



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ



ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ
ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ
ΔΙΔΡΥΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ:
«ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ»

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**Οι Ψηφιακές Ιστορίες, εργαλείο εκμάθησης της αγγλικής γλώσσας στην Πρωτοβάθμια
Εκπαίδευση μέσω της αξιοποίησης των εκφραστικών μέσων της ελληνικής γλώσσας.**

ΛΕΠΟΥΡΑ ΜΑΡΙΑ-ΕΥΓΕΝΙΑ

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: ΚΩΤΣΑΛΙΔΟΥ ΕΥΔΟΞΙΑ

ΚΕΑ, ΙΟΥΝΙΟΣ 2023

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ
ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ
ΔΙΔΡΥΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ:
«ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ»

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

Οι Ψηφιακές Ιστορίες, εργαλείο εκμάθησης της αγγλικής γλώσσας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση μέσω της αξιοποίησης των εκφραστικών μέσων της ελληνικής γλώσσας.

Λέπουρα Μαρία-Ευγενία / Α.Μ. 7556

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: κα Κωτσαλίδου Ευδοξία

Επιτροπή Αξιολόγησης:

κα Κωτσαλίδου Ευδοξία, κα Βακάλη Άννα, κος Κωτόπουλος Τριαντάφυλλος

Υποβλήθηκε ως απαιτούμενο για την απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος: Δημιουργική Γραφή και Εκπαίδευση.

Κέα, Ιούνιος 2023

© ΛΕΠΟΥΡΑ ΜΑΡΙΑ-ΕΥΓΕΝΙΑ, 2023

Η παρούσα Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία (Μ.Δ.Ε.), η οποία εκπονήθηκε στα πλαίσια του Διδρυματικού Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών: Δημιουργική Γραφή (στην Κατεύθυνση: Εκπαίδευση) του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας και του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης, επιβλέφθηκε από την Καθηγήτρια, κα Κωτσαλίδου Ευδοξία και αξιολογήθηκε από την αρμόδια Τριμελή Επιτροπή (κα Κωτσαλίδου Ευδοξία, κα Βακάλη Άννα, κο Κωτόπουλο Τριαντάφυλλο), αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία της φοιτήτριας Λέπουρα Μαρίας-Ευγενίας.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θερμές και ειλικρινείς ευχαριστίες προς την κα Κωτσαλίδου Δόξα, η οποία ανέλαβε την επίβλεψη της μεταπτυχιακής διπλωματικής εργασίας μου· πάντα γλυκομίλητη, προσηνής, πρόθυμη να με βοηθήσει σε ό,τι χρειάστηκα, κάνοντας με να αισθανθώ οικεία. Η υποστήριξη, η καθοδήγηση και η ενθάρρυνση της σε όλη την πορεία μου για τη συγγραφή της ήταν πολύτιμη.

Ευχαριστώ από καρδιάς τον κο Κωτόπουλο Τριαντάφυλλο και την κα Βακάλη Άννα, μέλη της Τριμελούς Επιτροπής, δύο σπουδαίους καθηγητές και υπέροχους ανθρώπους, για τη γνώση και την εμπειρία που μου μεταλαμπάδευσαν και για τις στιγμές που μοιραστήκαμε κατά τη διάρκεια των μαθημάτων σε αυτό το ταξίδι στη ‘Χώρα της Δημιουργικής Γραφής’.

Ευχαριστώ ιδιαίτερος και ξεχωριστά όλους/όλες τους/τις καθηγητές/καθηγήτριες του μεταπτυχιακού προγράμματος, καθώς με βοήθησαν, ο/η καθένας/καθεμία από το μετερίζι του/της, να ενώσω σιγά σιγά τα κομματάκια και να αρχίσω να δημιουργώ το δικό μου παζλ στο πεδίο της δημιουργικής γραφής, ένα μέρος του οποίου είναι η παρούσα εργασία. Χαίρομαι που είχα την ευκαιρία και την τύχη να γνωρίσω τόσους αξιόλογους ανθρώπους.

Ένα μεγάλο, μελωδικό ευχαριστώ στον κο Manco Gregoriadis Mattia, στο συγκρότημα Su’ D’Est Cantierisuoni, στον κο Νάσκο Π. Δημήτριο, στην κα Σπανομάρκου Αρετή και στην κα Σπανομάρκου Ιωάννα για την ευγενική παραχώρηση άδειας να χρησιμοποιήσω μέρος των υπέροχων συνθέσεων τους, ώστε να πλαισιώσω μουσικά τις ψηφιακές ιστορίες που δημιούργησα. Οι εν λόγω μουσικές συνθέσεις αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης, μιλώντας πραγματικά στην ψυχή μου.

Θα ήθελα να εκφράσω την αγάπη μου και να ευχαριστήσω την οικογένεια μου που ήταν και είναι πάντα εδώ για μένα.

Ολοκληρώνοντας, ομολογώ ότι η φοίτηση μου στο Διδρυματικό Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Δημιουργικής Γραφής αποτέλεσε μια ανέλπιστα όμορφη περιπέτεια σε μέρη ανεξερεύνητα. Κάθε μάθημα, κάθε εργασία ήταν και μια εμπειρία που αποκάλυπτε ένα νέο φωτεινό μονοπάτι, επιβεβαιώνοντας την πίστη μου ότι η δια βίου μάθηση, η δημιουργικότητα και το γράφειν, μας κάνουν καλύτερους ανθρώπους.

There's a spark
in the dark.

There's a dream
that can gleam!

Trust your mind, trust your heart
for unknown worlds depart!

So, use your imagination
to reach your destination!

Use your creativity,
to go beyond infinity!

(Lepoura Maria-Eugenia)

Στην οικογένεια μου

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<i>ΠΕΡΙΛΗΨΗ</i>	8
<i>ΠΡΟΛΟΓΟΣ</i>	10
<i>ΕΙΣΑΓΩΓΗ</i>	12
<i>Α' ΜΕΡΟΣ: ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ</i>	18
<i>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Δημιουργία, αφήγηση, χαρακτηριστικά ψηφιακών ιστοριών</i>	18
1.1. Η ψηφιακή ιστορία και η απαρχή της.....	18
1.2. Δομικά στοιχεία και αφηγηματικές τεχνικές ιστοριών.....	23
1.3. Χαρακτηριστικά ψηφιακών ιστοριών	27
1.4. Στοιχεία που καθιστούν τις ψηφιακές ιστορίες αποτελεσματικές και επιτυχημένες.....	28
1.5. Τρόποι δημιουργίας και αφήγησης ψηφιακών ιστοριών: ιδέες και προτάσεις.....	30
1.6. Κριτήρια επιλογής μέσου, τρόπου δημιουργίας και αφήγησης ψηφιακών ιστοριών	34
<i>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Οι ψηφιακές ιστορίες στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση</i>	36
2.1. Η ένταξη των ψηφιακών ιστοριών στην Εκπαίδευση	36
2.2. Η ένταξη των ψηφιακών ιστοριών στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση	38
2.3. Ο ρόλος και η αξιοποίηση των ψηφιακών ιστοριών στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση.....	43
2.4. Στοιχεία που καθιστούν τις ψηφιακές ιστορίες ελκυστικές για τους/τις μαθητές/τριες της Ελληνικής Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης	47
<i>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Οι ψηφιακές ιστορίες κατά τη διδασκαλία της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση</i>	49
3.1. Προσέγγιση των όρων ‘μητρική γλώσσα’, ‘πρώτη γλώσσα’, ‘δεύτερη γλώσσα’, ‘ξένη γλώσσα’, ‘διαγλώσσα’	49
3.2. Η διδασκαλία της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση	51
3.3. Η ένταξη και η χρήση των ψηφιακών ιστοριών στο πλαίσιο της διδασκαλίας του μαθήματος της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας.....	54
3.4. Η χρήση εκφραστικών μέσων της Ελληνικής ως μητρικής ή πρώτης γλώσσας στην αφήγηση ψηφιακών ιστοριών με στόχο τη διδασκαλία της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας.....	56
3.5. Ο ρόλος, η αξιοποίηση και τα οφέλη χρήσης της μητρικής ή πρώτης γλώσσας κατά τη διδασκαλία της ξένης με εστίαση στο διδακτικό σχήμα: Ελληνικά-Αγγλικά	60
<i>Β' ΜΕΡΟΣ: ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΘΕΩΡΗΤΙΚΟΥ ΠΛΑΙΣΙΟΥ - ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΙΣΤΟΡΙΩΝ</i>	64
<i>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Οι ψηφιακές ιστορίες κατά τη διδασκαλία της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: Από τη θεωρία στην πράξη</i>	64
4.1. Παρουσίαση των ψηφιακών ιστοριών της παρούσας εργασίας.....	64

4.2. Περιγραφή της μεθόδου που ακολουθήθηκε για τη δημιουργία των ψηφιακών ιστοριών της παρούσας εργασίας.....	68
4.3. Κριτήρια βάσει των οποίων επελέγη ο τρόπος δημιουργίας και αφήγησης των ψηφιακών ιστοριών της παρούσας εργασίας	70
4.4. Στοχοθεσία των ψηφιακών ιστοριών που δημιουργήθηκαν	72
4.5. Δομικά στοιχεία και αφηγηματικές τεχνικές των εν λόγω ψηφιακών ιστοριών	74
ΕΠΙΛΟΓΟΣ.....	80
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ-ΔΙΚΤΥΟΓΡΑΦΙΑ.....	82
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ	92

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία αφορά τη δημιουργία και χρήση των ψηφιακών ιστοριών από τον/την εκπαιδευτικό στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση· ένα εργαλείο για την εκμάθηση της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας, αξιοποιώντας παράλληλα τα εκφραστικά μέσα της Ελληνικής.

Το πρώτο μέρος επικεντρώνεται στα εξής: 1) την αφήγηση, τους τρόπους δημιουργίας και τα δομικά χαρακτηριστικά των ψηφιακών ιστοριών, 2) την ένταξη των ψηφιακών ιστοριών στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση και τα στοιχεία που τις καθιστούν ενδιαφέρουσες για τους/τις μαθητές/τριες, και κυρίως 3) τον ρόλο τους κατά τη διδασκαλία της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, εκμεταλλευόμενοι και τα εκφραστικά μέσα της Ελληνικής.

Στο δεύτερο μέρος της εργασίας, παρατίθεται μια συλλογή ψηφιακών ιστοριών (πέντε σύντομα βίντεο), η οποία δημιουργήθηκε για να παρουσιάσει γραμματική της αγγλικής γλώσσας, και συγκεκριμένα ρηματικούς χρόνους, εφαρμόζοντας το θεωρητικό πλαίσιο το οποίο αναλύθηκε στο πρώτο μέρος. Αναφορικά με τις προαναφερόμενες ψηφιακές ιστορίες, εκτός από τα βίντεο και τα κείμενα που τα συνοδεύουν, περιγράφονται επίσης, η μέθοδος που επελέγη για τη δημιουργία τους, καθώς και τα κριτήρια με βάση τα οποία επελέγη. Επιπλέον, παρουσιάζονται η στοχοθεσία και οι τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν για την αφήγησή τους.

Εν κατακλείδι, ο στόχος είναι διττός: αφενός η μελέτη της δημιουργίας και χρήσης σύντομων ψηφιακών ιστοριών στο πλαίσιο της σχολικής τάξης για το μάθημα της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας και αφετέρου η αξιοποίηση σε αυτό το εγχείρημα των εκφραστικών μέσων της ελληνικής γλώσσας. Η παρούσα εργασία, μπορεί να λειτουργήσει και ως οδηγός προς εκπαιδευτικούς, κυρίως προς όσους διδάσκουν την Αγγλική ως ξένη γλώσσα, ώστε με απλά τεχνολογικά μέσα, να έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν τις δικές τους ψηφιακές ιστορίες.

Λέξεις κλειδιά: ψηφιακές ιστορίες, Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, εκμάθηση Αγγλικής ως ξένης γλώσσας, αξιοποίηση εκφραστικών μέσων της ελληνικής γλώσσας.

ABSTRACT

The present Master's thesis refers to the creation and use of digital stories by the educator in Greek Primary Education; a tool for learning English as a foreign language, while in the same time employing the expressive means of the greek language.

The first part focuses on the following: 1) the narrative, the ways of creating digital stories as well as their structural features, 2) the integration of digital stories in Greek Primary Education and what makes them interesting to the pupils, and mainly 3) their role in teaching English as a foreign language in Greek Primary Education, while making use of the expressive means of the greek language, too.

In the second part of the Master's thesis, a collection of digital stories is appended (five short videos), which was created in order to present english grammar, and more specifically verb tenses, by implementing the theoretical context analysed in the first part. Regarding the aforementioned stories, except for the videos and the texts that accompany them, are also described, the method that was chosen, as well as the criteria upon which this choice was made. Moreover, the educational objectives and the techniques that were used for the narration of the digital stories are presented.

In conclusion, the aim is twofold: on the one hand, the creation and use of brief digital stories within the classroom for the subject of English as a foreign language and on the other hand, the employment in this attempt of the expressive means of the greek language. The present Master's thesis may also be used as a guide for educators, mainly those who teach English as a foreign language, so that with simple technological tools, they can create their own digital stories.

Key words: digital stories, Greek Primary Education, learning English as a foreign language, employment of expressive means of the greek language.

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η απόφασή μου να ασχοληθώ με τη μελέτη του θέματος *‘Οι Ψηφιακές Ιστορίες, εργαλείο εκμάθησης της αγγλικής γλώσσας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση μέσω της αξιοποίησης των εκφραστικών μέσων της ελληνικής γλώσσας’*, προέκυψε έπειτα από την εμπειρία που είχα σε ένα από τα μαθήματα του Μεταπτυχιακού Προγράμματος, και συγκεκριμένα, *‘Δικτυακές και Πολυμεσικές Εφαρμογές της Λογοτεχνίας στην Εκπαίδευση’*.

Μου δόθηκε η ευκαιρία να κατανοήσω πόσο σημαντικές καθίστανται οι ψηφιακές ιστορίες κατά τη διδασκαλία, ώστε το μάθημα να γίνει πιο ευχάριστο, πιο προσιτό, πιο οικείο στους μαθητές και στις μαθήτριες. Κατά την προσπάθειά μου να φτιάξω μια ψηφιακή ιστορία στα πλαίσια του ανωτέρω, διαπίστωσα ότι είναι μια ιδιαίτερα δημιουργική διαδικασία, όπου με βασικές γνώσεις χρήσης ηλεκτρονικού υπολογιστή, απλά τεχνολογικά μέσα, διάθεση και *‘μπόλικη’* φαντασία, μπορεί κάθε εκπαιδευτικός να δημιουργήσει τις δικές του/της. Οι ψηφιακές ιστορίες είναι αναμφισβήτητα ένα πολύτιμο εφόδιο, διότι ο/η εκπαιδευτικός έχει απόλυτη ελευθερία και ευελιξία να παρουσιάσει και να πει ό,τι επιθυμεί σχετικά με το αντικείμενο διδασκαλίας του/της με τον τρόπο που κρίνει ο ίδιος/η ίδια, προσαρμόζοντας το στις ανάγκες των μαθητών/τριών και του μαθήματος.

Βεβαίως, οι ψηφιακές ιστορίες είναι ένα εξαιρετο εργαλείο και στα χέρια των μαθητών/τριών, καθώς μπορούν να φτιάξουν και οι ίδιοι/ίδιες τις δικές τους μαθαίνοντας μέσω βιωματικής, ανακαλυπτικής, διερευνητικής, ομαδοσυνεργατικής μάθησης. Ωστόσο, η παρούσα εργασία πραγματεύεται τη δημιουργία ψηφιακών ιστοριών από τον/την εκπαιδευτικό που απευθύνεται στους μαθητές/τριες, στο πλαίσιο διδασκαλίας ξένης γλώσσας, καθώς θεωρώ αυτονόητο ότι πρωτίστως πρέπει να καταρτιστεί ο ίδιος/ η ίδια, να το εμπεδώσει ως διαδικασία και έπειτα να καθοδηγήσει και ει δυνατόν, να εμπνεύσει τους/τις μαθητές/μαθήτριες να το πράξουν.

Όσον αφορά το κίνητρο της επιλογής να εστιάσω όχι μόνο στις ψηφιακές ιστορίες αλλά στο πως μπορούν να λειτουργήσουν ως εργαλείο κατά την εκμάθησης της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας στο εκπαιδευτικό πλαίσιο της Ελληνικής Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, αξιοποιώντας και τα εκφραστικά μέσα της ελληνικής κατά την αφήγηση, ήταν η *‘απενοχοποίηση’* της χρήσης της μητρικής ή πρώτης γλώσσας των φυσικών ομιλητών/ομιλητριών της εντός της σχολικής τάξης. Ως καθηγήτρια Αγγλικών, αλλά και ως μαθήτρια, βίωσα και διαπίστωσα ότι εδώ και πολλές δεκαετίες, κυριαρχούσε η πεποίθηση ότι για να καταστεί επιτυχής η εκμάθηση μιας ξένης γλώσσας, ο μόνος τρόπος είναι να γίνεται στην τάξη αποκλειστικά και μόνο χρήση της γλώσσας προς εκμάθηση, γεγονός που πολλές φορές προκαλούσε δυσάρεστα συναισθήματα σε νεαρούς/ές μαθητές/μαθήτριες που στις αρχικές τάξεις, κυρίως όταν εντασσόταν στο

πρόγραμμα η γραμματική, δυσκολεύονταν πολύ. Σε πολλές περιπτώσεις αυτή η τακτική επέφερε τα αντίθετα αποτελέσματα, καθώς ειδικά σε νεαρές ηλικίες, οι μαθητές/μαθήτριες συχνά δεν καταλάβαιναν αυτό που εξηγούσε ο/η δάσκαλος/δασκάλα της ξένης γλώσσας με αποτέλεσμα να δημιουργούνται κενά γνώσης. Μάλιστα, ενίοτε παρατηρούνταν και φαινόμενα όπου παραγκωνίζονταν μαθητές/μαθήτριες με μαθησιακές δυσκολίες ή πιο αργούς ρυθμούς μάθησης, οι οποίοι/οποίες αδυνατώντας να παρακολουθήσουν το μάθημα, χωρίς καθόλου χρήση της μητρικής ή πρώτης γλώσσας, θεωρούνταν ότι ‘απείχαν’, ‘αδιαφορούσαν’ ή ‘ήταν κακοί μαθητές’.

Συνοψίζοντας, θέλησα να καταδείξω μέσα από την παρούσα, ότι η χρήση της μητρικής ή πρώτης γλώσσας κατά την εκμάθηση μιας ξένης γλώσσας, εν προκειμένω της Αγγλικής, δεν είναι απαγορευτική, τουναντίον, μπορεί να είναι ευεργετική και ωφέλιμη για τους/τις μαθητές/μαθήτριες, αρκεί να γίνεται στοχευμένα και με μέτρο.

Κέα, Ιούνιος 2023

Λέπουρα Μαρία-Ευγενία

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η παρούσα Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία εκπονήθηκε στα πλαίσια του Διδρυματικού Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών «Δημιουργική Γραφή και Εκπαίδευση» του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας και του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης. Στόχος της είναι η μελέτη της δημιουργίας και χρήσης των ψηφιακών ιστοριών από τον/την εκπαιδευτικό στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, ως εργαλείο για την εκμάθηση της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας με την αξιοποίηση κατά την αφήγηση, όχι μόνο της Αγγλικής αλλά και των εκφραστικών μέσων της Ελληνικής, έχοντας ως εφόδια τον ρυθμό, την ομοιοκαταληξία, τη μουσική και το τραγούδι, καθώς και αφηγηματικές τεχνικές. Ως εκ τούτου, για τον σκοπό αυτό, 'επιστρατεύεται' η ποιητική λειτουργία της γλώσσας, όπου όπως αναφέρει ο Μπαμπινιώτης (1998, σελ. 208), σύμφωνα με τους γλωσσολόγους της Σχολής της Πράγας, πρόκειται για τη *«χρήση της στον έντεχνο λόγο, στη λογοτεχνία, όπου είναι έντονη η συναισθηματική πλευρά της γλώσσας, και βαρύνει εξίσου το τί και το πώς θα το πεις, το περιεχόμενο αλλά και η μορφή, σημαινόμενο αλλά και σημαίνον, ολόκληρο το σημείο»*.

Είναι γεγονός ότι ζούμε σε μια εποχή που η Τεχνολογία της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ) έχει εισέλθει δυναμικά σε όλους τους τομείς της ζωής μας και βεβαίως και στον τομέα της Εκπαίδευσης, αλλάζοντας τα δεδομένα και συμβάλλοντας στον εκσυγχρονισμό της. Τα παιδιά ήδη από πολύ νεαρή ηλικία έχουν μεγάλη εξοικείωση με τις νέες τεχνολογίες, αποκτούν νωρίς ψηφιακές δεξιότητες και χρησιμοποιούν ολοένα και περισσότερο το διαδίκτυο και τις ψηφιακές συσκευές, κυρίως υπολογιστές, tablets, κινητά τηλέφωνα, σε διάφορες πτυχές της καθημερινότητας τους. Επομένως, σε μια εποχή στην οποία κυριαρχούν τα τεχνολογικά επιτεύγματα και η εικόνα, μέσω των οποίων έχουμε συνηθίσει να λαμβάνουμε την πληροφορία, ο/η εκπαιδευτικός δεν μπορεί παρά να συμβαδίσει με την εξέλιξη και να προσαρμόσει τη διδασκαλία του/της, εντάσσοντας σε αυτή τις ψηφιακές ιστορίες, οι οποίες αποδεικνύονται ένα ιδιαίτερα χρήσιμο εργαλείο, καθώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν με πολλούς τρόπους και να καταστήσουν το μάθημα πιο ευχάριστο και ελκυστικό. Αυτό δεν σημαίνει ωστόσο, ότι τα παιδιά δεν έχουν ανάγκη στη ζωή τους την παρουσία της λογοτεχνίας, της μουσικής, της ζωγραφικής. Τα νέα τεχνολογικά δεδομένα που συνεπάγεται η σημερινή ψηφιακή πραγματικότητα είναι σημαντικό να εναρμονιστούν με το συναίσθημα και την τέχνη, στοιχεία άκρως πολύτιμα για την υγιή και ομαλή ανάπτυξη των παιδιών. Όπως αναφέρει η Κωτσαλίδου (2021, σελ. 11), η τέχνη *«είναι αναπόσπαστο κομμάτι του εαυτού μας, ζούμε και δημιουργούμε με αυτήν, νιώθουμε, μαθαίνουμε, κινούμαστε, χορεύουμε, φτιάχνουμε, παίζουμε, κατασκευάζουμε, ακούμε, απολαμβάνουμε, γελάμε, κλαίμε,*

παιδευόμαστε και παιδεύουμε, λυτρώνουμε και λυτρωνόμαστε...». Για τον λόγο αυτό, στην παρούσα εργασία επιχειρείται ο συγκερασμός τόσο ψηφιακών στοιχείων, όσο και λογοτεχνικών, μουσικών και εικαστικών, ώστε μέσα από την αφήγηση ιστοριών, όπου συνεργάζονται και συμπράττουν η αγγλική και η ελληνική γλώσσα, να επιτευχθεί το προσδοκώμενο μαθησιακό αποτέλεσμα: ήτοι η εκμάθηση της Αγγλικής, και εν προκειμένω γραμματικών φαινομένων της, για την καλύτερη δυνατή χρήση και εμπέδωσή της σε ένα ασφαλές, εμπνευσμένο, δημιουργικό και με συναίσθημα εκπαιδευτικό περιβάλλον.

Επισημαίνεται ότι η αξιοποίηση των εκφραστικών μέσων της Ελληνικής με στόχο την εκμάθηση της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας έχει βαρύνουσα σημασία. Σύμφωνα με τον Kerr (2019, σελ. 2-3), η πεποίθηση ότι τα Αγγλικά ως ξένη γλώσσα διδάσκονται καλύτερα μόνο όταν χρησιμοποιείται αποκλειστικά η Αγγλική στην τάξη, χωρίς τη διαμεσολάβηση της μητρικής ή πρώτης γλώσσας τίθεται τα τελευταία χρόνια υπό αμφισβήτηση. Κυρίως από το 2010, έπειτα από την έκδοση του βιβλίου του γλωσσολόγου Guy Cook, “Translation in Language Teaching” (“Μετάφραση κατά τη Γλωσσική Διδασκαλία”), σημειώνεται μια σημαντική αλλαγή στον τρόπο προσέγγισης της διδασκαλίας μιας ξένης γλώσσας, ως προς τη θέση και τη χρήση της μητρικής ή πρώτης γλώσσας. Συγκεκριμένα, έχει αναπτυχθεί, κυρίως στην ακαδημαϊκή κοινότητα, η άποψη ότι η τακτική του να ομιλείται αποκλειστικά και μόνο η Αγγλική χωρίς καθόλου χρήση της μητρικής ή πρώτης γλώσσας, δεν είναι μόνο ανέφικτη σε πολλές περιπτώσεις αλλά ίσως και κάποιες φορές να μην είναι και επιθυμητή. Συνεπώς, υπό αυτό το πρίσμα ‘βρίσκεται κοινό έδαφος’ για την προαναφερόμενη σύμπραξη των δύο γλωσσών στη δημιουργία ψηφιακών ιστοριών.

Ωστόσο, κρίνεται απαραίτητο, πριν το κύριο μέρος της εργασίας που επικεντρώνεται στις ψηφιακές ιστορίες, να πραγματοποιηθεί μια ανασκόπηση στα κάτωθι: τι ορίζεται με τις έννοιες ‘ιστορία’, ‘αφήγηση’, ‘αφηγείσθαι’, ποια είναι η εξέλιξη της ιστορίας στο πέρασμα των χρόνων μέχρι να φτάσουμε στη σημερινή ψηφιακή εκδοχή της, ποιος είναι ο ρόλος των ιστοριών στη ζωή μας γενικά αλλά και ειδικά στην ζωή των παιδιών και πως συμβάλλει στην ανάπτυξη τους, καθώς επίσης και ποιος είναι ο ρόλος των ιστοριών στην εκπαίδευση.

