

# Αφηγούμαι ψηφιακά: Οι εικόνες των σχολικών βιβλίων πηγή έμπνευσης και καλλιτεχνικής δημιουργίας

**Μαραβελάκη Σωφρονία**  
Εκπαιδευτικός ΠΕ06 και ΠΕ 40, Med in TESOL  
Γυμνάσιο Ηράκλειας Σερρών  
maravelas@frl.auth.gr

## Περίληψη

Η παρούσα εισήγηση αναφέρεται σε ένα Πολιτιστικό Πρόγραμμα Σχολικών Δραστηριοτήτων το οποίο υλοποιήθηκε το σχολικό έτος 2017-18 στο Γυμνάσιο Ηράκλειας Σερρών. Το πρόγραμμα, το οποίο είχε τίτλο «Αφηγούμαι Ψηφιακά», αφορούσε τη δημιουργία ψηφιακών ιστοριών από τους μαθητές της Α΄ Γυμνασίου, στο πλαίσιο του 5<sup>ου</sup> διεθνούς μαθητικού διαγωνισμού, που συνδιοργάνωσαν το Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης του Εθνικού Κέντρου Έρευνας και Διάσωσης Σχολικού Υλικού (ΕΚΕΔΙΣΥ) και το τμήμα Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης του ΥΠΠΕΘ. Το θέμα του διαγωνισμού, «Οι εικόνες των σχολικών βιβλίων, πηγή έμπνευσης και καλλιτεχνικής δημιουργίας», έδωσε την ευκαιρία στους μαθητές να καλλιεργήσουν δεξιότητες του 21<sup>ου</sup> αιώνα, όπως την δημιουργικότητά τους, την κριτική τους σκέψη, τη συνεργασία και την επικοινωνία με τους συμμαθητές τους και με το ευρύ κοινό. Το πρόγραμμα έλαβε Τιμητικό Δίπλωμα από τον Όμιλο Σερρών για την Unesco, για την υποστήριξη του στόχου «4 – Ποιοτική Εκπαίδευση».

**Λέξεις κλειδιά:** Ψηφιακή Αφήγηση, ΕΚΕΔΙΣΥ, UNESCO, δεξιότητες του 21<sup>ου</sup> αιώνα.

## 1. Εισαγωγή

Τα Προγράμματα Σχολικών Δραστηριοτήτων (ΠΣΔ) έχουν ως στόχο τη διαμόρφωση ενεργών και κριτικά σκεπτόμενων πολιτών. Οι βασικές παιδαγωγικές αρχές και προσεγγίσεις που διέπουν τα προγράμματα αυτά είναι η μαθητοκεντρική διαδικασία, η συνεργατική μάθηση, η βιωματική και ανακαλυπτική μάθηση, η διεπιστημονική προσέγγιση και η διαθεματικότητα, η δημιουργική και ελεύθερη έκφραση (ΥΠΠΕΘ, 2017). Αντίστοιχα, οι μεθοδολογικές προσεγγίσεις που ακολουθούνται στα προγράμματα αυτά είναι η μέθοδος project, η έρευνα πεδίου, τα παιχνίδια ρόλων, οι προσομοιώσεις, η έρευνα δράσης, και η ανθρωπολογική έρευνα (Παλαιοχωρινού, 2018). Τα ΠΣΔ περιλαμβάνουν προγράμματα Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης, Αγωγής Υγείας, Πολιτιστικών Θεμάτων και Αγωγής Σταδιοδρομίας, και υλοποιούνται από σχολεία της Πρωτοβάθμιας και της Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Τα Πολιτιστικά ΠΣΔ, σύμφωνα με την εγκύκλιο, «είναι μία δημιουργική διαδικασία που έχει στόχο την προώθηση του πολιτισμού και την καλλιέργεια της αισθητικής

μέσα από την έρευνα, την μελέτη και τη δημιουργία» (ΥΠΠΕΘ, 2017). Στη συγκεκριμένη εγκύκλιο, για πρώτη φορά τη φετινή σχολική χρονιά, συμπεριλαμβάνονται στη θεματολογία των προγραμμάτων οι 17 στόχοι της Unesco για την Αειφόρο Ανάπτυξη μέχρι το 2030. Ο 4<sup>ος</sup> στόχος αναφέρεται στην Ποιοτική Εκπαίδευση, η οποία αφορά τη δημιουργία συνθηκών που να διασφαλίζουν την ελευθερία, την ισοτιμία και την ποιότητα καθώς επίσης και τις ευκαιρίες για τη δια βίου μάθηση. Επιπρόσθετα, στην ενδεικτική θεματολογία των ΠΣΔ, συμπεριλαμβάνεται και η ενότητα «Πολιτιστικά προγράμματα και ΤΠΕ: δημιουργία ιστοσελίδας με θέματα πολιτισμού, ψηφιακές αφηγήσεις, ψηφιακά παιχνίδια, ψηφιακή τέχνη».

