

**Ψηφιακή αφήγηση: Ανασκόπηση και προτάσεις για την αξιοποίηση της στην  
πρωτοβάθμια και τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση**

**Digital storytelling: review and suggestions for its use in primary and secondary  
education**

**Τιμολέων Θεοφανέλλης**, Περιφερειακή Διεύθυνση Εκπαίδευσης Β. Αιγαίου, Σχολικός Σύμβουλος Πληροφορικής,  
Δρ., [timtheof@gmail.com](mailto:timtheof@gmail.com)

**Ζήσης Δημητριάδης**, Καθηγητής Πληροφορικής, BSc in Computer science in Athens University of Economics  
and Business, MSc of Business Administration in Open University of Cyprus, MSc on Engineering of pervasive  
computing systems in Hellenic Open University, [zisis.dimitriadis@gmail.com](mailto:zisis.dimitriadis@gmail.com)

**Timoleon Theofanellis**, Regional Directorate for Education of North Aegean, School Advisor,  
[timtheof@gmail.com](mailto:timtheof@gmail.com)

**Zisis Dimitriadis**, Teacher of Computer Science, BSc in Computer science in Athens University of Economics  
and Business, MSc of Business Administration in Open University of Cyprus, MSc on Engineering of pervasive  
computing systems in Hellenic Open University, [zisis.dimitriadis@gmail.com](mailto:zisis.dimitriadis@gmail.com)

**Abstract:** This article deals with the use of digital storytelling in primary and secondary education. After studying the current bibliography we present storytelling, the digital version of it and the prerequisites of its uses in educational environments. We have used specific software and web 2.0 tools and we suggest techniques and specific tools for different ages of students from kindergarten up to upper secondary schools. This article presents the results of our bibliographical research combined with our experience and its purpose is to give the proper background for the teachers and to encourage them to include it in the students' activities.

**Keywords:** digital storytelling, primary, secondary

**Περίληψη:** Η παρούσα εργασία ασχολείται με την ψηφιακή αφήγηση και την εκπαιδευτική αξιοποίηση της στην πρωτοβάθμια και τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Αρχικά παραθέτονται οι ορισμοί και οι προϋποθέσεις για την επιτυχημένη χρήση της. Στη συνέχεια προτείνονται δοκιμασμένες τεχνικές και πρακτικές για την αξιοποίηση της από το Νηπιαγωγείο μέχρι και το Γυμνάσιο. Αφού μελετήθηκε η τρέχουσα βιβλιογραφία δημιουργήθηκαν και δοκιμάστηκαν εκπαιδευτικά σενάρια, προτείνονται ενδεικτικά λογισμικά που μπορεί να αξιοποιηθούν, αλλά η έμφαση δίνεται στο εκπαιδευτικό σκέλος. Τα αποτελέσματα παρουσιάζονται σε αυτή την εργασία.

**Λέξεις κλειδιά:** ψηφιακή αφήγηση, πρωτοβάθμια, δευτεροβάθμια

## Εισαγωγή

Αφήγηση (Storytelling) είναι 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. Σύμφωνα με τον Campbell (1988), πρώτη μορφή αφήγησης αποτελούν οι μύθοι, ιστορίες που διηγούνταν οι πρόγονοι μας προκειμένου να καταγράψουν και να μεταβιβάσουν σημαντικά γεγονότα και δρώμενα της εποχής στις νεότερες γενιές. Συνήθως, το περιεχόμενο των μύθων είχε στόχο να δοξάσει κάποιον ήρωα, να μεταδώσει σημαντικά γεγονότα ή να αναδείξει πρότυπα της ανθρώπινης συμπεριφοράς. Ωστόσο, πέρα από την μεταβίβαση γνώσεων, πολιτισμικών αξιών, στάσεων και αξιών, η αφήγηση χρησιμοποιείται από τους ανθρώπους στην προσπάθειά τους να εναρμονιστούν με το περιβάλλον και να κατανοήσουν την ανθρώπινη ύπαρξη. Κυρίως, η αφήγηση χρησιμοποιείται ως ψυχαγωγικό μέσο που κεντρίζει το ενδιαφέρον, ευχαριστεί και δραστηριοποιεί οπτικοακουστικά τον ακροατή. Πέρα από τον ψυχαγωγικό της ρόλο, η αφήγηση έχει χρησιμοποιηθεί ευρέως στην εκπαίδευση ως πρωταρχικό μέσο διαπαιδαγώγησης στα εκάστοτε εκπαιδευτικά συστήματα και έχει απασχολήσει έντονα την εκπαιδευτική έρευνα (Οικονόμου, 2010).

### 1. Η Τεχνική της Αφήγησης στην Εκπαίδευση

Από την εμφάνισή της αλλά και μέχρι σήμερα, η αφήγηση αποτελεί μια ευρέως χρησιμοποιούμενη εκπαιδευτική τεχνική, καθώς έχει διαπιστωθεί ότι προσελκύει το ενδιαφέρον και βοηθά στην εμπέδωση των πληροφοριών από τους εκπαιδευόμενους, αφού οι άνθρωποι μπορούν να απομνημονεύσουν και να ανακαλέσουν πιο εύκολα πληροφορίες τις οποίες έλαβαν μέσα από μια ιστορία, ειδικά αν η ιστορία αυτή σχετίζεται με προϋπάρχουσες γνώσεις και εμπειρίες των εκπαιδευομένων. Ο τρόπος κωδικοποίησης και παρουσίασης του μαθησιακού αντικειμένου, όπως και κάθε είδους πληροφορίας, επηρεάζει σημαντικά τη δυνατότητα των ανθρώπων να το απομνημονεύσουν και να το ανακαλέσουν στο μέλλον. Άλλωστε, οι μαθητές τείνουν να θυμούνται τις καλές ιστορίες σε σχέση με τη διδασκαλία που δεν περιέχει ιστορίες (Rex et al., 2002). Μέσω της αφήγησης, οι ιστορίες και τα γεγονότα μεταδίδονται στους μαθητές, αποδίδοντας αποτελεσματικά την πλοκή και το νόημα της ιστορίας, υποστηρίζοντας την απόκτηση της ουσιαστικής γνώσης. Η «ιστορία» συγκινεί το κοινό και αποτελεί κέντρο αναφοράς και προβληματισμού. Οι ιστορίες και τα παραμύθια αγγίζουν ζητήματα και συναισθηματικές εμπειρίες της παιδικής ηλικίας, κεντρίζουν το ενδιαφέρον των παιδιών και κινητοποιούν τους μηχανισμούς της προβολής και της ταύτισης (von Franz, 1996), κάτι που σύμφωνα με τον Schank (1995) δίνουν νόημα στις εμπειρίες και αποτελούν κλειδί για τη μάθηση.

