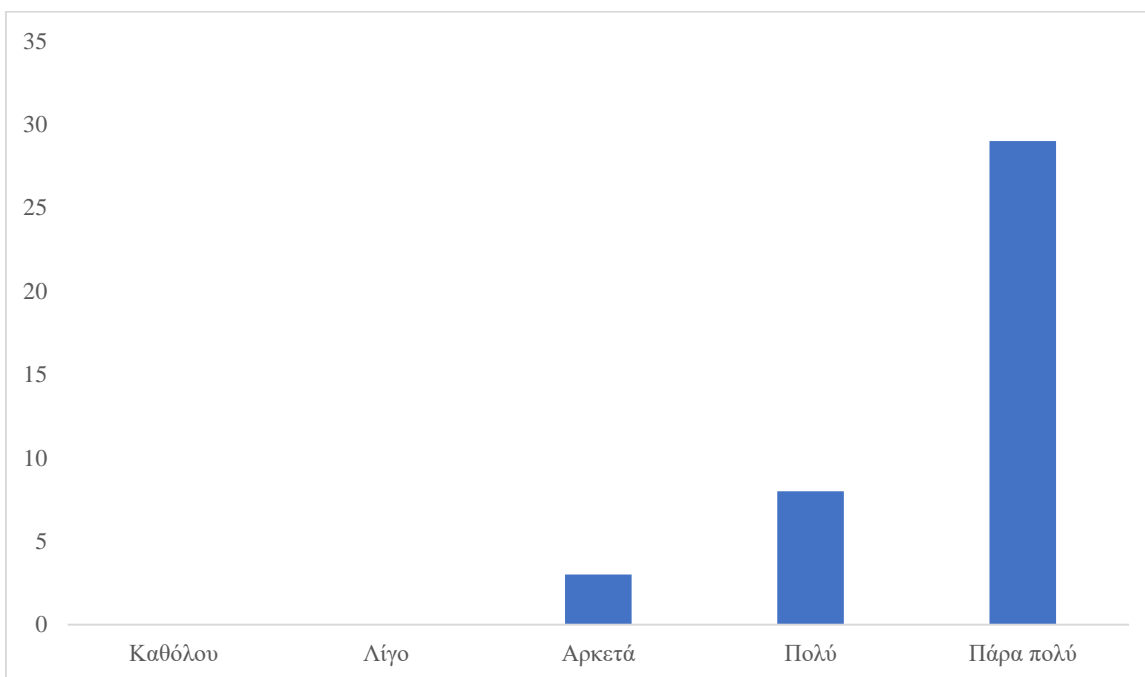
Αναφορικά με το ερώτημα πέντε (5): «Πιστεύεις ότι διαδραμάτισε ρόλο στη συναισθηματική σου απόκριση η αφήγηση της ψηφιακής ιστορίας;», συγκεντρώθηκαν τριάντα οκτώ (38) απαντήσεις στο «πάρα πολύ» και δύο (2) στο «πολύ».



Γράφημα 4: Ρόλος της Ψηφιακής Ιστορίας και Αφήγηση

Στο έκτο ερώτημα: «Πιστεύεις ότι διαδραμάτισαν ρόλο στη συναισθηματική σου απόκριση τα βίντεο και οι φωτογραφίες της ψηφιακής ιστορίας;» δόθηκαν τριάντα επτά (37) απαντήσεις στο «πάρα πολύ» και τρεις (3) στο «πολύ».

Στο έβδομο ερώτημα: «Κατά τη γνώμη σου, θα αλλάξει η σχέση σου με τον πλανήτη στο μέλλον μετά την παρακολούθηση της ψηφιακής ιστορίας;» συγκεντρώθηκαν οι περισσότερες απαντήσεις στο «πολύ» (29), έπειτα στο «πολύ» (8) και τρεις (3) στο «αρκετά».



Γράφημα 5: Θέση για τον πλανήτη

Στο όγδοο ερώτημα: «Σου άρεσε η παρακολούθηση της ψηφιακής ιστορίας;» υπήρξαν τριάντα μία (31) απαντήσεις στο «πάρα πολύ» και εννέα (9) απαντήσεις στο «πολύ».

Κλείνοντας με την αποτίμηση της εν λόγω ψηφιακής ιστορίας, η προαιρετική απάντηση απαντήθηκε επίσης ανώνυμα από τρεις (3) μόνο συμμετέχουσες/ντες:

Απάντηση 1^η: «Αισθάνθηκα ότι μπορούμε και πολύ καλύτερα ως κοινωνία».

Απάντηση 2^η: «Συγκινήθηκα πολύ με τη μουσική και την αφήγηση, μου άρεσε σαν εμπειρία».

Απάντηση 3^η: «Πάμε όλοι δυνατά για τον πλανήτη γη!».

4.3 Η ψηφιακή αφήγηση ως μέσο ενημέρωσης

Η ψηφιακή ιστορία «Be brave - be you» μπορεί να ανακτηθεί εδώ:

[Be brave-Be you.mp4](#)

Η ψηφιακή ιστορία «Be brave - be you» δημιουργήθηκε στο πλαίσιο της ενημέρωσης του κοινού για μια σύγχρονη μάστιγα, την κατάθλιψη. Η νόσος της κατάθλιψης επηρεάζει 3.000.000 του πληθυσμού παγκοσμίως και ενώ πρόκειται για σοβαρή ψυχική πάθηση, το συντριπτικό ποσοστό του 71% των ασθενών θα αποφύγει να αναζητήσει βοήθεια λόγω του

κοινωνικού της στίγματος (Χαϊδεμένος, 2023). Ακόμα, η κατάθλιψη δεν κάνει διακρίσεις, καθώς επηρεάζει όλες τις ηλικίες, τις κοινωνικές ομάδες και τις εθνικότητες σε όλο τον κόσμο. Παράλληλα, η κατάθλιψη δεν αποτελεί – όπως δυστυχώς αρκετοί πιστεύουν - ένα χρονικό διάστημα κατά το οποίο το άτομο αισθάνεται λύπη και «θα παρέλθει μόνο του». Αντιθέτως, σε ορισμένες περιπτώσεις μπορεί να αποβεί μοιραία για τον ασθενή, εάν ο ίδιος δεν αναλάβει δράση. Επομένως, πρόκειται για ένα πρόβλημα το οποίο αυξάνεται λόγω του σύγχρονου τρόπου ζωής και επιδεινώθηκε κατά πολύ την περίοδο της πανδημίας COVID 19.

