

Ψηφιακή Αφήγηση Ιστοριών στο Σχολικό Εργαστήριο Πληροφορικής με το Photo Story 3

Αλέξιος Β. Μπράϊλας

abrailas@yahoo.com

Εκπαιδευτικός Πληροφορικής, PhD

Περίληψη

Η ψηφιακή αφήγηση ιστοριών χρησιμοποιείται σήμερα όλο και περισσότερο ως διδακτικό εργαλείο στην εκπαιδευτική πράξη. Η συγκεκριμένη εργασία παρουσιάζει μια διδακτική παρέμβαση που πραγματοποιήθηκε από τον συγγραφέα στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, κατά το σχολικό έτος 2013-14. Η διδακτική παρέμβαση περιελάμβανε τη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων από τους μαθητές, χρησιμοποιώντας το Photo Story 3 της Microsoft, ενώ η ίδια η εκφώνηση της δραστηριότητας δόθηκε στη μορφή ψηφιακής αφήγησης. Στην εργασία αυτή παρουσιάζεται ο σχεδιασμός της παρέμβασης, οι στρατηγικές επιλογές, τα βήματα που ακολουθήθηκαν και τα ψηφιακά τεχνουργήματα που δημιουργήθηκαν και χρησιμοποιήθηκαν από τον εκπαιδευτικό κατά τη διεξαγωγή της παρέμβασης. Στο τέλος επιχειρείται μια πλαισιοθετημένη εκτίμηση της παρέμβασης και των αποτελεσμάτων της.

Λέξεις κλειδιά: Ψηφιακή Αφήγηση, Εκπαίδευση

Εισαγωγή

Η αφήγηση αποτελεί αναπόσπαστο και διαχρονικό κομμάτι της ανθρώπινης κουλτούρας και εμφανίζεται με διαφορετικές μορφές στις προφορικές, στις εγγράμματες και στις ψηφιακές κοινωνίες. Στην αρχή ήταν ο βράχος μιας σπηλιάς όπου χαράσσονταν η ιστορία ενός κυνηγιού. Στη συνέχεια ήταν ο προφορικός παραμύθας: “κόκκινη κλωστή δεμένη στην ανέμη τυλιγμένη δωσ’ της κλότσο να γυρίσει παραμύθι ν’ αρχινίσει...”. Κάποια στιγμή, παράλληλα με τον προφορικό λόγο, έκανε την εμφάνισή του και ο γραπτός λόγος και χρησιμοποιήθηκε ως εργαλείο μεταφοράς ιστοριών. Κάθε κουλτούρα αναπτύσσει τα δικά της εργαλεία και μέσα αφήγησης ιστοριών (Frazel, 2010; Miller, 2013). Σήμερα, η ψηφιακή κουλτούρα της πληροφορικής και του διαδικτύου προσφέρει ένα νέο, διαφορετικό σύνολο εργαλείων που μπορούν να αξιοποιηθούν για την ψηφιακή, πλέον, αφήγηση ιστοριών. “Η κουλτούρα διαπλάθει το μυαλό, δηλαδή μας παρέχει την εργαλειοθήκη με την οποία κατασκευάζουμε, όχι μόνο τους κόσμους μας, αλλά και τις αντιλήψεις μας για τους εαυτούς μας και τις δυνατότητές μας” (Bruner, 1996, σ. x). Κάθε φορά που αλλάζει το μέσο, κάτι αλλάζει στα ποιοτικά χαρακτηριστικά της αφήγησης. Η μετάβαση από την προφορική στην εγγράμματη κουλτούρα, ήταν τόσο καθοριστική, ώστε να αλλάξει την ίδια την οργάνωση του ανθρώπινου εγκεφάλου. Ο εγγράμματος νους είναι ποιοτικά διαφορετικός από τον προφορικό νου, κάτι χάθηκε, κάτι κερδήθηκε (Ong, 2002). Σήμερα, εμφανίζεται ένα νέο μέσο αφήγησης, που αναγκαστικά περιορίζει την προφορική και τη γραπτή αφήγηση. Η μέρα συνεχίζει να έχει 24 ώρες και τα παιδιά, ωθούνται να διαβάζουν λιγότερα έντυπα βιβλία και καταναλώνουν περισσότερο πολυτροπικό ψηφιακό υλικό στο διαδίκτυο (Kilian, Hennigs, & Langner, 2012). Η σημερινή ψηφιακή εποχή χαρακτηρίζεται από μια ευκολία πρόσβασης σε ένα τεράστιο όγκο ψηφιακών δεδομένων, ελεύθερα προσβάσιμων στο διαδίκτυο. Τα παιδιά, οι μαθητές, οι “ψηφιακοί ιθαγενείς”, αλλά και οι “ψηφιακοί μετανάστες”, καταναλώνουν συνεχώς ψηφιακά artefacts στο διαδίκτυο, στα social media, στο Facebook, στο YouTube. Η αφήγηση προϋποθέτει δυο λειτουργίες: η μία είναι η προσεκτική ακρόαση και η άλλη είναι η εξιστόρηση (Lambert, 2013). Αποτελεί ίσως έμφυτη ανάγκη των ανθρώπων να συνδέουν το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον μέσω της κατασκευής αφηγήσεων (Miller, 2013). Όμως, στη σημερινή εποχή παρατηρείται μια ανισορροπία: τα παιδιά περισσότερο καταναλώνουν έτοιμες ψηφιακές ιστορίες από το διαδίκτυο, παρά παράγουν τις δικές τους (Lambert,

