

Η ψηφιακή αφήγηση ως μέσο ενίσχυσης της ψηφιακής δεξιότητας των μαθητών τον 21^ο αιώνα

<https://doi.org/10.69685/WODK3796>

Αθανασιάδης Αλέξανδρος
Καθηγητής Πληροφορικής ΠΕ86
csst9604@yahoo.com

Περίληψη

Η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί το πιο σημαντικό είδος αφήγησης ανάμεσα σε όλες τις μορφές αφήγησης που εξακολουθούν να επιβιώνουν, ενώ ταυτόχρονα οι ψηφιακές δεξιότητες έχουν αναγνωριστεί ήδη από τις αρχές του 21ου αιώνα από την Ευρωπαϊκή Ένωση ως βασικές δεξιότητες για την προσωπική ανάπτυξη των πολιτών. Στην παρούσα εργασία παρουσιάζονται τα αποτελέσματα έρευνας αναφορικά με τα οφέλη της ψηφιακής αφήγησης. Η ψηφιακή αφήγηση βοηθά στην ανάπτυξη αποτελεσματικών επικοινωνιακών δεξιοτήτων και εμπειριών σε συγκεκριμένους τομείς όπως: Διαδραστική επικοινωνία, διαπροσωπικές δεξιότητες, προσωπική και κοινωνική ευθύνη, τεχνολογική παιδεία, βασικός και οπτικός γραμματισμός, περιέργεια, δημιουργικότητα και ανάληψη κινδύνων. Η έρευνα πραγματοποιήθηκε το 2022 σε ένα δείγμα 57 εκπαιδευτικών δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (Γυμνάσιο-Λύκειο) στην πόλη της Πτολεμαΐδας που έχουν κάνει χρήση της ψηφιακής αφήγησης το σχολικό έτος 2021-2022.

Λέξεις κλειδιά: ψηφιακή αφήγηση, ψηφιακές δεξιότητες, δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

Εισαγωγή

Αν και οι νέες γενιές θεωρούνται ως «ψηφιακοί ιθαγενείς», γνωρίζοντας πώς να κάνουν χρήση των νέων τεχνολογιών (Tang, 2016), ενδέχεται να υστερούν στις ψηφιακές τους δεξιότητες (Hatlevik, Guðmundsdóttir & Loi, 2015; Kassymova, Tulepova & Bekturova, 2022). Άλλωστε, οι ψηφιακές δεξιότητες δεν θα πρέπει να αναφέρονται μόνο στη χρήση των νέων τεχνολογιών (π.χ. μέσων κοινωνικής δικτύωσης), αλλά και στην ικανότητα των ατόμων να αναζητούν πληροφορίες, να διεξάγουν έρευνα, αλλά και να προσαρμόζουν τις γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις τους στο ευρύτερο περιβάλλον, συμβάλλοντας ταυτόχρονα και στον ψηφιακό μετασχηματισμό (Sánchez et al., 2022). Περαιτέρω, η έννοια της ψηφιακής ικανότητας περιλαμβάνει τομείς όπως η ευαισθητοποίηση για την ασφάλεια των μαθητών στο Διαδίκτυο, η ψηφιακή επικοινωνία, η ανάκτηση ψηφιακών πληροφοριών, η δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου και η επίλυση προβλημάτων (Ferrari, 2013; Hatlevik et al., 2015).

Η ψηφιακή αφήγηση συνδυάζει την τέχνη της αφήγησης με σύγχρονα εργαλεία για να συνδυάσει ιστορίες με την αφηγηματική φωνή του συγγραφέα, συμπεριλαμβανομένων ψηφιακών εικόνων, γραφικών, μουσικής και ήχου (Springer, Kajder & Brazas, 2004; Wyman et al., 2011; Rahiem, 2021). Η ψηφιακή αφήγηση, ως μέθοδος διδασκαλίας και ως πηγή μάθησης, έχει εφαρμοστεί με πολλούς καινοτόμους τρόπους σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης (Rahiem, 2021).

Σκοπός της παρούσας μικρής κλίμακας έρευνας είναι να εξεταστεί η συμβολή της στην ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων των μαθητών κατά τον 21^ο αιώνα και συγκεκριμένα αν οι ψηφιακές δεξιότητες των μαθητών μπορούν να ενισχυθούν μέσω της ψηφιακής αφήγησης.

Εννοιολογικοί προσδιορισμοί

Ψηφιακή αφήγηση

Η ψηφιακή ιστορία, που είναι ένα μέσο έκφρασης, ορίστηκε διαφορετικά από τη δεκαετία του 2000 με την ανάπτυξη της τεχνολογίας. Ένα καλλιτεχνικό, δημιουργικό και ταυτόχρονα

αισθητικό προϊόν μιας ιστορίας που δημιουργήθηκε σε ψηφιακή μορφή χρησιμοποιώντας τις δυνατότητες των εργαλείων πολυμέσων μπορεί να δοθεί ως επίκαιρος, κοινός και έγκυρος ορισμός. Στην πραγματικότητα, η έμφαση σε όλους τους ορισμούς είναι η χρήση στοιχείων ήχου, γραφικών και κειμένου σε διαφορετικές μορφές. Έκτοτε, η έννοια των πολυμέσων ήρθε στο προσκήνιο. Η εμφάνιση του concept χρονολογείται από τη δεκαετία του '80. Έχει αποκτήσει σημασία με την έναρξη των έργων του Joe Lambert και της Dana Atchley, τα οποία έχουν μετατραπεί σε Κέντρο Ψηφιακής Αφήγησης σήμερα. Ο Lambert ανέφερε λεπτομερώς το κέντρο για την ψηφιακή αφήγηση και τις διαδικασίες δημιουργίας ψηφιακής ιστορίας στο βιβλίο του. Υπάρχουν επτά στοιχεία ψηφιακών ιστοριών: άποψη, δραματική ερώτηση, συναισθηματικό περιεχόμενο, οικονομία, ρυθμός, το χάρισμα της φωνής και του soundtrack. Αυτά τα στοιχεία πρέπει να προετοιμάζονται αποτελεσματικά και να παρουσιάζονται στο κοινό (Wyman et al., 2011).

