

«Οι εικόνες μας διηγούνται...»: Αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης στο μάθημα των Θρησκευτικών στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια εκπαίδευση

Αλμπανάκη Ξανθή¹, Γκιούρα Χρυσούλα²

¹ Καθηγήτρια Θεολόγος, Π.Π.ΓΕΛ ΠΑ. ΜΑΚ
xalbanaki@gmail.com

² Δασκάλα, 2ο Δημοτικό σχολείο Πεύκων
hrgiou@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί ένα μέσο τεχνολογικού γραμματισμού απαραίτητο για τον εγγράμματο μαθητή του 21ου αιώνα. Ο παραδοσιακός γραμματισμός των βιβλίων δεν είναι πλέον ο μόνος απαραίτητος εξοπλισμός των μαθητών και είναι ανάγκη να διευρυνθεί η μαθησιακή διαδικασία ανταποκρινόμενη στις ανάγκες και προκλήσεις της εποχής. Έναν τέτοιο συνδυασμό (παραδοσιακού και τεχνολογικού γραμματισμού) επιχειρεί και η συγκεκριμένη παρουσίαση εμπλέκοντας το μάθημα των Θρησκευτικών και τον έντεχνο συλλογισμό.

Ο συγκεκριασμός αυτός υλοποιείται μέσα από μία διασχολική συνεργασία μεταξύ μαθητών Πρωτοβάθμιας αλλά και Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης με την αξιοποίηση λογισμικών ψηφιακής αφήγησης. Ειδικότερα παρουσιάζεται μία συνεργατική προσπάθεια διδασκαλίας με άξονα την βυζαντινή εικόνα της Γεννήσεως στο πλαίσιο της διδασκαλίας της θεματικής των Χριστουγέννων. Βασικό στοιχείο της δράσης υπήρξε η συνεργατικότητα ανάμεσα στους μαθητές και η αλληλεπίδραση ενώ καλλιέργησε τη δημιουργικότητα τους. Το παραγόμενο προϊόν τέλος δημοσιεύθηκε στο διαδίκτυο, διαμοιράστηκε και αναπαράχθηκε δημιουργώντας μία ψηφιακή συνεργατική κοινότητα μάθησης.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: ψηφιακή αφήγηση, εικόνα, Θρησκευτικά

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η αφήγηση ιστοριών, γενικά, είναι η έκφραση των κοινών πολιτιστικών αγαθών από κοινού από τα άτομα και τις κοινωνίες. Οι ιστορίες βοηθούν να κατανοήσουμε τον εαυτό μας, τον πολιτισμό μας και τις κοινωνίες μας από πολύ παλιά κατά τον Joseph Campbell, (Keen, 1971). Η αφήγηση (Storytelling) ορίζεται συνεπώς ως «η αλληλεπιδραστική τέχνη της χρήσης λέξεων και δράσεων για την αναπαράσταση των στοιχείων και των εικόνων μιας ιστορίας με τρόπο που να κεντρίζει τη φαντασία του ακροατή». (Kim, Ball-Rokeach, 2006).

Η ψηφιακή αφήγηση ουσιαστικά επιχειρεί τον συνδυασμό των ψηφιακών μέσων του 21^{ου} αιώνα (Web 2) με την παραδοσιακή αφήγηση και την ενίσχυση της δεύτερης (Lathem, 2005). Πρωτοποριακό ήταν το μοντέλο του Joe Lamber (Lambert, 2013) στο Κέντρο Ψηφιακής Αφήγησης στις ΗΠΑ. Είναι μια διαδικασία που συνδυάζει τα ψηφιακά

μέσα, για να εμπλουτίσει και να ενισχύσει τον γραπτό ή τον προφορικό λόγο (Alderman, N., 2013). Επιπλέον, είναι σύμφωνη με τις δεξιότητες που απαιτείται σήμερα να αναπτύξει ο μαθητής, και ως τέτοιες ανάμεσα σε άλλες δεξιότητες, μπορούν να αναφερθούν η ικανότητα για συνεργασία, η βελτίωση γνώσεων με τις τεχνολογίες και η αυτορρύθμιση (LEAP21, Learning Educators, Advancing Pedagogy for the 21st Century Learning Activity Dimensions, 19th March 2012). Μάλιστα σύμφωνα με έρευνες (Robin & Pierson, 2005) η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να αξιοποιηθεί σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης. Οι δραστηριότητες αυτές μπορούν να παίρνουν διάφορες μορφές (ιστορία, ποίηση, κολλάζ) και να είναι καθοδηγούμενες από τον εκπαιδευτικό, ενώ μπορούν κάποιες φορές να πλαισιωθούν και από παιχνίδι ρόλων (Τσιλιμένη, 2007).