Η αφήγηση ιστοριών αποτελεί πολύ σημαντικό εργαλείο σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης, καθώς έχει αποδειχθεί ότι αυξάνει τις προφορικές και βελτιώνει τις γραπτές ικανότητες λόγου των εκπαιδευομένων, ενώ ταυτόχρονα καλλιεργούνται δεξιότητες κριτικής σκέψης, ανάλυσης και σύνθεσης πληροφοριών (Γεωργιάδου κ.ά. 2008). Πιο συγκεκριμένα, η αφήγηση (συμπεριλαμβανομένης της δημιουργίας της ακρόασης και της κατανόησης μιας ιστορίας) οδηγεί τον εκπαιδευόμενο στην εξάσκηση σύνθετων επικοινωνιακών δεξιοτήτων μέσα από τη δόμηση περιεχομένου, την επεξεργασία των πληροφοριών και την εξαγωγή νοήματος.

Ο παιδαγωγικός χαρακτήρας των αφηγήσεων ενισχύεται περαιτέρω με την δυνατότητά τους να υποστηρίζουν αποτελεσματικά τη μετάδοση αντιλήψεων, γνώσεων, αξιών και συμπεριφορών. Με τον τρόπο αυτό για παράδειγμα, βοηθούν τον άνθρωπο να λαμβάνει αποφάσεις για τη ζωή του βασιζόμενος στα παραδείγματα των ηρώων των ιστοριών (Rex et al., 2002).

Ο Matthews (2014) θεωρεί ότι η αφήγηση αποτελεί ισχυρό εργαλείο για τη διδασκαλία και τη μάθηση όπου μέσα από προσωπικές αφηγήσεις, εικόνες και μουσική δημιουργείται μια μοναδική και συχνά συναισθηματική εικόνα της εμπειρίας του αφηγητή. Η αποτελεσματική χρήση εμπλέκει τους ακροατές και παρέχει ανατροφοδότηση στον αφηγητή που βελτιώνει την ιστορία του ανάλογα με τις αντιδράσεις που προσλαμβάνει.

## 2. Ψηφιακή Αφήγηση – Digital Storytelling

Η πρόοδος που έχει πραγματοποιηθεί τα τελευταία χρόνια στον τομέα της τεχνολογίας, δεν άφησε ανεπηρέαστο και τον τομέα της αφήγησης. Η Ψηφιακή αφήγηση αποτελεί πλέον ένα ισχυρό εργαλείο τόσο για τη διδασκαλία όσο και για τη μάθηση. Η εξέλιξη του διαδικτύου (Internet) έχει αλλάξει ριζικά τον τρόπο δόμησης και οργάνωσης πληθώρας πληροφοριών, γεγονός που έχει επιπτώσεις τόσο σε κοινωνικό όσο και επιστημονικό επίπεδο. Στην εποχή του Web 2.0 οι χρήστες παύουν να είναι μόνο καταναλωτές της διαθέσιμης πληροφορίας, αφού έχουν τη δυνατότητα εύκολα 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 στρατηγικής της αφήγησης.

Για τον όρο «ψηφιακή αφήγηση» έχουν δοθεί πολλοί ορισμοί. Ψηφιακή αφήγηση σύμφωνα με τον Lathem (2005) ορίζεται ο συνδυασμός της παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με την αξιοποίηση εργαλείων ΤΠΕ (Τεχνολογίας Πληροφορίας και Επικοινωνιών). Ο Chung (2007) προτείνει την ψηφιακή αφήγηση ως πρακτική ενσωμάτωσης ψηφιακού κειμένου, εικόνας, βίντεο και ήχου στην παρουσίαση ιστορίας με την αξιοποίηση υπολογιστή και πολυμέσων. Είναι μία σχετικά νέα μορφή τέχνης (εξελίχτηκε την τελευταία δεκαετία), η οποία χρησιμοποιεί την 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. Οι ιστορίες αυτές μοιράζονται και κοινοποιούνται μέσω του διαδικτύου. Οι προφορικές

αφηγήσεις που χρησιμοποιούν ψηφιακό μέσο αποθήκευσης μέχρι και οι αυτόματα παραγόμενες αφηγήσεις με ψηφιακό περιεχόμενο περιλαμβάνονται και αφορούν στον παραπάνω ορισμό.

Η Ψηφιακή αφήγηση και οι εξελίξεις που συμβαίνουν σε αυτή συμβάλουν σημαντικά στην κοινωνικοπολιτισμική εξέλιξη των μαθητών εμπλέκοντας τους ενεργά (Spurgeon & Burgess, 2015). Οι τεχνολογίες του διαδικτύου δίνουν τη δυνατότητα δημιουργίας ιστοριών από τους μαθητές, ώστε να αναπτύσσουν και να παρουσιάζουν τις ιδέες τους στον πραγματικό κόσμο (Chung, 2007). Η τάση αυτή ενθαρρύνεται με τη δωρεάν παροχή αυτών των εφαρμογών (Pappas, 2013).

Η Ψηφιακή Αφήγηση επιτρέπει την έκφραση μέσω της δημιουργίας:

- Κειμένου (βιβλίο ή ηλεκτρονικό βιβλίο)
- Κειμένου με εικόνες (comics ή βίντεο)
- Βίντεο

Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να αποτελέσει αφορμή για προβληματισμό αφού οι εικόνες, η μουσική και η ιστορία με την πλοκή προκαλούν τους μαθητές να την παρακολουθήσουν (Μπράϊλας, 2014).