Η αφήγηση έχει οριστεί ως η αναπαράσταση γεγονότων που αποτελείται από ιστορία και αφηγηματικό λόγο (Abbott, 2008). Επίσης έχει αναφερθεί πως, η αφήγηση είναι ένας γλωσσικός τρόπος αναπαράστασης πραγματικών ή φανταστικών εμπειριών του παρελθόντος (Tang, 2016). Οδηγεί σε μία διαδικασία νοηματοδότησης και υπό αυτό το πρίσμα σχετίζεται με τις κονστρουκτιβιστικές θεωρίες της μάθησης, ενώ παράλληλα συνεισφέρει στον διαπολιτισμικό διάλογο και τον σεβασμό στην ετερότητα (Springer et al., 2004; Rujol et al., 2012), στην ενίσχυση επικοινωνιακών και διαπροσωπικών δεξιοτήτων (Rujol et al., 2012), αλλά και στη μετάδοση πολιτιστικών και ηθικών αξιών (Springer et al., 2004).

Η ψηφιακή αφήγηση έχει οριστεί ως ο συνδυασμός αφήγησης με ψηφιακό περιεχόμενο (εικόνες, ήχος και βίντεο), συνήθως με έντονη συναισθηματική συνιστώσα. Λόγω αυτού του στοιχείου πολυμέσων, η ψηφιακή αφήγηση επιτρέπει την ενσωμάτωση πολλών από τα στοιχεία της παραδοσιακής αφήγησης και την ενσωμάτωση διαφορετικών μορφών μάθησης μέσω των ψηφιακών μέσων (Springer et al. 2004; Rahiem, 2021).

Ψηφιακή δεξιότητα

Οι ψηφιακές δεξιότητες έχουν αναγνωριστεί ήδη από τις αρχές του 21ου αιώνα από την Ευρωπαϊκή Ένωση ως βασικές δεξιότητες για την προσωπική ανάπτυξη των πολιτών (Sánchez et al., 2022), αλλά και ως μία εκ των βασικών δεξιοτήτων για τη δια βίου μάθηση για την επιτυχή αντιμετώπιση των προκλήσεων της ανάπτυξης της κοινωνίας της γνώσης και της παγκόσμιας αγοράς (Vukčević, Abramović & Perović, 2021).

Η ψηφιακή δεξιότητα έχει οριστεί ως οι ικανότητες, οι γνώσεις και οι στάσεις που καθιστούν τους μαθητές ικανούς να χρησιμοποιούν τα ψηφιακά μέσα για συμμετοχή, εργασία και επίλυση προβλημάτων, ανεξάρτητα και σε συνεργασία με άλλους με κριτικό, υπεύθυνο και δημιουργικό τρόπο (Hatlevik et al., 2015). Η ψηφιακή δεξιότητα δεν περιλαμβάνει μόνο τις ικανότητες και δεξιότητες που απαιτούνται για τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας, των ψηφιακών μέσων και εργαλείων, αλλά και μια ψηφιακή νοοτροπία, η οποία αποτελείται από στάσεις και συμπεριφορές που είναι απαραίτητες για να αναπτυχθεί ένα άτομο ως κριτικός, στοχαστικός και δια βίου μαθητής του 21ου αιώνα (Martzoukou, Fulton, Kostagiolas & Lavranos, 2020).

Η Ferrari (2013) διακρίνει μεταξύ των εξής τομέων τις ψηφιακές δεξιότητες: α) Πληροφορίες: εντοπισμός, ανάκτηση, αποθήκευση, οργάνωση και ανάλυση ψηφιακών πληροφοριών, κρίνοντας τη συνάφεια και τον σκοπό τους, β) Επικοινωνία: επικοινωνία σε ψηφιακά περιβάλλοντα, κοινή χρήση πόρων μέσω διαδικτυακών εργαλείων, σύνδεση με άλλους και συνεργασία μέσω ψηφιακών εργαλείων, αλληλεπίδραση και συμμετοχή σε κοινότητες και δίκτυα, διαπολιτισμική ευαισθητοποίηση, γ) Δημιουργία περιεχομένου: Δημιουργία και επεξεργασία νέου περιεχομένου (από επεξεργασία κειμένου έως εικόνες και βίντεο), ενσωμάτωση και εκ νέου επεξεργασία της υφιστάμενης γνώσης, παραγωγή δημιουργικών εκφράσεων, εκρών μέσων και προγραμματισμού, εφαρμογή δικαιωμάτων

και αδειών πνευματικής ιδιοκτησίας, δ) Ασφάλεια: προστασία προσωπικών δεδομένων, προστασία ψηφιακής ταυτότητας, μέτρα ασφαλείας, ασφαλής και βιώσιμη χρήση, ε) Επίλυση προβλημάτων: εντοπισμός ψηφιακών αναγκών και πόρων, λήψη τεκμηριωμένων αποφάσεων για τα καταλληλότερα ψηφιακά εργαλεία ανάλογα με το σκοπό ή την ανάγκη, επίλυση εννοιολογικών προβλημάτων μέσω ψηφιακών μέσων, δημιουργική χρήση τεχνολογιών, επίλυση τεχνικών προβλημάτων, ενημέρωση της ικανότητας του εαυτού και των άλλων.