Η αναφορά και η διάκριση των εννοιών: ‘ιστορία’, ‘αφήγηση’, ‘αφηγείσθαι’, όπως και η απόδοση ορισμών σε αυτές, είναι μια διαδικασία απαραίτητη για να γίνουν κατανοητές, ωστόσο γίνεται κυρίως για λόγους που εξυπηρετούν στη μεθοδολογία της επιστήμης της αφηγηματολογίας. Επί της ουσίας οι όροι αυτοί, όπως αναφέρει η Φαρίνου-Μαλαματάρη (2022, σελ. 36), εμπεριέχουν ο ένας τον άλλο, αποτελώντας «μέρη ενός ενιαίου συνόλου» σε μια μυθοπλαστική αφήγηση και κανείς δεν μπορεί να εξεταστεί χωρίς αναφορά στους άλλους. Επομένως,

- **ιστορία** είναι μια σειρά ή ακολουθία γεγονότων σε ορισμένο χώρο και χρόνο, τα οποία πραγματώνονται από ... τους χαρακτήρες· η απάντηση στην ερώτηση τι;
- **αφήγηση** είναι ο τρόπος με τον οποίο παρουσιάζονται τα γεγονότα ... το αποτέλεσμα των αποφάσεων του αφηγείσθαι· η απάντηση στην ερώτηση πώς;
- **αφηγείσθαι** είναι μια αληθινή ή μυθοπλαστική διαδικασία, το συναγόμενο αίτιο της αφήγησης· η απάντηση στην ερώτηση ποιος και υπό ποιες συνθήκες; (Φαρίνου-Μαλαματάρη 2022, σελ. 36).

Οι ιστορίες διαδραματίζουν και κατέχουν σημαίνοντα ρόλο στη ζωή του ανθρώπου από την αρχή της ύπαρξής του, αλλά η μορφή έκφρασης, διάδοσης, αποτύπωσης και καταγραφής τους άλλαξε στην πορεία των αιώνων, ακολουθώντας την ανθρώπινη εξέλιξη, τα τεχνολογικά επιτεύγματα και τις ανάγκες κάθε εποχής. Σύμφωνα με τον Boyd (2017, σελ. 1), **η απαρχή των ιστοριών** έχει τις ρίζες της στα οφέλη που συνεπάγεται «ο εντοπισμός και η επανασύνθεση της αληθούς πληροφορίας», στοιχείο που οδήγησε στην ανάπτυξη ορισμένων δεξιοτήτων σε κάποια ζωϊκά είδη, μεταξύ αυτών και το ανθρώπινο είδος, όπως «η κατανόηση γεγονότων, η μνήμη, η φαντασία και η επικοινωνία». Εν συνεχεία, η ολοένα και αυξανόμενη εξάρτηση ανάμεσα στους ανθρώπους, κυρίως για την επιβίωσή τους, οδήγησε στο να μοιράζονται πληροφορίες με τρόπους προγλωσσικούς, μιμητικούς. Ωστόσο, η ανάγκη για κοινωνικοποίηση και για ανταλλαγή πληροφοριών, «πέρα από την τρέχουσα κοινή εμπειρία τους» (Doi, όπως παρατίθεται σε Boyd, 2017, σελ. 1), είχε ως επακόλουθο την επινόηση της γλώσσας, η οποία με την σειρά της λειτούργησε αποτελεσματικά στην εξεύρεση τρόπων αφήγησης ιστοριών, ώστε οι άνθρωποι να μάθουν περισσότερα για το είδος τους, για να μπορούν να συνεργάζονται και να κατανοούν καλύτερα ο ένας τον άλλο, επηρεάζοντας σαφώς την κοινωνικότητα και τον τρόπο συμπεριφοράς τους. Όμως, η αφήγηση ιστοριών περιοριζόταν στην περιγραφή συμβάντων. Για την ακρίβεια, προχώρησε στο επόμενο στάδιο, αυτό της μυθοπλασίας, όταν συνδυάστηκαν η έμφυτη προδιάθεση για παιχνίδι με τις δεξιότητες «κατανόησης γεγονότων, μνήμης, φαντασίας, επικοινωνίας, διήγησης» (Boyd, 2017, σελ. 1), ώστε να αρχίσουν να

δημιουργούνται οι πρώτες φόρμες αφήγησης, που κατέστησαν τις ιστορίες πιο συγκεντρωμένες, συναρπαστικές και πιο εύκολες στο να απομνημονευθούν. Ως εκ τούτου, οι ιστορίες αρχικά εκφράζονταν με μίμηση και έπειτα με τη γλώσσα, εξυπηρετώντας την αφήγηση πραγματικών γεγονότων, συμβάντων της καθημερινότητας των ανθρώπων για να εξελιχθούν αρκετά αργότερα σε μυθοπλαστικές, επικεντρώνοντας κυρίως στην έννοια του μύθου και της θρησκείας (Boyd, 2017, σελ. 1-16).

Επομένως, ακολουθώντας την **εξέλιξη** που περιγράφηκε συνοπτικά παραπάνω, η αφήγηση ιστοριών ήταν: α) αρχικά οπτική, καθώς αποτυπώνονταν με εικόνες σε σπηλιές και εξυπηρετούσε την εξιστόρηση συμβάντων της καθημερινότητας, β) έπειτα με την επινοήση της γλώσσας κατέστη προφορική, εξιστορώντας τα κατορθώματα ηρώων μέσα από μύθους, ώστε να μεταβιβαστούν στις επόμενες γενιές σημαντικά γεγονότα της εκάστοτε εποχής, πολιτισμικές αξίες, ήθη, έθιμα, στάσεις ζωής, γ) για να γίνει εν συνεχεία γραπτή, έχοντας ρόλο θρησκευτικό, όπως για παράδειγμα η Βίβλος, ψυχαγωγικό, όπως τα λογοτεχνικά κείμενα αλλά και ενημερωτικό, όπως οι εφημερίδες, και δ) τέλος με ψηφιακή μορφή, την οποία έλαβε τον 20^ο αιώνα με τον κινηματογράφο και την τηλεόραση, έχοντας κυρίως ψυχαγωγικό και ενημερωτικό ρόλο. Ωστόσο, στη σημερινή εποχή, διανύοντας τον 21^ο αιώνα, η ψηφιακή αφήγηση έχει εξελιχθεί με τη χρήση του διαδικτύου και των Web 2.0 εργαλείων, προκαλώντας μια ‘μικρή επανάσταση’. Αυτό έγκειται αφενός στο ότι, ενώ μέχρι πρότινος ήταν συγκριτικά λίγοι εκείνοι που μπορούσαν να καταγράψουν μια ιστορία και να την δημοσιεύσουν, εν έτει 2023, οποιοσδήποτε με βασικές γνώσεις χρήσης ηλεκτρονικού υπολογιστή και στοιχειώδη τεχνολογικό εξοπλισμό (κάμερα, μικρόφωνο) έχει τη δυνατότητα να φτιάξει τη δική του/της ιστορία και αφετέρου στο ότι μπορεί να επιλέξει το περιεχόμενο της ιστορίας του/της μέσα από πληθώρα επιλογών, να την αναρτήσει στο διαδίκτυο και να την κάνει διαθέσιμη στο ευρύ κοινό. Μπορεί να είναι από ‘tutorial’, δηλαδή ένα βίντεο-ιστορία που οδηγεί τον θεατή βήμα-βήμα στην εκμάθηση ενός αντικειμένου ή μιας δεξιότητας, ένα βίντεο-ιστορία ενός/μιας ‘influencer’, ο/η οποίος/οποία δείχνοντας την καθημερινότητά του/της, επηρεάζει το κοινό προωθώντας ένα συγκεκριμένο τρόπο ζωής, μέχρι την δημιουργία ψηφιακής ιστορίας, για παράδειγμα με τη μορφή ‘animation’, από έναν/μια εκπαιδευτικό με στόχο τη διδασκαλία ενός γνωστικού αντικειμένου σε μαθητές/μαθήτριες.

Στο σημείο αυτό κρίνεται σκόπιμη η διαπίστωση ότι **οι ιστορίες κατακλύζουν την καθημερινότητά των ανθρώπων** και αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της, αφού «βρίσκονται παντού: στα μυθιστορήματα, στον κινηματογράφο, στα κινούμενα σχέδια, στις διαφημίσεις, στις ειδήσεις» (Φαρίνου-Μαλαματάρη, 2022, σελ. 33), όπως επίσης τα τελευταία χρόνια και στα ευρέως χρησιμοποιούμενα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, όπου αναρτώνται από

πλήθος χρηστών τα λεγόμενα ‘stories’. Τα πάντα γύρω είναι ένα ‘story’, αφού καθημερινά μικροί και μεγάλοι, ζουν και αφηγούνται τη δική τους ζωή, την ιστορία τους. Ως εκ τούτου, όλοι έχουν αναπτύξει σε ένα βαθμό, καθένας ανάλογα με τα γνωρίσματα της προσωπικότητά του/της, την αφηγηματική ικανότητα, η οποία συνεπάγεται τις ακόλουθες δεξιότητες: να ακούει κανείς κάτι και να μπορεί να το χαρακτηρίσει ως ιστορία, να κατανοεί και να διηγείται ιστορίες, να προβαίνει σε συσχετισμούς ή να αναγνωρίζει εκδοχές της ίδιας ιστορίας (Φαρίνου-Μαλαματάρη, 2022, σελ. 34). Μάλιστα, η σπουδαιότητα των ιστοριών στη σημερινή εποχή έγκειται επίσης, στην ιδιαίτερα διαδεδομένη αντίληψη ότι για την κατανόηση πραγμάτων, καταστάσεων, είτε αυτά αφορούν «τον εαυτό» είτε «τη σχέση του με τον κόσμο», είναι αναγκαία η διαμόρφωσή τους «στη λογική μιας αφήγησης» (Φαρίνου-Μαλαματάρη, 2022, σελ. 33).

Ο ρόλος των ιστοριών ειδικά στην ζωή των παιδιών, η συμβολή τους στην ανάπτυξη τους, καθώς και ο σημαντικότερος ρόλος τους στην εκπαίδευση, θα μπορούσε να ειπωθεί ότι είναι καθοριστικής σημασίας για πολλούς λόγους, που σχετίζονται με την κοινωνική, συναισθηματική και γνωστική τους διάσταση. Σύμφωνα με τον Piaget, που αναφέρεται η Κωτσαλίδου (2021, σελ. 18-22), τα στάδια ανάπτυξης του παιδιού είναι πέντε: *α) «η αισθησιοκινητική περίοδος», (γέννηση έως δεύτερο έτος), β) «η περίοδος προεγνωσιολογικής σκέψης», (δεύτερο έως τέταρτο έτος), γ) «η περίοδος παραστατικής ή εικονιστικής σκέψης» (τέταρτο έως έβδομο έτος), δ) «η περίοδος των συγκεκριμένων λογικών ενεργειών» (έκτο ή έβδομο έως ενδέκατο ή δωδέκατο έτος), ε) «η περίοδος των τυπικών λογικών ενεργειών» (εφηβεία – ενηλικίωση).* Ως εκ τούτου, επικεντρώνοντας στην ηλικιακή ομάδα επτά έως δώδεκα ετών, που είναι η αναφορά της παρούσας εργασίας, τα παιδιά διανύουν την τέταρτη φάση ανάπτυξής τους, την περίοδο των συγκεκριμένων λογικών ενεργειών, γεγονός που σημαίνει ότι, ενώ μπορούν να κατανοήσουν τις απόψεις των άλλων, να λύσουν προβλήματα που έχουν συγκεκριμένες συνιστώσες, να προβούν στην εκτέλεση νοητικών πράξεων, όπως ενδεικτικά η «ταυτοποίηση» και οι «συνδυαστικές συσχετίσεις», δεν έχουν ωστόσο τη δυνατότητα να αντιληφθούν «αφηρημένες έννοιες». Μπορούν να κατανοήσουν μόνο νοητικές πράξεις που αφορούν «συγκεκριμένα πράγματα» και αναφέρονται «στο άμεσο παρόν» (Κωτσαλίδου, 2021, σελ. 21).

Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω δεδομένα ως προς τα στάδια ανάπτυξης των παιδιών, η αφήγηση ιστοριών μπορεί να λειτουργήσει αποτελεσματικά, ώστε να επιτευχθούν:

- η δημιουργική επαφή με αφηρημένες έννοιες, οι οποίες μετατρέπονται σε απτές, αφού η προσπάθεια επεξήγησης τους με τη χρήση της «γνωστικής λειτουργίας» της γλώσσας (Μπαμπινιώτης, 1998, σελ. 208), δεν επιφέρει τα επιθυμητά αποτελέσματα,

- η καλύτερη κατανόηση οποιουδήποτε γνωστικού αντικειμένου, διότι ο χρόνος αφήγησής τους είναι πάντα το άμεσο παρόν, οπότε τα παιδιά τις ακούν, τις βλέπουν να εξελίσσονται τώρα και αφετέρου, διότι μπορούν να ταυτιστούν με τους ήρωες, να βάλουν τον εαυτό τους στη θέση τους,
- το κίνητρο για καλύτερη απόδοση στο μάθημα, καθώς οι ιστορίες είναι ενδιαφέρουσες, αστείες, περιπετειώδεις, συγκινητικές, διασκεδαστικές,
- η ενθάρρυνση περισσότερο ενεργής συμμετοχής στη μαθησιακή διαδικασία,
- η εφαρμογή των γνώσεων που αποκομίζουν τα παιδιά από την εξοικείωση με τη δομή των ιστοριών (σκηνικό, ήρωες, πλοκή), όπως «*το να καταλαβαίνουν και να θυμούνται ιστορίες*» (Kintsch, 1977, Mandler & Johnson, 1977, Rumelhart, 1978, Stein, 1976, 1979, Stein & Glenn, 1977, όπως παρατίθεται σε Rana et. al., 2014, σελ. 178) ή «*το να αναμένουν την επερχόμενη πληροφορία*» (Applebee, 1978, Whaley, 1981, όπως παρατίθεται σε Rana et. al., 2014, σελ. 178), ώστε να μπορούν να επεξεργαστούν ένα κείμενο, αναλύοντας και συνθέτοντας πληροφορίες,
- η ανάπτυξη κριτικής σκέψης,
- η ανάπτυξη επικοινωνιακών και γλωσσικών δεξιοτήτων με την εισαγωγή άγνωστου/ανοικείου λεξιλογίου εντός του αφηγηματικού πλαισίου (Rana et. al., 2014, σελ. 179),
- η ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων, καθώς μια ιστορία μπορεί να αποτελέσει εξαιρετική αφορμή για συζήτηση,
- η ενίσχυση της προθυμίας των παιδιών να επικοινωνήσουν σκέψεις και συναισθήματα,
- η ανάπτυξη της φαντασίας,
- η δημιουργία φιλικής και ασφαλούς συναισθηματικά ατμόσφαιρας,
- η αποφόρτιση από άγχος, συναισθηματική πίεση, φόρτο εργασίας και η δημιουργία αίσθησης χαλάρωσης, συντελώντας σε μια σύντομη ‘μαγική απόδραση’ από την καθημερινότητα.

Εν κατακλείδι, η σπουδαιότητα των ιστοριών, ίσως μπορεί να συνοψιστεί καλύτερα μέσα από την ακόλουθη παροιμία των Ιθαγενών Αμερικανών: «*Πες μου ένα γεγονός και θα μάθω. Πες μου την αλήθεια και θα πιστέψω. Αλλά πες μου μια ιστορία και αυτή θα ζει στην καρδιά μου για πάντα.*».

Α' ΜΕΡΟΣ: ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1:

Δημιουργία, αφήγηση, χαρακτηριστικά ψηφιακών ιστοριών

1.1. Η ψηφιακή ιστορία και η απαρχή της

Ο όρος **‘ψηφιακή ιστορία’** «στην πιο απλή του μορφή», αναφέρεται στην αφήγηση μιας ιστορίας ή την παρουσίαση ιδεών με τη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή, τεχνολογικών, (κάμερα, μικρόφωνο, καταγραφέας φωνής) και διαδικτυακών εργαλείων (λογισμικό για τη δημιουργία, επεξεργασία και το μοντάζ εικόνας και ήχου). Επομένως, ενώ στην παραδοσιακή αφήγηση ιστοριών χρησιμοποιούνται ως μέσα καταγραφής και μετάδοσης οι χάρτινες σελίδες ενός βιβλίου, οι «κασέτες», οι «δίσκοι», το «φιλμ», κατά την αφήγηση ψηφιακών ιστοριών χρησιμοποιούνται ηλεκτρονικά αρχεία εικόνων, ήχου, κειμένου, αποθηκευμένα σε έναν υπολογιστή ή αναρτημένα στο διαδίκτυο (Bouchrika, 2022, § 6-7).

Μια πιο αναλυτική προσέγγιση του όρου, δίνεται από το Πανεπιστήμιο Γουόλνγκονγκ της Αυστραλίας (University Of Wollongong, n.d., §1-2), σύμφωνα με το οποίο πρόκειται για *«μια πολυμεσική παρουσίαση που συνδυάζει μια ποικιλία ψηφιακών στοιχείων εντός μιας αφηγηματικής δομής (μιας ιστορίας). Τα μέσα μπορεί να περιλαμβάνουν κείμενο, εικόνες, βίντεο, ήχο, στοιχεία μέσων κοινωνικής δικτύωσης (για παράδειγμα tweets) και διαδραστικά στοιχεία (για παράδειγμα ψηφιακούς χάρτες)»*. Θα μπορούσε να ειπωθεί ότι η ψηφιακή ιστορία γεφυρώνει δύο κόσμους, χρησιμοποιώντας τα καλύτερα στοιχεία τους. Για την ακρίβεια, όπως έλεγε ο Atchley και αναφέρεται από το εν λόγω Πανεπιστήμιο, *«...η ψηφιακή αφήγηση ιστοριών συνδυάζει ... τον ‘νέο κόσμο’ των ψηφιοποιημένων βίντεο, φωτογραφίας και τέχνης, και τον ‘παλιό κόσμο’ της αφήγησης ιστοριών»*.

Μια εξίσου λεπτομερής επεξήγηση του όρου δίνεται από το Ινστιτούτο Προοδευτικής Εκπαίδευσης και Μάθησης στην Καλιφόρνια των Ηνωμένων Πολιτειών Αμερικής (Institute of Progressive Education and Learning, n.d., §3,5), σύμφωνα με το οποίο, η αφήγηση ψηφιακής ιστορίας αναφέρεται σε μια *«σύντομη φόρμα παραγωγής ψηφιακής ταινίας»*, όπου *«καθημερινοί άνθρωποι»* με διαφορετικές καταβολές χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία, για

να μοιραστούν στοιχεία από τη ζωή τους, καθώς και δημιουργικά αποκυήματα της φαντασίας τους με άλλους στο διαδίκτυο.

Λαμβάνοντας υπόψη τις προαναφερόμενες προσπάθειες ορισμών, γίνεται αντιληπτό ότι ο όρος ‘ψηφιακή ιστορία’, με την ευρύτερη έννοια, αναφέρεται σε μια ολιγόλεπτης διάρκειας πολυμεσική παρουσίαση με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων Web 2.0, ακολουθώντας τη δομή μιας αφήγησης. Εντούτοις, οι **τύποι ψηφιακών ιστοριών** ποικίλουν, ανάλογα με τον τρόπο που παρουσιάζονται, το περιεχόμενο και τον σκοπό που εξυπηρετούν, καθώς επίσης και το κοινό στο οποίο απευθύνονται.

Ως προς τον τρόπο παρουσίασης τους διακρίνονται σε (Institute of Progressive Education and Learning, n.d., §4):

- **Διαδικτυακές ιστορίες (web-based stories)**, οι οποίες συνδυάζουν βίντεο, ήχο, εικόνες, κινούμενες εικόνες και κείμενο,
- **Διαδραστικές ιστορίες (interactive stories)**, οι οποίες δίνουν τη δυνατότητα στον/στην χρήστη να αποφασίσει μέσα από επιλογές που του/της προσφέρονται, που θα οδηγηθεί μια ιστορία, δημιουργώντας του/της την αίσθηση ότι με ένα τρόπο είναι μέρος της και μπορεί να καθορίσει με τις επιλογές του/της το τέλος της,
- **Ιστορίες με τη μορφή υπερκειμένου (hypertexts)**, όπου ο/η χρήστης διαβάζει και περιηγείται σε μια ιστορία, πατώντας πάνω σε υπερσυνδέσμους με όποια σειρά επιθυμεί· δεν υπάρχει αρχή, μέση, τέλος και ο/η αναγνώστης/στρια περιηγείται μέσα στην ιστορία για όσο επιθυμεί,
- **Διαδραστικά ηλεκτρονικά παιχνίδια με αφηγηματικό περιεχόμενο (narrative computer games)**, τα οποία στηρίζονται σε μια συγκεκριμένη πλοκή, όπου σε συνδυασμό με το γραφικό περιβάλλον δημιουργούν την αίσθηση εικονικής πραγματικότητας για τον/την χρήστη που με τις επιλογές και τις αποφάσεις του/της οδηγείται προοδευτικά σε επόμενες φάσεις του παιχνιδιού και στην κατασκευή της δικής του/της εκδοχής της ιστορίας.

Ως προς το περιεχόμενο και τον σκοπό που εξυπηρετούν διακρίνονται σε (Robin, 2011, σελ. 3-4):

- **Προσωπικές αφηγήσεις (personal narratives)**, ιστορίες που περιέχουν αναφορές σε σημαντικά γεγονότα ή περιστατικά της ζωής κάποιου/κάποιας,
- **Ιστορικές-πραγματολογικές αφηγήσεις (historical documentaries)**, ιστορίες που αναφέρονται σε σπουδαία γεγονότα που βοηθούν στην κατανόηση του παρελθόντος,

- **Ενημερωτικές ή διδακτικές αφηγήσεις (stories designed to inform or instruct)**, ιστορίες που έχουν ως στόχο «να ενημερώσουν ή να διδάξουν» σχετικά με «*μια αντίληψη ή πρακτική*».

Ως εκ τούτου, ο όρος είναι ιδιαίτερα ευρύς και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να περιγράψει οποιαδήποτε ιστορία έχει δημιουργηθεί με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων, είτε αναφέρεται σε προσωπικά βιώματα και εμπειρίες, είτε κάποιες φορές για να αναφερθεί γενικά στην παραγωγή ταινιών, ακόμη και για να περιγράψει εγχειρήματα διαφήμισης και προώθησης προϊόντων (Institute of Progressive Education and Learning, n.d., §4).

Ωστόσο, η παρούσα εργασία θα επικεντρωθεί στον τρόπο με τον οποίο οι ψηφιακές ιστορίες μπορούν να δημιουργηθούν και να χρησιμοποιηθούν στον τομέα της εκπαίδευσης από έναν/μια εκπαιδευτικό που θέλει να διδάξει ένα γνωστικό αντικείμενο, εν προκειμένω την αγγλική γλώσσα, ώστε να καταστεί η μαθησιακή διαδικασία πιο ενδιαφέρουσα και συναρπαστική για τους μαθητές και τις μαθήτριες αλλά και για να τους/τις εισάγει στις λεγόμενες «*δεξιότητες γραμματισμού του 21^{ου} αιώνα*», μεταξύ των οποίων: «*πληροφοριακός γραμματισμός (information literacy)*», «*οπτικός γραμματισμός (visual literacy)*», «*τεχνολογικός γραμματισμός (technology literacy)*», «*γραμματισμός των μέσων μαζικής επικοινωνίας (media literacy)*» (Brown, Bryan & Brown, όπως παρατίθεται σε Πανεπιστήμιο Χιούστον, Κολλέγιο Εκπαίδευσης/University of Houston, College of Education, n.d., §1).

Έχοντας ορίσει τι σημαίνει ψηφιακή ιστορία, είναι καίριας σημασίας να γίνει μια σύντομη αναφορά στην **απαρχή** της, ώστε να γίνει κατανοητή η ραγδαία εξέλιξή της και η μετέπειτα χρήση της σε μια σειρά από τομείς.

Σύμφωνα με το Κέντρο Ιστοριών (StoryCenter, n.d., §1-2), στο Μπέρκλεϋ της Καλιφόρνιας των Ηνωμένων Πολιτειών Αμερικής, κατά τις δεκαετίες 1970 και 1980, καλλιτέχνες από όλους τους χώρους αμφισβητώντας την άποψη ότι η τέχνη θα πρέπει να αφορά «*μόνο τους έχοντες ταλέντο ή τους επαγγελματίες του χώρου...θέλησαν να κάνουν την τέχνη προσβάσιμη σε όλους*». Η δουλειά και η προσπάθειά τους, καθώς και πολλών συνεργατών τους, έδωσε τη δυνατότητα να ακουστούν «*δυνατές ιστορίες*» που είχαν να κάνουν με «*τραύματα, ίαση, ελπίδα, εν μέσω μιας περιόδου κοινωνικής και πολιτικής σύγκρουσης*». Στην προσπάθεια να επεκταθεί αυτό το εγχείρημα, συνέβαλλε την δεκαετία του 1990 η ανάπτυξη της ψηφιακής τεχνολογίας παρέχοντας «*νέα εργαλεία έκφρασης*» και δημιουργώντας κατά αυτό τον τρόπο «*γόνιμο έδαφος για πειραματισμό*».

