



ΕΛΛΗΝΙΚΟ
ΑΝΟΙΚΤΟ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών

Κοινό Διαπανεπιστημιακό Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα

Σπουδών: Δημιουργική Γραφή

Διπλωματική Εργασία

«Η αξιοποίηση της Ψηφιακής Αφήγησης στην καλλιέργεια της
Ψηφιακής Πολιτείας στο Γυμνάσιο»

Αλεξάνδρα Δεληγιάννη

Επιβλέπων καθηγητής: Θαρρένος Μπράτισης

Πτολεμαΐδα, 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.

«Η αξιοποίηση της Ψηφιακής Αφήγησης στην καλλιέργεια της
Ψηφιακής Πολιτειότητας στο Γυμνάσιο»

Αλεξάνδρα Δεληγιάννη

Επιτροπή Επίβλεψης Διπλωματικής Εργασίας

Επιβλέπων Καθηγητής:

Θαρρενός Μπράτιτσης

Καθηγητής Πανεπιστημίου Δυτικής
Μακεδονίας- Καθηγητής Ελληνικού
Ανοιχτού Πανεπιστημίου

Συν-Επιβλέπων Καθηγητής:

Μενέλαος Τζιφόπουλος

Επίκουρος Καθηγητής Πανεπιστημίου
Δυτικής Μακεδονίας- Καθηγητής
Ελληνικού Ανοιχτού Πανεπιστημίου

Πτολεμαΐδα, Ιανουάριος 2024

*Στον σύζυγο και τους γιους μου για την ψυχική ενδυνάμωση που μου παρείχαν...
Στους μαθητές και τις μαθήτριές μου για τη δημιουργική τους διάθεση...*

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά τον επιβλέποντα καθηγητή μου κ. Θαρρενό Μπράτιτση για την ενθάρρυνση, την υποστήριξη και τις καίριες παρατηρήσεις του κατά τη διάρκεια της εκπόνησης της διπλωματικής εργασίας μου.

Περίληψη

Η παρούσα διπλωματική εργασία πραγματεύεται την αξιοποίηση της Ψηφιακής Αφήγησης στην καλλιέργεια της Ψηφιακής Πολιτειότητας στους μαθητές και τις μαθήτριες του Γυμνασίου. Αρχικά, αποσαφηνίζονται οι όροι της Ψηφιακής Αφήγησης και της Ψηφιακής Πολιτειότητας, καθώς και τα οφέλη που απορρέουν από την αξιοποίησή τους στην εκπαίδευση. Στη συνέχεια, περιγράφεται η διδακτική παρέμβαση που εφαρμόστηκε στο μάθημα της Νεοελληνικής Γλώσσας της Β' Γυμνασίου σύμφωνα με το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών (2022), καταγράφονται τα αποτελέσματα της ποιοτικής και ποσοτικής έρευνας που διενεργήθηκε και αναφέρονται τα συμπεράσματα από την ανάλυση των δεδομένων που προέκυψαν κατά την ερευνητική διαδικασία.

Λέξεις – Κλειδιά

Ψηφιακή Αφήγηση, Ψηφιακή Πολιτειότητα, Νεοελληνική Γλώσσα, Νέο Πρόγραμμα Σπουδών

«The utilization of Digital Storytelling in cultivation Digital Citizenship in Gymnasium»

Alexandra Deligianni

Abstract

The present thesis deals with the utilization of Digital Storytelling in cultivation Digital Citizenship among male and female students in secondary education (Gymnasium). Initially, it clarifies the terms of Digital Storytelling and Digital Citizenship, as well as the benefits arising from their utilization in education. Then, it describes the teaching intervention implemented in the Greek Language course for the 2nd Gymnasium grade according to the New Curriculum (2022). The results of both qualitative and quantitative research conducted are documented, and the conclusions derived from the analysis of the data obtained during the research process are reported.

Keywords

Digital Storytelling, Digital Citizenship, Modern Greek Language, New Curriculum

Περιεχόμενα

Περίληψη.....	v
Abstract	vi
Περιεχόμενα	vii-viii
Κατάλογος Εικόνων /Διαγραμμάτων/Γραφημάτων.....	ix-xi
Κατάλογος Πινάκων	xii
Συνοτομογραφίες & Ακρωνύμια.....	xiii
A. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ	
1. Αφήγηση	2
1.1 Εισαγωγή.....	2-3
1.2 Ο όρος «αφήγηση».....	3-4
1.3 Αφηγηματολογία-Αφηγηματικές δομές.....	5-9
1.4 Η αφήγηση στην εκπαίδευση.....	9-12
2. Ψηφιακή Αφήγηση.....	13
2.1 Ο όρος «ψηφιακή αφήγηση».....	13
2.2 Τα δομικά στοιχεία της Ψηφιακής Αφήγησης.....	13-14
2.3 Η συμβολή της Ψηφιακής Αφήγησης στην καλλιέργεια του γραμματισμού στην εκπαίδευση	14-19
2.4 Στάδια δημιουργίας μιας ψηφιακής ιστορίας.....	19-20
2.5 Τύποι ψηφιακών ιστοριών.....	20
3. Ψηφιακή Πολιτειότητα.....	21
3.1 Ο όρος «πολιτειότητα».....	21-22
3.2 Ο όρος «ψηφιακή πολιτειότητα».....	22-23
3.3 Δεξιότητες του ψηφιακού πολίτη.....	23-27
3.4 Η αναγκαιότητα της καλλιέργειας της Ψηφιακής Πολιτειότητας στην εκπαίδευση.....	27-28
3.5 Άξονες οικοδόμησης της Ψηφιακής Πολιτειότητας στη εκπαίδευση.....	28-36

4. Οδηγός διδασκαλίας της νεοελληνικής Γλώσσας στο Γυμνάσιο με βάση το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών- Η θέση της Ψηφιακής Αφήγησης	36-38
B. ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ	
5. Ερευνητικό πλαίσιο.....	40
5.1 Στόχος-ερευνητικά ερωτήματα.....	40
5.2 Ερευνητική μέθοδος.....	40-41
5.3 Δείγμα.....	41-42
5.4 Διάρκεια.....	42
5.5 Ο ρόλος της ερευνήτριας.....	42
5.6 Η ψηφιακή ιστορία της ερευνήτριας.....	42-44
5.7 Ψηφιακά εργαλεία.....	45
5.8 Οργάνωση και μεθοδολογία της διδακτικής παρέμβασης.....	45-46
5.9 Διδακτικό σενάριο.....	46-52
6. Αποτελέσματα της έρευνας.....	53
6.1 Αποτελέσματα ποιοτικής έρευνας.....	53-54
6.2 Αποτελέσματα ποσοτικής έρευνας.....	54-71
7. Συμπέρασμα.....	72-74
Βιβλιογραφικές αναφορές.....	75-79
Παράρτημα Α: Φύλλο Εργασίας.....	80-82
Παράρτημα Β: Οι σύνδεσμοι των ψηφιακών ιστοριών	83

Κατάλογος Εικόνων / Σχημάτων/ Γραφημάτων

Εικόνα 1: Οι δύο κόκκινες αγελάδες, Σπήλαιο Λασκώ, Γαλλία. Ανακτήθηκε 5-1-2024 από La grotte de Lascaux (culture.gouv.fr)	3
Σχήμα 1: Η πυραμίδα του Freytag.....	8
Σχήμα 2: Βασικές ικανότητες για τη Διά βίου μάθηση (Dig Comp 2.2).....	25
Σχήμα 3: Το πλαίσιο των ψηφιακών ικανοτήτων για τους πολίτες (Dig Comp 2.2).....	26
Σχήμα 4: Οι ικανότητες για τον δημοκρατικό πολιτισμό (Συμβούλιο της Ευρώπης, 2018).....	29
Γράφημα 1: Αρχικό ερωτηματολόγιο: Η σημασία της πρόσβασης στο Διαδίκτυο	55
Γράφημα 2: Τελικό ερωτηματολόγιο: Η σημασία της πρόσβασης στο Διαδίκτυο.....	55
Γράφημα 3: Αρχικό ερωτηματολόγιο: Δημιουργικότητα και πνευματικά δικαιώματα στο Διαδίκτυο	56
Γράφημα 4: Τελικό ερωτηματολόγιο: Δημιουργικότητα και πνευματικά δικαιώματα στο Διαδίκτυο.....	56
Γράφημα 5: Αρχικό ερωτηματολόγιο: Γραμματισμός στα μέσα και στην πληροφόρηση.....	57
Γράφημα 6: Τελικό ερωτηματολόγιο: Γραμματισμός στα μέσα και στην πληροφόρηση..	57
Γράφημα 7: Αρχικό ερωτηματολόγιο: Ηθική στο Διαδίκτυο.....	58
Γράφημα 8: Τελικό ερωτηματολόγιο: Ηθική στο Διαδίκτυο.....	58
Γράφημα 9: Αρχικό ερωτηματολόγιο: Υγεία στο Διαδίκτυο.....	59

Γράφημα 10: Τελικό ερωτηματολόγιο: Υγεία στο Διαδίκτυο.....	59
Γράφημα 11: Αρχικό ερωτηματολόγιο: Επικοινωνία στο Διαδίκτυο.....	60
Γράφημα 12: Τελικό ερωτηματολόγιο: Επικοινωνία στο Διαδίκτυο.....	60
Γράφημα 13: Αρχικό ερωτηματολόγιο: Ενεργητική συμμετοχή στο Διαδίκτυο.....	61
Γράφημα 14: Τελικό ερωτηματολόγιο: Ενεργητική συμμετοχή στο Διαδίκτυο.....	61
Γράφημα 15: Αρχικό ερωτηματολόγιο: Πνευματικά δικαιώματα στο Διαδίκτυο.....	62
Γράφημα 16: Τελικό ερωτηματολόγιο: Πνευματικά δικαιώματα στο Διαδίκτυο.....	62
Γράφημα 17: Αρχικό ερωτηματολόγιο: Ασφάλεια στο Διαδίκτυο.....	63
Γράφημα 18: Τελικό ερωτηματολόγιο: Ασφάλεια στο Διαδίκτυο.....	63
Γράφημα 19: Αρχικό ερωτηματολόγιο: Καταναλωτική συμπεριφορά στο Διαδίκτυο.....	65
Γράφημα 20: Τελικό ερωτηματολόγιο: Καταναλωτική συμπεριφορά στο Διαδίκτυο.....	65
Γράφημα 21: Σύγκριση αποτελεσμάτων προκαταρκτικού και τελικού ερωτηματολογίου.	66
Γράφημα 22: Σου άρεσε η ψηφιακή ιστορία που παρακολούθησες;.....	67
Γράφημα 23: Σε βοήθησε η ψηφιακή ιστορία να καταλάβεις τι σημαίνει ψηφιακός πολίτης;.....	67
Γράφημα 24: Το ότι έφτιαξες κι εσύ τη δική σου ψηφιακή ιστορία βοήθησε να καταλάβεις τι σημαίνει ψηφιακός πολίτης;.....	68
Γράφημα 25: Πιστεύεις ότι η ψηφιακή ιστορία κάνει το μάθημα πιο ενδιαφέρον και αποτελεσματικό;.....	68

Γράφημα 26: Θα ήθελες να δεις κι άλλες ψηφιακές ιστορίες σε διάφορα μαθήματα;.....69

Γράφημα 27: Θα ήθελες να φτιάξεις κι άλλες ψηφιακές ιστορίες σε διάφορα μαθήματα;.69

Γράφημα 28: Πιστεύεις ότι θα αλλάξει η διαδικτυακή σου συμπεριφορά από δω και στο
εξής;.....70

Γράφημα 29: Πιστεύεις ότι με την ψηφιακή ιστορία απέκτησες γνώσεις/δεξιότητες που θα
σου είναι χρήσιμες στη ζωή σου;.....70

Κατάλογος Πινάκων

Πίνακας 1: Διαφορές παραδοσιακής-ψηφιακής αφήγησης 18-19

Πίνακας 2: Εμπλεκόμενοι και δράσεις για την ψηφιακή πολιτεότητα.....29-31

Συντομογραφίες & Ακρωνύμια

ΤΠΕ: Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών

ΝΠΣ: Νέο Πρόγραμμα Σπουδών

Α. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

1. Αφήγηση

1.1 Εισαγωγή

Η αφήγηση είναι μια ευρέως διαδεδομένη και συχνά ασυνείδητη δραστηριότητα που περιλαμβάνει διάφορους τύπους κειμένου· δεν βρίσκεται μόνο στη λογοτεχνία και στα έργα τέχνης - π.χ. η ζωφόρος του Παρθενώνα αποτελεί μιαν «αφήγηση» (Παρίσης, 2008)- αλλά και σε διάφορες πτυχές της καθημερινής ζωής: από τα δελτία ειδήσεων έως την εκπαιδευτική πράξη, από το παιχνίδι των παιδιών έως τη συνομιλία των συνεπιβατών σε ένα ταξίδι, από την ανταλλαγή μηνυμάτων έως την ανάρτηση ιστοριών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Πράγματι, όλοι συμμετέχουν στην αφήγηση στην καθημερινή ζωή και μερικοί μπορεί ακόμα να έχουν επαγγελματικούς ρόλους ως αφηγητές, όπως οι εκπαιδευτικοί, οι δημοσιογράφοι, οι ηθοποιοί.

Η ανάγκη του ανθρώπου να ανασυστήσει αφηγηματικά την εμπειρία του είναι αρχέγονη. Αυτό μαρτυρούν οι εικονοποιημένες ιστορίες κυνηγιού στο σπήλαιο του Λασκώ της Γαλλίας (στην εικόνα 1), που ανάγονται στην παλαιολιθική εποχή 19.000 χρόνια πριν, και η πίστη σε συλλογικούς μύθους, που συνετέλεσαν στην οργάνωση των πρώτων κοινωνιών, όπως έχουν παραδοθεί μέσα από τα μεγάλα αφηγηματικά έπη. Οι βιβλικές ιστορίες, το ινδικό έπος Μαχαμπαράτα και τα ομηρικά έπη έθρεψαν τους πιο σπουδαίους πολιτισμούς κι εξακολουθούν ποικιλοτρόπως να εμπνέουν τις σύγχρονες αφηγήσεις με τα νέα οπτικοακουστικά μέσα.



Εικόνα 1: Οι δύο κόκκινες αγελάδες, Σπήλαιο Λασκώ, Γαλλία

1.2 Ο όρος «αφήγηση»

Κατά τον Βελουδή (1994, όπως αναφέρεται στο Τσιλιμένη, 2007) η αφήγηση ως όρος, γένος και πράξη εντάσσεται στον χώρο της θεωρίας της λογοτεχνίας και της αφηγηματολογίας, ενώ κατά τον Μερακλή (1997, όπως αναφέρεται στο Τσιλιμένη, 2007) η αφηγηματολογία ασχολείται περισσότερο με τη μελέτη πεζών κειμένων λόγω της επικράτησης της πεζογραφίας και κυρίως του μυθιστορήματος. Σε έναν πιο ευρύ ορισμό, αφήγηση είναι η πράξη επικοινωνίας με την οποία παρουσιάζεται, προφορικά ή γραπτά, ένα γεγονός ή μια σειρά γεγονότων, πραγματικών ή μυθοπλαστικών. Η επικοινωνία αυτή προϋποθέτει τον πομπό (=αφηγητή), τον δέκτη (=αποδέκτη της αφήγησης) και το μήνυμα (=θέμα, περιεχόμενο). Πέρα από την αφηγηματική πράξη, ο όρος συχνά αποδίδει και το προϊόν, το αποτέλεσμα της. Τα τελευταία χρόνια η λέξη «αφήγημα» χρησιμοποιείται με αυτή την έννοια υπερκαλύπτοντας άλλους όρους, όπως το «μυθιστόρημα» ή το «διήγημα», αλλά η χρήση αυτή δεν είναι αποδεκτή από όλους τους μελετητές (Παρίσης, 2008).

Αντικείμενο της αφήγησης είναι η εξιστόρηση συμβάντων που μεταβάλλουν μια σειρά πραγμάτων ή ενεργειών, οι οποίες διαπράττονται από τους ήρωες μιας ιστορίας. Πρόκειται για μια σημειωτική αναπαράσταση μιας σειράς γεγονότων που συνδέονται ουσιαστικά με χρονική και αιτιώδη σχέση, με επίκεντρο χαρακτήρες εν δράσει (Onega & Landa, 2014). Ο χαρακτήρας είναι δέκτης, παραγωγός και πομπός ιδεών, αισθημάτων και κυρίως κινήτρων που οδηγούν εν δυνάμει στην πράξη, μέσα σε περιβάλλον άλλων χαρακτήρων, με αντίστοιχη δυναμική. Η δράση που περιγράφει η αφήγηση μπορεί να είναι εξωτερική, εσωτερική (στον χαρακτήρα) ή και συνδυασμός των δύο (Δοξιάδης, 2023).

Η Fludernik (2009) διατυπώνει έναν πληρέστερο ορισμό: αφήγηση είναι μια αναπαράσταση ενός πιθανού κόσμου με ένα γλωσσικό ή/και οπτικό μέσο, στο κέντρο του οποίου βρίσκονται ένας ή περισσότεροι πρωταγωνιστές σε ένα χρονικό και χωρικό πλαίσιο, οι οποίοι εκτελούν ενέργειες κατευθυνόμενες σε κάποιο στόχο. Η εμπειρία των πρωταγωνιστών στην οποία εστιάζουν οι αφηγήσεις, επιτρέπουν στους αναγνώστες να βυθίζονται σε έναν διαφορετικό κόσμο.

Ο αντίστοιχος αγγλικός όρος για την αφήγηση είναι «storytelling» που συμπεριλαμβάνει δυο όρους: «story», η ιστορία, το περιεχόμενο και «telling», η αφήγηση ως διαδικασία. Ο Roney (1996) θεωρεί ότι το storytelling είναι μια διαδικασία, κατά την οποία ο αφηγητής, αξιοποιώντας τη φωνή, την αφηγηματική δομή και διανοητικές εικόνες επικοινωνεί με το ακροατήριο που ανταποκρίνεται με τη γλώσσα του σώματος και τους μορφασμούς του προσώπου. Είναι ταυτόχρονα τέχνη, αφού έχει στον πυρήνα της τη δημιουργικότητα, και επικοινωνία με χαρακτηριστικά την αμεσότητα, τη διαδραστικότητα και τη μοναδικότητα, καθώς δεν είναι δυνατόν να επαναληφθεί ακριβώς με τον ίδιο τρόπο. Επομένως, ο αγγλικός όρος είναι πιο σαφής σημασιολογικά από τον όρο «αφήγηση», αφού εμπεριέχει και το περιεχόμενο της ιστορίας αλλά και την αφήγηση ως πράξη επικοινωνίας, ενώ συγχρόνως τονίζει τη δυναμική σχέση αλληλεπίδρασης μεταξύ αφηγητή, ακροατηρίου και χωροχρόνου, που είναι αναγκαία συνθήκη για να ευοδωθεί η επικοινωνιακή πράξη και για να εμπλακεί συναισθηματικά ο αποδέκτης της αφήγησης, το κοινό (Μπράτισης, 2014).

1.3 Αφηγηματολογία- Αφηγηματικές δομές

Η μελέτη των αφηγηματικών δομών συνιστά την αφηγηματολογία, που είναι κλάδος του δορισμού. Με τη στενή θεώρηση του όρου είναι η μελέτη του τρόπου με τον οποίο παράγεται νόημα από τις αφηγήσεις, καθώς και των μηχανισμών και των διαδικασιών που είναι κοινοί σε όλες τις αφηγήσεις. Επομένως η αφηγηματολογία δεν ερμηνεύει απλώς διάφορες ιστορίες, αλλά την ίδια την έννοια και την πολιτισμική πρακτική της αφήγησης (Barry, 2013).

Θεμελιώδης για την αφηγηματολογία είναι η διάκριση μεταξύ «ιστορίας» και «πλοκής». Η «ιστορία» είναι η πραγματική σειρά των γεγονότων που προχωρά χρονολογικά, ενώ η «πλοκή» είναι ο ιδιαίτερος τρόπος που τα γεγονότα παρουσιάζονται, δηλαδή μια εκδοχή της ιστορίας, που μπορεί να ξεκινά από τη μέση ή να έχει προλήψεις και αναδρομές. Οι Ρώσοι φορμαλιστές πρότειναν αντίστοιχα τους όρους «φάμπουλα» (fabula) και «σουζέ» (sjuzhet), ενώ ο Genette (αναλυτικότερα στη συνέχεια) άλλους ισοδύναμους όρους: «ιστορία» (histoire) και «αφήγηση» (recit) (Barry, 2013).

Η σύγχρονη αφηγηματολογία έχει τις ρίζες της στην αρχαία ελληνική γραμματεία: ο Πλάτωνας στην *Πολιτεία* (394 b) έκανε τη διάκριση ανάμεσα σε «μίμηση» και «διήγηση» και ο Αριστοτέλης στο *Περί ποιητικής*, εξετάζοντας έναν αριθμό ιστοριών-τραγωδιών, λέει ότι οι ιστορίες έχουν αρχή, μέση και τέλος και ότι ο χαρακτήρας πρέπει να αποκαλύπτεται μέσα από τη δράση, δηλαδή την πλοκή.

Σημαντική μορφή είναι ο Ρώσος φορμαλιστής Vladimir Propp (1928), ο οποίος στο βιβλίο του *Μορφολογία των παραμυθιών* μελέτησε τις δομές των παραμυθιών και ανέδειξε 31 λειτουργίες, δηλ. πιθανές δράσεις, και στη συνέχεια ομαδοποίησε αυτές τις λειτουργίες σε 7 σφαίρες δράσης/ρόλους:

1. Ο ήρωας
2. Ο ανταγωνιστής
3. Ο δωρητής

4. Ο βοηθός
5. Η πριγκίπισσα (το αντικείμενο αναζήτησης) και ο πατέρας της
6. Ο αποστολέας
7. Ο ψευδοήρωας

Όπως ο Αριστοτέλης, έτσι και ο Propp (1928) δίνει έμφαση στον χαρακτήρα, προσθέτοντας παράλληλα ότι ένας χαρακτήρας μπορεί να παίζει περισσότερους ρόλους σε ένα παραμύθι· αυτή η επέκταση της προσέγγισης αναδεικνύει περισσότερο την πολυπλοκότητα των χαρακτήρων ενός πιο σύνθετου κειμένου, λ.χ. ενός μυθιστορήματος. Με αυτόν τον τρόπο απλά αρχέτυπα που προέρχονται από βασικές αφηγήσεις γίνονται οι πυρήνες των πιο περίπλοκων αφηγήσεων (Barry, 2013).

Στη διαδικασία της αφήγησης και την εσωτερική άρθρωση των αφηγήσεων εστίασε ο Genette (1980) εξετάζοντας έξι βασικά ερωτήματα:

1. Ο βασικός αφηγηματικός τρόπος /έγκλιση είναι «διηγητικός» ή «μιμητικός»;
2. Από ποια οπτική γωνία/εστίαση παρουσιάζεται η αφήγηση;
3. Ποιος λέει την ιστορία/ ποιος είναι ο τύπος του αφηγητή;
4. Πώς αντιμετωπίζεται ο χρόνος στην ιστορία;
5. Ποιο είναι το «περιτύλιγμα»/ αφηγηματικό πλαίσιο της ιστορίας;
6. Πώς παρουσιάζεται ο λόγος και η σκέψη;

Με τον παράγοντα του αναγνώστη στην αφήγηση ασχολήθηκε ο δομιστής Rolan Barthes (1970, όπως αναφέρεται στο Barry, 2013), ο οποίος εντόπισε πέντε κώδικες ως βασικές υποκείμενες δομές όλων των αφηγήσεων: Α) Ο προαιρετικός κώδικας περιλαμβάνει τις πράξεις των χαρακτήρων που κατευθύνουν τον αναγνώστη μέσα στον χρόνο και το χώρο. Β) Ο ερμηνευτικός κώδικας συνδέεται με τα ερωτήματα που θέτει η αφήγηση αλλά και με όλους τους μηχανισμούς, με τους οποίους η αφήγηση θέτει το ερώτημα, το απαντάει,

Διπλωματική Εργασία

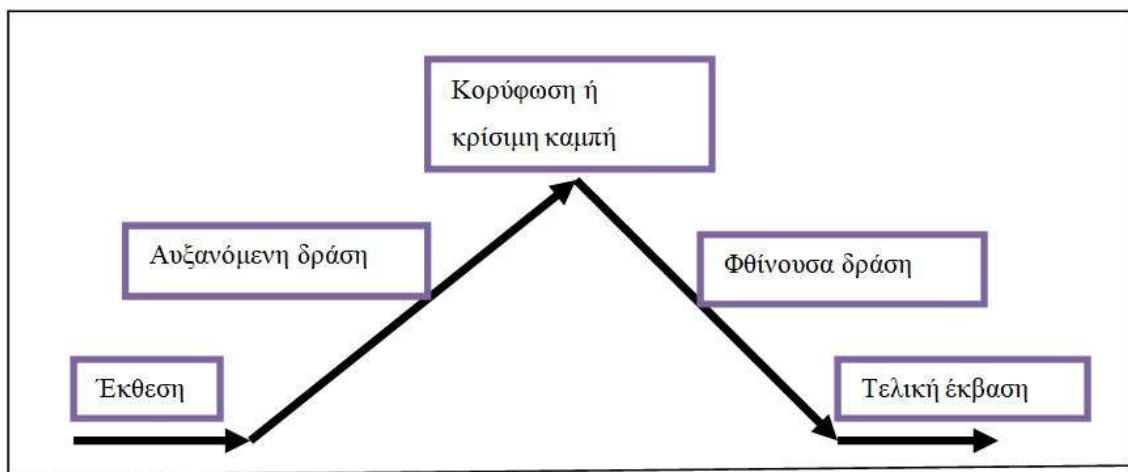
παραπλανεί στην απάντησή του ή καθυστερεί την απάντηση. Γ) Ο σημειακός κώδικας περιλαμβάνει τις συνδηλώσεις που περιέχουν οι χαρακτήρες, οι τοποθεσίες και τα αντικείμενα που εμφανίζονται στην αφήγηση. Δ) Ο συμβολικός κώδικας - όπως και ο σημειακός- συνδέεται με τις συνδηλώσεις αλλά σε πιο γενικό επίπεδο. Αποτελείται από αντιθετικά δίπολα, τα οποία οι δομιστές θεωρούν θεμελιώδη για τον τρόπο που οι άνθρωποι αντιλαμβάνονται την πραγματικότητα. Ε) Ο πολιτιστικός κώδικας συνδέεται με τον πολιτισμό και την κουλτούρα στην οποία ανήκει η αφήγηση· είναι τα στοιχεία που κατανοεί ο αναγνώστης, επειδή είναι μέλος της ίδιας κουλτούρας με τον συγγραφέα.

