

## “Παραμύθια... για μικρούς και μεγάλους” μια τέχνη και τεχνική που διαρκεί στο χρόνο

Φωτεινή Βασιλοπούλου\* - Παναγιώτα Ψυχογυιοπούλου\*\*

*Οτιδήποτε βλέπεις μπορεί να γίνει ένα παραμύθι και μπορείς να βγάλεις μια ιστορία από οτιδήποτε αγγίζεις.*

*Hans Christian Andersen*

### Εισαγωγή

Στο πλαίσιο της εργασίας αυτής, επιχειρείται να διερευνηθεί η εξέλιξη στη μορφή της προφορικής αφήγησης μέσα στο χρόνο και να οριοθετηθεί το παιδαγωγικό - διδακτικό πλαίσιο ανάπτυξης δραστηριοτήτων αφήγησης και συγγραφής παραμυθιού στην εκπαίδευση και στην ευρύτερη κοινωνία.

Παράλληλα, επιχειρείται να προβληθεί η σημασία που έχουν για το σύγχρονο κόσμο οι «προφορικές λογοτεχνίες» και να καταδειχθεί πως οι δρόμοι της προφορικότητας οδηγούν στην καθαυτή λογοτεχνία, και επιδρούν στη φαντασία και τη δημιουργικότητα παιδιών, εφήβων και ενηλίκων. Στο πλαίσιο αυτό αποτυπώνονται παιδαγωγικές πρακτικές και δράσεις παιδιών και ενηλίκων μέσα από ιστορίες της εποχής μας, που δεν χάνουν την ποιότητα των παραμυθιών τού χτες. Αυτό αναδεικνύεται μέσα από τη συνεχή παρουσία του παραμυθιού λαϊκού και έντεχνου, όσο και από την εκπόνηση πολλών αφηγηματικών και εκπαιδευτικών προγραμμάτων σε σχολεία, μουσεία και ποικίλους πολιτιστικούς χώρους.

Αναμφισβήτητα, για πολλούς πολιτισμούς της ανθρωπότητας, που αναπτύχθηκαν σε διαφορετικές χρονικές περιόδους, η αφήγηση αποτέλεσε μορφή επικοινωνίας και μέσο διδασκαλίας των νεότερων γενεών. Πρωτοεμφανίστηκε με τη μορφή προφορικού λόγου, εμπλουτισμένου με εκφράσεις του σώματος και χειρονομίες και μάλιστα ένα από τα πρώτα στάδια της αφήγησης μπορούμε να το συναντήσουμε και με τη μορφή σχεδίων χαραγμένων σε τοιχώματα σπηλαίων. Αργότερα, και με την εμφάνιση του γραπτού λόγου, οι ιστορίες άρχισαν να καταγράφονται και να μεταδίδονται από γενιά σε γενιά, μέσα από βιβλία. Με το πέρασμα των χρόνων, αλλά και την τεχνολογική ανάπτυξη, οι ιστορίες άρχισαν να αποκτούν σταδιακά και οπτικοποιημένη μορφή και σήμερα καταγράφονται με τη μορφή ταινιών σε ψηφιακή μορφή. Η πρόοδος που πραγματοποιείται τα τελευταία χρόνια στον τομέα της τεχνολογίας δεν έχει αφήσει ανέγγιχτο τον τομέα της αφήγησης.

Στην εποχή του Web 2.0 οι χρήστες δεν είναι απλοί καταναλωτές της διαθέσιμης πληροφορίας, αλλά έχουν τη δυνατότητα να δημοσιεύουν υλικό στο διαδίκτυο, να επεξεργάζονται τις διαθέσιμες πληροφορίες και να συμμετέχουν στο σχολιασμό αλλά και τη μετάδοση αυτών. Η τεχνολογική πρόοδος όταν εφαρμόζεται κατάλληλα, μπορεί να ενισχύσει σημαντικά την εκπαιδευτική αποτελεσματικότητα της τεχνικής της αφήγησης.

Η ψηφιακή αφήγηση επομένως, μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης, συμπεριλαμβανομένης της εκπαίδευσης ενηλίκων και δια βίου μάθησης, σε όλα τα επιστημονικά πεδία και μπορεί να συνδυαστεί με πολλές άλλες στρατηγικές μάθησης.

Ο όρος WEB 2.0 οφείλει την ύπαρξή του σε εφαρμογές, υπηρεσίες, εργαλεία και λειτουργίες που παρουσιάζουν καινοτομίες και ευκολίες που αναζητούσαν οι χρήστες, γι' αυτό το λόγο και όταν υλοποιήθηκαν έτυχαν ευρείας αποδοχής και διάδοσης.