Στην ψηφιακή αφήγηση μπορεί να ενταχθεί με τον καλύτερο τρόπο η τεχνική του έντεχνου συλλογισμού (Artful Thinking), η οποία αναπτύχθηκε από το Harvard Project Zero (<http://pzweb.harvard.edu/research/ArtThink.htm>). Η τεχνική προσεγγίζει την ένταξη της Τέχνης στη διδασκαλία με τακτική χρήση εικαστικών και μουσικών έργων, οργανικά ενταγμένα στο πρόγραμμα σπουδών με σκοπό την ενίσχυση της σκέψης και τη μάθηση.

Προγράμματα αξιοποίησης ψηφιακής αφήγησης έχουν υλοποιηθεί στο εξωτερικό σε μαθητές όλων των βαθμίδων από το Νηπιαγωγείο έως το Πανεπιστήμιο. Στην Ελλάδα, το Πανεπιστήμιο Πειραιά έχει εφαρμόσει ανάλογα προγράμματα (<http://cosy.ds.unipi.gr/>) ώστε οι μαθητές να αναπτύξουν τον προσωπικό τους λόγο, αλλά και να διαχύσουν τις γνώσεις τους σε μια κοινότητα (μαθητική ή όχι) και να πάρουν και επανατροφοδότηση. Σε αυτό το πλαίσιο υλοποιήθηκε και η παρούσα δράση όπου συνεργάστηκαν δύο εκπαιδευτικοί στο ίδιο γνωστικό αντικείμενο, αλλά σε διαφορετική βαθμίδα εκπαίδευσης (Δημοτικό και Λύκειο).

ΓΙΑΤΙ ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ

Γιατί όμως ψηφιακή αφήγηση και όχι η παραδοσιακή; Στο σημείο αυτό καταγράφονται κάποια χαρακτηριστικά της ψηφιακής αφήγησης, τα οποία μετατρέπουν την αφήγηση προσφορότερη στην εκπαιδευτική διαδικασία με την προϋπόθεση ότι υπάρχει πρόσβαση στο διαδίκτυο από τους μαθητές και τον εκπαιδευτικό και γίνονται οι κατάλληλοι διδακτικοί χειρισμοί. Ακολουθώντας:

- Οι ψηφιακές ιστορίες είναι εγγενώς εύκολο να αναπαραχθούν και να διαμοιραστούν.
- Η δυνατότητα ανάρτησης και δημοσιοποίησης παρέχει ένα επιπλέον κίνητρο στους μαθητές για εμπλοκή καθώς είναι ήδη εξοικειωμένοι σε δημοσιεύσεις σε κοινωνικά δίκτυα (facebook, youtube).
- Είναι μια ενεργητική και όχι παθητική διαδικασία που δημιουργεί μια ευχάριστη ατμόσφαιρα στην τάξη. Η χρήση πολυμέσων μετατρέπει τα κειμενικά είδη και τις εικόνες σε μια πολυδιάστατη εμπειρία.
- Δεν περιορίζονται σε κείμενο, αλλά μπορεί να γίνει χρήση εικόνων, ήχου, βίντεο και αξιοποίηση κοινωνικών δικτύων.
- Το περιβάλλον των εφαρμογών ψηφιακής αφήγησης είναι ελκυστικό, κάτι που ευνοεί τη συμμετοχή των μαθητών.
- Καλλιεργούν το ψηφιακό γραμματισμό (digital & media literacy). Οι μαθητές ευνοούνται μέσα από ψηφιακά περιβάλλοντα να καλλιεργήσουν δεξιότητες

τεχνολογικού γραμματισμού (Ohler, 2006), ενώ συμβάλλει και στη βελτίωση του οπτικού εγγραμματος τους.