Ψηφιακή αφήγηση και ενίσχυση ψηφιακών δεξιοτήτων τον 21^ο αιώνα

Ψηφιακή αφήγηση και ψηφιακές δεξιότητες

Η ψηφιακή αφήγηση εξελίχθηκε ως μια δυναμικά ισχυρή εκπαιδευτική καινοτομία για την υποστήριξη των στόχων της παγκόσμιας εκπαίδευσης για την ιδιότητα του πολίτη, ικανοποιώντας παράλληλα τις απαιτήσεις ενός πληθυσμού που θα πρέπει να διαθέτει ψηφιακές δεξιότητες (Nawafella & Parangu, 2019). Έχει επίσης διαπιστωθεί ότι η ψηφιακή αφήγηση ενθαρρύνει και παρακινεί τους μαθητές και ταυτόχρονα ενισχύει τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες και τους δίνει τη δυνατότητα να οικοδομήσουν εννοιολογικές δεξιότητες και τεχνολογικές δεξιότητες, όλα εναρμονισμένα με τις δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα που απαιτούνται (Ming et al., 2014).

Η Menezes (2012) διερεύνησε την αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης στις δεξιότητες αλφαριθμητισμού των μαθητών στο ψηφιακό περιβάλλον. Η ενασχόληση με δραστηριότητες που οι μαθητές θεωρούν ότι έχουν ένα συγκεκριμένο και πρακτικό αποτέλεσμα, όπως η συγγραφή ηλεκτρονικών κειμένων, επιτρέπει στους μαθητές να είναι δημιουργοί ενός μοναδικού περιεχομένου, του οποίου έχουν την κυριότητα. Διευκολύνει επίσης τη μετάβαση από τη μάθηση με επίκεντρο τον δάσκαλο, με βάση την τάξη σε μια μάθηση στην οποία ο μαθητής αρχίζει να αποκτά ατομική ευθύνη. Επειδή η εργασία εκτελείται και δημοσιεύεται στο διαδίκτυο, προκύπτουν επίσης νέες δυνατότητες αξιολόγησης από ομοτίμους και αυτοαξιολόγησης, στις οποίες οι μαθητές αρχίζουν να μαθαίνουν μέσω της αλληλεπίδρασης με άλλους. Επίσης, διαπιστώθηκε πως μέσω της ανταλλαγής των ψηφιακών ιστοριών προωθήθηκε η φαντασία, ο αλφαριθμητισμός και η αυτοπεποίθηση των μαθητών, αλλά και η διαπραγμάτευση και οι επικοινωνιακές τους δεξιότητες.

Σε σχετικά παρόμοιο πλαίσιο, οι Papadopoulou και Vlachos (2014) αναφέρουν πως, βασική συμβολή της ψηφιακής αφήγησης στις ψηφιακές δεξιότητες είναι η ενίσχυση των θεμελιωδών ανάπτυξη θεμελιωδών και νέων εγγραμματισμών, και ειδικότερα του μιντιακού εγγραμματισμού. Επιπρόσθετα, η ψηφιακή αφήγηση βοηθά τους μαθητές να αποκτήσουν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, λήψης αποφάσεων, υψηλής, κριτικής και δημιουργικής σκέψης. Σε άλλη έρευνα διαπιστώθηκε πως η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαιδευτική διαδικασία είχε ως αποτέλεσμα βελτίωση των τριών πτυχών των δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού, δηλαδή της ψηφιακής ικανότητας, της ψηφιακής χρήσης και του ψηφιακού μετασχηματισμού, ανεξάρτητα από τις προηγούμενες γνώσεις και τα επίπεδα ψηφιακού γραμματισμού των μαθητών (Chan, Churchill & Chiu, 2017). Παρομοίως, εξετάζοντας την επίδραση της ψηφιακής αφήγησης στον ψηφιακό γραμματισμό των μαθητών οι Eroglu και Okur (2021) κατέληξαν σε θετικό συμπέρασμα.

Η Rosaria Re (2023) εξέτασε την προώθηση ψηφιακών δεξιοτήτων διαμέσου της ψηφιακής αφήγησης, καταλήγοντας στο συμπέρασμα πως διαμέσου της ψηφιακής αφήγησης υπήρξε βελτίωση των εξής ικανοτήτων των μαθητών: α) Περιήγηση, αναζήτηση και φιλτράρισμα δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου, β) Ενσωμάτωση και εκ νέου επεξεργασία ψηφιακού περιεχομένου, γ) Συνεργασία μέσω ψηφιακών τεχνολογιών. Εξετάζοντας αν οι δεξιότητες κριτικής σκέψης των μαθητών μπορούν να βελτιωθούν μέσω της χρήσης της ψηφιακής αφήγησης, οι Wiwikananda και Susanti (2022) διαπίστωσαν πως πράγματι η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να οδηγήσει σε βελτίωση των αναλυτικών και παραγωγικών ικανοτήτων συλλογισμού των μαθητών.

Σύμφωνα με τους Engin και Altun (2023) οι μαθητές που συμμετέχουν στη δημιουργία ψηφιακών ιστοριών αναπτύσσουν δεξιότητες επικοινωνίας μαθαίνοντας πώς να οργανώνουν τις ιδέες τους, να κάνουν ερωτήσεις, να εκφράζουν τις απόψεις τους και να δημιουργούν αφηγήσεις. Οι μαθητές που έχουν την ευκαιρία να μοιραστούν τη δουλειά τους με τους συμμαθητές τους μπορούν να αποκτήσουν πολύτιμη εμπειρία στην αυτοαξιολόγηση και στην αξιολόγηση ομοτίμων, η οποία με τη σειρά της ενισχύει τη συναισθηματική νοημοσύνη, τη συνεργασία και την κοινωνική μάθηση.