2013). Τα τελευταία χρόνια, η ψηφιακή αφήγηση ιστοριών χρησιμοποιείται όλο και περισσότερο ως διδακτικό εργαλείο στην εκπαιδευτική πράξη (McLellan, 2007; Robin, 2008). Η ψηφιακή αφήγηση ιστοριών στα πλαίσια της τυπικής εκπαίδευσης, δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να μετατραπούν από παθητικούς καταναλωτές έτοιμων ψηφιακών τεχνουργημάτων, σε ενεργητικούς παραγωγούς ψηφιακών, πολυτροπικών αφηγήσεων. Στη συγκεκριμένη εργασία, παρουσιάζεται ο σχεδιασμός και η υλοποίηση μιας διδακτικής παρέμβασης που περιλαμβάνει την δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων από τους μαθητές, χρησιμοποιώντας το λογισμικό Photo Story 3 της Microsoft (Εικόνα 1). Το συγκεκριμένο λογισμικό διατίθεται δωρεάν από την Microsoft και είναι εξαιρετικά εύκολο στη χρήση του, επιτρέποντας στους χρήστες να επικεντρωθούν στην κατασκευή της ψηφιακής τους αφήγησης. Για αυτό και το συγκεκριμένο λογισμικό χρησιμοποιείται πολύ συχνά σε διδακτικές παρεμβάσεις ψηφιακής αφήγησης (Robin & Pierson, 2005; Sadik, 2008).



Εικόνα 1. Στιγμιότυπο οθόνης από το λογισμικό Photo Story 3 της Microsoft.

Η διδακτική παρέμβαση της ψηφιακής αφήγησης ιστοριών, πραγματοποιήθηκε στο 2^ο ΓΕΛ Πετρούπολης Αττικής σε διάστημα ενός μήνα (δέκα διδακτικές ώρες), κατά το Α' τετράμηνο διδασκαλίας (σχολική χρονιά 2013-14), στα πλαίσια του μαθήματος Εφαρμογές Πληροφορικής της Β' και Γ' τάξης. Στην παρέμβαση συμμετείχαν συνολικά 58 μαθητές της Β' τάξης και 51 της Γ' τάξης. Σκοπός της συγκεκριμένης ερευνητικής εργασίας είναι η παρουσίαση, η κατανόηση και η διερεύνηση των δυνατοτήτων και των περιορισμών της συγκεκριμένης διδακτικής παρέμβασης. Στη συγκεκριμένη ερευνητική εργασία, το κύριο ερευνητικό ερώτημα είναι: πως η διδακτική παρέμβαση της ψηφιακής αφήγησης ιστοριών διευκολύνεται από την εκφώνηση της δραστηριότητας με ένα ψηφιακό τεχνούργημα, ανάλογο αυτού που ζητείται να κατασκευαστεί από τους μαθητές;

Μεθοδολογία

Σε πολλά εφαρμοσμένα ερευνητικά πεδία, όπως είναι η διδακτική, ορισμένες ερευνητικές εργασίες και αναφορές βασίζονται σε εγχειρήματα τα οποία πραγματοποιούνται, αρχικά, για λειτουργικούς σκοπούς και όχι για την παραγωγή νέας γνώσης. Σε αυτή την περίπτωση, το ερευνητικό ερώτημα τίθεται a posteriori και η δομή της ερευνητικής εργασίας αναπτύσσεται με βάση αυτό το ερώτημα (Perneger & Hudelson, 2004). Με δεδομένο ότι η συγκεκριμένη ερευνητική αναφορά δεν στηρίζεται