- Βασικό στοιχείο της ψηφιακής αφήγησης είναι η συνεργατικότητα ανάμεσα στους μαθητές και η αλληλεπίδραση που αναπτύσσεται καθώς και η δυνατότητα διασχολικών συνεργασιών
- Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να προωθήσει την καινοτομία και τη δημιουργικότητα, καθώς υπάρχουν απεριόριστα είδη και μορφές που διατίθενται για την έκφραση.
- Παρέχει ευέλικτο περιβάλλον μάθησης εφόσον δεν υπάρχει περιορισμός στους αφηγητές και στους ακροατές και όλοι μπορούν να αναπτύξουν δράση και να πάρουν ανατροφοδότηση.
- Τα νέα Προγράμματα Σπουδών των Θρησκευτικών του 2011 (<http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps.php>), αλλά και των άλλων γνωστικών πεδίων τέλος, συμπεριλαμβάνουν και την «ανάπτυξη της δημιουργικότητας των μαθητών μέσω της βαθμιαίας εξοικειώσής τους με συγγραφικές πρακτικές (δημιουργική γραφή)», στις βασικές δεξιότητες του τεχνολογικού γραμματισμού. Η ψηφιακή αφήγηση, μάλιστα αναδεικνύει με τον καλύτερο τρόπο τα κοινά χαρακτηριστικά ανάμεσα σε μία βυζαντινή εικόνα και ένα ποίημα ή και το αντίστροφο.
- Υπάρχουν πολλά λογισμικά ψηφιακής αφήγησης που μπορούν να αξιοποιηθούν στην εκπαιδευτική πράξη από τον εκπαιδευτικό. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει με τους μαθητές του μια ψηφιακή ιστορία αυτόνομα, είτε αυτή να εντάσσεται μέσα σε μία εκπαιδευτική δράση. Μπορεί επίσης, να αξιοποιήσει έτοιμες ψηφιακές ιστορίες από μία τράπεζα που έχουν όλες αυτές οι εφαρμογές, είτε τέλος να εντάσσει μία ψηφιακή ιστορία σε μια ενότητα για να τη διευρύνει. Ενδεικτικά αναφέρουμε εφαρμογές όπως: το storybird (<http://storybird.com/>), το zooburst (http://www.zooburst.com/zbook-viewer.php?book=zb01_529cd6ab0b7f2) το Lego Comic Builder (<http://www.lego.com/en-us/city/comic-builder/my-comics>), το Cosy Comic Strip Creator (<http://www.comicstripcreator.org/>), το thinglink το Camtasia Studio (<http://www.techsmith.com/camtasia.html>), το StoryBoard Artist Studio (<http://www.powerproduction.com/storyboard-artist-studio.html>) το MovieMaker (<http://windows.microsoft.com/el-GR/windows7/products/features/movie-maker>) το My Storymaker (<http://www.carnegielibrary.org/kids/storymaker/embed.cfm>), Photostory (<http://www.microsoft.com/photostory>), το storify (<http://storify.com/>), και το VoiceThread (<http://voicethread.com/>) (Πηγή: [http://digitales.wikispaces.com/& http://cosy.ds.unipi.gr/](http://digitales.wikispaces.com/&http://cosy.ds.unipi.gr/) Πανεπιστήμιο Πειραιά).
- Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει κάθε φορά να επιλέγει προσεκτικά τι είδους λογισμικό θα χρησιμοποιήσει λαμβάνοντας υπόψη τις ανάγκες των μαθητών, τις δεξιότητες, την ηλικία και τα ενδιαφέροντά τους και φυσικά τη δική του ικανότητα στο χειρισμό μίας εφαρμογής (Αλμπανάκη, 2013).

«ΟΙ ΕΙΚΟΝΕΣ ΜΑΣ ΔΙΗΓΟΥΝΤΑΙ...». ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Η συγκεκριμένη δράση εφαρμόστηκε στο μάθημα των Θρησκευτικών στην Α' Λυκείου του Π.Π. ΓΕΛ ΠΑ. ΜΑΚ και στη Γ' τάξη του 2^{ου} Δημοτικού σχολείου Πεύκων για

έναν περίπου μήνα κατά το σχολικό έτος 2013-2014 και δομήθηκε με τους εξής βασικούς άξονες:

- Την ενεργό εμπλοκή πολλών μαθητών μέσα από μία δραστηριότητα τεχνολογικού γραμματισμού, αλλά αυτή τη φορά με βασικό πυλώνα το μάθημα των Θρησκευτικών.
- Το άνοιγμα του παραγόμενου έργου στη σχολική κοινότητα και στην τοπική κοινωνία μέσω μίας διαδικτυακής (on line) ψηφοφορίας.
- Τη διάχυση του παραγόμενου προϊόντος και την ανατροφοδότηση των μαθητών.
- Τη διασύνδεση με ένα άλλο σχολείο.
- Τη συνεργατικότητα μεταξύ των μαθητών του σχολείου, αλλά και τη διασχολική συνεργασία με μαθητές άλλου σχολείου διαφορετικής βαθμίδας.