---

\* Φωτεινή Βασιλοπούλου, Εκπαιδευτικός αγγλικής και ελληνικής φιλολογίας, 3<sup>ο</sup> Δημοτικό σχολείο Καλαμάτας. Email: [foteinivasilo@gmail.com](mailto:foteinivasilo@gmail.com)

\*\* Παναγιώτα Ψυχογυιοπούλου, Φιλολόγος, βιβλιοθηκονόμος – Σχολική Σύμβουλος φιλολόγων Αχαΐας. Email: [ppsixo1@gmail.com](mailto:ppsixo1@gmail.com)

Στο πλαίσιο αυτό οι νέες τεχνολογίες αποτελούν ένα σημαντικό εκπαιδευτικό εργαλείο το οποίο μπορεί να αναβαθμίσει την ποιότητα της παρεχόμενης εκπαίδευσης και να ενδυναμώσει το ρόλο του εκπαιδευτικού στη διαμόρφωση και διακίνηση της πληροφορίας, επιτρέπουν το άνοιγμα του σχολείου στο εγγύς και μακρινό περιβάλλον, ενώ συμβάλλουν στην καλύτερη διαχείριση του χρόνου και του χώρου όπου λαμβάνει χώρα η εκπαιδευτική διαδικασία.

## 1. Η αξία του παραμυθιού

Σύμφωνα με τον καθηγητή Μιχάλη Μερακλή, το παραμύθι είναι το «αρχαιότερο διασωσμένο είδος αφήγησης», πράγμα που σημαίνει ότι κατά την πρωτόγονη εποχή της ανθρωπότητας αυτό υπήρξε η καλύτερη, ίσως, έκφραση της ζωής και των μυστηρίων της. Σ' αυτή τη σκοτεινή και δυσδιάγνωστη περίοδο φαίνεται ότι έχουν την καταγωγή τους τα θαυμαστά πλάσματα της φαντασίας που δημιούργησε ο λαός προκειμένου να ερμηνεύσει και να εξευμενίσει τις άορατες φυσικές δυνάμεις.

Η αρχή των λαϊκών παραμυθιών στην πατρίδα μας τοποθετείται στην Αρχαία Ελλάδα· αρκεί να θυμηθούμε τον Ηρόδοτο, που πλέκει την Ιστορία με τους πανάρχαιους μύθους, την Οδύσσεια του Ομήρου, ένα μεγάλο μαγικό παραμύθι ενώ ωρίς, εξάλλου, ήδη κατά τους κλασικούς χρόνους απασχόλησε τους φιλοσόφους, κυρίως, η παιδαγωγική σημασία των μύθων και των παραμυθιών, καθώς και ο ρόλος όλων αυτών στην αγωγή και πνευματική καλλιέργεια των παιδιών<sup>1</sup>.

Η δύναμη των παραμυθιών εδράζεται στην παγκοσμιότητά τους, στο γεγονός ότι τοποθετούνται εξίσου στη λαϊκή ψυχή όπως και στις πηγές της λογοτεχνίας, ότι ενδιαφέρουν τα μικρά παιδιά και τους μεγάλους, ότι η σταθερότητα των βαθιών δομών τους επιτρέπει κάθε μεταμόρφωση και κάθε θαρραλέο εγχείρημα, για το παρόν και το μέλλον<sup>2</sup>.

Το παραμύθι προβάλλει ένα μαγικό κόσμο, ήρωες ενός φανταστικού κόσμου, πλάσματα απίθανα και θαυμαστά που κινούνται ανάμεσα στην πραγματικότητα και στο μύθο, όπως οι λάμιες, οι γοργόνες, οι δράκοι, οι βασίλισσες και τα βασιλόπουλα, ξωτικά παλάτια και αντικείμενα, πύργοι με φαντάσματα, βουνά απρόσιτα κ.λπ. Αναμφισβήτητα, τα παραμύθια υποδηλώνουν με το δικό τους γοητευτικό τρόπο πρωταρχικές αλήθειες, που είναι φλέβες ζωής. Στην κατηγορία του παιδικού παραμυθιού υπάγονται όχι μόνο λαϊκά παραμύθια (παραμύθια με ζώα, διηγηματικά, ευτράπελες ιστορίες) αλλά και παραμύθια των λογοτεχνών, τα επώνυμα ή «έντεχνα», ιστορίες παραμυθιακές, φανταστικές, ταξιδιωτικές, νουβέλες διαστημικές, επιστημονικής φαντασίας, αφηγήματα, κόμικ κ.λπ.<sup>3</sup>

Επιπλέον, το παραμύθι προσφέρεται για πολλαπλές και ποικίλες δραστηριότητες, ατομικές ή ομαδικές, τέτοιες, που καλλιεργούν τη φαντασία και την επινοητικότητα των παιδιών, το συναίσθημα και την ανθρωπιά τους, τη δημιουργικότητα και την καλλιτεχνική δεξιότητα<sup>4</sup>. Παράλληλα η δημιουργική απασχόληση η εμπύχωση προσώπων και καταστάσεων του παραμυθιού, λαϊκών εθίμων ή συνηθειών κ.λπ. καλλιεργούν τη φαντασία και την επινοητικότητα των παιδιών παράλληλα προς τη βίωση της λαϊκής κουλτούρας<sup>5</sup>.