Επεκτείνοντας τα ανωτέρω, οι Ming et al. (2014) επισημαίνουν ότι η ψηφιακή αφήγηση βοηθά στην ανάπτυξη αποτελεσματικών επικοινωνιακών δεξιοτήτων και εμπειριών σε συγκεκριμένους τομείς όπως: Διαδραστική επικοινωνία, Διαπροσωπικές δεξιότητες, Προσωπική και κοινωνική ευθύνη, Τεχνολογική παιδεία, Βασικός και οπτικός γραμματισμός, Περιέργεια, δημιουργικότητα και ανάληψη κινδύνων. Αυτά επιτυγχάνονται διότι η ψηφιακή αφήγηση επιτρέπει στους μαθητές να χρησιμοποιούν διαδραστικά μέσα για να προσελκύσουν ένα κοινό και να δείξουν τι έχουν μάθει. Αυτό απαιτεί γνώση του θέματος και ικανότητα σκέψης κατά τη διαδικασία μετατροπής του υλικού τους σε μορφή διαδραστικών μέσων. Αυτή η διαδικασία είναι προσωπική και ουσιαστική γιατί ασχολούνται με αυτήν και μαθαίνουν να τη σκέφτονται με έναν νέο τρόπο. Περιλαμβάνει επίσης επικοινωνία, συνεργασία και ομαδική εργασία καθώς κάθε ομάδα μαθητών μοιράζεται τις γνώσεις και την τεχνογνωσία της.

Δημιουργώντας μία ψηφιακή αφήγηση οι μαθητές μαθαίνουν να χρησιμοποιούν κριτική σκέψη και δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων προκειμένου να μεταδώσουν ένα συνεκτικό μήνυμα. Επίσης μαθαίνουν να λαμβάνουν αποφάσεις σχετικά με το ποιες πληροφορίες θα συμπεριλάβουν και πώς να μορφοποιήσουν πιο αποτελεσματικά αυτές τις πληροφορίες για να μεταδώσουν τα μηνύματά τους. Τέλος, χρησιμοποιώντας ψηφιακά μέσα για να αναζητήσουν υλικό για ένα θέμα που τους ενδιαφέρει και στη συνέχεια να μεταδώσουν το μήνυμά τους σε άλλους ανθρώπους μέσω των ψηφιακών τους ιστοριών, οι μαθητές συμμετέχουν σε μία ερευνητική διαδικασία.

Οφέλη της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση

Η ψηφιακή αφήγηση υποστηρίζει τη μάθηση των μαθητών και επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να υιοθετήσουν καινοτόμες και βελτιωμένες μεθόδους διδασκαλίας (Rahiem, 2021). Επίσης, έχει τη δυνατότητα να αποτυπώσει ουσιαστικά τις βιωμένες εμπειρίες των συμμετεχόντων, να αποσαφηνίσει σύνθετες ιστορίες με συναρπαστικό και προσιτό τρόπο και να αυξήσει τη δέσμευση των συμμετεχόντων και των χρηστών στην ερευνητική διαδικασία (Rosli & Kamaruddin, 2020). Οι νέες τεχνολογίες καθιστούν την αφήγηση πιο διασκεδαστική, ελκυστική, επικοινωνιακή και θεατρική (Rahiem, 2021).

Εκτός των ανωτέρω έχει καταδειχθεί και η συμβολή της ψηφιακής αφήγησης στην εκμάθηση ξένης γλώσσας στο σχολικό πλαίσιο (Razmi, Pourali & Nozad 2014; Trevisol & D'Ely, 2021), στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της κριτικής σκέψης των μαθητών, καθώς και στη βελτίωση της ποιότητας της παραγωγής γραπτού λόγου από μέρους των μαθητών (Campbell, 2010; Tang, 2016). Η Gregori-Signes (2014) υποστηρίζει τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης για την ενθάρρυνση μιας κριτικής κοινωνικο-εκπαιδευτικής εστίασης στην εκπαίδευση και τη συμπερίληψη μίας πολυτροπικής διδασκαλία στο πρόγραμμα σπουδών.

Προϋποθέσεις αποτελεσματικής συμβολής της ψηφιακής αφήγησης στην ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων

Προκειμένου να μπορέσει η ψηφιακή αφήγηση να συμβάλει στην ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων των μαθητών στο πλαίσιο της εκπαίδευσης τον 21ο αιώνα, θα πρέπει να συντρέχουν ορισμένες προϋποθέσεις, σύμφωνα με τον Rahiem (2021). Αρχικά, θα πρέπει να ενισχυθεί η ικανότητα των εκπαιδευτικών να χρησιμοποιούν την ψηφιακή τεχνολογία προκειμένου να την ενσωματώσουν στην τεχνική της αφήγησης. Επίσης, θα πρέπει οι

σχολικές μονάδες να είναι επαρκώς και κατάλληλα εξοπλισμένες με συσκευές νέας τεχνολογίας πληροφοριών και επικοινωνιών, κάτι το οποίο απαιτεί εκσυγχρονισμό των σχολείων και αντίστοιχα επαρκή χρηματοδότησης.

Εκτός των παραπάνω, το πρόγραμμα σπουδών θα πρέπει να είναι προσαρμοσμένο ώστε να ανταποκρίνεται στις τεχνολογικές εξελίξεις και να παρέχει ευκαιρίες στα παιδιά να μάθουν πώς να προβαίνουν σε καλή χρήση της τεχνολογίας, με απώτερο στόχο την ενίσχυση των ψηφιακών τους δεξιοτήτων. Οι Nawafella και Parangmu (2019) τονίζουν πως κατά τη χρήση των ψηφιακών αφηγήσεων ως πηγή μάθησης, είναι σημαντικό οι εκπαιδευτικοί να διαθέτουν δεξιότητες διαλόγου γύρω από αμφιλεγόμενα ζητήματα και να κατανοούν την αξία της διαφωνίας, ώστε όταν οι μαθητές εκφράζουν τις δικές τους προοπτικές, οι εκπαιδευτικοί να μπορούν να ανταποκρίνονται, να τους καθοδηγούν και να τους κατευθύνουν.