Για τις δραστηριότητες αξιοποιήθηκαν:

α) το λογισμικό thinglink (<http://www.thinglink.com/>), το οποίο δίνει τη δυνατότητα για επεξεργασία εικόνων. Είναι ένα διαδικτυακό δωρεάν εργαλείο, το οποίο επιτρέπει στους χρήστες να συγκεντρώνουν και να οργανώσουν διάφορες πληροφορίες (κείμενο, εικόνες, βίντεο) που βρίσκουν σε διάφορες πηγές στο διαδίκτυο. Το λογισμικό διαφοροποιείται βέβαια από τα υπόλοιπα λογισμικά ψηφιακής αφήγησης, όμως στη συγκεκριμένη περίπτωση στόχος ήταν να εστιάσουν οι μαθητές στην εικόνα και κατόπιν να παραχθεί λόγος σε σχέση με τι μας διηγείται η εικόνα, οπότε θεωρήθηκε σαν το πιο πρόσφορο για την περίπτωση.

β) το λογισμικό Glogster (<http://edu.glogster.com/>), ένα εργαλείο Web 2.0, που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν εικονικές αφίσες συνδυάζοντας ενσωματωμένο κείμενο, βίντεο, και μουσική. Αποτελεί έναν πολύ καλό τρόπο για να παρουσιάσουν οι μαθητές το τι έχουν αποκομίσει από τη μαθησιακή διαδικασία, ενώ μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε διάφορα μαθήματα, να συγκεντρώσει τις εργασίες ομάδας μαθητών και να τις παρουσιάσει με πολυτροπικά μέσα.

γ) το λογισμικό radlet (<http://padlet.com/>), μια διαδικτυακή εφαρμογή που παρέχεται δωρεάν, δίνει τη δυνατότητα να αναρτά ο χρήστης σχόλια για εργασίες ή ανακοινώσεις ενώ επιτρέπει στους χρήστες να εκφράσουν εύκολα και γρήγορα, τις σκέψεις τους σχετικά με ένα κοινό θέμα. Υποστηρίζει τέλος άριστα συνεργατικές δραστηριότητες μαθητών/ εκπαιδευτικών/ ομάδων. Λειτουργεί σαν ένα ηλεκτρονικό φύλλο χαρτί ή πίνακα ανακοινώσεων, όπου οι μαθητές μπορούν να τοποθετήσουν οποιοδήποτε περιεχόμενο (π.χ. εικόνες, βίντεο, έγγραφα, κείμενα) για να ερευνήσουν ένα θέμα από διαφορετικές οπτικές, αναρτώντας πληροφορίες ανά ομάδα.

Με άξονα τις βυζαντινές εικόνες και το γεγονός της γέννησης του Χριστού ζητήθηκε από τους μαθητές να παρατηρήσουν διάφορες εικόνες και να φαντασθούν τι μας διηγείται η εικόνα της γεννήσεως με τη βοήθεια λογισμικών που μπορούσαν να αξιοποιηθούν στην τάξη. Η φιλοσοφία των δραστηριοτήτων στηρίζεται στα projects «Artful Thinking και Visible Thinking», που αναπτύχθηκαν υπό την αιγίδα του Project Zero του Πανεπιστημίου του Harvard (<http://www.pz.harvard.edu/tc/>). Τα μοντέλα αυτά στηρίζονται στην αναλυτική κατανόηση της γνωστικής ανάπτυξης του ανθρώπου και στη διεργασία της μάθησης έτσι όπως αυτή συντελείται σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα συμπεριλαμβανομένων και των τεχνών.

Τα «μοντέλα παρατήρησης» έργων τέχνης, είναι μια γνωστική διαδικασία που βασίζεται σε ένα δομημένο φάσμα ερωτημάτων που ο εκπαιδευτικός θέτει στους μαθητές του. Τα ερωτήματα αυτά κατηγοριοποιούνται σε φάσεις ανάλογα με τους

ειδικούς στόχους που αυτά εξυπηρετούν. Όλες οι φάσεις στοχεύουν μεταξύ άλλων στην ανάπτυξη στοχαστικών ικανοτήτων του μαθητή. παράλληλα ευαισθητοποιούν τους μαθητές σε θέματα πολιτισμού, ενώ αναπτύσσουν ολιστικά την προσωπικότητα (Anderson, 2005, Olson, 2000 Perkins, 1994).