Πέρα από τη λογοτεχνική υπάρχει και η καθημερινή αφήγηση. Οι Labov & Waletzky (1967, όπως αναφέρεται στο Πολίτης, 2023) επιχειρώντας να απαντήσουν στο ερώτημα «πώς αφηγούνται οι άνθρωποι μεταξύ τους ιστορίες στην καθημερινή τους ζωή» κατέληξαν στο εξής δομικό σχήμα:

- A. προσανατολισμός: συνοψίζει τα στοιχεία και τον σκοπό της ιστορίας
- B. περιπέτεια: το θεμελιώδες συστατικό που καταλήγει σε μια έκβαση
- Γ. αξιολόγηση: η κρίση του αφηγητή
- Δ. λύση: επίλυση της επιπλοκής
- Ε. κατάληξη: το τέλος της αφήγησης, η καταληκτική φράση

Γνωστή είναι και η Πυραμίδα του Freytag (1863), η οποία στηρίζεται στο τρίπρακτο (αρχή, μέση, τέλος) του Αριστοτέλη. Όπως φαίνεται και στο σχήμα 1, η πλοκή μιας ιστορίας αποτελείται από την έκθεση (exposition), την αυξανόμενη δράση (rising action), την κορύφωση (climax), τη φθίνουσα δράση (falling action) και την τελική έκβαση (dénouement).

1. Έκθεση: Ο συγγραφέας εισάγει όλα τα στοιχεία που απαιτούνται για την κατανόηση της ιστορίας, τους χαρακτήρες, το πλαίσιο και το πρόβλημα. Η έκθεση τελειώνει με το κεντρικό γεγονός, το οποίο δημιουργεί και την κύρια σύγκρουση.
2. Αυξανόμενη δράση: Η ιστορία περιπλέκεται ακόμα περισσότερο μέσα από εμπόδια των ηρώων.
3. Κορύφωση ή κρίσιμη καμπή: Είναι η στιγμή της μεγαλύτερης έντασης, το πιο σημαντικό γεγονός που θα οδηγήσει στη λύση της σύγκρουσης.
4. Φθίνουσα δράση: Τα γεγονότα συμβαίνουν ως αποτέλεσμα του κορυφαίου γεγονότος και στην πορεία το κύριο πρόβλημα λύνεται.
5. Τελική έκβαση: Απαντώνται όλες οι ερωτήσεις και λύνονται όλα τα μυστήρια.



Σχήμα 1: Η πυραμίδα του Freytag

Προφανώς υπάρχουν πολλά κοινά στοιχεία σε όλα τα προηγούμενα αφηγηματικά σχήματα. Σε κάθε περίπτωση είναι απαραίτητο να υπάρχουν τα εξής βασικά δομικά αφηγηματικά στοιχεία - αυτονόητο είναι ότι μπορεί να εμπλουτιστούν και με άλλα (μεταφορές, αναλογίες κλπ), προκειμένου η αφήγηση να γίνει πιο ελκυστική (Μπράτισης, 2014):

- Θέμα: Κάθε ιστορία πρέπει να έχει έναν λόγο ύπαρξης, μια ιστορία να πει, μια κεντρική ιδέα
- Χωροχρονικός προσδιορισμός: Ο χώρος και ο χρόνος πρέπει να ορίζονται από την αρχή, αλλά εννοείται ότι στην εξέλιξη της ιστορίας μπορούν να αλλάξουν.
- Χαρακτήρες: Ένας ή πολλοί, πρωταγωνιστής ή ανταγωνιστής, κύριος ή δευτερεύων χαρακτήρας.
- Οπτική γωνία: Του αφηγητή ή του ήρωα, αποκαλύπτει συχνά και το πραγματικό νόημα της ιστορίας.
- Πλοκή: Ο τρόπος με τον οποίο τα γεγονότα και οι ενέργειες των προσώπων εξελίσσονται (με τρόπο απλό ή σύνθετο) οδηγώντας τον αποδέκτη της αφήγησης στο τέλος της ιστορίας.

Η βιβλιογραφία της αφηγηματολογίας είναι πράγματι πλουσιότατη. Οι σύγχρονες αφηγηματολογικές σπουδές εστιάζουν πλέον στην πολυπρισματική-πολυεπιστημονική θεώρηση της αφήγησης με άξονα τις τρεις βασικές λειτουργίες της (Κακαβούλια και Πολίτης, 2022): α) την αισθητική απόλαυση μέσα από τη μυθοπλασία και τις οπτικοακουστικές τέχνες, β) τη δημόσια και δικτυακή επικοινωνία και γ) τη χρήση της στις κοινωνικές επιστήμες, ως πρώτη ύλη και εργαλείο ανάλυσης.

1.4 Η αφήγηση στην εκπαίδευση

Ο Campbell (1988) υποστηρίζει ότι ο άνθρωπος λέει και ακούει ιστορίες, διότι τον βοηθούν να στραφεί στον εσώτερο εαυτό, να συλλάβει αιώνιες αξίες και συμβολισμούς και να εναρμονιστεί με την πραγματικότητα, καθώς δεν πρόκειται απλώς για την αναζήτηση του νοήματος της ζωής αλλά για πραγματική εμπειρία ζωής. Η αφήγηση είναι παγκόσμια πολιτισμική διαδικασία, είναι η παλαιότερη μορφή διδασκαλίας που επιτρέπει

τις γενιές να μεταλαμπαδεύουν την αποκτημένη γνώση. Το μεγαλύτερο κεφάλαιο της ανθρώπινης γνώσης προέρχεται από εμπειρίες του παρελθόντος, ενώ οι νέες εμπειρίες εγκαθίστανται στο πλαίσιο των ατομικών ιστοριών (Landrum, Brakke & McCarthy, 2019).

Όσον αφορά τη διδασκαλία, οι στόχοι των ιστοριών είναι α) να κεντρίσουν το ενδιαφέρον, β) να παρέχουν τον μηχανισμό, ο οποίος συντελεί στην απομνημόνευση της διδακτέας ύλης, γ) να διαμοιράσει πληροφορίες με προσιτό και οικείο τρόπο και δ) να συσφίξει τη σχέση μαθητή-δασκάλου. Μια καλοειπωμένη ιστορία, πέρα από το ότι βοηθά τον μαθητή να συγκρατήσει στη μνήμη του το θέμα και τα σημαντικότερα σημεία, προκαλεί το φαινόμενο της μεταφοράς, κατά το οποίο το ακροατήριο έχει την αίσθηση της εμπύθισης στον κόσμο της ιστορίας, διότι -κατά τη γνωσιακή επιστήμη- ο εγκέφαλός μας πρακτικά απαντά στα ερεθίσματα μιας αφηγημένης ιστορίας σαν να είναι μια γνήσια εμπειρία. Αν αυτό το επεκτείνει κανείς στον χώρο της τάξης, τότε γίνεται αντιληπτό ότι είναι πιο εύκολο να εμπλακούν οι μαθητές στο μάθημα (Green & Brock, 2000).

Κατά τον Finkel (2000, όπως αναφέρεται στο Landrum, Brakke & McCarthy, 2019) η αφήγηση λειτουργεί τόσο καλά ως παιδαγωγική μέθοδος λόγω της πειστικής της δύναμης, της ακρίβειας και της δομής της. Ο αφηγητής παρουσιάζει το υλικό του ως ένα μυστήριο και προκαλεί το ακροατήριο να αποκρυπτογραφήσει την ιστορία, δεσμεύοντάς το έτσι στη διαδικασία παραγωγής νοήματος. Οι παραβολές του Ιησού ή οι αισώπειοι μύθοι, για παράδειγμα, είναι σύντομες, απλές και κατανοητές ιστορίες, παρουσιάζουν συγκεκριμένους ανθρώπους να δρουν σε συγκεκριμένες συνθήκες και εγκυμονούν ένα καίριο μήνυμα με κάπως αδιαφανή τρόπο, δεν αποκαλύπτουν τη βασική ιδέα τους τόσο εύκολα. Ο Egan (1989) μελετώντας τη διασύνδεση ανάμεσα στην αφήγηση, την απομνημόνευση και τη φαντασία, επισημαίνει τη σπουδαιότητα της φαντασίας, τονίζοντας ότι δεν είναι απλώς κάτι επιθυμητό αλλά απαραίτητο, αποτελεί στήριγμα κάθε ουσιαστικής εκπαιδευτικής εμπειρίας και βάση της αποτελεσματικής ανθρώπινης σκέψης: είναι η ποιότητα που νοηματοδοτεί τον πειθαρχημένο συλλογισμό ή την ορθολογική έρευνα. Δεν σχετίζεται μόνο με την τέχνη, αλλά λειτουργεί κάλλιστα σε όλους τους τομείς

του προγράμματος σπουδών. Η τόνωση της φαντασίας επομένως δεν πρέπει να εκλαμβάνεται ως μια εναλλακτική εκπαιδευτική δραστηριότητα, αλλά η βασική προϋπόθεση που καθιστά οποιαδήποτε δραστηριότητα εκπαιδευτική.

Η αφήγηση είναι μια κατασκευασμένη εμπειρία που εμπλέκει τον ακροατή και τον αφηγητή σε μια εξαιρετικά διαδραστική και δημιουργική διαδικασία. Η αφήγηση στην εκπαίδευση βοηθά τους μαθητές καθώς αποκτούν κατανόηση του πολιτισμού, του χιούμορ και των δεξιοτήτων λογικής σκέψης. Η αφήγηση ιστοριών, η ανασκόπηση των γεγονότων της ζωής, η ακρόαση αφηγήσεων και η συμμετοχή σε συζητήσεις στην τάξη λειτουργούν, για μαθητές και δασκάλους, ως εργαλεία ανάπτυξης και μάθησης. Η αφήγηση βελτιώνει τον τρόπο μάθησης, ενισχύει την ικανότητα γραφής και συμβάλλει στην εκμάθηση της γλώσσας. Τέλος, ο προφορικός γραμματισμός έχει κοινωνικές, συναισθηματικές και διανοητικές λειτουργίες, αυτές που βοηθούν τα παιδιά στη γνωστική και ψυχοκοινωνική ανάπτυξη (Mello, 2001).

Οι ιστορίες μπορούν χρησιμοποιηθούν με πολλούς τρόπους στη διδασκαλία. Μπορεί να παραχθούν ή να λεχθούν από τον δάσκαλο ή τους μαθητές. Για την προφορική αφήγηση ή την εκφραστική ανάγνωση δεν απαιτείται κάποιο ιδιαίτερο ταλέντο· αρκεί η αγάπη του δασκάλου για το αντικείμενο, η καλή γνώση της ιστορίας και η σωστή προετοιμασία. Το αφηγηματικό υλικό μπορεί να προέρχεται από τη λαϊκή παράδοση, τη μυθολογία, τη σύγχρονη λογοτεχνία, τις ιστορίες των απλών και καθημερινών ανθρώπων. Ανάλογα με τους γενικούς και μαθησιακούς στόχους που τίθενται υπάρχει δυνατότητα να οργανωθούν διάφορες δραστηριότητες, όπως πρόσκληση αφηγητών, καταγραφή αφηγήσεων από τους παππούδες και τις γιαγιάδες, αναδιήγηση ιστοριών κ.α. Σε κάθε περίπτωση ο δάσκαλος δεν πρέπει να ξεχνά ότι η αφήγηση πρέπει να είναι εναρμονισμένη με τις ανάγκες των μαθητών κι όχι τις δικές του. Επίσης ότι η αφήγηση πέρα από την ψυχοθεραπευτική, παιδαγωγική, ηθικοκοινωνική λειτουργία, κυρίως είναι αισθητική απόλαυση, ψυχαγωγία και όχημα προσωπικής αναζήτησης.

Η ένταξη της αφήγησης στον ευρύτερο χώρο της σύγχρονης εκπαίδευσης αποτελεί επιτακτική ανάγκη, ιδιαίτερα την εποχή της πολυπολιτισμικότητας και της παγκοσμιοποίησης, διότι προτείνει πολυεπίπεδους δρόμους επικοινωνίας, προσφέρει ιστορική γνώση, διαμορφώνει την εθνική συνείδηση και σφυρηλατεί το πνεύμα της οικουμενικότητας και της αποδοχής της διαφορετικότητας (Τσιλιμένη, 2007).

2. Ψηφιακή Αφήγηση

2.1 Ο όρος «ψηφιακή αφήγηση»

Υπάρχει πληθώρα ορισμών για τον όρο «ψηφιακή αφήγηση», συχνά επικαλυπτόμενοι. Ο Robin (2006) αναφέρει ότι υπάρχουν πολλοί ορισμοί αλλά όλοι περιστρέφονται γύρω από τον συνδυασμό της αφήγησης με μια ποικιλία ψηφιακών πολυμέσων, όπως είναι οι εικόνες, ο ήχος και το βίντεο. Αυτό το μείγμα ψηφιακών γραφικών, κειμένου, ηχογραφημένης αφήγησης, βίντεο και μουσικής παρουσιάζει πληροφορίες για ένα συγκεκριμένο θέμα και συχνά περιέχει μια συγκεκριμένη άποψη.

Ο Davis (2005) γράφει ότι είναι μια σύντομη ιστορία, συνήθως προσωπική αφήγηση σε πρώτο πρόσωπο, παρουσιασμένη ως μικρής διάρκειας ταινία που προορίζεται για προβολή σε οθόνη. Η Sheneman (2010: 40) θεωρεί την Ψηφιακή Αφήγηση ως *«μια πρακτική συγκερασμού αφηγηματικού και ψηφιακού περιεχομένου, συμπεριλαμβανομένων εικόνων, ήχου και βίντεο, ώστε να δημιουργηθεί μία μικρού μήκους ταινία με δυνατό συγκινησιακό περιεχόμενο»*.

2.2 Τα δομικά στοιχεία της Ψηφιακής Αφήγησης

Η Ψηφιακή Αφήγηση προσμετρά ήδη τρεις δεκαετίες εξέλιξης, καθώς ξεκίνησε το 1993 από τους Joe Lambert και Dana Atchley, οι οποίοι αποτέλεσαν τους συνιδρυτές του Κέντρου Ψηφιακή Αφήγησης (CDS) του Πανεπιστημίου Berkeley στην Καλιφόρνια. Από τότε, το κέντρο αυτό παρέχει εκπαίδευση σε ανθρώπους που ενδιαφέρονται να μοιραστούν τις ψηφιακές τους ιστορίες. Παράλληλα, έχει αναπτύξει έναν οδηγό ο οποίος

περιλαμβάνει τα εξής επτά συστατικά στοιχεία που είναι απαραίτητο να διέπουν την εφαρμογή της Ψηφιακής Αφήγησης (Robin, 2006):

- 1.Οπτική γωνία: Ο σκοπός της ιστορίας, η οπτική του συγγραφέα
- 2.Συναισθηματικό περιεχόμενο: Ζητήματα που εμπλέκουν συναισθηματικά το κοινό με έναν προσωπικό και δυναμικό τρόπο, διατηρώντας την προσοχή τους.
- 3.Ερώτηση δραματοποίησης: Μια ερώτηση που απαντάται στο τέλος, η διάρθρωση που οδηγεί σε ένα λογικό αποτέλεσμα.
4. Φωνή: Ηχογραφημένη αφήγηση με τη φωνή του δημιουργού, που δίνει προσωπικό ύφος στην ιστορία, βοηθώντας το κοινό να την καταλάβει καλύτερα.
- 5.Οικονομία: Η χρήση εικόνων επιτρέπει την οικονομία στις λέξεις, ώστε να μην επιβαρύνεται το ακροατήριο με πληροφορίες.
6. Ρυθμός: Σχετικός με την οικονομία, αφορά στο πόσο αργά ή γρήγορα εξελίσσεται η ιστορία.
- 7.Μουσικό υπόβαθρο: Το είδος της μουσικής υποβάλλει τη διάθεση και υποστηρίζει την ιστορία.

2.3 Η συμβολή της Ψηφιακής Αφήγησης στην καλλιέργεια του γραμματισμού στην εκπαίδευση

Πλέον η Ψηφιακή Αφήγηση έχει ευρεία εφαρμογή σε πολλά πεδία, όπως την επιχειρηματικότητα και το μάρκετινγκ, την ιατρική, τον ακτιβισμό, την επαγγελματική εξέλιξη, τη δημοσιογραφία, την εκπαίδευση και ποικίλα προγράμματα (για νέους, για μετανάστες και πρόσφυγες, για τη διαφορετικότητα κλπ) κι αυτό καταδεικνύει τις δυνατότητες που προσφέρει το συγκεκριμένο εργαλείο (Lambert, 2013).

Στην εποχή μας, που η συζήτηση για την αποτελεσματικότητα των Νέων Τεχνολογιών και της Τεχνητής Νοημοσύνης στην εκπαίδευση πυροδοτεί ποικίλες αντιδράσεις και συζητήσεις, οι νέοι άνθρωποι τις χρησιμοποιούν κατά κόρον στην προσωπική τους ζωή, ακόμα κι αν ένας μεγάλος αριθμός εκπαιδευτικών δεν έχουν ακόμη βρει τρόπους να τα ενσωματώσουν στη διδακτική πράξη. Τα μηνύματα που μεταδίδονται μέσω των ψηφιακών μέσων έχουν ισχυρή επιδραστικότητα στη διαμόρφωση των απόψεων των νέων και παρέχουν μια πλούσια πηγή αφηγηματικών μοτίβων που οι νέοι χρησιμοποιούν στη δική τους αφήγηση για να αντιμετωπίσουν ζητήματα της ζωής τους (Davis, 2005). Γενικά, όπως υποστηρίζει η Sheneman (2010), οι νέοι έχουν ιδιαίτερα ανεπτυγμένες οπτικές δεξιότητες προτιμώντας τις εικόνες από το κείμενο και επικοινωνούν κυρίως μέσω εικόνων με φυσικό τρόπο.

Ο Μπράιτισης (2014) ορίζει ότι η Ψηφιακή Αφήγηση είναι μια καινοτόμος διδακτική προσέγγιση που έχει τη δυναμική να εμπλέκει εκπαιδευόμενους σε μαθητοκεντρικές δραστηριότητες που ενισχύουν το μαθησιακό αποτέλεσμα. Ενισχύει το κίνητρο για μάθηση, παρέχοντας ένα περιβάλλον ευνοϊκό για επικοινωνία, αναστοχασμό, οικοδόμηση γνώσης και συνεργασία. Παράλληλα, ως προσέγγιση είναι κατάλληλη για όλα τα επίπεδα και τους τύπους εκπαίδευσης.

Ο Robin (2008) επισημαίνει τις δεξιότητες που αναπτύσσουν οι μαθητές κατά τη διαδικασία του σχεδιασμού, της δημιουργίας και της παρουσίασης μιας ψηφιακής ιστορίας:

- Ερευνητικές Δεξιότητες: Οι μαθητές ερευνούν και αναλύουν τις σχετικές πληροφορίες για την τεκμηρίωση της ιστορίας.

- Δεξιότητες γραφής : Μαθαίνουν να εκφράζουν και να διατυπώνουν την άποψή τους και να συγγράφουν σενάριο.

- Οργανωτικές δεξιότητες: Διαχειρίζονται το υλικό τους και τον χρόνο που χρειάζεται για την περάτωση της εργασίας.

- Τεχνολογικές Δεξιότητες: Αξιοποιούν ποικίλα εργαλεία, όπως ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές, σαρωτές, μικρόφωνα και διάφορα λογισμικά.
- Δεξιότητες παρουσίασης: Αποφασίζουν πώς να παρουσιάσουν καλύτερα την ιστορία σε ένα κοινό.
- Ικανότητες συνέντευξης: Βρίσκουν πηγές για συνέντευξη και καθορίζουν τις ερωτήσεις που πρέπει να τεθούν.
- Διαπροσωπικές δεξιότητες: Εργάζονται σε ομάδα και διαμοιράζουν τους ατομικούς ρόλους για τα μέλη της ομάδας
- Δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων: Μαθαίνουν να παίρνουν αποφάσεις και να ξεπερνούν τα εμπόδια σε όλα τα στάδια του έργου, από την έναρξη έως την ολοκλήρωση.
- Δεξιότητες αξιολόγησης: Αποκτούν εμπειρία με την κριτική της δουλειάς της δικής τους και των άλλων.

Ο Μείμαρς (2013) προσθέτει ότι κατά τη διαδικασία δημιουργίας μιας ψηφιακής ιστορίας, αναπτύσσονται έξι δεξιότητες, οι οποίες και σχετίζονται με τη δραστηριότητα του δεξιού ημισφαιρίου του εγκεφάλου. Η πρώτη είναι η ενσυναίσθηση, δηλαδή η ικανότητα να αναγνωρίζει κανείς και να μοιράζεται τα συναισθήματά των άλλων ανθρώπων. Η δεύτερη είναι η ικανότητα να συνθέτει και να αφηγείται ενδιαφέρουσες ιστορίες με στόχο την επικοινωνία και την αλληλοκατανόηση. Η τρίτη αφορά τον σχεδιασμό ενός προϊόντος, μιας υπηρεσίας, μιας εμπειρίας ή ενός τρόπου ζωής που να χαρακτηρίζονται από λειτουργικότητα, ομορφιά, ελκυστικότητα και συναισθηματική εμπλοκή. Η τέταρτη ικανότητα αναφέρεται στο παιχνίδι και τη διασκέδαση. Η πέμπτη είναι η ικανότητα ανάλυσης και σύνθεσης. Τέλος, η έκτη έχει να κάνει με την ύπαρξη νοήματος, καθώς οι άνθρωποι επιθυμούν να συμμετέχουν σε δράσεις που να έχουν νόημα για αυτούς και να συνεργάζονται με ανθρώπους, που εμπνέονται από τις ίδιες αξίες.

Γενικότερα με την ενσωμάτωση της Ψηφιακής Αφήγησης στην εκπαίδευση ενισχύονται διάφοροι τύποι γραμματισμού, όπως είναι ο Πληροφοριακός Γραμματισμός, ο οποίος σύμφωνα με τον Μπράιτση (2013: 112):

αποτελεί ένα από τα βασικά αντικείμενα Γενικής Παιδείας στη σύγχρονη εποχή και ουσιαστικά περιγράφει την ικανότητα των μαθητριών και μαθητών να χρησιμοποιούν τις σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογίες, τα εργαλεία επικοινωνίας και τις δικτυακές υπηρεσίες για την προσπέλαση, διαχείριση και ενσωμάτωση, αξιολόγηση, δημιουργία και επικοινωνία πληροφοριών, με στόχο την επίλυση προβλημάτων και τελικά τη συμμετοχή στη σύγχρονη κοινωνία της γνώσης.

Παράλληλα με τον Πληροφοριακό Γραμματισμό αναπτύσσονται και οι παρακάτω γραμματισμοί (Robin, 2006):

- **Τεχνολογικός γραμματισμός:** Είναι η ικανότητα χρήσης της τεχνολογίας με σκοπό τη βελτίωση της μάθησης, την παραγωγικότητα και την απόδοση.
- **Οπτικός γραμματισμός:** Αφορά τη σκέψη, την κατανόηση και την επικοινωνία μέσω εικόνων, καθώς και την ικανότητα δημιουργίας, ερμηνείας, και κριτικής οπτικών μηνυμάτων.
- **Γραμματισμός της Πληροφορίας:** Πρόκειται για την ικανότητα εύρεσης, αξιολόγησης, και σύνθεσης πληροφοριών.
- **Παγκόσμιος γραμματισμός:** Αποτελεί την καλλιέργεια της ικανότητας των πολιτών όλου του κόσμου να επικοινωνούν με τις νέες τεχνολογίες και να διαμοιράζονται τη γνώση και την πληροφορία σε παγκόσμιο επίπεδο.

Η σύγκριση ανάμεσα στην παραδοσιακή και την Ψηφιακή Αφήγηση οδηγεί στις ακόλουθες διαπιστώσεις, όπως φαίνεται στον πίνακα 1 (Choo, Abdullah & Nawī, 2020):

Πίνακας 1: Διαφορές παραδοσιακής- ψηφιακής αφήγησης

Παραδοσιακή αφήγηση	Ψηφιακή Αφήγηση
Καμία χρήση της τεχνολογίας	Έμφαση στη χρήση της τεχνολογίας
Λιγότερος χρόνος προετοιμασίας	Περισσότερος χρόνος προετοιμασίας για έρευνα και αναζήτηση εικόνων και μουσικής
Καμία μέθοδος συγγραφής	Σχεδιασμός και επανασυγγραφή
Βασίζεται στη διαδικασία	Βασίζεται στη διαδικασία και στο προϊόν
Το περιεχόμενο μπορεί να τροποποιηθεί	Το περιεχόμενο είναι οριστικό, αλλά μπορεί να τροποποιηθεί
Η ιστορία είναι προσβάσιμη μέσω προφορικής αφήγησης που λέει ο αφηγητής	Η ιστορία είναι προσβάσιμη μέσω προφορικής αφήγησης που λέει ο αφηγητής και μπορεί να ανακτηθεί
Το κοινό φαντάζεται τις εικόνες	Το κοινό παρακολουθεί τις εικόνες σε ψηφιακή μορφή
Το ακροατήριο είναι παθητικό	Το ακροατήριο είναι ενεργό και εμπλεκόμενο
Το κοινό είναι συνήθως μια ομάδα ανθρώπων	Το κοινό μπορεί να είναι μια πολύ μεγάλη ομάδα, καθώς υπάρχει δυνατότητα να παρακολουθήσει κάποιος την ψηφιακή ιστορία ανά πάσα

	στιγμή
Προφορική ανατροφοδότηση	Προφορική και γραπτή/ον line ανατροφοδότηση
Άμεση ανατροφοδότηση	Άμεση αλλά και ετεροχρονισμένη ανατροφοδότηση

Συνοψίζοντας, οι μαθητές, όντας εξοικειωμένοι με την αφήγηση γενικότερα και επειδή ελκύονται από τα ψηφιακά περιβάλλοντα, εμπλέκονται εύκολα με την Ψηφιακή Αφήγηση, με την οποία, όπως λέει ο Ohler (2005: 47) «αναπτύσσουν τη δύναμη της δική τους φωνής και γίνονται ήρωες των δικών τους ιστοριών. Το σημαντικότερο, από παθητικοί καταναλωτές σε μια κοινωνία που κυριαρχείται από τα μέσα, γίνονται ενεργητικοί συμμετέχοντες.»

2.4 Στάδια δημιουργίας μιας ψηφιακής ιστορίας

Το τελικό προϊόν της Ψηφιακής Αφήγησης είναι η ψηφιακή ιστορία, που διέπεται από τα επτά χαρακτηριστικά που αναφέρθηκαν παραπάνω.

Τα στάδια δημιουργίας μιας ψηφιακής ιστορίας περιλαμβάνουν σύμφωνα με τον Μείμαρη (2013):

1. Την προ-παραγωγή (pre-production) : Στο στάδιο αυτό συγγράφεται το ψηφιακό σενάριο, σχεδιάζεται το έργο και γίνεται η οργάνωση των φακέλων του έργου.
2. Την παραγωγή (production) : Εδώ γίνεται η ηχητική καταγραφή της ιστορίας και συγκεντρώνονται και προετοιμάζονται οι πηγές.