Η ψηφιακή ιστορία «Be brave - be you» φιλοδοξεί να αποτελέσει ένα παράδειγμα χρήσης μιας ακόμη ιδιαίτερης πτυχής της ψηφιακής τεχνολογίας, δηλαδή την ενημέρωση. Στη συγκεκριμένη περίπτωση επιλέχθηκαν ψυχιατρικά δεδομένα, τα οποία διαπλέχτηκαν με εικόνες και βίντεο που αποπειρώνται να αποδώσουν την αίσθηση της έλλειψης κινήτρων, της θλίψης και της μοναχικότητας. Παράλληλα, το συγκεκριμένο εγχείρημα επιδιώκει αφενός να παρουσιάσει στο κοινό τον τρόπο που αισθάνονται οι ασθενείς - προκειμένου να αποφεύγονται συμβουλές από μη ειδικούς που μπορεί να επιδεινώσουν την κατάσταση – και αφετέρου να υπογραμμίσει στους ίδιους τους ασθενείς ότι δεν είναι μόνοι σε αυτό που αντιμετωπίζουν, αντίθετα υπάρχουν αρκετά εκατομμύρια άνθρωποι παγκοσμίως με το ίδιο πρόβλημα. Επιπλέον, η ψηφιακή ιστορία επιδιώκει να υπογραμμίσει στους ασθενείς ότι η νόσος είναι θεραπεύσιμη και ότι θα πρέπει να ζητήσουν τη βοήθεια ειδικού. Ταυτόχρονα, επιχειρείται ένας διαφορετικός τρόπος αντιμετώπισης της κατάθλιψης, ο οποίος βρίσκεται μακριά από τη θέαση της νόσου ως αιτίας αισθημάτων ντροπής, αναξιοσύνης και αδυναμίας. Τουναντίον, οι άνθρωποι που νίκησαν ή/και παλεύουν με την κατάθλιψη είναι άξιοι θαυμασμού και για αυτό το λόγο, επιλέχθηκε και ο συγκεκριμένος τίτλος της ψηφιακής ιστορίας.

Κλείνοντας με τους λόγους επιλογής της συγκεκριμένης θεματικής, θεωρήθηκε σημαντικό και σκόπιμο, η ενημέρωση του κοινού μέσω της εν λόγω ψηφιακής ιστορίας να στραφεί στη συμπερίληψη των ομάδων του πληθυσμού που ταλανίζονται από τη νόσο της κατάθλιψης καθώς και στην υγιή κοινωνική τους αντιμετώπιση. Στο πλαίσιο της δημοκρατικής και πολιτισμένης κοινωνίας αποτελεί απαραίτητη προϋπόθεση η ενσωμάτωση όλων των κοινωνικών ομάδων, ιδιαίτερα των ευπαθών καθώς και η εξάλειψη του αποκλεισμού και της περιθωριοποίησης.

Η ψηφιακή ιστορία «Be brave – be you» δημιουργήθηκε με το πρόγραμμα Movie Maker και διαρκεί συνολικά 3'47". Οι φωτογραφίες, τα βίντεο και η μουσική προήλθαν από το Pixabay.

4.3.1 Το δείγμα της ψηφιακής αφήγησης Be brave – be you

Διαμορφώθηκε εκ νέου ένα ερωτηματολόγιο, με σκοπό να αποσαφηνιστεί η δυνατότητα ενημέρωσης του κοινού και παράλληλα της αλλαγής των αντιλήψεων αναφορικά με την κατάθλιψη. Ιδιαίτερα το συγκεκριμένο θέμα απευθύνεται ακόμα περισσότερο σε ενήλικο κοινό. Για τους σκοπούς της παρούσας πιλοτικής έρευνας, διαμορφώθηκε εκ νέου ένα μικρό ερωτηματολόγιο, το οποίο διανεμήθηκε με την τεχνική της χιονοστιβάδας (Snowball Sampling) (Bryman, 2017) μαζί με το σύνδεσμο της ψηφιακής ιστορίας σε σαράντα τέσσερις (44) συνολικά ενήλικες, εκ των οποίων δεκαέξι (16) γυναίκες και είκοσι οκτώ (28) άντρες. Η ηλικία των συμμετεχόντων κυμάνθηκε από τα τριάντα (30) έως τα εξήντα (60) έτη. Οι απαντήσεις στις ακόλουθες ερωτήσεις κυμαίνονταν ανάμεσα στο 1 (καθόλου), το 2 (λίγο), το 3 (αρκετά), το 4 (πολύ) και το 5 (πάρα πολύ):

- Θεωρείς την κατάθλιψη σοβαρή νόσο;
- Θεωρείς πως η κατάθλιψη είναι ουσιαστικά το συναίσθημα της λύπης;
- Θεωρείς πως η κατάθλιψη είναι εν μέρει επιλογή και αδυναμία λήψης αποφάσεων;
- Θεωρείς πως η κατάθλιψη μπορεί να οφείλεται σε αυθυποβολή;
- Θεωρείς πως η κατάθλιψη μπορεί να θεραπευτεί από μόνη της;
- Θεωρείς πως τα συναισθήματα της κατάθλιψης χαρακτηρίζονται από υπερβολή;
- Θεωρείς πως θα το καταλάβαινες εάν είχε κατάθλιψη ένα συγγενικό ή στενό σου πρόσωπο;
- Θεωρείς πως η κατάθλιψη μπορεί να θεραπευτεί με ψυχοθεραπευτική παρέμβαση και φαρμακευτική αγωγή;

4.3.2 Οι στόχοι της ψηφιακής ιστορίας Be brave – be you

Οι στόχοι που τέθηκαν κατά τη δημιουργία της συγκεκριμένης ψηφιακής ιστορίας ήταν αφενός η ενημέρωση για τη νόσο της κατάθλιψης, η ενσωμάτωση των ασθενών της στο

λειτουργικό και φυσιολογικό τμήμα της κοινωνίας στη συνείδηση του κοινού και η εξάλειψη του κοινωνικού στίγματος και αφετέρου η εμφύχωση των ίδιων των ασθενών, προκειμένου να αναζητήσουν βοήθεια. Τα πολυμεσικά εργαλεία της ψηφιακής τεχνολογίας δύνανται να δημιουργούν έντονα συγκινησιακό περιεχόμενο και ενδέχεται να θέτουν σε λειτουργία διαδικασίες κριτικού στοχασμού, με αποτέλεσμα την αλλαγή παγιωμένων ή/και στερεοτυπικών αντιλήψεων.