σε μια προσχεδιασμένη έρευνα, ούτε υπάρχει πειραματικός σχεδιασμός, ή οιοσδήποτε πειραματικός σχεδιασμός, δεν μπορεί να γίνει γενίκευση των αποτελεσμάτων και το ερευνητικό ερώτημα δεν μπορεί να διατυπωθεί στη μορφή του ελέγχου μιας πιθανής αιτιώδους σχέσης ή της υπάρξης συσχέτισης ανάμεσα σε δυο μεταβλητές για ένα δεδομένο πληθυσμό (Trochim & Donnelly, 2006). Το ερευνητικό ερώτημα σε αυτή την ερευνητική εργασία μπορεί να απαντηθεί μόνο στη συγκεκριμένη πλαίσιοθετήση αυτής της διδακτικής παρέμβασης. Για αυτό και στη συγκεκριμένη ερευνητική εργασία παρουσιάζονται με λεπτομέρεια τα βήματα που ακολουθήθηκαν κατά την υλοποίηση της διδακτικής παρέμβασης, οι στρατηγικές που επιλέχθηκαν, οι υποκειμενικοί λόγοι που επικαλείται ο εκπαιδευτικός για αυτές του τις επιλογές, τα προβλήματα που προέκυψαν και τα αποτελέσματα, όπως βιώθηκαν και ερμηνεύτηκαν από τον εκπαιδευτικό στο συγκεκριμένο εκπαιδευτικό πλαίσιο. Έτσι, για τα συγκεκριμένα ερευνητικά αποτελέσματα διασαφηνίζεται σε πιο ακριβώς πλαίσιο αντιστοιχούν και πως το πλαίσιο αυτό επηρέασε τον ερευνητή στην ανάπτυξη της θεωρίας του (Trochim & Donnelly, 2006). Με αυτό τον τρόπο, ο αναγνώστης μπορεί να έχει μια ολοκληρωμένη εικόνα της διδακτικής παρέμβασης και να εκτιμήσει αν το συγκεκριμένο ερευνητικό ερώτημα και η πλαίσιοθετημένη απάντηση που δίνεται μπορούν να είναι χρήσιμα στη δική του διδακτική πράξη. Επίσης, με βάση αυτό το ερευνητικό ερώτημα και την απάντηση που δίνεται στη συγκεκριμένη εργασία, μπορούν να σχεδιαστούν έρευνες συσχέτισης ή πειράματα που να μπορούν να δώσουν πιο γενικεύσιμες απαντήσεις. Στο παραπάνω μεθοδολογικό και επιστημολογικό πλαίσιο, παρουσιάζονται στη συνέχεια και λεπτομέρειες της διδακτικής παρέμβασης που μπορεί να μη σχετίζονται άμεσα με το *a posteriori* ερευνητικό ερώτημα που τίθεται αλλά, ωστόσο, συνεισφέρουν στην κατασκευή μιας πιο ολοκληρωμένης εικόνας για τη διδακτική παρέμβαση που πραγματοποιήθηκε. Έτσι, δημιουργείται χώρος στην εκπαιδευτική κοινότητα για την παραγωγή χρήσιμου διαλόγου και εποικοδομητικής κριτικής και για τον ίδιο τον εκπαιδευτικό-ερευνητή.