Σε αυτό το πλαίσιο, «*μια ομάδα καλλιτεχνών και σχεδιαστών στον τομέα των μέσων ενημέρωσης και επικοινωνίας στο Σαν Φρανσίσκο*», συνεργάστηκαν για να βρουν τρόπους, ώστε τα ψηφιακά εργαλεία να χρησιμοποιηθούν για την «*προσωπική αφήγηση ιστοριών*» (StoryCenter, n.d., §2). Συγκεκριμένα, ο Dana Atchley, παραγωγός μέσων μαζικής επικοινωνίας (media producer) και καλλιτέχνης, δημιούργησε το έργο 'Next Exit', «*μια πολυμεσική αυτοβιογραφία*», η οποία ανέβηκε στο θέατρο, έπειτα από τη συνεργασία του με τον θεατρικό παραγωγό, Joe Lambert. Μέσα από αυτή τους τη συνεργασία διαπίστωσαν ότι «*άνθρωποι με λίγη ή και καθόλου εμπειρία στα πολυμέσα, μπορούσαν να δημιουργήσουν δυνατές προσωπικές ιστορίες, αξιοποιώντας τη σύγχρονη ψηφιακή τεχνολογία των μέσων επικοινωνίας*». Ως εκ τούτου, το 1994, οι Dana Atchley, Joe Lambert και Nina Mullen, δημιούργησαν το Ψηφιακό Κέντρο Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας του Σαν Φρανσίσκο (San Francisco Digital Media Center), το οποίο αργότερα πρόεβη «*στη συγκρότηση προγράμματος σπουδών για την αφήγηση ψηφιακών ιστοριών, αποτελώντας τη βάση για τη δημιουργία ενός κοινοτικού εργαστηρίου*». «*Το 1998, το Ψηφιακό Κέντρο Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας μεταφέρθηκε στο Μπέρκλεϋ και μετονομάστηκε σε Κέντρο Ψηφιακής Αφήγησης Ιστοριών (Center for Digital Storytelling-CDS)*», ενώ από το 2015 ο εν λόγω οργανισμός είναι πλέον γνωστός ως Κέντρο Ιστοριών (StoryCenter). Ο οργανισμός αυτός συνέχισε επί της ουσίας το έργο του Dana Atchley, ο οποίος απεβίωσε το 2000 και θεωρείται ο 'πατέρας της ψηφιακής ιστορίας', συνεργαζόμενος με οργανισμούς όχι μόνο στην Αμερική αλλά σε όλο τον κόσμο, εκπαιδεύοντας χιλιάδες ανθρώπους μέσα από εργαστήρια που παρέχουν γνώσεις σχετικές με τη χρήση λογισμικού επεξεργασίας ψηφιακών εικόνων και βίντεο, ώστε να μοιραστούν ιστορίες από τη ζωή τους (StoryCenter, n.d., §3-4).

Αξίζει να αναφερθεί ότι σπουδαίο ρόλο στην επικοινωνία των ψηφιακών ιστοριών στην Ευρώπη διαδραμάτισε, ο Daniel Meadows, Βρετανός φωτογράφος και μετέπειτα δημιουργός ψηφιακών ιστοριών, δάσκαλος φωτογραφίας και συμμετοχικών μέσων μαζικής επικοινωνίας. Ο Meadows γνώρισε το έργο του Atchley το 2000, μέσα από την ιστοσελίδα του Next Exit και εν συνεχεία έπειτα από την παρακολούθηση ενός εργαστηρίου ψηφιακών ιστοριών στο CDS, στο Μπέρκλεϋ, πρόεβη το 2001 στη δημιουργία του προγράμματος ψηφιακών ιστοριών στο BBC Wales, το οποίο διήρκεσε έως και το 2008 (Μεταξιώτης, 2018, σελ. 26).

Ο Dana Atchley και οι συνοδοιπόροι του, χρησιμοποίησαν τα ψηφιακά μέσα για να δώσουν τη δύναμη και τη δυνατότητα σε όλους τους ανθρώπους να μπορέσουν να πουν τη δική τους ιστορία και να τη μοιραστούν με τη βοήθεια της τεχνολογίας με τους συνανθρώπους τους. Οι ψηφιακές ιστορίες, οι οποίες θα μπορούσαν να θεωρηθούν μετεξέλιξη των

παραδοσιακών αφηγήσεων, είναι ένα σπουδαίο εύρημα που ενώ γεννήθηκε στον χώρο της τέχνης, στη σημερινή εποχή έχει αποκτήσει τέτοιο εύρος εφαρμογής που χρησιμοποιείται με μεγάλη επιτυχία και αποτελεσματικότητα σε πολλούς τομείς, μεταξύ αυτών η ενημέρωση, η διαφήμιση και βεβαίως η εκπαίδευση, στην οποία υπογραμμίζεται ότι επέφερε σπουδαίες και επωφελείς αλλαγές.

1.2. Δομικά στοιχεία και αφηγηματικές τεχνικές ιστοριών

Η δημιουργία μιας ιστορίας στηρίζεται σε τρία στοιχεία:

α) Το σκηνικό, πιο συγκεκριμένα, τον τόπο και τον χρόνο που λαμβάνει χώρα, γεγονός που δεν συνιστά τυχαία επιλογή, καθώς διέπει το σύνολο της αφήγησης. Μπορεί να διακρίνεται σε γενικό και επιμέρους, «πραγματιστικό ή συμβολικό», μπορεί να παρουσιάζεται με σαφήνεια και πολλές λεπτομέρειες ή να είναι πιο ασαφές με λιγότερες λεπτομέρειες. Επίσης, μπορεί να αναφέρεται με άμεσο και ολοκληρωμένο τρόπο από την αρχή ή να συγκροτείται πιο καθυστερημένα και σταδιακά κατά την εξέλιξη της αφήγησης, ενώ θα μπορούσε ακόμη και να μην αναφέρεται καθόλου, «σε μια ακραία εκδοχή». Ωστόσο, όποιος και αν είναι ο τρόπος παρουσίασης του, το σκηνικό, αποτελεί απαραίτητη συνιστώσα, διότι μια ιστορία μπορεί να γίνει αντιληπτή μόνο εντός χώρου και χρόνου, ενώ είναι απαραίτητο να συνάδει με την πλοκή (Κωτόπουλος, 2020γ, σελ. 1-3).

β) Την πλοκή, ήτοι τη λογική συνοχή και την αιτία που διέπει όσα διαδραματίζονται. Σύμφωνα με τον Αριστοτέλη, όπως αναφέρεται στον Κωτόπουλο (2020δ, σελ. 2), η πλοκή είναι ο τρόπος με τον οποίο «οργανώνονται και αποδίδονται τα γεγονότα και η δράση», έχει αρχή, μέση και τέλος και «επιτελείται από συγκεκριμένους χαρακτήρες». Όπως αναφέρεται μάλιστα σε πιο πρόσφατες θεωρίες, η πλοκή εκτός από την έννοια της χρονικότητας, εμπεριέχει και την έννοια της αιτιότητας (Forster, 1976 [1927]: 87, όπως παρατίθεται σε Κωτόπουλο, 2020δ, σελ. 4). Υπάρχουν διάφοροι τύποι πλοκής: α) η κλιμακούμενη, όπου κεντρικές κορυφώσεις οδηγούν γρήγορα στη λύση (Lukens 1995: 83, Nikolajeva 2005: 105, όπως παρατίθεται σε Κωτόπουλο, 2020δ, σελ. 6), β) η επεισοδιακή, όπου «ένα γεγονός ή σύντομα επεισόδια συνδέονται με άλλα, με κοινούς χαρακτήρες ή με ένα ενιαίο θέμα», γ) η παράλληλη, όπου «δύο ομάδες δράσης λαμβάνουν χώρα ταυτόχρονα» και δ) η υποπλοκή, όπου «μια δεύτερη ιστορία, ολοκληρωμένη... εξελίσσεται μέσα στην πρώτη ιστορία» (Glazer, 1997: 49, όπως παρατίθεται σε Κωτόπουλο, 2020δ, σελ.6-7).

γ) Τους χαρακτήρες, δηλαδή τους ήρωες, τα πρόσωπα της ιστορίας. Ανάλογα με τον ρόλο και την δράση τους, οι χαρακτήρες διακρίνονται σε: α) πρωταγωνιστές, που είναι τα κεντρικά πρόσωπα, για τα οποία δίνονται πολλά στοιχεία, είναι αυτοί που κινούν ουσιαστικά την ιστορία περνώντας κάποιες δοκιμασίες, β) δευτερεύοντες, οι οποίοι παρουσιάζονται με λιγότερα στοιχεία και συνήθως χρησιμοποιούνται για να αναδείξουν τους πρωταγωνιστές, γ) αδρανείς, οι οποίοι εμφανίζονται στην ιστορία, έχοντας μια παθητική στάση, δίχως να

διαδραματίζουν ρόλο στο πως εξελίσσεται. Μάλιστα, τα χαρακτηριστικά που προσδίδονται στους ήρωες, όπως το όνομα, η ηλικία, ο τρόπος ντυσίματος, ομιλίας, έχουν νοσηματοδοτική λειτουργία. Επισημαίνεται ότι η παρουσίαση ενός ήρωα μπορεί να γίνει είτε άμεσα, «κατευθείαν από τον αφηγητή», περιγράφοντας «*μια συνήθεια*», «*ένα γνώρισμα του*» ή κάνοντας ένα σχόλιο, είτε έμμεσα, μέσα από παράθεση λόγων, σκέψεων, δηλώσεων, ενεργειών του ήρωα, μέσω σχολίων και λόγων άλλων ηρώων για αυτόν, ακόμη και παρουσιάζοντας το περιβάλλον του (Κωτόπουλος 2020α, σελ. 2-7).

Κάθε ένα από τα προαναφερόμενα στοιχεία, σε συνδυασμό με τις αφηγηματικές τεχνικές, συμβάλλουν στην δημιουργία μιας εν δυνάμει επιτυχημένης ιστορίας. Ως εκ τούτου, σχετικά με τις **αφηγηματικές τεχνικές** που θα χρησιμοποιηθούν από τον/την δημιουργό, ώστε να εκφράσει όσα επιθυμεί με τον δικό του/της τρόπο, παρατίθενται συνοπτικά τα εξής, σύμφωνα με τον Genette που αναφέρεται ο Κωτόπουλος (2020β, σελ. 1-35):

1. Ως προς την παρουσία και τη συμμετοχή του αφηγητή:

- Καλυμμένος αφηγητής, ο οποίος προσπαθεί να μείνει «*αφανής*» \neq φανερός αφηγητής, όπου γίνεται εύκολα αντιληπτός από τον αναγνώστη, επισημαίνοντας πολλές φορές ο ίδιος την παρουσία του.
- Ομοδιηγητικός αφηγητής, ο οποίος «*συμμετέχει στην ιστορία*», ενώ όταν χρησιμοποιεί στον λόγο πρωτοπρόσωπη αφήγηση διηγούμενος μια δική του ιστορία, χαρακτηρίζεται ως αυτοδιηγητικός \neq ετεροδιηγητικός αφηγητής, ο οποίος δεν έχει καμία συμμετοχή στην ιστορία που αφηγείται, γι' αυτό και η αφήγηση είναι σε γ' ρηματικό πρόσωπο.

Τα αφηγηματικά επίπεδα διακρίνονται σε: εξωδιηγητικό, όπου πραγματοποιείται η «*αφήγηση γεγονότων ή πράξεων τα οποία είναι εξωτερικά σε σχέση με το κείμενο*», ενδοδιηγητικό, όπου πραγματοποιείται αφήγηση γεγονότων που «*ανήκουν στην κύρια αφήγηση*», μεταδιηγητικό, όπου αφορά «*κάθε δευτερεύουσα αφήγηση, η οποία ενσωματώνεται στην κύρια*».

2. Ως προς την εστίαση, την οπτική γωνία της αφήγησης, διακρίνονται οι εξής τύποι:

- Μηδενική εστίαση, όπου ο αφηγητής εμφανίζεται να ξέρει περισσότερες πληροφορίες από τους χαρακτήρες.
- Εσωτερική εστίαση, όπου η αφήγηση εστιάζει σε έναν από τους χαρακτήρες, ή ο αφηγητής εμφανίζεται να γνωρίζει, όσα και ο χαρακτήρας από την οπτική γωνία του οποίου αφηγείται.
- Εξωτερική εστίαση, όπου ο αφηγητής φαίνεται να είναι γνώστης λιγότερων πληροφοριών σε σύγκριση με τους χαρακτήρες.

3. Ως προς τους αφηγηματικούς τρόπους:

- Αφηγηματοποιημένος λόγος, όπου ο λόγος ενός χαρακτήρα ενσωματώνεται στην αφήγηση και μετουσιώνεται «σε γεγονός», παρουσιάζοντάς με πιο σύντομο ή λεπτομερή τρόπο το νόημά του.
- Αναφερόμενος λόγος, στον οποίο περιλαμβάνονται ο ευθύς λόγος ή ο διάλογος και «*παρεμβάλλεται στον λόγο του αφηγητή*». Στον αναφερόμενο λόγο συγκαταλέγεται και ο εσωτερικός μονόλογος.
- Μετατιθέμενος λόγος, όπου τα λόγια ενός χαρακτήρα εντάσσονται «*στον λόγο του αφηγητή*», δίχως να υπάρχει κάποιο «*λεκτικό ή γνωστικό ρήμα*» που να υποδηλώνει ότι τα όσα εκφράζονται αποτελούν λεγόμενα του αφηγητή. Μάλιστα στον μετατιθέμενο λόγο συγκαταλέγεται και ο ελεύθερος πλάγιος λόγος, στον οποίο εκθέτονται από τον αφηγητή σε τριτοπρόσωπη αφήγηση και παρελθοντικό χρόνο, όσα σκέφτεται και αισθάνεται ο ήρωας.

4. Ως προς τον χρόνο:

- Χρόνος ιστορίας είναι ο χρόνος που διαδοχικά λαμβάνουν χώρα τα γεγονότα που διαδραματίζονται σε μια ιστορία ≠ χρόνος αφήγησης είναι ο χρόνος που απαιτείται για να διαβαστεί, να ακουστεί ή να παρακολουθηθεί μια ιστορία.
- Η χρονική σειρά, αναφέρεται ως όρος στο πως διαδέχονται χρονικά το ένα το άλλο τα γεγονότα και πως παρουσιάζονται σε μια ιστορία. Ωστόσο, πολλές φορές τα γεγονότα δεν εκθέτονται σύμφωνα με την χρονική αλληλουχία που πραγματοποιήθηκαν, δημιουργώντας τη λεγόμενη αναχρονία, την «*ασυμφωνία μεταξύ ιστορίας και αφήγησης*», η οποία μπορεί να είναι: α) η αρχή in medias res, όπου η αρχή της αφήγησης τοποθετείται χρονικά μεταγενέστερα σε σχέση με την αφετηρία της ιστορίας, β) η ανάληψη, όπου αφηγούνται «*εκ των υστέρων*» συμβάντα που προηγήθηκαν χρονικά, γ) η πρόληψη, όπου πραγματοποιείται η «*εκ των προτέρων*» αφήγηση συμβάντων.
- Η χρονική διάρκεια έγκειται στη σχέση που υπάρχει ανάμεσα στο χρόνο της ιστορίας και τον χρόνο της αφήγησης και «*ορίζεται ως ταχύτητα και ρυθμός της αφήγησης*». Βάσει αυτού διακρίνεται σε ισοχρονία, όπου ο χρόνος της ιστορίας είναι ίσος με τον χρόνο της αφήγησης και ανισοχρονία, όπου ο χρόνος της ιστορίας δεν είναι ίσος με το χρόνο της αφήγησης, γεγονός που συνεπάγεται είτε επιτάχυνση (α. έλλειψη, β. περίληψη) είτε επιβράδυνση (α. παύση, β. επιμήκυνση).

- Η αφηγηματική συχνότητα αναφέρεται ως όρος στη σχέση εμφάνισης και έκθεσης ενός γεγονότος κατά τη διάρκεια της αφήγησης, διακρίνοντας κατ'επέκταση την αφήγηση σε: α) μοναδική, στην οποία πραγματοποιείται μια φορά αφήγηση ενός γεγονότος που συνέβη μια φορά, β) πολυμοναδική, κατά την οποία ο αφηγητής αφηγείται ένα γεγονός τόσες φορές, όσες έγινε, γ) επαναληπτική, όπου πραγματοποιείται κατ'επανάληψη αφήγηση ενός γεγονότος που έγινε μια φορά, δ) θαμιστική, στην οποία ο αφηγητής αναφέρεται μια φορά σε ένα γεγονός που ωστόσο συνέβη παραπάνω από μια φορές.

Ολοκληρώνοντας, σημαντικό ρόλο κατέχει το **ύφος** του λόγου του/της δημιουργού μιας ιστορίας, διέποντας και χαρακτηρίζοντας τη ως σύνολο. Ως ύφος ορίζεται *«η γλωσσική ιδιοσυγκρασία», «η ιδιαιτερότητα που χαρακτηρίζει τη γλωσσική μορφή»* (Βακάλη, 2021, σελ. 5) [του κειμένου της ιστορίας και αναδεικνύεται μέσα από τις γλωσσικές επιλογές, στις οποίες προβαίνει ο/η δημιουργός]. Αυτές συνίστανται στον δημιουργικό τρόπο χρήσης της γλώσσας και των εκφραστικών της μέσων, όπως α) ο τρόπος σύνταξης (ενεργητική σύνταξη, παθητική σύνταξη) και σύνδεσης των προτάσεων (παρατακτική σύνδεση, υποτακτική σύνδεση, ασύνδετο σχήμα), β) οι λεξιλογικές επιλογές (σε αυτές συγκαταλέγεται ακόμα και η επινόηση δικών του/της λέξεων), γ) οι γραμματικές επιλογές (ρηματικό πρόσωπο, ρηματικές εγκλίσεις), δ) *«τα σημεία στίξης»*, ε) *«ο μακροπερίοδος ή μικροπερίοδος λόγος»*, στ) *«η αναφορική ή ποιητική λειτουργία της γλώσσας»*, αλλά και ζ) οι ενδεχόμενες αποκλίσεις από τους καθορισμένους γλωσσικούς κανόνες, εξυπηρετώντας την εκάστοτε *«επικοινωνιακή περίσταση»*. (Βακάλη, 2021, σελ. 21-27). Επομένως, το ύφος του/της δημιουργού μιας ιστορίας υπαγορεύεται από το σύμπαν που συγκροτεί για την ιστορία του/της.

1.3. Χαρακτηριστικά ψηφιακών ιστοριών

Τα προαναφερόμενα δομικά στοιχεία και οι αφηγηματικές τεχνικές που απαιτούνται για τη δημιουργία και αφήγηση μιας ιστορίας είναι ίδια ως βάση, ανεξάρτητα αν πρόκειται για γραπτή, προφορική ή ψηφιακή. Ωστόσο, όπως είναι λογικό, προκύπτουν διαφοροποιήσεις που έγκεινται στο μέσο μετάδοσης της ιστορίας. Είναι διαφορετικό να τη διαβάζει κανείς μόνος του/της από ένα βιβλίο ή να του/της την διαβάζει κάποιος άλλος/άλλη, διαφορετικό κάποιος/κάποια να την αφηγείται και παράλληλα να την αναπαριστά με κινήσεις και ήχους και σαφέστατα διαφορετικό να παρουσιάζεται μέσα από ένα βίντεο, στο οποίο συνυπάρχουν εικόνα, φωνή αφηγητή, κείμενο, μουσική.

Σύμφωνα με το Κέντρο Ψηφιακής Αφήγησης και τον Joe Lambert, που αναφέρεται ο Robin (2011, σελ. 2-3), εντοπίζονται **επτά χαρακτηριστικά** στην αφήγηση ψηφιακών ιστοριών. Συγκεκριμένα,

- **«Η οπτική γωνία (*point of view*)»:** η εστίαση του αφηγητή,
- **«Ένα δραματικό ερώτημα (*a dramatic question*)»:** η ερώτηση που τίθεται ευκρινώς από την αρχή της ιστορίας και θα πρέπει να έχει απαντηθεί με την ολοκλήρωσή της,
- **«Το συναισθηματικό περιεχόμενο (*emotional content*)»:** θέματα που επικαλούνται, που προκαλούν το συναίσθημα,
- **«Το δώρο της φωνής (*the gift of your voice*)»:** η φωνή του αφηγητή που καθιστά την ιστορία πιο προσωπική, συμβάλλοντας στο να κατανοήσει καλύτερα το κοινό το πλαίσιο της ιστορίας,
- **«Η δύναμη της μουσικής επένδυσης (*the power of the soundtrack*)»:** η μουσική και οι ήχοι που πλαισιώνουν την ιστορία,
- **«Η οικονομία (*economy*)»:** ο σύντομος και περιεκτικός τρόπος αφήγησης της ιστορίας, χωρίς την χρήση πληθώρας πληροφοριών,
- **«Ο ρυθμός (*ricing*)»:** ο αργός ή γρήγορος τρόπος εξέλιξης της ιστορίας.

1.4. Στοιχεία που καθιστούν τις ψηφιακές ιστορίες αποτελεσματικές και επιτυχημένες

Η γνώση των δομικών στοιχείων, των αφηγηματικών τεχνικών και των χαρακτηριστικών που διέπουν μια ψηφιακή ιστορία, είναι απαραίτητη, όμως προκειμένου να έχει ουσιαστική επίδραση στο κοινό που απευθύνεται, θα πρέπει να ληφθούν υπόψη και άλλες παράμετροι. Σύμφωνα με άρθρο του Πανεπιστήμιου της Νέας Υόρκης (New York University, n.d., §1-23), όταν πρόκειται για τη δημιουργία αφήγησης που αφορά τη διδασκαλία και τη μάθηση, για να επιτευχθεί το επιθυμητό αποτέλεσμα και να υπηρετήσει το σκοπό της, θα πρέπει ο/η δημιουργός της να:

- έχει στο νου, κατά τον σχεδιασμό της πλοκής, τα βασικά σημεία στα οποία θέλει να επικεντρωθεί, αυτά τα οποία θεωρεί πιο σημαντικά,
- οργανώνει τις ιδέες έχοντας ένα πλάνο, ένα σχεδιάγραμμα, ώστε να διασφαλίζει ότι τα στοιχεία που παρουσιάζει είναι ακριβή, αποφεύγοντας αναντιστοιχίες, να έχει έλεγχο της έκτασης της ιστορίας, να έχει υπόψη του/της το κοινό (μαθητές/τριες) στο οποίο απευθύνεται (ηλικία, ενδιαφέροντα),
- έχει σαφείς στόχους, δηλαδή τι επιθυμεί να πετύχει με την εκάστοτε ιστορία,
- ξεκινά την ιστορία με ένα ‘αγκίστρι’, ώστε να τραβήξει από την αρχή την προσοχή του κοινού (μαθητές/τριες),
- ‘κατασκευάσει’ χαρακτήρες που είναι προσιτοί και αληθοφανείς, που έχουν δυνατά σημεία και αδυναμίες, ώστε να μπορεί να υπάρχει ταύτιση, είτε πρόκειται για ανθρώπους, είτε για φανταστικά όντα που έχουν υπερφυσικές ιδιότητες ή ακόμη και για μη ανθρώπινα όντα,
- δομεί με άρτιο τρόπο το θέμα, το σκηνικό, τους χαρακτήρες,
- ακολουθεί ένα χρονοδιάγραμμα ή ακόμα και εικονογραφημένο σενάριο (storyboard), στο οποίο θα αναφέρονται τα βασικά σημεία, αρχή, μέση, τέλος, ώστε να αποφεύγονται πλαγιασμοί που μπορεί να οδηγήσουν σε σύγχυση το κοινό (μαθητές/τριες),
- θέτει ξεκάθαρα το ερώτημα ή το πρόβλημα γύρω από το οποίο συγκροτείται η δράση,
- καθιστά σαφές το τέλος, το οποίο ενδεχομένως θα μπορούσε να έχει κάποιο ηθικό δίδαγμα ή να υποδηλώνει ένα βαθύτερο νόημα,
- προβαίνει σε προσεκτική επιλογή εικόνων και μουσικής,
- αποφεύγει υπερβολικά πολλές λεπτομέρειες που αφορούν στην απεικόνιση της ιστορίας, όπως και την αφήγηση παράλληλα με τη μουσική,

- διασφαλίζει ότι διατηρείται ένας ρυθμός, μια ισορροπία όσον αφορά τα οπτικά και ακουστικά ερεθίσματα, ώστε να είναι δυνατόν το κοινό (μαθητές/τριες) να επεξεργάζεται το μήνυμα,
- δίνει έμφαση στην επιμέλεια, κάνοντας συνεχώς τις απαιτούμενες αλλαγές, διορθώσεις, μέχρι να φτάσει στο επιθυμητό αποτέλεσμα.

1.5. Τρόποι δημιουργίας και αφήγησης ψηφιακών ιστοριών: ιδέες και προτάσεις

Η εκπόνηση μιας ψηφιακής ιστορίας προϋποθέτει έναν ιδιαίτερα προσεκτικό σχεδιασμό, καθώς η αφήγησή της ολοκληρώνεται σε ένα σύντομο, ολιγόλεπτο βίντεο που προκύπτει από τον συγκερασμό τόσο των δομικών στοιχείων της παραδοσιακής αφήγησης όσο και την προσθήκη πολυμέσων. Σύμφωνα με την Ξέστερνου (2013, σελ. 45), η διαδικασία που ακολουθείται για την δημιουργία της **μπορεί να συνοψιστεί μέσα από τα ακόλουθα τέσσερα βήματα:**

- **«Σχεδιασμός»:** καταγράφονται, έπειτα από επιλογή, οι ιδέες που θα χρησιμοποιηθούν και αποφασίζονται οι σχέσεις που τις καθορίζουν. Έπειτα, ορίζεται «το περιεχόμενο», δηλαδή *«ο χαρακτήρας ή οι χαρακτήρες, το σκηνικό, η πλοκή, η περιπέτεια, το θέμα»*.
- **«Ανάπτυξη του υλικού»:** πραγματοποιείται η συγγραφή του σεναρίου, διαμορφώνεται η πλοκή με τη δημιουργία του ομώνυμου πίνακα (storyboard), συγκεντρώνεται και επιλέγεται το απαιτούμενο πολυμεσικό υλικό (εικόνες, βίντεο, ήχοι, μουσική).
- **«Εφαρμογή»:** πραγματοποιείται η ψηφιακή, πολυμεσική αφήγηση της ιστορίας με τη βοήθεια των τεχνολογικών εργαλείων και έπεται η επεξεργασία των σκηνών. Εν συνεχεία, προστίθεται ο ήχος (φωνή αφηγητή, ηχοτοπία, μουσική), γίνονται τυχόν τροποποιήσεις και με την ολοκλήρωση της εν λόγω διαδικασίας, η ιστορία *«αποθηκεύεται σε εκδόσιμη μορφή»*, ήτοι τη μορφή με την οποία μπορεί να παρουσιασθεί.
- **«Διάχυση»:** η ψηφιακή ιστορία παρουσιάζεται στην εκπαιδευτική κοινότητα, δημοσιεύεται στο διαδίκτυο *«και δέχεται σχόλια αξιολόγησης»*.