Με βάση την εικόνα, κάθε φορά, ζητούνταν από τους μαθητές να συμπληρώσουν και να γράψουν την ιστορία της με τον τίτλο **«Οι εικόνες μας διηγούνται...»**. Οι μαθητές παρατήρησαν διάφορες εικόνες της γέννησης του Χριστού ανατολικής και δυτικής τεχνοτροπίας, εντόπισαν τα πρόσωπα και τις μορφές που συμμετέχουν στη σκηνή της Γέννησης, σύγκριναν διάφορες εικόνες αγιογράφων, παρατήρησαν τους διαφορετικούς τρόπους με τους οποίους ο κάθε αγιογράφος παρουσιάζει το ίδιο βιβλικό γεγονός, προσπάθησαν να ερμηνεύσουν τη στάση και τις χειρονομίες των προσώπων. Οι μαθητές καθοδηγήθηκαν στην αναζήτηση περαιτέρω στοιχείων για την παρουσίαση των συγκεκριμένων βιβλικών γεγονότων που απεικονίζονται σε κάθε εικόνα καθώς και για μία συγκριτική εξέταση των εικόνων και μελέτησαν κείμενα ανάλογα με τη βαθμίδα εκπαίδευσης στην οποία φοιτούσαν. Οι μαθητές προβληματίστηκαν κατά τη διάρκεια της ενασχόλησής τους με στοιχεία των εικόνων, όπως παραδείγματος χάρι με το πρόσωπο του Ιωσήφ, ο οποίος απεικονίζεται μακριά από την Παναγία και το βρέφος (Τι να σκέφτεται άραγε; ή γράψτε μία σελίδα στο ημερολόγιό του για τις σκέψεις του). Μέσα από συζήτηση και αφού ολοκληρώθηκαν οι παραπάνω δραστηριότητες οι μαθητές έπρεπε να ετοιμάσουν τις δικές τους διαδραστικές εικόνες-ιστορίες.

Είναι πολύ σημαντικό να αντιληφθεί ο/η μαθητής/τρια από τις μικρές ακόμη τάξεις τη σχέση του λόγου με τις εικαστικές τέχνες και ειδικότερα την αγιογραφία, εφόσον πρόκειται για το μάθημα των Θρησκευτικών. Κάθε θρησκεία άλλωστε εκφράζει την αλήθεια της και μέσα από τη γλώσσα της Τέχνης επικοινωνώντας τόσο με τη θρησκευτική κοινότητά της, όσο και με τους έξω από αυτήν (Α. Π Σπουδών Θρησκευτικών, 2011). Η οπτικοποίηση όμως αυτή που επιχειρείται μπορεί να γίνει τώρα κομιστής της ίδιας της μάθησης και όχι απλά μία υφανταγή του βλέμματος. (Αλμπανάκη, 2013). Ο συνδυασμός αυτός αποτελεί μία πρόκληση για τον εκπαιδευτικό και ιδιαίτερα σήμερα είναι δυνατός μέσα και από ψηφιακή αφήγηση.

Οι μαθητές, με βάση τις προϋπάρχουσες γνώσεις έπρεπε να εντοπίσουν βασικά στοιχεία της εικόνας και να επέμβουν προσθέτοντας κείμενο, πολυμεσικό υλικό και υπερσυνδέσμους. Το περιβάλλον του λογισμικού δίνει τη δυνατότητα διάχυσης στο διαδίκτυο καθώς και δυνατότητα ανάρτησης σχολίων, στατιστικών επισκεψιμότητας και δυνατότητα διάδρασης από την ανάλογη επιλογή («touch») κάτι αντίστοιχο με το «like» του facebook ώστε οι μαθητές να έχουν ανατροφοδότηση και φυσικά ενίσχυση της αυτοεκτίμησής τους.