Προετοιμασία των Ψηφιακών αφηγήσεων

Ο ιστότοπος istory.gr

Η προετοιμασία των ψηφιακών αφηγήσεων ξεκίνησε με τη δημιουργία ενός ιστότοπου υποστήριξης, προκειμένου ο εκπαιδευτικός να συγκεντρώνει τα απαραίτητα εκπαιδευτικό υλικό και να το καταστήσει εύκολα προσβάσιμο στους μαθητές του. Το istory.gr λειτουργεί ως σημείο αναφοράς για τις εκφωνήσεις των συνθετικών εργασιών, για την παρουσίαση χρήσιμου βοηθητικού υλικού, όπως σύνδεσμοι για την αναζήτηση πολυμεσικού υλικού, και για την τελική συγκέντρωση των ψηφιακών αφηγήσεων των μαθητών. Για τον ιστότοπο αυτό χρησιμοποιήθηκε ένα ιστολόγιο στην πλατφόρμα wordpress.com. Το βασικό κριτήριο για την επιλογή της συγκεκριμένης πλατφόρμας ήταν η εξοικείωση του εκπαιδευτικού με το λογισμικό [wordpress](http://wordpress.com). Έτσι ο εκπαιδευτικός μπόρεσε να επικεντρώσει τη δράση του στην προετοιμασία της ψηφιακής αφήγησης, χωρίς να αναλώνεται με τις τεχνικές εργασίες συντήρησης ενός ιστότοπου, στον περιορισμένο διαθέσιμο επαγγελματικό και προσωπικό του χρόνο. Αρχικά για τον ιστότοπο υποστήριξης χρησιμοποιήθηκε το όνομα τομέα webnetculture.wordpress.com, που προσφέρεται δωρεάν από την υπηρεσία wordpress.com. Σύντομα διαπιστώθηκε ότι οι μαθητές δυσκολεύονταν να πληκτρολογήσουν το συγκεκριμένο URL ή να το απομνημονεύσουν για να το προσπελάσουν από το σπίτι τους. Επίσης, η καινούργια έκδοση του προγράμματος περιήγησης της Google (chrome) έχει συγχωνεύσει τη γραμμή διεύθυνσης με το πεδίο αναζήτησης, δυσκολεύοντας ακόμα περισσότερο την πρόσβαση σε έναν μη “δημοφιλή” ιστότοπο, όπως το webnetculture.wordpress.com. Το αποτέλεσμα ήταν καθυστερήσεις και παράπονα κατά τη διάρκεια του μαθήματος και σπατάλη του διδακτικού χρόνου. Προκειμένου να αντιμετωπίσει αυτές τις δυσκολίες, ο εκπαιδευτικός αποφάσισε να χρησιμοποιήσει ένα σύντομο και πιο εύχρηστο όνομα τομέα. Έτσι, δημιουργήθηκε το istory.gr, ο ιστότοπος για τις ψηφιακές αφηγήσεις του 2^{ου} Γενικού Λυκείου Πετρούπολης (Εικόνα 2). Στη συνέχεια το istory.gr αποτέλεσε το βασικό σημείο αναφοράς της διδακτικής παρέμβασης με σκοπό να χρησιμοποιηθεί αργότερα για τη συγκέντρωση των ψηφιακών τεχνουργμάτων των μαθητών. Μέσω του istory.gr, οι μαθητές θα έχουν εύκολη πρόσβαση στις ψηφιακές αφηγήσεις των συμμαθητών τους.



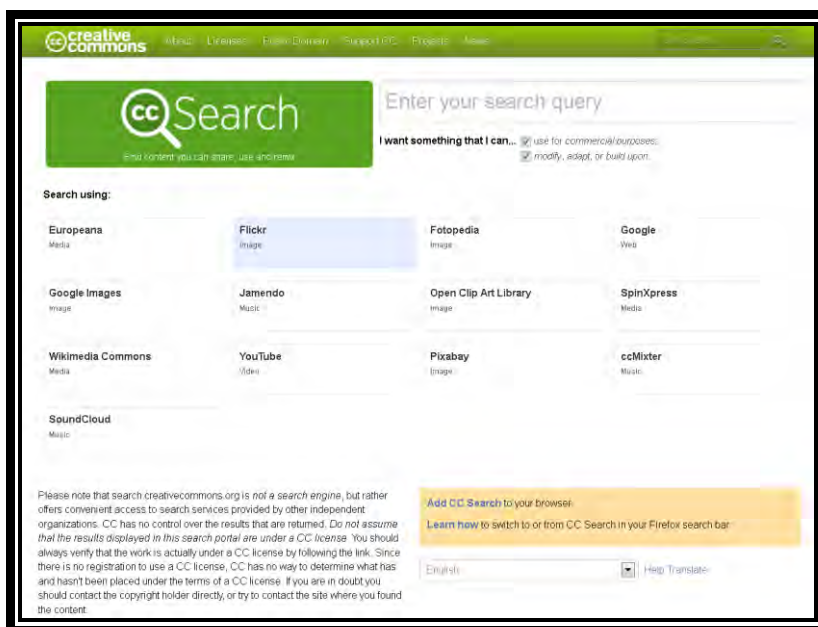
Εικόνα 2. Ο ιστότοπος istory.gr χρησιμοποιήθηκε για τη διευκόλυνση της δραστηριότητας.