Μέσω της ψηφιακής αφήγησης, οι μαθητές αναπτύσσουν και εφαρμόζουν πολυγραμματικές (multiliteracy) δεξιότητες (Δαγλιδέλης & Χοντολίδου, 2003), αισθητική και κριτική σκέψη για την αντιμετώπιση ζητημάτων με μεγαλύτερη σημασία σε ένα ευρύτερο ακροατήριο. Μέσα από τη διαδικασία παραγωγής με τη χρήση των ΤΠΕ οι μαθητές γνωρίζουν σταδιακά τις δυνατότητες και τους περιορισμούς των μέσων, κατανοώντας την αλληλεξάρτηση των εργαλείων και του περιεχομένου (Μπαρούτα & Τσιαγκλής, 2014). Έχει το ενδιαφέρον χαρακτηριστικό ότι εμπλέκει τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές τους (Robina, 2009). Οι μαθητές παρακινούνται, εμπλέκονται και ενδιαφέρονται για την ψηφιακή αφήγηση (Hofer & Swan, 2006). Επιπλέον, η εμπλοκή των μαθητών στη δημιουργία εφαρμογών ψηφιακής αφήγησης φαίνεται να έχει συνέπειες στην βελτίωση της οπτικής μνήμης (visual memory capacity) και στην ικανότητα σύνταξης κειμένου (Sarica & Usluel, 2016). Οι δυνατότητες πλοήγησης που παρέχονται δίνουν νέες δυνατότητες στην αφήγηση (Drucker, 2008) και αυτό επηρεάζει τις δυνατότητες που υπάρχουν κατά τη δόμηση και τη δημιουργία της ιστορίας (Peracchio et al. 2016).

Η κύρια διαφορά ανάμεσα στην παραδοσιακή και την ψηφιακή αφήγηση είναι στο ίδιο το μέσο και τις δυνατότητες που η ψηφιακή αισθητική προσφέρει σε σχέση με την παραδοσιακή (Rodríguez Ruiz, 2007). Ενώ οι παραδοσιακές ιστορίες χρησιμοποιούν συνήθως προφορικό λόγο ή είναι τυπωμένες στο χαρτί, οι ψηφιακές ιστορίες κάνουν χρήση εικόνων, βίντεο, ήχων και γενικά Τ.Π.Ε. (Handler- Miller, 2008).

Το κέντρο ψηφιακής αφήγησης (Robin, 2015) έχει αναγνωρίσει επτά (7) στοιχεία που πρέπει να υπάρχουν σε όλες τις ψηφιακές ιστορίες: άποψη, δραματική ερώτηση, συναισθηματικό περιεχόμενο, το χρώμα της φωνής, η δύναμη της μουσικής, οικονομία και ο ρυθμός. Πέρα

από αυτά τα στοιχεία οι Paul & Fiebich (2005) περιγράφουν 5 χαρακτηριστικά που μοιράζονται όλες οι ψηφιακές ιστορίες:

- ο συνδυασμός διαφορετικών μέσων που χρησιμοποιούνται στην ιστορία
- το είδος της πράξης (περιεχόμενο και χρήστης)
- η ανοιχτή και κλειστή σχέση ανάμεσα στο χρήστη και την ψηφιακή ιστορία
- το ευρύτερο πλαίσιο μέσο της σύνδεσης με σχετική και συναφή πληροφορία
- η παρουσία πολυτροπικής επικοινωνίας

Η ψηφιακή αφήγηση είναι το αποτέλεσμα καλού συνδυασμού ανάμεσα σε παραδοσιακές τεχνικές αφήγησης και τους πολυμεσικούς πόρους. Η πιο σημαντική διαφορά τους είναι η αλληλεπίδραση και το ψηφιακό μέσο που καθιστά την ψηφιακή αφήγηση ένα διαφορετικό είδος (Handler Miller, 2008).

Η ψηφιακή αφήγηση έχει ανοίξει νέους δρόμους εργασίας με την ομιλία και τις Τ.Π.Ε. που αναμφισβήτητα μπορούν να οδηγήσουν σε πολλά είδη δραστηριοτήτων που μπορεί να είναι χρήσιμες, ελκυστικές και να κινητοποιούν τους μαθητές (Staley & Freeman, 2017). Ενδεικτικά οι Edmonds et al. (2015) θεωρούν ότι η ικανότητα δημιουργίας Ψηφιακών αφηγήσεων μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές στη δημιουργία και τον έλεγχο της ψηφιακής αυτοεικόνας (digital self-representation) που αφορούν την ταυτότητα και τον πολιτισμό.

### **3. Προϋποθέσεις επιτυχημένης χρήσης της Ψηφιακής Αφήγησης ως στρατηγική μάθησης**

Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης, σε όλα τα επιστημονικά πεδία και μπορεί να συνδυαστεί με πολλές άλλες τεχνικές διδασκαλίας, όπως το παιχνίδι ρόλων (Τσιλιμένη & Γραϊκός, 2007). Οι μαθητές που μαθαίνουν να δημιουργούν τις δικές τους ψηφιακές ιστορίες βελτιώνονται σε πολλαπλά επίπεδα αλφαριθμητισμού (Robin, 2006). Ωστόσο, για την ανάπτυξη της δυνατότητας παραγωγής ψηφιακών αφηγήσεων, απαιτείται μια κατάλληλη διδακτική προσέγγιση. Σχετικά με αυτή, οι Robina (2009) και Robin (2006) παρουσιάζουν τεχνικές για την υποστήριξη της διδασκαλίας με την αξιοποίηση της Ψηφιακής Αφήγησης.

Η ψηφιακή αφήγηση θα πρέπει να πληροί ορισμένες προϋποθέσεις, ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί αποτελεσματικά και με επιτυχία στην εκπαίδευση. Πιο συγκεκριμένα, πρέπει να συνοψίζει ξεκάθαρα το κεντρικό σημείο της ιστορίας και την οπτική γωνία από την οποία παρουσιάζεται, ενώ απαραίτητες είναι οι ερωτήσεις κλειδιά που προσελκύουν την προσοχή και το ενδιαφέρον του ακροατηρίου και απαντώνται στο τέλος της ιστορίας. Καθοριστικής σημασίας είναι και τα συναισθήματα που μεταφέρουν και ξυπνούν στον ακροατή. Συναισθήματα όπως αγάπη, πόνος, θυμός κάνουν τον ακροατή να συμμετέχει περισσότερο ενεργά. Παράλληλα, οι ήχοι και η μουσική πρέπει να δρουν ενισχυτικά στη συναισθηματική φόρτιση του ακροατηρίου προς το επιθυμητό αποτέλεσμα. Τέλος ο ρυθμός με τον οποίο



εξελίσσονται τα γεγονότα δεν πρέπει να είναι ούτε πολύ γρήγορος, ώστε να κουράζει τον ακροατή που δεν μπορεί να παρακολουθήσει την πλοκή και να ενώσει τις πληροφορίες που λαμβάνει, αλλά ούτε και πολύ αργός, ώστε να χάσει το ενδιαφέρον. Ο ρυθμός εξέλιξης των ψηφιακών αφηγήσεων θα πρέπει να μεταβάλλεται ανάλογα με τα μηνύματα που μεταδίδονται κάθε φορά. Πιο συγκεκριμένα, ο ρυθμός της ιστορίας θα πρέπει να μεταβάλλεται ανάλογα με την επιλογή της οπτικοποίησης και ηχητικής υποστήριξης κάθε επεισοδίου της, ώστε να μεταδίδονται αποτελεσματικά τα εκάστοτε μηνύματα.