---

<sup>1</sup> (Αναγνωστόπουλος <sup>3</sup>1997,78)

<sup>2</sup> ( Ζαν 1996, 313)

<sup>3</sup> (Αναγνωστόπουλος <sup>3</sup>1997,85-86)

<sup>4</sup> (Αναγνωστόπουλος <sup>3</sup>1997,237)

<sup>5</sup> (Αναγνωστόπουλος 1999, 70-71)

Είναι αλήθεια ότι το παραμύθι εισχωρεί στα κενά της καθημερινής ανθρώπινης δραστηριότητας σαν μια παύση, γεμάτη όμως νόημα, που επιτρέπει στους ανθρώπους να ασχοληθούν με την άλλη όψη της ζωής. Μια εξίσου σημαντική παράμετρος της λειτουργίας του είναι ότι χρησιμοποιούνταν από τους μεγαλύτερους ως μέσο διαπαιδαγώγησης για τους μικρότερους σε ποικίλα θέματα, από τη διδασκαλία των ανθρώπινων αξιών (της καλοσύνης, της ευσπλαχνίας, της αλληλοβοήθειας) έως θέματα σεξουαλικής συμπεριφοράς<sup>6</sup>.

Η αφήγηση παραμυθιών στο σχολείο, όχι ως μια τακτική δραστηριότητα ενταγμένη στο ωρολόγιο πρόγραμμα αλλά ως μια ειδικού τύπου εκπαιδευτική δραστηριότητα, υπονομεύει το λογοκρατικό χαρακτήρα του σχολείου.

Η αφήγηση χαλαρώνει τους μαθητές, με όρους και υπό συνθήκες που δε θυμίζουν την τυποποιημένη μαθησιακή διαδικασία. Αυτό συμβαίνει, γιατί οι μαθητές μετατρέπονται σε μέλη μιας αφηγηματικής κοινότητας, στην οποία οι κανόνες λειτουργίας είναι διαφορετικοί. Όλοι οι μαθητές ενσωματώνονται στην αφηγηματική ομάδα, δεδομένου ότι δεν απαιτείται γνωστικό υπόβαθρο για τη συμμετοχή τους αλλά προϋποθέτει την απελευθέρωση της φαντασίας τους.

Στο πλαίσιο της αφηγηματικής κοινότητας αλλάζει η σχέση δασκάλου-μαθητή. Η σχέση αυτή εντάσσεται σε ένα νέο πλαίσιο, αφού ο δάσκαλος-αφηγητής είναι πιο άμεσος και συμπεριφέρεται περισσότερο ως μέλος της αφηγηματικής κοινότητας παρά ως αυθεντία γνώσης. Παράλληλα η αφηγηματική ικανότητα των μαθητών βελτιώνεται και το λεξιλόγιό τους εμπλουτίζεται. Ως δραστηριότητα ενδείκνυται για μαθητές που αντιμετωπίζουν ειδικά μαθησιακά προβλήματα. Γενικά, όμως, απαιτείται συστηματική και οργανωμένη προσπάθεια και προϋποθέτει δάσκαλο-αφηγητή γνώστη της αφηγηματολογικής θεωρίας<sup>7</sup>.

Ο εκπαιδευτικός ως εμπνευστής φροντίζει για τον προβληματισμό των παιδιών, καθώς και για την προσαρμογή του προγράμματος στο ηλικιακό επίπεδο της ομάδας. Προτείνει, ενθαρρύνει, συμβάλλει στην ανάπτυξη δημιουργικής συζήτησης και παράλληλα διευκολύνει την προσωπική έκφραση και συμμετοχή του παιδιού. Εφοδιασμένος με τις απαραίτητες ψυχοπαιδαγωγικές γνώσεις, ξυπνά το ενδιαφέρον του παιδιού, δίνει κίνητρα για έκφραση και αισθητική δημιουργία<sup>8</sup>. Οι δημιουργικές δραστηριότητες δεν εφαρμόζονται άκαμπτα και ομοιόμορφα. Αντίθετα ανατροφοδοτούνται από τα ενδιαφέροντα, τις δεξιότητες και τις ανάγκες των συγκεκριμένων κάθε φορά μαθητών και ο δάσκαλος οφείλει να είναι έτοιμος να τροποποιεί είτε τους στόχους του είτε τις προεπιλεγμένες ενέργειές του ανταποκρινόμενος έτσι στις ανάγκες των παιδιών<sup>9</sup>.

Η διδασκαλία του παραμυθιού στοχεύει στο να καλλιεργήσει γλωσσικά το παιδί και ιδιαίτερα να το ασκήσει να ακούει προσεχτικά και να διηγείται όμορφα. Το παραμύθι προσφέρει στο παιδί ένα πλαίσιο βασικών αρχών για τη δημιουργία γνήσιων και ειλικρινών διαπροσωπικών σχέσεων με την εξεικόνιση των σκέψεων, των συναισθημάτων και των πράξεων των δρώντων σε αυτό πρόσωπων, ζώων κ.λ.π. Για την επιτυχία των επιδιώξεων της διδασκαλίας του παραμυθιού βασικές προϋποθέσεις είναι η ηλικία των μαθητών, η καταλληλότητα του παραμυθιού και ο τρόπος διδασκαλίας του.