Προετοιμασία της Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας

Η εκπαιδευτική δραστηριότητα αφορούσε την ψηφιακή αφήγηση ιστοριών από τους μαθητές, χρησιμοποιώντας το λογισμικό Photo Story 3 της Microsoft. Το συγκεκριμένο λογισμικό είναι ιδιαίτερα εύχρηστο, απλό και διαισθητικό στη χρήση με αρκετές βασικές δυνατότητες. Στα πλαίσια αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν επικουρικά τα παρακάτω προγράμματα ανοικτού κώδικα:

- Το Audacity (<http://audacity.sourceforge.net>) για την επεξεργασία του ήχου
- Το Gimp (<http://www.gimp.org/>) για την επεξεργασία της εικόνας

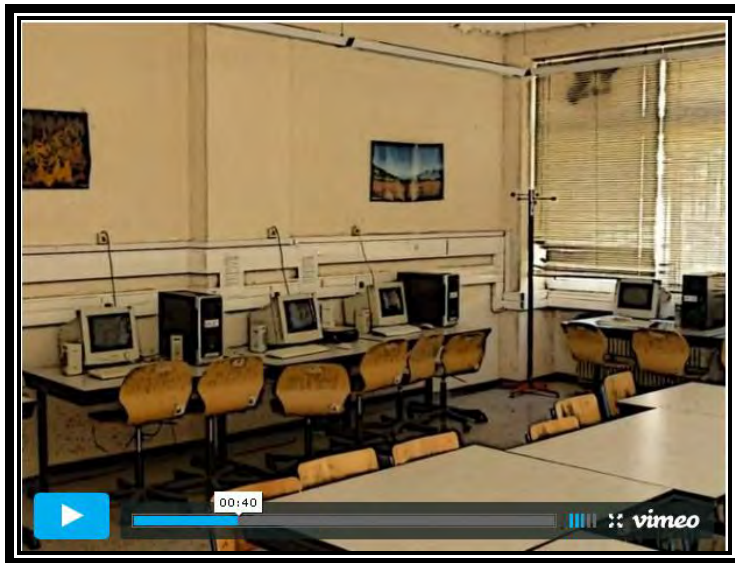
Τα παραπάνω προγράμματα, όπως και το Photo Story 3, εγκαταστάθηκαν στους υπολογιστές του σχολικού εργαστηρίου και ήταν άμεσα διαθέσιμα στους μαθητές μέσω συντομεύσεων στην επιφάνεια εργασίας. Πριν την έναρξη της ψηφιακής αφήγησης έγιναν σύντομες προασκήσεις για τη γνωριμία των μαθητών με τα συγκεκριμένα περιβάλλοντα. Επίσης, στον ιστότοπο του μαθήματος (istory.gr) τοποθετήθηκε σύνδεσμος προς τη μηχανή αναζήτησης πολυμεσικού υλικού creative commons (<http://search.creativecommons.org/>) (βλέπε Εικόνα 3). Καταβλήθηκε μεγάλη προσπάθεια για να κατανοήσουν οι μαθητές την έννοια της πνευματικής ιδιοκτησίας και τις άδειες χρήσης ψηφιακού υλικού. Δύο περίπου διδακτικές ώρες αφιερώθηκαν στη διδασκαλία των πνευματικών δικαιωμάτων και των αδειών creative commons για την επαναχρησιμοποίηση ψηφιακού πολυμεσικού υλικού υπό όρους που καθορίζονται από τους δημιουργούς. Στη συνέχεια της εκπαιδευτικής δραστηριότητας γινόταν συνεχώς αναφορά στην έννοια της πνευματικής ιδιοκτησίας (copyright) και των αδειών creative commons (CC), καθώς και στην έννοια της ιδιωτικότητας στο χώρο του διαδικτύου και στη σημασία της προστασίας της. Οι μαθητές δεν ήταν καθόλου εξοικειωμένοι με αυτές τις έννοιες και θεωρούσαν αυτονόητο ότι μπορούσαν να χρησιμοποιούν ελεύθερα οποιοδήποτε ψηφιακό υλικό (εικόνες, ήχους, βίντεο) συναντούσαν στο διαδίκτυο. Χρειάστηκε μεγάλη προσπάθεια για να γίνει κατανοητή η έννοια της πνευματικής ιδιοκτησίας και η σημασία του σεβασμού και της προστασίας της. Οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες 2-3 ατόμων, ανάλογα με τη δύναμη των μαθητών στο κάθε τμήμα.



Εικόνα 3. Ο ιστότοπος <http://search.creativecommons.org/> για την αναζήτηση στο διαδίκτυο ψηφιακού υλικού με άδειες ελεύθερης χρήσης υπό όρους (creative commons).