Κατά τη διάρκεια της ενασχόλησης οι μαθητές της Α' Λυκείου δημιούργησαν τη δική τους εκδοχή στο πλαίσιο της δραστηριότητας **«Οι εικόνες μας διηγούνται...»** με το λογισμικό thinglink (<https://www.thinglink.com/scene/455036811786321921>), όπως φαίνεται στην εικόνα 1



Εικόνα 1: Ψηφιακή αξιοποίηση της εικόνας της γεννήσεως από τους μαθητές Λυκείου.
Διαθέσιμο στο: <http://www.thinglink.com/scene/455036811786321921>

Παράλληλα οι μαθητές της Γ' Δημοτικού αξιοποίησαν και αυτοί την εικόνα της γεννήσεως, διαφορετικής τεχνοτροπίας αυτή τη φορά αλλά με το ίδιο λογισμικό παρουσίασης (στο: <http://www.thinglink.com/scene/459703432828157953>), όπως φαίνεται στην εικόνα 2.



Εικόνα 2: Ψηφιακή αξιοποίηση της εικόνας της γεννήσεως από τους μαθητές δημοτικού.
Διαθέσιμο στο: <http://www.thinglink.com/scene/459703432828157953>

Από τη δραστηριότητα και την επεξεργασία της εικόνας έγινε αντιληπτό ότι οι μαθητές Λυκείου επεξεργάστηκαν διεξοδικότερα την εικόνα, ενώ πρόσθεσαν περισσότερους υπερσυνδέσμους και πολυμεσικό υλικό. Τα κείμενα που προστέθηκαν από τους μαθητές του Λυκείου ήταν σαφώς πιο σύνθετα, όμως και οι μαθητές του Δημοτικού ανταποκρίθηκαν ανάλογα με το επίπεδο της τάξης τους και τον αυθορμητισμό της ηλικίας τους. Και στις δύο περιπτώσεις όμως αξιοποιήθηκαν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο οι προϋπάρχουσες γνώσεις και το ενδιαφέρον των μαθητών και η συμμετοχή όλων ήταν εντυπωσιακή. Ο αναστοχασμός στο τέλος κάθε ενότητας επιτυγχανόταν μέσα από συζήτηση και διάλογο, ενώ το ψηφιακό δημοσιευμένο έργο τους έδινε τη δυνατότητα της αυτοαξιολόγησης και ετεροαξιολόγησης.

Κατόπιν οι μαθητές δημιούργησαν ομαδικά και άλλες ιστορίες αυτή τη φορά με τη μορφή κάρτας και με τίτλο «Αν τα Χριστούγεννα ήταν μυρωδιά, εικόνα, άγγιγμα, ήχος, γεύση, τι θα ήταν;» (εικόνα 3).



Εικόνα 3: Διαδραστική κάρτα μαθητών Δημοτικού, (στο: <http://hrisgiou.edu.glogster.com/39785342/>)

Οι μαθητές και των δύο σχολείων δημιούργησαν τις διαδραστικές τους ψηφιακές ιστορίες και αποτύπωσαν με τον δικό τους τρόπο τα Χριστούγεννα μέσα από τις κάρτες τους (εικόνα 4).



Εικόνα 4: Διαδραστική κάρτα μαθητών Δημοτικού (στο: <http://www.thinglink.com/scene/467676557586989056>)

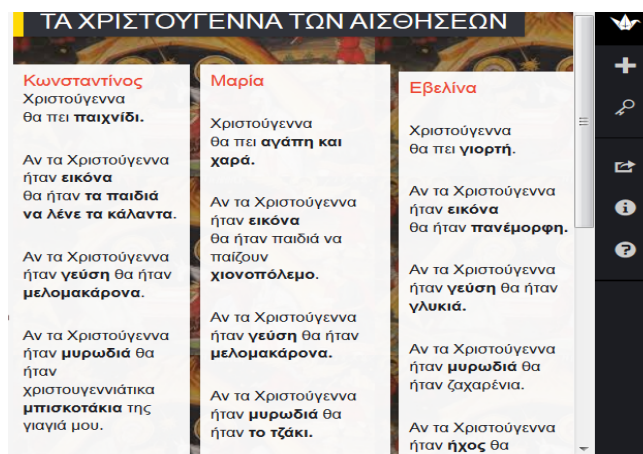
Στην περίπτωση των μαθητών του Λυκείου διενεργήθηκε ψηφοφορία μέσα από την ιστοσελίδα του σχολείου, όπως φαίνεται στην εικόνα 5.