Στο πλαίσιο των προαναφερθέντων, το σχολικό έτος 2017-18, υλοποιήθηκε στο Γυμνάσιο Ηράκλειας Σερρών, ένα Πολιτιστικό ΠΣΔ με τίτλο «Αφηγούμαι Ψηφιακά». Αφόρμηση για την υλοποίηση του προγράμματος υπήρξε η προκήρυξη του 5<sup>ου</sup> Διεθνούς Μαθητικού Διαγωνισμού που συνδιοργανώθηκε από το Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης του Εθνικού Κέντρου Έρευνας και Διάσωσης Σχολικού Υλικού (ΕΚΕΔΙΣΥ) και από το τμήμα Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης του ΥΠΠΕΘ. Το τίτλος του διαγωνισμού ήταν «Οι εικόνες των σχολικών βιβλίων, πηγή έμπνευσης και καλλιτεχνικής δημιουργίας» και το θέμα ήταν ο μαγευτικός κόσμος των εικόνων των σχολικών βιβλίων (τα εξώφυλλα και οι εικονογραφήσεις στο εσωτερικό τους), ο οποίος θα αποτελούσε ερέθισμα για την παραγωγή κινηματογραφικών αφηγήσεων, comics, animation, λεκτικών αφηγήσεων (δημιουργική γραφή), ραδιοφωνικών εκπομπών, φωτο-ιστοριών, εικαστικών εικόνων (Διαβιβαστικό, 2017). Οι στόχοι του διαγωνισμού ήταν οι εξής:

- Η ενίσχυση του οπτικοακουστικού γραμματισμού των μαθητών και μαθητριών μέσω διαδικασιών θέασης, κριτικής προσέγγισης και παραγωγής οπτικοακουστικών προϊόντων.
- Ο σχεδιασμός και η υλοποίηση δραστηριοτήτων δημιουργικής γραφής με την τεχνική των εικόνων.
- Η ενθάρρυνση των μαθητών και μαθητριών για συμμετοχή σε ερευνητικές και ομαδοσυνεργατικές διαδικασίες.
- Η συγκέντρωση, διάσωση, ταξινόμηση και προβολή πρωτογενών και δευτερογενών πηγών από τον χώρο της εκπαίδευσης (παλιά βιβλία).
- Η εκδήλωση κριτικής - συγκλίνουσας στάσης.
- Η εκδήλωση δημιουργικής - αποκλίνουσας στάσης.
- Η ενεργητική συμμετοχή των μαθητών και μαθητριών σε διαδικασίες μάθησης.
- Η περιγραφή εμπειριών σχετιζόμενων με σχολικές δράσεις και δραστηριότητες.

Οι μαθητές και μαθήτριες είχαν τη δυνατότητα να υλοποιήσουν δύο σενάρια για να συμμετάσχουν στο διαγωνισμό. Στο 1<sup>ο</sup> σενάριο επέλεξαν ή δημιουργούσαν ένα εξώφυλλο σχολικού βιβλίου ή μια σειρά εικόνων από την εικονογράφηση στο

εσωτερικό του βιβλίου, τις οποίες τοποθετούσαν με τη σειρά που επιθυμούσαν. Με αφορμή τις εικόνες δημιουργούσαν και κατέγραφαν μια λεκτική αφήγηση. Στη συνέχεια χρησιμοποιούσαν την αφήγηση ως σενάριο για τη δημιουργία ενός από τα παρακάτω οπτικοακουστικά προϊόντα:

- Κόμικς με σταθερές εικόνες
- Animation
- Κινηματογραφική αφήγηση
- Φωτοϊστορία
- Εικονοβιβλίο
- Εικαστική σύνθεση

Στο 2<sup>ο</sup> σενάριο επέλεξαν ή σχεδίαζαν το εξώφυλλο που θα ήθελαν να εκπροσωπήσει τη χώρα στον Διεθνή Διαγωνισμό Εξωφύλλων Σχολικών Βιβλίων με τη χρήση των παρακάτω:

- Κινηματογραφικό spot
- Ραδιοφωνικό spot
- Δημιουργία έντυπης αφίσας

Το πρόγραμμα ανταποκρίνονταν στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών και των μαθητριών γεγονός που εξασφάλισε το ενεργό ενδιαφέρον τους, τη συνοχή των ομάδων και την επιτυχή υλοποίησή του. Σύμφωνα με τους Cassells κ.ά. (2016), στην Ευρώπη, το 75% των παιδιών ασχολείται με ψηφιακές δραστηριότητες. Άλλωστε, από το 2001, ο Marc Prensky, είχε χαρακτηρίσει τους νέους ως «ψηφιακούς γηγενείς», επειδή μεγαλώνουν περιτριγυρισμένοι από την τεχνολογία. Βέβαια, αν και ξεκίνησαν ως απλοί καταναλωτές της τεχνολογίας, οι νέοι σήμερα έχουν την ευκαιρία να γίνουν και δημιουργοί ψηφιακού περιεχομένου. Εκτός λοιπόν από την εξάσκηση των τεχνικών δεξιοτήτων που συνεπάγεται η χρήση του υπολογιστή, η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων δίνει ευκαιρίες στους μαθητές να εξασκήσουν και να αναπτύξουν δεξιότητες του 21<sup>ου</sup> αιώνα, δεξιότητες τεχνικές, επικοινωνιακές, συνεργατικές, δημιουργικές, οπτικοακουστικές και οργανωτικές (Porter, 2009).

## **2. Θεωρητικό πλαίσιο**

Ο σχεδιασμός ενός πολιτιστικού ΠΣΔ εδράζεται στην εποικοδομιστική προσέγγιση της διδασκαλίας και της μάθησης. Ο εποικοδομισμός εισήγαγε στην εκπαίδευση μαθητοκεντρικά και ανοιχτά μοντέλα διδασκαλίας, ανέδειξε τη σημασία της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας και υποστήριξε τη διερευνητική, ανακαλυπτική, πλαισιωμένη, συνεργατική, και αυτόνομη μάθηση (Μαραγκός κ.ά., 2002). Μέσα σ' αυτό το πλαίσιο, αναπτύσσονται και οι δεξιότητες του 21<sup>ου</sup> αιώνα, οι οποίες απαιτούν σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης που βασίζονται σε καινοτόμες παιδαγωγικές προσεγγίσεις, όπως τη συνεργατική και τη διερευνητική μάθηση και την επίλυση προβλημάτων (Πετροπούλου κ.ά., 2015). Η ψηφιακή αφήγηση, ως διδακτική πρακτική, είναι η διαδικασία της δημιουργίας σύντομων ιστοριών, που επιτρέπει σε εκπαιδευτικούς και σε μαθητές να αναπτύξουν τις δεξιότητες αναζήτησης και

συγκέντρωσης πληροφοριών, δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και ενισχύει την ικανότητα των μαθητών να εργαστούν σε ομάδες (Robin, 2008). Θεωρούμε λοιπόν ότι το θεωρητικό υπόβαθρο του προγράμματος «Αφηγούμαι Ψηφιακά» αποτελεί μια σύγκλιση των παραπάνω παιδαγωγικών προσεγγίσεων. Η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε για το σχεδιασμό του προγράμματος ήταν η μάθηση με ανάπτυξη έργου Project Based Learning (PBL), και περιλάμβανε τα εξής στάδια: Προετοιμασία, ολοκλήρωση και αξιολόγηση, τα οποία συνάδουν με το σχεδιασμό και με τα στάδια υλοποίησης των ΠΣΔ που προτείνονται από το ΥΠΠΕΘ (2017) (Πίνακας 1).

**Πίνακας 1.** Στάδια υλοποίησης εκπαιδευτικού προγράμματος

1. Επιλογή θέματος και υποθεμάτων	4. Έρευνα για τη συλλογή του υλικού
2. Καθορισμός γενικού σκοπού και επιμέρους στόχων	5. Μελέτη και ερμηνεία του υλικού, εξαγωγή συμπερασμάτων
3. Δημιουργία ομάδων	6. Παραγωγή και παρουσίαση έργου

Στα στάδια της μάθησης με ανάπτυξη έργου ενσωματώθηκε και η διαδικασία της παραγωγής ψηφιακών ιστοριών, όπως προτείνεται από τους Jakes και Brennan (2005) (Πίνακας 2). Αξίζει να τονίσουμε εδώ ότι πολλοί ερευνητές έχουν αναγνωρίσει τη μάθηση με ανάπτυξη έργου (PBL) ως μέσο για την ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21ου αιώνα στους μαθητές (Bell, 2010).