Ψηφιακή Αφήγηση της Εκφώνησης

Για την εκφώνηση της εκπαιδευτικής δραστηριότητας αποφασίστηκε να δημιουργηθεί ένα ψηφιακό τεχνούργημα αντίστοιχο αυτού που θα ζητούνταν από τους μαθητές. Έτσι ο εκπαιδευτικός αφηγήθηκε ο ίδιος ψηφιακά την εκφώνηση. Ειδικότερα, χρησιμοποιήθηκε το λογισμικό Photo Story 3 για τη δημιουργία ενός μικρού βίντεο (διάρκειας 2,4 λεπτών) στο οποίο παρουσιάζεται η εκπαιδευτική δραστηριότητα στους μαθητές. Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποίησε φωτογραφίες από τους χώρους του σχολείου των μαθητών (2^ο Γενικό Λύκειο Πετρούπολης, Αττικής), ώστε να προκαλέσει το ενδιαφέρον τους. Επίσης, χρησιμοποιήθηκαν φωτογραφίες από το ίδιο το σχολικό εργαστήριο πληροφορικής στο οποίο διεξάγονταν η παρέμβαση (Εικόνα 4). Με ψηφιακή επεξεργασία εικόνας (μέσω του λογισμικού Gimp) δημιουργήθηκε μια σειρά φωτογραφιών, όπου στη θέση του πίνακα του εργαστηρίου τοποθετήθηκαν στιγμιότυπα οθονών από τα προγράμματα που καλούνταν να χρησιμοποιήσουν οι μαθητές. Στη συνέχεια οι φωτογραφίες αυτές αποτέλεσαν το βασικό κορμό της ψηφιακής αφήγησης για την εκφώνηση της εκπαιδευτικής δραστηριότητας (βλέπε και Εικόνα 1). Ταυτόχρονα, χρησιμοποιήθηκαν τα διαθέσιμα εφέ κίνησης στο Photo Story 3 (pan, zoom), ενώ στο τέλος της ψηφιακής αφήγησης προβλήθηκαν οι άδειες χρήσης για το ψηφιακό υλικό που χρησιμοποιήθηκε (Εικόνα 5). Επίσης, στην τελευταία οθόνη, παρουσιάζεται η άδεια χρήσης του παράγωγου έργου και οι μαθητές παροτρύνονται να πράξουν ανάλογα με τις δικές τους δημιουργίες. Μέσω της ψηφιακής παρουσίασης της ίδιας της εκφώνησης, οι μαθητές είχαν άμεση εποπτεία του ψηφιακού τεχνούργηματος που καλούνταν να κατασκευάσουν. Η ψηφιακή αφήγηση της εκφώνησης είναι αναρτημένη στον ιστότοπο vimeo.com (<https://vimeo.com/85669928>). Επίσης, υπάρχει σχετικός σύνδεσμος στον ιστότοπο istory.gr.



Εικόνα 4. Στιγμιότυπο από την ψηφιακή ιστορία “Καλοτάξιδες Ιστορίες – Photo Story Edition”. Ο εκπαιδευτικός αφηγείται ψηφιακά την εκφώνηση της συνθετικής εργασίας που αναθέτει στους μαθητές του.

"Οδηγίες Πλεύσης"
(Καλοτάξιδες Ιστορίες)

Δημιουργία
Αλέξης Μπράβιλας, 2013

Μουσική
"Call to Adventure" By Kevin MacLeod, Licensed under CC BY 3.0

Φωτογραφία
"Light Bulb Photos" By Stefan Krause, via Wikimedia Commons,
Licensed under CC BY-NC-ND 3.0 (US)

"Φωτογραφίες σχολείου" από Αλέξης Μπράβιλας, Ψηφιακή επεξεργασία με
GIMP 8.6

Άδεια Χρήσης
Το έργο διατίθεται με άδεια Attribution-ShareAlike 3.0 Greece
(CC BY-NC-SA 3.0 GR)

Εικόνα 5. Η τελευταία σκηνή για την ψηφιακή ιστορία “Καλοτάξιδες Ιστορίες – Photo Story Edition”. Οι άδειες χρήσης για το ψηφιακό υλικό που χρησιμοποιήθηκε.