Εικόνα 5: On line ψηφοφορία μαθητών Λυκείου (στο: <http://lyk-peir-uom.thess.sch.gr/>)

Στην περίπτωση των μαθητών του Δημοτικού έγινε ψηφοφορία «δια βοής» στην τάξη. Να επισημανθεί σ' αυτό το σημείο ότι είναι προτιμότερο τα καλύτερα κείμενα-δημιουργίες κάθε ομάδας να αναδεικνύονται με ψηφοφορία ή σταδιακά -όσο η τάξη ωριμάζει και αφήνει πίσω της τους ατομικισμούς και διαμορφώνει τα δικά της συλλογικά αισθητικά κριτήρια - δια βοής, όπως έγινε στη δεύτερη περίπτωση των μαθητών. Στην πρώτη περίπτωση των μαθητών Λυκείου χρησιμοποιήθηκε βέβαια «on line» ψηφοφορία, επειδή η δραστηριότητα ξεπέρασε τους «τοιχους» τις τάξης και διαχύθηκε στην ευρύτερη σχολική κοινότητα (στην ψηφοφορία συμμετείχαν όλοι οι μαθητές του σχολείου αφού ενημερώθηκαν από τη διεύθυνση του σχολείου για τη δράση, καθώς και οι μαθητές του 2^{ου} Δημοτικού σχολείου Πεύκων).

Οι μαθητές του δημοτικού σχολείου επιπλέον, αξιοποίησαν και έναν λογισμικό παρουσίασης με μορφή πίνακα ανακοινώσεων (padlet), όπου αποτύπωσαν τις ιδέες τους για το γεγονός «Αν τα Χριστούγεννα ήταν μυρωδιά, εικόνα, άγγιγμα, ήχος, γεύση, τι θα ήταν;» επικεντρώνοντας την προσοχή τους σε μια αίσθηση κάθε φορά.



Εικόνα 6: Στιγμιότυπο από τον πίνακα ανακοινώσεων, (στο: http://primaryschool-teacher.blogspot.gr/2013/12/blog-post_17.html)

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Οι μαθητές μέσα από τον συνδυασμό της ψηφιακής αφήγησης και τον έντεχνο συλλογισμό κλήθηκαν να ξεπεράσουν τα «παραγωγικά εμπόδια» που κατά το Goodman (<http://pzweb.harvard.edu/research/research.htm>) εκφράζει η τέχνη. Καλλιεργήθηκε έτσι η κριτική στάση των μαθητών, ερεύνησαν και τελικά εμβάθυναν ώστε να επιτευχθεί η τελική συνολική θέαση του έργου που μελέτησαν.

Είναι χαρακτηριστικό ότι οι μαθητές των δύο σχολείων ήρθαν σε επικοινωνία μέσω αυτών των δραστηριοτήτων (touch, share, on line ψηφοφορία) ενισχύοντας την εξ αποστάσεως επικοινωνία και τη διάχυση των παραγόμενων. Αναπτύχθηκαν συνεργατικές και κοινωνικές δεξιότητες, ενώ οι μαθητές συνδύασαν τη γνώση με τη συνεργατική εμπειρία.

Η δράση αναμόρφωσε και ανασχεδίασε μια καθιερωμένη διδακτική προσέγγιση στο μάθημα των θρησκευτικών. Οι μαθητές συνδύασαν επίσης το θρησκευτικό στοιχείο με τα προσωπικά τους βιώματα. Άλλωστε σύμφωνα και με μελέτες (McDrury & Alterio, 2002) «Για να επιτύχουμε μια εποικοδομητική μάθηση οι μαθητές πρέπει να αναστοχαστούν πάνω στις εμπειρίες, να γενικεύσουν τις εμπειρίες αυτές και σε άλλες καταστάσεις, να αποφασίσουν πώς θα μετατρέψουν τη μάθηση σε δράση και έπειτα να εκτιμήσουν το αποτέλεσμα αυτής της δράσης». Ο Bruner (1991) αναφέρει ακόμη

ότι ο αφηγηματικός τρόπος σκέψης οργανώνει τις εμπειρίες μας. Οι εμπειρίες των παιδιών αποτυπώθηκαν στη συγκεκριμένη δράση μέσα από τις δικές τους δημιουργίες αξιοποιώντας εργαλεία Web 2. Η εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να είναι πιο αποτελεσματική αν στο σχεδιασμό δραστηριοτήτων λαμβάνονταν υπόψη οι ψυχοκοινωνικές ανάγκες των μαθητών. Κατά τον Μ. C. Escher η δημιουργία εκπαιδευτικών εφαρμογών είναι τέχνη και επιστήμη και έτσι θα πρέπει να την αντιμετωπίζει ο εκπαιδευτικός.