4.3.3 Η δομή του εγχειρήματος Be brave – be you

Το θέμα επιλέχθηκε ως τρόπος ανάδειξης της ενημερωτικής λειτουργίας των ψηφιακών τεχνολογιών, η οποία δεν εξαντλείται μόνο στο πλαίσιο της ψυχαγωγίας. Ακόμα, θεωρήθηκε βοηθητικό προς την κατεύθυνση διαμόρφωσης μιας πιο συμπεριληπτικής και με περισσότερη κατανόηση, κοινωνίας του μέλλοντος. Στην πορεία:

- Καθορίστηκαν πιθανοί στόχοι από την παρακολούθηση της ψηφιακής ιστορίας
- Συγκροτήθηκε εκ νέου ερωτηματολόγιο το οποίο μοιράστηκε μαζί με τον σύνδεσμο της ψηφιακής ιστορίας, με τη μέθοδο δειγματοληψίας της χιονοστιβάδας σε σαράντα τέσσερις (44) ενήλικες
- Συγκεντρώθηκαν και καταγράφηκαν οι απαντήσεις

4.3.4 Τα στάδια του εγχειρήματος Be brave – be you

Η ψηφιακή ιστορία και ένα μικρό ερωτηματολόγιο διανεμήθηκαν σε άτομα του οικείου περιβάλλοντος της ερευνήτριας, προκειμένου να προωθηθούν σε ενήλικο κοινό με την τεχνική της χιονοστιβάδας, καθώς ζητούμενο του εν λόγω εγχειρήματος αποτέλεσε η ανατροφοδότηση της ερευνήτριας για την αποτελεσματικότητα της ψηφιακής τεχνολογίας στους ενήλικες.

4.3.5 Η μέθοδος της ψηφιακής αφήγησης σε ενήλικες

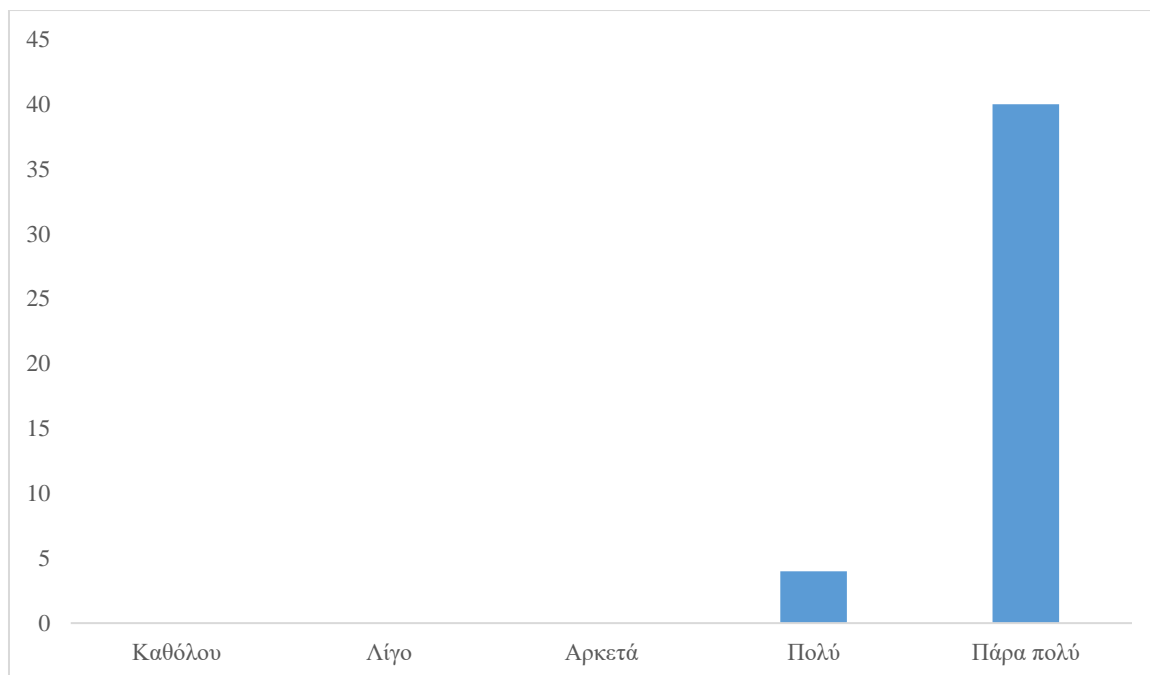
Για ακόμη μια φορά, τα αποτελέσματα ήταν θετικά καθώς υπήρξε ενδιαφέρον από όλες και όλους τις/τους συμμετέχουσες/ντες για την παρακολούθηση της ιστορίας και διάθεση συμμετοχής στο εν λόγω εγχείρημα.

4.3.6 Αποτίμηση και αποτελέσματα του εγχειρήματος Be brave – be you

Κατά τη διάρκεια υλοποίησης του συγκεκριμένου εγχειρήματος, υπήρξε μεγάλο ενδιαφέρον για το αντικείμενο της ψηφιακής αφήγησης καθώς και για τη συμμετοχή σε

αυτό, ενώ παράλληλα δύναται να εξαχθούν και ενδιαφέροντα συμπεράσματα. Παρατίθενται οι απαντήσεις των συμμετεχόντων αναφορικά με τη συγκεκριμένη ψηφιακή ιστορία:

Αναφορικά με το πρώτο ερώτημα: «Θεωρείς την κατάθλιψη σοβαρή νόσο;» υπήρξαν σαράντα (40) απαντήσεις στο «πάρα πολύ» και τέσσερις (4) στο «πολύ».



Γράφημα 6: Είναι σοβαρή νόσος;