3. Τη μετά- παραγωγή (post-production) : Συνθέτονται όλα τα στοιχεία
4. Τη διανομή (publication): Δημοσιοποιείται η ψηφιακή ιστορία είτε μέσα στα πλαίσια της σχολικής τάξης είτε διαδικτυακά σε ευρύτερο κοινό.

2.5 Τύποι ψηφιακών ιστοριών

Ο Robin (2006) κατηγοριοποιεί τις ψηφιακές ιστορίες για εκπαιδευτική χρήση ως εξής:

1. Προσωπικές ιστορίες, που αφορούν εμπειρίες και σημαντικά περιστατικά της ζωής κάποιου ανθρώπου. Μέσα από τέτοιες ιστορίες οι μαθητές είτε διερευνούν ως δημιουργοί τα δικά τους συναισθηματικά ζητήματα είτε ευαισθητοποιούνται για τα προβλήματα και τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν άλλοι άνθρωποι, με αποτέλεσμα την καλλιέργεια της ενσυναίσθησης. Επιπροσθέτως ο Lambert (2010) εξηγεί ότι οι προσωπικές ιστορίες μπορούν να αναφέρονται σε ένα σημαντικό πρόσωπο της ζωής μας, σε ένα πρόσωπο που δε ζει πια, σε μια περιπέτεια, στο επάγγελμά μας, σε ένα επίτευγμα ή μια δυσκολία της ζωής μας, σε ένα ξεχωριστό μέρος ή να είναι μια ιστορία αγάπης.
2. Ιστορίες για ιστορικά γεγονότα ύστερα από έρευνα ιστορικού υλικού μέσα στην τάξη, όπως φωτογραφίες, εφημερίδες ή ομιλίες ιστορικών προσώπων που «ζωντανεύουν» μια ιστορική εποχή και βοηθούν στην κατανόηση του παρελθόντος.
3. Ιστορίες που πληροφορούν ή διδάσκουν κάποιο θέμα οποιουδήποτε γνωστικού αντικείμενου όπως είναι τα μαθηματικά, οι φυσικές επιστήμες, η ιατρική, η τέχνη και η τεχνολογία.

3. Ψηφιακή Πολιτειότητα

3.1 Ο όρος «πολιτειότητα»

Κατ' αρχάς κρίνεται απαραίτητο να γίνει αναφορά στη σημασία της έννοιας «πολίτης». Στο Λεξικό Τριανταφυλλίδη της Πύλης της Ελληνικής Γλώσσας (2023) «πολίτης» χαρακτηρίζεται ο υπήκοος ενός κράτους με όλα τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις που απορρέουν από αυτή του την ιδιότητα.

Η έννοια γεννήθηκε κατά την ελληνική αρχαιότητα στο πλαίσιο της «πόλεως». Η περίφημη ρήση του Αριστοτέλη «ὁ ἄνθρωπος φύσει πολιτικὸν ζῶον (ἐστὶ)» (Πολιτικά 1253a 9-11) - που δικαιώνει την ύπαρξη του ανθρώπου μόνο εντός της κοινωνικής και πολιτικής ζωής- συνιστά την εννοιολογική προσέγγιση της πολιτείας, μίας οργανωμένης κοινωνίας με πυρήνα της το άτομο- πολίτη, ο οποίος διαβιοί με σκοπό την αρετή και την ευδαιμονία, τόσο του εαυτού του όσο και της πόλης συνολικά. Βασική αρετή του πολίτη είναι η βούλησή του να συμμετέχει στα κοινά. Ο ελεύθερος πολίτης επιδιώκει το «αγαθό», την ευδαιμονία του μέσα στους θεσμούς της πόλης, η οποία χαρακτηρίζεται από τη μετρημένη και έλλογη ζωή, που τον καθιστά ικανό να ασκήσει σωστά τα κοινωνικά και πολιτικά του καθήκοντα διασφαλίζοντάς του εκτίμηση, φιλία και αναγνώριση από τους συμπολίτες του. Η ύψιστη αρετή του πολίτη είναι η «φρόνηση», μια «διανοητική» αρετή, που συνίσταται στην ικανότητα του ατόμου να εκτιμά τις περιστάσεις και να διαχωρίζει με ορθή κρίση το σωστό από το λάθος, το καλό από το κακό (Κάλφας και Ζωγραφίδης, 2006).

Η σύγχρονη πολιτική θεωρία, σε μια προσπάθεια να ενοποιήσει τις διάφορες προσεγγίσεις του όρου «πολιτειότητα», καταλήγει ότι η έννοια πολιτειότητα έχει διττό χαρακτήρα: είναι και κατάσταση που περιλαμβάνει μια σειρά δικαιωμάτων και υποχρεώσεων και συγχρόνως μία ενεργητική πρακτική (Jones & Gaventa, 2004).

Προκειμένου για την Ευρώπη, που εύλογα αποτελεί και το ιδιαίτερο αντικείμενο του ενδιαφέροντός μας, με βάση το μετα-εθνικό μοντέλο προσέγγισης, οι πολίτες της δεν ενώνονται μόνο με μια κοινή κουλτούρα ή ιστορία, αλλά και με ίδιες ή συναφείς πολιτικές αξίες και εκπαιδευτικές δεξιότητες και ένα κοινό μέλλον, πράγμα που δημιουργεί μια νέα σειρά προκλήσεων για τους πολίτες και τους θεσμούς της Ευρώπης (Keating, 2009). Η ιδιότητα του παγκόσμιου πολίτη, σύμφωνα με την UNESCO (2015) αναφέρεται στην αίσθηση του ανήκειν σε μια ευρύτερη κοινότητα και κοινή ανθρωπότητα. Δίνει έμφαση στην πολιτική, οικονομική, κοινωνική και πολιτιστική αλληλεξάρτηση και διασύνδεση μεταξύ του τοπικού, του εθνικού και του παγκόσμιου. Και καθώς η σύγχρονη κοινωνική και οικονομική δομή βασίζεται στην τεχνολογία, την πληροφορία, την παγκοσμιοποίηση και τη δικτύωση, θεμελιώδες ζήτημα είναι ότι οι πολιτικοί θεσμοί δεν είναι πλέον ο φορέας εξουσίας. Η πραγματική δύναμη είναι η δύναμη των πολιτιστικών κωδίκων που ενσωματώνονται στα κοινωνικά δίκτυα (Castells, 2000). Συνεπώς, ο σύγχρονος ενεργός παγκόσμιος πολίτης ζει σε ένα περιβάλλον που καθορίζεται από τις νέες μορφές τεχνολογίας και επικοινωνίας και είναι ενταγμένος σε ένα πλέγμα σχέσεων πολύπλευρο και πολυσύνθετο.

3.2 Ο όρος «ψηφιακή πολιτειότητα»

Για την Ψηφιακή Πολιτειότητα έχει διατυπωθεί πλήθος ορισμών. Οι Ribble, Baily & Ross (2004) θεωρούν την Ψηφιακή Πολιτειότητα ως τη γνώση και εφαρμογή κανόνων συμπεριφοράς όσον αφορά στη χρήση της τεχνολογίας. Οι Hobbs & Jensen (2009:5) ορίζουν την Ψηφιακή Πολιτειότητα ως «τις δεξιότητες και τις γνώσεις που απαιτούνται για να είναι κάποιος αποτελεσματικός στο περιβάλλον των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, όπου οι διακρίσεις μεταξύ παραγωγού και καταναλωτή έχουν εξατμιστεί και η ασάφεια μεταξύ δημόσιου και ιδιωτικού κόσμου δημιουργεί νέες ηθικές προκλήσεις και ευκαιρίες για παιδιά, νέους και ενήλικες». Κατά τους Mossberger, Tolbert & McNeal (2011, όπως αναφέρεται στο Isman & Gungoren, 2013) η Ψηφιακή Πολιτειότητα αφορά αυτούς που

χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο τακτικά και αποτελεσματικά. Για τον Schuler (2001) η Ψηφιακή Πολιτειότητα συνδέεται με την ψηφιακή πόλη, η οποία έχει ορισμένα χαρακτηριστικά: όπως μια «πραγματική» πόλη φιλοξενεί ένα ευρύ φάσμα ατόμων και δραστηριοτήτων -δημόσιες και ιδιωτικές, εμπορικές και μη κερδοσκοπικές, ατομικές και συλλογικές- έτσι και στην ψηφιακή πόλη υπάρχει ένας ρόλος για τους «ψηφιακούς πολίτες», βάσει του οποίου συμμετέχουν ελεύθερα σε «εικονικές», διαδικτυακές/ψηφιακές δραστηριότητες σε οικονομικό, πολιτικό και πολιτιστικό επίπεδο. Αυτό σημαίνει ότι ο ψηφιακός πολίτης εμπλέκεται με την κοινωνία, την πολιτική και τη διακυβέρνηση μέσω των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ).

Σε μια πιο επικαιροποιημένη εκδοχή η Ψηφιακή Πολιτειότητα περιλαμβάνει τους συνεχώς αναπτυσσόμενους κανόνες κατάλληλης, υπεύθυνης και ενδυναμωμένης χρήσης της τεχνολογίας με γνώμονα την οικοδόμηση θετικών ψηφιακών εμπειριών, την επίγνωση ότι οι πράξεις μας έχουν συνέπειες για τους άλλους και τη συμμετοχή με σκοπό το κοινό καλό (Nine Elements, 2023) (digitalcitizenship.net). Ως εκ τούτου, η έννοια της Ψηφιακής Πολιτειότητας συνεπάγεται ότι δεν είμαστε πλέον απλοί «χρήστες» των τεχνολογιών, καθώς αυτές διαμορφώνουν την ταυτότητά μας τόσο ως άτομα όσο και ως πολίτες. Όπως γράφουν οι Isin & Ruppert (2020: 38), «*το να είσαι online και να είσαι συνδεδεμένος είναι ανεπαρκείς μεταφορές για την περιγραφή των πολιτών στον κυβερνοχώρο*».

3.3 Δεξιότητες του ψηφιακού πολίτη

Βάσει των προηγούμενων, η Ψηφιακή Πολιτειότητα ξεκινά όταν οποιοδήποτε παιδί, έφηβος ή ενήλικας εγγραφεί για μια διεύθυνση email, δημοσιεύει κείμενα ή φωτογραφίες στο Διαδίκτυο, χρησιμοποιεί το ηλεκτρονικό εμπόριο για να αγοράσει εμπορεύματα, δημιουργεί ιστολόγια, χρησιμοποιεί τα κοινωνικά δίκτυα και συμμετέχει σε οποιαδήποτε ψηφιακή λειτουργία. Ο Ribble (2015) καταλήγει στα εξής εννέα στοιχεία που σχετίζονται

με την ορθή χρήση, την κακή χρήση και την κατάχρηση της τεχνολογίας και ορίζουν την Ψηφιακή Πολιτειότητα, προσεγγίζοντας σε εύρος και βάθος τον όρο:

1. Ψηφιακή Πρόσβαση (Digital Access): ισότιμη και ανεμπόδιστη πρόσβαση και συμμετοχή στο κοινωνικό γίγνεσθαι
2. Ψηφιακό Εμπόριο (Digital Commerce): το σύνολο των ηλεκτρονικών διαδικασιών που επιτρέπουν τη διακίνηση και αγορά προϊόντων και υπηρεσιών
3. Ψηφιακή Επικοινωνία (Digital Communication): ψηφιακή ανταλλαγή μηνυμάτων
4. Ψηφιακός Εγγραμματισμός (Digital Literacy): διδάσκοντας με και μαθαίνοντας για τη χρήση της τεχνολογίας
5. Ψηφιακή Δεοντολογία/Εθιμοτυπία (Digital Etiquette): όρια και κανόνες που διέπουν την ψηφιακή επικοινωνία
6. Ψηφιακή Νομοθεσία (Digital Law): υποχρεώσεις και νομικά κωλύματα που σχετίζονται με τη διακίνηση και χρήση των ψηφιακών πληροφοριών
7. Ψηφιακά Δικαιώματα και Υποχρεώσεις (Digital Rights & Responsibilities): ελευθερίες αλλά και υποχρεώσεις που συνδέονται με τη χρήση των ΤΠΕ
8. Ψηφιακή Υγεία και Ευεξία (Digital Health & Wellness): κίνδυνοι για την υγεία οι οποίοι απορρέουν από τη χρήση των ψηφιακών μέσων
9. Ψηφιακή Ασφάλεια (Digital Security): προφυλάξεις για την ασφάλεια των προσωπικών και ψηφιακών δεδομένων, ευαίσθητων στοιχείων και πληροφοριών

Στην Ευρωπαϊκή Ένωση, επειδή οι ψηφιακές δεξιότητες για την εργασία και τη ζωή βρίσκονται στην κορυφή της Ευρωπαϊκής Πολιτικής Ατζέντας, προκειμένου να υπάρξει μια κοινή γλώσσα και αντίληψη για τον προσδιορισμό των βασικών τομέων της ψηφιακής ικανότητας, διαμορφώθηκε και επικαιροποιήθηκε το πλαίσιο αναφοράς DigComp 2.2

(*The Digital Competence Framework for Citizens*) (Vuorikari, Kluzer & Punie, 2023) το οποίο περιγράφει ικανότητες που αναλύονται σε γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις, οι οποίες βοηθούν τους πολίτες να αξιοποιήσουν με αυτοπεποίθηση, κριτική ικανότητα και ασφάλεια τις ψηφιακές τεχνολογίες. Σε αυτές συμπεριλαμβάνονται νέες και αναδυόμενες τεχνολογίες, όπως τα συστήματα Τεχνητής Νοημοσύνης, η εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα, το Διαδίκτυο των πραγμάτων, το blockchain, αλλά και δεδομένα όπως η παραπληροφόρηση στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και τους ειδησεογραφικούς ιστότοπους, η αλληλεπίδραση των πράσινων πολιτικών και της βιωσιμότητας με τις ψηφιακές τεχνολογίες και οι νέες κοινωνικοοικονομικές συνθήκες (π.χ. εργασία εξ αποστάσεως και υβριδική εργασία). Παράλληλα, οι ψηφιακές ικανότητες βρίσκονται σε άμεση διασύνδεση με όλες εκείνες τις ικανότητες που χαρακτηρίζουν τη Δια βίου μάθηση (στο σχήμα 2) και είναι απαραίτητες για την προσωπική ολοκλήρωση των πολιτών, τον υγιή τρόπο ζωής, τη βιωσιμότητα και αειφορία, την απασχολησιμότητα, την ενεργό πολιτειότητα και την ένταξή τους στην κοινωνία.



Σχήμα 2: Βασικές ικανότητες για τη Δια βίου μάθηση (DigComp 2.2)

Στο DigComp 2.2 η ψηφιακή ικανότητα αφορά πέντε τομείς (σχήμα 3): γραμματισμός πληροφοριών και δεδομένων, επικοινωνία και συνεργασία, δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου, ασφάλεια, και επίλυση προβλημάτων.



Σχήμα 3: Το πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων για τους πολίτες (DigComp 2.2)

Στο πλαίσιο του προγράμματος για τον ψηφιακό μετασχηματισμό της Ευρώπης ως το 2030, το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο ψήφισε στις 15 Δεκεμβρίου 2022 την *Ευρωπαϊκή διακήρυξη σχετικά με τα ψηφιακά δικαιώματα και τις ψηφιακές αρχές για την ψηφιακή δεκαετία (2023)* η οποία ορίζει ρητά:

«Το όραμα της ΕΕ για τον ψηφιακό μετασχηματισμό θέτει τους ανθρώπους στο επίκεντρο, ενισχύει τη θέση των ατόμων και προωθεί τις καινοτόμες επιχειρήσεις. Η απόφαση για το “πρόγραμμα πολιτικής για την ψηφιακή δεκαετία 2030” καθορίζει τους συγκεκριμένους ψηφιακούς στόχους με βάση τέσσερα βασικά σημεία (ψηφιακές δεξιότητες, ψηφιακές υποδομές, ψηφιοποίηση των επιχειρήσεων και των δημόσιων υπηρεσιών). Η πορεία της ΕΕ προς τον ψηφιακό μετασχηματισμό των κοινωνιών και της οικονομίας μας περιλαμβάνει

ειδικότερα την ανοιχτή ψηφιακή κυριαρχία, τον σεβασμό των θεμελιωδών δικαιωμάτων, του κράτους δικαίου και της δημοκρατίας, την ένταξη, την προσβασιμότητα, την ισότητα, τη βιωσιμότητα, την ανθεκτικότητα, την ασφάλεια, τη βελτίωση της ποιότητας ζωής, τη διαθεσιμότητα υπηρεσιών και τον σεβασμό των δικαιωμάτων και των προσδοκιών κάθε ανθρώπου.»

3.4 Η αναγκαιότητα της καλλιέργειας της Ψηφιακής Πολιτειότητας στην εκπαίδευση

Η γενιά Άλφα (Generation Alpha) πήρε το όνομά της από το πρώτο γράμμα του ελληνικού αλφαβήτου. Είναι γεννημένοι από τους millennials γονείς τους μεταξύ 2010 και 2025 και η ζωή τους περιστρέφεται γύρω από την τεχνολογία, την ψυχαγωγία, τα παιχνίδια, τη σύνδεση με τους συνομηλίκους, ακόμη και την εκπαίδευση στον απόηχο της πανδημίας COVID-19. Πρόσφατα διαπιστώθηκε ότι από την ηλικία των δύο ετών, η Gen Alpha πλοηγείται εύκολα σε διάφορες εφαρμογές σε smartphone, για τις οποίες οι προκάτοχοί τους χρειάστηκαν χρόνια (Jha, 2020).

Η ταχεία ανάπτυξη του Διαδικτύου έχει επιφέρει πολλά κοινωνικά προβλήματα, που έχουν προκαλέσει αναπάντεχες δυσκολίες και συνεχείς συγκρούσεις για γονείς, σχολεία και αρχές. Τα μέσα ενημέρωσης συχνά αναδεικνύουν περιπτώσεις κατάχρησης των κοινωνικών δικτύων, απάτες στο Διαδίκτυο, κυβερνοεκφοβισμό, παράνομες λήψεις ψηφιακού υλικού, απάτες με πιστωτικές κάρτες, εθισμό σε παιχνίδια, ιούς, ιστότοπους μίσους, πορνογραφία και προσέλκυση από κακοποιούς, τα οποία αποκαλούνται συλλογικά «ψηφιακή ασθένεια» (Oxley, 2011).

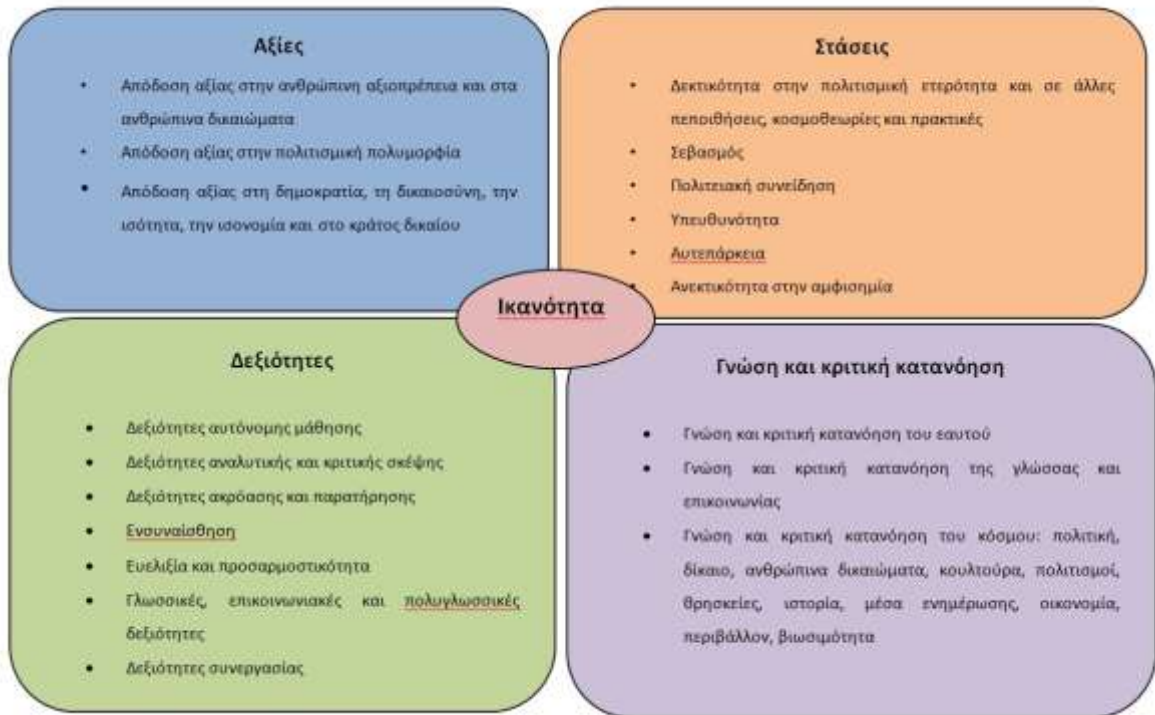
Ειδικότερα στον χώρο της εκπαίδευσης καταγράφονται καθημερινά πολλά παραδείγματα διαδικτυακού εκφοβισμού, λογοκλοπής από το Διαδίκτυο, χρήση κινητών τηλεφώνων και παιχνίδια σε υπολογιστές κατά την ώρα του μαθήματος. Η Oxley (2011) αναφέρει ότι τρία από τα μεγαλύτερα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι νέοι σήμερα σχετικά με το

Διπλωματική Εργασία

Διαδίκτυο είναι η ψευδαίσθηση της ανωνυμία τους, η δυσκολία στη διαχείριση του ψηφιακού τους χαρτοφυλακίου ή του ψηφιακού τους αποτυπώματος και η άγνοια για τις νομικές επιπτώσεις από αλόγιστες ή κακόβουλες ενέργειες. Ενώ λοιπόν η συζήτηση για την εξάρτηση από τις οθόνες και τον εθισμό των εφήβων στο Διαδίκτυο εξελίσσεται και αναζητούνται λύσεις, επιβάλλεται οι μαθητές να κατανοήσουν την ηθική, πολιτιστική και κοινωνική πλευρά της τεχνολογίας, να εξασκηθούν στην υπεύθυνη χρήση της τεχνολογίας και να αναπτύξουν θετικές στάσεις προς τις τεχνολογικές εφαρμογές που υποστηρίζουν την προσωπική ανάπτυξη, τη συνεργασία, την παραγωγικότητα και τη δια βίου μάθηση (Ribble, Bailey & Ross, 2004).

3.5 Άξονες οικοδόμησης της Ψηφιακής Πολιτειότητας στη εκπαίδευση

Δεδομένου ότι οι ψηφιακές τεχνολογίες είναι καινοτόμες και εξελίσσονται συνεχώς, γίνεται κατανοητό ότι η ανάπτυξη ικανοτήτων είναι μία δια βίου διαδικασία που πρέπει να ξεκινά από την πρώιμη παιδική ηλικία στο σπίτι και στο σχολείο, σε τυπικά και μη τυπικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Προς αυτή την κατεύθυνση το Συμβούλιο της Ευρώπης (2018) εξέδωσε ένα *Πλαίσιο Αναφοράς Ικανοτήτων για Δημοκρατικό Πολιτισμό (Reference Framework of Competences for Democratic Culture)* (εφεξής το Πλαίσιο), το οποίο προορίζεται να χρησιμοποιηθεί από ειδικούς σε θέματα εκπαίδευσης, σε όλους τους τομείς του εκπαιδευτικού συστήματος από την προσχολική αγωγή και την πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση έως την τριτοβάθμια εκπαίδευση, συμπεριλαμβανομένης της εκπαίδευσης ενηλίκων και της επαγγελματικής εκπαίδευσης. Το Πλαίσιο παρέχει μια συστηματική προσέγγιση στον σχεδιασμό της διδασκαλίας, της μάθησης και της αξιολόγησης των ικανοτήτων για δημοκρατικό πολιτισμό και περιγράφει συνολικά 20 ικανότητες, οι οποίες υποδιαιρούνται σε αξίες, στάσεις, δεξιότητες και γνώση/εις-κριτική κατανόηση. Οι 20 ικανότητες παρουσιάζονται αναλυτικά στο σχήμα 4, γνωστό ως «η πεταλούδα» των ικανοτήτων.



Σχήμα 4: Οι ικανότητες για τον δημοκρατικό πολιτισμό (Συμβούλιο της Ευρώπης, 2018)

Με βάση το *Εγχειρίδιο για την εκπαίδευση στην ψηφιακή πολιτειότητα (Digital citizenship education handbook)*, που επίσης εξέδωσε το Συμβούλιο της Ευρώπης (Council of Europe, 2022), υπάρχει ένα σύνολο εμπλεκόμενων που με τις δράσεις τους μπορούν να προάγουν την Ψηφιακή Πολιτειότητα στην εκπαίδευση, όπως φαίνεται στον πίνακα 2:

Πίνακας 2: Εμπλεκόμενοι και δράσεις για την ψηφιακή πολιτειότητα

Εμπλεκόμενοι	Δράσεις
μαθητές	<ul style="list-style-type: none"> εκπαιδεύονται και προστατεύονται συμμετέχουν ενεργά ενδυναμώνουν τις ικανότητές τους
γονείς	<ul style="list-style-type: none"> συμμετέχουν στη συζήτηση για το Διαδίκτυο και την

	<p>πολιτειότητα</p> <ul style="list-style-type: none"> • βοηθούν τα παιδιά να ισορροπήσουν τις κοινωνικές και τις διαπροσωπικές διαστάσεις της χρήσης της διαδικτυακής τεχνολογίας • επικοινωνούν τακτικά με τα παιδιά τους και τα σχολεία προκειμένου να βοηθήσουν στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους
εκπαιδευτικοί	<ul style="list-style-type: none"> • βελτιώνουν τις γνώσεις και τις διδακτικές τους πρακτικές στα διαδραστικά εργαλεία που χρησιμοποιούν • εξοπλίζονται με τις απαραίτητες ικανότητες στην εφαρμογή και αξιολόγηση των ψηφιακών δεξιοτήτων • αναθεωρούν τον ρόλο των εκπαιδευτικών στην ψηφιακή εποχή
Διεύθυνση του σχολείου	<ul style="list-style-type: none"> • εξετάζει όλες τις επιλογές βέλτιστων πρακτικών όσον αφορά στην πολιτική Διαδικτύου • περιλαμβάνει γονείς, εκπαιδευτικούς, μαθητές στη λήψη αποφάσεων για ασφαλή, νόμιμη και ηθική χρήση των ΤΠΕ εντός της τάξης
Ακαδημαϊκή κοινότητα	<ul style="list-style-type: none"> • παράγει έρευνα στην παιδαγωγική και διδακτική στον τομέα της ψηφιακής πολιτειότητας • αναπτύσσει πόρους για να διασφαλιστεί η μεγαλύτερη δέσμευση και εμπλοκή
Ιδιωτικοί φορείς	<ul style="list-style-type: none"> • συμμετέχουν σε νέους τομείς συνεργασίας με διάφορους εμπλεκόμενους που σχετίζονται με την ενδυνάμωση των χρηστών και την προστασία των

	<p>ανηλίκων</p> <ul style="list-style-type: none"> • υποστηρίζουν μια πολυμερή προσέγγιση με κοινή ευθύνη για τη δημιουργία κατάλληλων συνθηκών για αποτελεσματική ψηφιακή πολιτειότητα • αναθεωρούν ουσιαστικά τους όρους και τις προϋποθέσεις χρήσης των ΤΠΕ σε πιο φιλικό προς τα παιδιά τρόπο • παρέχουν πόρους σε γονείς και σχολεία
Δημόσιοι φορείς	αναπτύσσουν νέες κατευθύνσεις για μελλοντικούς προσανατολισμούς στην εκπαίδευση ψηφιακής πολιτειότητας
Τοπικές εκπαιδευτικές κοινότητες	<ul style="list-style-type: none"> • αναπτύσσουν συστήματα τυπικής, μη τυπικής και άτυπης εκπαίδευσης για τη διαμόρφωση των πρακτικών ψηφιακού γραμματισμού των παιδιών • λαμβάνουν υπόψη τους την αναγκαιότητα των ΤΠΕ, για να αναπτύξουν διάφορες πτυχές της ψηφιακής πολιτειότητας
Ρυθμιστικές αρχές	<ul style="list-style-type: none"> • καθορίζουν ότι τα δικαιώματα των παιδιών γίνονται σεβαστά στο πλαίσιο των αρμοδιοτήτων τους • ενθαρρύνουν ενεργά τους εκπαιδευτικούς φορείς για την εκπαίδευση των πολιτών στον ψηφιακό χώρο
Εθνικοί/διεθνείς φορείς	προωθούν τα θεμελιώδη δικαιώματα και τις δημοκρατικές αξίες μέσω των δομών συμμετοχικής διακυβέρνησης

Με βάση το *Εγχειρίδιο για την εκπαίδευση στην ψηφιακή πολιτειότητα* η έννοια της Ψηφιακής Πολιτειότητας έχει 10 άξονες καταναμημένους σε τρία πεδία: την Παρουσία στο Διαδίκτυο (Being online), την Ευημερία στο Διαδίκτυο (Well-being online) και τα Δικαιώματα στο Διαδίκτυο (Rights online).