Μεθοδολογία

Για την εκπόνηση αυτής της μικρής κλίμακας έρευνας χρησιμοποιήθηκε ένα ερωτηματολόγιο στο πλαίσιο της ποσοτικής μεθόδου, καθώς μπορεί να συλλέξει ποσοτικά δεδομένα από ένα μεγάλο δείγμα ερωτηθέντων ταυτόχρονα, ενώ παρέχει τη δυνατότητα παρουσίασης των αποτελεσμάτων ομαδοποιημένα, αναδεικνύοντας τάσεις. Η έρευνα πραγματοποιήθηκε την περίοδο 01.05.2022-30.05.2022 σε ένα δείγμα 57 εκπαιδευτικών δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (Γυμνάσιο-Λύκειο) στην πόλη της Πτολεμαΐδας που έχουν κάνει χρήση της ψηφιακής αφήγησης το σχολικό έτος 2021-2022. Το ερωτηματολόγιο που χρησιμοποιήθηκε για την παρούσα έρευνα ήταν το εξής:

1. Φύλο

Άντρας	
Γυναίκα	

2. Έτη προϋπηρεσίας στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση

0-5	
6-10	
11-15	
16 και άνω	

3. Βαθμίδα εκπαίδευσης

Γυμνάσιο	
Λύκειο	

4. Σημειώστε τον βαθμό διαφωνίας/συμφωνίας σας με τις παρακάτω δηλώσεις που αφορούν τα οφέλη της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαιδευτική διαδικασία, με βάση την εξής κλίμακα: 1=Διαφωνω απόλυτα, 2=Διαφωνώ, 3=Ούτε διαφωνώ, ούτε συμφωνώ, 4=Συμφωνώ, 5=Συμφωνώ απόλυτα.

	1	2	3	4	5
Η ψηφιακή αφήγηση υποστηρίζει τη μάθηση των μαθητών					
Η ψηφιακή αφήγηση επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να υιοθετήσουν καινοτόμες και βελτιωμένες μεθόδους διδασκαλίας					
Η ψηφιακή αφήγηση έχει τη δυνατότητα να αποτυπώσει ουσιαστικά τις βιωμένες εμπειρίες των συμμετεχόντων					
Η ψηφιακή αφήγηση έχει τη δυνατότητα να αποσαφηνίσει σύνθετες ιστορίες με συναρπαστικό και προσιτό τρόπο					

Η ψηφιακή αφήγηση έχει τη δυνατότητα να αυξήσει τη δέσμευση των συμμετεχόντων και των χρηστών στην ερευνητική διαδικασία					
Η ψηφιακή αφήγηση ενισχύει την ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της κριτικής σκέψης των μαθητών					
Η ψηφιακή αφήγηση συμβάλλει στη βελτίωση της ποιότητας της παραγωγής γραπτού λόγου από μέρους των μαθητών					
Η ψηφιακή αφήγηση ενθαρρύνει και διευκολύνει τη συμπερίληψη μίας πολυτροπικής διδασκαλία στο πρόγραμμα σπουδών					

5. Σημειώστε τον βαθμό διαφωνίας/συμφωνίας σας με τις παρακάτω δηλώσεις που αφορούν τα οφέλη της ψηφιακής αφήγησης στην ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων των μαθητών, με βάση την εξής κλίμακα: 1=Διαφωνώ απόλυτα, 2=Διαφωνώ, 3=Ούτε διαφωνώ, ούτε συμφωνώ, 4=Συμφωνώ, 5=Συμφωνώ απόλυτα.

	1	2	3	4	5
Η ψηφιακή αφήγηση ενθαρρύνει και παρακινεί τους μαθητές					
Η ψηφιακή αφήγηση ενισχύει τις επικοινωνιακές δεξιότητες των μαθητών					
Η ψηφιακή αφήγηση δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να οικοδομήσουν εννοιολογικές και τεχνολογικές δεξιότητες					
Η ψηφιακή αφήγηση ενθαρρύνει την αυτόνομη μάθηση					
Η ψηφιακή αφήγηση επιτρέπει τη συν-δημιουργία περιεχομένου					
Η ψηφιακή αφήγηση ενισχύει την απόκτηση δεξιοτήτων μέσω της αλληλεπίδρασης με άλλους					
Η ψηφιακή αφήγηση συμβάλλει στην ενίσχυση του μιντιακού αλφαριθμητισμού					

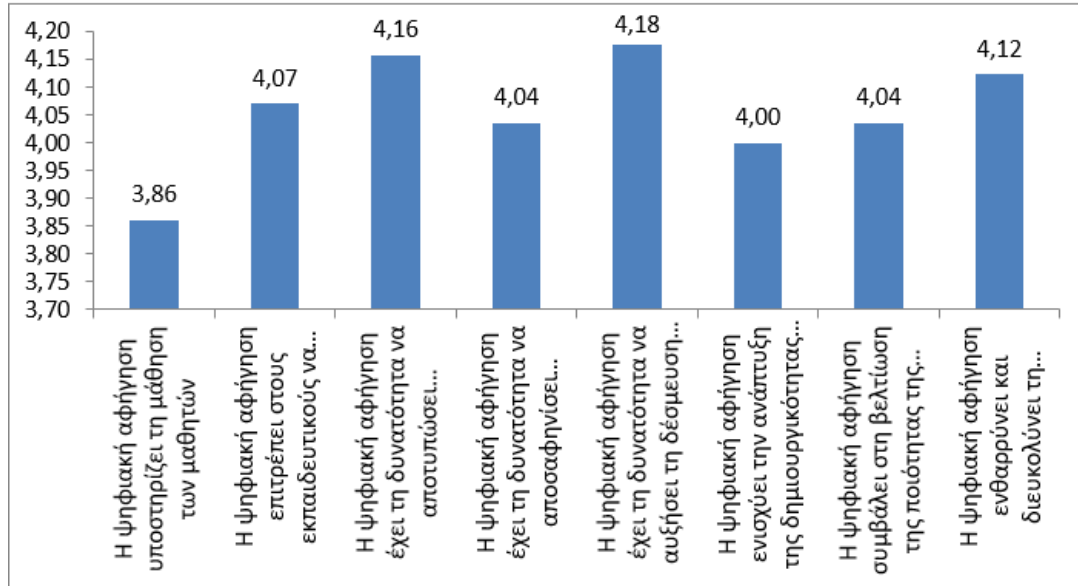
6. Σημειώστε σε ποιον βαθμό έχετε παρατηρήσει τα παρακάτω οφέλη από τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης στην τάξη σας, με βάση την εξής κλίμακα: 1=Καθόλου, 2=Λίγο, 3=Αρκετά, 4=Πολύ, 5=Πάρα πολύ.