Έπειτα από την παράθεση των βημάτων που αφορούν τον τρόπο οργάνωσης και σχεδιασμού, θεωρείται αναγκαίο να γίνει αναφορά στην χρήση των διαδικτυακών εργαλείων Web 2.0. Τα εν λόγω εργαλεία, προσφέρουν μια πλούσια παλέτα επιλογών στους/στις δυνάμει δημιουργούς-εκπαιδευτικούς να αποφασίσουν ποια από αυτά θα χρησιμοποιήσουν για να αφηγηθούν την ιστορία τους, σύμφωνα με τον τρόπο που ταιριάζει στις ικανότητες-δεξιότητές τους, στο γνωστικό αντικείμενο που διδάσκουν και βεβαίως στην ηλικία, τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες των μαθητών-τριών. Παρακάτω παρουσιάζονται ενδεικτικά **ιδέες και προτάσεις σχετικά με ηλεκτρονικές πλατφόρμες, διαδικτυακά εργαλεία και εφαρμογές που εξυπηρετούν στη δημιουργία ψηφιακών ιστοριών στον τομέα της εκπαίδευσης.**

- Book Creator**: Είναι μια ηλεκτρονική πλατφόρμα δημιουργίας και αφήγησης ψηφιακών ιστοριών μέσα από ηλεκτρονικά βιβλία, κόμικς, περιοδικά, εφημερίδες, στα οποία παρέχεται η δυνατότητα προσθήκης πολυμεσικού περιεχομένου, δηλαδή κειμένου, εικόνων (προσφέρεται και η επιλογή της σχεδίασης), βίντεο, ήχου (προσφέρεται και η επιλογή άμεσης ηχογράφησης και προσθήκης). Οι ιστορίες είναι δυνατόν, με τη χρήση των αντίστοιχων επιλογών, είτε ‘να διαβαστούν’ από την ίδια την πλατφόρμα στον/στην χρήστη είτε ο/η ίδιος/ίδια γυρίζοντας κάθε σελίδα να πατάει στο εικονίδιο αρχείου ήχου ή βίντεο με τη σειρά που επιθυμεί για να ακούσει και να παρακολουθήσει. Τα αρχεία που δημιουργούνται, αποθηκεύονται ή ως ηλεκτρονικά βιβλία (ebooks) ή μπορούν να δημοσιευτούν στο διαδίκτυο, ενώ δίνεται και η επιλογή της εκτύπωσης εάν κάποιος επιθυμεί έπειτα να τα διαβάσει ως έντυπα. Επίσης, η εν λόγω πλατφόρμα λειτουργεί και σαν μια κοινότητα, καθώς οι χρήστες εάν θέλουν αναρτούν δημόσια τις δημιουργίες τους σε μια ‘Βιβλιοθήκη’ και έτσι μπορεί κανείς να περιηγηθεί και σε άλλες ψηφιακές ιστορίες, ενώ επιτρέπει και τη συνεργασία μεταξύ τους. Επισημαίνεται ότι για να χρησιμοποιηθεί αυτή η πλατφόρμα, απαιτείται εγγραφή με λογαριασμό email Google ή Microsoft ή οποιοδήποτε λογαριασμό email, ενώ υπάρχει τόσο δωρεάν έκδοση (δημιουργία έως σαράντα βιβλίων) όσο και επί πληρωμή και είναι προσβάσιμη από υπολογιστές (λειτουργικό σύστημα Windows), tablets αλλά και κινητά τηλέφωνα (λειτουργικό σύστημα Android).
- Toontastic 3D της Google**: Είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή, όπου παρέχει τη δυνατότητα δημιουργίας και αφήγησης ψηφιακών ιστοριών με τρισδιάστατη απεικόνιση (3D), επιλέγοντας σκηνικό, χαρακτήρες (δίνεται και η επιλογή προσθήκης φωτογραφίας του/της χρήστη σε κάποιον χαρακτήρα ή ο σχεδιασμός χαρακτήρα), ενώ υπάρχει επίσης η δυνατότητα καταγραφής φωνής, χρήσης ηχητικών εφέ και μουσικής. Συγκεκριμένα, ο/η δημιουργός μπορεί να επιλέξει μεταξύ τριών σεναρίων: α) σύντομη ιστορία αποτελούμενη από τρεις σκηνές β) κλασική ιστορία αποτελούμενη από πέντε σκηνές γ) επιστημονική εργασία αποτελούμενη από πέντε σκηνές, ενώ μόλις ολοκληρώσει την ιστορία μπορεί να την αποθηκεύσει ως βίντεο. Η εφαρμογή λειτουργεί σε συσκευές κινητών τηλεφώνων, tablets και επιλεγμένα Chromebooks με λειτουργικό σύστημα Android και iOS και είναι δωρεάν διαθέσιμη μέσω GooglePlay, iTunes.
- Animatron**: Είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή με την οποία μπορούν να δημιουργηθούν ψηφιακές ιστορίες, ενώνοντας μια σειρά από καρτέ, τα οποία πλαισιώνονται με κείμενο, χαρακτήρες, καθώς και εικόνες, ήχο, βίντεο, μουσική που είτε ανεβάζει ο/η ίδιος/ίδια

ο/η δημιουργός είτε επιλέγει έτοιμα από την εφαρμογή επί πληρωμή. Με την ολοκλήρωση της ιστορίας, το αρχείο αποθηκεύεται στην εφαρμογή αλλά είναι επίσης διαθέσιμο σε μορφή html 5, svg / svg+smil, καθώς και ως βίντεο/gif διάρκειας δέκα δευτερολέπτων για τη δωρεάν έκδοση ή με τις προαναφερόμενες μορφές και αυξημένη διάρκεια βίντεο/gif ανάλογα με το πακέτο συνδρομής. Επομένως, η εν λόγω εφαρμογή διατίθεται δωρεάν αλλά και με πακέτα συνδρομής ανάλογα με τις παροχές που επιθυμεί να έχει ο/η κάθε χρήστης, ενώ λειτουργεί σε υπολογιστές, tablets, κινητά τηλέφωνα. Για την πρόσβαση σε αυτή απαιτείται η εγγραφή μέσω λογαριασμού Facebook, Twitter, Google ή με χρήση οποιουδήποτε email.

- **Stop Motion Studio (Cateater)**: Είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή με την οποία μπορούν να δημιουργηθούν ψηφιακές ιστορίες με την τεχνική stop motion animation, στην οποία δημιουργείται η αίσθηση ότι ένα αντικείμενο κινείται χωρίς να φαίνεται ότι το μετακινεί κάποιος/κάποια. Ουσιαστικά πρόκειται για διαδοχικές φωτογραφίες ενός αντικειμένου, το οποίο μετακινείται μέσα στο χώρο και όταν συρραφούν σε βίντεο, με τη γρήγορη εναλλαγή τους προκαλείται η ψευδαίσθηση της κίνησης. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί οποιοδήποτε αντικείμενο, όπως μαριονέττες, κούκλες, τουβλάκια, ακόμα και κατασκευές φτιαγμένες από χαρτί, πλαστελίνη. Η εν λόγω εφαρμογή, όπου κάποιες υπηρεσίες της παρέχονται δωρεάν και κάποιες επί πληρωμή, δίνει τη δυνατότητα να ενωθούν οι φωτογραφίες και να πλαισιωθούν με άλλες εικόνες, μουσική, ηχογραφήσεις, ενώ προσφέρονται και διάφορα εφέ. Το αρχείο που δημιουργείται μπορεί να δημοσιευτεί στο διαδίκτυο, να αποθηκευτεί ως βίντεο/gif ή ακόμα και ως flipbook με δυνατότητα εκτύπωσης. Η εφαρμογή αυτή λειτουργεί σε κινητά τηλέφωνα και είναι διαθέσιμη σε iTunes, GooglePlay, Windows Store.
- **Anchor**: Είναι μια πλατφόρμα podcasting του Spotify. Ο όρος podcast αναφέρεται σε μια ηχογράφηση, η οποία αφού πραγματοποιηθεί, δημοσιεύεται σε μια πλατφόρμα ή ιστοσελίδα και είναι διαθέσιμη οποιαδήποτε στιγμή. Προσομοιάζει με ραδιοφωνική εκπομπή, όπου μιλάνε ένα, δύο ή και τρία άτομα, όμως πριν αναρτηθεί στο διαδίκτυο, έχει υποστεί επεξεργασία. Ο/Η δημιουργός ενός podcast, δημιουργεί ένα επεισόδιο, είτε χρησιμοποιώντας τα εργαλεία εγγραφής που παρέχει η πλατφόρμα και καταγράφουν απευθείας από τον υπολογιστή, το tablet, το τηλέφωνο, είτε εισάγοντας αρχεία ήχου ή βίντεο που έχει ήδη δημιουργήσει. Τα podcast δεν είναι μόνο ηχητικές αφηγήσεις αλλά μπορεί να συνοδεύονται και από βίντεο, καθώς επίσης και να πλαισιώνονται από μουσική. Η χρήση της πλατφόρμας είναι δωρεάν και απαιτείται εγγραφή μέσω λογαριασμού email.

- **Openshot Video Editor**: Είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή επεξεργασίας βίντεο. Συγκεκριμένα, παρέχει τη δυνατότητα στον/στην χρήστη να εισάγει ο/η ίδιος/ίδια εικόνες, βίντεο, μουσική, ηχογράφηση, τα οποία μπορεί να πλαισιώσει με διάφορα εφέ, ώστε να δημιουργήσει εν συνεχεία μια σύνθεση αυτών και να παρουσιάσει την ιστορία του/της μέσα από ένα βίντεο. Η εν λόγω εφαρμογή διατίθεται δωρεάν για υπολογιστές με λειτουργικό σύστημα Linux, Mac, Windows.

Εκτός από τις εφαρμογές και τις ηλεκτρονικές πλατφόρμες που παρέχουν εντός έτοιμα αρχεία πολυμέσων προς χρήση, για να δημιουργηθεί μια ψηφιακή ιστορία προτείνεται επίσης:

- είτε να χρησιμοποιηθεί υλικό που έχει φτιάξει κανείς μόνος του/της, για παράδειγμα σχετικά με τον σχεδιασμό εικόνων θα μπορούσε να είναι ένα πρόγραμμα, όπως η Ζωγραφική των Windows ή η χρήση μιας γραφίδας, αναφορικά με την μουσική πλαισίωση, θα μπορούσε να είναι μια συσκευή καταγραφής, ώστε να αποθηκευτούν μουσική, τραγούδια που παίζει ο/η ίδιος/ίδια ο/η δημιουργός της ιστορίας,
- είτε να αντληθεί υλικό από το διαδίκτυο από συγκεκριμένες ιστοσελίδες που προσφέρουν προς χρήση δωρεάν ή επί πληρωμή, εικόνες, βίντεο, ηχοτοπία, μουσική, χωρίς να απαιτείται άδεια χρήσης πνευματικών δικαιωμάτων, όμως με σαφή αναφορά της σελίδας από όπου αντλήθηκαν. Ενδεικτικά παραδείγματα είναι: www.pixabay.com, www.pexels.com, www.zapslpat.com. Ωστόσο, επισημαίνεται ότι η αναφορά και διασφάλιση των πνευματικών δικαιωμάτων είναι ένα ζήτημα ιδιαίτερος σημαντικό και απαιτείται η δέουσα προσοχή. Όταν χρησιμοποιούνται εικόνες, βίντεο, ήχοι, μουσική που δεν προέρχονται από τέτοιες ιστοσελίδες, τότε για να χρησιμοποιηθούν, θα πρέπει να υπάρχει η σχετική άδεια χρήσης, δηλαδή έγγραφη συναίνεση του δημιουργού τους και να αναγράφονται τα ακριβή στοιχεία του.

1.6. Κριτήρια επιλογής μέσου, τρόπου δημιουργίας και αφήγησης ψηφιακών ιστοριών

Όπως διαπιστώθηκε, υπάρχουν πολλοί τρόποι δημιουργίας και αφήγησης ψηφιακών ιστοριών. Επομένως, ο/η δημιουργός-εκπαιδευτικός καλείται να επιλέξει το μέσο και τον τρόπο με τον οποίο θα πει την ιστορία του/της. Παρ'όλα αυτά η επιλογή δεν μπορεί να θεωρηθεί απλή και για να είναι επιτυχημένη και να επιτελέσει η ιστορία τον σκοπό της, ο/η δημιουργός-εκπαιδευτικός αρχικά οφείλει να μελετήσει προσεκτικά τον τρόπο λειτουργίας και τις δυνατότητες που προσφέρουν μια σειρά διαδικτυακών εργαλείων και ηλεκτρονικών πλατφορμών, ώστε να είναι σε θέση να αποφασίσει τι πραγματικά τον/την εξυπηρετεί και τον/την διευκολύνει. Επίσης, θα πρέπει να λάβει υπόψη μια σειρά κριτηρίων:

- τι θα ειπωθεί μέσα από την ιστορία, ποιοι διδακτικοί στόχοι τίθενται και ποια είναι τα μαθησιακά αποτελέσματα που αναμένονται,
- το σκηνικό, καθώς επίσης και τις αφηγηματικές τεχνικές που θα χρησιμοποιηθούν, ώστε να αποδοθεί καλύτερα το περιεχόμενο και να επιτευχθούν οι στόχοι της ιστορίας,
- πόσος χρόνος απαιτείται από τον/την εκπαιδευτικό για να ειπωθεί η ιστορία και κατ'επέκταση πόσος χρόνος θα αφιερωθεί σε αυτή κατά τη διάρκεια του μαθήματος,
- πόσος χρόνος μπορεί να αφιερωθεί από τον/την εκπαιδευτικό για να δημιουργήσει την ιστορία,
- τι τεχνολογικό εξοπλισμό, εργαλεία, λογισμικό διαθέτει, τι χρειάζεται ή τι έχει την οικονομική δυνατότητα να προμηθευτεί ο/η εκπαιδευτικός,
- πως θα δημιουργηθεί ή από που θα αντληθεί το υλικό που θα χρησιμοποιηθεί,
- ποιες δεξιότητες του/της εκπαιδευτικού μπορούν να αξιοποιηθούν στην ιστορία, για παράδειγμα μπορεί να σχεδιάσει, να παίξει κάποιο μουσικό όργανο, να τραγουδήσει,
- ποιος είναι ο τρόπος παρουσίασης της ιστορίας που θεωρείται ότι ταιριάζει και συνάδει με το γνωστικό αντικείμενο προς διδασκαλία,
- το γνωστικό και το νοητικό επίπεδο αλλά και τυχόν μαθησιακές δυσκολίες των μαθητών/τριών,
- τις εκπαιδευτικές ανάγκες των μαθητών/τριών,
- την ηλικία των μαθητών/τριών,
- τα ενδιαφέροντα των μαθητών/τριών,
- τη μορφή με την οποία θα αποθηκευτεί η ιστορία (ως βίντεο, gif, ebook), καθώς και τον χώρο που θα είναι διαθέσιμη προς παρουσίαση στην εκπαιδευτική κοινότητα, ήτοι

στην τάξη, στην ηλεκτρονική τάξη, στην ιστοσελίδα του σχολείου ή και σε πλατφόρμες στο διαδίκτυο.

Η δημιουργία ψηφιακών ιστοριών θεωρείται ένα εγχείρημα πρόκληση για τον/την εκπαιδευτικό που καλείται να συνδυάσει τα σύγχρονα διαδικτυακά εργαλεία και τεχνολογίες, τις αρχές της παραδοσιακής αφήγησης, την φαντασία και ίσως πάνω από όλα το μεράκι του/της, για να καταφέρει να δημιουργήσει την δική του/της ιστορία με στόχο πάντα την βοήθεια και την υποστήριξη των μαθητών/τριών στο πλαίσιο της μαθησιακής διαδικασίας. Οι ψηφιακές ιστορίες έχουν αναμφίβολα δημιουργήσει νέα δεδομένα στην εκπαίδευση, με τη χρήση τους να αποδεικνύεται εξαιρετικά επωφελής, διευρύνοντας τους ορίζοντες της δημιουργικότητας και της φαντασίας που κατέχουν πρωτεύοντα ρόλο στην ενεργή μάθηση.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2:

Οι ψηφιακές ιστορίες στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

2.1. Η ένταξη των ψηφιακών ιστοριών στην Εκπαίδευση

Παρότι οι ψηφιακές ιστορίες ‘συστήθηκαν’ μέσα από τον χώρο της τέχνης, γρήγορα έκαναν αισθητή την παρουσία τους και στην εκπαίδευση. Όπως προαναφέρθηκε, η συστηματοποιημένη διδασκαλία τους ξεκίνησε από το Center for Digital Storytelling (CDS), το σημερινό Storycenter, καταρτίζοντας ανθρώπους σε όλο τον κόσμο. Με την πάροδο του χρόνου και την επιμόρφωση όλο και περισσότερων, οι ψηφιακές ιστορίες άρχισαν να εντάσσονται και στην εκπαίδευση, καθώς γινόταν ολοένα και πιο διακριτή η συμβολή τους στην μάθηση.

Η σταδιακή ένταξη των ψηφιακών ιστοριών στην εκπαίδευση ξεκίνησε από τα πανεπιστήμια. Όπως αναφέρεται στον ιστότοπο του ερευνητικού έργου ‘Κόμβοι Ψηφιακής Αφήγησης’ (χ.χ. α, §1-5), το **Πανεπιστήμιο Berkeley** συνεργάστηκε το **1998** με το CDS, δημιουργώντας το *‘Digital Underground Storytelling for Youth’*, «ένα πρόγραμμα εξωσχολικών δραστηριοτήτων για μετά το σχολείο». Το **2004**, το **Παιδαγωγικό Τμήμα του Πανεπιστημίου Houston**, στο Τέξας, ασχολούμενο με το πρόγραμμα *‘Learning, Design and Technology Program’*, κατασκεύασε την ιστοσελίδα, <https://digitalstorytelling.coe.uh.edu>, με θέμα «την ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση». Το ίδιο έτος, το **Πανεπιστήμιο Maryland**, δημιούργησε την ιστοσελίδα, <http://stories.umbc.edu>, που επίσης αφορά την αφήγηση ψηφιακών ιστοριών, ενώ τα συνεργαζόμενα **National Writing Project** και **Ίδρυμα Pearson** ασχολούνται εδώ και κάποια χρόνια με τον τρόπο ένταξης των ψηφιακών ιστοριών στη διδασκαλία της γραφής.

Στην Ελλάδα, οι ψηφιακές ιστορίες ‘μεταλαμπαδεύτηκαν’ το **2008**, με την πραγματοποίηση του **πρώτου εργαστηρίου από τον Joe Lambert**. Το εν λόγω εργαστήριο, έλαβε χώρα στη **Δημόσια Κεντρική Βιβλιοθήκη της Βέροιας**, έπειτα από πρόσκληση του τότε διευθυντή της, Ιωάννη Τροχόπουλου (Μεταξιώτης, 2018, σελ. 39). Μάλιστα, ως αποτέλεσμα πρωτοβουλίας του ίδιου και την υποστήριξη του Ιδρύματος Σταύρος Νιάρχος, δημιουργήθηκε το πρόγραμμα *‘Future Library’*, όπου μεταξύ άλλων δράσεων, όπως αναφέρεται στην ομώνυμη ιστοσελίδα, <https://www.futurelibrary.gr> (χ.χ., §5), ανέπτυξε μια πλατφόρμα αφήγησης ιστοριών για πρόσφυγες, προκειμένου να συμβάλλει στην Ευρωπαϊκή

Ψηφιακή Βιβλιοθήκη, [Europeana](#). Κατά το χρονικό διάστημα **2008-2010**, υλοποιήθηκε το πρόγραμμα **‘Φαντάσου το μέλλον σου’**, μέσα από τη συνεργασία του British Council, του Τμήματος Δημοσιογραφίας και Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης και της Μη Κυβερνητικής Οργάνωσης Άρσις, έχοντας ως σκοπό να υποστηριχθούν νέοι από διαφορετικές κοινότητες της Ευρώπης. Επίσης, το χρονικό διάστημα μεταξύ **2010-2012**, κατά την υλοποίηση του ευρωπαϊκού προγράμματος **‘Digital Empowerment’ (DIGEM)**, πραγματοποιήθηκαν αρκετά εργαστήρια αναφορικά με την αφήγηση ψηφιακών ιστοριών, κυρίως από τον εκπαιδευτικό οργανισμό Δήμητρα (Μεταξιώτης, 2018, σελ. 37-40).

Πρέπει να σημειωθεί ότι τα ανωτέρω εγχειρήματα αφορούσαν τη μη τυπική εκπαίδευση. Ωστόσο, το **2011**, έγινε προσπάθεια ένταξης των ψηφιακών ιστοριών και στην τυπική εκπαίδευση με τη δημιουργία της **ηλεκτρονικής πλατφόρμας ‘Μηλιά’**, που αποτέλεσε χώρο διαδραστικής αφήγησης ψηφιακών ιστοριών, απευθυνόμενη τόσο σε εκπαιδευτικούς όσο και σε μαθητές/τριες. Όπως αναφέρεται στην ιστοσελίδα της, <https://milia.ntlab.gr> (χ.χ., §5), η εν λόγω πλατφόρμα, η οποία έλαβε τον Οκτώβριο 2011 τη διεθνή διάκριση Euromedia Seal of Approval της διοργάνωσης Erasmus Euromedia Awards, κατασκευάστηκε από το Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών του Εθνικού Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών, υπό την επιστημονική καθοδήγηση του Διευθυντή του Εργαστηρίου, Μιχάλη Μειμάρη.

Έκτοτε, διοργανώθηκαν στην Ελλάδα διεθνή συνέδρια με θέμα την ψηφιακή αφήγηση. Συγκεκριμένα, στις **8-10 Μαΐου του 2014**, πραγματοποιήθηκε στην Αθήνα το συνέδριο **‘Digital Storytelling in Times of Crisis’**, υπό την διοργάνωση του Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών Επικοινωνίας, Εκπαίδευσης και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης, καθώς επίσης και του Πανεπιστημιακού Ερευνητικού Ιδρύματος Εφαρμοσμένης Επικοινωνίας, του Πανεπιστημίου Αθηνών και τη συνεργασία της Ελληνοαμερικανικής Ένωσης. Κεντρικός ομιλητής ήταν ο Joe Lambert, ενώ στο συνέδριο παρουσιάστηκαν εργασίες που αφορούσαν όλες τις παραμέτρους εφαρμογής των ψηφιακών ιστοριών. Τέλος, στις **21-23 Σεπτεμβρίου του 2018**, έλαβε χώρα στην Ζάκυνθο το συνέδριο **‘Current Trends in Digital Storytelling: Research & Practices’**. Μέσα από τα πρακτικά του συνεδρίου διαφαίνεται η ευρύτητα της εφαρμογής των ψηφιακών ιστοριών σε πολλούς και διαφορετικούς τομείς, ενώ είναι φανερό ότι στο κέντρο του ενδιαφέροντος πολλών εκ των επιστημόνων που συμμετείχαν τίθεται ο τρόπος αξιοποίησης τους στην εκπαίδευση (Κόμβοι Ψηφιακής Αφήγησης, χ.χ. β, §6-7, International Digital Storytelling Conference, 2014, §1-4, International Digital Storytelling Conference, 2018, §1-2).

2.2. Η ένταξη των ψηφιακών ιστοριών στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

Η ένταξη των ψηφιακών ιστοριών στον χώρο της τυπικής ελληνικής εκπαίδευσης είναι απότοκος του εκσυγχρονισμού και της συνακόλουθης εξέλιξης που επέφεραν οι νέες τεχνολογίες και το διαδίκτυο σε επιστημονικούς και επαγγελματικούς τομείς, επηρεάζοντας δραστικά όλες τις πτυχές της ζωής του 21^{ου} αιώνα.

Η μετάβαση της τυπικής ελληνικής εκπαίδευσης (Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας) στην ψηφιακή εποχή και τη δημιουργία του λεγόμενου **‘Ψηφιακού Σχολείου’**, αποτέλεσε ουσιαστικό βήμα για την μετέπειτα ένταξη των ψηφιακών ιστοριών, εν προκειμένω στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Για την ακρίβεια, το διάστημα 2010-2015, υλοποιήθηκε από το Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων, Διόφαντος (ITYE), το έργο με τίτλο: **‘Ψηφιακή Εκπαιδευτική Πλατφόρμα, Διαδραστικά Βιβλία και Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων’**. Αποτέλεσμα του εν λόγω έργου, είναι ο ιστότοπος **‘Ψηφιακό Σχολείο’**, <https://dschool.edu.gr>, όπου περιλαμβάνει την ψηφιακή εκπαιδευτική πλατφόρμα e-me, ψηφιακά αποθετήρια με εκπαιδευτικό περιεχόμενο υπό το όνομα «Φωτόδεντρο», καθώς επίσης και όλα τα σχολικά εγχειρίδια ψηφιοποιημένα και διαδραστικά. Εν συνεχεία, το **‘Ψηφιακό Σχολείο’** εμπλουτίστηκε με νέο εκπαιδευτικό περιεχόμενο και περισσότερες εκπαιδευτικές υπηρεσίες κατά το διάστημα 2014-2020 με το έργο: **‘Επέκταση και Αξιοποίηση της Ψηφιακής Εκπαιδευτικής Πλατφόρμας, των Διαδραστικών Βιβλίων και του Αποθετηρίου Μαθησιακών Αντικειμένων (Ψηφιακό Σχολείο II)’**. Ως εκ τούτου, κατά αυτόν τον τρόπο τοποθετήθηκαν σταδιακά από το 2010 και έπειτα, ‘τα πρώτα λιθαράκια’ για την δημιουργία του **‘Ψηφιακού Σχολείου’**. Ακολούθησε η προμήθεια των σχολείων με σύγχρονο τεχνολογικό εξοπλισμό, (ηλεκτρονικούς υπολογιστές, διαδραστικούς πίνακες) και σιγά σιγά εισήχθησαν και οι ψηφιακές ιστορίες (Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων, Διόφαντος, χ.χ., §1-15).