Σημαντικό κομμάτι της Ψηφιακής Αφήγησης αποτελούν τα πνευματικά δικαιώματα και τα προσωπικά δεδομένα. Οι εμπλεκόμενοι εκπαιδευτικοί μέσα στη ροή του σχεδίου δράσης (project) προτείνεται να αναφερθούν σε αυτά.

Τέλος, προκειμένου η τεχνική να εφαρμοστεί αποτελεσματικά θα πρέπει να αρχίσει ως αντίδραση των εκπαιδευομένων σε μια προτρεπτική εμπειρία και να ολοκληρώνεται με το διαμοιρασμό των ψηφιακών αφηγήσεων μεταξύ των εκπαιδευομένων και τον αλληλοσχολιασμό τους.

Σύμφωνα με την Gregori-Signes (2014) η ψηφιακή αφήγηση είναι ευπρόσδεκτη από πολλούς εκπαιδευτικούς και κρίνεται ως ικανοποιητική δραστηριότητα που επιτυγχάνει να κινητοποιήσει τους μαθητές προωθώντας τη μάθηση μέσω αυτοαντανάκλασης. Η παρουσία του εκπαιδευτικού στη δραστηριότητα ενισχύει το ενδιαφέρον των μαθητών και μειώνει το άγχος που αισθάνονται (Ντολιοπούλου, 1999).

#### **4. Η Ψηφιακή Αφήγηση ως αποτελεσματικό εργαλείο μάθησης για τους μαθητές**

Οι ψηφιακές αφηγήσεις μπορούν να δημιουργηθούν τόσο από τον εκπαιδευτικό όσο και από τους μαθητές. Στην πρώτη περίπτωση επιτρέπουν στον εκπαιδευτικό να τις αξιοποιεί ως εργαλείο διδασκαλίας για να παρουσιάσει το αντικείμενο του με τρόπο ελκυστικό (Robin, 2008), ενώ στη δεύτερη περίπτωση που χρησιμοποιούνται από τους μαθητές εμπλουτίζουν το μάθημα με ένα σύνολο δεξιοτήτων όπως: έρευνα, αναζήτηση, συλλογή και ανάλυση πληροφοριών. Κατά τη διαδικασία υλοποίησης δραστηριοτήτων θα πρέπει να υπάρξει οργάνωση, καταμερισμός των εργασιών στα πλαίσια ομάδων και κατανομή του χρόνου για τη δημιουργία του αποτελέσματος της αφήγησης. Οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να χρησιμοποιήσουν «Νέες Τεχνολογίες» όπως κάμερες, μικρόφωνα, σαρωτές, καθώς και λογισμικά που βοηθούν στην ανάπτυξη και δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων. Αναπτύσσουν βελτιωμένες επικοινωνιακές δεξιότητες, μαθαίνουν να ξεπερνούν εμπόδια και να παίρνουν κρίσιμες αποφάσεις σε όλη τη διάρκεια του έργου. Με την παρουσίαση των ιστοριών στο διαδίκτυο, έχουν την ευκαιρία να μοιραστούν την εργασία τους με άλλους και να αποκτήσουν πολύτιμη εμπειρία μέσα από το σχολιασμό της δικής τους δουλειάς αλλά και να σχολιάσουν εργασίες των άλλων, αποκομίζοντας κέρδη στη συναισθηματική νοημοσύνη και την κοινωνική μάθηση (Robin, 2008).

Οι μαθητές δεν είναι πάντα συνηθισμένοι να εργάζονται σε καταστάσεις όπου μπορούν να αναλάβουν πρωτοβουλίες και είναι φυσικό σε κάποιους να ταιριάζει αυτό ο τρόπος εργασίας, αλλά άλλοι να χρειάζονται στενή επιτήρηση για να ολοκληρώσουν τα έργα τους. Μπορεί να βοηθηθούν με μια περίληψη και χρονοπρογραμματισμό (New, 2005).

Σχετικά με την αξιολόγηση των έργων ψηφιακής αφήγησης, ο Barrett (2006) προτείνει την χρήση πίνακα διαβαθμισμένων κριτηρίων (evaluation rubric) και ο Alaa (2008) υποστηρίζει τη μέθοδο αυτή, τονίζοντας τα πολύ καλά αποτελέσματα και το σημαντικό κέρδος από αυτή τη διαδικασία αξιολόγησης.

Τέλος, ο Van Gils (2005) παρουσιάζει εφαρμογές της ψηφιακής αφήγησης σε διαφορετικές ηλικίες και θεωρεί ότι υπάρχει μέλλον στην εξέλιξη τους.

## 5. Προτάσεις υλοποίησης για τις βαθμίδες εκπαίδευσης

Με βάση την εμπειρία των συγγραφέων στις σχολικές μονάδες και την αλληλεπίδραση τους με εκπαιδευτικούς στο πλαίσιο επιμορφώσεων εκπαιδευτικών προτείνουμε, μετά και από υλοποίηση στις τάξεις, τα παρακάτω:

### 5.1 Νηπιαγωγείο-Α/Β Δημοτικού

Στην προσχολική ηλικία η αφήγηση είναι από τα βασικότερα μέσα για τη διδασκαλία των μαθητών. Σχετικά με αυτό, οι Sarica & Usuel, (2016) εντόπισαν ότι υπάρχει σημαντική βελτίωση στην οπτική μνήμη και τις δεξιότητες γραφής. Η ψηφιακή αφήγηση ειδικότερα μπορεί να παίζει πρωταγωνιστικό ρόλο, αρκεί βέβαια να βρεθούν τα κατάλληλα μέσα για την υλοποίηση και παρουσίαση της. Μπορεί να παρέχει στα παιδιά δεξιότητες πέρα από την απλή χρήση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ), όπως η κοινωνικοποίηση και η συνεργατικότητα. Για να καταφέρουν οι μαθητές να αποκτήσουν τέτοιου είδους δεξιότητες, είναι απαραίτητο να συμμετέχουν ενεργά στη χαρτογράφηση της ιστορίας. Να επιλέγουν το θέμα, τους ήρωες, την πλοκή και την εξέλιξη της ιστορίας (Αλμπανάκη & Γκιούρα, 2014). Θα πρέπει να τονιστεί ότι οι μαθητές πρέπει να συμμετέχουν και στην προφορική αφήγηση της ιστορίας που δημιούργησαν. Η συμμετοχή αυτή και η ολοκλήρωση προσφέρει ικανοποίηση και δίνει την ευχαρίστηση της δημιουργικότητας (New, 2005 και Τσιλιμένη, 2007).