	1	2	3	4	5
Περιήγηση, αναζήτηση και φιλτράρισμα δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου					
Ενσωμάτωση και εκ νέου επεξεργασία ψηφιακού περιεχομένου					
Συνεργασία μέσω ψηφιακών τεχνολογιών					
Βελτίωση των αναλυτικών και παραγωγικών ικανοτήτων συλλογισμού των μαθητών					
Ενίσχυση του ψηφιακού γραμματισμού των μαθητών					
Απόκτηση εμπειρίας στην αυτοαξιολόγηση και στην αξιολόγηση ομοτίμων, η οποία με τη σειρά της ενισχύει τη συναισθηματική νοημοσύνη, τη συνεργασία και την κοινωνική μάθηση					
Αύξηση κριτικής σκέψης και δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων					

Οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί ήταν άντρες (57,9%), με 6-10 έτη προϋπηρεσίας (33,3%) που διδάσκουν σε Λύκειο (61,4%).

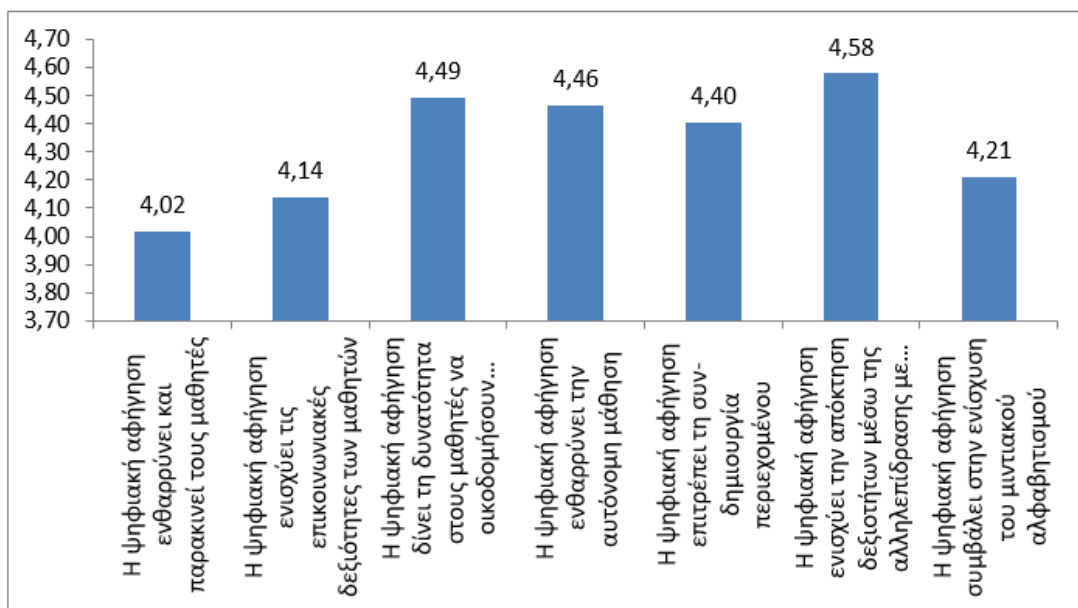
Αποτελέσματα

Οι περισσότεροι συμμετέχοντες συμφωνούν με τα οφέλη της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαιδευτική διαδικασία που εξετάστηκαν σε αυτήν την έρευνα, ιδίως όσον αφορά στην αποτύπωση ουσιαστικά βιωμένων εμπειριών, στη δέσμευση και εμπλοκή των μαθητών στην εκπαιδευτική διαδικασία και στη συμπερίληψη μίας πολυτροπικής διδασκαλία στο πρόγραμμα σπουδών. Δε διαπιστώθηκε κάποια διαφορά στις απόψεις των ερωτηθέντων στη βάση των δημογραφικών τους στοιχείων.



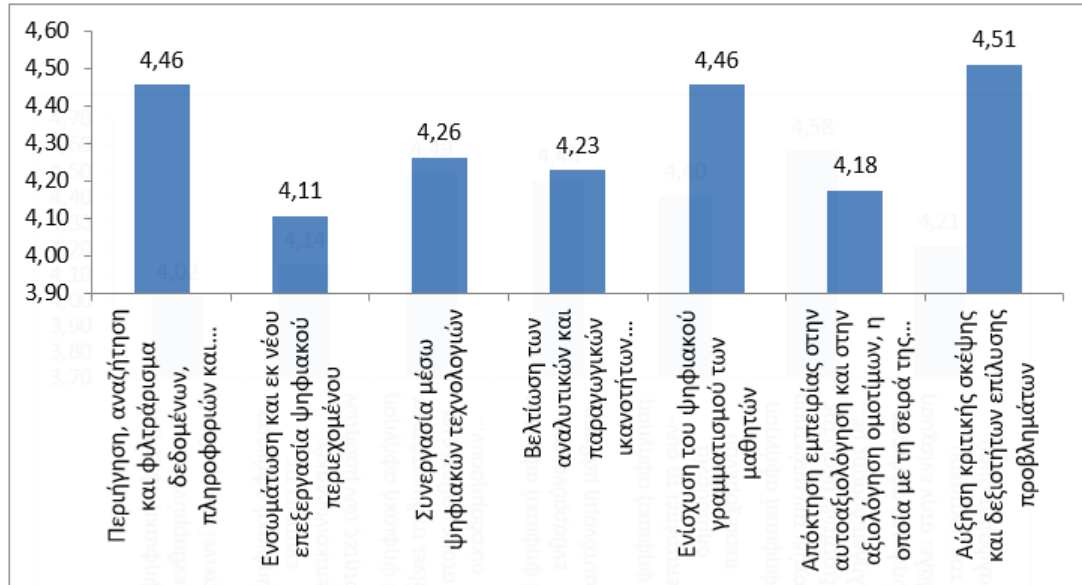
Γράφημα 1. Οφέλη της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαιδευτική διαδικασία