**Πίνακας 2.** Διαδικασία παραγωγής μιας ψηφιακής ιστορίας

Βήμα 1 <sup>ο</sup>	Γράψε την ιστορία
Βήμα 2 <sup>ο</sup>	Γράψε το σενάριο
Βήμα 3 <sup>ο</sup>	Σχεδίασε το storyboard
Βήμα 4 <sup>ο</sup>	Πρόσθεσε τα ψηφιακά πολυμέσα
Βήμα 5 <sup>ο</sup>	Δημιούργησε την ψηφιακή ιστορία
Βήμα 6 <sup>ο</sup>	Κοινοποίησε την ιστορία

## 2.1 Προετοιμασία

Το πρόγραμμα πραγματοποιήθηκε εντός του σχολικού ωρολογίου προγράμματος, και οι συναντήσεις των ομάδων γίνονταν δύο φορές την εβδομάδα, την 6<sup>η</sup> και 7<sup>η</sup> ώρα της Δευτέρας και της Τρίτης, οι οποίες είχαν καθοριστεί για την υλοποίηση του προγράμματος σχολικών δραστηριοτήτων. Συμμετείχαν συνολικά 40 μαθητές της Α΄ Γυμνασίου, 20 από το τμήμα Α1 και 20 από το Α2 και διατέθηκαν 25 διδακτικές ώρες για την ολοκλήρωση της δράσης σε κάθε τμήμα.

Το στάδιο της προετοιμασίας περιλάμβανε το σχεδιασμό του εκπαιδευτικού προγράμματος και διήρκεσε περίπου έντεκα διδακτικές ώρες. Η πρώτη συνάντηση είχε σκοπό την γνωριμία των μαθητών με την ψηφιακή αφήγηση, τα είδη των ψηφιακών ιστοριών, τα επτά στοιχεία που συνιστούν μια καλή ψηφιακή ιστορία και

τη διαδικασία παραγωγής μιας ψηφιακής ιστορίας ([Παράρτημα 1](#)). Στη δεύτερη συνάντηση οι μαθητές παρακολούθησαν δείγματα μαθητικών ψηφιακών ιστοριών ποικίλου περιεχομένου, με σκοπό να εμπεδώσουν το θεωρητικό πλαίσιο που τους παρουσιάστηκε στην πρώτη συνάντηση. Έπειτα τους ανακοινώθηκε η προκήρυξη του διαγωνισμού στον οποίο προθυμοποιήθηκαν να συμμετάσχουν με ενθουσιασμό. Στις επόμενες τέσσερις συναντήσεις καθορίστηκε ο γενικός σκοπός και οι επιμέρους στόχοι του προγράμματος, έγινε ο χωρισμός των μαθητών σε ομάδες και η επιλογή του θέματος της ιστορίας τους. Το στάδιο αυτό περιλάμβανε και τη σύναψη συμβολαίου μεταξύ των μελών της κάθε ομάδας, με τη μορφή αφίσας, για τη διαμόρφωση συνεργατικών σχέσεων μεταξύ τους (Εικόνα 1).



*Εικόνα 1. Σύναψη συμβολαίου μεταξύ των μελών των ομάδων*

Ο γενικός σκοπός του προγράμματος ήταν η δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας από κάθε ομάδα και η συμμετοχή στο διαγωνισμό. Οι επιμέρους στόχοι ήταν οι εξής:

- Καλλιέργεια των δεξιοτήτων του 21<sup>ου</sup> αιώνα:  
δημιουργικότητα, κριτική σκέψη, συνεργατικότητα, επικοινωνία
- Καλλιέργεια καλλιτεχνικών δεξιοτήτων
- Καλλιέργεια ψηφιακών δεξιοτήτων

Στις επόμενες τρεις συναντήσεις, ακολούθησε η συγγραφή της ιστορίας (Εικόνα 2). Σε κάθε ομάδα δόθηκε σε φωτοτυπία η διαδικασία της δημιουργίας μιας ιστορίας, το οπτικό πορτρέτο όπως το ονομάζει ο Ohler (2003), οι τρεις βασικές κατηγορίες αφήγησης όπως τις διακρίνει ο Robin (2008) και κάποιες ερωτήσεις και συμβουλές ως βοήθεια για την διευκόλυνση των ομάδων στην κατασκευή της ιστορίας τους ([Παράρτημα 2](#)).