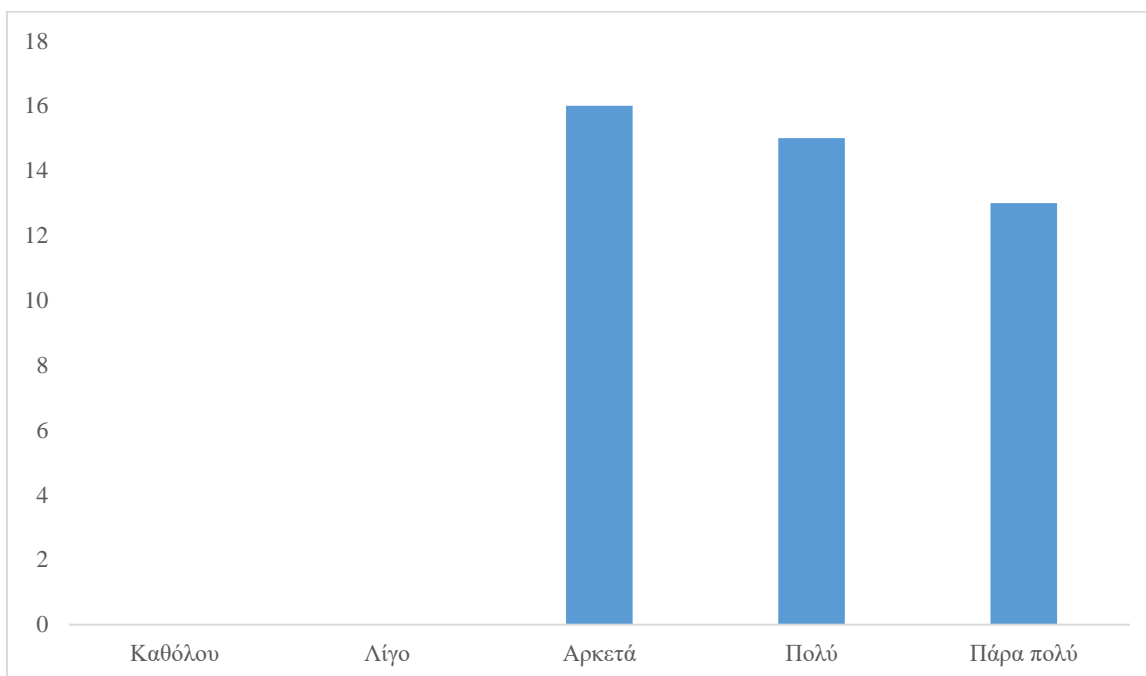
Στο δεύτερο ερώτημα: «Θεωρείς πως η κατάθλιψη είναι ουσιαστικά το συναίσθημα της λύπης;», δόθηκαν δώδεκα (12) απαντήσεις στο «αρκετά», δεκαοκτώ (18) απαντήσεις «πολύ» και δεκατέσσερις απαντήσεις (14) στο «λίγο».

Το τρίτο ερώτημα «Θεωρείς πως η κατάθλιψη είναι εν μέρει επιλογή και αδυναμία λήψης αποφάσεων;» συγκέντρωσε τριάντα δύο (32) απαντήσεις στο «καθόλου» και δώδεκα (12) απαντήσεις στο «λίγο».

Στο τέταρτο ερώτημα «Θεωρείς πως η κατάθλιψη μπορεί να οφείλεται σε αυθυποβολή;» διατυπώθηκαν είκοσι οκτώ (28) απαντήσεις στο «αρκετά» και δεκαέξι (16) απαντήσεις στο «καθόλου».

Στο πέμπτο ερώτημα «Θεωρείς πως η κατάθλιψη μπορεί να θεραπευτεί από μόνη της;», δόθηκαν είκοσι επτά (27) απαντήσεις στο «πολύ», έξι (6) απαντήσεις στο «αρκετά», έξι (6) απαντήσεις «λίγο» και πέντε (5) στο «καθόλου».

Αναφορικά με το έκτο ερώτημα «Θεωρείς πως τα συναισθήματα της κατάθλιψης χαρακτηρίζονται από υπερβολή;», συγκεντρώθηκαν δεκατρείς (13) απαντήσεις στο «πολύ», δεκαπέντε (15) απαντήσεις στο «αρκετά» και δεκαέξι (16) στο «λίγο».



Γράφημα 7: Συναισθήματα κατάθλιψης και υπερβολή

Στο έβδομο ερώτημα: «Θεωρείς πως θα το καταλάβαινες εάν είχε κατάθλιψη ένα συγγενικό ή στενό σου πρόσωπο;» δόθηκαν δύο (2) απαντήσεις στο «πάρα πολύ», δεκαπέντε (15) απαντήσεις στο «πολύ» και είκοσι επτά (27) στο «λίγο».

Στο όγδοο ερώτημα: «Θεωρείς πως η κατάθλιψη μπορεί να θεραπευτεί με ψυχοθεραπευτική παρέμβαση και φαρμακευτική αγωγή;» συγκεντρώθηκαν είκοσι έξι (26) απαντήσεις στο «πολύ», δεκατέσσερις (14) απαντήσεις στο «αρκετά» και τέσσερις (4) στο «λίγο».

Από τις απαντήσεις των συμμετεχουσών/όντων είναι δυνατό να αντιληφθούμε πως υπάρχει μια λανθασμένη άποψη γύρω από την κλινική κατάθλιψη. Οι περισσότερες/οι συμμετέχουσες/ντες θεωρούν πως είναι από μόνη της ιάσιμη νόσος και πως η διαχείριση της από το άτομο εμπεριέχει το στοιχείο της επιλογής, πεποιθήσεις που δεν ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα. Ακόμα, δύο συμμετέχοντες τόνισαν προφορικά ότι θεωρούν εν μέρει υπερβολικά τα συμπτώματα της κατάθλιψης, αλλά πως ο άνθρωπος που νοσεί δεν μπορεί να τα ελέγξει. Τα παραπάνω δεδομένα συνηγορούν πως υπάρχει ανάγκη καθοριστικών παρεμβάσεων και ενημέρωσης της κοινωνίας πάνω στην εν λόγω

νόσο. Παράλληλα, όπως και στην περίπτωση του προηγούμενου εγχειρήματος, υπογραμμίζονται οι ανεξάντλητες δυνατότητες που μπορούν να εξυπηρετηθούν μέσω της ψηφιακής αφήγησης είτε ως ιδιωτικής πρωτοβουλίας, είτε από κάποιο δημόσιο ή/και ιδιωτικό φορέα, προς όφελος των ατόμων μεμονωμένα αλλά και της κοινωνίας συνολικά.

4.4 Η ψηφιακή αφήγηση ως μέσο καλλιτεχνικής έκφρασης

Η ψηφιακή ιστορία «Τελεία» μπορεί να ανακτηθεί από εδώ:

[Τελεία.mp4](#)

Η ψηφιακή ιστορία «Τελεία» δημιουργήθηκε στο πλαίσιο διερεύνησης της χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας ως μέσο προσωπικής ή/και καλλιτεχνικής έκφρασης εν είδει βιντεοποίησης (video poetry). Η εν λόγω απόπειρα φιλοδοξεί να εξετάσει τη δημιουργία ενός ποιήματος εν συγκρίσει με τη ψηφιακή του απόδοση και μεταφορά στο μέσο της ψηφιακής ιστορίας. Η λογοτεχνική παράδοση και η ψηφιακή γραφή βρίσκονται σε ένα γόνιμο διάλογο και όταν οι δημιουργοί χρησιμοποιούν τα ψηφιακά μέσα παράγονται επιδραστικά έργα τέχνης. Τα νέα μέσα παρέχουν τη δυνατότητα ταυτόχρονης ενασχόλησης με τη γλώσσα και τον υπολογιστικό κώδικα ανοίγοντας νέους τρόπους αντίληψης του καλλιτεχνικού έργου. Ακόμα, η πρόσμειξη ήχων, εικόνων και λέξεων αυξάνει τη γλωσσική ποικιλία (Morley & Neilsen, 2021).