Η πρώτη προσπάθεια ένταξης των ψηφιακών ιστοριών στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, ήταν όπως προαναφέρθηκε εν συντομία, **‘η Μηλιά’**, η *«ανοικτή πλατφόρμα συλλογικής διαδραστικής ψηφιακής αφήγησης (social interactive digital storytelling)»*, το **2011**, με στόχο να υποστηρίξει *«την ψηφιακή καταγραφή, παρουσίαση και συνδημιουργία αφηγήσεων κάθε είδους και μορφής»*. Οι εφαρμογές της **‘Μηλιάς’** επικεντρώθηκαν κατά κύριο λόγο στη *«δημοσιοποίηση και συλλογική διαμόρφωση ψηφιακού λόγου και ψηφιακής δημιουργίας»*. Στον διαδικτυακό αυτό χώρο, οι διαδραστικές ψηφιακές αφηγήσεις, αποδείχθηκαν στην πράξη ένα

«χρήσιμο εκπαιδευτικό εργαλείο», καθώς υπήρχε η δυνατότητα είτε να δημιουργούν οι μαθητές/τριες τις ιστορίες τους είτε «να διαβάζουν και να επεξεργάζονται τις ιστορίες των συμμαθητών/τριών τους». Μέσα από αυτές τις ψηφιακές ιστορίες, που ως αποτέλεσμα συλλογικής προσπάθειας, σαφέστατα προώθησαν την συνεργασία και την ομαδικότητα, οι μαθητές/τριες κατέκτησαν επίσης γνώσεις και δεξιότητες αναφορικά με την χρήση της ελληνικής γλώσσας, την μυθοπλασία και την αφήγηση αλλά και τη χρήση των νέων τεχνολογιών, ήτοι «των ηλεκτρονικών υπολογιστών, του διαδικτύου και των πολυμεσικών εφαρμογών» (Κόπτσης, χ.χ., §1-2). Μια τέτοια συλλογική προσπάθεια μαθητών/τριών είναι η [‘Η ιστορία του Η’](#). Έκτοτε, οι ψηφιακές ιστορίες άρχισαν να βρίσκουν τη θέση τους κυρίως στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, καθώς οι μαθητές/τριες αυτής της ηλικιακής φάσης, τις βρίσκουν ιδιαίτερα ενδιαφέρουσες, ενώ παράλληλα αποτελούν έναν πιο εύκολο τρόπο κωδικοποίησης και απομνημόνευσης του προς μάθηση αντικειμένου.

Η δυναμική που άρχισε να αναπτύσσεται γύρω από τις ψηφιακές ιστορίες κατά τη δεκαετία του 2010 είναι πρόδηλη, καθώς, το ερευνητικό ενδιαφέρον είναι έντονο και πληθαίνουν οι μελέτες για την εφαρμογή τους στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Το γεγονός αυτό καταδεικνύεται από τη σχετική *αρθρογραφία* σε επιστημονικά εκπαιδευτικά περιοδικά, τα *συνέδρια* που πραγματοποιούνται αλλά και τις *διπλωματικές εργασίες* που εκπονούνται επί του θέματος. Ακολουθούν ενδεικτικές παραπομπές που σκιαγραφούν την σταδιακή εισαγωγή τους στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση.

Το 2012, στο 6^ο Πανελλήνιο Συνέδριο του Ελληνικού Ινστιτούτου Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και Εκπαίδευσης: ‘**Παιδεία κάλλιστον εστί κτήμα βροτοίς: Ανθρωπιστικές και Θετικές επιστήμες: Θεωρία και πράξη**’, οι Παπαγγελή και Αθανασοπούλου, παρουσιάζουν την έρευνά τους με θέμα: ‘**Η αποτελεσματικότητα της παραδοσιακής αφήγησης και της ψηφιακής απεικόνισης στην προσχολική ηλικία**’. Κατά την έρευνα πραγματοποιήθηκε η αφήγηση του παραμυθιού ‘Ο λαγός και η χελώνα’ σε τριάντα μαθητές/τριες προσχολικής ηλικίας, τόσο με τον παραδοσιακό προφορικό τρόπο, όσο και ως ψηφιακή ιστορία, με σκοπό να εξεταστεί ο βαθμός κατανόησής του. Τα αποτελέσματα που προέκυψαν έδειξαν ότι η ομάδα των παιδιών που παρακολούθησε την ψηφιακή απεικόνιση της ιστορίας, την κατανόησε καλύτερα σε σχέση με την ομάδα που παρακολούθησε την παραδοσιακή προφορική αφήγηση και αυτό διότι η ψηφιακή εκδοχή φαίνεται να είναι πιο ελκυστική (Παπαγγελή & Αθανασοπούλου, 2012, σελ. 5-9, Καραμητόπουλος, 2017, σελ. 330).

Το 2013, στο 5^ο Συνέδριο του Τμήματος Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Πειραιώς και του Τμήματος Πληροφορικής του Ιονίου Πανεπιστημίου σε συνεργασία με την ΕΠΥ (Ελληνική Εταιρία Επιστημόνων και Επαγγελματιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών): **‘Η πληροφορική στην Εκπαίδευση’**, οι Παπάς και Μπούσια, παρουσίασαν την εργασία τους **‘Πέρα από το μύθο ... Συνεργατικές Ψηφιακές Αφηγήσεις’**. Εκεί αναφέρονται στις συνεργατικές δραστηριότητες που εκπονήθηκαν από τις Στ’ τάξεις δύο τμημάτων δύο δημοτικών σχολείων της Θεσσαλονίκης στο πλαίσιο συμμετοχής τους στο διεθνές εκπαιδευτικό πρόγραμμα **‘Τάξη χωρίς Σύνορα - Boundless Classroom’**. Από τις δραστηριότητες παρήχθη η συνθετική εργασία **‘Πέρα από το μύθο’** που *«περιελάμβανε τη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων αρχαίων ελληνικών μύθων με τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών»* (Παπάς & Μπούσια, 2013, σελ. 2). Όπως επεσήμαναν, η συλλογική αυτή δημιουργία των ψηφιακών ιστοριών από τους μαθητές/τριες, αποτέλεσε *«το όχημα για την ανάπτυξη συνεργατικών και κοινωνικών δεξιοτήτων, αλλά και δράσεων, που συνδύαζαν το παιχνίδι, τη γνώση και την αισθητική απόλαυση»* (Παπάς & Μπούσια, 2013, σελ. 11, Καραμητόπουλος, 2017, σελ. 330).

Το 2014, στο 3^ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Ημαθίας με θέμα: **‘Αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη’**, οι Αλμπανάκη και Γκιούρα παρουσίασαν την εισήγησή τους με τίτλο: **‘Οι εικόνες μας διηγούνται...: Αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης στο μάθημα των Θρησκευτικών στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια εκπαίδευση’**. Στην εν λόγω εισήγησή, αναφέρονται στα πλεονεκτήματα της ψηφιακής αφήγησης ιστοριών έναντι των παραδοσιακής, ενώ επίσης αναλύουν τα αποτελέσματα της δράσης **‘Οι Εικόνες διηγούνται’** που εφάρμοσαν *«στο μάθημα των Θρησκευτικών στην Α’ Λυκείου του Π.Π. ΓΕΛ ΠΑ. ΜΑΚ και στη Γ’ τάξη του 2ου Δημοτικού σχολείου Πεύκων»* (Αλμπανάκη & Γκιούρα, 2014, σελ. 41). Κατά τη δράση χρησιμοποιήθηκαν διάφορα λογισμικά από τους/τις μαθητές/τριες, οι οποίοι δημιούργησαν συνεργατικά τις δικές τους ψηφιακές ιστορίες, αξιοποιώντας ψηφιακά εικόνες και εμπλουτίζοντας τες με πολυμεσικό περιεχόμενο. Όπως υπογραμμίζουν στο συμπέρασμα της εισήγησής τους, οι ψηφιακές ιστορίες αποτελούν *«ένα ελκυστικό μέσο μάθησης και μία εναλλακτική πρόταση διδασκαλίας για εκπαιδευτικούς και μαθητές»* (Αλμπανάκη & Γκιούρα, 2014, σελ. 47, Καραμητόπουλος, 2017, σελ. 330).

Το 2015, στο 4^ο Πανελλήνιο Συνέδριο της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση με θέμα: **‘Ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική Διαδικασία’**, η Κολέρδα με την εισήγησή της: **‘Τα**

παιδιά αφηγούνται την Ιστορία ... Ψηφιακά, αναφέρθηκε στην αξιοποίηση των ψηφιακών ιστοριών στην μαθησιακή διαδικασία. Συγκεκριμένα, παρουσίασε «ένα σχέδιο διδασκαλίας για την Ιστορία της Στ' δημοτικού, όπου οι μαθητές, με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού, αφηγούνται επιλεγμένα κεφάλαια ψηφιακά» (Κολέρδα, 2015, σελ. 808, Καραμητόπουλος, 2017, σελ.330-331).

Το 2017, το επιστημονικό εκπαιδευτικό περιοδικό **‘Εκπ@ιδευτικός Κύκλος’**, αφιέρωσε ολόκληρο το τεύχος του στην δημιουργία και αξιοποίηση ψηφιακών ιστοριών, με τίτλο: **‘Ψηφιακή αφήγηση: Ανασκόπηση και προτάσεις για την αξιοποίησή της στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση’**. Για την ακρίβεια, παρατίθενται ενδελεχείς ορισμοί επί του θέματος και προτείνονται «δοκιμασμένες τεχνικές και πρακτικές» προς αξιοποίηση κυρίως στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση (Νηπιαγωγείο και Δημοτικό) αλλά και στην Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση για τις τάξεις του Γυμνασίου (Δημητριάδης, Θεοφανέλλης, 2017, σελ.100).

Το 2018, στο διεθνές συνέδριο: **‘Current Trends in Digital Storytelling: Research & Practices’** (‘Τρέχουσες Τάσεις στην Ψηφιακή Αφήγηση: Έρευνα και Εφαρμογές’) που πραγματοποιήθηκε στην Ζάκυνθο, μεγάλο μέρος των συμμετεχόντων επικεντρώθηκαν στην εφαρμογή των ψηφιακών ιστοριών στην εκπαίδευση. Μεταξύ αυτών, οι Σταμάτης και Δούκα (2018, σελ. 80-87), αναφέρθηκαν στην έρευνα τους: **‘The impact of nursery school teachers’ voice on preschoolers during physical and digital storytelling: a comparative study’** και στην επίδραση που έχει η φωνή των Νηπιαγωγών στα παιδιά προσχολικής ηλικίας κατά τη διάρκεια παραδοσιακής και ψηφιακής αφήγησης. Η έρευνα πραγματοποιήθηκε σε δύο δημόσια Νηπιαγωγεία του Δήμου Ρόδου και λήφθηκαν συνεντεύξεις από εκατό παιδιά προσχολικής ηλικίας, αφού προηγήθηκε η αφήγηση του μύθου του Αισώπου, ‘Η χελώνα και ο αετός’. Τα μισά παιδιά παρακολούθησαν την αφήγηση παραδοσιακά και τα άλλα μισά με ψηφιακή απεικόνιση. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι η ψηφιακή εκδοχή τα επηρέασε συναισθηματικά περισσότερο σε σχέση με την παραδοσιακή. Ως προς την κατανόηση, ήταν ελαφρώς υψηλότερο το ποσοστό των παιδιών που κατανόησε καλύτερα με την παραδοσιακή αφήγηση, γεγονός που ενδεχομένως οφειλόταν, όπως τονίζεται, στον παράγοντα έκπληξη, καθώς τα παιδιά δεν είχαν εκτεθεί ξανά σε τέτοιου είδους αφήγηση. Επίσης, διαπιστώθηκε ότι κατά τη διάρκεια της ψηφιακής αφήγησης, οι μαθητές/τριες παρακολουθούσαν με αμείωτο ενδιαφέρον, ενώ ήταν πιο συμμετοχικοί διακόπτοντας συχνά για να κάνουν παρεμβάσεις, σε αντίθεση με την παραδοσιακή όπου άκουγαν σιωπηρά χωρίς να συμμετέχουν. Εν κατακλείδι, η έρευνα οδηγήθηκε στο συμπέρασμα ότι οι ιστορίες είναι επωφελείς τόσο με τον

παραδοσιακό όσο και με τον ψηφιακό τρόπο, ωστόσο η αφήγηση ψηφιακών ιστοριών αποτελεί ένα «σύγχρονο διδακτικό εργαλείο, ένα πολυαισθητηριακό μέσο», που τα παιδιά προτιμούν (Stamatis, Douka, 2018, σελ. 87).

Η έρευνα μεταπτυχιακών και διδακτορικών φοιτητών/τριών με πεδίο μελέτης την αφήγηση ψηφιακών ιστοριών, συνέβαλλε επίσης στην ένταξη τους, εν προκειμένω στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Ενδεικτικές εργασίες αποτελούν: **‘Η ψηφιακή αφήγηση ως εργαλείο ανάπτυξης γλωσσικών δεξιοτήτων στο Δημοτικό: Μια μελέτη περίπτωσης’** (Βασιλοπούλου-Λυγερή, 2017), **‘To Stop Motion ως εργαλείο ψηφιακής αφήγησης για το μάθημα της Ιστορίας στην Α/βάθμια Εκπαίδευση’** (Παττακός, 2020), **‘Η ψηφιακή αφήγηση στην διδασκαλία της γαλλικής ως ξένης γλώσσας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: Σχεδιασμός μοντέλου επιλογής ψηφιακών αφηγήσεων’** (Ζαρμπώνη, 2020), **‘Ψηφιακή αφήγηση και Μαθηματικά στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: Τα κλάσματα’** (Παπακωνσταντίνου, 2021), **‘Επιστρατεύοντας τη συνεργατική ψηφιακή αφήγηση για την προσέγγιση επιχειρηματικών εννοιών στην Πρωτοβάθμια εκπαίδευση’** (Παπαδοπούλου, 2022).

Η επιστημονική έρευνα που διεξάχθηκε και συνεχίζει να διεξάγεται γύρω από τις ψηφιακές ιστορίες, είτε πρόκειται για άρθρα, εισηγήσεις σε συνέδρια, διπλωματικές εργασίες, διδακτορικές διατριβές συνέβαλλε αποτελεσματικά στην ανάδειξη της χρησιμότητας τους στην μαθησιακή διαδικασία.

2.3. Ο ρόλος και η αξιοποίηση των ψηφιακών ιστοριών στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

Ο ρόλος και η αξιοποίηση των ψηφιακών ιστοριών στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση αποτελούν ιδιαίτερα σημαντικά στοιχεία, έχοντας πλέον αναγνωρισθεί και καθιερωθεί ως ένα σπουδαίο, σύγχρονο εκπαιδευτικό εργαλείο, που προσφέρει ποικίλες δυνατότητες εφαρμογής σε όλα τα γνωστικά πεδία.

Ο ενεργός **ρόλος** που καλούνται να διαδραματίσουν οι ψηφιακές ιστορίες στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, διαφαίνεται από τα νέα προγράμματα σπουδών που δημοσιεύτηκαν σε ΦΕΚ το 2021. Για την ακρίβεια, τα προγράμματα σπουδών όλων των γνωστικών αντικειμένων, κάνουν αναφορά στον ‘ψηφιακό γραμματισμό’, που μεταξύ άλλων δεξιοτήτων πρέπει να κατακτήσουν οι μαθητές/τριες, ανάλογα με τα ζητούμενα του εκάστοτε μαθήματος (Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής, 2021). Σύμφωνα με την Αμερικάνικη Ένωση Βιβλιοθηκών, ως ‘ψηφιακός γραμματισμός’ ορίζεται *«η ικανότητα χρήσης των τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνίας για την εύρεση, αξιολόγηση, δημιουργία και επικοινωνία πληροφοριών, η οποία απαιτεί τόσο γνωστικές όσο και τεχνικές δεξιότητες»* (American Library Association, 2011, §1). Λαμβάνοντας υπόψη το γεγονός αυτό, και ως χαρακτηριστικό παράδειγμα, το πρόγραμμα σπουδών της Νεοελληνικής Γλώσσας Δημοτικού, που αναφέρεται στους γενικούς σκοπούς που πρέπει να επιτευχθούν:

-Ανάπτυξη της ικανότητας των μαθητών/τριών να συνθέτουν προφορικά, γραπτά και ψηφιακά κείμενα, σε συγκεκριμένο κειμενικό είδος με συνοχή και συνεκτικότητα, καταλληλότητα ως προς το ύφος και την ποσότητα των πληροφοριών σε σχέση με τον/την αποδέκτη/τρια και το περιεχόμενο,

-Ανάπτυξη της ικανότητας των μαθητών/τριών να κατανοούν προφορικά, γραπτά και ψηφιακά κείμενα ως προς το ρητό και υπόρρητο περιεχόμενό τους (ΦΕΚ 5877 Β, 2021, σελ.75069).

Συμπεραίνεται, ότι οι ψηφιακές ιστορίες μπορούν να επιτελέσουν τον ρόλο ενός ελκυστικού, ενδιαφέροντος και διασκεδαστικού μέσου, χρησιμοποιούμενου τόσο για την μετάδοση γνώσεων στο εκάστοτε γνωστικό πεδίο, όσο και για την εξοικείωση των

μαθητών/τριών με τις νέες τεχνολογίες, συμβάλλοντας στην απόκτηση του ψηφιακού γραμματισμού.

Ειδικότερα, η **αξιοποίηση** των ψηφιακών ιστοριών στην εκπαίδευση, και δη στην Ελληνική Πρωτοβάθμια, σχετίζεται με το ποιος τις δημιουργεί και για ποιο σκοπό. Λαμβάνοντας υπόψη αυτές τις παραμέτρους, αναφέρονται **τρόποι αξιοποίησής τους**.

- **Η δημιουργία ψηφιακών ιστοριών από τον/την εκπαιδευτικό**, θεωρείται ένα αποτελεσματικό **διδασκτικό εργαλείο** και μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως:
 1. Εισαγωγή για την παρουσίαση νέου διδακτικού υλικού. Μια επιτυχημένη ψηφιακή ιστορία, όπως αναφέρει ο Robin (2011, σελ. 4), μπορεί να λειτουργήσει ως *«αγκίστρι (hook)»*, ώστε να τραβήξει την προσοχή των μαθητών/τριών και να ενεργοποιήσει το ενδιαφέρον τους να *«εξερευνήσουν νέες ιδέες»*. Μάλιστα, όπως επισημαίνει ο ίδιος, παραθέτοντας από τους Burmark, Ormrod, Ausbel, υποστηρίζεται η άποψη ότι η χρήση τέτοιου είδους πρακτικών, αφενός συμβάλλει στην πιο ενεργή συμμετοχή των μαθητών/τριών στην μαθησιακή διαδικασία και αφετέρου λειτουργεί σαν μια *«γέφυρα ανάμεσα στην υπάρχουσα γνώση και το νέο υλικό»*.
 2. Τρόπος επανάληψης, επισήμανσης κύριων σημείων ενός μαθήματος.
 3. Αφόρμηση για την έναρξη συζήτησης σχετικά με θέματα που παρουσιάζονται στην ιστορία (Robin, 2011, σελ.4).
 4. Τρόπος για να γίνουν πιο κατανοητές αφηρημένες έννοιες, [καθώς ιδιαίτερα στην ηλικία των 7-12 ετών είναι δύσκολο να γίνουν αντιληπτές] (Robin, 2011, σελ. 4).
 5. Τρόπος μετάδοσης του προς διδασκαλία γνωστικού αντικειμένου, που απευθύνεται σε όλους τους μαθητές/τριες, ακόμη και σε όσους/όσες τυχόν αντιμετωπίζουν μαθησιακές δυσκολίες.
 6. Τρόπος εισαγωγής των μαθητών/τριών στις νέες τεχνολογίες.
 7. Πρόσφορο μέσο για διαθεματική προσέγγιση διδακτικού υλικού, αφού προσφέρουν εύρος επιλογών άντλησης περιεχομένου.
 8. Μοντέλο, πρότυπο για τη δημιουργία ψηφιακών ιστοριών από τους μαθητές/τριες.
 9. Εναλλακτικός τρόπος αξιολόγησης, καθώς ο/η εκπαιδευτικός μπορεί τόσο παρακολουθώντας την εξέλιξη της διαδικασίας δημιουργίας μιας ψηφιακής ιστορίας όσο και κατά την παρουσίασή της, όταν ολοκληρωθεί, να αποτιμήσει την προσπάθεια των μαθητών/τριών.

- **Η δημιουργία ψηφιακών ιστοριών ατομικά από κάθε μαθητή/τρια ή συλλογικά, συνεργατικά από ομάδα μαθητών/τριών**, θεωρείται ένα επιτυχημένο εργαλείο **μάθησης** και μπορούν να χρησιμοποιηθούν και να αξιοποιηθούν ως:
 1. Μέθοδος εμπέδωσης του προς μάθηση γνωστικού αντικειμένου, από όλους τους μαθητές/τριες, ακόμη και όσους/όσες τυχόν αντιμετωπίζουν μαθησιακές δυσκολίες.
 2. Μέσο για την ανάδειξη των «δημιουργικών ταλέντων των μαθητών» (Robin, 2011, σελ. 5).
 3. Μέσο για την προσωπική έκφραση των μαθητών/τριών.
 4. Κίνητρο για τη διεξαγωγή έρευνας κατά τη μαθησιακή διαδικασία, ενώ παράλληλα, καθώς οι μαθητές/τριες ψάχνουν τρόπους να πουν την ιστορία τους, πραγματοποιείται ανάλυση και σύνθεση πληροφοριών.
 5. [Δημιουργικός τρόπος χρήσης των νέων τεχνολογιών, ήτοι] ανάπτυξης τεχνολογικού γραμματισμού (Robin, 2011, σελ. 5).
 6. Μέσο ανάπτυξης ψηφιακού, παγκόσμιου, οπτικού, πληροφοριακού γραμματισμού (Robin, 2011, σελ. 5).
 7. Μέσο ανάπτυξης για την απόκτηση δεξιοτήτων: γραφής, οργάνωσης, παρουσίασης, εντοπισμού και επίλυσης προβλημάτων (Robin, 2011, σελ. 5).
 8. Μέσο ανάπτυξης «*επικοινωνιακών δεξιοτήτων, μαθαίνοντας να οργανώνουν τις ιδέες τους, να θέτουν ερωτήσεις, να εκφράζουν τη γνώμη τους και να κατασκευάζουν αφηγήματα*» (Robin, 2011, σελ. 5).
 9. Μέσο ανάπτυξης κοινωνικών δεξιοτήτων, καθώς μέσα από την επικοινωνία και την συζήτηση με τους συμμαθητές/τριες τους, μπορούν να βελτιωθούν, να εξομαλυνθούν τυχόν προβλήματα στις μεταξύ τους σχέσεις ή ακόμη και να αναπτυχθούν διαπροσωπικές σχέσεις.
 10. Εναλλακτικός τρόπος αυτοαξιολόγησης και ετεροαξιολόγησης από τους μαθητές/τριες, καθώς με την ολοκλήρωση της ιστορίας τους και την παρουσίαση/δημοσίευσή της στο διαδίκτυο, έχουν τη δυνατότητα να κρίνουν και την δική τους εργασία και των συμμαθητών/τριών τους.

Μερικές **ιδέες**, ως πιο συγκεκριμένα παραδείγματα **αξιοποίησης** των ψηφιακών ιστοριών στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση θα μπορούσαν να είναι οι κάτωθι:

- Στο **Νηπιαγωγείο και στις πρώτες τάξεις του Δημοτικού (Α' και Β')** μπορεί ο/η εκπαιδευτικός αρχικά να παρουσιάσει την ψηφιακή ιστορία που έχει δημιουργήσει, ακόμη και να πρόκειται για ένα γνωστό παραμύθι. Έπειτα, αφού χωρίσει τους/τις

μαθητές/μαθήτριες σε ομάδες, να τους ζητήσει, κατόπιν συζήτησης που θα έχουν μεταξύ τους και που ο εκπαιδευτικός θα περνάει, θα ελέγχει και θα συντονίζει, όταν απαιτείται: α) να δώσουν τη δική τους εκδοχή για το τέλος της ιστορίας β) να προσθέσουν έναν ήρωα και να αλλάξουν την τροπή της ιστορίας. Τέλος, επειδή οι γνώσεις χρήσης νέων τεχνολογιών σε αυτές τις νεαρές ηλικίες είναι περιορισμένες, ο/η εκπαιδευτικός έχοντας επιλέξει το πρόγραμμα/την εφαρμογή που θα χρησιμοποιηθεί, μπορεί να συνεργαστεί με τους μαθητές/τριες και υπό την καθοδήγησή τους, ενώ του/της δίνουν οδηγίες, να δημιουργήσουν μαζί ψηφιακές ιστορίες και να τις αναρτήσουν στο διαδίκτυο ή ακόμη και να τις παρουσιάσουν στην σχολική γιορτή κατά τη λήξη του σχολικού έτους.