*Εικόνα 2. Συγγραφή της ιστορίας*

Στη συνέχεια, δόθηκαν στους μαθητές οι εικόνες του σχολικού βιβλίου «Αλφαβητάριο» της Α΄ Δημοτικού των Γιαννέλη και Σακκά (2004), σε έντυπη μορφή. Στις επόμενες δυο συναντήσεις, οι μαθητές, αφού έγραψαν το σενάριο της ιστορίας τους, δημιούργησαν το storyboard του σεναρίου χρησιμοποιώντας εκείνες τις εικόνες από το βιβλίο που ταίριαζαν στο θέμα της ιστορίας τους (Εικόνα 3).



*Εικόνα 3. Δημιουργία storyboard*

## **2.2 Ολοκλήρωση**

Το στάδιο της ολοκλήρωσης, το οποίο διήρκησε περίπου δέκα διδακτικές ώρες, περιλάμβανε τη δημιουργία της ψηφιακής ιστορίας στον Η/Υ, την ηχογράφηση των αφηγήσεων και την προσθήκη της ηχογραφημένης αφήγησης και της μουσικής στις ψηφιακές ιστορίες (Εικόνα 4). Στο στάδιο αυτό, οι ομάδες βοηθήθηκαν από την εκπαιδευτικό ή από συμμαθητές που ήταν εξοικειωμένοι με τα προγράμματα, καθώς δεν τους έγινε κάποιο είδος επιμόρφωσης. Το λογισμικό που χρησιμοποιήθηκε για την δημιουργία των ψηφιακών ιστοριών ήταν το Microsoft Photo Editor των

Windows 10. Προτιμήθηκε αυτό το πρόγραμμα γιατί είναι πολύ εύκολο στη χρήση καθώς, απλά με την προσθήκη ενός φακέλου στο αρχείο των εικόνων του υπολογιστή, δημιουργεί από μόνο του βίντεο με τις εικόνες και προσθέτει και τη μουσική. Οι μαθητές, από τον πίνακα διάταξης του προγράμματος, μπορούν να αλλάξουν τη σειρά των εικόνων, να μορφοποιήσουν το κείμενο, να επιλέξουν τα εφέ και τη διάρκεια της ιστορίας τους. Για την προσθήκη της ηχογραφημένης αφήγησης χρησιμοποιήθηκε το Microsoft Windows Movie Maker, γιατί σε κανένα από τα δυο προγράμματα δεν υπάρχει η επιλογή δεύτερου καναλιού ήχου. Οπότε, αφού η κάθε ταινία εξήχθη ως αρχείο mp4 από το Microsoft Photo Editor, έγινε η επεξεργασία της στο Microsoft Movie Maker με την προσθήκη της ηχογραφημένης αφήγησης.

Οι μαθητές δημιούργησαν ψηφιακές ιστορίες εμπνευσμένες από τις δικές τους εμπειρίες και πρότερες γνώσεις. Ανέπτυξαν τη δύναμη της δικής τους φωνής και έγιναν οι ήρωες των δικών τους ιστοριών αγάπης, τρόμου, προσωπικών στοιχημάτων και αγωνιών. Η ψηφιακή αφήγηση χρησιμοποιήθηκε περισσότερο ως μέσο προσωπικής έκφρασης, εκτόνωσης και αποφόρτισης παρά ως κατασκευή εκπαιδευτικού υλικού, αν και οι ίδιες οι ψηφιακές ιστορίες θα μπορούσαν να αποτελέσουν παραδείγματα δημιουργικής έκφρασης για άλλους μαθητές ή μαθήτριες.



*Εικόνα 4. Δημιουργία ψηφιακών ιστοριών στο εργαστήριο Η/Υ*

### **2.3 Αξιολόγηση**

Το στάδιο της αξιολόγησης διήρκησε περίπου τέσσερις διδακτικές ώρες και περιλάμβανε την αξιολόγηση των ιστοριών από την εκπαιδευτικό και από τους ίδιους τους μαθητές. Η κάθε ομάδα αυτοαξιολόγησε το προϊόν της σύμφωνα με μια κλίμακα διαβαθμισμένων κριτηρίων. Η ίδια κλίμακα χρησιμοποιήθηκε για την αξιολόγηση από την εκπαιδευτικό και για την ετεροαξιολόγηση από το σύνολο των ομάδων ([Παράρτημα 3](#)). Έπειτα, οι ιστορίες στάλθηκαν σε ψηφιακή μορφή στο διαγωνισμό. Στο πλαίσιο της αυτοαξιολόγησης των ομάδων, δόθηκε πιλοτικά στους μαθητές του τμήματος Α2 ένα ερωτηματολόγιο, που αφορούσε τη συνεργασία και την επικοινωνία στην ομάδα. Οι μαθητές συμπλήρωσαν το ερωτηματολόγιο online, σε μορφή [Google form](#), και τα αποτελέσματα φανέρωσαν το βαθμό στον οποίο συνεργάστηκαν και επικοινωνήσαν μεταξύ τους. Τέλος, η κάθε ομάδα παρουσίασε την ιστορία της σε εκδήλωση του σχολείου κατά τη λήξη του σχολικού έτους. Ως μια μορφή τελικής