Το ποίημα που επιλέχθηκε για μεταγραφή στα νέα ψηφιακά μέσα, είναι προσωπική δημιουργία και ονομάζεται «Τελεία». Το εν λόγω ποίημα δημιουργήθηκε για να εκφράσει την ασυμβίβαστη αντίθεση μεταξύ των ερωτηματικών και θαυμαστικών σημείων στίξης και των άτεγκτων και αμετάκλητων τελειών, μεταξύ ζωής και θανάτου.

Παρατίθεται το ποίημα:

Αναζητώ ιδέες και τρόπους χάρτες·
εφευρέσεις και νόμους
την αρχαία τελεία του Κόσμου
να κινήσω
των θαυμαστικών μου τον τόπο του φόνου

Αναζητώ ιδέες και τρόπους
θρησκείες· προσευχές

και αλχημείες
την κοιτώ·
- γκρεμίζονται πάνω της τα ερωτηματικά μου-
γραφώνομαι πάνω της μήπως σωθώ

Αναζητώ ιδέες και τρόπους
τελετές· φυλαχτά
και μεθόδους
να πάψουν
τα φοβικά κόμματα μου
να πέφτουν εκεί να πεθάνουν

4.4.1 Οι στόχοι της ψηφιακής ιστορίας Τελεία

Το εγχείρημα της μεταφοράς ενός έργου δημιουργικής γραφής στα νέα ψηφιακά μέσα, προέκυψε κατά την ανάγνωση του Οδηγού Δημιουργικής Γραφής και της παρακολούθησης της θεματικής ενότητας της Ψηφιακής Αφήγησης στο Μεταπτυχιακό της Δημιουργικής Γραφής, δεδομένου ότι με εντυπωσίασε η ικανότητα των έργων τέχνης - και επακόλουθα και των δημιουργών τους - να βρίσκονται πάντα ένα βήμα μπροστά από τις τελευταίες εξελίξεις της εποχής τους. Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να δημιουργηθεί στο πλαίσιο της έκφρασης της προσωπικής ιστορίας ή/και του βιώματος ενός ατόμου, αλλά παράλληλα μπορεί χρησιμοποιηθεί και ως νέο πεδίο καλλιτεχνικών ανακαλύψεων και ανα - νομηματοδότησης ήδη υφιστάμενων έργων δημιουργικής γραφής.

Ο πρωταρχικός στόχος κατά τη διαμόρφωση της εν λόγω ψηφιακής ιστορίας, αποτέλεσε η προσωπική εξέταση των δυνατοτήτων, των ιδεών και των συναισθημάτων που ακολουθούν μια τέτοια μεταγραφή. Η νέα ψηφιακή τεχνολογία παρέχει πολλαπλά υποστηρικτικά μέσα που θα μπορούσαν να ενισχύσουν τόσο την προσωπική, όσο και την αμιγώς καλλιτεχνική δημιουργία και έκφραση.

Η ψηφιακή μεταγραφή του ποιήματος «Τελεία» συνολικής διάρκειας 2'48'', πραγματοποιήθηκε με το πρόγραμμα Monie Maker. Το βίντεο και η μουσική επένδυση προήλθαν από το Pixabay.

4.4.2 Τα στάδια του εγχειρήματος Τελεία

Αρχικά, αναζητήθηκε στο προσωπικό αρχείο ένα ποίημα που να εξυπηρετούσε τις ανάγκες μιας αντίστοιχης μεταγραφής καθώς και να ταίριαζε με τους επιδιωκόμενους σκοπούς της εργασίας. Στη συνέχεια, επιλέχθηκε το συγκεκριμένο βίντεο επειδή αποτυπώνει ένα σχήμα ελικοειδούς - σχεδόν συμπαντικής - δομής που προσομοιάζει στο άπειρο και θεωρήθηκε ότι αρμόζει στη θεματική αλλά και στο ύφος του ποιήματος. Σε δεύτερο χρόνο, ηχογραφήθηκε ολόκληρο το ποίημα μία φορά, ενσωματώθηκε πάνω στο βίντεο και στη συνέχεια, ηχογραφήθηκαν αποσπασματικές φράσεις και λέξεις του ποιήματος, οι οποίες τέθηκαν πάνω από την αρχική ηχογράφιση με διαφορετική ένταση ήχου, προκειμένου να δημιουργηθεί μια νέα υπέρ - δομή του ποιήματος. Το άκουσμα των ηχογραφήσεων μαζί με τη μουσική υπόκρουση και την ανεπιτήδευτη σειρά των λέξεων και των ήχων, συν - δημιουργεί από την αρχή το ποίημα και αποτυπώνει με απρόσμενη ενάργεια την αίσθηση της αγωνιώδους και διαρκούς αναζήτησης του πρωτότυπου ποιήματος. Η αίσθηση αποσπασματικότητας αποδίδεται εκτός από τα γλωσσικά και νοηματικά μέσα και με την ακουστική αίσθηση των ηχογραφήσεων που επαναλαμβάνουν λέξεις και φράσεις, οι οποίες εν είδει ηχούς δυναμώνουν, εξασθενούν και πέφτουν στο κενό της ελικοειδούς σπείρας.

4.4.3 Αποτίμηση της ψηφιακής ιστορίας Τελεία

Η νέα ψηφιακή τεχνολογία μπορεί να ανά - δημιουργήσει και να ανακατασκευάσει το νόημα και το περιεχόμενο ενός ποιήματος - εν προκειμένω - αλλά και οποιουδήποτε καλλιτεχνικού είδους (θεατρική γραφή, διήγημα, σενάριο κλπ.) και προϊόντος δημιουργικής γραφής. Μέσω της ψηφιακής μεταγραφής του εν λόγω ποιήματος και μέσω της αποσπασματικότητας του ήχου σε συνδυασμό με τη μουσική, αναδύθηκαν νέες προοπτικές και δυνατότητες έκφρασης της θραύσης, της αναγκαιότητας να βρεθεί το καθολικό για τον καθένα ζητούμενο, της αγωνίας. Η κάθε ηχογράφιση συναντάει - θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε ότι σχεδόν πέφτει πάνω - την επόμενη με αποτέλεσμα η αίσθηση αναγκαιότητας του ψηφιακού ποιήματος αποβαίνει μεγαλύτερη και ακόμα πιο εναργής σαν να επιλέχθηκε η νέα δομή από το ίδιο το ποίημα.