Η διδασκαλία του παραμυθιού ακολουθεί το διδακτικό σχήμα: Προβληματοποίηση- Δήγηση ή παρουσίαση- Επεξεργασία- έκφραση. Στην παρούσα εισήγηση θα σταθούμε στην φάση της

---

<sup>6</sup> (Καπλάνογλου 2006, 124)

<sup>7</sup> (Αυδίκος 1999, 95-96)

<sup>8</sup> (Τσιλιμένη 1999, 168)

<sup>9</sup> (Κούσουλας 2001, 30)

επεξεργασίας- έκφρασης, όπου οι μαθητές εκφράζουν ελεύθερα τις εντυπώσεις, τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους, ερωτούν και συσχετίζουν, εμβαθύνουν και κριτικάρουν και ο εκπαιδευτικός προσπαθεί να εστιάσει την προσοχή τους στα ουσιώδη σημεία της διήγησης με σκοπό τη σύλληψη των σχέσεων, την κατανόηση του περιεχομένου, το χαρακτηρισμό των πράξεων των δρώντων προσώπων και στη φάση της έκφρασης κατά την οποία γίνονται ποικίλες δραστηριότητες, όπως δραματοποιήσεις, επαναδιατυπώσεις, ιχνογραφήσεις, διηγήσεις. Μετά την ιχνογράφιση των σκηνών από το περιεχόμενο του παραμυθιού που σκοπό έχει να προσφέρει στους μαθητές ευκαιρίες για ψυχοκινητική έκφραση οδηγούμαστε και στην ψηφιακή αφήγηση των ιστοριών<sup>10</sup>.

### 3. Παραμύθι και Ψηφιακή αφήγηση

Με την εισαγωγή των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση το παραμύθι μπορεί να έχασε κατά ένα μέρος την παραδοσιακή του μορφή, δεν έχασε όμως τη δύναμη να μαγεύει μικρούς και μεγάλους, οι οποίοι επιθυμούν να γνωρίσουν τις τεχνικές και τα μυστικά του. Το ψηφιακό αφήγημα είναι μία αφήγηση που φέρει κάποιο προσωπικό νόημα και αποδίδεται με ελκυστικό τρόπο, μέσω πολυμέσων.

Το συμμετοχικό (Web 2.0) προσφέρει πλήθος εναλλακτικών πρακτικών και καινοτομιών. Παρέχει εφαρμογές, εργαλεία και λειτουργίες που οδηγούν σε αποτελεσματική διδασκαλία μέσα σε θετικό, ευχάριστο και δημιουργικό κλίμα για τον μαθητή. Με την παιδαγωγική αξιοποίηση εργαλείων Web 2.0 στη σχολική πράξη δίνοντας έμφαση στη συνεργασία, τη δημιουργικότητα, την κριτική σκέψη και την άμεση εφαρμογή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία η πρόσληψη των διδακτικών αντικειμένων από αποκλειστικά παθητική γίνεται και ενεργητική και αποβαίνει ωφέλιμη για τους μαθητές και τις μαθήτριες, στο μέτρο που οι οπτικές γωνίες της διδασκαλίας των διδακτικών αντικειμένων από τη μια και του ψηφιακού και κριτικού γραμματισμού από την άλλη παραμένουν διακριτές.

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να παροτρύνουν τους μαθητές για χρήση της φαντασίας τους προκειμένου να αποκτήσουν έμμεση εμπειρία των γεγονότων στις περιπτώσεις εκείνες, που η άμεση εμπειρία της νέας γνώσης καθίσταται αδύνατη από τα πράγματα. Έτσι, στη διδασκαλία της Γλώσσας, τη Λογοτεχνίας, της Ιστορίας κλπ προκειμένου να προσελκύσουν το ενδιαφέρον των μαθητών και να αυξήσουν το βαθμό αφομοίωσης της νέας γνώσης, αυτοί καλόν είναι να προσφεύγουν στη χρήση δραστηριοτήτων, όπως η υπόδυση ρόλου ή η προσομοίωση, οι οποίες επιτρέπουν στους μαθητές να ταυτίζονται με πραγματικούς ή φανταστικούς χαρακτήρες. Οι περισσότεροι μαθητές νιώθουν μεγάλο ενθουσιασμό, όταν εμπλέκονται σε μαθησιακές δραστηριότητες, οι οποίες τους επιτρέπουν να αλληλεπιδρούν και να επικοινωνούν με τους συμμαθητές τους. Έχοντας υπόψη αυτή τη γνώση οι εκπαιδευτικοί οφείλουν να δίνουν ευκαιρίες στους μαθητές τους για δραστηριότητες, που αναπτύσσουν την αλληλεπίδραση, όπως συζητήσεις, υπόδυση ρόλων, προσομοίωση, παρουσίαση θεμάτων, ομαδικές εργασίες, εκτελέσεις ομαδικών παιχνιδιών, κ.ά. (116, 117 Τριλιανός Θ. 2002).