Μια εφαρμογή της ψηφιακής αφήγησης στο νηπιαγωγείο και τις πρώτες τάξεις του δημοτικού είναι η ενασχόληση με ένα παραμύθι. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να πει μια ιστορία-παραμύθι και αφού την ακούσουν τα παιδιά να ζητήσει να επιλέξουν κάποιον ήρωα-πρόσωπό της. Στην συνέχεια και με τη δική του βοήθεια τα παιδιά μπορούν να ζωγραφίσουν το πρόσωπο του ήρωα που επέλεξαν και να το παρουσιάσουν στην τάξη. Μια εναλλακτική που θα ζωηρεύει τις ζωγραφιές των μαθητών, είναι η εκτύπωση των ζωγραφιών σε μάσκες (printable masks) που θα φορέσουν κατά την αφήγηση της ιστορίας. Στην συνέχεια οι μαθητές θα δραματοποιήσουν κάποιες σκηνές ή ακόμα και ολόκληρη την ιστορία καθώς ο εκπαιδευτικός

βιντεοσκοπεί την διαδικασία ή βγάζει φωτογραφίες. Το αποτέλεσμα μπορεί να παρουσιαστεί με τη χρήση ειδικού λογισμικού όπως το λογισμικό Photostory και το Windows Moviemaker. Τη χρήση αυτών των λογισμικών θα κάνει ο εκπαιδευτικός.

Αξίζει να τονιστεί ότι είναι απολύτως θεμιτό να δίνεται στα παιδιά η ευκαιρία να παίρνουν πρωτοβουλίες, προτρέποντας τα να δώσουν ελεύθερα τη δική τους εκδοχή στο παραμύθι, δηλαδή να προτείνουν τίτλο, να προσθέσουν ή να αφαιρέσουν πρόσωπα, να αλλάξουν την πλοκή. Με την εμπλοκή των μαθητών στην ουσία της εξέλιξης της ιστορίας ο εκπαιδευτικός επιτυγχάνει να αισθανθούν και να αγαπήσουν τη διαδικασία της ψηφιακής αφήγησης, μια διαδικασία που απορρέει από αυτούς τους ίδιους, ως ομάδα που συνεργάζεται, αποφασίζει και υλοποιεί.

Είναι φανερό πως η οργάνωση των μαθητών σε ομάδες είναι αναγκαία. Ο εκπαιδευτικός δημιουργεί τις ομάδες δίνοντας σαφείς οδηγίες για τις αρμοδιότητές τους. Για παράδειγμα, στην κάθε ομάδα θα ανατεθεί μια εργασία όπως η αλλαγή του τίτλου, η δραματοποίηση του παραμυθιού, η κατασκευή μασκών, η λήψη φωτογραφιών. Η οργάνωση των παιδιών σε ομάδες εξαρτάται από το δυναμικό της τάξης τις ικανότητες του κάθε μαθητή που πρέπει να αναγνωριστούν και να ενισχυθούν (New, 2005).

Όσον αφορά στους μαθητές των δυο πρώτων τάξεων του Δημοτικού Σχολείου, είναι εφικτό ο εκπαιδευτικός να ακολουθήσει ένα παρόμοιο πλάνο με αυτό που αναφέραμε παραπάνω. Συμπληρωματικά, θα μπορούσε να προταθεί και μια ακόμη ανάθεση σε ομάδα μαθητών, λόγω της ικανότητας τους να γράφουν και να διαβάζουν, μπορούν να αναλάβουν το γραπτό σχολιασμό των βίντεο και φωτογραφιών. Σε μια προκαθορισμένη συνάντηση τα παιδιά μπορούν να παρουσιάσουν την ιστορία τους στους γονείς καθώς και σε άλλους μαθητές του σχολείου.

## 5.2 Γ-Δ-Ε-ΣΤ Δημοτικού

Στις υπόλοιπες τάξεις του Δημοτικού, η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να προσεγγιστεί διαθεματικά. Στα μαθήματα της Ιστορίας, της Μελέτης, των Θρησκευτικών και της Γεωγραφίας, υπάρχει η δυνατότητα να εφαρμοστούν δραστηριότητες προσανατολισμένες στις ΤΠΕ. Οι μαθητές της Γ', Δ', Ε', ΣΤ' έχουν επαφή με το λογοτεχνικό είδος των comics, επομένως ξεκινώντας από αυτό θα συνδυαστεί η φιλιαναγνωσία με την ψηφιακή αφήγηση. Μια πρόταση για να εφαρμοστεί αυτή η ιδέα είναι να προταθεί στους μαθητές ένα θέμα το οποίο τους ελκύει και το οποίο θα διαμορφώσουν στα πλαίσια ενός κόμικς. Τα παιδιά θα κληθούν να επινοήσουν τους ήρωες και την πλοκή, και στην συνέχεια με τη χρήση λογισμικού δημιουργίας ψηφιακών αφηγήσεων (storyjumper, storybird) θα μετατρέψουν την ιδέα τους σε μια ψηφιακή ιστορία. Οι εικόνες της ιστορίας μπορεί να είναι είτε δικές τους ζωγραφιές, είτε φωτογραφίες από το διαδίκτυο. Με αφορμή τις εικόνες από το διαδίκτυο, μπορεί να γίνει αναφορά στη σημασία των πνευματικών δικαιωμάτων ιδιοκτησίας τονίζοντας πως το πνευματικό δικαίωμα αποκτάται αυτοδικαίως χωρίς να απαιτείται αίτηση του δημιουργού ή καταχώριση του έργου σε κάποια υπηρεσία. Επίσης, μπορεί να γίνει αναφορά



στα πνευματικά δικαιώματα Creative Commons. Μετά την ολοκλήρωση της δημιουργίας του κόμικς, οι μαθητές θα είναι σε θέση να παρουσιάσουν τη δουλειά τους στις υπόλοιπες τάξεις του σχολείου ή ακόμα και σε άλλα σχολεία αφού το λογισμικό που χρησιμοποίησαν παρέχει τη δυνατότητα διαδικτυακής παρουσίασης. Πριν από την παρουσίαση και για την καλύτερη προώθηση του έργου τα παιδιά μπορούν να χρησιμοποιήσουν τη διαδικτυακή εφαρμογή Glogster (<http://glogster.com/>), μια εφαρμογή που δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας ψηφιακής αφίσσας συνδυάζοντας κείμενο, εικόνα, βίντεο και ήχο.