Η αρωγή της ψηφιακής τεχνολογίας μπορεί να αποβεί καταλυτική στη δημιουργική γραφή, παρέχοντας νέες ιδέες και ανοίγοντας ορίζοντες στους καλλιτεχνικούς δημιουργούς. Ακόμα, λόγω της εμπλουτισμένης φύσης της, μπορεί να λειτουργήσει ως έρεισμα στις πρώτες δημιουργικές απόπειρες γραφής.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η παρούσα διπλωματική εργασία έχει ως στόχο αφενός την διερεύνηση των δυνατοτήτων της νέας ψηφιακής τεχνολογίας - και πιο συγκεκριμένα των ψηφιακών ιστοριών - στην καλλιέργεια και την ενδυνάμωση των πολιτισμικών αξιών και αφετέρου στις νέες καλλιτεχνικές και εκφραστικές διόδους που ανοίγει στους πολίτες της παγκόσμιας κοινότητας. Ακόμα, η συγκεκριμένη εργασία, φιλοδοξεί να διευρύνει τους ορίζοντες χρήσης της ψηφιακής αφήγησης και εκτός της σχολικής κοινότητας, προκειμένου να λειτουργήσει ως μέσο ενημέρωσης, ευαισθητοποίησης, μάθησης και ψυχαγωγίας όλων των ηλικιακών ομάδων.

Μέσα από το ερευνητικό τμήμα της μελέτης και την παρουσίαση των σύγχρονων επιστημονικών και ιατρικών δεδομένων για τις δυνατότητες - και την έμμεση ανάγκη για τη διατήρηση μιας υγιούς νευρικής δραστηριότητας που προκύπτει - των ενήλικων ατόμων για μάθηση νέων δεξιοτήτων και τρόπων σκέψης, θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε ότι η δια βίου επιμόρφωση καθίσταται αναγκαιότητα. Επιπροσθέτως, ο σύγχρονος τρόπος ζωής μέσα στο ευρύτερο φάσμα της παγκοσμιοποίησης και οι προκλήσεις εγγραμματοτισμού του 21ου αιώνα και διαμόρφωσης των μελλοντικών δημοκρατικών πολιτών, καθιστούν απαραίτητη την αναμόρφωση παγιωμένων αντιλήψεων αναφορικά με ποικίλα και φλέγοντα ζητήματα.

Το δημιουργικό μέρος της μελέτης εστίασε σε τρεις δυνατότητες χρήσης των ψηφιακών ιστοριών, στην ευαισθητοποίηση, την ενημέρωση και την καλλιτεχνική μεταγραφή. Τα συμπεράσματα των δύο πρώτων εγχειρημάτων, τα οποία διατέθηκαν σε ενήλικο κοινό με την τεχνική δειγματοληψίας της χιονοστιβάδας για αξιολόγηση και εκτίμηση της ενδεχόμενης δραστηριότητας τους ήταν ενθαρρυντικά, τόσο αναφορικά με το ευρύτερο ενδιαφέρον για τις νέες τεχνολογίες από τις/τους συμμετέχουσες/ντες, όσο και στα συγκεκριμένα ζητήματα τα οποία πραγματεύτηκαν. Το τρίτο εγχείρημα, της ψηφιακής μεταγραφής ενός προσωπικού ποιήματος, αποκάλυψε νέους και ιδιαίτερα δημιουργικούς τρόπους απόδοσης του νοήματος, με την αρωγή των πολυμεσικών εργαλείων, γεγονός ιδιαίτερα ενθαρρυντικό για μια πιο εντατική εισχώρηση της τέχνης στην κοινωνία στο μέλλον.

Εν κατακλείδι, η χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας - είτε ως μέσο προσωπικής έκφρασης, είτε ως υλικό προς πρόσληψη - από την παγκόσμια κοινότητα δύναται να αποφέρει

σημαντικά αποτελέσματα αναφορικά με την καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, την επικοινωνία και την ευαισθητοποίηση του κοινού προς τη διαμόρφωση νέων αντιλήψεων και στάσεων, οι οποίες αρμόζουν στις δημοκρατικές και συμπεριληπτικές κοινωνίες. Η ψηφιακή τεχνολογία δύναται σε συνδυασμό με την τέχνη να οδηγήσουν προς τη συγκεκριμένη κατεύθυνση. Επιπρόσθετα, οι ψηφιακές ιστορίες, ενδέχεται να συνδράμουν τονωτικά στις περιπτώσεις νέων καλλιτεχνών και να στρέψουν το ενδιαφέρον των ανθρώπων με ουσιαστικότερο τρόπο προς τις τέχνες. Για τους παραπάνω λόγους, προτείνεται η περαιτέρω μελέτη αξιοποίησης και ενσωμάτωσης της ψηφιακής τεχνολογίας από ιδιωτικούς και δημόσιους φορείς, καθώς και από ανθρώπους της διανοήσης, ως μέσου εκσυγχρονισμού και κοινωνικής αναμόρφωσης, όπως επίσης και η δημιουργία αποθετηρίων ψηφιακών ιστοριών ποικίλου περιεχομένου.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

Ελληνική Βιβλιογραφία

Αγγελάτος, Δ. (2011). *Η Άλφα Βήτα του Νεοελληνιστή*. Αθήνα: Gutenberg.

Βάος, Α. (2005). *Η εικαστική αγωγή ως σχολικό μάθημα. Τα όρια της διδακτικής της τέχνης*. Τόμος 13-14. Δοκιμές.

Βιτάλη, Γ. (χ.χ.). *Η θεραπευτική διάσταση της τέχνης*.

<https://mediteam.gr/η-θεραπευτική-διάσταση-της-τέχνης/>

Γαλδαδάς, Α. (2023). Τέχνη: Το πιο ευπρόσδεκτο φάρμακο. *Το Βήμα*.
<https://www.tovima.gr/print/science/technicrto-pio-eyprosdekto-farmako/>

Γρεβέκη, Χ. (2023). *Η Ψηφιακή Αφήγηση στα Νέα Ελληνικά των ΕΠΑ.Λ - Η περίπτωση των Φιλολόγων Περίας*. (Μεταπτυχιακή Διατριβή, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο). Διαθέσιμο από: Αποθετήριο του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου.

Δανασσής – Αφεντάκης, Αντ. (2000). *Η Εξέλιξη της Παιδαγωγικής και Διδακτικής Σκέψης* (4η έκδ.). Αθήνα: Γ. Γκέλμπεσης.

Δανασσής – Αφεντάκης, Αντ. (1992). *Θεματική της Παιδαγωγικής Επιστήμης* (4η έκδ.). Αθήνα: Γ. Γκέλμπεσης.

Δρίτσας, Α. (2019, Δεκέμβριος 5). Τέχνη και ανθρωποκεντρική ιατρική στο σύγχρονο νοσοκομείο. *Athens Voice*. <https://www.athensvoice.gr/life/health-fitness/602410/tehnikai-anthropokentriki-iatriki-sto-syghrono-nosokomeio/>

Έκο, Ο. (1987). *Κήνσορες και Θεράποντες*. Γνώση.