A. Παρουσία στο Διαδίκτυο (Being online)

Περιλαμβάνει τις συναφείς προϋποθέσεις για την Ψηφιακή Πολιτειότητα:

- Πρόσβαση στο ψηφιακό περιβάλλον: Αφορά μια σειρά ικανοτήτων που σχετίζονται όχι μόνο με την υπέρβαση του ψηφιακού αποκλεισμού και την άμβλυνση του ψηφιακού χάσματος αλλά και την συμπερίληψη και ανεκτικότητα σε κάθε είδους μειονότητα και διαφορετικότητα.
- Μάθηση και δημιουργικότητα: Αναφέρεται στην προθυμία των μαθητών για τη μάθηση σε ψηφιακά περιβάλλοντα κατά τη διάρκεια της ζωής τους, για να εκφράζουν διαφορετικές μορφές δημιουργικότητας, με διαφορετικά εργαλεία, σε διαφορετικά πλαίσια και καλύπτει την ανάπτυξη προσωπικών και επαγγελματικών ικανοτήτων, ώστε να μπορούν να ανταποκριθούν στις προκλήσεις των ΤΠΕ με αυτοπεποίθηση και με καινοτόμους τρόπους. Δεδομένης της συζήτησης για τη διαρκώς αναπτυσσόμενη χρήση της Τεχνητής Νοημοσύνης είναι απαραίτητο να επισημανθεί ότι όλοι πρέπει να διδαχθούν πώς να αναγνωρίζουν και να εκμεταλλεύονται τις δυνατότητές της μέσω των δεξιοτήτων Ψηφιακής Πολιτειότητας (π.χ. να είναι σε θέση να γράψουν αποτελεσματικές προτροπές για να λάβουν τις καλύτερες απαντήσεις) και να μην ελέγχονται από αυτά τα εργαλεία (Ribble, 2023).
- Γραμματισμός στα μέσα και στην πληροφόρηση: Αφορά την ικανότητα κατανόησης, ερμηνείας και κριτικής. Ένας έφηβος που προετοιμάζεται να γίνει ψηφιακός πολίτης πρέπει να μάθει να φιλτράρει δεδομένα και να διατηρεί κριτική στάση ως βάση για αποτελεσματική συμμετοχή στην κοινότητά του/της.

B. Ευημερία στο Διαδίκτυο (Well-being online)

Η ευημερία είναι μια καθολική έννοια που σχετίζεται με την ικανότητα να συνειδητοποιεί κάποιος πλήρως τις δυνατότητές του, να αντιμετωπίζει τις συνήθεις πιέσεις του περιβάλλοντος, να εργάζεται και να επικοινωνεί παραγωγικά και γόνιμα και να συνεισφέρει ουσιαστικά στην κοινότητα. Βασίζεται στα ακόλουθα στοιχεία:

- **Ηθική και ενσυναίσθηση:** Η ηθική είναι το σύνολο των αρχών που διέπουν τη συμπεριφορά των ανθρώπων. Αν και θεωρείται γενικά ότι βασίζεται σε αυτό που γίνεται αποδεκτό ως ηθικά καλό και κακό σε μια δεδομένη κοινωνία ή ομάδα, στο ψηφιακό περιβάλλον συχνά αποκλίνει από ό, τι είναι ηθικό και, πράγματι, η ανήθικη συμπεριφορά μερικές φορές φαινομενικά συγχωρείται (π.χ. ο εκφοβισμός ανάμεσα στους εφήβους, προκειμένου να αποσπάσουν την επιδοκιμασία της παρέας). Η ενσυναίσθηση είναι σημαντικός καθοριστικός παράγοντας της ηθικής συμπεριφοράς και απαραίτητο δομικό στοιχείο για τη δημιουργία ηθικών κοινοτήτων, διότι -σε συνδυασμό με τις δεξιότητες της ακρόασης, της παρατήρησης και της συνεργασίας- επιτρέπει σε ένα άτομο να κατανοεί τα ενδιαφέροντα, τις ανάγκες και τη διαφορετικότητα των άλλων.
- **Υγεία:** Αφορά τον κοινωνικο-συναισθηματικό αντίκτυπο μέσω της ανθρώπινης αλληλεπίδρασης, της συλλογής και της επεξεργασίας δεδομένων, και την υγεία, από την εργονομία έως τα ψευδο-ιατρικά δεδομένα που εντοπίζονται στο Διαδίκτυο. Πιο συγκεκριμένα, η διαδικτυακή τεχνολογία έχει τροποποιήσει σημαντικά τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι αλληλεπιδρούν, καθώς ο εγκέφαλος τροφοδοτείται συνεχώς με ήχους και εικόνες, πράγμα που μειώνει την ικανότητα των ανθρώπων να «διαβάζουν μεταξύ των γραμμών», πολύ περισσότερο των εφήβων. Έτσι ένα αστείο ή μια παρεξήγηση μεταξύ τους μπορεί πολύ εύκολα να κλιμακωθεί σε σύγκρουση, βία και εκφοβισμό κι αυτό υπογραμμίζει την κρίσιμη ανάγκη για ενθάρρυνση της ανάπτυξης της αναλυτικής και κριτικής σκέψης. Επιπλέον, η υπερβολική χρήση της τεχνολογίας σε συνδυασμό με την έλλειψη άσκησης μπορεί να επιφέρει μια σειρά από σωματικά προβλήματα στη στάση του σώματος και την ισορροπία του οργανισμού. Η τρέχουσα εστίαση στην ομορφιά στη σημερινή εποχή με τις selfies και τα likes

μπορούν γρήγορα να οδηγήσουν τους νέους να αναζητήσουν διατροφικές συμβουλές που φτάνουν στις διατροφικές διαταραχές, όπως η ανορεξία. Επομένως απαιτούνται πιο αιχμηρές δεξιότητες κριτικής σκέψης, που ξεχωρίζει το αληθινό από το ψεύτικο.

- Ηλεκτρονική παρουσία (e-presence) και επικοινωνία: Οι πλατφόρμες μέσω κοινωνικής δικτύωσης, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, η εικονική πραγματικότητα (virtual reality) και η επαυξημένη πραγματικότητα (augmented reality) προσφέρουν πλέον καθηλωτικές εμπειρίες και μια διαφορετική αντίληψη της πραγματικότητας, πράγμα που αποτελεί μια νέα διάσταση στις επικοινωνίες με μια εξατομικευμένη προσωπική και κοινωνική διάσταση. Όλοι οι μαθητές πρέπει να γνωρίζουν πώς να προστατεύουν τις διαδικτυακές τους ταυτότητες και τα προσωπικά τους δεδομένα, να διατηρούν ένα ελάχιστο απόρρητο με τη διενέργεια απλής έρευνας και τη χρήση κριτικής και να έχουν επίγνωση του ψηφιακού τους αποτυπώματος. Ψηφιακό αποτύπωμα (digital footprint) είναι το σύνολο των δεδομένων που προέρχονται από την ψηφιακά ανιχνεύσιμη συμπεριφορά και τη διαδικτυακή παρουσία που σχετίζεται με ένα άτομο, η οποία μπορεί να οδηγήσει σε ευεργετικά ή δυσμενή αποτελέσματα, βραχυπρόθεσμα ή μακροπρόθεσμα, ατομικά ή κοινωνικά. Σημασία έχει και τι κάνουν οι χρήστες στο Διαδίκτυο, αλλά και τι υπάρχει γι' αυτούς εκεί. Όπως συμβαίνει με τα πραγματικά ίχνη, τα ψηφιακά αποτυπώματα δεν αντικατοπτρίζουν μια πλήρη εικόνα ενός ατόμου, αλλά επιτρέπουν διάφορες εκδοχές και ερμηνείες (Micheli, Lutz & Büchi, 2018).

Γ. Δικαιώματα στο Διαδίκτυο (Rights online)

Η προστασία της ιδιωτικής ζωής και των προσωπικών δεδομένων είναι θεμελιώδες ανθρώπινο δικαίωμα. Επίσης το Άρθρο 12 της Σύμβασης των Ηνωμένων Εθνών για τα Δικαιώματα του Παιδιού (ΟΗΕ, 1989) δηλώνει ότι τα παιδιά έχουν το δικαίωμα της ελεύθερης έκφρασης και της συμμετοχής. Κατά συνέπεια απαραίτητα είναι τα εξής:

- Ενεργητική συμμετοχή: Η συμμετοχή στη διαδικτυακή κοινότητα είναι ένα ουσιαστικό μέρος μιας γεμάτης ζωής και ένας τρόπος διασφάλισης αμοιβαίων

οφελών, που παίζει σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη της ηλεκτρονικής δημοκρατίας. Τα #BlackLivesMatter, το #MeToo και διάφορα ανοιχτά Fora δημόσιας διαβούλευσης και διακυβέρνησης είναι παραδείγματα ενεργούς συμμετοχής στο Διαδίκτυο. Μία από τις προκλήσεις της διαδικτυακής συμμετοχής είναι να αποφευχθεί η αναπαραγωγή της ανομίας και της συμπεριφοράς του όγλου. Τα παιδιά πρέπει να μάθουν ότι, εάν οι διαδικτυακές αλληλεπιδράσεις μετατραπούν σε ψηφιακό λιθοβολισμό, δεν θα υπάρξει δικαιοσύνη.

- Δικαιώματα και υποχρεώσεις: Οι ψηφιακοί πολίτες μπορούν να απολαμβάνουν τα δικαιώματα της ιδιωτικότητας, της ασφάλειας, της πρόσβασης, της συμπερίληψης, της ελευθερία έκφρασης και άλλα. Ωστόσο, αυτά τα δικαιώματα συνεπάγονται ορισμένες ευθύνες, όπως η ηθική συμπεριφορά και η ενσυναίσθηση και γενικά οι ευθύνες για τη διασφάλιση ενός ασφαλούς ψηφιακού περιβάλλοντος για όλους. Για κάθε συσκευή, σύστημα λογισμικού, εφαρμογή ή πρόγραμμα, υπάρχουν αντίστοιχα νομικά έγγραφα που εξηγούν τα πνευματικά τους δικαιώματα και τις υποχρεώσεις του χρήστη. Οι χρήστες του Διαδικτύου όλων των ηλικιών θα πρέπει να γνωρίζουν τρεις σημαντικές ενέργειες σε περίπτωση παραβίασης δικαιωμάτων: να αγνοούν το περιεχόμενο, να μπλοκάρουν το άτομο που διέπραξε την παραβίαση ή να αναφέρουν το άτομο στους αρμόδιους φορείς.
- Ιδιωτικότητα και προστασία: Το απόρρητο, η προστασία δεδομένων και η ασφάλεια απορρέουν από τα δικαιώματα, την ελευθερία και την υπευθυνότητα και θα πρέπει να παρουσιάζονται στα παιδιά από τα πρώτα τους βήματα στο Ίντερνετ. Οι χρήστες που γνωρίζουν τις ευθύνες και τις προκλήσεις είναι σε θέση να ανιχνεύουν και να παρακάμπτουν τους διαδικτυακούς κινδύνους, να προστατεύουν τα ψηφιακά τους δεδομένα και την ταυτότητα τους και να διατηρούν μέτρα ασφαλείας που καθιστούν τις ψηφιακές δραστηριότητές τους ασφαλείς και βιώσιμες για τον εαυτό τους και τους άλλους. Όταν τα παιδιά αρχίζουν να έχουν πρόσβαση σε διαδικτυακές υπηρεσίες πρέπει να μπορούν να επιλέγουν πότε είναι ασφαλές και νόμιμο να χρησιμοποιούν ψευδώνυμο ή διαφορετικούς λογαριασμούς, προφίλ ή διευθύνσεις ηλεκτρονικού ταχυδρομείου για την

προστασία της ταυτότητάς τους και να διαχειρίζονται κωδικούς πρόσβασης, δεδομένου ότι το hacking είναι μια αυξανόμενη πρόκληση και κίνδυνος στις μέρες μας.

- Καταναλωτική συνείδηση: Πάνω από το 60% των Ευρωπαίων έχουν πρόσβαση στο Διαδίκτυο σε καθημερινή βάση και περισσότερα από τα δύο τρίτα των χρηστών του Διαδικτύου έχουν πραγματοποιήσει αγορές μέσω διαδικτύου. Μια άλλη πτυχή είναι η επιχειρηματικότητα των ψηφιακών πολιτών που ενεργούν ως επιχειρηματίες, πουλώντας προϊόντα και υπηρεσίες. Το ηλεκτρονικό εμπόριο έχει αναμφίβολα φέρει θετικά οφέλη, καθώς είναι ευκολότερο και πιο βολικό. Ωστόσο, οι συναλλαγές ηλεκτρονικού εμπορίου εμπεριέχουν κινδύνους. Όλο και περισσότερα παιδιά κάνουν online αγορές (συχνά μέσω λογαριασμού πιστωτικής κάρτας γονέα), ενώ στα βιντεοπαιχνίδια συχνά χρησιμοποιούν τις έννοιες του χρήματος για να δώσουν αξία στο παιχνίδι. Και αυτή η τάση να «εικονικοποιούν» τα χρήματα μπορεί να έχει σοβαρές οικονομικές επιπτώσεις για το μέλλον τους. Απαραίτητο είναι επομένως να εκπαιδευτούν στην έννοια της βιώσιμης κατανάλωσης που εστιάζει στην ευημερία και την ασφάλεια. Η εκπαίδευση του «πολίτη καταναλωτή» δεν μπορεί να παραμεληθεί, καθώς τα άτομα κάνουν επιλογές που βασίζονται σε ηθικές, κοινωνικές, οικονομικές ή οικολογικές πεποιθήσεις.

4. Οδηγός διδασκαλίας της Νεοελληνικής Γλώσσας στο Γυμνάσιο με βάση το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών (2022) – Η θέση της Ψηφιακής Αφήγησης

Στο Νέο Πρόγραμμα Σπουδών (ΝΠΣ) για το μάθημα της Νεοελληνικής Γλώσσας στο Γυμνάσιο (Μιχάλης, Αναγνωστοπούλου, Δουζίνα, Καμηλάκη & Κλείδη, 2022) τονίζεται ο κεντρικός ρόλος που έχει η πρότυπη γλώσσα στην κοινωνία (ως όργανο επικοινωνίας)

και στην εκπαίδευση (ως μέσο και αντικείμενο διδασκαλίας). Η γνωσιακή και η κοινωνική ανάπτυξη των μαθητών/-τριών - η γλωσσική ανάπτυξη, η ωρίμαση των νοητικών διεργασιών και η κοινωνικοποίηση των παιδιών στη γλωσσική τους κοινότητα-προϋποθέτει την καλλιέργεια της πρόσληψης και της παραγωγής προφορικού και γραπτού λόγου και των πρακτικών κοινωνικού γραμματισμού, λειτουργικού και κριτικού. Κύριοι στόχοι και προσδοκώμενα αποτελέσματα του μαθήματος είναι μεταξύ άλλων: α) η συνειδητή γνώση του γλωσσικού συστήματος, του λεξιλογίου, των σημειωτικών πόρων και η διεύρυνση της σχηματικής γνώσης για τη νεοελληνική γλώσσα, β) η συσχέτιση των κειμενικών επιλογών των ομιλητών/-τριών με το επικοινωνιακό και το κοινωνικοπολιτισμικό περιεχόμενο, γ) η κατανόηση και η σύνθεση προφορικών, γραπτών και ψηφιακών κειμένων, τα οποία διέπονται από συνοχή, συνεκτικότητα, υφολογική καταλληλότητα και πληροφοριακή επάρκεια, σε σχέση με τον σκοπό του/της ομιλητή/-τριας, τον αποδέκτη και το περιεχόμενο, και δ) η ανάπτυξη προβληματισμών στους/στις μαθητές/-τριες για τις γλωσσικές ποικιλίες και την πολυγλωσσία.

Όσον αφορά τη διδακτική πλαισίωση το ΝΠΣ προκρίνει την εφαρμογή της διαφοροποίησης της διδασκαλίας ανάλογα με τα χαρακτηριστικά των μαθητών: α. στο επίπεδο της επικοινωνιακής ικανότητάς τους β. στις προϋπάρχουσες γνώσεις τους γ. στο μαθησιακό στυλ που προτιμούν δ. στα ενδιαφέροντά και στις προτιμήσεις τους, ε. στις ανάγκες τους και στ. στην ταχύτητα εμπέδωσης νέων γνώσεων, επεξεργασίας γλωσσικών δεδομένων, κειμενικού σχεδιασμού.

Οι κειμενικοί τύποι που διδάσκονται στη βαθμίδα του γυμνασίου είναι αφηγηματικοί, περιγραφικοί, επιχειρηματολογικοί, εξηγητικοί και διαδικαστικοί. Στο πλαίσιο της ευρύτατης χρήσης των ΤΠΕ το ΝΠΣ εντάσσει τη διδασκαλία (πρόσληψη και παραγωγή) κειμενικών τύπων υβριδικού, πολυτροπικού ή πολυμεσικού χαρακτήρα που παράγονται μέσω της χρήσης των ψηφιακών τεχνολογιών. Αυτά είναι: α) πολυτροπικά κείμενα, όπου η εικόνα δεν έχει διακοσμητικό ρόλο, αλλά λειτουργεί αλληλοσυμπληρωματικά προς το γλωσσικό τμήμα του κειμένου, β) ψηφιακά αφηγηματικά κείμενα (π.χ. βίντεο, ταινίες, κινούμενα σχέδια) και γ) υπερκείμενα: πρόκειται για διαδικτυακά κείμενα, τα οποία

Διπλωματική Εργασία

εμπεριέχουν υπερσυνδέσμους, μέσω των οποίων συνδέονται με άλλα διαδικτυακά κείμενα.

Πιο συγκεκριμένα, προσδιορίζονται με μεγάλη λεπτομέρεια τόσο το πλαίσιο παραγωγής του ψηφιακού κειμένου όσο και τα στάδια κατασκευής του (προσυγγραφικό, κυρίως συγγραφικό και μετασυγγραφικό), γεγονός που καταδεικνύει την ανάγκη για ενσωμάτωση των ΤΠΕ στο γλωσσικό μάθημα. Γίνεται επομένως φανερό ότι η Ψηφιακή Αφήγηση έχει θέση στο μάθημα της Νεοελληνικής Γλώσσας στο Γυμνάσιο και η δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας μπορεί να συνδεθεί με ποικίλες δραστηριότητες, όπως:

- Προσωπική αφήγηση για κάποιο βίωμα
- Μυθοπλαστική αφήγηση σχετική με ένα θέμα
- Έκφραση απόψεων, σκέψεων και συναισθημάτων, σύμφωνα με οδηγίες που δίνονται στους/στις μαθητές/τριες σχετικά με την περίσταση επικοινωνίας, τον σκοπό και τους αποδέκτες με βάση δοσμένα κείμενα
- Απόδοση ιστορίας που αναπαριστάται με εικόνες σε συνάφεια με κείμενο
- Παρουσίαση ενός ήρωα με αφορμή ένα κείμενο ή μια εικόνα

B. ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

5. Ερευνητικό πλαίσιο

5.1 Στόχος-ερευνητικά ερωτήματα

Κύριος στόχος της ανά χείρας διπλωματικής εργασίας είναι η διερεύνηση της αξιοποίησης της Ψηφιακής Αφήγησης στην καλλιέργεια της Ψηφιακής Πολιτειότητας στους εφήβους. Η έρευνα εκκινεί από το εξής βασικό ερώτημα: Είναι δυνατόν να αξιοποιηθεί η Ψηφιακή Αφήγηση ως εκπαιδευτικό εργαλείο για την καλλιέργεια της Ψηφιακής Πολιτειότητας στους μαθητές του Γυμνασίου; Γύρω από αυτό το αρχικό ερώτημα προστίθενται και τα ακόλουθα υποερωτήματα:

- Κατά πόσον η Ψηφιακή Αφήγηση εξυπηρετεί τους στόχους που το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών (2022) θέτει;
- Μεταβάλλονται οι αντιλήψεις των μαθητών/τριών για την Ψηφιακή Πολιτειότητα μέσα από την Ψηφιακή Αφήγηση;
- Η Ψηφιακή Αφήγηση είναι ένα αποτελεσματικό μέσο διδασκαλίας για την εμπέδωση της έννοιας της Ψηφιακής Πολιτειότητας;
- Η Ψηφιακή Αφήγηση αποτελεί ελκυστικό μέσο διδασκαλίας;

5.2 Ερευνητική μέθοδος

Για τη διερεύνηση του θέματος εφαρμόστηκε συνδυασμός ποσοτικής και ποιοτικής έρευνας. Η ποσοτική έρευνα επικεντρώνεται στην αριθμητική αναπαράσταση, ακολουθεί δομημένες διαδικασίες και περιλαμβάνει τη συλλογή και ανάλυση δεδομένων που μπορούν να μετρηθούν ποσοτικά με τη βοήθεια των μαθηματικών και της στατιστικής (Almeida, Faria & Queirós, 2017).

Η ποιοτική έρευνα έχει ως στόχο να εμβαθύνει στην κατανόηση ενός συγκεκριμένου προβλήματος και να παρέχει λεπτομερείς και περιγραφικές πληροφορίες που βοηθούν

στην κατανόηση των διαφόρων διαστάσεων του ερευνούμενου προβλήματος. Αντίθετα από την ποσοτική έρευνα, η ποιοτική έρευνα ασχολείται με πτυχές της πραγματικότητας που δεν μπορούν να μετρηθούν, επικεντρώνοντας στην κατανόηση και εξήγηση της δυναμικής των κοινωνικών σχέσεων, διερευνώντας τον κόσμο των σημασιών, των κινήτρων, των φιλοδοξιών, των αξιών και των στάσεων και εξετάζοντας τον πολύπλοκο ιστό των σχέσεων, των διαδικασιών και των φαινομένων που δεν μπορούν να απλοποιηθούν σε μετρήσιμες μεταβλητές (Almeida et al., 2017) .

Όσον αφορά την ποσοτική έρευνα, ως μέσο συλλογής δεδομένων χρησιμοποιήθηκε ένα αρχικό ερωτηματολόγιο στο Google forms με 10 ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής σχετικά με την προϋπάρχουσα γνώση των μαθητών/τριών για τους άξονες της ψηφιακής πολιτεότητας. Οι ίδιες ερωτήσεις συμπεριλήφθηκαν και στο τελικό ερωτηματολόγιο, ώστε να διαπιστωθεί τυχόν μεταβολή της στάσης των μαθητών/τριών. Για την αξιολόγηση-αποτίμηση της δράσης διαμορφώθηκε ένα τρίτο ερωτηματολόγιο στο Google forms με 8 ερωτήσεις της κλίμακας Likert με πέντε διαβαθμίσεις (καθόλου, λίγο, μέτρια, πολύ, πάρα πολύ). Το Google forms επιλέχθηκε για τη συλλογή δεδομένων αντί του έντυπου ερωτηματολογίου, διότι δίνει τη δυνατότητα άμεσης εξαγωγής αποτελεσμάτων.

Όσον αφορά την ποιοτική έρευνα, ως μέσο συλλογής δεδομένων χρησιμοποιήθηκε το ημερολόγιο παρατήρησης, όπου η ερευνήτρια- εκπαιδευτικός κατέγραφε σε κάθε φάση τις δραστηριότητες, τις ενέργειες και τις αντιδράσεις των μαθητών/τριών και γενικότερα τα αξιοσημείωτα στοιχεία της δράσης.

5.3 Δείγμα

Δείγμα της παρούσας έρευνας αποτέλεσαν οι 21 μαθητές ενός τμήματος της Β΄ τάξης δημόσιου Γυμνασίου αστικής περιοχής. Το τμήμα αποτελείται από 11 κορίτσια και 10 αγόρια και είναι ανομοιογενές, καθώς οι επιδόσεις των μαθητών κυμαίνονται από χαμηλές έως άριστες. Αξίζει να σημειωθεί ότι ένα αγόρι και ένα κορίτσι παρακολουθούν μαθήματα

στο τμήμα ένταξης σε κοινό και εξατομικευμένο πρόγραμμα, διότι έχουν διαγνωσμένες μαθησιακές δυσκολίες, καθώς και ότι μια μαθήτρια καταγόμενη από το Βιετνάμ φοιτά για πρώτη χρονιά σε ελληνικό σχολείο, ερχόμενη σε μια πρώτη επαφή με την ελληνική γλώσσα.

5.4 Διάρκεια

Η διδακτική παρέμβαση εφαρμόστηκε τον μήνα Δεκέμβριο και είχε διάρκεια 7 διδακτικές ώρες (τρία δώρα και ένα μονόωρο μάθημα).