Η διαδικτυακή δημοσίευση της ιστορίας δίνει τη δυνατότητα σε μαθητές άλλων σχολείων να δουν και να αξιολογήσουν τη δουλειά των δημιουργών. Με τον τρόπο αυτό οι μαθητές αξιολογούν, αξιολογούνται και ανταλλάσσουν ιδέες μέσω διασχολικών συνεργασιών.

Με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού και τη χρήση της δωρεάν διαδικτυακής εφαρμογής padlet (<http://padlet.com/>) που επιτρέπει τη δημιουργία ενός ψηφιακού πίνακα αναρτήσεων, μαθητές του ίδιου αλλά και άλλων σχολείων μπορούν να γράψουν τα σχόλια τους σχετικά με την αφήγηση, να προτείνουν εναλλακτικές, να ανεβάσουν εικόνες και κείμενα που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν. Η Ψηφιακή Αφήγηση μπορεί να αξιοποιηθεί ως μια άριστη συνεργατική δραστηριότητα μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικών. Στις μεγάλες τάξεις μπορούν να αξιοποιηθούν οι εφαρμογές storify και storybird.

Πραγματοποιώντας μια έρευνα σχετικά με τις συνέπειες αξιοποίησης της ψηφιακής αφήγησης από τους ίδιους τους μαθητές, οι Del Moral Pérez et al. (2016) διαπίστωσαν αύξηση των κοινωνικών ικανοτήτων, αλληλοβοήθεια ανάμεσα στους μαθητές και δράσεις παρέμβασης. Επιπλέον, καλλιεργήθηκε η ικανότητα εντοπισμού και δημιουργικής επίλυσης προβλημάτων. Το πιο εντυπωσιακό όμως, ήταν η ευελιξία και η προσαρμοστικότητα σε νέες καταστάσεις και οι δημιουργικές δεξιότητες των κοριτσιών. Γενικότερα, με την ψηφιακή αφήγηση ενισχύεται η δημιουργική σκέψη και οι κοινωνικές δεξιότητες των μαθητών, ενώ κινητοποιούνται και αποκτούν ψηφιακές δεξιότητες.

### 5.3 Γυμνάσιο

Στις τάξεις του γυμνασίου δίνεται η δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να εντάξει την ψηφιακή αφήγηση στα πλαίσια δραστηριοτήτων σχεδίων δράσης (Project). Με τη μέθοδο του καταγισμού ιδεών επιλέγεται ένα θέμα της αρεσκείας των μαθητών, π.χ. δημιουργία μιας ψηφιακής ξενάγησης σε ένα μουσείο ή κάποιο ιστορικό μνημείο του τόπου τους. Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των τεσσάρων ατόμων (ανάλογα με το μαθητικό δυναμικό) και κάθε ομάδα αναλαμβάνει σαφείς και καθορισμένες αρμοδιότητες. Με τη χρήση της δωρεάν διαδικτυακής πλατφόρμας, Edmodo, ο εκπαιδευτικός προσφέρει στους μαθητές ένα προστατευμένο περιβάλλον δημοσιεύσεων στο οποίο μπορούν να διαμοιραστούν σημειώσεις, αρχεία, εικόνες, εργασίες κλπ. Κάθε ομάδα υλοποιεί το σχεδιασμό της βάσει του χρονοδιαγράμματος της και ανατροφοδοτεί με δημοσιεύσεις στο Edmodo για τυχόν απορίες, διευκρινίσεις, παρατηρήσεις (Θεοφανέλλης & Οικονομοπούλου, 2014). Η εξέλιξη των εφαρμογών είναι ραγδαία και πέρα από τους υπολογιστές μπορεί να χρησιμοποιηθούν κινητά

και tablet (Robin & McNeil, 2013). Τα τελευταία χρόνια υπάρχουν πολλές δωρεάν επιλογές από λογισμικά που μπορούν να αξιοποιηθούν για τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης είναι το storyjumper (<http://www.storyjumper.com/>) και το photostory (<http://microsoft-photo-story.en.softonic.com/>). Μια ομάδα μπορεί να αναλάβει τη λήψη και την επιλογή των φωτογραφιών από το μουσείο-μνημείο που επιλέχθηκε, μια άλλη ομάδα καλείται να γράψει το κείμενο της ψηφιακής αφήγησης στα ελληνικά, τα αγγλικά και μια τρίτη γλώσσα της επιλογής τους (πχ Γερμανικά, Γαλλικά, Ισπανικά). Το υλικό των ομάδων αυτών θα αξιοποιηθούν οι άλλες ομάδες ώστε να υλοποιήσουν την αφήγηση στα λογισμικά που τελικά θα χρησιμοποιηθούν. Το τελικό αποτέλεσμα θα αναρτηθεί στην ιστοσελίδα του σχολείου, στην οποία οι μαθητές θα μπορούν να ψηφίσουν ηλεκτρονικά για την αγαπημένη τους ιστορία ψηφιακής αφήγησης, να προτείνουν παραλλαγές και βελτιώσεις. Από το αποτέλεσμα της ψηφοφορίας θα κριθεί και η τελική μορφή της ψηφιακής αφήγησης, μαθαίνοντας έτσι οι μαθητές να σέβονται την πλειοψηφία. Με τον τρόπο αυτό οι μαθητές συμμετέχουν σε ένα ελκυστικό περιβάλλον που ουσιαστικά μετατρέπει την τάξη σε forum ανταλλαγής απόψεων και ιδεών. Αναλαμβάνουν ρόλους και πρωτοβουλίες, καλούνται να πάρουν αποφάσεις, να τηρήσουν χρονοδιαγράμματα, γίνονται υπεύθυνοι για το αποτέλεσμα, ενισχύουν δημοκρατικούς τρόπους συμπεριφοράς και φυσικά οι ψηφιακές αφηγήσεις που δημιουργούν αποτελούν ουσιαστικά αναπλαισιώσεις της υπάρχουσας γνώσης. Αναπλαισιώσεις που ενθαρρύνουν την ανάπτυξη γνωστικών και μεταγνωστικών δεξιοτήτων που με τη σειρά τους οδηγούν και στον ψηφιακό εγγραμματισμό (Κνάβας & Σέρογλου, 2014)

Στο Λύκειο (Γενικό και επαγγελματικό) μπορούν να αξιοποιηθούν οι εφαρμογές που προτείνονται για το Γυμνάσιο με προσαρμογές ανάλογα με τους στόχους που θέτει ο εκπαιδευτικός προσαρμοσμένους με το επίπεδο των μαθητών.