αξιολόγησης, στο πρόγραμμα απονεμήθηκε Τιμητικό Δίπλωμα από τον Όμιλο Σερρών για την UNESCO, για την υποστήριξη του στόχου «4 – Ποιοτική Εκπαίδευση». Πληροφορίες σχετικές με το πρόγραμμα της ψηφιακής αφήγησης παρέχονται στην ιστοσελίδα που δημιουργήθηκε με την εφαρμογή WIX <https://frynimarvel.wixsite.com/digitalstorytelling> και τα οπτικοακουστικά προϊόντα που δημιούργησαν οι μαθητές βρίσκονται στην ίδια ιστοσελίδα στο πεδίο Projects <https://frynimarvel.wixsite.com/digitalstorytelling/oi-eikones-ton-sxolikon-vivlion>. Όσον αφορά το διαγωνισμό του ΕΚΕΔΙΣΥ και της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης, οι κρίσεις των έργων θα γίνουν Σεπτέμβριο και Οκτώβριο και τα αποτελέσματα του Διαγωνισμού θα ανακοινωθούν στην Τελετή Βράβευσης που θα διεξαχθεί στις 24 Νοεμβρίου 2018.

### **3. Συμπεράσματα**

Σε γενικές γραμμές μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι οι στόχοι του προγράμματος επιτεύχθηκαν σε ικανοποιητικό βαθμό. Από τις δώδεκα ομάδες που συμμετείχαν στο πρόγραμμα, οι εννέα παρέδωσαν ολοκληρωμένες ψηφιακές ιστορίες, οι οποίες κρίθηκαν κατάλληλες για συμμετοχή στο διαγωνισμό με τη χρήση της κλίμακας αξιολόγησης. Οι υπόλοιπες τρεις ομάδες δεν πρόλαβαν να ηχογραφήσουν την αφήγησή τους, ούτε να την επεξεργαστούν με το Movie Maker. Παράγοντες όπως η απώλεια διδακτικών ωρών λόγω εκδρομών ή εορτών και απουσίες μελών των ομάδων λόγω ασθένειας, δυσχέραναν τη διαδικασία. Οι μαθητές συνεργάστηκαν πολύ καλά και κατάφεραν να επικοινωνήσουν με επιτυχία, όπως φάνηκε από την επεξεργασία των αποτελεσμάτων του ερωτηματολογίου ([Παράρτημα 4](#)). Επίσης, δημιούργησαν οπτικοακουστικά προϊόντα με φαντασία και έμπνευση και σκέφτηκαν κριτικά κάθε βήμα της πορείας τους, βασικά στοιχεία της κριτικής και δημιουργικής σκέψης. Πήραν πρωτοβουλίες, έλαβαν αποφάσεις, έθεσαν κοινούς στόχους και συμμετείχαν ενεργά στην κατασκευή της ιστορίας τους. Άλλωστε, όπως τονίζει η Παλαιοχωρινού (2018), η προστιθέμενη αξία των πολιτιστικών προγραμμάτων έγκειται στην αξιοποίηση και τον εμπλουτισμό του πολιτισμικού κεφαλαίου όλων όσοι εμπλέκονται σε αυτά, στην καλλιέργεια θετικών στάσεων και συμπεριφορών, στη διεύρυνση των γνωστικών και πνευματικών οριζόντων και στη συμβολή και την ανάδειξη της δημιουργικής δυναμικής του πολιτισμού και της εκπαίδευσης. Αξίζει να αναφέρουμε ότι οι ίδιοι οι μαθητές, καθώς και μαθητές από άλλες τάξεις και τμήματα, εκδήλωσαν το ενδιαφέρον να δημιουργήσουν ψηφιακές ιστορίες. Έτσι λοιπόν, η ψηφιακή αφήγηση προστέθηκε ως δράση στο πρακτικό του συλλόγου διδασκόντων και διδασκουσών του σχολείου, στον ετήσιο προγραμματισμό προγραμμάτων και δράσεων για την επόμενη σχολική χρονιά. Ένας ακόμη λοιπόν Μαθητικός Διαγωνισμός Οπτικοακουστικής και Ψηφιακής Δημιουργίας (2018), που διοργανώνει η Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση, περιμένει τα έργα των μαθητών μας: «Η ιστορία σου, είναι ιστορία της πόλης σου».