Ίδρυμα Ευγενίδου, (2023). *Είμαστε Αστροσκοπή*. [IAPYMA EYGENIDIOY \(eef.edu.gr\)](http://IAPYMA.EYGENIDIOY(eef.edu.gr))

Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού, (χ.χ.). *Ψηφιακή Συλλογή Εικονικής Πραγματικότητας: Αρχαία Αγορά Αθηνών*. [«Ψηφιακή Συλλογή Εικονικής Πραγματικότητας: Αρχαία Αγορά των Αθηνών» \(athens-agera.gr\)](http://Ψηφιακή%20Συλλογή%20Εικονικής%20Πραγματικότητας%3A%20Αρχαία%20Αγορά%20των%20Αθηνών%20%28athens-agera.gr%29)

Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής (χ.χ.). *Δεξιότητες 21ου αιώνα (4cs)*.

[Δεξιότητες 21ου αιώνα \(4cs\) - Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής \(ier.edu.gr\)](http://Δεξιότητες%2021ου%20αιώνα%20(4cs)%20-%20Ινστιτούτο%20Εκπαιδευτικής%20Πολιτικής%20(ier.edu.gr))

Ιωακειμίδου, Β., Βλαχοστέργιου, Κ., Σούρρας, 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. *Open Education*. 17(1), 76-101.

DOI: <https://doi.org/10.12681/jode.26329>

Καραγιάννη, Α. (2022 Νοέμβριος 20). *Νευροπλαστικότητα - Τι είναι και πώς επηρεάζει τη ζωή μας*. Psychology.

[Νευροπλαστικότητα: Τι είναι και πώς επηρεάζει τη ζωή μας; \(psychology.gr\)](https://psychology.gr)

Κυπριώτης, Κ. (χ.χ.). *Νευροπλαστικότητα σε βλάβες του Κεντρικού Νευρικού Συστήματος*. ΒΙΟΑΝΑΔΡΑΣΗ.

[Νευροπλαστικότητα : Μια σύγχρονη ανακάλυψη στη Φυσικοθεραπεία \(bioanadrasis.com\)](https://bioanadrasis.com)

Λυμπιτσιούνη, Μ. (2011). *Η τέχνη στην σκέψη του Αριστοτέλη του Πλάτωνα. Οι θεωρίες τους για τη μίμηση* (Μεταπτυχιακή Διατριβή, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης).

Ανακτήθηκε από:

[DOI 10.26262/heal.auth.ir.126332](https://doi.org/10.26262/heal.auth.ir.126332)

Μελιάδου, Ε., Νάκου, Α. Γκούσκος, Δ. & Μειμάρης, Μ. (2011 Νοέμβριος). *Ψηφιακή Αφήγηση, Μάθηση και Εκπαίδευση*. Διεθνές Συνέδριο για την Ανοιχτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση.

<http://dx.doi.org/10.12681/icodl.681>

Μορφάκη, Χ. (2011). *Νοημοσύνη – Ηγεσία – Προσωπικότητα Μελέτη Περίπτωσης: Έρευνα Αλληλεπίδρασης Παραγόντων Συναισθηματικής Νοημοσύνης και Προσωπικότητας* (Μεταπτυχιακή Διατριβή, Πανεπιστήμιο Πειραιώς). Ανακτήθηκε από: <https://dione.lib.unipi.gr/xmlui/bitstream/handle/unipi/4453/Morfaki.pdf?sequence=2&isAllowed=y>.

Μοροχλιάδης, Σ. (2021 Φεβρουάριος 3). *Νευροπλαστικότητα - Τι είναι και με ποιους τρόπους λειτουργεί*. Health action.

[Νευροπλαστικότητα – Τι είναι και με ποιο τρόπο λειτουργεί; - Healthaction](https://healthaction.org)

Μουταφίδου, Α., & Μπράτιτσης, Θ. (2013 Οκτώβριος 4-6). *Ψηφιακή Αφήγηση και δημιουργική γραφή: δύο παράλληλοι κόσμοι με κοινό τόπο*. Πρακτικά 1ου Διεθνούς Συνεδρίου Δημιουργικής Γραφής, Αθήνα.

Μπογδάνου, Μ. (2023). *Η συμβολή της Ψηφιακής Αφήγησης στη διδασκαλία της Τέχνης και του Πολιτισμού: Η περίπτωση του Λεονάρντο ντα Βίντσι* (Μεταπτυχιακή Διατριβή, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο). Διαθέσιμο από: Αποθετήριο του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου

Μπίκος, Κ. & Τζιφόπουλος, Μ. (2013, Νοέμβριος 8 – 10). *Η επαγγελματική ανάπτυξη των σύγχρονων εκπαιδευτικών: Μοντέλο εφαρμογής της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στη διαπολιτισμική εκπαίδευση*. Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση, Αθήνα.

<https://doi.org/10.12681/icodl.735>

Μπράτιτσης, Θ. (2021 Ιούλιος 3-5). *Καθοδηγούμενος σχεδιασμός ψηφιακών ιστοριών από μαθητές σε συνθήκες εξ αποστάσεως εκπαίδευσης*. 1ο Διεθνές Διαδικτυακό Εκπαιδευτικό Συνέδριο. Από τον 20ό στον 21ο αιώνα μέσα σε 15 ημέρες.

DOI: <http://dx.doi.org/10.12681/onlineedu.3285>

Μπράτιτσης, Θ., Μαντέλλου, Π. (2019, Οκτώβριος 18-20). *Αξιοποίηση Ψηφιακής Αφήγησης στη διδασκαλία μαθηματικών. Η περίπτωση της κάθετης αφαίρεσης με δανεισμό*. Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία, Αθήνα.

Ξύκη, Κ. (2023). *Η αξιοποίηση της Ψηφιακής Αφήγησης στη διδασκαλία και εκμάθηση του Ελληνικού Πολιτισμού*. (Μεταπτυχιακή Διατριβή, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο). Διαθέσιμο από: Αποθετήριο του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου.

Παπαδοπούλου, Τ. (2013). *Κριτήρια αφηγηματολογικά στον έλεγχο της μετάφρασης λογοτεχνικών κειμένων: Η περίπτωση των Sveno και Ravese*. (Μεταπτυχιακή Διατριβή, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης). ΙΚΕΕ / Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης - Βιβλιοθήκη.

Σπηλαιογραφία. (2021, Ιανουάριος 15). *Η αρχαιότερη σπηλαιογραφία του κόσμου ανακαλύφθηκε στην Ινδονησία*. Η Καθημερινή.