## Συμπεράσματα

Η αίσθηση που αποκομίζουμε από την εμπειρία στα σχολεία συμφωνεί με τη βιβλιογραφία, αφού από την πλευρά των μαθητών παρατηρήθηκε ενεργή εμπλοκή και ενθουσιασμός, ενώ από την πλευρά τους οι εκπαιδευτικοί βρήκαν τη μέθοδο διδασκαλίας αποδοτική και αποτελεσματική.

Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να αποτελέσει αναπόσπαστο κομμάτι στην μαθησιακή διαδικασία σε όλες τις βαθμίδες. Η αξιοποίηση της από τον εκπαιδευτικό, την καθιστά ένα ισχυρό εργαλείο στρατηγικής για τον ίδιο αλλά και ένα αποτελεσματικό εργαλείο μάθησης για τους μαθητές. Τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας ενθουσιάζονται, ενισχύεται η αυτοπεποίθησή τους, συμμετέχουν ενεργά, δραστηριοποιούνται και το βασικότερο όλων: βρίσκουν τρόπο να εκφράσουν σκέψεις και συναισθήματα. Μαθαίνουν να χρησιμοποιούν λέξεις και εκφράσεις βελτιώνοντας τον προφορικό τους λόγο, συνεργάζονται σε ομάδες, απολαμβάνουν, διασκεδάζουν μαθαίνοντας με τρόπο φυσικό. Στα παιδιά του Δημοτικού βελτιώνονται οι προφορικές και γραπτές δεξιότητες, ενισχύεται η κριτική τους σκέψη καθώς και οι δεξιότητες ανάλυσης και σύνθεσης πληροφοριών. Με τη χρήση των ΤΠΕ προάγονται

δεξιότητες ψηφιακού και οπτικού εγγραματισμού. Μαθαίνουν να αναγνωρίζουν τα διαλογικά μέρη ενός κειμένου και να εφαρμόζουν τις αρχές οικονομίας του λόγου. Οι μαθητές του Γυμνασίου βελτιώνουν συνεργατικές και κοινωνικές δεξιότητες, ενισχύουν την εξ αποστάσεως επικοινωνία και αποτελούν κρίκο στην αλυσίδα διάχυσης ιδεών και πληροφοριών. Επιπλέον, μαθαίνουν να εκφράζονται στον ψηφιακό κόσμο αξιοποιώντας την πολυμεσικότητα, ενώ ταυτόχρονα αποκτούν ευαισθησία στο θέμα των προσωπικών δεδομένων. Γενικότερα, μαθαίνουν να διαχειρίζονται το διαθέσιμο χρόνο, να επιλύουν προβλήματα, να συλλέγουν και να αναλύουν πληροφορίες, να συνθέτουν και να αξιολογούν την εργασία τους.

Η ψηφιακή αφήγηση επομένως αποτελεί μια εναλλακτική πρόταση διδασκαλίας, ελκυστική και εποικοδομητική, τόσο για τους μαθητές όσο και τους εκπαιδευτικούς, μέσω της οποίας μπορεί να επιτευχθούν πολλοί εκπαιδευτικοί και παιδαγωγικοί στόχοι.

### Βιβλιογραφικές αναφορές

- Alaa, S. (2008). Digital Storytelling: A Meaningful Technology-Integrated Approach for Engaged Student Learning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4): 487-506.
- Barrett, H. (2006). "Researching and Evaluating Digital Storytelling as a Deep Learning Tool", στο C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006*. Chesapeake. Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved July 20, 2016, from <http://electronicportfolios.com/portfolios/SITESTorytelling2006.pdf>
- Campbell, J. (1988). *The power of myth*. New York: Anchor book/Doubleday.
- Chung, S. K. (2007). Art Education Technology: digital storytelling. *Art Education*, 60(2), 17-22.
- Del Moral Pérez, M., Martínez, L. & Piñeiro, R. M. (2016). Social and creative skills promoted with the collaborative design of digital storytelling in the classroom, *Digital education*, 30, Retrieved November 20, 2017, from <http://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/15968>.
- Drucker, J. (2008). Graphic Devices: Narration and Navigation. *Narrative*, 16 (2), 121-139.
- Edmonds, F., Evans, M., McQuire, S. & Chenhall, R. (2015). Digital storytelling, image-making and self-representation: Building digital literacy as an ethical response for supporting Aboriginal young peoples' digital identities. *Visual Methodologies* 3(2):
- Gils van, F. (2005). Potential Applications of Digital Storytelling in Education. Potential applications of digital storytelling in education. in the proceedings of 3rd Twente Student Conference on IT, Enschede June. Ανακτήθηκε 14 Δεκεμβρίου 2014 από [http://wwwhome.ewi.utwente.nl/~theune/V5/Frank\\_van\\_Gils.pdf](http://wwwhome.ewi.utwente.nl/~theune/V5/Frank_van_Gils.pdf)
- Gregori-Signes, C. (2014). Digital Storytelling and Multimodal Literacy in Education. *Porta Linguarum* 22: 237-250.