Επιλογή Θεμάτων για τις Ιστορίες

Ένα βασικό σημείο στη δημιουργία των ψηφιακών αφηγήσεων είναι το περιεχόμενο τους, ποια είναι η ιστορία που θα αφηγηθούν οι μαθητές με ψηφιακά μέσα. Στους μαθητές, δόθηκε η δυνατότητα να επιλέξουν ελεύθερα την ιστορία που θα ήθελαν να αφηγηθούν. Πολλές ομάδες μαθητών ανταποκρίθηκαν και πρότειναν σενάρια ιστοριών που στη συνέχεια υλοποίησαν, με περισσότερες ή λιγότερες αλλαγές. Η επιλογή του θέματος της ψηφιακής αφήγησης και η συκέντρωση του πρωτογενούς υλικού από τους μαθητές απαιτεί υψηλή κινητοποίηση, ενδιαφέρον και ανάληψη προσωπικής και ομαδικής δράσης. Ωστόσο, κάποιες ομάδες μαθητών δεν ανταποκρίθηκαν στην πρόσκληση για την επιλογή ιστοριών, ώστε να ξεκινήσουν τις ψηφιακές αφηγήσεις. Για την αντιμετώπιση αυτής της δυσκολίας, συγκεντρώθηκε ένα σύνολο πρωτογενούς οπτικοακουστικού υλικού και διατέθηκε στους μαθητές μέσω τους ιστότοπου istoty.gr. Συγκεκριμένα, χρησιμοποιήθηκε ένα πακέτο από 22 βραβευμένες φωτογραφίες με άδειες CC, προερχόμενες από το Ίδρυμα Wikimedia μέσω του ιστότοπου <http://commons.wikimedia.org>, και 3 μουσικά θέματα από τον ιστότοπο <https://soundcloud.com>, επίσης με άδειες επαναχρησιμοποίησης CC (Εικόνα 6). Αυτό το οπτικοακουστικό υλικό μπορούσε να χρησιμοποιηθεί στη συνέχεια από τους μαθητές, για να ξεκινήσουν τη ψηφιακή τους αφήγηση στο Photo Story 3. Παράλληλα, προτάθηκαν 2 σενάρια ιστοριών (κλασσικά παραμύθια). Στους μαθητές προτάθηκε να πειραματιστούν δημιουργικά με αυτά τα παραμύθια, να τα τροποποιήσουν, προκειμένου να αφηγηθούν τη δική τους εκδοχή.



Εικόνα 6. Ενδεικτικό ψηφιακό υλικό που χρησιμοποιήθηκε για την κινητοποίηση των μαθητών και την έναρξη της ψηφιακής αφήγησης (πηγή: <http://commons.wikimedia.org/>).

Συζήτηση

Η επιλογή να δοθεί η ίδια η εκφώνηση της συνθετικής εργασίας στη μορφή ψηφιακής αφήγησης διευκόλυνε τους μαθητές να κατανοήσουν άμεσα το ζητούμενο παραδοτέο της παρέμβασης. Οι μαθητές είχαν άμεση εποπτεία του ψηφιακού τεχνουργήματος που καλούνταν να δημιουργήσουν. Η επιλογή της ενσωμάτωσης φωτογραφιών από τον πραγματικό σχολικό χώρο σε αυτή την ψηφιακή αφήγηση, προσέκλυσε το ενδιαφέρον των μαθητών κατά τη διάρκεια της εκφώνησης της συνθετικής εργασίας και εκτιμάται ότι έδωσε άμεσα ιδέες στους μαθητές για τις δικές τους ψηφιακές αφηγήσεις. Αρκετές από τις ψηφιακές αφηγήσεις των μαθητών περιελάμβαναν φωτογραφίες από την

Πετρούπολη ή από τους τόπους καταγωγής και καλοκαιρινών τους διακοπών. Στους μαθητές, δόθηκε η δυνατότητα να επιλέξουν ελεύθερα την ιστορία που θα ήθελαν να αφηγηθούν.