5.5 Ο ρόλος της ερευνήτριας

Ο ρόλος της ερευνήτριας ήταν διπλός: Ως εκπαιδευτικός και διδάσκουσα του μαθήματος μερίμνησε για τον σχεδιασμό και την υλοποίηση της διδακτικής παρέμβασης, φροντίζοντας για την επίτευξη των διδακτικών στόχων, και παρέχοντας καθοδήγηση, βοήθεια και ενθάρρυνση, όπου απαιτούνταν. Ως ερευνήτρια παρατηρούσε και κατέγραφε μετά από κάθε διδακτική συνάντηση τις αντιδράσεις των μαθητών, τις σκέψεις, τις ιδέες τους, ώστε να αποτυπώνει με ακρίβεια και πιστότητα τα συμβάντα, όσο ήταν ακόμη καθαρά στη μνήμη της.

5.6 Η ψηφιακή ιστορία της ερευνήτριας

Στο πλαίσιο της διδακτικής παρέμβασης χρησιμοποιήθηκε η ψηφιακή ιστορία «Ψηφιακοί μου συμπολίτες...» -το κείμενο παρατίθεται παρακάτω-, η οποία δημιουργήθηκε από την ερευνήτρια-εκπαιδευτικό, για να εξυπηρετήσει τους διδακτικούς στόχους. Η ιστορία, αφηγημένη σε α' πρόσωπο με εσωτερική εστίαση, ακολουθεί τα αφηγηματικά στάδια της

πυραμίδας του Freytag και παρουσιάζει μέσα από τα μάτια μιας μαθήτριας τη σχολική καθημερινότητα κατά τη διάρκεια ενός διαλείμματος, αναδεικνύοντας τη διαδικτυακή συμπεριφορά των εφήβων. Ο στόχος ήταν η συναισθηματική εμπλοκή του μαθητικού κοινού και ο προβληματισμός τους γύρω από το ζήτημα της ψηφιακής πολιτειότητας. Για τη δημιουργία της συγκεκριμένης ψηφιακής ιστορίας ενσωματώθηκαν, εκτός από άλλες εικόνες από το Διαδίκτυο –ελεύθερες από πνευματικά δικαιώματα-, και φωτογραφίες από το προσωπικό αρχείο της ερευνήτριας-εκπαιδευτικού. Η λήψη έγινε σε μια προηγούμενη ημέρα στην τάξη. Οι μαθητές –που αποτελούν και το δείγμα της έρευνας- ακολούθησαν τις σκηνοθετικές οδηγίες κατά τη φωτογράφιση, χωρίς να γνωρίζουν το θέμα και το περιεχόμενο της έρευνας και της ψηφιακής ιστορίας. Το μόνο που τους αποκάλυψε η εκπαιδευτικός-ερευνήτρια ήταν ότι θα πρωταγωνιστούσαν σε ένα βίντεο για εκπαιδευτικό σκοπό, χωρίς να φαίνονται όμως τα πρόσωπά τους, κάτι που θα απαιτούσε οπωσδήποτε τη γονική συναίνεση. Αυτό τους εξήψε την περιέργεια, τους κέντρισε το ενδιαφέρον και τους δημιούργησε προσδοκίες για το αποτέλεσμα.

Η ψηφιακή ιστορία (ο σύνδεσμος στο Παράρτημα Β) έχει διάρκεια 04:06,50 και αποτελείται από 33 εικόνες, ενώ εφαρμόστηκαν διάφορα εφέ κίνησης και μετάβασης και μουσική επένδυση στην αρχή και στο τέλος.

Το κείμενο της ψηφιακής ιστορίας είναι το εξής:

«Ψηφιακοί μου συμπολίτες...»

Είμαι η Αλεξάνδρα και πηγαίνω Β γυμνασίου. Ας δούμε το ψηφιακό σύμπαν της τάξης μου σε ένα συνηθισμένο δεκάλεπτο διάλειμμα. Μόλις χτύπησε το κουδούνι έτρεξε να βγει ο Γιάννης, για να κάνει video tiktok στις τουαλέτες. Μαζί του και ο φίλος του ο Γιώργος που έχει αμβλυωπία. Τα βιβλία του έχουν τεράστια γραμματοσειρά. Με τον υπολογιστή και το κινητό όμως δυσκολεύεται αρκετά και αυτό τον στενοχωρεί.

Στον πίνακα είναι η Βάια με την Αφροδίτη, που ετοιμάζουν την παρουσίαση της εργασίας στην Ιστορία την επόμενη ώρα. Νομίζω ότι την πήραν έτοιμη από το chatgpt. Μεγάλη ευκολία...

Η χρήση κινητού απαγορεύεται στο σχολείο, αλλά όπως βλέπετε, οι κανόνες είναι για να παραβιάζονται... Ο Άγγελος με τον Άρη ήταν κολλητοί μέχρι χτες. Το πρωί τσακώθηκαν άσχημα, γιατί ο ένας έγραψε κάτι σχόλια για τα κιά του άλλου, για πλάκα... Τώρα δεν μιλάνε μεταξύ τους. Η Δέσποινα θέλει να γίνει influencer. Δεν είναι καλά τώρα τελευταία. Ανέβασε ένα story στο insta, όπου δεν ήταν και πολύ ντυμένη. Μετά κάποιος την κράζανε και την κατέβασε. Άραγε όμως την έσβησε; Ή μένει κάπου σε έναν server αποθηκευμένη;...

Ο Μάνος. Εξπέρ στο χακιγκ. Προχτές χάκαρε τον λογαριασμό ενός καθηγητή στο σχολικό δίκτυο και του άλλαξε τα φώτα στο προφίλ. Ο ίδιος δεν το παραδέχεται, αλλά όλοι υποψιαζόμαστε ποιος το έκανε. Ο Στράτος βλέπει παπούτσια. Κολλημένος με το shopping. Τις προάλλες βέβαια την πάτησε. Παρήγγειλε κάτι, το πλήρωσε και ακόμα το περιμένει... Μην ξεχάσω και τους κοιμισμένους... Ο Βασίλης και η Ελένη στα πίσω θρανία κοιμούνται πάλι του καλού καιρού. Όλη νύχτα έλιωσαν στο gaming....

Το διάλειμμα τέλος. Να και η καθηγήτρια της Ιστορίας. Έχει νεύρα εδώ και λίγες μέρες. Ανέβασε στο blog της μια φωτογραφία από ένα ταξιδιωτικό site και ο φωτογράφος της έκανε μήνυση για παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων. Εννοείται ότι ούτε κι εγώ της ζήτησα την άδεια να τη φωτογραφίσω... Σας αφήνω τώρα, έχω δουλειά. Την προηγούμενη βδομάδα εκλέχτηκα πρόεδρος του πενταμελούς και αποφάσισα να ανοίξω μια ομαδική στο viber, για να συζητήσουμε τον κανονισμό της τάξης. Νομίζω ότι πρέπει να ρυθμίσουμε όλοι τη συμπεριφορά μας, εντός και εκτός διαδικτύου. Αυτά... Τα ξαναλέμε, ψηφιακοί μου συμμαθητές και συμπολίτες...

5.7 Ψηφιακά εργαλεία

Το ψηφιακό εργαλείο που επιλέχθηκε για τη δημιουργία βίντεο είναι το Windows Movie Maker λόγω των δυνατοτήτων που προσφέρει, καθώς και επειδή θεωρείται αρκετά εύκολο στη χρήση. Επίσης, αν και πλέον είναι ένα λογισμικό που δεν διατίθεται από τη Microsoft, είναι το εργαλείο που διαθέτουν ήδη οι υπολογιστές του εργαστηρίου υπολογιστών του σχολείου. Το Windows Movie Maker αποτελεί έναν εύχρηστο πόρο για τη δημιουργία και επεξεργασία βίντεο, επιτρέποντας την ενσωμάτωση αρχείων ήχου, εικόνας και βίντεο. Προσφέρει μια ποικιλία λειτουργιών, όπως εφέ που επιτρέπουν την προσαρμογή του χρώματος ή της φωτεινότητας των εικόνων, καθώς και μεταβάσεις μεταξύ τους. Επιπλέον, επιτρέπει την προσθήκη κειμένου και την επεξεργασία ήχου, καθώς και τη δυνατότητα εγγραφής φωνής και ήχων. Το τελικό αποτέλεσμα εξάγεται ως αρχείο βίντεο.

Για τον ήχο χρησιμοποιήθηκε το Audacity, που κυκλοφορεί σαν ελεύθερο λογισμικό επεξεργασίας ήχου και ηχογράφησης και παρέχει πολλές δυνατότητες στον χρήστη, όπως ηχογράφηση και παίξιμο αρχείων ήχου, επεξεργασία ήχων, μίξη πολλών-διαφορετικών καναλιών ήχου, ψηφιακά εφέ ήχου, αφαίρεση θορύβου κ.α.

5.8 Οργάνωση και μεθοδολογία της διδακτικής παρέμβασης

Για τη διεξαγωγή της ερευνητικής διαδικασίας οργανώθηκε μια διδακτική παρέμβαση βάσει του σεναρίου που παρατίθεται παρακάτω, όπου εφαρμόστηκε η προτεινόμενη από το ΝΠΣ μέθοδος της ολιστικής δράσης επικοινωνιακού χαρακτήρα, βασισμένης στην αρχή της διαφοροποιημένης διδασκαλίας. Σύμφωνα με το ΝΠΣ (2022) «οι επικοινωνιακές δράσεις ολιστικού χαρακτήρα συνιστούν σύνολο παραγωγικών και προσληπτικών δραστηριοτήτων οι οποίες πραγματοποιούνται σε ομαδοσυνεργατικό πλαίσιο, έχουν κοινό θεματικό άξονα και επιτελούν συγκεκριμένους επικοινωνιακούς στόχους σε δεδομένο καταστασιακό πλαίσιο». Όταν λοιπόν ο/η εκπαιδευτικός θεωρεί ότι κάποια γραμματικά φαινόμενα διδάσκονται αποτελεσματικότερα στο πλαίσιο ποικίλων

Διπλωματική Εργασία

επικοινωνιακών δραστηριοτήτων είτε πιστεύει ότι οι μαθητές υστερούν περισσότερο στις δεξιότητες παραγωγής και πρόσληψης λόγου παρά στη γνώση των γραμματικών δομών είτε επιθυμεί να διαφοροποιήσει τον τρόπο διδασκαλίας του/της, ώστε να αλλάξει σε κάποιο βαθμό το διδακτικό κλίμα, τότε υπάρχει η δυνατότητα να οργανώσει μια τέτοια ολιστική δράση επικοινωνιακού χαρακτήρα. Μέσω αυτής επιδιώκεται η παράλληλη καλλιέργεια δεξιοτήτων παραγωγής και πρόσληψης λόγου ταυτόχρονα με την εμπέδωση γνώσεων σχετικών με τη γραμματική και το λεξιλόγιο, ενώ ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού είναι οργανωτικός, συντονιστικός και εμπνευστικός.

Οι επικοινωνιακές δράσεις ολιστικού χαρακτήρα ακολουθούν την εξής πορεία:

Α. Στάδιο προπαρασκευής: ο εκπαιδευτικός δίνει πληροφορίες στους μαθητές για τη δράση και τους χωρίζει σε ομάδες.

Β. Στάδιο εφαρμογής: οι μαθητές σχεδιάζουν την πορεία της δραστηριότητας, συλλέγουν πληροφοριακό υλικό και το επεξεργάζονται, παράγουν τα κείμενά τους, τα αναθεωρούν, τα διορθώνουν και τελικά τα παρουσιάζουν στους συμμαθητές τους.

Γ. Στάδιο αναστοχασμού/αξιολόγησης της δράσης και εστίασης στη γλώσσα και στην κειμενική δομή: στο στάδιο αυτό, ο εκπαιδευτικός διορθώνει λάθη των μαθητών (γραμματικά, λεξιλογικά, υφολογικά, κειμενικά) δίνοντας τις απαραίτητες επεξηγήσεις.

5.9 Διδακτικό σενάριο

Τίτλος σεναρίου: «Συζητούμε και μαθαίνουμε για τα χαρακτηριστικά του ψηφιακού πολίτη με τη βοήθεια της ψηφιακής αφήγησης»

Τάξη: Β΄ Γυμνασίου

Μάθημα: Νεοελληνική Γλώσσα (Ενότητα 7η - Βιώνοντας προβλήματα της καθημερινής ζωής και Ενότητα 8^η- Συζητώντας σύγχρονα κοινωνικά θέματα)

Σύνδεση με άλλα γνωστικά αντικείμενα: Λογοτεχνία, Πληροφορική, Εικαστικά, Μουσική

Χρονική διάρκεια: 7 ώρες

Εισαγωγή-Γενικός σκοπός : Το παρόν σενάριο, λόγω της βασικής του επιδίωξης που είναι η αξιοποίηση του εργαλείου της Ψηφιακής Αφήγησης στη διδασκαλία της Γλώσσας, δίνει έμφαση στις δραστηριότητες των μαθητών που τους βοηθούν να εξοικειωθούν με την Ψηφιακή Αφήγηση ως κειμενικό είδος, να αποκτήσουν μεταγνωστικές ικανότητες για τον τρόπο με τον οποίο αλληλεπιδρούν οι επιμέρους σημειωτικοί πόροι για την κατασκευή του νοήματος σε ένα πολυτροπικό/ψηφιακό κείμενο σε συγκεκριμένο επικοινωνιακό πλαίσιο και να παράγουν τον δικό τους λόγο για τη σημασία της ψηφιακής πολιτεότητας.

Στόχοι- επιδιωκόμενα αποτελέσματα:

Σε επίπεδο γνώσεων:

- Ο προβληματισμός των μαθητών/τριών στα σύγχρονα κοινωνικά θέματα
- Η εμπέδωση των γλωσσικών και δομικών συμβάσεων που απαντούν στην αφήγηση ως κειμενικό είδος
- Η εξοικείωση με τις γλωσσικές και δομικές συμβάσεις που απαντούν ειδικότερα στην Ψηφιακή Αφήγηση ως κειμενικό είδος
- Η κατανόηση και η ερμηνεία πολυτροπικών /ψηφιακών κειμένων μέσω της επεξεργασίας και αξιολόγησης των σημειωτικών πόρων που επιλέγονται
- Η συνειδητοποίηση του ρόλου, της λειτουργίας και της συμπληρωματικής σχέσης μεταξύ των γλωσσικών και των μη γλωσσικών σημειωτικών τρόπων (εικόνας, συμβόλων, χρωμάτων, ήχων, μουσικής, ψηφιακών εφέ, γραμματοσειράς κ.α.)

- Η κατανόηση και η ερμηνεία των επιλογών του σχεδιαστή ενός κειμένου και ψηφιακού κειμένου, βάσει της προθετικότητας του, των αποδεκτών και του κοινωνικοπολιτισμικού περικειμένου
- Η κατανόηση και η ερμηνεία των υπερτεμαχιακών στοιχείων του κειμένου (επιτονισμού, ρυθμού κλπ)
- Η παραγωγή λόγου με βάση συγκεκριμένο θεματικό άξονα, μέσω της επιλογής των κατάλληλων πόρων νοηματικού σχεδιασμού, σε σχέση με το κειμενικό είδος
- Η δημιουργία ψηφιακής ιστορίας βάσει δεδομένου θέματος, μέσω της επιλογής των κατάλληλων γλωσσικών και μη γλωσσικών πόρων νοηματικού σχεδιασμού
- Η απόκτηση γνωστικών και μεταγνωστικών στρατηγικών (συλλογή και ταξινόμηση υλικού, οργάνωση της πορείας εργασιών, αυτοδιόρθωση, ανατροφοδότηση, έλεγχος της παραγωγικής διαδικασίας)
- Η καλλιέργεια ψηφιακού γραμματισμού
- Η εμπέδωση των χαρακτηριστικών της ψηφιακής πολιτειότητας
Σε επίπεδο δεξιοτήτων:
- Η άσκηση των επικοινωνιακών δεξιοτήτων των μαθητών/τριών
- Η έκφραση των ιδεών, των εμπειριών και των συναισθημάτων τους γύρω από το σύγχρονο θέμα της Ψηφιακής Πολιτειότητας
- Η παρατήρηση, η ανάλυση, ο σχεδιασμός και η αξιολόγηση πολυτροπικών κειμένων, όπως είναι οι ψηφιακές ιστορίες
- Η ενεργοποίηση του συναισθήματος και της φαντασίας τους
- Η καλλιέργεια βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων στη χρήση προγραμμάτων επεξεργασίας βίντεο
- Η παρουσίαση της εργασίας στην ολομέλεια της τάξης με την αντίστοιχη επεξήγηση του σκεπτικού και των επιλογών τους
- Η αυτοαξιολόγηση στην ψηφιακή τους ιστορία

Προϋποθέσεις υλοποίησης:

- Εργαστήριο πληροφορικής με ικανό αριθμό Η/Υ, μικρόφωνο, ηχεία, βιντεοπροβολέας
- Βασικές δεξιότητες εκπαιδευτικού και μαθητών στη χρήση ΤΠΕ (πλοήγηση στο Διαδίκτυο, πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου, αναζήτηση και αποθήκευση ψηφιακού υλικού)
- Εξοικείωση του εκπαιδευτικού στη χρήση προγράμματος επεξεργασίας βίντεο (Movie maker) και ήχου (Audacity)
- Οι μαθητές/τριες να έχουν ήδη διδαχθεί γενικά για την αφήγηση

Στάδια διδασκαλίας

A. 1^η και 2^η ώρα: Προπαρασκευή-Εισαγωγή στην Ψηφιακή Αφήγηση και προσέγγιση της έννοιας της ψηφιακής πολιτειότητας

Η εκπαιδευτικός έγραψε τον τίτλο του σεναρίου στον πίνακα και στη συνέχεια κάλεσε τους/τις μαθητές/τριες να απαντήσουν ατομικά στο αρχικό ερωτηματολόγιο για την ψηφιακή πολιτειότητα στο Google forms, ώστε να διερευνηθεί η προϋπάρχουσα γνώση τους. Τους χώρισε σε τέσσερις ομάδες των πέντε ατόμων, λαμβάνοντας υπόψη το μαθησιακό τους προφίλ και τις ιδιαίτερες κλίσεις τους, και πρόβαλε την ψηφιακή ιστορία «Ψηφιακοί μου συμπολίτες». Αρχικά έγινε κατευθυνόμενη συζήτηση, όπου μέσα από την ανάκληση των προσωπικών βιωμάτων των μαθητών/τριών (Είναι περιστατικά που τα βλέπετε συχνά; Σας έχει τύχει κάτι αντίστοιχο;) επιχειρήθηκε μια πρώτη προσέγγιση του θέματος. Διανεμήθηκε σε όλους Φύλλο Εργασίας (βλ. Παράρτημα Α), που περιλαμβάνει αποκλειστικά ομαδικές δραστηριότητες. Με αυτό οι μαθητές/τριες συσχέτισαν την αφήγηση με την Ψηφιακή Αφήγηση, επισημαίνοντας τα βασικά χαρακτηριστικά αυτού του κειμενικού είδους, βρήκαν τους σημειωτικούς πόρους που αξιοποιούνται για την κατασκευή του νοήματος και εντόπισαν τους επιμέρους άξονες της ψηφιακής πολιτειότητας (ψηφιακή πρόσβαση, μάθηση και δημιουργικότητα, επικοινωνία, εγγραμματισμός, ασφάλεια, νομοθεσία, δεοντολογία, δικαιώματα και υποχρεώσεις, υγεία, εμπόριο). Δόθηκε εύλογος χρόνος στις ομάδες να το επεξεργαστούν και να απαντήσουν.

Στο τέλος κάθε ομάδα ανακοίνωσε τα αποτελέσματα της εργασίας της. Η εκπαιδευτικός συνόψισε τέλος τα βασικά σημεία.

Β. 3^η και 4^η ώρα: Εφαρμογή- Παραγωγή ψηφιακής ιστορίας

Προπαραγωγή ψηφιακής ιστορίας

Η εκπαιδευτικός έκανε μια σύντομη παρουσίαση της πυραμίδας Freytag για την αφήγηση, για το εργαλείο παραγωγής βίντεο movie maker και το εργαλείο ήχου Audacity, για τα βήματα δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών και τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα μιας καλής ψηφιακής ιστορίας. Η ολομέλεια των μαθητών/τριών έπειτα από συζήτηση αποφάσισε να ασχοληθεί με έναν από τους άξονες της ψηφιακής πολιτείας που αναδείχθηκαν κατά την προηγούμενη διδακτική συνάντηση ως θέμα της ψηφιακής τους ιστορίας και συγκεκριμένα την ηθική και την ενσυναίσθηση. Σε συνεργασία με τον/ την εκπαιδευτικό διερεύνησαν: Ποιο είναι το ερώτημα που θέτει η ιστορία; Τι θέλουμε να πετύχουμε με την ιστορία αυτή; Ποιο είναι το κατάλληλο ρηματικό πρόσωπο που πρέπει να χρησιμοποιήσουμε; Ποιο είναι το συναισθηματικό περιεχόμενο; Έτσι, διαμορφώθηκε σε αδρές γραμμές η ιστορία.

Έπειτα κάθε ομάδα επιφορτίστηκε με ένα κομμάτι της ψηφιακής ιστορίας. Μια ομάδα ανέλαβε τη συγγραφή του κειμένου, με βάση τη συζήτηση που προηγήθηκε. Η δεύτερη ομάδα ανέλαβε να εντοπίσει στο Διαδίκτυο, να συγκεντρώσει και να αποθηκεύσει το απαραίτητο οπτικό υλικό για την Ψηφιακή Αφήγηση (φωτογραφίες, σκίτσα, εικόνες, περίπου 15-20 για οικονομία χρόνου) και αντίστοιχα η τρίτη ομάδα να περιεργαστεί το λογισμικό Audacity, να βρει τα κατάλληλα μουσικά κομμάτια για τη μουσική επένδυση της ιστορίας και να κάνει την εγγραφή φωνής. Τους επιστήθηκε ιδιαίτερα η προσοχή, ώστε το υλικό τους να είναι απαλλαγμένο από πνευματικά δικαιώματα. Η τέταρτη ομάδα διερεύνησε το περιβάλλον του Movie maker και τις δυνατότητές του.

Το κείμενο της ψηφιακής ιστορίας που συνέθεσαν είναι το ακόλουθο:

«Χριστουγεννιάτικο story»

Η ιστορία που θα σας αφηγηθώ συνέβη στο σχολείο μου και με έκανε να αλλάξω τελείως την στάση μου στο Διαδίκτυο.

Το γιορτινό κλίμα πριν τις Χριστουγεννιάτικες διακοπές στιγματίστηκε από ένα δυσάρεστο συμβάν. Μια συμμαθήτριά μου ανέβασε ένα ποστ στο Instagram . Τρία αγόρια αποφάσισαν να το σχολιάσουν κακόβουλα, έτσι, για να σπάσουν πλάκα. Έβαλαν όλη τους την φαντασία, για να γράψουν τα πιο εξευτελιστικά σχόλια. « Του, πώς είσαι έτσι;» «Με κάνεις και αηδιάζω...» « Πάνε πλύνε κάνα πιάτο, γιατί δεν μπορείς να κάνεις και κάτι άλλο!»

Την επόμενη μέρα το κορίτσι δέχθηκε μεγάλη περιφρόνηση από πολλά παιδιά. Έφυγε με κλάματα και δεν ξαναπάτησε το πόδι της στο σχολείο για την υπόλοιπη εβδομάδα. Μετά από λίγες μέρες μαθεύτηκε πως είχε επηρεαστεί τόσο πολύ, που επιχείρησε να βάλει τέλος στην ζωή της.

Το σχολείο προφανέστατα τιμώρησε τους ηθικούς αυτουργούς με αλλαγή σχολικού περιβάλλοντος. Η κοπέλα επέστρεψε στα μαθήματά της. Όλα τα παιδιά όμως είχαν μια ενοχική στάση απέναντι της, ακόμη και αν της είχαν ζητήσει συγγνώμη.

Αυτό το γεγονός μας έκανε όλους να καταλάβουμε πως δεν είναι όλα πλάκα και δεν μπορούν να διορθωθούν με ένα συγγνώμη. Η ευγένεια στο Διαδίκτυο είναι απαραίτητη. Πρέπει να βουτάμε την γλώσσα μας στο μυαλό πριν μιλήσουμε και πριν γράψουμε.

5^η και 6^η ώρα: Παραγωγή και Μεταπαραγωγή

Στη φάση της παραγωγής πραγματοποιήθηκε η σύνθεση των επιμέρους στοιχείων από την ομάδα Movie maker. Οι μαθητές εισήγαγαν το οπτικό υλικό που είχαν συλλέξει και αποθηκεύσει κατά την προηγούμενη φάση στο πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο. Η ομάδα που ανέλαβε τον ήχο επέλεξε ένα άτομο για την εκφώνηση και κατόπιν έγινε η εγγραφή της φωνητικής αφήγησης και η μείξη με το μουσικό κομμάτι. Εδώ δόθηκε η οδηγία όση ώρα εγγράφει η ομάδα, οι άλλες να κάνουν την απαραίτητη ησυχία. Όταν τελείωσε η

διαδικασία αυτή επικράτησε μια δημιουργική φασαρία, κυρίως από τους μαθητές/ τριες που είχαν ολοκληρώσει με τη συγγραφή και προσπαθούσαν να βοηθήσουν στις άλλες εργασίες.

Κατά τη φάση της μεταπαραγωγής οι μαθητές έδωσαν οριστική μορφή στην ψηφιακή ιστορία. Έγινε ο συγχρονισμός εικόνων και ήχων, προστέθηκαν εφέ μετάβασης, και κίνησης και μπήκαν οι τίτλοι αρχής και τέλους, όπου αναγράφηκαν οι δικτυογραφικές αναφορές για το υλικό που είχε αξιοποιηθεί. Τέλος, αποθήκευσαν την ψηφιακή ιστορία και ως έργο, για ενδεχόμενη μελλοντική επεξεργασία, αλλά και ως ταινία, για την αναπαραγωγή της. Η ψηφιακή ιστορία περιλαμβάνει συνολικά 15 εικόνες και έχει διάρκεια 1:58' (ο σύνδεσμος στο Παράρτημα Β).

Γ. 7^η ώρα: Διανομή και Αναστοχασμός της ψηφιακής ιστορίας

Η διαδικασία ολοκληρώθηκε μέσω της προβολής της ψηφιακής ιστορίας από τους μαθητές. Οι μαθητές συνόδευσαν την προβολή με μια σύντομη παρουσίαση του σκεπτικού δημιουργίας της. Στη συνέχεια κατέθεσαν τις εντυπώσεις τους και συζήτησαν τα δυνατά και αδύναμα σημεία σε μια προσπάθεια αυτοαξιολόγησης. Αποφάσισαν ακόμη να διευρύνουν ακόμη περισσότερο τη διανομή, μέσα από την προβολή στη σχολική ιστοσελίδα και σε κάποια πλατφόρμα στο Διαδίκτυο.