Συγκεκριμένα, το Web2.0, δηλαδή ο παγκόσμιος ιστός της νεότερης γενιάς διαδικτυακών τόπων, εργαλείων και διαδικτυακών υπηρεσιών, που στηρίζονται στην πλήρη συμμετοχή των χρηστών στη συνδιαμόρφωση του περιεχομένου και την άμεση, απευθείας (online) συνεργασία μεταξύ των χρηστών, παίζουν έναν πολύ σημαντικό ρόλο στην κοινωνικοποίηση

---

<sup>10</sup> (Χαραλαμπίδης 1984, 89-91)

και τη γενική κουλτούρα των σημερινών νέων και παράλληλα δίνουν πολλές νέες δυνατότητες στη διδασκαλία και τη μάθηση. Η ευκολία στη χρήση τους, η προσβασιμότητά τους από παντού, η καινοτομία τους, η αλληλεπίδραση των χρηστών και η ενίσχυση της ομαδοσυνεργατικής μάθησης, η οικοδόμηση της γνώσης σε κοινωνικό πλαίσιο, η άμεση ανάρτηση και η δημοσίευση και των δημιουργηθέντων έργων, θεωρούνται κάποια μόνο από τα πλεονεκτήματά τους, τα οποία μπορούν να βοηθήσουν στη βελτίωση της διδασκαλίας και να προκαλέσουν το έντονο ενδιαφέρον των μαθητών/τριών (Ζαγούρας, & άλ 2011: 62:65).

Στα διαδικτυακά περιβάλλοντα του Web 2.0 σημαντική είναι η συγγραφή των κειμένων και η διαπραγματεύση των πληροφοριών μέσα από συμμετοχικές και συνεργατικές διαδικασίες, σε αντίθεση με την ατομοκεντρική λογική. Στο πλαίσιο αυτό, επομένως, είναι ιδιαίτερα σημαντικό οι εκπαιδευτικοί να γνωρίζουν ποιους τρόπους ανάγνωσης και γραφής αναπτύσσουν οι μαθητές/τριες, ποιες μορφές νέου γραμματισμού καλλιεργούν, με ποιον τρόπο και σε ποιο εύρος, καθώς ο τρόπος με τον οποίο αλληλεπιδρούν με τα κείμενα στο πλαίσιο των περιβαλλόντων του Web 2.0 δεν μπορεί παρά να επηρεάζει και τον τρόπο με τον οποίο αλληλεπιδρούν με τα κείμενα γενικότερα (Ζαγούρας, & άλ 2010: 216-218).

Η επιλογή να δημιουργήσουν οι μαθητές τις δικές τους ψηφιακές αφηγήσεις έγινε με την πεποίθηση ότι ο καλύτερος τρόπος για να εμπεδώσεις τα χαρακτηριστικά ενός κειμενικού τύπου ή ενός ψηφιακού εργαλείου είναι να το γνωρίσεις μέσα από την πράξη. Όπως σημειώνει η Βενετία Αποστολίδου, «η κατασκευή ψηφιακών ιστοριών αποτελεί μια δραστηριότητα που μπορεί να καλλιεργήσει ταυτόχρονα τον ψηφιακό, τον τεχνολογικό, τον οπτικό και τον πληροφοριακό γραμματισμό» (22 Αποστολίδου).

Η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί συνδυασμό της παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με πολυμέσα και εργαλεία τηλεπικοινωνίας. Ο αγγλόφωνος όρος «digital story telling» αναφέρεται σε μια μικρού μήκους ψηφιακή πολυμεσική παραγωγή που επιτρέπει σε καθημερινούς ανθρώπους να μοιραστούν θεωρήσεις της προσωπικής τους «ιστορίας ζωής». Ο χαρακτηρισμός «πολυμεσική» περιγράφει τις τεχνικές σκέτου ήχου ή κινούμενης εικόνας με ήχο, κινούμενων σχεδίων ή οποιασδήποτε άλλης μορφής υλικού που υπάρχει μόνο ως ηλεκτρονικό αρχείο σε αντίθεση με πιο παραδοσιακές ζωγραφιές, τυπωμένες φωτογραφίες, ήχους σε κασέτες ή δίσκους ηχογράφησης, ταινίες σε φιλμ, που μπορεί να χρησιμοποιούνται παραδοσιακά για να παρουσιάσουν μία ιδέα (Ξέστερνου 2013, 40).

Πρόκειται για μια πρακτική που έχει διαδοθεί πολύ τα τελευταία χρόνια γιατί, από τη μια μεριά είναι εύχρηστα τα εργαλεία που χρειάζονται για την κατασκευή των ψηφιακών ιστοριών και προσφέρονται σχεδόν από κάθε υπολογιστή ενώ, από την άλλη, οι ψηφιακές ιστορίες, καθώς διαθέτουν μεγάλη δύναμη επίδρασης στον θεατή, μπορούν να εξυπηρετήσουν εκπαιδευτικούς, κοινωνικούς, πολιτικούς ακόμη και θεραπευτικούς σκοπούς. Είναι αυτονόητο πως βασίζονται στην αρχέγονη δύναμη της

αφήγησης και του παραμυθιού, μια αφήγηση η οποία εκφέρεται και πάλι από μια ανθρώπινη φωνή, αλλά επενδυμένη με εικόνες, βίντεο, μουσική και άλλα ηχητικά εφέ. Όπως και οι παραδοσιακές ιστορίες, έτσι και οι ψηφιακές, επικεντρώνονται σε ένα συγκεκριμένο θέμα το οποίο αποδίδουν από μια ορισμένη οπτική γωνία. Η αφήγηση είναι πάντα σε πρώτο πρόσωπο και ο κανόνας είναι να χρησιμοποιείται η φωνή του ίδιου του δημιουργού. Τα θέματα ποικίλουν και η επίδιωξη είναι να χρησιμοποιούν οι μαθητές την ψηφιακή εικόνα ως τρόπο επικοινωνίας και έκφρασης των προσωπικών τους συναισθημάτων, σκέψεων και γνώσεων σε ένα ουσιαστικό και εκπαιδευτικό πλαίσιο. Το να αφηγούνται ιστορίες με ψηφιακά μέσα

μπορεί να κινητοποιήσει και εκείνους τους μαθητές που είναι πιο αδύνατοι και δυσκολεύονται στο γράψιμο (21, 22 Αποστολίδου).