- Στις **τάξεις Γ', Δ', Ε', ΣΤ' Δημοτικού**, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να παρουσιάσει αρχικά μια ψηφιακή ιστορία που δημιούργησε για ένα ιστορικό πρόσωπο, όπου η αφήγηση παρουσιάζεται να πραγματοποιείται από τον ίδιο/ίδια τον πρωταγωνιστή-ιστορικό πρόσωπο. Έπειτα καλούνται οι μαθητές/τριες να συζητήσουν για αυτή την ψηφιακή ιστορία και για ιστορικά πρόσωπα που θαυμάζουν, είτε σε ομάδες είτε ως ολομέλεια. Εν συνεχεία, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να παρουσιάσει με μια δεύτερη ψηφιακή ιστορία τον τρόπο με τον οποίο εργάστηκε για να δημιουργήσει την πρώτη. Έχοντας, κατά αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές/τριες εξοικειωθεί με το εκάστοτε πρόγραμμα/εφαρμογή, τον τρόπο δημιουργίας ή άντλησης υλικού, αλλά και έχοντας συζητήσει και για άλλα ιστορικά πρόσωπα, μπορούν να χωριστούν σε ομάδες και να φτιάξουν συνεργατικά τις δικές τους ιστορίες. Κατά τη διαδικασία ο/η εκπαιδευτικός επιτηρεί και συντονίζει, όταν απαιτείται, βοηθώντας στην επίλυση τυχόν τεχνικών ή συνεργατικών προβλημάτων. Τέλος, οι ψηφιακές ιστορίες που δημιουργούνται παρουσιάζονται στην τάξη, αναρτώνται στην e-class και ακολουθεί ετεροαξιολόγηση μέσω συζήτησης και κριτικής που ασκείται για την κάθε μια από αυτές.

Οι ψηφιακές ιστορίες, είτε εκπονούνται από τον/την εκπαιδευτικό, είτε από τους μαθητές/τριες (ατομικά ή συλλογικά), αναμφίβολα συμβάλλουν στην δημιουργία μιας φιλικής, απαλλαγμένης από το άγχος, ατμόσφαιρας στην τάξη. Η χρήση τους αποδεικνύεται ιδιαίτερα επωφελής στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση με μεγάλο εύρος αξιοποίησης, όπως αποδείχθηκε παραπάνω, με μοναδικούς 'περιορισμούς': την αστείρευτη διάθεση, την ανεξάντλητη δημιουργικότητα και τη ζωντανή φαντασία.

2.4. Στοιχεία που καθιστούν τις ψηφιακές ιστορίες ελκυστικές για τους/τις μαθητές/τριες της Ελληνικής Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης

Τα στοιχεία που καθιστούν τις ψηφιακές ιστορίες ελκυστικές για τους μαθητές και τις μαθήτριες της Ελληνικής Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης σχετίζονται, τόσο με τα χαρακτηριστικά της ηλικιακής φάσης που διανύουν, όσο και με τα γνωρίσματα της ιδιότητας τους ως μαθητές/τριες και πολίτες «του 21^{ου} αιώνα», που έχουν γεννηθεί και εξελίσσονται «σε μια διαρκώς μεταβαλλόμενη κοινωνία» (Ζαρμπώνη, 2020, σελ. 59).

Πιο συγκεκριμένα, τα παιδιά που φοιτούν στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση (5 έως 12 ετών) **χαρακτηρίζονται γενικά στην εν λόγω ηλικία από την διάθεσή τους για χιούμορ, αστεία, περιπέτεια.** Έχουν έντονη **συγκινησιακή διάθεση** αλλά και **αστείρευτη φαντασία**, ενώ τους αρέσει πολύ η **μουσική**, το **τραγούδι** και ελκύονται από **οτιδήποτε έχει ζωντάνια, ρυθμό, διάδραση.** Επίσης, λατρεύουν τη **ζωγραφική**, τις **κατασκευές** και τα **χρώματα.** Ως εκ τούτου, τα χαρακτηριστικά αυτά αποτελούν στοιχεία που υπάρχουν στις ψηφιακές ιστορίες, γι' αυτό και αυτές καθίστανται ιδιαίτερα ενδιαφέρουσες για τους/τις μαθητές/μαθήτριες.

Ωστόσο, βαρύνουσα σημασία έχει και το γεγονός ότι οι σημερινοί/σημερινές μαθητές/μαθήτριες είναι «**ψηφιακά αυτόχθονες**», «**γηγενείς του ψηφιακού κόσμου (digital natives)**», σύμφωνα με τον Prensky, στον οποίο αναφέρεται η Ζαρμπώνη (2020, σελ. 59). Αυτή η νέα πραγματικότητα, όπως είναι κατανοητό, έχει διαμορφώσει αντίστοιχα ένα **νέο προφίλ μαθητών/τριών του 21^{ου} αιώνα, χαρακτηριζόμενο από τα εξής στοιχεία** (Prensky, όπως παρατίθεται σε Ζαρμπώνη, 2020, σελ. 59-61):

- **Εναλλασσόμενη ταχύτητα.** Οι μαθητές/τριες «*έχουν εξοικειωθεί στη γρήγορη και εναλλασσόμενη πρόσβαση στην πληροφορία*», περιηγούμενοι/ες με τη χρήση του υπολογιστή, «*άμεσα από τη μια πληροφορία στην άλλη, από το ένα κειμενικό είδος στο άλλο*». Οι πληροφορίες που διαχειρίζονται διακρίνονται από «*υπερκειμενικότητα*», «*πολυτροπικότητα*» και «*οργάνωση ανά επίπεδο*».
- **Παράλληλη επεξεργασία.** Πρόκειται για μια «*γενιά 'multitasking'*», που έχει δηλαδή αναπτύξει τη δεξιότητα να μπορεί να «*επεξεργάζεται ταυτόχρονα πολλές πληροφορίες*».
- **Εικόνες και γραφικά.** Για τους σημερινούς μαθητές/τριες οι εικόνες και τα γραφικά είναι πολύ οικεία, καθώς «*έχουν μάθει να σκέφτονται γραφιστικά*». Μάλιστα, διαπιστώνεται ότι η χρήση τους υπερτερεί έναντι των κειμένων, με την έννοια ότι με

αυτόν τον τρόπο οι μαθητές/τριες λαμβάνουν και επεξεργάζονται πιο εύκολα την πληροφορία.

- **Σύνδεση.** Οι μαθητές/τριες του 21^{ου} αιώνα είναι ‘συνδεδεμένοι’. Με τον όρο αυτό υποδηλώνεται η σύνδεση και η επαφή τους με συμμαθητές/τριες, φίλους/ες και ανθρώπους από όλο τον κόσμο, «μέσω του διαδικτύου», αντλώντας πληροφορίες από αυτό, «επικοινωνώντας και με άλλους χρήστες».
- **Ενεργητική μάθηση.** Η «ψηφιακή γενιά» μαθητών/τριών, μαθαίνει όταν εμπλέκεται προσωπικά. Επομένως, για να μάθουν, επιθυμούν να προσπαθήσουν, να πειραματιστούν, να συμμετέχουν ενεργά σε ό,τι αφορά το προς μάθηση γνωστικό αντικείμενο.
- **Φιλική σχέση με την τεχνολογία.** Για την ψηφιακή γενιά, συσκευές όπως, οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές, τα έξυπνα κινητά τηλέφωνα, τα tablets, «αποτελούν προσφιλή μέσα απασχόλησης αλλά και διασκέδασης».
- **Ανταμοιβή.** Τα νεαρά παιδιά του 21^{ου} αιώνα, έχοντας εξοικειωθεί να εργάζονται με ηλεκτρονικό υπολογιστή και άλλα σύγχρονα τεχνολογικά μέσα, έχουν μάθει να λαμβάνουν «άμεση ανατροφοδότηση (feedback)». Μάλιστα, αυτή η άμεση απόκριση συνιστά για αυτούς/ές «κίνητρο», εξού και επιδιώκεται από τους/τις εκπαιδευτικούς η εύρεση αντίστοιχων «τρόπων άμεσης ανταμοιβής».
- **Στάση/συμπεριφορά.** Η σημερινή γενιά νεαρών μαθητών/τριών, έχοντας υιοθετήσει μια συμπεριφορά που υπαγορεύεται από την «ψηφιακή γλώσσα», την οποία έχει «σαν μητρική», «προσδιορίζει διαφορετικά τη μάθηση και αναμένει διαφορετικά αγαθά από αυτή».

Έπειτα από την ανωτέρω ενδελεχή αναφορά, είναι πρόδηλο, γιατί οι ψηφιακές ιστορίες είναι ελκυστικές για τους/τις μαθητές/μαθήτριες της Ελληνικής Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης. Συνδυάζουν στοιχεία που ‘εφάπτονται’ τόσο στα χαρακτηριστικά γνωρίσματα που πηγάζουν από την παιδικότητα της ηλικίας τους, όσο και στις δεξιότητες που έχουν μάθει να κατακτούν ως ψηφιακή γενιά, για να πορευτούν στον 21^ο αιώνα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3:

Οι ψηφιακές ιστορίες κατά τη διδασκαλία της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

3.1. Προσέγγιση των όρων ‘μητρική γλώσσα’, ‘πρώτη γλώσσα’, ‘δεύτερη γλώσσα’, ‘ξένη γλώσσα’, ‘διαγλώσσα’

«Η ‘γλώσσα’ είναι ένα σύστημα γραμματικών κανόνων και ένας αριθμός λέξεων». Ωστόσο, αποτελεί έναν ζωντανό οργανισμό που γεννήθηκε και εξελίσσεται στην κοινωνία των ανθρώπων και «διαμορφώνεται μέσα στο πέρασμα των αιώνων». Ο κυριότερος σκοπός δημιουργίας της ήταν η συνεννόηση, όμως όχι ο μοναδικός. Η γλώσσα επιτελεί μια σειρά από λειτουργίες και μπορεί να διακριθεί σε διάφορες κατηγορίες ανάλογα με τον σκοπό που εξυπηρετεί (Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα, χ.χ. β, §1, §21).

Ο όρος ‘μητρική γλώσσα’ (**mother tongue**) αναφέρεται στη γλώσσα που μαθαίνει ένα παιδί από [τη μητέρα] ή τους γονείς του, όταν είναι ακόμη μωρό (Collins Dictionary, n.d.). Η μητρική αποτελεί συνήθως και την πρώτη γλώσσα ενός ανθρώπου. Ωστόσο, αυτό δεν συμβαίνει πάντα, κυρίως εξαιτίας της παγκοσμιοποίησης και των σύγχρονων πολυπολιτισμικών κοινωνιών, στοιχεία που συνεπάγονται ότι ένα μεγάλο ποσοστό ανθρώπων μιλάει καλά ή εκτίθεται συστηματικά σε περισσότερες από μια γλώσσες. Έτσι, είναι απαραίτητη η διάκριση της μητρικής από την πρώτη γλώσσα. Ο όρος ‘πρώτη γλώσσα’ (**first language**), αναφέρεται στην γλώσσα που έμαθε κάποιος πρώτη και τη μιλάει καλύτερα (Collins Dictionary, n.d.). Στο σημείο αυτό έγκειται και αυτή η λεπτή διάκριση. Η μητρική γλώσσα είναι κάτι με το οποίο γεννιέται ένας άνθρωπος, είναι η «εγγενής γλώσσα, με την οποία το μωρό έχει ήδη εξοικειωθεί ακόμη και κατά την περίοδο της κυοφορίας του από τη μητέρα», ενώ η πρώτη γλώσσα αποκτάται: «ένα παιδί την αποκτά μέσω εκπαίδευσης στο σχολείο ή θεσμών κοινωνικοποίησης, όπως η οικογένεια» (Chan, 2015, σελ. 2). Εν τούτοις, έχει επικρατήσει οι δύο όροι να χρησιμοποιούνται χωρίς διάκριση και διαφορά στο νόημα και να δηλώνονται εν συντομία στα Αγγλικά με τη συντομογραφία **L1** (mother tongue/first language).

Ο όρος ‘δεύτερη γλώσσα’ (**second language**) αναφέρεται στη γλώσσα που δεν είναι η μητρική ενός ανθρώπου, αλλά τη χρησιμοποιεί έξω από το οικογενειακό του περιβάλλον, δηλαδή εκτίθεται σε αυτή στη δουλειά ή στο σχολείο (Collins Dictionary, n.d.). Ως εκ τούτου,

είναι προφανές ότι η ‘δεύτερη γλώσσα’, έπεται της μητρικής ή πρώτης και συνήθως οφείλεται είτε στο γεγονός ότι κάποιος αλλάζει τόπο διαμονής και διαβίωσης, είτε στο ότι σε κάποιες χώρες χρησιμοποιούνται σε επίπεδο διοικητικό ή συνεννόησης περισσότερες από μια γλώσσες, επομένως ο ρόλος της είναι να διευκολύνει την επικοινωνία με τον κοινωνικό περίγυρο. Ο όρος ‘ξένη γλώσσα’ (**foreign language**) χρησιμοποιείται για να δηλώσει τη γλώσσα που επίσης δεν είναι η μητρική ενός ατόμου και που η εκμάθησή της πραγματοποιείται συνειδητά στο σχολείο ή σε κάποιο άλλο φορέα παροχής εκπαιδευτικών υπηρεσιών, με απώτερο στόχο να χρησιμοποιηθεί ως προσόν στον εργασιακό τομέα ή γενικά ως γλώσσα επικοινωνίας με ανθρώπους ενός άλλου λαού, μιας άλλης χώρας. Εν τούτοις, οι όροι ‘δεύτερη’ και ‘ξένη γλώσσα’, κάποιες φορές μπορεί να ταυτιστούν, εν παραδείγματι, όταν κάποιος που έμαθε αρχικά μια γλώσσα ως ξένη, τη χρησιμοποιήσει εν συνεχεία ως δεύτερη, αν συμβεί να αλλάξει τόπο διαμονής. Επισημαίνεται ότι στην αγγλική βιβλιογραφία η εν συντομία αναφορά και στους δύο όρους πραγματοποιείται με τη συντομογραφία **L2** (second language/foreign language).

Διαγλώσσα’ (interlanguage) είναι *«το γλωσσικό σύστημα που χαρακτηρίζει τη παραγωγή λόγου ενός μη φυσικού ομιλητή σε οποιοδήποτε στάδιο πριν την πλήρη κατάκτηση της γλώσσας στόχου»* (Collins Dictionary, n.d.). Επομένως, αποτελεί την *«ενδιάμεση γλωσσική μορφή»* που κατέχει ένας ομιλητής *«ανάμεσα στη μητρική και την ξένη»* γλώσσα, όπου *«οι κανόνες... μοιάζουν πολύ με τους κανόνες της μητρικής, συνεχώς όμως τροποποιούνται, πλησιάζοντας βαθμιαία προς το στόχο, που είναι το σύστημα κανόνων των φυσικών ομιλητών»* (Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα, χ.χ. α, §26).

3.2. Η διδασκαλία της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

Τα τελευταία χρόνια, ο τρόπος διδασκαλίας γενικά στην Ελληνική Εκπαίδευση έχει αλλάξει. Όπως προκύπτει από το σύνολο των προγραμμάτων σπουδών, στο κέντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας τίθεται επί της ουσίας ο/η μαθητής/μαθήτρια, καθώς προωθούνται δραστηριότητες βιωματικής, ανακαλυπτικής, συνεργατικής μάθησης, σε αντίθεση με το παρελθόν, όπου υιοθετούνταν ένας περισσότερο δασκαλοκεντρικός τρόπος διδασκαλίας. Ο/Η εκπαιδευτικός έχει κατά τη διάρκεια του μαθήματος το ρόλο του/της συντονιστή/συντονίστριας, του/της καθοδηγητή/καθοδηγήτριας και όχι της αυθεντίας. Αντιστοίχως, έχουν σημειωθεί ριζικές αλλαγές στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση σε ό,τι αφορά στην προσέγγιση της διδασκαλίας του μαθήματος των ξένων γλωσσών και εν προκειμένω της Αγγλικής, ενώ είναι αξιοσημείωτη η πρόσφατη εισαγωγή της εν λόγω γλώσσας και στο Νηπιαγωγείο, για δύο διδακτικές ώρες, από το σχολικό έτος 2021-2022.

Σύμφωνα με το σχετικό ΦΕΚ (3311B, 2021, άρθρο 3, σελ. 45058), **η διδασκαλία των Αγγλικών στο Νηπιαγωγείο**, η οποία επιτελείται από τον/την εκπαιδευτικό Αγγλικών σε συνεργασία με τον/την Νηπιαγωγό, στοχεύει στη *«γλωσσική και ολόπλευρη ανάπτυξη των νηπίων για την ενίσχυση της πολυγλωσσικής επίγνωσης, της διαπολιτισμικής επικοινωνίας και τη διαμόρφωση της ταυτότητας του ενεργού πολίτη στη σύγχρονη πολυπολιτισμική κοινωνία»*. Η εξοικείωση των παιδιών με την αγγλική γλώσσα πραγματοποιείται μέσα από παιγνιώδεις, δημιουργικές ατομικές και ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες, όπως τραγούδια, ιστορίες, ζωγραφιές, κατασκευές, οι οποίες είναι εναρμονισμένες με τα όσα αναφέρονται στο Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση (ΦΕΚ 5961B, 2021). Η εισαγωγή της αγγλικής γλώσσας στο Νηπιαγωγείο, βάσει των ηλικιακών αναπτυξιακών χαρακτηριστικών των Νηπίων, στηρίζεται στη *«διερευνητική και διαθεματική»* μάθηση, με επίκεντρο την επικοινωνιακή χρήση της γλώσσας και τη *«διαπολιτισμική αλληλεπίδραση»* (ΦΕΚ 3311B, 2021, άρθρο 3, σελ. 45058). Επίσης, πρέπει να επισημανθεί ότι ένας από τους κύριους πυλώνες του Προγράμματος Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση, είναι η εξοικείωση των παιδιών με τις νέες τεχνολογίες σε όλα τα θεματικά πεδία. Τα παιδιά καλούνται να ανακαλύψουν τις ΤΠΕ με τη χρήση λογισμικών κλειστού τύπου, αλλά και με την εμπλοκή τους στο ψηφιακό παιχνίδι, ενώ συστήνεται η χρήση και *«η αξιοποίηση των ψηφιακών εργαλείων»* και του ψηφιακού περιβάλλοντος με σκοπό *«τη διαχείριση»*, *«την παρουσίαση»* και *«την επεξεργασία της πληροφορίας»*, ώστε να εκφραστούν δημιουργικά (ΦΕΚ 5961B, 2021, σελ. 76284).

Ως προς τη **διδασκαλία των Αγγλικών στο Δημοτικό**, είναι χαρακτηριστική η κάτωθι αναφορά στις Οδηγίες Διδασκαλίας για το μάθημα της ξένης γλώσσας στο Δημοτικό Σχολείο, οι οποίες λειτουργούν συμπληρωματικά στο ισχύον Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών για τις ξένες γλώσσες στο Δημοτικό και στο Γυμνάσιο (ΦΕΚ 2871Β, 2016), και αφορούν στο σχολικό έτος 2022-2023:

προωθείται μία στροφή στην ξενόγλωσση εκπαίδευση από την υλικοκεντρική και τη δασκαλοκεντρική στη μαθησιοκεντρική προσέγγιση ... Η προσοχή του/της εκπαιδευτικού στρέφεται από την «κάλυψη της ύλης» ... στον/στην ίδιο/ίδια τον/την μαθητή/μαθήτρια, από το «τι θα διδαχθεί», στο «τι θα μάθει» ... Το ενδιαφέρον του/της εκπαιδευτικού στρέφεται στο πώς μπορεί να βοηθήσει τον/την μαθητή/μαθήτρια να πράξει γλωσσικά αξιοποιώντας όλες τις πηγές νοηματοδότησης που του παρέχονται μέσα από γλωσσικές δραστηριότητες. (Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής, 2022, σελ.1-2).

Επομένως, ο/η εκπαιδευτικός καλείται να διδάξει στη βαθμίδα της Δημοτικής Εκπαίδευσης την αγγλική γλώσσα, απομακρυνόμενος/η από την παραδοσιακή δασκαλοκεντρική μέθοδο ‘chalk and talk’ (κιμωλία και ομιλία), κατά την οποία βασικά στοιχεία, όπως μαρτυρά και η ονομασία της, είναι ο πίνακας και η φωνή του/της. Εν έτει 2023, ο/η εκπαιδευτικός έχει ως μοναδικό μέλημά του/της να βοηθήσει κάθε μαθητή/τρια να μάθει και συγκεκριμένα, να αποκτήσει την ικανότητα να επικοινωνεί στην αγγλική σε ικανοποιητικό βαθμό, αναλόγως την εκάστοτε «περίσταση επικοινωνίας» ή «το συγκεκριμένο πλαίσιο». Λαμβάνοντας υπόψη τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών/τριών, αυτός ο στόχος είναι δυνατόν να επιτευχθεί μέσα από: α) έτοιμες δραστηριότητες που υπάρχουν στα σχολικά εγχειρίδια, β) αξιοποίηση των ψηφιακών αποθετηρίων, γ) δραστηριότητες που δημιουργεί ο ίδιος/η ίδια ο/η εκπαιδευτικός, δ) εκπόνηση δικό του/της διδακτικού σεναρίου, ε) προσαρμογή ήδη υπάρχοντων διδακτικών σεναρίων που είναι αναρτημένα σε πλατφόρμες, όπως το [Φωτόδεντρο](#) και ο [Αίσωπος](#) (Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής, σελ. 2, 2022). Στο σημείο αυτό, είναι σημαντικό να διευκρινιστεί ότι το ισχύον Πρόγραμμα Σπουδών «προσδιορίζει τους

γενικούς και επιμέρους δείκτες επικοινωνιακής επάρκειας βάσει των οποίων μπορεί να ταυτοποιηθεί σε ποιο από τα έξι επίπεδα γλωσσομάθειας κατατάσσεται ο/η μαθητής/τρια», ενώ επιτρέπει στον/στην εκπαιδευτικό να δημιουργήσει «το δικό του/της αναλυτικό πρόγραμμα (*syllabus*)». (Κοταδάκη, Κοσμά, Καραγιάννη, 2016, σελ. 193). Ωστόσο, πρέπει να επισημανθεί, ότι βασική και ιδιαίτερα σημαντική παράμετρος του Ενιαίου Προγράμματος Σπουδών για τις ξένες γλώσσες στο Δημοτικό και στο Γυμνάσιο είναι η σύνδεση της «επικοινωνιακής επάρκειας στην ξένη γλώσσα με τον ψηφιακό εγγραμματισμό των μαθητών/τριών» (ΦΕΚ 2871Β, 2016, σελ. 30322).

Τέλος, απαραίτητη προϋπόθεση κατά τη διδασκαλία/εκμάθηση της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας είναι η διασφάλιση της «ενεργής συμμετοχής» των μαθητών/τριών, καθώς και η καλλιέργεια της «γνωστικής και ψυχοκοινωνικής τους ανάπτυξης». Για το λόγο αυτό, «προτείνονται εκπαιδευτικές πρακτικές» ανάλογες της ηλικίας των παιδιών, οι οποίες μπορεί να είναι δραστηριότητες που «δημιουργούν ένα διασκεδαστικό και παιγνιώδες κλίμα στην τάξη» ή «δραστηριότητες ανακαλυπτικής μάθησης (π.χ. *webquests*), δημιουργικής γραφής, θεατρικής έκφρασης» (Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής, σελ. 3, 2022).

3.3. Η ένταξη και η χρήση των ψηφιακών ιστοριών στο πλαίσιο της διδασκαλίας του μαθήματος της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας

Η ένταξη και η χρήση των ψηφιακών ιστοριών κατά τη διδασκαλία της αγγλικής γλώσσας αρχίζει σταδιακά να συντελείται από το 2010 και έπειτα, όπως συμβαίνει γενικά στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Αυτό επιτυγχάνεται βήμα-βήμα στο πλαίσιο της μετάβασης από το παραδοσιακό στο ψηφιακό σχολείο, τόσο με την ψηφιοποίηση των σχολικών εγχειριδίων και τη διάθεση ψηφιακού υλικού με τη μορφή βίντεο και αρχείων ήχου στην πλατφόρμα <https://dschool.edu.gr>, όσο και με τη διεξαγωγή ποικίλων επιμορφωτικών δράσεων, ώστε να ενημερωθούν οι εκπαιδευτικοί για τις δυνατότητες που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες και πως αυτές μπορούν να αξιοποιηθούν.

Η δυνατότητα διεξαγωγής του μαθήματος της ξένης γλώσσας και εν προκειμένο της Αγγλικής, σε ένα ψηφιακό περιβάλλον και με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων, παρέχει μια πληθώρα επιλογών στους/στις μαθητές/τριες είτε μέσα από την πλατφόρμα <https://dschool.edu.gr> είτε μέσα από εκπαιδευτικά λογισμικά. Επομένως, οι μαθητές/τριες μπορούν: α) να χρησιμοποιούν τα διαδραστικά e-books, που επιτρέπουν την περαιτέρω αναζήτηση και διερεύνηση στο διαδίκτυο, β) να ακούν όποτε επιθυμούν τα ηχητικά αρχεία των σχολικών εγχειριδίων τους, γ) να παρακολουθούν σχετικά εκπαιδευτικά βίντεο, δ) να παρακολουθούν ψηφιακές ιστορίες, ε) να δημιουργούν ψηφιακές ιστορίες. Αντιστοίχως, το εκπαιδευτικό υλικό όντας πλέον διαθέσιμο σε ψηφιακή μορφή, μπορεί να χρησιμοποιείται από τους/τις εκπαιδευτικούς, αξιοποιώντας το μέσω του διαδραστικού πίνακα.