- Handler Miller, C. (2008). Tales from the Digital Frontier: Breakthroughs in Storytelling. Writers Store. Retrieved July 14, 2016, from [http://www.writersstore.com/article.php?articles\\_id=505](http://www.writersstore.com/article.php?articles_id=505).
- Hofer, M., & Swan, K.O. (2006). Standards, firewalls and general classroom mayhem: Implementing student centered research projects in a social studies classroom. *Social Studies Research and Practice*, 1(1). Retrieved July 20, 2016, from [http://www.umbc.edu/oit/newmedia/studio/digitalstories/documents/Dig\\_Story\\_Promise\\_to\\_Practice.pdf](http://www.umbc.edu/oit/newmedia/studio/digitalstories/documents/Dig_Story_Promise_to_Practice.pdf)
- Lathem, S. A. (2005). Learning Communities and Digital Storytelling: New Media for Ancient Tradition. Society for Information Technology and Teacher Education Information Conference.
- Matthews, J. (2014). Voices from the heart: the use of digital storytelling in education. *Community Practitioner* 87(1): 28-30.
- New, J. (2005). How to Use Digital Storytelling in Your Classroom, Empower student creativity with affordable and accessible technology. Retrieved July 10, 2016, from <http://www.edutopia.org/digital-storytelling-classroom>.
- Paul, N. & Fiebich, C. (2005). The Elements of Digital Storytelling. Retrieved June 30, 2016, from <http://www.inms.umn.edu/elements>.
- Pappas, C. (2015). Free digital Storytelling tools for teachers and students. Retrieved August 23, 2016, from <https://elearningindustry.com/18-free-digital-storytelling-tools-for-teachers-and-students>.
- Peracchio, L. A., Bublitz, M. G., Escalas, J. E., Furchheim, P., Grau, S. L. & Hamby, A. (2016). «Transformative Digital Storytelling: a Framework For Crafting Stories For Social Impact Organizations", in NA - Advances in Consumer Research Volume 44, eds. Page Moreau and Stefano Puntoni, Duluth, MN: Association for Consumer Research: 103-107.
- Rex, L. A., Murnen, T. J., Hobbs, J., & McEachen, D. (2002). Teachers' pedagogical stories and the shaping of classroom participation: "The dancer" and "Graveyard shift at the 7-11". *American Educational Research Journal*, 39 (3), 765 -796.
- Robin, B. (2006). The Educational Uses of Digital Storytelling. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006* (pp. 709-716). Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education (ACE).
- Robin, B. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, themed issue on New Media and Education in the 21st Century, 47(3) (pp. 220-228). Lawrence Erlbaum Associates. Retrieved August 23, 2016, from <http://digitalstorytellingclass.pbworks.com/f/Digital+Storytelling+A+Powerful.pdf>
- Robin, B. (2015). Educational uses of digital storytelling. <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/>
- Robin, B. & McNeil, S. (2013). The Evolution of Digital Storytelling Technologies: From PCs to iPads and e-Books. In R. McBride & M. Searson (Eds.), *Proceedings of SITE 2013--Society for Information Technology & Teacher Education International*

- Conference (pp. 1712-1720). New Orleans, Louisiana, United States: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved November 28, 2017 from <https://www.learntechlib.org/p/48353/>.
- Rodríguez Ruiz, J. A. (2007). El relato digital, un nuevo género? Retrieved December 30, 2015, from [http://www.javeriana.edu.co/relato\\_digital/index.htm](http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/index.htm)
- Sarica, H. C. & Usluel, Y. K. (2016). The effect of digital storytelling on visual memory and writing skills. *Computers & Education*: 94: 298–309.
- Schank, R. (1995). *Tell Me a Story: Narrative and Intelligence*. Foreword by Gary Saul Morson. Evanston, IL: Northwestern University Press. Series title: Rethinking theory.
- Spurgeon, C. L. & Burgess, J. E. (2015) Making media participatory: Digital storytelling. In Atton, Chris (Ed.) *The Routledge Companion to Alternative and Community Media*. Routledge (Taylor & Francis Group), Oxon, United Kingdom, pp. 403-413.
- Staley, B. & Freeman, L. A. (2017). Digital storytelling as student-centred pedagogy: empowering high school students to frame their futures. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 12: 2, Retrieved November 26, 2017, from <https://telrp.springeropen.com/articles/10.1186/s41039-017-0061-9>.
- Von Franz, M. L. (1996). *The Interpretation of Fairy Tales*. Boston: Shambhala Publications.
- Αλμπανάκη , Ξ., & Γκιούρα , Χ. (2014). Οι εικόνες μας διηγούνται...: Αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης στο μάθημα των Θρησκευτικών στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Ημαθία: 3ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Ημαθίας.
- Γεωργιάδου, Ε., Παντελίδης, Χ. & Αποστολίδου, Μ. (2008). *Δημιουργικές Τέχνες*. Κύπρος: Frederick Research Center.
- Δαγλιδέλης, Β., & Χοντολίδου, Ε., (2008). Η παιδαγωγική πρόκληση των πολυγραμματισμών στην εκπαίδευση ενηλίκων: το παράδειγμα των Ελληνικών Σχολείων Δεύτερης Ευκαιρίας. Συνέδριο ADULT EDUCATION FOR ACTIVE CITIZENSHIP IN THE LEARNING SOCIETY στα πλαίσια της Ελληνικής Προεδρίας, Αθήνα, Μάιος 2003.
- Θεοφανέλλης, Τ. & Οικονομοπούλου, Α. (2014). Το Edmodo ως εργαλείο ασύγχρονης επιμόρφωσης εκπαιδευτικών Πληροφορικής. 5ο Διεθνές Συνέδριο για την Διεθνείς και Ευρωπαϊκές τάσεις στην Εκπαίδευση: Οι επιρροές τους στο Ελληνικό Εκπαιδευτικό Σύστημα. Αθήνα.
- Κνάβας, Ο., & Σέρογλου, Φ. (2014). Η διδασκαλία των Φυσικών Επιστημών μέσω μορφών ψηφιακής αφήγησης: Οι περιπτώσεις κατασκευής μαθητικής ταινίας και δημιουργίας διαδικτυακής πολυτροπικής αφίσας (glog). Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης. Θεσσαλονίκη: Ερευνητική ομάδα ΑΤΛΑΣ.
- Μπαρούτα, Μ. & Τσιαγκλής, Δ. (2014). Από την παραδοσιακή στην ψηφιακή αφήγηση (Digital Storytelling). Πλεονεκτήματα και νέες προκλήσεις στη εκπαίδευση. Συνέδριο: Η εκπαίδευση στην εποχή των ΤΠΕ, Αθήνα.



- Μπράϊλας, Α. Β. (2014). Ψηφιακή αφήγηση ιστοριών στο σχολικό εργαστήριο Πληροφορικής με το PhotoStory 3. 8ο Πανελλήνιο Συνέδριο Καθηγητών Πληροφορικής, Βόλος.
- Ντολιοπούλου, Ε.(1999). Σύγχρονες Τάσεις της Προσχολικής Αγωγής. Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Οικονόμου, Β. (2010). Η Τεχνολογία στην Εκπαίδευση. Retrieved June 30, 2016, from <http://economu.wordpress.com/εκπαιδευτικό-υλικό/αφήγηση-storytelling/>
- Τσιλιμένη, Τ. & Γραίκος, Ν. (2007). Αφήγηση και Περιβαλλοντική εκπαίδευση. Εργαστήριο Λόγου και Πολιτισμού Πανεπιστημίου Θεσσαλίας Π.Ο.Φ.Α, (σελ. 17-26). Παλαιός Παντελεήμονας Πιερίας.
- 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.