Η αφήγηση γίνεται εφικτή με ένα εύρος τρόπων:

- μέσω ιστολογίων,
- συνεργατικών συστημάτων διαχείρισης περιεχομένου (wikis),
- εργαλείων διαμοιρασμού ψηφιακών εκπομπών (Podcasting),
- πολυμέσων (media sharing)
- Comic makers

Οι μαθητές εκπαιδεύονται ώστε να χρησιμοποιούν την ψηφιακή τεχνολογία για να φτιάξουν μικρές ηχητικές-οπτικές ιστορίες της καθημερινότητάς τους ή ιστορίες που αφορούν λογοτέχνες. Στόχος δεν είναι η απλή χρήση της ψηφιακής τεχνολογία, αλλά η συμμετοχή και η προσωπική έκφραση όλων των μαθητών που μέσα από τις ιστορίες περνούν διάφορα μηνύματα στους συμμαθητές τους και είναι ένας συνδυασμός της ψηφιακής αφήγησης με την παραδοσιακή προφορική αφήγηση, που αντιμετωπίζεται από τους περισσότερους ως μια νέα μορφή τέχνης και οι μαθητές καλούνται να γίνουν κριτικοί αναγνώστες τέτοιων ψηφιακών ιστοριών.

Συστήματα ψηφιακής αφήγησης

Ψηφιακή αφήγηση «προ Web 2.0»: Εμπορικά εργαλεία (standalone), Εργαλεία «ανοικτού» τύπου (Powerpoint, WsMovieMaker, WsPhotostory)

Ψηφιακή αφήγηση «μετά Web 2.0»: Εργαλεία Web 2.0: StoryMaker 2, Kar2ouche composer, MediaStage, TheatreLab, Voki, Joomag

Μάθημα Ιστορίας Α΄ Γυμνασίου - λογοτεχνίας

Μέσω του συγκεκριμένου προγράμματος οι μαθητές δημιουργούν ψηφιακό περιοδικό ή βιβλίο που έχει σχέση με τους πολιτισμούς της εποχής του Χαλκού (κυκλαδικό, μινωικό, μυκηναϊκό) ή περιοδικό αφιερωμένο σε ένα λογοτέχνη (π.χ. τον Παλαμά), με βιογραφικά στοιχεία, το έργο του κ.λπ., ή σε διάφορους λογοτέχνες

Η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού συστήματος είναι δυνατή σε όλες τις βαθμίδες, από το Νηπιαγωγείο μέχρι το Πανεπιστήμιο. Οι εκπαιδευτικοί όλων των επιπέδων μπορούν να τη χρησιμοποιήσουν με πολλούς τρόπους, αρκεί να προξενήσουν το ενδιαφέρον των μαθητών, την προσοχή τους, να τους δημιουργήσουν κίνητρα, να δώσουν έμφαση στο δημιουργικό ταλέντο των παιδιών, καθώς αρχίζουν να ερευνούν και να αφηγούνται τις δικές τους ιστορίες. Οι μαθητές αναπτύσσουν επικοινωνιακές δεξιότητες, μαθαίνουν να εκφράζουν τις απόψεις τους, να δομούν τις αφηγήσεις και να γράφουν για ένα ακροατήριο, αυξάνοντας παράλληλα γνώσεις και δεξιότητες στη χρήση των υπολογιστών, συνδυάζοντας ποικίλα πολυμέσα.

Αυτή είναι μια ψηφιακή μορφή αφήγησης που συνδυάζει την παραδοσιακή μορφή της αφήγησης και μια ποικιλία από πολυμεσικά εργαλεία, όπως γραφικά, ήχος, animation, video. Είναι ένα νέος τρόπος να εμπλακούν τόσο μαθητές όσο και καθηγητές στην ανάπτυξη διαφορετικών ιστοριών.

Η αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης όμως προϋποθέτει την εξοικείωση των εκπαιδευτικών ή/και των μαθητών με τα αντίστοιχα λογισμικά εργαλεία και τη διαδικασία ανάπτυξης αφηγήσεων.