<https://www.kathimerini.gr/world/561228439/i-archaioteri-spilaiografia-toy-kosmoy-anakalyfthike-stin-indonesia/>

Τάσης, Θ. (2019). *Ψηφιακός Ανθρωπισμός. Εικονιστικό υποκείμενο και τεχνητή νοημοσύνη*. Αθήνα: Αρμός.

Τζιφόπουλος, Μ. (2019). *Προσεγγίζοντας την Παιδαγωγική ως Επιστήμη της Αγωγής και της Εκπαίδευσης: Πορεία, προβληματισμοί, αναστοχασμοί*. Θεσσαλονίκη: Ζυγός.

Τζιφόπουλος, Μ. (2023). *Δεξιότητες στην εκπαίδευση του 21^{ου} αιώνα. Θεωρία, έρευνα, παραδείγματα και εφαρμογές*. Θεσσαλονίκη: Ζυγός.

Τομπέα, Ε. (2017 Φεβρουάριος 16). *9 Τύποι Νοημοσύνης - Η θεωρία της πολλαπλής νοημοσύνης*. Social Policy.

[9 Τύποι Νοημοσύνης - Η θεωρία της πολλαπλής νοημοσύνης | socialpolicy.gr](#)

Τσαπούρογλου, Η., (2016). *Ηλεκτρονική Δημοκρατία*. (Μεταπτυχιακή Διατριβή, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης).

<https://ikee.lib.auth.gr/record/282784/files/GRI-2016-16452.pdf>

Τσιώλη, Μ.,(2016, Απρίλιος 17). *Η τέχνη συμβάλλει στον κριτικό στοχασμό και στον μετασχηματισμό στερεοτυπικών αντιλήψεων*. Νέος Παιδαγωγός.

Χαραλάμπης, Δ. (2019, Απρίλιος 10). *Τι είναι η Δημοκρατία; Προϋποθέσεις Συγκρότησης και Κατευθυντήριες Αρχές*. Syntagma Watch.

<https://www.syntagmawatch.gr/my-constitution/ti-einai-i-dimokratia-proypothesis-sigrotisis-kai-katefthidiries-arches/>

Χαϊδεμένος, Α. (2023). *Η κατάθλιψη είναι νόσος η οποία θεραπεύεται*. Η Καθημερινή.

<https://www.kathimerini.gr/society/562722436/arthro-al-chai-demenoy-stin-k-i-katathlipsi-einai-nosos-i-opoia-therapeyetai/>

Χατζηχρήστου, Χ., Λυκιστάκου, Κ., Δημητροπούλου, Π., Κατή, Κ., Λαμπροπούλου, Α., Μπακοπούλου, Α. (2011). *Κοινωνική και Συναισθηματική Αγωγή στο Σχολείο*. Αθήνα: Τυπωθήτω.

Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

Barry, P. (1995). *Beginning Theory: An introduction to literary and cultural theory*. Manchester University Press.

Biesta, G.J.J. (2007). Education and the democratic person: Towards a political understanding of democratic education. *Teachers College Record* 109(3), 740-769

Bryman, A. (2017). Στο Α. Αϊδίνης (επιμ.), Π. Σακελλαρίου (μτφ.). *Μέθοδοι κοινωνικής έρευνας*. Gutenberg.

Bloom, H.(1994). *The Western Canon: The Books and the School of the Ages*. Gutenberg.

Cope, B. & Kalantzis, M. (n.d.). *Nea Mathisi*. Works & Days.

Ανακτήθηκε από:

<http://neamathisi.com/learning-by-design/pedagogy>

Council of Europe. (χ.χ.). *Reference Framework of Competences for Democratic Culture*.

<https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture/home>

Digi.Story.Hub. (χ.χ.). *Η Ψηφιακή Αφήγηση στην Εκπαίδευση*. Ανακτήθηκε από:

<https://digistoryhub.web.auth.gr/digital-storytelling/links/#content>

Freire, P. (2006). *Δέκα επιστολές προς εκείνους που τολμούν να διδάσκουν*. Μτφρ. Μανώλης Νταμπαράκης. Αθήνα: Επίκεντρο.

Grande Experiences (χ.χ.). *Van Gogh Alive*. [Van Gogh Alive - Grande Experiences \(grande-experiences.com\)](http://VanGoghAlive-GrandeExperiences.grande-experiences.com)

Kalantzis, M. & Cope, B. (2019). *Γραμματισμοί. Μια Παιδαγωγική Διαφοροποιημένου Σχεδιασμού και Πολυτροπικών Νοηματοδοτήσεων* (μτφρ. Γ. Χρηστίδης). Αθήνα: Κριτική.

Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing Lives, Creating Community*. Routledge

Mendel-Reyes, M., (1998). A Pedagogy for Citizenship: Service Learning and Democratic Education. *Higher Education*. Paper 124.

<http://digitalcommons.unomaha.edu/slcehighered/124>

Mezirow, J. (2003). Transformative learning as discourse. *Journal of transformative education*, 1(1), 58-63

Morley, D., & Neilsen, P. (2021). *Οδηγός Δημιουργικής Γραφής*. Εκδόσεις ΕΑΠ.

Pinto, L., & Portelli, J. (2009). *The Role and Impact of Critical Thinking in Democratic Education: Challenges and Possibilities*. Althouse Press.

Robin, B. (2008) Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom, *Theory Into Practice*, 47:3, 220-228, ανακτήθηκε από:

<http://dx.doi.org/10.1080/00405840802153916>

Robin, B. (2006, March 19). *The educational uses of digital storytelling*. Society for information technology & teacher education conference. Orlando, Florida, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved from: <https://www.learntechlib.org/primary/p/22129/>.

Seigel, S., Rockwood, V. (2006, July 9). Democratic Education, Student Empowerment, and Community Service: Theory and Practice. *Equity & Excellence in Education*.

<https://doi.org/10.1080/1066568930260215>

Υπεύθυνη Δήλωση Συγγραφέα:

Δηλώνω ρητά ότι, σύμφωνα με το άρθρο 8 του Ν.1599/1986, η παρούσα εργασία αποτελεί αποκλειστικά προϊόν προσωπικής μου εργασίας, δεν προσβάλλει κάθε μορφής δικαιώματα διανοητικής ιδιοκτησίας, προσωπικότητας και προσωπικών δεδομένων τρίτων, δεν περιέχει έργα/εισφορές τρίτων για τα οποία απαιτείται άδεια των δημιουργών/δικαιούχων και δεν είναι προϊόν μερικής ή ολικής αντιγραφής, οι πηγές δε που χρησιμοποιήθηκαν περιορίζονται στις βιβλιογραφικές αναφορές και μόνον και πληρούν τους κανόνες της επιστημονικής παράθεσης.