Στο τέλος κλήθηκαν να απαντήσουν στο τελικό ερωτηματολόγιο στο Google forms, που στοχεύει στην ανίχνευση της μεταβολής της αρχικής τους στάσης για την ψηφιακή πολιτεότητα και το ερωτηματολόγιο της αποτίμησης-αξιολόγησης της δράσης σχετικά με την συνολική εμπειρία της δημιουργίας της ψηφιακής ιστορίας τους.

6. Αποτελέσματα της έρευνας

6.1 Αποτελέσματα ποιοτικής έρευνας

Η συστηματική παρατήρηση των μαθητών/τριών ανέδειξε ότι εκδήλωσαν από την αρχή ενθουσιασμό, διότι ξέφυγαν από το συνηθισμένο περιβάλλον της τάξης τους, αφού το εργαστήριο Πληροφορικής το χρησιμοποιούν μόνο για το συγκεκριμένο μάθημα. Η ομαδοσυνεργατική μέθοδος τους είναι βέβαια γνωστή, καθώς εφαρμόζεται σε διάφορα μαθήματα, αλλά -όπως είπαν- όχι τόσο συχνά όσο θα ήθελαν. Γενικά εργάστηκαν αποτελεσματικά χωρίς βέβαια να λείπουν και οι διαφωνίες μεταξύ τους για την επιλογή του υλικού. Οι δύο μαθητές του τμήματος ένταξης ενσωματώθηκαν ομαλά στις ομάδες τους -το αγόρι στην ομάδα Movie maker και το κορίτσι στη συγγραφική ομάδα- και δούλεψαν με τη βοήθεια των συμμαθητών τους. Η Βιετναμέζα μπήκε στη συγγραφική ομάδα και οι συμμαθητές της την υποστήριξαν ιδιαίτερα και στη συμπλήρωση των ερωτηματολογίων και στις υπόλοιπες εργασίες. Οι εσωστρεφείς και οι αδύναμοι μαθητές επίσης βρήκαν ένα ρόλο και ενεργοποιήθηκαν ανάλογα με τις δυνατότητές τους. Φυσικά υπήρχαν και δύο μαθήτριες που τήρησαν αποστάσεις, διότι δυσκολεύονται με τον εγκλιματισμό στην τάξη τους.

Οι έφηβοι στην εποχή μας έχουν ιδιαίτερη ευχέρεια στη χρήση των υπολογιστών, επομένως ήταν αναμενόμενη η εξοικείωσή τους με τα ψηφιακά εργαλεία, τα οποία εύκολα προσέγγισαν και έμαθαν, καθώς πλέον κάνουν συχνά βίντεο για τα κοινωνικά δίκτυα με διάφορα άλλα λογισμικά. Αυτό που τους δυσκόλεψε ήταν η άντληση υλικού χωρίς πνευματικά δικαιώματα, επειδή σε κάποιες περιπτώσεις οι εικόνες δεν τους ικανοποιούσαν και απαιτούνταν περαιτέρω αναζήτηση κυρίως στα αγγλικά. Μάλιστα ρώτησαν «Αφού είναι για σχολική χρήση, τι πειράζει να βάλουμε άλλες;», αλλά η εκπαιδευτικός τους υπενθύμισε τον σεβασμό στην πνευματική ιδιοκτησία, οπότε ακολούθησαν τον κανόνα. Μια ακόμη δυσκολία ήταν η διστακτικότητα της μαθήτριας που ανέλαβε να εγγράψει φωνητικά την ιστορία, καθώς την ξένιζε το άκουσμα της δικής της φωνής, αλλά αυτό υπερνικήθηκε από την παρότρυνση της ομάδας της.

Η παρουσίαση του σκεπτικού της ψηφιακής ιστορίας τους και η διαδικασία αυτοαξιολόγησης που ακολούθησε ανέδειξε και άλλα στοιχεία: Η ιστορία που εμπνεύστηκαν τοποθετείται χρονικά την εορταστική περίοδο των Χριστουγέννων για δύο λόγους, αφενός διότι γράφτηκε αυτή την περίοδο και αφετέρου διότι ήθελαν να τονίσουν την ψυχοσυναισθηματική διάσταση ανάμεσα στην ατμόσφαιρα χαράς και την κακόβουλη συμπεριφορά κάποιων χρηστών του διαδικτύου. Επιπρόσθετα τόνισαν ότι επέλεξαν να παρουσιάσουν σε α' πρόσωπο το θέμα του cyber bullying, επειδή η διαδικτυακή συμπεριφορά είναι ένα ζήτημα που αντιμετωπίζουν στην καθημερινότητά τους με οδυνηρές πολλές φορές επιπτώσεις και επομένως ταυτίζονται. Τεχνικά θεώρησαν ότι και οι εικόνες και τα εφέ που προτιμήθηκαν υποστήριξαν νοηματικά την ιστορία, όπως και η μουσική που είχε χριστουγεννιάτικο χαρακτήρα. Ένα μειονέκτημα που εντόπισαν ήταν ότι σε κάποια σημεία η αφήγηση δεν είχε τον σωστό επιτονισμό, ώστε να δίνεται έμφαση στα συναισθήματα που αποτυπώνονται. Οι επισημάνσεις τους σε γενικές γραμμές βρίσκουν σύμφωνη και την εκπαιδευτικό.

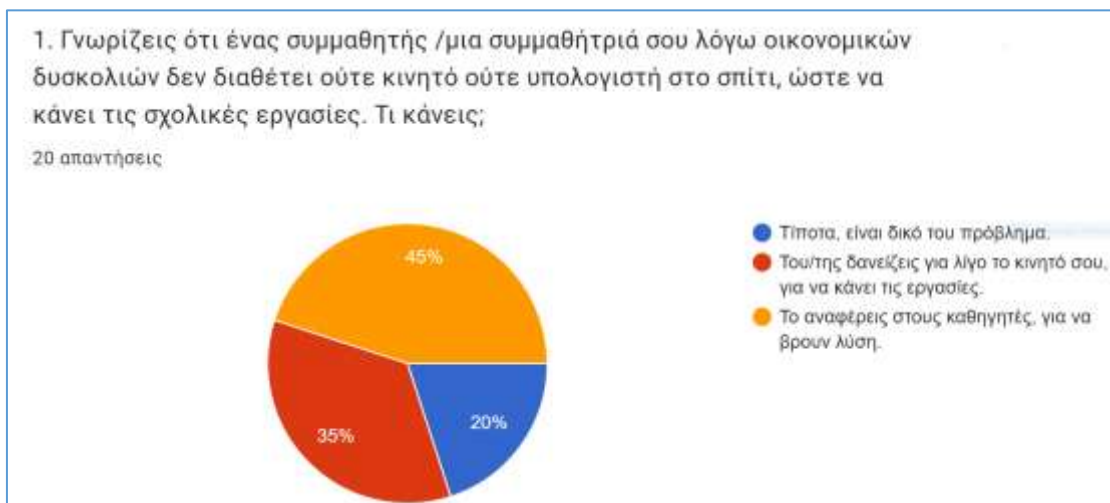
Στο τέλος, όταν η εκπαιδευτικός ρώτησε πώς τους φάνηκε αυτός ο τρόπος διδασκαλίας οι απαντήσεις ήταν ενθουσιώδεις: « Μου άρεσε πολύ!», «Να το ξανακάνουμε!», «Να κάνουμε κι άλλες ιστορίες!», που αποτυπώνει και την ανάγκη τους να ξεφεύγουν από την καθιερωμένη στεγνή διδακτική πράξη.

6.2 Αποτελέσματα ποσοτικής έρευνας

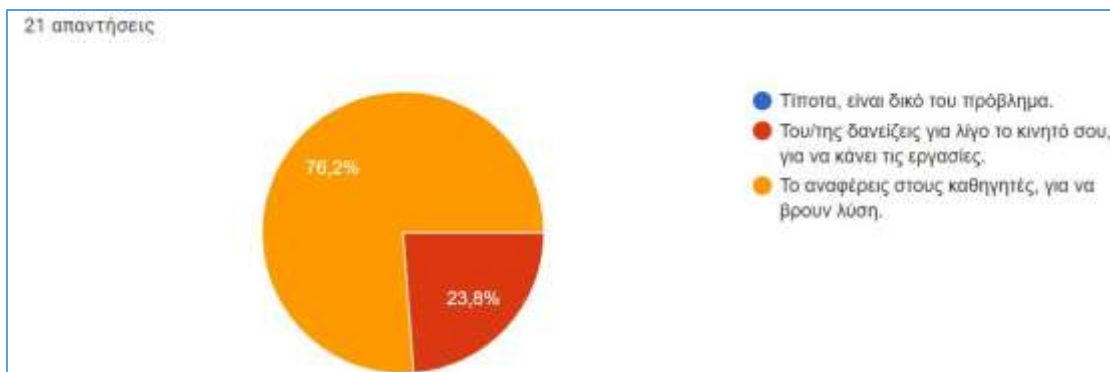
Όπως ειπώθηκε ήδη, όσον αφορά την ποσοτική έρευνα, ως μέσο συλλογής δεδομένων χρησιμοποιήθηκε ένα αρχικό ερωτηματολόγιο στο Google forms με 10 ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής σχετικά με την προϋπάρχουσα γνώση των μαθητών/τριών για τους άξονες της ψηφιακής πολιτεότητας. Οι ίδιες ερωτήσεις συμπεριλήφθηκαν και στο τελικό ερωτηματολόγιο, ώστε να διαπιστωθεί τυχόν μεταβολή της στάσης των μαθητών/τριών.

Οι ερωτώμενοι στο πρώτο ερωτηματολόγιο ήταν 20 λόγω μιας απουσίας και στο δεύτερο ήταν 21, δηλαδή το σύνολο του τμήματος.

Η πρώτη ερώτηση ελέγχει τη σημασία που αποδίδουν οι μαθητές/τριες στην πρόσβαση στο Διαδίκτυο. Αρχικά (γράφημα 1) το 45% (9 μαθητές) απάντησαν σωστά ότι αν ένας συμμαθητής τους δεν έχει πρόσβαση στο Διαδίκτυο στο σπίτι του, θα το ανέφεραν στους καθηγητές τους, για να διευθετήσουν το θέμα. Στο τελικό ερωτηματολόγιο (γράφημα 2) το ποσοστό ανήλθε στο 76,2% (16 μαθητές).

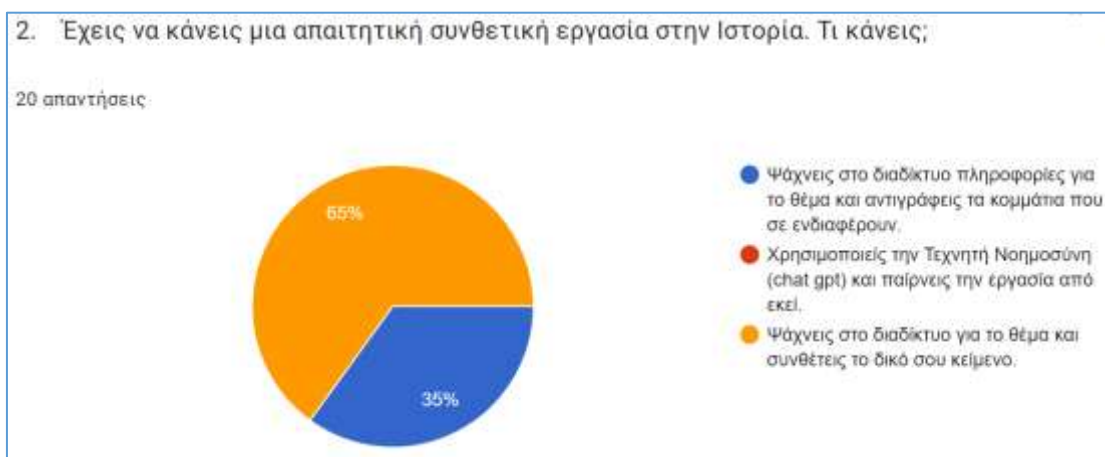


Γράφημα 1: Αρχικό ερωτηματολόγιο: Η σημασία της πρόσβασης στο Διαδίκτυο

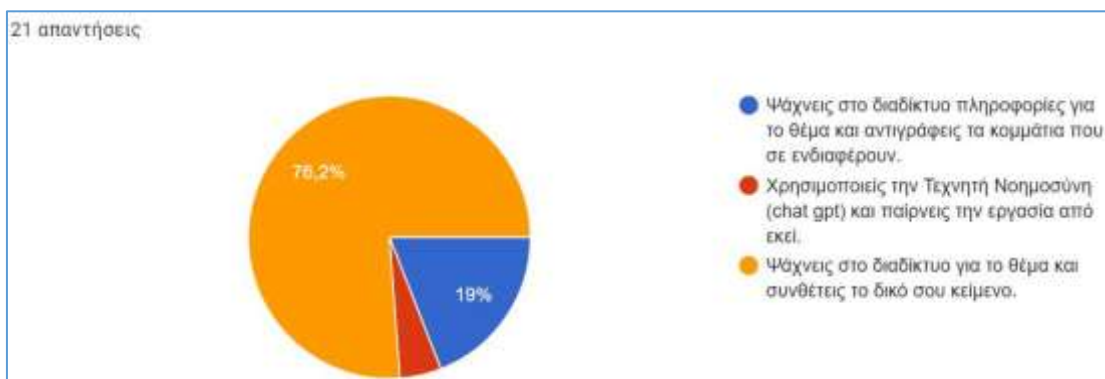


Γράφημα 2: Τελικό ερωτηματολόγιο: Η σημασία της πρόσβασης στο Διαδίκτυο

Η δεύτερη ερώτηση ελέγχει τη δημιουργικότητα, αλλά και τον σεβασμό στα πνευματικά δικαιώματα. Αρχικά (γράφημα 3) το 65% (13 μαθητές) απάντησαν σωστά ότι για μια σχολική εργασία πρέπει να ψάξουν στο Διαδίκτυο και να συνθέσουν δικό τους κείμενο, ενώ τη δεύτερη φορά (γράφημα 4) το ποσοστό ήταν 76,2% (16 μαθητές).



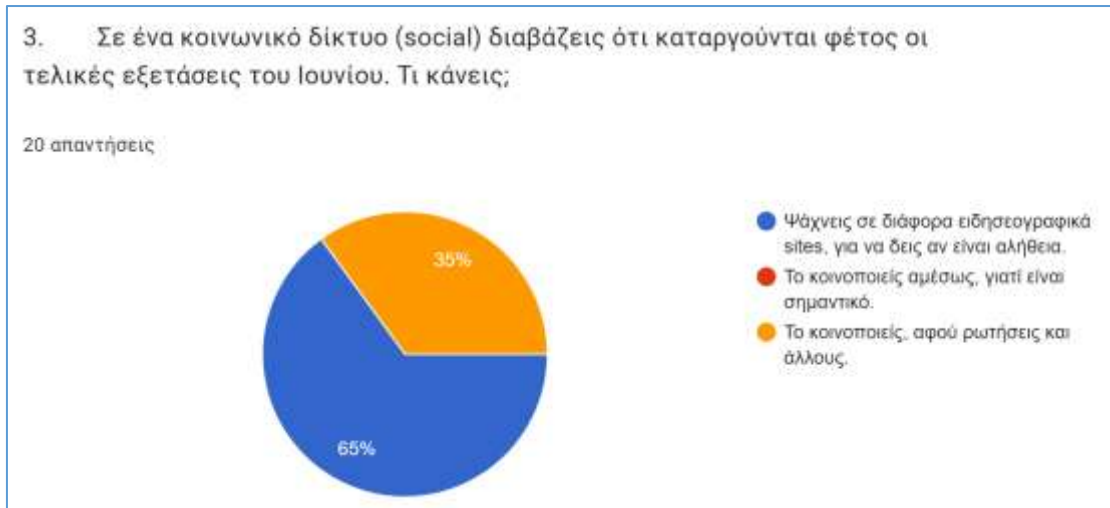
Γράφημα 3: Αρχικό ερωτηματολόγιο: Δημιουργικότητα και πνευματικά δικαιώματα στο Διαδίκτυο



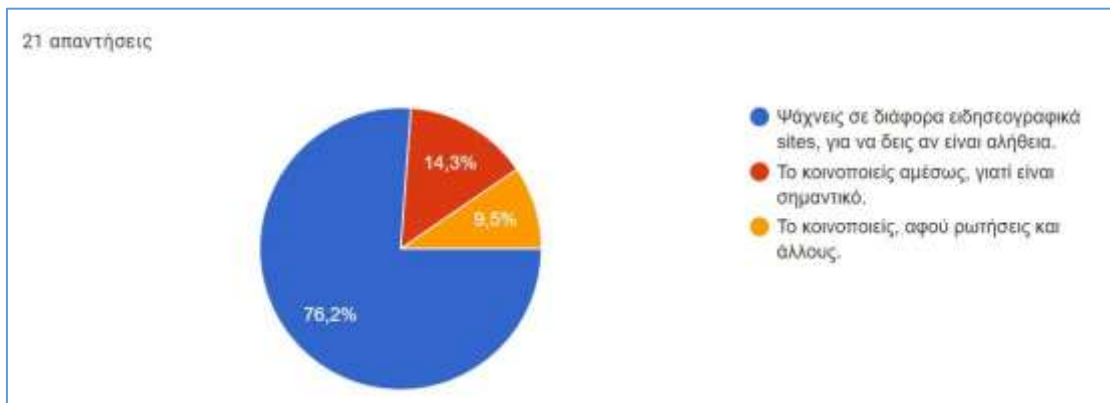
Γράφημα 4: Τελικό ερωτηματολόγιο: Δημιουργικότητα και πνευματικά δικαιώματα στο Διαδίκτυο

Η τρίτη ερώτηση αφορά τον γραμματισμό στα μέσα και στην πληροφόρηση. Αρχικά (γράφημα 5) το 65% (13 μαθητές) απάντησε σωστά ότι πρέπει να ελέγξει την αξιοπιστία μιας πληροφορίας, ενώ τη δεύτερη φορά (γράφημα 6) το ποσοστό ήταν 76,2% (16

μαθητές).

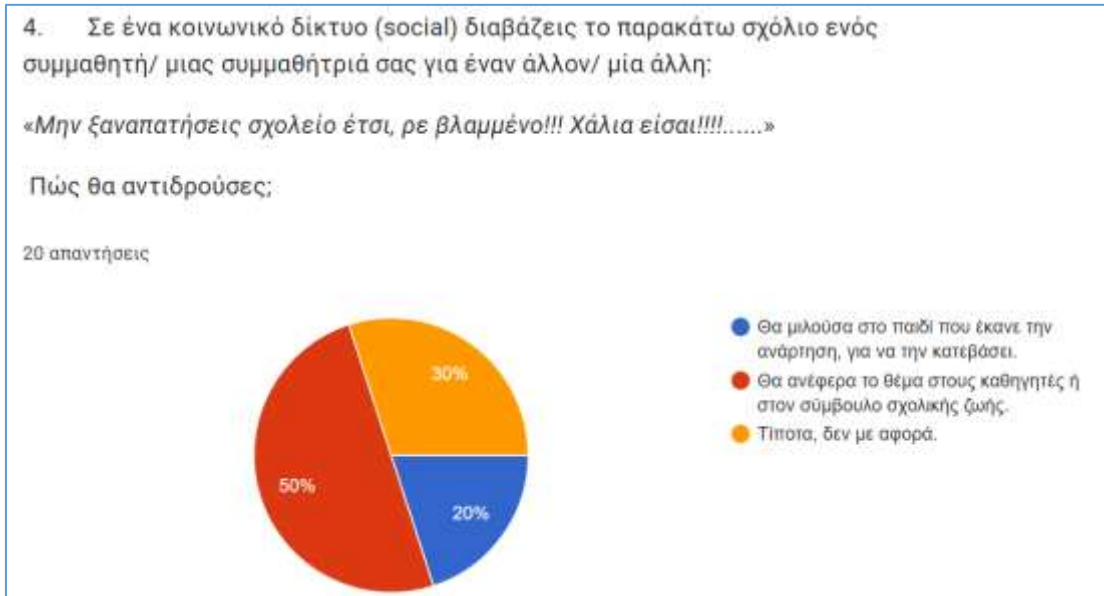


Γράφημα 5: Αρχικό ερωτηματολόγιο: Γραμματισμός στα μέσα και στην πληροφορία

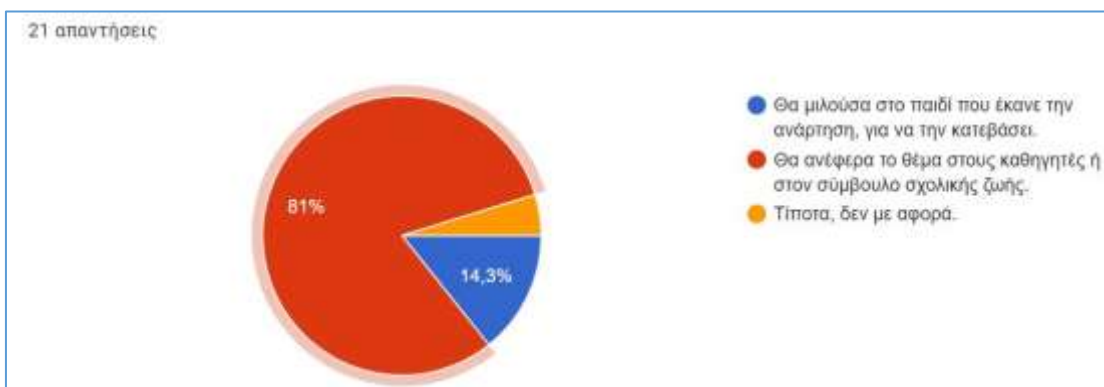


Γράφημα 6: Τελικό ερωτηματολόγιο: Γραμματισμός στα μέσα και στην πληροφορία

Η τέταρτη ερώτηση αφορά την ηθική στο Διαδίκτυο. Στο αρχικό ερωτηματολόγιο το 50% των μαθητών (10 μαθητές) απάντησε (γράφημα 7) ότι για ένα κακόβουλο διαδικτυακό σχόλιο θα απευθυνόταν στους καθηγητές ή στον αρμόδιο σύμβουλο σχολικής ζωής, ενώ στο τελικό ερωτηματολόγιο (γράφημα 8) το ποσοστό έγινε 81% (17 μαθητές).



Γράφημα 7: Αρχικό ερωτηματολόγιο: Ηθική στο Διαδίκτυο

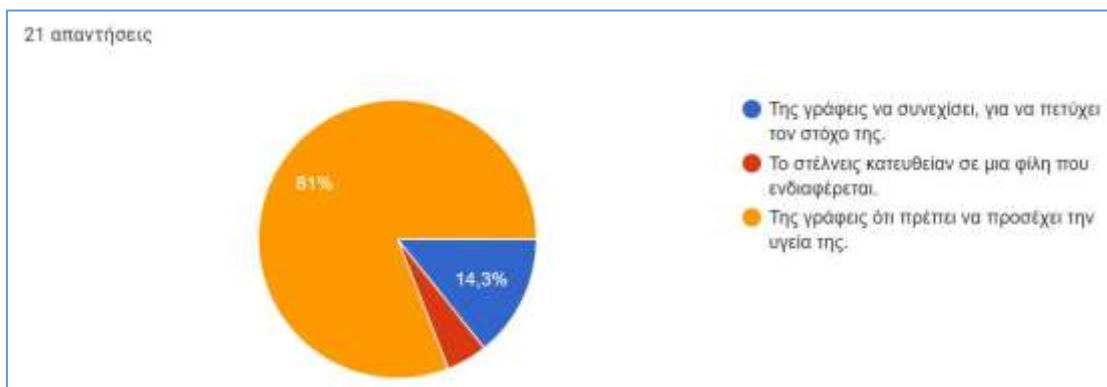


Γράφημα 8: Τελικό ερωτηματολόγιο: Ηθική στο Διαδίκτυο

Η πέμπτη ερώτηση ελέγχει τη σημασία της υγείας στο Διαδίκτυο. Το αρχικό ποσοστό 60% (12 μαθητές) που απάντησαν ότι απαιτείται προσοχή στο θέμα (γράφημα 9) ανήλθε τελικά (γράφημα 10) στο 81% (17 μαθητές).

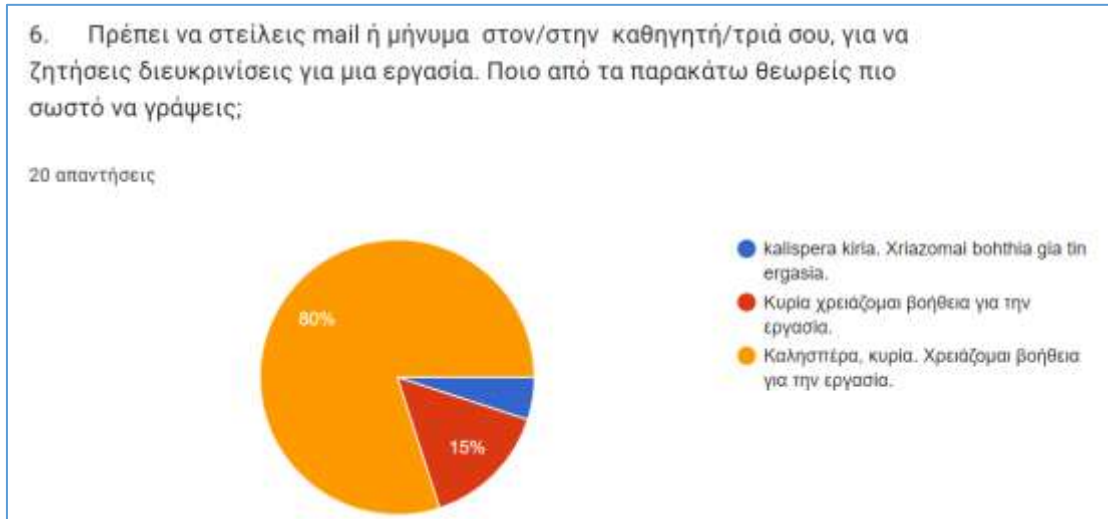


Γράφημα 9: Αρχικό ερωτηματολόγιο: Υγεία στο Διαδίκτυο

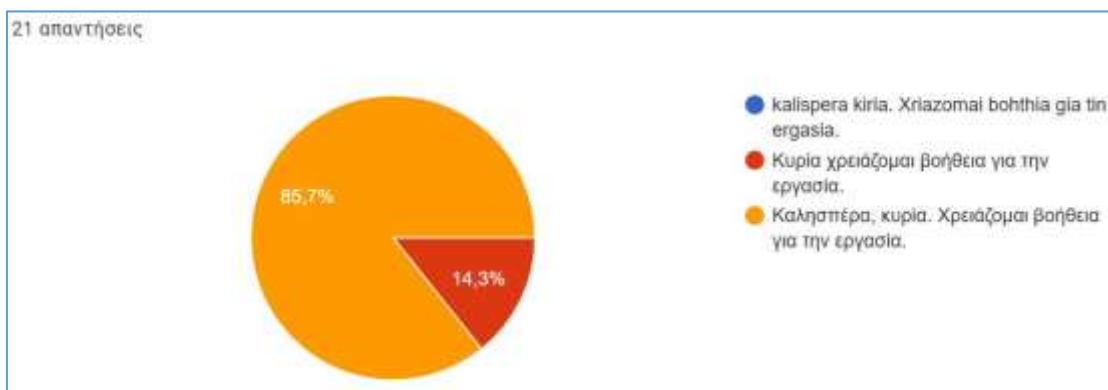


Γράφημα 10: Τελικό ερωτηματολόγιο: Υγεία στο Διαδίκτυο

Η έκτη ερώτηση αφορά τη διαδικτυακή επικοινωνία. Το 80% (16 μαθητές) επέλεξε τη σωστά και ευγενικά διατυπωμένη πρόταση (γράφημα 11) ενώ στο τελικό ερωτηματολόγιο (γράφημα 12) το ποσοστό ήταν 85,7% (18 μαθητές).