Για τον όρο «ψηφιακή αφήγηση» έχουν δοθεί πολλοί ορισμοί. Ενδεικτικά, ψηφιακή αφήγηση σύμφωνα με τον Lathem (2005) ορίζεται ο συνδυασμός της παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με πολυμέσα και εργαλεία τηλεπικοινωνίας. Είναι μία σχετικά νέα μορφή τέχνης (εξελίχθηκε την τελευταία δεκαετία), η οποία χρησιμοποιεί τη μουσική, την εικόνα, το βίντεο και την αφήγηση για τη δημιουργία ιστοριών σχετικά με τη ζωή των ανθρώπων, τη δουλειά τους και τις εμπειρίες τους, τις οποίες μοιράζονται μέσω του διαδικτύου. Προφορικές αφηγήσεις που χρησιμοποιούν ψηφιακό μέσο αποθήκευσης μέχρι και οι δυναμικά-αυτόματα παραγμένες αφηγήσεις με ψηφιακό περιεχόμενο περιλαμβάνονται και αφορούν στον παραπάνω ορισμό. Οι εκπαιδευτικοί στόχοι της ψηφιακής αφήγησης για τους μαθητές:

- Εκμάθηση τρόπων χρήσης του Διαδικτύου για αναζήτηση πολύτιμου περιεχομένου κατά την ανάλυση ενός ευρέως φάσματος περιεχομένου.
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας, με την πραγματοποίηση ερωτήσεων, έκφραση απόψεων, δημιουργία εκθέσεων και συγγραφή άρθρων για συγκεκριμένο ακροατήριο.
- Ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων μέσω της χρήσης του λογισμικού που συνδυάζει διάφορα μέσα όπως κείμενο, εικόνες, ήχο, βίντεο και web publishing.

Η αφήγηση, και με τη χρήση των σύγχρονων τεχνολογικών εργαλείων ως ψηφιακή αφήγηση, αποτελεί ένα όχημα ατομικής έκφρασης, αλλά και συλλογικής παράλληλα προσέγγισης, το οποίο, ειδικά σε εποχές κρίσης όπως η σημερινή, καλείται -και πολύ συχνά επιτυγχάνει- να επικοινωνήσει γνώσεις, εμπειρίες, συναισθήματα και ανάγκες με τρόπο άμεσο και αποτελεσματικό.

Η ψηφιακή αφήγηση συνδυάζει την παραδοσιακή αφήγηση -που αποτελεί διαχρονικά βασική ανθρώπινη ανάγκη- με τα σύγχρονα ψηφιακά μέσα. Σε μια εποχή κρίσης, η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί τόσο μέσο δημιουργικής αντίδρασης και κάθαρσης όσο και μέσο αλληλεγγύης και ανθρωπιάς. Η ψηφιακή αφήγηση καλείται σήμερα, περισσότερο από ποτέ να παίζει έναν ρόλο διαμεσολαβητικό, μαθησιακό, επιμορφωτικό, και, εν τέλει, λυτρωτικό. Ας μην ξεχνάμε ότι, μέσω του διαδικτύου, οι ψηφιακές μας αφηγήσεις μπορούν να αγγίξουν δυναμικά ένα ευρύτατο κοινό.

### Συμπεράσματα

Για τα σημερινά παιδιά το παραμύθι λειτουργεί μέσα σ' ένα σύνθετο κλίμα ψυχαγωγίας ως «λύτρωση», «προειδοποίηση» και «προετοιμασία», για να αντιμετωπίσει το σκληρό και αντιφατικό κοινωνικό περίγυρο. Όπως, άλλωστε, τονίζει ο καθηγητής Ανδρέας Μιχαηλίδης-Νουάρος, «τα παιδιά ζουν σε δύο κόσμους. Κι έτσι έχουν μian εξωτερική και μian εσωτερική πραγματικότητα. Η εσωτερική τους πραγματικότητα συνδέεται κύρια με τις ψυχικές τους ανάγκες, τις παράλογες ανησυχίες, τους φόβους, τους εφιάλτες τους. Όλα αυτά τα παράλογα συναισθήματα εξισορροπούνται από τη βεβαιότητα, το θάρρος, την αγωνιστικότητα, αισιοδοξία κι ελπίδα που ενυπάρχουν στα περισσότερα παραμύθια (Αναγνωστόπουλος <sup>3</sup>1997, Τέχνη και Τεχν.: 87-88).

Με την αφήγηση και την ψηφιακή αφήγηση, οι οποίες αποτελούν ένα σημαντικό εκπαιδευτικό εργαλείο και προσφέρουν ένα ελκυστικό και αυθεντικό περιβάλλον μάθησης οι μαθητές ως ακροατές αλλά και ως αφηγητές ανέπτυξαν τον προσωπικό και τον αφηγηματικό λόγο τους, απεικόνισαν τις γνώσεις, χρησιμοποίησαν πολυμεσικά εργαλεία και παρουσίασαν-διαμοίρασαν τις ιστορίες τους, ενώ ταυτόχρονα βελτίωσαν τις δεξιότητες γραφής τους. Η μάθηση έγινε πιο ελκυστική και οι μαθητές εργάστηκαν δημιουργικά και παραγωγικά στο

πλαίσιο ατομικών και συνεργατικών δραστηριοτήτων μέσα από δομημένα φύλλα εργασίας και εργαλεία Web 2.0. Παράλληλα καλλιέργησαν και ανέπτυξαν τις απαραίτητες δεξιότητες του ψηφιακού σχολείου του 21ου αιώνα, όπως η κριτική σκέψη, οι δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και λήψης αποφάσεων, η συνεργατικότητα, η πρωτοβουλία και η αυτό-καθοδήγηση, η δημιουργικότητα, η καινοτομία και η ανάπτυξη ψηφιακού γραμματισμού.