Η ενσυναίσθηση (empathy) άλλωστε που καλλιεργείται είναι ζητούμενο όχι μόνο της εκπαίδευσης, αλλά και της κοινωνίας που θέλει να αλλάξει και να γίνει περισσότερο 'κοινωνική'. Ο Ίαν Μακιούαν υπογραμμίζει αυτήν ακριβώς την αξία «Το να μπορείς να μπεις με την φαντασία σου στη θέση του άλλου είναι βασικό χαρακτηριστικό της ανθρωπιάς μας. Είναι η ουσία της συμπόνιας και η απαρχή της ηθικής» (Μακιούαν, 2005). Γενικότερα η αφήγηση και ειδικά η ψηφιακή αποδείχθηκε ως ένα ελκυστικό μέσο μάθησης και μία εναλλακτική πρόταση διδασκαλίας για εκπαιδευτικούς και μαθητές.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Αλμπανάκη, Ξ., (2013). «Σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις του μαθήματος των Θρησκευτικών στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση με δημιουργική αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών», εκδ. Μπαρμπουνάκη, 2013

Μακιούαν, Ίαν, (2005). 11/9- ένα κενό στην καρδιά μας άρθρο εφημερίδας Guardian που παρατίθεται στο περιοδικό "Θέατρο & Εκπαίδευση", τεύχος 2ο In a world without walls or fences, you don't need Windows or Gates".

Πιλοτικά Προγράμματα Σπουδών στα Θρησκευτικά (2011), Οδηγός εκπαιδευτικού Θρησκευτικά Δημοτικού-Γυμνασίου, 2011, Νέο Σχολείο (Σχολείο 21ου αιώνα).

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 Τσιλιμένη, Τ. Γραίκος, Ν. (επιμ.), Αφήγηση και Π.Ε.: Κείμενα διημερίδας στο ΚΠΕ Ανατ. Ολύμπου. Συνδιοργανωτές: Εργαστήριο Λόγου Πολιτισμού Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, Όμιλος Φίλων Αφήγησης, ΚΠΕ Ανατ. Ολύμπου, σελ. 17-26, Παλαιός Παντελεήμονας Πιερίας, Έκδοση ΚΠΕ Ανατ. Ολύμπου

Alderman, N., (2013). How interactive technology is transforming storytelling. Ανακτήθηκε από <http://m.guardian.co.uk/culture-professionalsnetwork/culture-professionals-blog/2013/jul/12/interactive-technology-transformstorytelling-fiction>, στις 27/12/2013.

Bruner, J. S. (1991). "The narrative construction of reality" Στο Critical Inquiry, 18,1. σ.σ. 1-21.

Keen S. (1971) *Man and Myth: A Conversation with Joseph Campbell.. Psychology Today*, v. 5.

Kim, Yong-Chan, Ball-Rokeach, Sandra J., (2006). Human Communication Research [Volume 32, Issue 4](#), pages 411–439, October 2006, Community Storytelling Network, Neighborhood Context, and Civic Engagement: A Multilevel Approach.

Kolb, D., (1984). *Experimental Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, Prentice Hall, Englewood Cliffs, NJ.

Lambert J., (2013). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*, 4th Edition, Routledge.

Lathem, S. (2005). Learning Communities and Digital Storytelling: New Media for Ancient Tradition. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2005* (pp. 2286-2291). Chesapeake, VA: AACE. Retrieved December 26, 2013 from <http://www.editlib.org/p/19417>.

LEAP21, (2012). Learning Educators, Advancing Pedagogy for the 21st Century Learning Activity Dimensions, 19th March 2012.

McDrury, J. & Alterio, M., (2002). *Learning Through Storytelling: Using Reflection and Experience in Higher Education Contexts*. New Zealand: The Dunmore Press Limited.

Robin, B. R., & Pierson, M. E. (2005). A multilevel approach to using digital storytelling in the classroom. Paper presented at the Annual Meeting of the Society for Information Technology Teacher Education. Phoenix, AZ.

Robin, B. (2008). The effective uses of digital storytelling as a teaching and learning tool. Hand-book of research on teaching literacy through the communicative and visual arts (Vol.2), New York: Lawrence Erlbaum Associates.

Ohler, J. (2006). The world of digital storytelling. *Educational Leadership*, 63(4), 44-47.

Project Zero. Available on <http://pzweb.harvard.edu/>, retrieved on 28/12/2013.