Στο πλαίσιο αυτό, **οι ψηφιακές ιστορίες ευδοκιμούν και εξελίσσονται.** Ειδικά, τα τελευταία χρόνια, η εισαγωγή των Αγγλικών στην Προσχολική Εκπαίδευση, όσο και στις Α' και Β' τάξεις Δημοτικού, οδήγησε στη δημιουργία νέου, καινοτόμου εκπαιδευτικού υλικού με παιγνιώδη χαρακτήρα, διατιθέμενου στους ιστότοπους, <https://ean.auth.gr>, για το Νηπιαγωγείο και <http://rcel.enl.uoa.gr/peap>, για τις δύο πρώτες τάξεις Δημοτικού (διδασκτικά πακέτα Alpha English, Beta English), που στηρίζεται στην χρησιμοποίησή του μέσα από τις νέες τεχνολογίες. Στους εν λόγω ιστότοπους, υπάρχουν εικόνες, τραγούδια, εκπαιδευτικά βίντεο, ψηφιακά παιχνίδια αλλά και σύντομες ψηφιακές ιστορίες. Ιδιαίτερη αναφορά, πρέπει να γίνει και στην Γ' τάξη Δημοτικού, όπου το διαδραστικό βιβλίο Magic Book, διατιθέμενο στον ιστότοπο <http://ebooks.edu.gr/ebooks>, είναι δομημένο σε μια σειρά ιστοριών, οι οποίες παρουσιάζονται με ψηφιακό τρόπο, μέσα από βίντεο, με κύριο στοιχείο τη μαγεία και τη μουσική που γοητεύουν και συναρπάζουν τα παιδιά.

Ωστόσο, η ένταξη και χρήση των ψηφιακών ιστοριών στο σχολείο, προϋπέθετε την καλλιέργεια των απαιτούμενων δεξιοτήτων. Ενδεικτικά σημαντικές **δράσεις επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών** που καταδεικνύουν την βαθμιαία ένταξη των ψηφιακών εργαλείων και των ψηφιακών ιστοριών στην ξενόγλωσση τάξη και οι οποίες αποτέλεσαν έναυσμα για την υλοποίηση και άλλων αντίστοιχων επιμορφώσεων, διοργανώθηκαν από την Περιφερειακή Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Δυτικής Ελλάδος και εφαρμόστηκαν στην Περιφερειακή Ενότητα Ηλείας. Οι δράσεις αυτές υλοποιήθηκαν ως εξής: α) Τα έτη 2013-2016, πραγματοποιήθηκε επιμορφωτικό πρόγραμμα με τίτλο: **‘Η Ψηφιακή Ξενόγλωσση Τάξη στην Πράξη: ένα επιμορφωτικό πρόγραμμα μεικτής μάθησης για εκπαιδευτικούς ξένων γλωσσών’** (Κοταδάκη, Ευσταθοπούλου, Νταή, Νταλούκας, 2013, σελ. 504-514) β) το 2016, υλοποιήθηκε το πρόγραμμα με τίτλο: **‘Διδάσκω στην Ψηφιακή Ξενόγλωσση Τάξη’** (Κοταδάκη, 2016, σελ. 1-8) γ) τα έτη 2015-2017, πραγματοποιήθηκε το πρόγραμμα με τίτλο: **‘Ψηφιακή Αφήγηση για την ανάπτυξη δεξιοτήτων παραγωγής λόγου και συνεργατικών δεξιοτήτων: γραμματισμοί και δεξιότητες σε ένα επιμορφωτικό πρόγραμμα μεικτής μάθησης’** (Κοταδάκη, Βοϊνέσκου, 2017, σελ. 514-523).

Μέσα από τη συνολική θεώρηση της διδασκαλίας της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας στη σύγχρονη Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση είναι αντιληπτό, ότι οι νέες τεχνολογίες και συνακόλουθα ο ψηφιακός γραμματισμός των μαθητών/τριών, που αποτελούν βασικό άξονα των προγραμμάτων σπουδών είτε αφορούν τη βαθμίδα του Νηπιαγωγείου είτε του Δημοτικού, έχουν συντελέσει στην ανάδειξη των ψηφιακών ιστοριών. Επομένως, είναι αδιαμφισβήτητο πόσο χρήσιμες και αξιοποιήσιμες είναι οι ψηφιακές ιστορίες εντός της ξενόγλωσσης τάξης της αγγλικής, ενός ψηφιακού πλέον σχολείου, είτε δημιουργούνται από τους εκπαιδευτικούς είτε από τους μαθητές/τριες. Είναι ένας αποτελεσματικός, δημιουργικός, ευφάνταστος τρόπος για τη διασφάλιση της ενεργής συμμετοχής των παιδιών κάθε ηλικίας και παράλληλα αποτελούν ένα εξαιρετικό διαδραστικό μέσο μετάδοσης γνώσεων και αξιών, συμβάλλοντας ουσιαστικά στην γνωστική και ψυχοκοινωνική ανάπτυξη των παιδιών.

3.4. Η χρήση εκφραστικών μέσων της Ελληνικής ως μητρικής ή πρώτης γλώσσας στην αφήγηση ψηφιακών ιστοριών με στόχο τη διδασκαλία της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας

Η υφολογία, ως κλάδος της γλωσσολογίας, ασχολείται με τα γλωσσικά μέσα και πως αυτά καθορίζουν το ύφος, διασφαλίζοντας το επιθυμητό αποτέλεσμα του εκφερόμενου λόγου αλλά και συγκεκριμένων κειμενικών ειδών, όπου η επιλογή και ο τρόπος διάταξης χαρακτηρίζουν την επικοινωνιακή τους διάσταση (Galperin, 1977, σελ. 11). Έχοντας αναλύσει τα δομικά χαρακτηριστικά, τον τρόπο δημιουργίας αλλά και τα οφέλη της χρήσης των ψηφιακών ιστοριών κατά την εκπαιδευτική διαδικασία, είναι απαραίτητη η αναφορά στη **σπουδαιότητα της επιλογής και χρήσης των κατάλληλων εκφραστικών γλωσσικών μέσων**, καθώς συμβάλλουν ουσιαστικά, ώστε οι ψηφιακές ιστορίες αποκτώντας το δικό τους ύφος να επιτύχουν τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα.

Σύμφωνα με τον Galperin (1977, σελ. 28), **εκφραστικά μέσα (expressive means)** είναι *«οι φωνητικές, μορφολογικές, με δυνατότητα σχηματισμού λέξεων, λεξικολογικές, φρασεολογικές και συντακτικές μορφές, οι οποίες υπάρχουν σε μια γλώσσα ως ένα σύστημα, ώστε να ενισχύσουν τη λογική και/ή το συναίσθημα του εκφερόμενου λόγου»*, [καθιστώντας τον δηλαδή πιο εμφατικό]. Πιο συγκεκριμένα, κατά τον ίδιο (1977, σελ. 28-30), **τα εκφραστικά μέσα διακρίνονται σε:**

- **φωνητικά εκφραστικά μέσα**, τα οποία επιτυγχάνονται με την ανθρώπινη φωνή, όπως *«το ύψος της φωνής, η μελωδία, ο τονισμός, η παύση, το τράβηγμα συγκεκριμένων συλλαβών, το ψιθύρισμα, ένας τραγουδιστός τρόπος»*.
- **μορφολογικά εκφραστικά μέσα**, [τα οποία σχετίζονται με τα μορφήματα (τα μικρότερα συστατικά μιας λέξης με σημασιολογική ή γραμματική λειτουργία)]. Ενδεικτικά αναφέρονται η χρήση *«ιστορικού ενεστώτα»* ή *«κάποιων δεικτικών αντωνυμιών με εμφατικό νόημα [για παράδειγμα], εκείνοι-ες-α, αυτούς-ές-ά»*.
- **εκφραστικά μέσα με δυνατότητα σχηματισμού λέξεων**, *«φόρμες που ενισχύουν τις σημασιολογικές και/ή γραμματικές ιδιότητες του εκφερόμενου λόγου»*, όπως *«οι καταλήξεις υποκοριστικών»*, και *«οι νεολογισμοί»*.
- **εκφραστικά μέσα σε λεξικολογικό επίπεδο**, τα οποία σχετίζονται με τη χρήση και την επιλογή λέξεων, πολλές εκ των οποίων *«εξαιτίας της βαθύτερης εκφραστικότητας τους αποτελούν μια ειδική κατηγορία»*, όπως *«επιφωνήματα», «επίθετα», «λέξεις με*

διττή σημασία», καθώς επίσης και λέξεις που συγκαταλέγονται στην αργκό ή στην ποίηση.

- **εκφραστικά μέσα σε επίπεδο φρασεολογικό**, ήτοι «γνωστές φράσεις, συμβατικές φράσεις, σλόγκαν, παροιμίες, γνωμικά».
- **εκφραστικά μέσα σε συντακτικό επίπεδο**, που σχετίζονται με τη συντακτική δομή του εκφερόμενου λόγου, όπου πραγματοποιείται η επιλογή μιας λογικά ή συναισθηματικά εμφατικής συντακτικής δομής έναντι μιας αντίστοιχης συνώνυμης με ουδέτερο νόημα.

Η αξιοποίηση των εκφραστικών μέσων στις ψηφιακές ιστορίες είναι ένας τρόπος να αποδώσει ο/η δημιουργός-εκπαιδευτικός το νόημα των λόγων του/της, δίνοντας έμφαση στα σημεία που επιθυμεί, φωτίζοντας τη λογική και/ή συναισθηματική πλευρά τους, διαμορφώνοντας παράλληλα το προσωπικό του/της ύφος. Έχοντας ως δεδομένο την Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, όπου οι μαθητές/τριες είναι φυσικοί ομιλητές/ομιλήτριες της Ελληνικής (είτε είναι μητρική είτε πρώτη γλώσσα τους) και το ζητούμενο είναι η εκμάθηση της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας, η **χρήση εκφραστικών μέσων και της Ελληνικής με στόχο τη διδασκαλία της Αγγλικής**, μπορεί να αποδειχθεί ιδιαίτερα επωφελής, κυρίως στις τάξεις Δ' - ΣΤ' Δημοτικού. Για την ακρίβεια, η αξιοποίησή τους έγκειται σε μια σημαντική παράμετρο στις τάξεις αυτές, η οποία είναι η διαμεσολάβηση (προφορική και γραπτή). Συγκεκριμένα, η διαμεσολάβηση, αφενός χρησιμοποιείται από τον/την εκπαιδευτικό για την παροχή οδηγιών, διευκρινίσεων, επεξηγήσεων και αφετέρου καλλιεργείται ως επικοινωνιακή δεξιότητα στους μαθητές/τριες, ώστε να μπορούν να 'μεταβαίνουν' από τη μια γλώσσα στην άλλη. Μάλιστα, στο πλαίσιο αυτό, πρέπει να ληφθεί υπόψη και το γεγονός, ότι στις εν λόγω τάξεις αρχίζουν να εισάγονται πιο αφηρημένες έννοιες, τις οποίες οι μαθητές/τριες, λόγω των γνωστικών αναπτυξιακών χαρακτηριστικών, ενδέχεται να δυσκολεύονται να κατανοήσουν πλήρως. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η γραμματική, όπου είναι δύσκολο να διδαχθεί αποκλειστικά και μόνο με τη χρήση της αγγλικής γλώσσας.

Ως εκ τούτου, η ένταξη και ελληνικών εκφραστικών μέσων σε ψηφιακές ιστορίες, όπου κρίνεται δυνατόν, με στόχο την κατάκτηση της αγγλικής ως ξένης γλώσσας, ενδείκνυται, καθώς συνάδει με τα μαθησιακά αποτελέσματα που αναμένεται να επιτύχουν οι μαθητές/τριες, κατά τη φοίτησή τους στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, στα επίπεδα Α1, Α2-. Σύμφωνα με το ισχύον Πρόγραμμα Σπουδών (ΦΕΚ 2871Β, 2016, σελ. 30322), η προφορική και γραπτή διαμεσολάβηση, συγκαταλέγονται μεταξύ των δεξιοτήτων, που οι μαθητές/τριες αναμένεται να κατακτήσουν. Ως προς αυτό, κάποιιοι χαρακτηριστικοί δείκτες της επικοινωνιακής

επάρκειας των μαθητών/μαθητριών επιπέδου A1, A2, όπως αναφέρονται, είναι (ΦΕΚ 2871B, 2016, σελ. 30324-30326):

Επίπεδο A1:

- να αποδίδουν σε ένα ξενόγλωσσο κείμενο λέξεις ή φράσεις που ακούν ή διαβάζουν σε ένα ελληνόγλωσσο κείμενο,
- να αποδίδουν σε ένα ξενόγλωσσο κείμενο λέξεις ή φράσεις που ακούν σε διάλογο ή μονόλογο στα ελληνικά,
- να απαντούν ... στην ξένη γλώσσα σε ερωτήματα σχετικά με πληροφορίες που περιλαμβάνει γραπτό ή προφορικό ελληνόγλωσσο κείμενο,
- να χρησιμοποιούν στοιχεία από ένα ελληνόγλωσσο κείμενο που ακούν ή διαβάζουν ... σε ένα ξενόγλωσσο μήνυμα,
- με αφορμή γραπτές ή προφορικές οδηγίες διατυπωμένες στα ελληνικά, να απαντούν σε απλά ερωτήματα στην ξένη γλώσσα χρησιμοποιώντας τυποποιημένες εκφράσεις και απλό λεξιλόγιο.

Επίπεδο A2:

- να απαντούν στην ξένη γλώσσα σε ερωτήματα που αφορούν στο γενικό ή τα επιμέρους νοήματα ενός απλού ... κειμένου στα ελληνικά,
- να δίνουν στην ξένη γλώσσα περιφραστικούς ορισμούς εννοιών που τους δίνονται στα ελληνικά,
- να ακούν σύντομους διαλόγους ή άλλου τύπου προφορικά κείμενα στην ελληνική και να απαντούν στην ξένη γλώσσα σε ερωτήματα που αφορούν στο επικοινωνιακό τους πλαίσιο,

- να εξηγούν στην ξένη γλώσσα ελληνικές λέξεις ή (εκ)φράσεις όπως αυτές χρησιμοποιούνται σε ελληνόγλωσσο κείμενο.

Επομένως, η χρήση ελληνικών εκφραστικών μέσων εντός μιας ψηφιακής ιστορίας που παρουσιάζεται σε μαθητές/τριες του Δημοτικού, είναι μια πρόταση που μπορεί να λειτουργήσει ευεργετικά ως προς την υλοποίηση επικοινωνιακών δραστηριοτήτων προφορικής και γραπτής γλωσσικής διαμεσολάβησης, όπως ορίζεται στο ισχύον Πρόγραμμα Σπουδών για τις ξένες γλώσσες. Επιπλέον, η αξιοποίηση τους συντελεί στη δημιουργία θετικού κλίματος στην τάξη, καθώς απαλλάσσει τους/τις νεαρούς/ές μαθητές/τριες, από τυχόν άγχος μήπως δεν καταλάβουν τα πάντα στην ιστορία, επειδή είναι αποκλειστικά σε μια ξένη γλώσσα, λειτουργώντας συμπεριληπτικά και για τους/τις μαθητές/μαθήτριες που αντιμετωπίζουν μαθησιακές δυσκολίες. Επίσης, τα ελληνικά εκφραστικά μέσα κάνουν τους/τις μαθητές/μαθήτριες να νιώθουν πιο ασφαλείς σε αυτή τη μαθησιακή φάση που διανύουν και στην οποία εκφράζονται χρησιμοποιώντας τη διαγλώσσα, αφού δεν έχουν κατακτήσει πλήρως την ξένη γλώσσα. Για τον λόγο αυτό, μπορούν να λειτουργήσουν ως μια γέφυρα κατανόησης που βοηθά τους/τις μαθητές/μαθήτριες να κατανοήσουν βαθμιαία μέσα από τη φυσική τους γλώσσα, την ξένη γλώσσα που αποτελεί τη γλώσσα-στόχο. Επιπλέον, η χρήση ελληνικών εκφραστικών μέσων σε μια ψηφιακή ιστορία στο μάθημα της Αγγλικής, δίνει και τη δυνατότητα διαθεματικής προσέγγισης, καθώς μπορεί εύκολα να αξιοποιηθεί και στο μάθημα της Λογοτεχνίας και της Δημιουργικής Γραφής, εστιάζοντας για παράδειγμα σε αφηγηματικές τεχνικές, καθώς και σε άλλα μαθήματα αντιστοίχως, με αναφορές σε άλλες σχετικές έννοιες.

Ολοκληρώνοντας, εκφραστικά μέσα όπως, ο κατάλληλος επιτονισμός της φωνής ο ποιητικός, ρυθμικός, μελωδικός, τραγουδιστός λόγος, η χρήση ομοιοκαταληξίας, η επινόηση νέων 'παράξενων'-'παιχνιδιάρικων' λέξεων, είναι παράγοντες που συντελούν στην ευκολότερη απομνημόνευση και νοητική καταγραφή των ιστοριών από τους/τις νεαρούς/νεαρές μαθητές/μαθήτριες, ενώ παράλληλα καθιστούν την αφήγηση μιας ψηφιακής ιστορίας ιδιαίτερα ευχάριστη και διασκεδαστική.

3.5. Ο ρόλος, η αξιοποίηση και τα οφέλη χρήσης της μητρικής ή πρώτης γλώσσας κατά τη διδασκαλία της ξένης με εστίαση στο διδακτικό σχήμα: Ελληνικά-Αγγλικά

Διανύοντας τον 21^ο αιώνα, τον αιώνα της παγκοσμιοποίησης, θα μπορούσε να ειπωθεί ότι ο κόσμος έχει γίνει μια ‘γειτονιά’. Το γεγονός αυτό οφείλεται, αφενός στο ότι οι αποστάσεις έχουν εκμηδενιστεί λόγω των σύγχρονων μεταφορικών μέσων αλλά και εξαιτίας της χρήσης της τεχνολογίας και του διαδικτύου και αφετέρου στην αθρόα μετακίνηση πληθυσμών, είτε λόγω οικονομικών προβλημάτων (μετανάστες), είτε λόγω πολέμου και απολυταρχικών καθεστώτων (πρόσφυγες). Μέσα σε αυτή την πραγματικότητα ενός πολυπολιτισμικού και πολυγλωσσικού περιβάλλοντος, στο πλαίσιο διδασκαλίας μιας ξένης γλώσσας, πολλοί εκπαιδευτικοί προβληματίζονται σχετικά με τον ρόλο της μητρικής ή πρώτης γλώσσας των μαθητών/μαθητριών εν ώρα μαθήματος: αν θα πρέπει να χρησιμοποιείται, και αν ναι, σε τι βαθμό και κατ’επέκταση πως μπορεί να αξιοποιηθεί και να αποκομιστούν τα μέγιστα οφέλη.

Εστιάζοντας στην εκμάθηση της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας, τα ανωτέρω εύλογα ερωτήματα για τον **ρόλο της μητρικής ή πρώτης γλώσσας**, δεν προέκυψαν τα τελευταία χρόνια. Για την ακρίβεια, σύμφωνα με τον Levine, όπως αναφέρει ο Kerr (2019, σελ. 2), αποτελούσαν πάντα τον «ελέφαντα στο δωμάτιο (*the elephant in the room*)», ωστόσο οι εκπαιδευτικοί ‘επέλεξαν να τα αγνοούν’. Ως εκ τούτου, οι εκπαιδευτικές πρακτικές που κυριαρχούσαν κατά τον **20^ο αιώνα**, έδραζαν στην επικρατούσα άποψη ότι για να κατακτήσουν οι μαθητές/τριες τη γλώσσα-στόχο, έπρεπε να εκτίθενται μόνο σε αυτή. Βάσει αυτής της αντίληψης, η χρήση της μητρικής ή πρώτης γλώσσας των μαθητών/τριών στη διάρκεια του μαθήματος της Αγγλικής, με σκοπό την επεξήγηση άγνωστων λέξεων ή οποιασδήποτε έννοιας ή διαδικασίας, λόγω αδυναμίας κατανόησης, θεωρούνταν ‘απαγορευτική’. Χαρακτηριστικό ήταν επίσης το γεγονός, ότι πολλές φορές τύγχαναν μεγαλύτερης προτίμησης από ιδιωτικά σχολεία, εκπαιδευτικοί που ήταν φυσικοί ομιλητές (*native speakers*) της ξένης γλώσσας-στόχου.

Ωστόσο, αυτή η θεώρηση ως προς τον **ρόλο της μητρικής ή πρώτης γλώσσας** άρχισε να αλλάζει, κυρίως στις αρχές τις δευτέρης δεκαετίας του **21^{ου} αιώνα**. Η έλλειψη ερευνών που να επιβεβαιώνει θετικά την αποκλειστική χρήση Αγγλικών (*English-only policy*) κατά τη διδασκαλία τους ως ξένη γλώσσα σε συνδυασμό με τα αποτελέσματα διεξαγωγής ερευνών που απέδειξαν ότι «*η περιστασιακή χρήση της μητρικής ή πρώτης γλώσσας (L1) μπορεί να είναι ευεργετική*», οδήγησε, ώστε τα τελευταία χρόνια να υπάρχει «*νέο ενδιαφέρον ως προς τον ρόλο της μητρικής ή πρώτης γλώσσας*» (Kerr, 2019, σελ. 2). Κομβικής σημασίας θεωρείται, η

συμβολή του γλωσσολόγου Guy Cook, ο οποίος με την έκδοση του βιβλίου του “Translation in Language Teaching” (“Μετάφραση κατά τη Γλωσσική Διδασκαλία”), ανέδειξε το θέμα. Τα Αγγλικά, κατά γενική ομολογία, αποτελούν παγκοσμίως μια *lingua franca*, μια διεθνή γλώσσα επικοινωνίας και συνεννόησης, όποτε η διδασκαλία τους πρέπει να πραγματοποιείται υπό αυτό το πρίσμα. Είναι κατανοητό, ότι τη σημερινή εποχή οι μαθητές/τριες που μαθαίνουν Αγγλικά ως μια ξένη γλώσσα που θα τους βοηθήσει να επικοινωνήσουν σε ένα πολυπολιτισμικό και πολυγλωσσικό περιβάλλον, μπορεί να γίνουν αξιόλογοι ομιλητές/ομιλήτριες της, να την κατακτήσουν σε μεγάλο βαθμό αλλά δεν είναι δυνατόν να γίνουν φυσικοί ομιλητές/ομιλήτριες (native speakers) αν δεν μεγαλώνουν ή ζήσουν για μεγάλο χρονικό διάστημα σε αγγλόφωνο περιβάλλον. Ως εκ τούτου, στόχος είναι οι μαθητές/τριες να γίνουν σύμφωνα με τον Kerr (2019, σελ. 3), «επικοινωνιακά ικανοί δίγλωσσοι (*communicatively competent bilinguals*)». Μάλιστα, όπως επισημαίνει ο ίδιος, το Συμβούλιο της Ευρώπης, το 2018, στο επικαιροποιημένο Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Γλώσσες (Common European Framework for Languages-CEFR), αναφέρει «τη διαμεσολάβηση (*mediation*) ανάμεσα στις γλώσσες ως βασική συνιστώσα για το πλαίσιο εντός του οποίου χρησιμοποιούνται οι γλώσσες». Μεταξύ αυτών που αναμένεται να έχουν την ικανότητα να κάνουν οι μαθητές/τριες συγκαταλέγονται «η μετάφραση από τη μια γλώσσα στην άλλη ή η επεξήγηση, σε μια γλώσσα, πληροφοριών που προέρχονται από ένα κείμενο σε ένα άλλο» (Kerr 2019, σελ. 3).

Βάσει ερευνών, διαπιστώνεται ότι κατά την μαθησιακή διαδικασία, η μητρική ή πρώτη γλώσσα χρησιμοποιείται:

- **Από τους/τις εκπαιδευτικούς:** α) σε μαθητές/τριες που φοιτούν σε αρχικές τάξεις, καθώς υποστηρίζεται, ότι συμβάλλουν τόσο στη μείωση αρνητικών συναισθημάτων, όπως άγχος, φόβος, απογοήτευση, όσο και στην ενθάρρυνση των μαθητών/τριών (έρευνες των Swain, Larkin και Macaro, όπως αναφέρεται σε Kerr, 2019, σελ. 4), β) σε τάξεις με σχετικά μεγάλο αριθμό μαθητών/τριών, όπου θεωρείται ότι συνεισφέρει στη καλύτερη διαχείριση τους. Σημαντική διαπίστωση επίσης, αποτελεί ότι η μητρική ή πρώτη γλώσσα χρησιμοποιείται περισσότερο για να εξυπηρετήσει γ) «*βασικές λειτουργίες (core functions)*», όπως «*η επεξήγηση γραμματικής και λεξιλογίου*» αλλά και «*ο έλεγχος κατανόησης*» και λιγότερο δ) «*κοινωνικές λειτουργίες (social functions)*», όπως, η δημιουργία θετικής ατμόσφαιρας στην τάξη και «*η παροχή οδηγιών*» (Kerr 2019, σελ. 4-5).
- **Από τους/τις μαθητές/τριες:** α) κατά τη διαδικασία αναζήτησης «*σε δίγλωσσες λίστες λέξεων ή λεξικά*», β) για τη σύγκριση γραμματικών φαινομένων της Αγγλικής

γραμματικής σε σχέση με τη δική τους γλώσσα, γ) «κατά την παρακολούθηση αγγλόφωνων βίντεο με υπότιτλους στη γλώσσα τους», δ) για να προετοιμαστούν πριν προβούν στην υλοποίηση μιας εργασίας/δραστηριότητας στη γλώσσα-στόχο (Hall & Cook, όπως αναφέρεται σε Kerr, 2019, σελ. 9).