## Αναφορές

- Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House*, 83/3: 39-43, στο <[http://bie.org/object/document/skills\\_for\\_the\\_future](http://bie.org/object/document/skills_for_the_future)>, προσπελάστηκε στις 8 Ιουνίου 2018.
- Cassells, D., Gilleran, A., Morvan, C. & Scimeca, S. (2016). Μεγαλώνοντας ψηφιακούς πολίτες. Αναπτύσσοντας την ενεργό πολιτότητα μέσω του eTwinning. Βέλγιο: Κεντρική Υπηρεσία Υποστήριξης του eTwinning, στο <[https://www.etwinning.net/eun-files/book2016/EL\\_eTwinningBook.pdf](https://www.etwinning.net/eun-files/book2016/EL_eTwinningBook.pdf)>, προσπελάστηκε στις 8 Ιουλίου 2018.
- Jakes, D. S. & Brennan, J. (2005). Capturing stories, capturing lives: An introduction to digital storytelling, στο <[http://www.jakesonline.org/dst\\_techforum.pdf](http://www.jakesonline.org/dst_techforum.pdf)>, προσπελάστηκε στις 8 Ιουλίου 2018.
- Ohler, J. (2003). Visual portrait of a story, στο <<http://www.jasonohler.com/pdfs/storybook11-v2-vps-extracts.pdf>>, προσπελάστηκε στις 8 Ιουλίου 2018.
- Prensky, M. (2001). Do they really think differently? *On the Horizon*, 9/6: 1-9, στο <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part2.pdf>>, προσπελάστηκε στις 10 Ιουλίου 2018.
- Porter, B. (2009). Digital storytelling in the classroom. Tech4Learning, στο <[http://www.digitales.us/wp-content/uploads/2015/07/Digital\\_Storytelling\\_in\\_the\\_Classroom.pdf](http://www.digitales.us/wp-content/uploads/2015/07/Digital_Storytelling_in_the_Classroom.pdf)>, προσπελάστηκε στις 10 Ιουλίου 2018.
- Robin, B. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, 47/3: 220–228, στο <<http://digitalstorytellingclass.pbworks.com/f/Digital+Storytelling+A+Powerful.pdf>>, προσπελάστηκε στις 10 Ιουλίου 2018.
- Γιαννέλης, Ι. & Σακκάς, Γ. (2004). Αλφαριθμητικό. Αθήνα: Εκδόσεις Καλοκάθη.
- Διαβιβαστικό (2017). Φ15/170328/Δ2/11-10-2017. Θέμα: 5<sup>ος</sup> Διεθνής μαθητικός διαγωνισμός «Οι εικόνες των σχολικών βιβλίων, πηγή έμπνευσης και καλλιτεχνικής δημιουργίας». ΕΚΕΔΙΣΥ, Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση. <http://www.ekedisy.gr/mathitikoidiagonismo/>, προσπελάστηκε στις 8 Ιουλίου 2018.
- Μαραγκός, Χ., Νάκης, Ι., Δαβλάντης, Ι. & Στρατάκη, Κ. (2002). Θεωρίες μάθησης και η παιδαγωγική τους συμβολή. Πανεπιστήμιο Αθηνών, Π.Τ.Δ.Ε. Επιμόρφωση Β' Επιπέδου.
- Μαθητικός Διαγωνισμός Οπτικοακουστικής και Ψηφιακής Δημιουργίας της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης (2018). Η ιστορία σου, είναι ιστορία της πόλης σου. Σχετικό έγγραφο το με αρ. πρ. 97424/Δ2/13-06-2018 από το ΥΠ.Π.Ε.Θ., <<http://users.sch.gr/nickpapag/wordpress/wp->

<content/uploads/2018/08/optikoakoustikos-diagonismos.pdf>>, προσπελάστηκε στις 17 Σεπτεμβρίου 2018.