Γράφημα 11: Αρχικό ερωτηματολόγιο: Επικοινωνία στο Διαδίκτυο

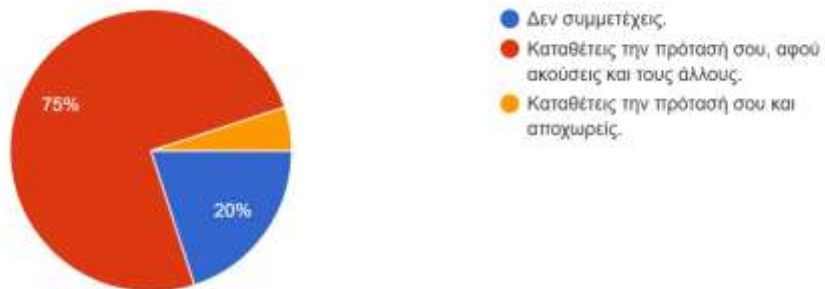


Γράφημα 12: Τελικό ερωτηματολόγιο: Επικοινωνία στο Διαδίκτυο

Η έβδομη ερώτηση ελέγχει την ενεργητική συμμετοχή του πολίτη στο Διαδίκτυο. Το 75% (15 μαθητές) απάντησαν ότι θα ανταποκρίνονταν κατάλληλα σε μια διαδικτυακή συζήτηση (γράφημα 13) και στο τελικό ερωτηματολόγιο (γράφημα 14) το ποσοστό διαμορφώθηκε στο 95,2% (20 μαθητές).

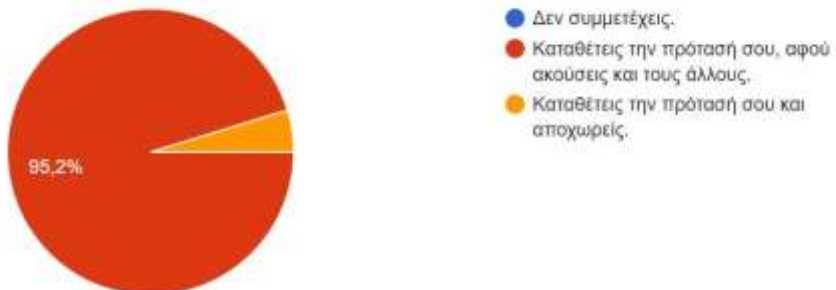
7. Το δεκαπενταμελές αποφάσισε να οργανώσει μια ανοιχτή συζήτηση στο νίβερ με θέμα «Προτάσεις για αλλαγές και βελτιώσεις στο σχολείο μας». Τι κάνεις;

20 απαντήσεις



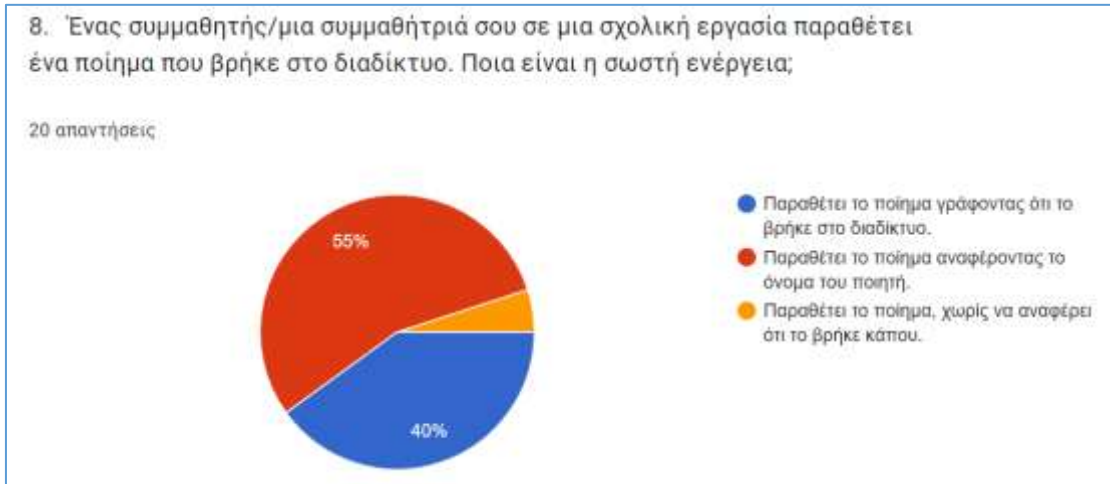
Γράφημα 13: Αρχικό ερωτηματολόγιο: Ενεργητική συμμετοχή στο Διαδίκτυο

21 απαντήσεις

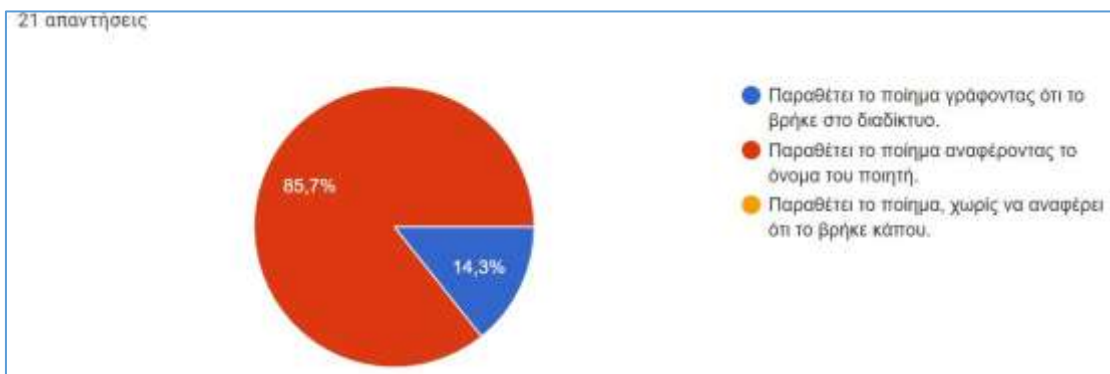


Γράφημα 14: Τελικό ερωτηματολόγιο: Ενεργητική συμμετοχή στο Διαδίκτυο

Η όγδοη ερώτηση αναφέρεται στα πνευματικά δικαιώματα. Το αρχικό ποσοστό 55% (11 μαθητές) που δήλωσαν ότι θα ανέφεραν την πηγή σε μια εργασία (γράφημα 15), ανήλθε τελικά (γράφημα 16) στο 85,7% (18 μαθητές).



Γράφημα 15: Αρχικό ερωτηματολόγιο: Πνευματικά δικαιώματα στο Διαδίκτυο

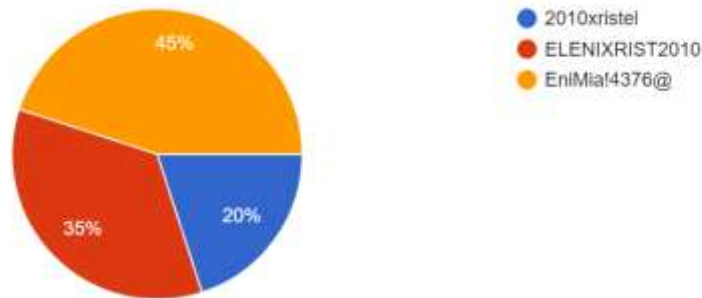


Γράφημα 16: Τελικό ερωτηματολόγιο: Πνευματικά δικαιώματα στο Διαδίκτυο

Η ένατη ερώτηση ελέγχει τη σημασία της ασφάλειας στο Διαδίκτυο. Το 45% (9 μαθητές) επέλεξαν τον σωστό κωδικό που περιλαμβάνει πεζά, κεφαλαία αριθμούς και σύμβολα και οπωσδήποτε όχι προσωπικά στοιχεία (γράφημα 17), ενώ στο τέλος (γράφημα 18) το ποσοστό διαμορφώθηκε στο 90,5% (19 μαθητές).

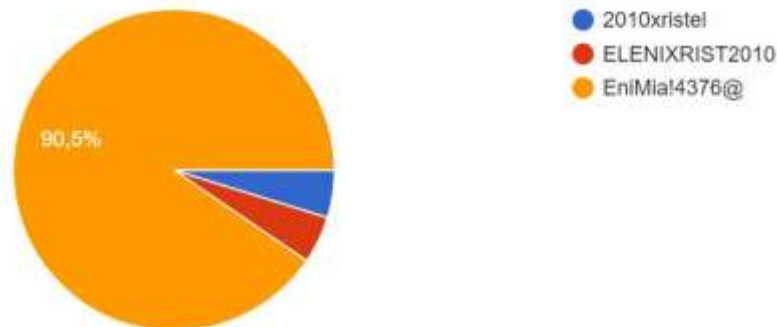
9. Μια συμμαθήτριά σου δημιουργεί κωδικό για μια ιστοσελίδα. Ονομάζεται Ελένη Χριστίδου και γεννήθηκε 10-8-2010. Ποιον κωδικό θεωρείς ότι πρέπει να βάλει από τους ακόλουθους;

20 απαντήσεις



Γράφημα 17: Αρχικό ερωτηματολόγιο: Ασφάλεια στο Διαδίκτυο

21 απαντήσεις



Γράφημα 18: Τελικό ερωτηματολόγιο: Ασφάλεια στο Διαδίκτυο

Η δέκατη ερώτηση αναφέρεται στη διαδικτυακή καταναλωτική συμπεριφορά. Οι μαθητές/τριες είχαν τις εξής επιλογές για μια παραγγελία αγοράς υποδημάτων:

ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΑΡΑΓΕΛΙΑΣ
Όνομα:.....
Επωνυμο:.....
email:.....
Τηλεφωνο:.....
Διευθηση :.....
Τιμή: 100€

Επιλογή α

ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΑΡΑΓΕΛΙΑΣ
Όνομα:.....
Επώνυμο:.....
email:.....
Τηλέφωνο:.....
Διεύθυνση παράδοσης:.....
Τιμή: 100€

Επιλογή β

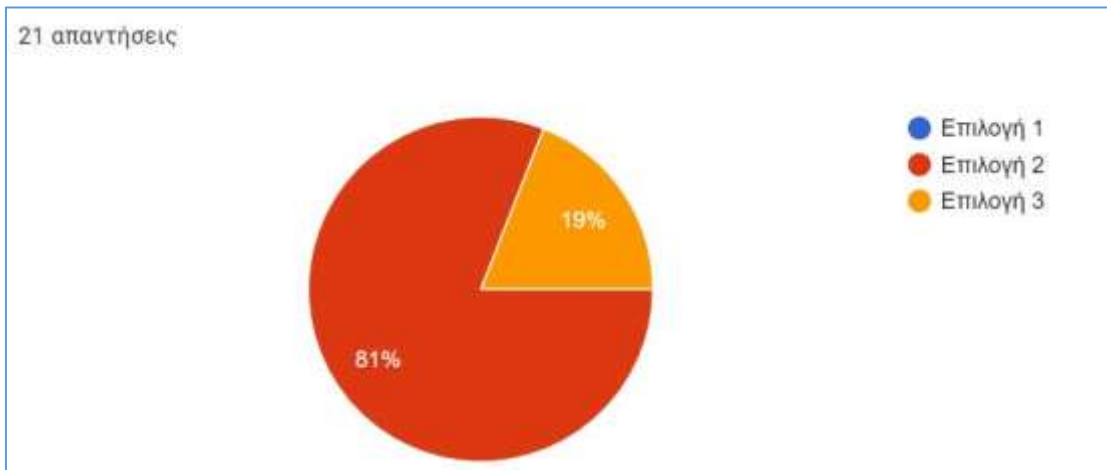
ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΑΡΑΓΕΛΙΑΣ
Όνομα:.....
Επώνυμο:.....
email:.....
Τηλέφωνο:.....
Διεύθυνση :.....
Τιμή: 100€
*μόνο με τραπεζική
κατάθεση

Επιλογή γ

Το 80% (16 μαθητές) επέλεξαν την ασφαλέστερη δεύτερη επιλογή (γράφημα 19), ενώ στο τελικό ερωτηματολόγιο (γράφημα 20) το 81% (17 μαθητές).

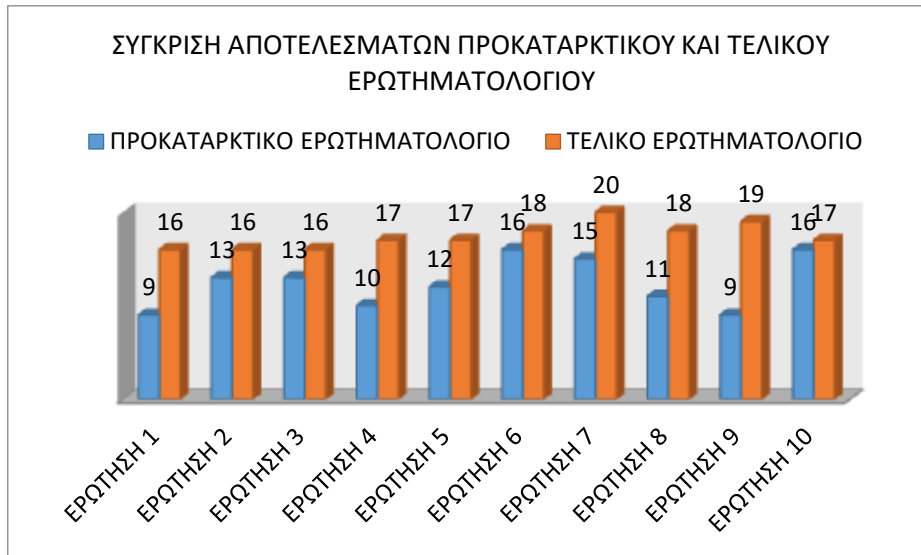


Γράφημα 19: Αρχικό ερωτηματολόγιο: Καταναλωτική συμπεριφορά στο Διαδίκτυο



Γράφημα 20: Τελικό ερωτηματολόγιο: Καταναλωτική συμπεριφορά στο Διαδίκτυο

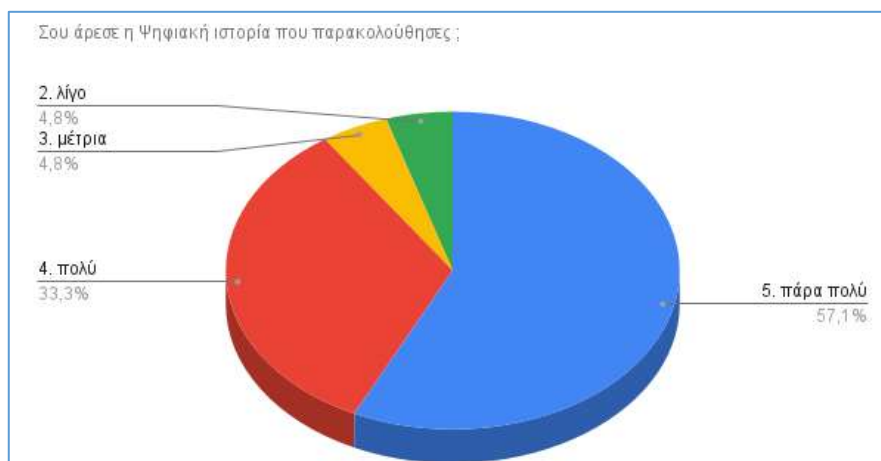
Όπως φαίνεται συνολικά και από το γράφημα 21, οι σωστές απαντήσεις στο τελικό ερωτηματολόγιο ήταν περισσότερες σε όλες τις ερωτήσεις. Αυτό σημαίνει ότι υπήρξε μεταβολή στην αρχική στάση των μαθητών/τριών σχετικά με τους άξονες της Ψηφιακής Πολιτείας και ότι η διδακτική παρέμβαση με βάση την ψηφιακή ιστορία ήταν αποτελεσματική.



Γράφημα 21: Σύγκριση αποτελεσμάτων προκαταρκτικού και τελικού ερωτηματολογίου

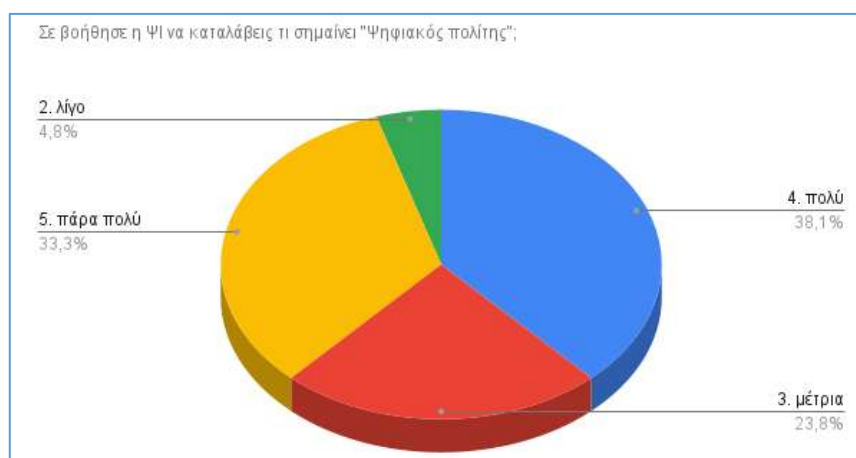
Η διδακτική παρέμβαση ολοκληρώθηκε με ένα ερωτηματολόγιο αξιολόγησης-αποτίμησης της δράσης που περιλαμβάνει 8 ερωτήσεις της κλίμακας Likert με πέντε διαβαθμίσεις (καθόλου, λίγο, μέτρια, πολύ, πάρα πολύ). Τα αποτελέσματα ήταν τα ακόλουθα, όπως φαίνονται και στα αντίστοιχα γραφήματα:

Στην ερώτηση «Σου άρεσε η ψηφιακή ιστορία που παρακολούθησες;» οι 19 από τους 21 μαθητές (γράφημα 22) απάντησαν «πάρα πολύ» και «πολύ».



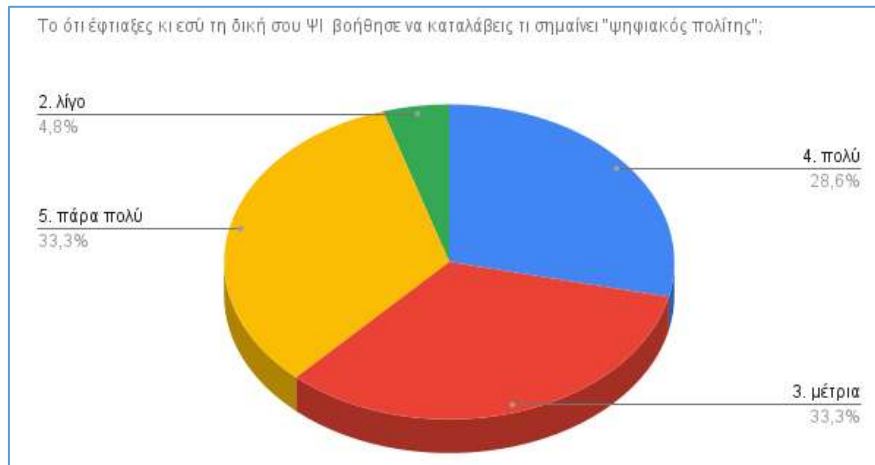
Γράφημα 22: Σου άρεσε η ψηφιακή ιστορία που παρακολούθησες;

Στην ερώτηση «Σε βοήθησε η ψηφιακή ιστορία να καταλάβεις τι σημαίνει ψηφιακός πολίτης;» οι 15 στους 21 απάντησαν «πάρα πολύ» και «πολύ» (γράφημα 23).



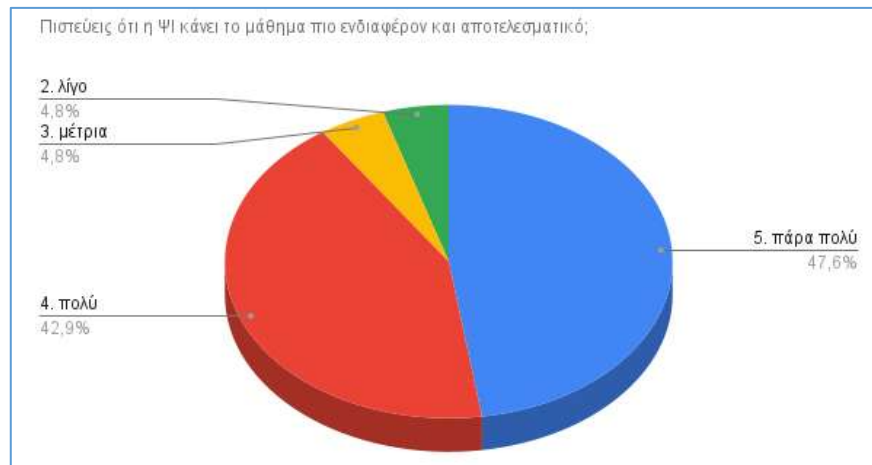
Γράφημα 23: Σε βοήθησε η ψηφιακή ιστορία να καταλάβεις τι σημαίνει ψηφιακός πολίτης;

Στην ερώτηση «Το ότι έφτιαξες κι εσύ τη δική σου ψηφιακή ιστορία βοήθησε να καταλάβεις τι σημαίνει ψηφιακός πολίτης;» οι 13 στους 21 απάντησαν «πάρα πολύ» και «πολύ» (γράφημα 24).



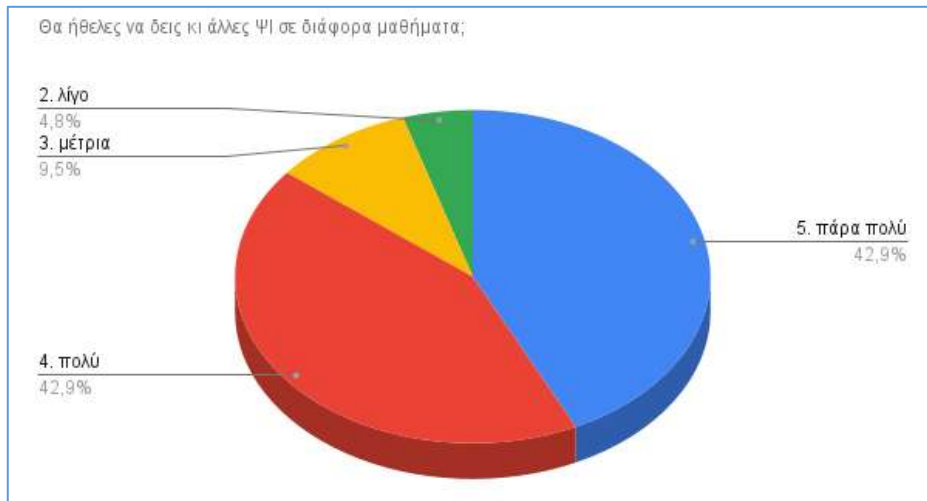
Γράφημα 24: Το ότι έφτιαξες κι εσύ τη δική σου ψηφιακή ιστορία βοήθησε να καταλάβεις τι σημαίνει ψηφιακός πολίτης;

Στην ερώτηση «Πιστεύεις ότι η ψηφιακή ιστορία κάνει το μάθημα πιο ενδιαφέρον και αποτελεσματικό;» οι 19 στους 21 απάντησαν «πάρα πολύ» και «πολύ» (γράφημα 25).



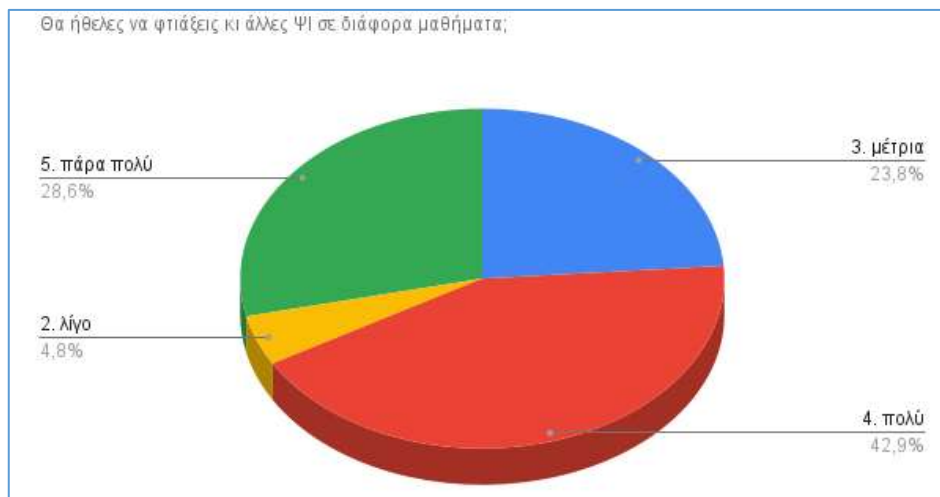
Γράφημα 25: Πιστεύεις ότι η ψηφιακή ιστορία κάνει το μάθημα πιο ενδιαφέρον και αποτελεσματικό;

Στην ερώτηση «Θα ήθελες να δεις κι άλλες ψηφιακές ιστορίες σε διάφορα μαθήματα;» οι 18 στους 21 απάντησαν «πάρα πολύ» και «πολύ» (γράφημα 26).