Η αφήγηση ως μια πρωτοποριακή μέθοδος διδασκαλίας, βοηθάει τους εκπαιδευτικούς να μεταφέρουν γνώση στους μαθητές με ευχάριστο τρόπο, χρησιμοποιώντας ιστορίες, μεταφορές, κατάλληλες λέξεις (ένα εμπλουτισμένο λεξιλόγιο), ψηφιακά εργαλεία και αφήγηση έτσι ώστε είτε ως αφηγητές-δημιουργοί ιστοριών είτε ως ακροατές να εμπλακούν στην εκπαιδευτική διαδικασία και να διεγείρουν τα συναισθήματα και τη φαντασία τους και παράλληλα μέσω του διαδικτύου, οι ψηφιακές τους αφηγήσεις μπορούν να αγγίξουν δυναμικά ένα ευρύτατο κοινό.

Παραμύθια κόμικ.

Διαλέγουμε ένα αστείο παραμύθι και ζητάμε από τα παιδιά να ξεχωρίσουν κάποιες σκηνές και να τις ιχνογραφήσουν.

Δημιουργία παραμυθιών

Να φτιάξουν ένα δικό τους παραμύθι (διηγηματικό, μαγικό ή αστείο). Έτσι θα αντιληφθούν τη σημασία που έχουν κάποια σταθερά στοιχεία δομής: αρχή, μέση, τέλος, πρόσωπα, καλός-κακός, εμπόδια, υπερνίκηση εμποδίων κ.λπ. (Αναγνωστόπουλος <sup>3</sup>1997: 228)

Silver, H., Strong, R., & Perini, M. (1997). Integrating Learning Styles and Multiple Intelligences. *Educational Leadership* (55 (1)), σσ. 22-27.

Αναγνωστόπουλος, Βασίλειος: *Τέχνη και τεχνική του παραμυθιού*. Αθήνα: Καστανιώτης <sup>3</sup>1997

Αναγνωστόπουλος, Β. Δ. (1999) «Η αξιοποίηση του παραμυθιού σε Προγράμματα Δημιουργικής Απασχόλησης», στο: Αναγνωστόπουλος, Β. Δ. (επιμ.) (σσ. 67-75). *Λαϊκή παράδοση και σχολείο*. Αθήνα: Καστανιώτης.

Αποστολίδου, Βενετία: *Η λογοτεχνία στα νέα περιβάλλοντα των ΤΠΕ: Κυβερνολογοτεχνία και e-books, ψηφιακές κοινότητες αναγνωστών, δημιουργική γραφή και αφήγηση στον ψηφιακό κόσμο*. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας 2012.

[http://www.greeklanguage.gr/sites/default/files/digital\\_school/3.1.2\\_apostolidou.pdf](http://www.greeklanguage.gr/sites/default/files/digital_school/3.1.2_apostolidou.pdf) [29-10-2014]

Αυδίκος, Ευάγγελος: *Μια φορά κι έναν καιρό... αλλά... μπορεί να γίνει και τώρα*, Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα 1999.

Κούσουλας, Φώτης: στο Α. Κατσίκη-Γκίβαλου (επιμ.) (σσ. 21-3). *Λογοτεχνική ανάγνωση και διδακτικές εφαρμογές. Δημοτικό-Γυμνάσιο-Λύκειο*, Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα 2001.

Ξέστερνου, Μαρία: «Η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση. Διεθνείς και ελληνικές πρακτικές». *Παιδαγωγικός Λόγος* 1(2013): 39-60.

Πολίτης, Π., 2000. Λόγος και Κείμενο. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας. <http://www.greek-language.gr/greekLang/studies/discourse/contents.html> [19.7.2013]

Τριλιανός, Θανάσης: *Η παρώθηση του μαθητή για μάθηση*, Αθήνα 2002.

Τσιλιμένη, Τασούλα: «Εκπαιδευτικά Προγράμματα Λαογραφικών μουσείων και σχολείο. Πολιτισμική μόρφωση-αισθητική δημιουργία», στο: Αναγνωστόπουλος, Β. Δ. (επιμ.) *Λαϊκή παράδοση και σχολείο*. Αθήνα: Καστανιώτης 1999: 163-178.

Χαραλαμπίδης, Βασίλης: *Οργάνωση της διδασκαλίας και της μάθησης*. Αθήνα: Gutenberg 1984.

Τι είναι μια ψηφιακή ιστορία <http://www.youtube.com/watch?v=dKZiXR5qUIQ>

Center for Digital Storytelling <http://www.storycenter.org/index1.html>

Παιδαγωγική Σχολή του Πανεπιστημίου του Χιούστον στο Τέξας



<http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/>

Βασικά στοιχεία μιας ψηφιακής ιστορίας

[http://www.youtube.com/watch?v=a1f\\_FXgJZM&feature=re](http://www.youtube.com/watch?v=a1f_FXgJZM&feature=re)

Sheneman, L., 2010, Digital storytelling: How to get the best results. *School Library Monthly*, 27(1), 40-42.