Με αναφορά στις ψηφιακές δεξιότητες οι συμμετέχοντες συμφωνούν για τα οφέλη της ψηφιακής αφήγησης, ειδικότερα ως προς την οικοδόμηση εννοιολογικών και τεχνολογικών δεξιοτήτων, την ενθάρρυνση της αυτόνομης μάθησης, αλλά και την απόκτηση δεξιοτήτων λόγω της αλληλεπίδρασης με άλλα άτομα. Δε διαπιστώθηκε κάποια διαφορά στις απόψεις των ερωτηθέντων στη βάση των δημογραφικών τους στοιχείων.



Γράφημα 2. Οφέλη της ψηφιακής αφήγησης στην ενίσχυση ψηφιακών δεξιοτήτων

Τέλος, κατά την εφαρμογή της ψηφιακής αφήγησης στην τάξη από μέρους των εκπαιδευτικών διαπιστώθηκαν σημαντικά οφέλη και κυρίως αύξηση κριτικής σκέψης και δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων, ενώ ακολουθούν η ενίσχυση του ψηφιακού γραμματισμού των μαθητών και η περιήγηση, αναζήτηση και φιλτράρισμα δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου. Δε διαπιστώθηκε κάποια διαφορά στις απόψεις των ερωτηθέντων στη βάση των δημογραφικών τους στοιχείων.



Γράφημα 3. Οφέλη της ψηφιακής αφήγησης που διαπιστώθηκαν κατά την αξιοποίησή της στην τάξη

Συζήτηση

Από την παρούσα μικρής κλίμακας έρευνα διαπιστώθηκε πως οι εκπαιδευτικοί αναγνωρίζουν τα οφέλη της ψηφιακής αφήγησης τόσο συνολικά στην εκπαιδευτική διαδικασία, όπως έχει προταθεί από άλλους μελετητές (Campbell, 2010; Gregori-Signes, 2014; Tang, 2016; Rosli & Kamaruddin, 2020; Rahiem, 2021), όσο και ειδικότερα στην απόκτηση και ενίσχυση ψηφιακών δεξιοτήτων, σύμφωνα με τα όσα έχουν αναφερθεί σε προηγούμενες έρευνες (Menezes, 2012; Papadopoulou & Vlachos, 2014; Ming et al., 2014; Nawafella & Parangu, 2019). Χρησιμοποιώντας οι ίδιοι την ψηφιακή αφήγηση στην τάξη διαπίστωσαν σημαντικά οφέλη κυρίως αύξηση κριτικής σκέψης και δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων, ενίσχυση του ψηφιακού γραμματισμού των μαθητών και η περιήγηση, αναζήτηση και φιλτράρισμα δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου. Τα ευρήματα αυτά δεν έρχονται σε αντίθεση με τα ευρήματα προηγούμενων εμπειρικών μελετών (Menezes, 2012; Papadopoulou & Vlachos, 2014; Ming et al., 2014; Chan et al., 2017; Eroglu & Okur, 2021; Rosaria Re, 2023).

Συμπεράσματα

Η ψηφιακή αφήγηση είναι ένας δυναμικός συνδυασμός αφήγησης και τεχνολογίας που από τα όσα αναφέρθηκαν παραπάνω καταδεικνύεται ως μια ισχυρή δύναμη στην εκπαιδευτική πρακτική, ιδίως για την εκμάθηση ψηφιακών δεξιοτήτων. Εν προκειμένω καταδείχθηκε και μέσω της μικρής κλίμακας έρευνας πως η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να ενδυναμώσει τομείς που άπτονται και συνδέονται με τις ψηφιακές δεξιότητες τον 21^ο αιώνα, σε ένα ευρύ πλαίσιο και όχι αναφερόμενες μόνο στην απλή και στείρα χρήση των νέων τεχνολογιών.

Τα αποτελέσματα της παρούσας μελέτης τόνισαν τη θετική συμβολή του σχεδιασμού, της δημιουργίας και της παρουσίασης της ψηφιακής αφήγησης στους εκπαιδευτικούς σε

διαφορετικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα και αναδεικνύεται η περαιτέρω ανάγκη ανάπτυξης και χρήσης της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση όλων των επιπέδων.

Στη βάση της σημασίας της ενίσχυσης των ψηφιακών δεξιοτήτων από μέρους των μαθητών τον 21ο αιώνα, προτείνεται η περαιτέρω αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης, κάτι το οποίο απαιτεί την ύπαρξη συγκεκριμένων προϋποθέσεων. Περαιτέρω εμπειρικές μελέτες είναι απαραίτητες για τη διερεύνηση της επίδρασης της ψηφιακής αφήγησης στις ψηφιακές δεξιότητες, καθώς και τυχόν εμπόδια σε αυτή τη σχέση, με απώτερο στόχο την κατάθεση προτάσεων πρακτικής εφαρμογής για την άρση αυτών και την αποτελεσματική αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης στο εκπαιδευτικό πλαίσιο.