Παλαιοχωρινού, Π. (2018). Το σχολείο ως χώρος παραγωγής και επικοινωνιακής διάχυσης του πολιτισμού: Πολιτιστικά προγράμματα στη διεύθυνση δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης ανατολικής Θεσσαλονίκης. Διπλωματική εργασία. Θεσσαλονίκη: ΕΑΠ.

Πετροπούλου, Ο., Κασιμάτη, Α., Ρετάλης, Σ. (2015). Έννοια και Περιεχόμενο Εκπαιδευτικής Αξιολόγησης στον 21ο Αιώνα. Στο Πετροπούλου, Ο., Κασιμάτη, Α., Ρετάλης, Σ. *Σύγχρονες μορφές εκπαιδευτικής αξιολόγησης με αξιοποίηση εκπαιδευτικών τεχνολογιών*. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, στο: <<http://hdl.handle.net/11419/233>>, προσπελάστηκε στις 10 Ιουλίου 2018.

ΥΠΠΕΘ (2017). Υ.Α. 188142/ ΓΔ4/2-11-2017. Σχεδιασμός και υλοποίηση προγραμμάτων σχολικών δραστηριοτήτων (Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης, Αγωγής Υγείας, Πολιτιστικών Θεμάτων, Αγωγής Σταδιοδρομίας) για το σχολικό έτος 2017-2018, στο <[www.minedu.gov.gr/publications/docs2017/ΕΞ - 188142 - 2017 - ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΣΧΟΛΙΚΩΝ ΔΡΑΣΤ ΗΡΙΟΤΗΤΩΝ.pdf](http://www.minedu.gov.gr/publications/docs2017/ΕΞ_188142_2017_ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ_ΚΑΙ_ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ_ΣΧΟΛΙΚΩΝ_ΔΡΑΣΤ_ΗΡΙΟΤΗΤΩΝ.pdf)>, προσπελάστηκε στις 10 Ιουλίου 2018.

### Abstract

The present paper describes a Cultural Program of School Activities which took place during the school year 2017-18, at Iraklia's Junior High School. The program with the title "Narrate Digitally", concerned the creation of digital stories by the students of the first grade, under the 5<sup>th</sup> International Student Contest, which was co-organized by the Museum of School Life and Education, of the National Centre of Research and Preservation of School Material, and the Department of Educational RadioTelevision and Digital Media of the Greek Ministry of Education. The topic of the contest "The pictures in old school books as a source of inspiration and artistic creation", gave students the opportunity to develop 21<sup>st</sup> century skills, more specifically creativity, critical thinking, collaboration skills as well as promoted communication skills with their schoolmates and the wider community. The program received an Honorary Diploma from the Serres Group for Unesco, in support of the objective "4 - Quality Education".

**Keywords:** Digital Storytelling, NCRPSM, Unesco, 21<sup>st</sup> century skills.

### Παραρτήματα

Παράρτημα 1

[www.dropbox.com/s/sdct5pbnet6ftrb4/Παράρτημα 1 - Είδη%2C Στοιχεία%2C Διάγραμμα.docx](http://www.dropbox.com/s/sdct5pbnet6ftrb4/Παράρτημα_1_-_Είδη%2C_Στοιχεία%2C_Διάγραμμα.docx)

Παράρτημα 2

[www.dropbox.com/s/lgrv5sicp1m7g9y/Παράρτημα 2 - Οπτικό πορτρέτο%2C Συμβουλές.docxopen\\_in\\_new](http://www.dropbox.com/s/lgrv5sicp1m7g9y/Παράρτημα_2_-_Οπτικό_πορτρέτο%2C_Συμβουλές.docxopen_in_new)

Παράρτημα 3

[www.dropbox.com/s/f750w16v4xor8upj/Παράρτημα 3 Κλίμακα Αξιολόγησης.docxopen\\_in\\_new](http://www.dropbox.com/s/f750w16v4xor8upj/Παράρτημα_3_Κλίμακα_Αξιολόγησης.docxopen_in_new)

Παράρτημα 4

[www.dropbox.com/s/f7sn5uolq9452d/Παράρτημα 4 Αξιολόγηση συνεργασίας και επικοινωνίας.docx](http://www.dropbox.com/s/f7sn5uolq9452d/Παράρτημα_4_Αξιολόγηση_συνεργασίας_και_επικοινωνίας.docx)

Google Form

[docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeg5aiGHCUK1xFyX59p7gnCX45n379JFW-Jg6NLsJ0jKv3fyO/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeg5aiGHCUK1xFyX59p7gnCX45n379JFW-Jg6NLsJ0jKv3fyO/viewform)