Μια ψηφιακή αφήγηση μπορεί να έχει προσωπικό περιεχόμενο, να αφορά την ιδιωτική ζωή του αφηγητή. Με τέτοιο περιεχόμενο, μια ψηφιακή αφήγηση μπορεί να αποτελέσει εργαλείο προσωπικής έκφρασης, ψυχοθεραπείας ή μέσο προσωπικής εκτόνωσης και αποφόρτισης. Ωστόσο, το περιβάλλον της τάξης δεν είναι ασφαλές με τους όρους μια ψυχοθεραπευτικής ομάδας, δεν είναι χώρος ψυχοθεραπείας και ο εκπαιδευτικός χρειάζεται να προστατεύσει τους μαθητές του από την πιθανότητα προσωπικής έκθεσής τους σε ένα δημόσιο χώρο, για την οποία μπορεί να μετανιώσουν αργότερα (Bloor, Frankland, Thomas, & Robson, 2001). Για αυτό δόθηκαν αυστηρές οδηγίες προς τους μαθητές. Οι μαθητές μπορούσαν να αφηγηθούν προσωπικές ιστορίες, όπως μια οικογενειακή ιστορία από τον παππού ή την γιαγιά τους ή μια δική τους προσωπική εμπειρία. Ωστόσο, οι προσωπικές αυτές ιστορίες, δεν έπρεπε να τόσο ιδιωτικές, ώστε να υπάρχει το ενδεχόμενο να δημιουργήσουν ζήτημα υπερβολικής προσωπικής έκθεσης των μαθητών, στον παρόντα ή στο μέλλοντα χρόνο. Ο εκπαιδευτικός παρακολούθουσε την εξέλιξη των αφηγήσεων και ήταν ιδιαίτερα προσεκτικός, ώστε να συμβουλεύει σχετικά τους μαθητές. Ούτως ή άλλως, η εργασία σε ομάδες των 2-3 ατόμων δεν προσφέρονταν για αφήγηση ιδιαίτερα προσωπικών ιστοριών και οι μαθητές αφηγήθηκαν κυρίως ιστορίες της καθημερινότητάς τους.

Ο ιστότοπος istory.gr έγινε σημείο αναφοράς της παρέμβασης και αποτέλεσε χρήσιμο διδακτικό εργαλείο για τον εκπαιδευτικό. Όλες οι απαραίτητες οδηγίες και σχετικοί σύνδεσμοι για τις εργασίες συγκεντρώνονταν εκεί, ενώ η αναφορά σε αυτόν ήταν απρόσκοπτη, λόγω του εύκολου ονόματος τομέα. Οι μαθητές μπορούσαν να έχουν εύκολη πρόσβαση στη μηχανή αναζήτησης ψηφιακού υλικού με άδειες επαναχρησιμοποίησης της Creative Commons, μέσω της σχετικής σελίδας στο istory.gr. Επίσης, ο ιστότοπος σχεδιάζεται να λειτουργήσει ως χώρος συγκέντρωσης των ψηφιακών ιστοριών των μαθητών, καθώς θα ανεβαίνουν στο διαδίκτυο (μέσω Vimeo, YouTube ή άλλου video streamer). Μετά την ολοκλήρωση της παρέμβασης, οι ψηφιακές αφηγήσεις παρουσιάστηκαν συνολικά σε κάθε τμήμα. Κατά τη διάρκεια αυτής της παρουσίας, οι μαθητές ενθουσιάστηκαν βλέποντας συνολικά τις ψηφιακές ιστορίες των ιδίων και των συμμαθητών τους. Η συλλογική παρουσίαση των αφηγήσεων στο σύνολο ενός σχολικού τμήματος φαίνεται να συνιστά ένα σημαντικό μέρος της διδακτικής παρέμβασης.

Αναφορές

- Bloor, M., Frankland, J., Thomas, M., & Robson, K. (2001). *Focus Groups in Social Research*. Sage Publications.
- Bruner, J. S. (1996). *The culture of education*. USA: HARVARD University Press.
- Frazel, M. (2010). *Digital Storytelling: Guide for Educators*. Washington, DC: International Society for Technology in Education.
- Kilian, T., Hennigs, N., & Langner, S. (2012). Do Millennials read books or blogs? Introducing a media usage typology of the internet generation. *Journal of Consumer Marketing*, 29(2), 114–124.
- Lambert, J. (2013). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*. New York: Taylor & Francis.
- McLellan, H. (2007). Digital storytelling in higher education. *Journal of Computing in Higher Education*, 19(1), 65–79.
- Miller, C. H. (2013). *Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment*. UK: Taylor & Francis.
- Ong, W. J. (2002). *Orality and Literacy*. Taylor & Francis.
- Perneger, T. V., & Hudelson, P. M. (2004). Writing a research article: advice to beginners. *International Journal for Quality in Health Care*, 16(3), 191–192.
- Robin, B. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220–228.
- Robin, B., & Pierson, M. (2005). A Multilevel Approach to Using Digital Storytelling in the Classroom. In *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2005* (pp. 708–716). Chesapeake, VA: AACE. Retrieved from <http://www.editlib.org/p/19091>
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: a meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), 487–506.
- Trochim, W. M. K., & Donnelly, J. P. (2006). *Research Methods Knowledge Base*. USA: Cengage Learning.