Αναφορές

Abbott, H. P. (2008). *The Cambridge introduction to narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.

Campbell, T. A. (2010). Digital storytelling in an elementary classroom: Going beyond entertainment. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 69, 385-393.

Chan, B. S. K., Churchill, D., & Chiu, T. K. F. (2017). Digital Literacy Learning In Higher Education Through Digital Storytelling Approach. *Journal of International Education Research*, 13(1), 1-16.

Engin, R. A., & Altun, S. D. G. (2023). The Effect Of Digital Storytelling On The Development Of Preservice Mathematics Teachers' Technological Pedagogical Content Knowledge. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, 14(2), 266-277.

Eroglu, A., & Okur, A. (2021). The effect of digital storytelling on digital literacy skills of the 7th graders at secondary school. *International Online Journal of Educational Sciences*, 13(4), 1235-1253.

Ferrari, A. (2013). DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe. Joint Research Centre of the European Commission. <https://www.rebiun.org/sites/default/files/2017-11/JRC83167.pdf>

Gallardo-Echenique, E. E., de Oliveira, J. M., Marqués-Molias, L., & Esteve-Mon, F. (2015). Digital Competence in the Knowledge Society. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 11(1), 1-16.

Gregori-Signes, C. (2014). Digital Storytelling and Multimodal Literacy in Education. *Porta Linguarum*, 22, 237-250.

Hatlevik, O. E., Guðmundsdóttir, G. B., & Loi, M. (2015). Examining factors predicting students' digital competence. *Journal of Information Technology Education: Research*, 14, 123-137.

Kassymova, G. M., Tulepova, S. B., & Bekturova, M. B. (2022). Perceptions of digital competence in learning and teaching English in the context of online education. *Contemporary Educational Technology*, 15(1). <https://doi.org/10.30935/cedtech/12598>.

Martzoukou, K., Fulton, C., Kostagiolas, P., & Lavranos, C. (2020). A study of higher education students' self-perceived digital competences for learning and everyday life online participation. *Journal of documentation* 76(6), 1413-1458. <https://doi.org/10.1108/JD-03-2020-0041>.

Menezes, H. (2012). Using digital storytelling to improve literacy skills. *IADIS International Conference on Cognition and Exploratory Learning in Digital Age (CELDA 2012)*, 299-301.

Ming, T. S., Sim, L. Y., Mahmud N., Kee, L. L., Zabidi, N. A., & Ismail, K. (2014). Enhancing 21st century learning skills via digital storytelling: Voices of Malaysian teachers and undergraduates. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 118, 489-494. doi: 10.1016/j.sbspro.2014.02.067.

Nawafella, R., & Parangu, A. (2019). Digital Storytelling Joyfull Learning for Children in Kindergarten. *Proceedings of the 4th International Conference on Contemporary Social and Political Affairs (ICoCSPA 2018)*, 191-194. doi: 10.5220/0008818801910194.

Papadopoulou, S., & Vlachos, K. (2014). Using digital storytelling to develop foundational and new literacies. *Research Papers in Language Teaching and Learning*, 5(1), 235-258.

Pujol, L., Rousou M., Poulou, S., Balet, O., Vayanou, M., & Ioannidis, Y. (2012). *Personalizing interactive digital storytelling in archaeological museums: the CHES project*. 40th Annual Conference of Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology (CAA) (to appear). Southampton, UK: Amsterdam University Press.

Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(4). <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>.

Razmi, M., Pourali, S., & Nozad, S. (2014). Digital Storytelling in EFL Classroom (Oral Presentation of the Story): A Pathway to Improve Oral Production. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 98, 1541-1544.

Rosaria Re, M. (2023). Digital storytelling for digital skills development. A pilot experience with in-training educators. https://eden-europe.eu/wp-content/uploads/2023/02/Re_RW-EDEN-2022.pdf

Rosli, H., & Kamaruddin, N. (2020). A Conceptual Framework of Digital Storytelling (Dst) Elements on Information Visualisation (Infovis) Types in Museum Exhibition for User Experience (Ux) Enhancement. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 10(9), 185-198.

Sánchez, A., Woo, R. M., Salas, R. C., López, F., Narvaez, E. G., Lagunes, A., & Torres, C.A. (2022). Development of Digital Competence for Research. *Applied System Innovation*, 5(77). <https://doi.org/10.3390/asi5040077>.

Springer, J., Kajder S., & Brazas, J. B. (2004). Digital Storytelling At The National Gallery Of Art. <https://www.archimuse.com/mw2004/papers/springer/springer.html>

Tang, S. (2016). Digital Storytelling Approach in a Multimedia Feature Writing Course. *Journal of Language Teaching and Research*, 7(3), 572-578. doi: <http://dx.doi.org/10.17507/jltr.0703.19>.

Trevisol, J. R., & D'Ely, R. C. F. (2021). Effects of implementing digital storytelling on the oral production of English learners: a task-based study. *Alfa, São Paulo*, 65, e12562. <https://doi.org/10.1590/1981-5794-e12562>.

Vukčević, N., Abramović, N., & Perović, N. (2021). Research of the level of digital competencies of students of the University "Adriatic" Bar. *SHS Web of Conferences*, 111, <https://doi.org/10.1051/shsconf/202111101008>.

Wiwikananda, S. K. S., & Susanti, A. (2022). Improving students' critical thinking skills through digital storytelling on narrative text. *Pioneer: Journal of Language and Literature*, 14(2), 356-375.

Wyman, B., Smith, S., Meyers D., & Godfrey, M. (2011). Digital Storytelling in Museums: Observations and Best Practices. *Curator: The Museum Journal*, 54(4), 461-468.