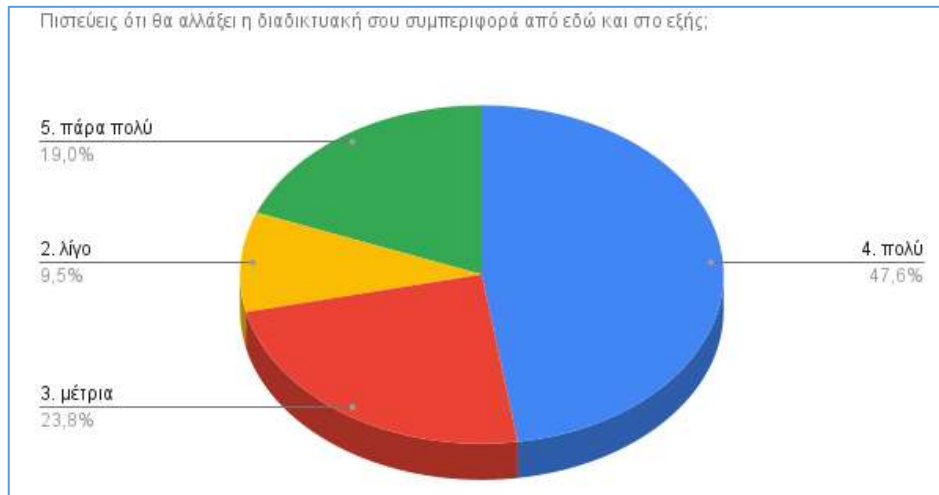
Γράφημα 26: Θα ήθελες να δεις κι άλλες ψηφιακές ιστορίες σε διάφορα μαθήματα;

Στην ερώτηση «Θα ήθελες να φτιάξεις κι άλλες ψηφιακές ιστορίες σε διάφορα μαθήματα;» οι 15 στους 21 απάντησαν «πάρα πολύ» και «πολύ» (γράφημα 27).



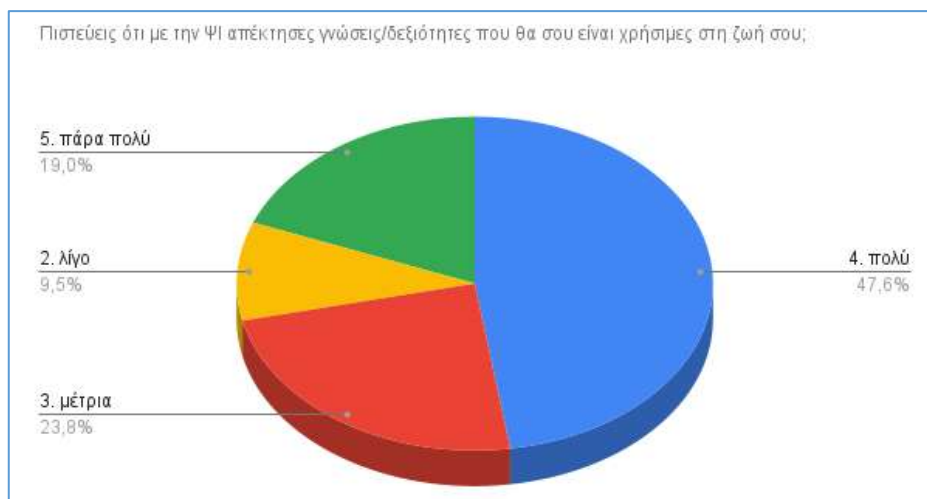
Γράφημα 27: Θα ήθελες να φτιάξεις κι άλλες ψηφιακές ιστορίες σε διάφορα μαθήματα;

Στην ερώτηση «Πιστεύεις ότι θα αλλάξει η διαδικτυακή σου συμπεριφορά από δω και στο εξής;» οι 14 στους 21 απάντησαν «πάρα πολύ» και «πολύ» (γράφημα 28).



Γράφημα 28: Πιστεύεις ότι θα αλλάξει η διαδικτυακή σου συμπεριφορά από δω και στο εξής;

Τέλος, στην ερώτηση «Πιστεύεις ότι με την ψηφιακή ιστορία απέκτησες γνώσεις/δεξιότητες που θα σου είναι χρήσιμες στη ζωή σου;» οι 14 στους 21 απάντησαν «πάρα πολύ» και «πολύ» (γράφημα 29).



Γράφημα 29: Πιστεύεις ότι με την ψηφιακή ιστορία απέκτησες γνώσεις/δεξιότητες που θα σου είναι χρήσιμες στη ζωή σου;

Γενικά, το «καθόλου» δεν επιλέχθηκε σε καμία ερώτηση, το «λίγο» ελάχιστα και σε κάποιες περιπτώσεις το «μέτρια». Αυτό σημαίνει ότι οι μαθητές στην πλειονότητά τους αξιολόγησαν θετικά τη δράση και θεώρησαν ότι την απήλαυσαν και βγήκαν ωφελημένοι.

7.Συμπέρασμα

Η παρούσα έρευνα αφορά ένα μικρό δείγμα μαθητών και συνίσταται σε μία μόνο διδακτική παρέμβαση. Φυσικά δεν έλειψαν τα προβλήματα που ανακύπτουν πολύ συχνά στη σχολική πραγματικότητα, τα οποία προκαλούν τροποποίηση του ωρολογίου προγράμματος που αποσυντονίζει μια οργανωμένη εκπαιδευτική διαδικασία. Η εκπαιδευτικός κατά συνέπεια ήρθε αντιμέτωπη με το ζήτημα της διαχείρισης του χρόνου, που δεν επαρκούσε, κι επομένως χρειάστηκε να ζητήσει την κατανόηση των συναδέλφων της και να καταχραστεί λίγο από τον χρόνο του μαθήματός τους αμέσως μετά το τέλος των ωρών της διδακτικής παρέμβασης. Ένα ακόμη σημαντικό πρόβλημα ήταν το γεγονός ότι η δράση έλαβε χώρα στο μοναδικό εργαστήριο Πληροφορικής του σχολείου κι επομένως ο εκπαιδευτικός της Πληροφορικής εκείνες τις ώρες έπρεπε να παραχωρήσει την αίθυσά του. Ασφαλώς, δεν είναι δυνατό να υποστηριχθεί πως μια δράση στον τομέα της εκπαίδευσης έχει ολοκληρωθεί οριστικά, καθώς ποτέ δεν είναι εφικτό το απόλυτο αποτέλεσμα. Υπάρχουν πάντοτε περιθώρια και πεδία βελτίωσης. Απλώς φτάνει κανείς σε σημείο όπου κρίνει ότι έχουν καλυφθεί, έστω στα βασικά σημεία, οι απαιτήσεις της δράσης που πραγματοποιεί. Συνεπώς, τα συλλεχθέντα δεδομένα μπορούν να απαντήσουν στα ερευνητικά ερωτήματα που έχουν τεθεί, ενισχύοντας τη συζήτηση σχετικά με την αξιοποίηση της Ψηφιακής Αφήγησης. Από τα δεδομένα λοιπόν της έρευνας που προέκυψαν από την ποιοτική έρευνα-παρατήρηση των συμμετεχόντων και από τα στοιχεία της ποσοτικής έρευνας, δηλαδή τα αποτελέσματα από τα τρία ερωτηματολόγια, προκύπτουν τα εξής συμπεράσματα:

Το κεντρικό ερώτημά μας, εάν δηλαδή είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί η Ψηφιακή Αφήγηση ως εκπαιδευτικό εργαλείο για την καλλιέργεια της Ψηφιακής Πολιτειότητας στους μαθητές του Γυμνασίου στο μάθημα της Νεοελληνικής Γλώσσας, έχει απαντηθεί θετικά μέσω της τρέχουσας έρευνας. Η Ψηφιακή Αφήγηση ενσωματώνεται εύκολα σε μια σύγχρονη εκπαιδευτική πράξη και συνάδει με τους στόχους της γλωσσικής εκπαίδευσης.

Η εφαρμογή της Ψηφιακής Αφήγησης επιβεβαιώθηκε ως συμβατή με το Πρόγραμμα Σπουδών του 2022 για τη Νεοελληνική Γλώσσα και μπορεί πράγματι να ενισχύσει την εκπαιδευτική διαδικασία στο πλαίσιο του πολυσύνθετου αυτού μαθήματος. Χρησιμοποιήθηκε ως εργαλείο από την εκπαιδευτικό για τη μεταφορά γνώσεων και την υποστήριξη της δημιουργικότητας, και επίσης - όπως θα προϋπόθετε μια προσέγγιση που επικεντρώνεται στους μαθητές - από τους ίδιους τους μαθητές, ως εναλλακτική μορφή των παραδοσιακών σχολικών εργασιών. Η πρόκληση δεν ήταν απλώς να ενσωματωθεί ένα νέο τεχνολογικό εργαλείο στο μάθημα, αλλά να αξιοποιηθούν οι δυνατότητες που παρέχει για την ανανέωση και μεταμόρφωση της εκπαιδευτικής πράξης.

Το κίνητρο για μάθηση αποτελεί κρίσιμη προϋπόθεση για την επιτυχή εκπαιδευτική διαδικασία. Η απόλυτη ασυμφωνία όμως μεταξύ της σχολικής πραγματικότητας και της ψηφιακά ενημερωμένης καθημερινής ζωής των εφήβων συχνά φέρνει τους εκπαιδευτικούς απέναντι σε αδιάφορους και νωθρούς μαθητές. Η Ψηφιακή Αφήγηση, όπως αποδείχθηκε από την έρευνα, αποτελεί ένα αποτελεσματικό και ελκυστικό μέσο διδασκαλίας που μπορεί να γεφυρώσει αυτό το χάσμα και να ενθαρρύνει τους μαθητές, χωρίς να απαιτείται εξειδικευμένη τεχνολογική υποδομή πέρα από τον τυπικό εξοπλισμό στα σχολικά εργαστήρια πληροφορικής.

Η ανάλυση των δεδομένων μάς δείχνει ότι η Ψηφιακή Αφήγηση προκάλεσε θετική ανταπόκριση στους μαθητές, εμπλέκοντας τους σχεδόν όλους, ακόμη και αυτούς που συνήθως είναι αδύναμοι και αποστασιοποιημένοι από την εκπαιδευτική διαδικασία. Αν το τελικό αποτέλεσμα ήταν ένα γραπτό κείμενο, οι μαθητές σίγουρα δεν θα απαντούσαν με τον ίδιο ενθουσιασμό. Η Ψηφιακή Αφήγηση, που εμπερικλείει λόγο, ήχο και εικόνα, με τον δημιουργικό της χαρακτήρα και την επικοινωνιακή της διάσταση, καθώς και η προοριζόμενη προβολή της στην τάξη, αποτελούν κομβικά στοιχεία που κινητοποίησαν σχεδόν όλους τους μαθητές.

Η Ψηφιακή Αφήγηση προσφέρει ένα πλούτο ευκαιριών για την εκπαίδευση των μαθητών σε διάφορα επίπεδα και πτυχές. Ένας από τους βασικούς τρόπους που ενισχύει την

εκπαιδευτική διαδικασία είναι μέσω της διεύρυνσης των γλωσσικών δεξιοτήτων των μαθητών. Ο συνδυασμός της Ψηφιακής Αφήγησης με τη δημιουργική γραφή επιτρέπει στους μαθητές να εξερευνήσουν καινούρια είδη κειμένων, εκτός από εκείνα στα οποία είναι εξοικειωμένοι παραδοσιακά. Αυτό τους δίνει τη δυνατότητα να εκφραστούν μέσω της αφήγησης, διευρύνοντας τις γνώσεις τους και αναπτύσσοντας τις γραπτές τους δεξιότητες σε ένα νέο πλαίσιο. Η Ψηφιακή Αφήγηση αποτελεί επίσης μια ευκαιρία για τους μαθητές να ασκηθούν στον προφορικό λόγο· η δυνατότητα να ακούν τον δικό τους λόγο και τον λόγο των συμμαθητών τους μέσω της Ψηφιακής αφήγησης τους επιτρέπει να ανακαλύψουν την επικοινωνιακή δύναμη της φωνής και να κατανοήσουν τις διάφορες πτυχές της προφορικής έκφρασης.

Μέσω της διαδικασίας της Ψηφιακής Αφήγησης, οι μαθητές δεν ασκούν μόνο τις παραδοσιακές γραμματικές και γραπτές τους δεξιότητες, αλλά επίσης ενσωματώνουν νέες τεχνολογίες με δημιουργικό τρόπο στο μάθημα της Γλώσσας. Αυτό ενισχύει τον ψηφιακό τους γραμματισμό και τους βοηθά να αναπτύξουν μια κριτική στάση έναντι της ψηφιακής πραγματικότητας, καθώς ασχολούνται ενεργά με την επεξεργασία, την αξιολόγηση και την αναπαράσταση της πληροφορίας που συναντούν στο Διαδίκτυο.

Επιπλέον, η διαδικασία αυτή συμβάλλει στην ανάπτυξη της Ψηφιακής Πολιτείας των μαθητών/τριών, βοηθώντας τους να κατανοήσουν τη σημασία των ψηφιακών δεξιοτήτων στην καθημερινή ζωή και στη σύγχρονη κοινωνία. Η εκπαίδευση στον ψηφιακό γραμματισμό δεν αποτελεί απλώς εκμάθηση τεχνικών, αλλά επιδιώκει να δημιουργήσει πολίτες που μπορούν να αξιοποιήσουν τις δεξιότητές τους για το κοινό καλό και την ενεργό συμμετοχή στη ψηφιακή κοινωνία της πληροφορίας.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Almeida, F., Faria, D. & Queirós, A. (2017). Strengths and Limitations of Qualitative and Quantitative Research Methods. *European Journal of Education Studies*. 3. 369-387. DOI: 10.5281/zenodo.887089.
- Barry, P. (2013). *Γνωριμία με τη Θεωρία: Μια εισαγωγή στη λογοτεχνική και πολιτισμική θεωρία*. Αθήνα: Εκδόσεις Βιβλιόραμα.
- Campbell, J., & Moyers, B. (2011). *The power of myth*. New York: Anchor.
- Castells, M. (2000). Materials for an exploratory theory of the network society. *The British Journal of Sociology*. 51. 5-24. DOI:10.1111/j.1468-4446.2000.00005.x
- Choo, Y. B., Abdullah, T., & Nawi, A. M. (2020). Digital storytelling vs. oral storytelling: An analysis of the art of telling stories now and then. *Universal Journal of Educational Research*, 8(5A), 46-50. DOI: 10.13189/ujer.2020.081907.
- Council of Europe. (2022). *Digital citizenship education handbook* . Strasbourg: Council of Europe Publishing.
- Davis, A. (2005). Co-authoring identity: Digital storytelling in an urban middle school. *THEN: Technology, Humanities, Education & Narrative*, (1).
- Egan, K. (1989). Memory, imagination, and learning: Connected by the story. *Phi Delta Kappan*, 70(6), 455-459.
- Fludernik, M. (2009). *An introduction to narratology*. New York: Routledge.
- Freytag, G. (1895). *Technique of the drama: An exposition of dramatic composition and art*. Chicago: S. Griggs.
- Genette, G. (1980). *Narrative discourse: An essay in method* (Vol. 3). Cornell University Press.
- Green, M. C., & Brock, T. C. (2000). The role of transportation in the persuasiveness of public narratives. *Journal of personality and social psychology*, 79(5), 701.

- Hobbs, R & Jensen, A. (2009). The past, present, and future of media literacy education. *Journal of Media Literacy Education* 1, 1 - 11.
- Isin, E., & Ruppert, E. (2020). *Being digital citizens*. London: Rowman & Littlefield Publishers.
- Isman, A., & Gungoren, O. C. (2013). Being digital citizen. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 106, 551-556.
- Jha, A. (2020). *Understanding Generation Alpha*. doi:10.31219/osf.io/d2e8g
- Jones, E., & Gaventa, J. (2004). *IDS Development Bibliography 19-Concepts of citizenship: a review*. Sussex: Institute of Development studies
- Keating, A. (2009). Educating Europe's citizens: moving from national to post-national models of educating for
- Lambert, J. (2010). *Digital storytelling cookbook*. Berkeley, CA: Digital Diner Press.
- Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community*. New York: Routledge.
- Landrum, R. E., Brakke, K., & McCarthy, M. A. (2019). The pedagogical power of storytelling. *Scholarship of Teaching and Learning in Psychology*, 5(3), 247–253. doi.org/10.1037/stl0000152
- Mello, R. (2001). Building Bridges: *How Storytelling Influences Teacher/Student Relationships*. Ανακτήθηκε 30 Οκτωβρίου 2023 από <https://eric.ed.gov/?id=ED457088>
- Micheli, M., Lutz, C., & Büchi, M. (2018). Digital footprints: an emerging dimension of digital inequality. *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*, 16(3), 242-251.
- [Nine Elements \(digitalcitizenship.net\)](https://www.digitalcitizenship.net) . Ανακτήθηκε 30 Οκτωβρίου 2023.
- Ohler, J. (2005). The World Of Digital Storytelling, *Educational Leadership*, v63, n4, <http://www.jasonohler.com/pdfs/digitalStorytellingArticle1-2006.pdf>
- Ohler, J. (2011). Digital Citizenship Means Character Education for the Digital Age, *Kappa Delta Pi Record*, 47: sup1, 25- 27, DOI: 10.1080/00228958.2011.10516720

- Onega, S., & Landa, J. A. G. (Eds.). (2014). *Narratology: an introduction*. New York: Routledge.
- Oxley, C. (2011). Digital citizenship: Developing an ethical and responsible online culture. *Access*, 25(3), 5-9. p.44-47. Ανακτήθηκε 6 Δεκεμβρίου 2023 από [cookbook_full.pdf \(squarespace.com\)](#)
- Propp, V. (1968). *Morphology of the Folktale*. University of Texas: Press.
- Ribble, M. (2015). Digital citizenship in schools: *Nine elements all students should know*. International Society for technology in Education.
- Ribble, M. (2023). Digital citizenship: How to recognize and harness the potential of Artificial Intelligence (AI) <https://internationalcurriculum.com/news/digital-citizenship-how-to-recognize-and-harness-the-potential-of-artificial-intelligence-ai>
- Ribble, M. S., Bailey, G. D., & Ross, T. W. (2004). Digital citizenship: Addressing appropriate technology behavior. *Learning & Leading with technology*, 32(1), 6.
- Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. In *Society for information technology & teacher education international conference* (pp. 709-716). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Robin, B. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. *Theory Into Practice - THEORY PRACT.* 47. 220-228. <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Robin, B. R., & McNeil, S. G. (2012). What educators should know about teaching digital storytelling. *Digital Education Review*, 22, 37-51.
- Roney, R. C. (1996). Storytelling in the Classroom: Some Theoretical Thoughts. *Storytelling world*, 9, 7-9.
- Schuler, D. (2001). Digital cities and digital citizens. In *Kyoto workshop on digital cities* (pp. 71-85). Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.
- Sheneman, L. (2010). Digital storytelling: How to get the best results. *School Library Monthly*, 27(1), 40-42.
- UNESCO. (2015). Topics and learning objectives. In *Global citizenship education*. Paris: Author.

- Vuorikari, R., Kluzer, S. & Punie, Y. (2023). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens. DigComp 2.2: Το ευρωπαϊκό πλαίσιο για την ψηφιακή ικανότητα των πολιτών*. Μετάφραση: Γενική Γραμματεία Ψηφιακής Διακυβέρνησης και Απλούστευσης Διαδικασιών, Υπουργείο Ψηφιακής Διακυβέρνησης.
- Δοξιάδης, Α. (2023). *Η αφήγηση ως γνώση και η περίπτωση της βιογραφίας*. Ανακτήθηκε 30 Νοεμβρίου 2023 από <https://apostolosdoxiadis.com/wp-content/uploads/2013/04/AfigisiOsGnosi.pdf>
- Ευρωπαϊκή διακήρυξη σχετικά με τα ψηφιακά δικαιώματα και τις ψηφιακές αρχές για την ψηφιακή δεκαετία (2023/C 23/01)*. Ανακτήθηκε 20 Δεκεμβρίου 2023 από Ψηφιακά δικαιώματα και ψηφιακές αρχές (europa.eu)
- Κακαβούλια, Μ., Πολίτης, Π. (επιμ.) (2022). *Αφήγηση-Μια πολυπρισματική θεώρηση*. Αθήνα: Gutenberg.
- Κάλφας, Β. και Ζωγραφίδης, Γ. (2006). *Αρχαίοι Έλληνες Φιλόσοφοι*. Θεσσαλονίκη: Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών.
- Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής Τριανταφυλλίδη (2023). Ανακτήθηκε 25 Σεπτεμβρίου 2023 από https://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/index.html
- Μεϊμάρης, Μ. (2013). Εκπαιδευόντας στην ψηφιακή αφήγηση: Δουλεύοντας με ομάδες στην σύγχρονη ελληνική πραγματικότητα. Στο Α. Λιοναράκης (επιμ.), *7ο Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση «Μεθοδολογίες Μάθησης»* (σσ.178-182), 7,4Α. <https://doi.org/10.12681/icodl.722>
- Μιχάλης, Α., Αναγνωστοπούλου, Α., Δουζίνα, Μ., Καμηλάκη, Μ. & Κλείδη, Χ. (2022). *Οδηγός εκπαιδευτικού Νεοελληνική Γλώσσα Γυμνασίου*. 2η Έκδοση. Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής.
- Μπράτιτσης, Θ. (2013). Η πληροφορική στο ελληνικό σχολείο: Τάσεις, προσεγγίσεις, προοπτικές. *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην εκπαίδευση*, τομ 6, αρ 3, 111-115. Ανακτήθηκε 20 Σεπτεμβρίου 2023 από <http://earthlab.uoi.gr/thete/index.php/thete/issue/view/17>
- Μπράτιτσης, Θ. (2014). Από το χαρτί και τον αέρα στην οθόνη: Ο ψηφιακός κόσμος της αφήγησης. *Μανδραγόρας*, 50, 117-119
- ΟΗΕ (1989). *Σύμβαση των Ηνωμένων Εθνών για τα Δικαιώματα του Παιδιού*. Ανακτήθηκε 5 Νοεμβρίου 2023 από

<https://www.unicef.org/greece/%CF%83%CF%8D%CE%BC%CE%B2%CE%B1%CF%83%CE%B7-%CE%B4%CE%B9%CE%BA%CE%B1%CE%B9%CF%8E%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B1-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CE%BF%CF%8D>

Παρίσης, Ι. & Παρίσης Ν. (2008). Αφήγηση. *Λεξικό λογοτεχνικών όρων*. Αθήνα: Πατάκης. Ανακτήθηκε 20 Οκτωβρίου 2023 από <http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/4716/Lexiko-Logotechnikon-ron-Gymnasiou-Lykeiou.html-apli/>

Πολίτης, Π. (2023). Γένη και είδη του λόγου-Αφήγηση. Ανακτήθηκε 25 Οκτωβρίου 2023 από https://www.greek-language.gr/greekLang/studies/discourse/2_1_3/index.html

Συμβούλιο της Ευρώπης. (2018). *Πλαίσιο Αναφοράς Ικανοτήτων για Δημοκρατικό Πολιτισμό*. Τόμος 1. Στρασβούργο: Εκδόσεις του Συμβουλίου της Ευρώπης.

Τσιλιμένη, Τ. (2007). Η αφήγηση στη σύγχρονη εποχή: Γενική και ειδική θεώρηση. Δυνατότητες και περιορισμοί για μια «νέα» συνάντηση του σύγχρονου ανθρώπου με την προφορική τέχνη του λόγου. Στο Τ. Τσιλιμένη & Ν. Γραίκος (επιμ.), *Αφήγηση και περιβαλλοντική εκπαίδευση*. Κείμενα διημερίδας στο ΚΠΕ Ανατ. Ολύμπου 12-13 Μαΐου 2007 (σσ.17-22). Ανακτήθηκε 22 Οκτωβρίου 2023 από Γραίκος, Ν. & Τσιλιμένη, Τ. (επιμ.) 2007. Αφήγηση και περιβαλλοντική εκπαίδευση | Nikolaos Graikos / Νικόλαος Γραίκος - Academia.edu

Παράρτημα Α: Φύλλο εργασίας

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Τάξη: Β΄ Γυμνασίου

Μάθημα: Νεοελληνική Γλώσσα

«Συζητούμε και μαθαίνουμε για τα χαρακτηριστικά του ψηφιακού πολίτη με τη βοήθεια της ψηφιακής αφήγησης»

Ομάδα: Ημερομηνία:/...../.....

Μέλη: 1)2)

3) 4)5)

Οδηγίες

1. Απαντάμε σε όλες τις ερωτήσεις.
2. Πρώτα συζητάμε στην ομάδα και μετά γράφουμε όλοι την απάντηση στο Φύλλο.
3. Επιλέγουμε έναν «αναγνώστη» της ομάδας, ο οποίος θα διαβάσει τις απαντήσεις σε όλη την τάξη, στην επομένη φάση.
4. Εάν έχουμε κάποια απορία, ρωτάμε πρώτα όλους τους συμμαθητές στην ομάδα μας. Μόνο εάν κανείς δε μπορεί να μας βοηθήσει, ρωτάμε την καθηγήτρια.

Ερωτήσεις

Α. Στην ψηφιακή ιστορία που παρακολουθήσατε με τίτλο «Ψηφιακοί μου συμπολίτες...»

1. Ποιος είναι ο πομπός;.....

2. Ποιος είναι ο δέκτης;.....

3. Ποιο είναι το θέμα;.....

.....

4. Ποιος είναι ο σκοπός;.....

.....

Β. Ποια χαρακτηριστικά της αφήγησης εντοπίζετε στην ιστορία που παρακολουθήσατε;

.....
.....
.....

Γ. Ας δούμε λίγο καλύτερα πώς είναι φτιαγμένη η ψηφιακή ιστορία:

1. Ποια μέσα εκτός από το κείμενο υπάρχουν;

.....
.....

2. Τι εξυπηρετούν;

.....
.....

Δ. Ας δούμε **τα χαρακτηριστικά του ψηφιακού πολίτη** και πώς αυτά αποτυπώνονται στην ψηφιακή ιστορία. Τα πρόσωπα της ιστορίας:

1. Έχουν όλοι την ίδια πρόσβαση στο διαδίκτυο;

.....
.....

2. Χρησιμοποιούν το διαδίκτυο για μάθηση και δημιουργικότητα;

.....
.....

3. Τηρούν τους κανόνες σχετικά με τη χρήση του διαδικτύου;

.....
.....

4. Δείχνουν σεβασμό για τους άλλους χρήστες του διαδικτύου;

.....
.....

5. Νοιάζονται να προστατεύσουν την υγεία τους;

.....
.....

5. Φροντίζουν για την ιδιωτικότητα και την ασφάλεια της ψηφιακή τους ταυτότητας;

-
.....
6. Έχουν ενεργητική συμμετοχή στα κοινωνικά δίκτυα;
.....
.....
7. Σέβονται τα πνευματικά δικαιώματα;
.....
.....
8. Γνωρίζουν τι σημαίνει προστασία των δεδομένων;
.....
.....
9. Λειτουργούν υπεύθυνα ως καταναλωτές;
.....
.....

Παράρτημα Β: Οι ψηφιακές ιστορίες

Η ψηφιακή ιστορία της εκπαιδευτικού-ερευνήτριας « Ψηφιακοί μου συμπολίτες...» στον σύνδεσμο: <https://youtu.be/2w2bXxF7QOI>

Η ψηφιακή ιστορία των μαθητών/τριών «Χριστουγεννιάτικο story» στον σύνδεσμο: <https://youtu.be/vu1zIIDfu7o>

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.