Όταν η χρήση της μητρικής ή πρώτης γλώσσας γίνεται στοχευμένα και με σύνεση, μπορεί να είναι πλήρως και ουσιαστικά εκμεταλλεύσιμη κατά την μαθησιακή διαδικασία. Παρακάτω, αναφέρονται παράμετροι αξιοποίησης της στη σχολική τάξη.

- Είναι γεγονός, ότι οι άνθρωποι σκέφτονται στη γλώσσα που μιλάνε. Επομένως, μέχρι οι μαθητές/τριες να φτάσουν στο σημείο να κατακτήσουν σε σημαντικό βαθμό την ξένη γλώσσα, η παράλληλη χρήση της μητρικής ή πρώτης τους, είναι βοηθητική και αναπόφευκτη. Μάλιστα, έχει αποδειχθεί ότι «ο εγκέφαλος έχει τη δυνατότητα να επεξεργάζεται ταυτόχρονα δύο ή περισσότερες γλώσσες» (Kerr, 2019, σελ. 6).
- Οι εργασίες που περιλαμβάνουν μετάφραση, θεωρούνται ένας αποτελεσματικός τρόπος εντοπισμού και διαπίστωσης διαφορών ανάμεσα στις δύο γλώσσες (Cook, 2010, σελ. 136-153).
- Κάποιες δραστηριότητες, κυρίως όσον αφορά νεαρούς/νεαρές μαθητές/μαθήτριες σε μικρότερα επίπεδα, αποδεικνύονται πιο αποδοτικές, όταν τους δίνεται η δυνατότητα να χρησιμοποιούν εναλλάξ την Αγγλική και την αντίστοιχη μητρική ή πρώτη γλώσσα. Μεταξύ αυτών συγκαταλέγονται «η ανάπτυξη εσωτερικού κινήτρου, η ενίσχυση της μεταγνωστικής επίγνωσης, οι εργασίες αυτοαξιολόγησης και η εκπαίδευση σε στρατηγικές μάθησης» (Kerr, 2019, σελ. 6-7).
- Σε κάποιες περιπτώσεις, η χρήση της μητρικής ή πρώτης γλώσσας από τον/την εκπαιδευτικό μπορεί να συμβάλλει στην εξοικονόμηση πολύτιμου χρόνου στην τάξη, ο οποίος μπορεί να μετατραπεί σε περισσότερο αξιοποιήσιμο χρόνο και πιο αποδοτικές δραστηριότητες στην γλώσσα-στόχο, την Αγγλική (Kerr, 2019, σελ. 6-7).
- Η καλλιέργεια της δεξιότητας της μετάφρασης ως διαμεσολάβηση, αποτελεί μια ιδιαίτερα χρήσιμη ικανότητα στις σημερινές πολυγλωσσικές κοινωνίες και θεωρείται μέρος της επικοινωνιακής δίγλωσσης ικανότητας (Cook, 2010, σελ. 136-153).
- Η μετάφραση από τη μια γλώσσα στην άλλη μπορεί να λειτουργήσει ως εργαλείο μάθησης, διάγνωσης και αξιολόγησης. (Cook, 2010, σελ. 136-153).

Η επιλογή αξιοποίησης της μητρικής ή πρώτης γλώσσας εντός της ξενόγλωσσης τάξης, οδηγεί συνακόλουθα στην αποκόμιση **σημαντικών οφελών**. Ειδικότερα, πρόκειται για τη δημιουργία:

- Φιλικής ατμόσφαιρας στην τάξη, που γεννά στους/στις μαθητές/μαθήτριες ένα αίσθημα ασφάλειας καθιστώντας σαφές ότι το μάθημα στοχεύει στην χρήση και εκμάθηση της ξένης γλώσσας, ενώ η μητρική ή πρώτη δεν απαγορεύεται, ούτε ‘δαιμονοποιείται’ αλλά υπάρχει η δυνατότητα να χρησιμοποιηθεί σε συγκεκριμένες περιπτώσεις και δραστηριότητες.
- Ρεαλιστικού περιβάλλοντος μάθησης, όπου μέσα από τις υλοποιούμενες δραστηριότητες είναι κατανοητό ότι η ξένη γλώσσα δεν αποτελεί μόνο ένα απαιτούμενο πλέον επαγγελματικό προσόν για την αγορά εργασίας, αλλά σκοπό έχει να βοηθήσει τους/τις μαθητές/τριες σε επίπεδο επικοινωνίας και διαβίωσης στη σύγχρονη πολυγλωσσική, πολυπολιτισμική κοινωνία.

Ολοκληρώνοντας, η παραπάνω θεώρηση της μητρικής ή πρώτης γλώσσας κατά την εκμάθηση μιας ξένης, που εν προκειμένω αφορά το σχήμα Ελληνικά-Αγγλικά, αποδεικνύει ότι μπορεί να λειτουργήσει ευεργετικά και να έχει θετικά αποτελέσματα και για τις δύο γλώσσες. Ωστόσο, αυτό είναι εφικτό μόνο όταν γίνεται μεθοδευμένα, κατά περίπτωση και με συγκεκριμένη στόχευση, αποτυπώνοντας αυτό που υποστήριζε ο γνωστός Γερμανός ποιητής και φιλόσοφος, Johann Wolfgang von Goethe: *«Όταν μαθαίνει κανείς μια ξένη γλώσσα, έχει την ευκαιρία να μάθει καλύτερα τη μητρική του γλώσσα».*

Β' ΜΕΡΟΣ: ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΘΕΩΡΗΤΙΚΟΥ ΠΛΑΙΣΙΟΥ - ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΙΣΤΟΡΙΩΝ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4:

Οι ψηφιακές ιστορίες κατά τη διδασκαλία της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: Από τη θεωρία στην πράξη

4.1. Παρουσίαση των ψηφιακών ιστοριών της παρούσας εργασίας

Το τρέχον κεφάλαιο, που αποτελεί το δημιουργικό μέρος της εργασίας, επικεντρώνεται στην παρουσίαση και στην ανάλυση των ψηφιακών ιστοριών που δημιουργήθηκαν από την υποφαινόμενη, με στόχο τη διδασκαλία της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας με την παράλληλη αξιοποίηση και των εκφραστικών μέσων της Ελληνικής, εφαρμόζοντας τις θεωρητικές αρχές που προαναφέρθηκαν. Οι παρατιθέμενες ψηφιακές ιστορίες (με τη μορφή σύντομων βίντεο), απευθύνονται σε μαθητές/μαθήτριες των επιπέδων Α1-Α2 (σύμφωνα με το [Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς Γλωσσών/Common European Framework for Languages](#)), των τάξεων Δ'-ΣΤ' Δημοτικού (βάσει του ισχύοντος Προγράμματος Σπουδών, ΦΕΚ 2871Β, 2016) και εστιάζουν στην γραμματική της αγγλικής γλώσσας, για την ακρίβεια στη σύγκριση των βασικών ρηματικών χρόνων που αφορούν τις χρονικές βαθμίδες, παρόν, παρελθόν, μέλλον. Ωστόσο, θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν και για τη διδασκαλία των μαθημάτων της Λογοτεχνίας και της Δημιουργικής Γραφής, καθώς μέσα από αυτές είναι δυνατόν να διδαχθούν εν παραδείγματι, θεωρία σχετικά με αφηγηματικές τεχνικές, σκηνικό, ήρωες, πλοκή, ύφος, καθώς και τρόποι δημιουργίας μιας ψηφιακής ιστορίας.

Πρόκειται για μια συλλογή πέντε ψηφιακών ιστοριών, μια εισαγωγική, μια επιλογική, τρεις κύριες, υπό τον γενικό τίτλο: **‘Ταξιδεύοντας με το αερόστατο Fantastic στο νησί Superdupergrammatic’**. Κάθε μια εξ αυτών είναι αυτοτελής, με δικό της τίτλο. Η αφήγηση πραγματοποιείται από τον αφηγητή-αερόστατο ‘Fantastic’, με τη μορφή ενός αφηγηματικού ποιήματος, ενώ πλαισιώνεται από μουσικές συνθέσεις εξαιρετων καλλιτεχνών αλλά και από τραγούδια που συνέθεσε η υποφαινόμενη. Η γλώσσα που χρησιμοποιείται στο κύριο μέρος της αφήγησης είναι η Ελληνική, ενώ στην Αγγλική αποδίδονται οι χρονικές ‘λέξεις-κλειδιά’, τα λόγια των ηρώων μέσα από ευθύ λόγο ή διάλογο, ο γραπτός λόγος που εμφανίζεται στις

εικόνες, καθώς επίσης και τα τραγούδια στο τέλος της κάθε ιστορίας. Επομένως, επιτυγχάνεται η συνύπαρξη της Ελληνικής ως μητρικής ή πρώτης και της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας-στόχου με τον αφηγητή να λειτουργεί κατά έναν τρόπο ως πρεσβευτής, διαμεσολαβητής των δύο γλωσσών.

Πιο συγκεκριμένα,

1. **‘Καλωσορίζοντας το αερόστατο Fantastic’**. Είναι η εισαγωγική ιστορία κατά την οποία εμφανίζεται ο αφηγητής-αερόστατο ‘Fantastic’. Ο αφηγητής συστήνεται, προλογίζει τις ιστορίες που θα αφηγηθεί και καλεί τους/τις μαθητές/μαθήτριες να διαδράσουν, ‘ταξιδεύοντας’ με ένα ‘μαγικό ξόρκι’ που θα πουν, στο νησί ‘Superdupergrammatic’, στο χωριό ‘Verb Tenses’, όπου λαμβάνουν χώρα κάθε μια εκ των τριών κύριων ιστοριών.
2. **‘Οι Present Simple και Continuous σε μελωδικούς καβγάδες’**. Η πρώτη κύρια ιστορία διαδραματίζεται στο παρόν, επικεντρώνοντας στους βασικούς παροντικούς χρόνους, Present Simple (Απλός Ενεστώτας) και Present Continuous (Ενεστώτας Διαρκείας). Πρωταγωνιστές είναι δύο αδέρφια, ταλαντούχοι μουσικοί, ο Present Simple και η Present Continuous, που απεικονίζονται με τη μορφή των μουσικών κλειδιών φα και σολ. Μεταξύ τους δημιουργείται μια παρεξήγηση, η οποία ξεκινά από το γεγονός ότι ο Present Simple που ακούει κάθε μέρα μουσική, έχει αρκετά δυνατά την ένταση, αγνοώντας ότι η Present Continuous, που βρίσκεται στο διπλανό δωμάτιο, θέλει να κοιμηθεί. Αυτό αποτελεί την αιτία για έναν ‘μελωδικό’ καβγά.
3. **‘Οι Past Simple και Continuous χορεύουν στον άνεμο’**. Η δεύτερη κύρια ιστορία διαδραματίζεται στο παρελθόν, εστιάζοντας στους βασικούς παρελθοντικούς χρόνους, Past Simple (Απλός Αόριστος) και Past Continuous (Αόριστος Διαρκείας). Πρωταγωνιστές είναι δύο φυλλαράκια ενός δέντρου, ο Past Simple και η Past Continuous. Τα δύο φυλλαράκια βρίσκονται σε διαφορετικά κλαδιά αλλά ανάμεσα τους υπάρχει μια βαθιά αγάπη. Ωστόσο, διανύοντας την εποχή του φθινοπώρου, επίκειται η αναπόφευκτη και οριστική απομάκρυνσή τους, λόγω του δυνατού ανέμου που τα αναγκάζει να ξεκρεμαστούν από τα κλαδιά και να χορέψουν στο ρυθμό του.
4. **‘Will και Be going to: μαγειρεύοντας το μέλλον’**. Η τρίτη κύρια ιστορία διαδραματίζεται στο μέλλον και επικεντρώνεται στους βασικούς τρόπους με τους οποίους μπορεί να γίνει αναφορά στο μέλλον, Future Simple [(will = θα), (Απλός

Μέλλοντας) και Be going to (Πρόκειται να). Πρωταγωνιστές είναι δύο αστέρια, το Will και το Be going to. Τα υπέρλαμπρα αυτά αστέρια φωτίζουν το χωριό Verb Tenses, ενώ συζητούν ανέμελα, ‘μαγειρεύοντας’ το μέλλον. Όμως, δεν έχουν αντιληφθεί ότι τα παρακολουθεί ένας ακοίμητος παρατηρητής που ο θαυμασμός του για αυτά τον έχει οδηγήσει να καταστρώσει ένα παράξενο σχέδιο.

5. **‘Αποχαιρετώντας το αερόστατο Fantastic’**. Είναι η επιλογική ιστορία κατά την οποία ο αφηγητής-αερόστατο ‘Fantastic’ εμφανίζεται και πάλι, οδηγώντας τους/τις μαθητές/μαθήτριες με το ίδιο ‘μαγικό ξόρκι’ πίσω στην τρέχουσα πραγματικότητα τους, τους/τις ευχαριστεί για τη συμμετοχή τους στο ‘ταξίδι’ και τους/τις αποχαιρετά.

Η τοποθέτηση των ιστοριών στο νησί Superdupergrammatic έγινε επί σκοπού, ώστε οι μαθητές/μαθήτριες να αρχίσουν να δομούν σιγά σιγά το ‘οικοδόμημα’ της αγγλικής γραμματικής, στηρίζοντας το στη φαντασία, φτιάχνοντας μια ‘στέρεη κατασκευή’, αποτελούμενη από διάφορα μέρη. Η παρούσα συλλογή ιστοριών, βοηθά τους/τις μαθητές/μαθήτριες να φτιάξουν στο μυαλό τους, το Verb Tenses, το χωριό στο οποίο κατοικούν οι χρόνοι. Θα μπορούσε αυτό να επεκταθεί και σε άλλα γραμματικά φαινόμενα, με τη ‘δημιουργία νέων χωριών’. Σε αυτό εξυπηρετεί και η διάκριση των ιστοριών σε εισαγωγική, επιλογική και κύριες. Με την αντίστοιχη τροποποίηση της εισαγωγής και του επίλογου, ήτοι με την επινόηση ενός νέου χωριού, τα παιδιά μπορούν να ‘μεταφέρονται’ κάθε φορά με τον αφηγητή-αερόστατο, στο ίδιο γνώριμο νησί, αλλά σε μια άλλη περιοχή του. Έτσι, διατηρείται το ενδιαφέρον τους, καθώς οδηγούνται σε μια νέα διακλάδωση ιστοριών. Τέλος, το γεγονός ότι κάθε μια εκ των κύριων ιστοριών, ξεκινά και τελειώνει με τα ίδια λόγια του αφηγητή,

«Για αιώνες των αιώνων,

ζουν στο Superdupergrammatic απόγονοι Αγγλοσαξόνων.

Σ’αυτό το ηλιόλουστο νησί, στο χωριό Verb Tenses,

συμβαίνουν ιστορίες που σε βάζουνε σε σκέψεις!

...

Και κάπως έτσι, τελειώσαν όλα μαγικά,

με μπόλικη αγάπη στην καρδιά!

Ας πούμε τώρα ένα τραγουδάκι

και ετοιμαστείτε να φύγουμε για άλλο ταξιδάκι!»,

δημιουργεί ένα επαναλαμβανόμενο μοτίβο που συμβάλλει στην παγίωση των ιστοριών και των νοημάτων τους στο νου των μαθητών/μαθητριών.

4.2. Περιγραφή της μεθόδου που ακολουθήθηκε για τη δημιουργία των ψηφιακών ιστοριών της παρούσας εργασίας

Οι ψηφιακές ιστορίες της παρούσας εργασίας, δημιουργήθηκαν με απλά τεχνολογικά μέσα και δωρεάν διαδικτυακά λογισμικά, ώστε να είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν από κάθε εκπαιδευτικό με βασικές γνώσεις χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και περιήγησης στο διαδίκτυο, ενώ με την κατάλληλη καθοδήγηση να μπορούν να αξιοποιηθούν στη συνέχεια και από μαθητές/τριες.

Οι ιστορίες παρουσιάζονται σε μορφή βίντεο mp4, ώστε να μπορούν να προβληθούν μέσω σύνδεσης υπολογιστή σε διαδραστικό πίνακα αλλά και να αναρτηθούν σε ιστοσελίδα, καθώς και σε πλατφόρμες στο διαδίκτυο, εξυπηρετώντας τις ανάγκες της εκπαιδευτικής κοινότητας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Για τη δημιουργία των βίντεο και την αφήγηση των ψηφιακών ιστοριών χρησιμοποιήθηκε εναλλαγή εικόνων σε μορφή jpg, πλαισιωμένων από τη φωνή της δημιουργού-αφηγήτριας, ηχοτοπίων-ηχητικών εφέ, μουσικών συνθέσεων και τραγουδιών. Συγκεκριμένα, ως προς την **τεχνική βιντεοπαραγωγής** ακολουθήθηκαν οι κάτωθι ενέργειες:

- χρήση του προγράμματος Ζωγραφικής των Windows, στο οποίο σχεδιάστηκαν αρκετές εικόνες των ιστοριών,
- λήψη και χρήση εικόνων από την ιστοσελίδα www.pixabay.com, που παρέχει δωρεάν υλικό, χωρίς υποχρέωση καταβολής/απόδοσης δικαιωμάτων άδειας χρήσης,
- χρήση γραφίδας για το σχεδιασμό και την επεξεργασία εικόνων (καθώς σε αρκετές περιπτώσεις είναι πιο εύχρηστη από το ποντίκι του υπολογιστή),
- λήψη και χρήση ηχοτοπίων - ηχητικών εφέ από την ιστοσελίδα www.pixabay.com που παρέχει δωρεάν υλικό, χωρίς υποχρέωση καταβολής/απόδοσης δικαιωμάτων άδειας χρήσης,
- χρήση μουσικών συνθέσεων που πλαισιώνουν τις ιστορίες, κατόπιν άδειάς τους, από τους/τις δημιουργούς τους, κο Manco Gregoriadis Mattia, συγκρότημα Su' D'Est Cantierisuoni, κο Νάσκο Π. Δημήτριο, κα Σπανομάρκου Αρετή και κα Σπανομάρκου Ιωάννα,
- ηχογράφηση της φωνής της υποφαινόμενης δημιουργού-αφηγήτριας και των τραγουδιών που ακούγονται στις ιστορίες με την εφαρμογή εγγραφής φωνής (voice

recorder) μέσω tablet και εν συνεχεία μεταφόρτωση των αρχείων από το tablet στον υπολογιστή,

- επεξεργασία ήχου (αφήγηση, μουσικές συνθέσεις, τραγούδια) μέσω της διαδικτυακής εφαρμογής 123apps.com,
- σύνθεση αγγλόφωνων τραγουδιών (στίχοι και μουσική) που ακούγονται στις ιστορίες, παίξιμο σε κλασσική κιθάρα, τραγούδισμα και ηχογράφηση από την υποφαινόμενη δημιουργό-αφηγήτρια των ιστοριών,
- σύνθεση όλων των αρχείων εικόνας και ήχου με το πρόγραμμα Openshot Video Editor και εξαγωγή τους ως αρχείο βίντεο mp4.

Από την περιγραφή των ανωτέρω ενεργειών, αποδεικνύεται εμπράκτως πως οι ψηφιακές ιστορίες είναι ένα σύγχρονο, εύχρηστο εκπαιδευτικό μέσο, καθώς παρέχεται η δυνατότητα να δημιουργηθούν με απλά, εύκολα προσβάσιμα τεχνολογικά και ψηφιακά εργαλεία, επιτελώντας ουσιαστικό ρόλο κατά την μαθησιακή διαδικασία.

4.3. Κριτήρια βάσει των οποίων επελέγη ο τρόπος δημιουργίας και αφήγησης των ψηφιακών ιστοριών της παρούσας εργασίας

Όπως αναφέρθηκε διεξοδικά στο πρώτο κεφάλαιο, υπάρχουν πολλοί τρόποι δημιουργίας και αφήγησης ψηφιακών ιστοριών (υποκεφάλαιο 1.5.: Τρόποι δημιουργίας και αφήγησης ψηφιακών ιστοριών: ιδέες και προτάσεις). Ο/Η δημιουργός-εκπαιδευτικός επιλέγει βάσει κριτηρίων, (όπως αυτά αναφέρθηκαν στο υποκεφάλαιο 1.6.: Κριτήρια επιλογής μέσου, τρόπου δημιουργίας και αφήγησης ψηφιακών ιστοριών) τον τρόπο που θα πει την ιστορία του/της, αυτόν που θεωρεί ότι θα την καταστήσει επιτυχημένη, ώστε να επιτελέσει το σκοπό της.

Αναφορικά με την παρούσα εργασία, επελέγη να δημιουργηθεί **μια συλλογή ψηφιακών ιστοριών**, αποτελούμενη από πέντε βίντεο mp4, με τη συρραφή εικόνων και την πλαισίωσή τους με ήχο, όπως περιγράφηκε αναλυτικά στο υποκεφάλαιο 4.2. Κατ'αυτόν τον τρόπο, υπάρχει η δυνατότητα ανάρτησής τους στο διαδίκτυο και η προβολή τους σε οποιαδήποτε συσκευή, υπολογιστή, tablet, κινητό, καθιστώντας τες προσβάσιμες στην εκπαιδευτική κοινότητα. Για την ακρίβεια, **η επιλογή** του προγράμματος Ζωγραφικής των Windows για τη δημιουργία και επεξεργασία των εικόνων, της εφαρμογής 123apps.com για την επεξεργασία του ήχου και του προγράμματος [Openshot Video Editor](http://Openshot.com), για την ενοποίηση εικόνων και ήχου και την παραγωγή των ιστοριών, προέκυψε έπειτα από μια ευρεία έρευνα λογισμικών, εφαρμογών και προγραμμάτων στο διαδίκτυο. Η απόφαση λήφθηκε με γνώμονα ότι τα ψηφιακά αυτά εργαλεία, αφενός είναι ιδιαίτερος εύχρηστα και αφετέρου προσφέρονται δωρεάν. Επίσης, καθοριστικό ρόλο είχαν οι δεξιότητες της υποφαινόμενης. Επελέγη ο σχεδιασμός απλών εικόνων σε συνδυασμό με δωρεάν εικόνες από το διαδίκτυο (οι οποίες σε κάποιες περιπτώσεις επεξεργάστηκαν), λόγω αδυναμίας δημιουργίας περίτεχνων σκίτσων. Όσον αφορά τη μουσική επένδυση, επελέγησαν οι μουσικές συνθέσεις καταξιωμένων επαγγελματιών μουσικών, αφού βεβαίως λήφθηκε προηγουμένως η έγκρισή τους. Ωστόσο, στα αγγλόφωνα τραγούδια των ιστοριών, οι στίχοι, οι οποίοι σχετίζονται με την εκάστοτε ιστορία, η μουσική, η οποία είναι συνθέσεις βασισμένες σε απλές συγχορδίες στην κλασική κιθάρα, αλλά και η ερμηνεία τους, είναι της υποφαινόμενης. Στο σημείο αυτό επισημαίνεται ότι σαφέστατα ο τρόπος δημιουργίας των ιστοριών, η επιλογή θεματολογίας, εικόνων, μουσικής, υπαγορεύτηκε τόσο από τους διδακτικούς στόχους και τα αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα, όσο και από το γνωστικό και νοητικό επίπεδο, τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών/μαθητριών ηλικίας 9-12 ετών (που φοιτούν στις τάξεις Δ' - ΣΤ' Δημοτικού), ενώ

λήφθηκε υπόψη και ο παράγοντας της συμπερίληψης, ήτοι οι ιστορίες να είναι εύκολα κατανοητές και από παιδιά με τυχόν μαθησιακές δυσκολίες. Τέλος, σημαντικό κριτήριο υπήρξε και ο χρόνος, τόσο ως προς τη διάρκεια των ιστοριών, να είναι δηλαδή σχετικά σύντομες, ώστε να παρουσιάζονται στην τάξη ως αφόρμηση στο πλαίσιο του προς διδασκαλία/μάθηση γνωστικού αντικειμένου, όσο και αναφορικά με τον χρόνο που είχε τη δυνατότητα να αφιερώσει η δημιουργός-εκπαιδευτικός για την εκπόνηση των ιστοριών.

Ως εκ τούτου, τα κριτήρια για τον τρόπο δημιουργίας και αφήγησης των ψηφιακών ιστοριών ήταν ένα κράμα των διαθέσιμων ψηφιακών εργαλείων, των δεξιοτήτων της δημιουργού-εκπαιδευτικού, των διδακτικών στόχων, των προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων, καθώς και των γνωστικών, αναπτυξιακών αναγκών και των ενδιαφερόντων των μαθητών/μαθητριών.

4.4. Στοχοθεσία των ψηφιακών ιστοριών που δημιουργήθηκαν

Οι ψηφιακές ιστορίες που παρατίθενται, οι οποίες απευθύνονται κυρίως σε τάξεις Δ'-ΣΤ' Δημοτικού, όπου οι μαθητές/τριες αναμένεται να έχουν ή να επιτύχουν τα επίπεδα Α1-Α2, επικεντρώνονται κυρίως στην διδασκαλία των βασικών χρόνων της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας, αλλά και γενικότερα στην ανάπτυξη επιμέρους δεξιοτήτων που αφορούν στην εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας. Ωστόσο, ακριβώς επειδή στην προκειμένη περίπτωση, ως μέσο διδασκαλίας επελέγησαν οι ψηφιακές ιστορίες και παράλληλα η αξιοποίηση και των εκφραστικών μέσων της ελληνικής γλώσσας, αναφέρεται ότι θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν και για τη διδασκαλία θεματικών σχετικών με τη Δημιουργική Γραφή και τη Λογοτεχνία.

Ως προς τη **διδασκαλία του γνωστικού αντικείμενου της Αγγλικής**, η συλλογή των ψηφιακών ιστοριών, (επειδή πρόκειται για βίντεο σχετικά μικρής διάρκειας) προσφέρεται ως σύντομη αφόρμηση, με στόχο αφενός να χρησιμοποιηθεί, ως εισαγωγή, επανάληψη, επεξήγηση, σύνοψη των βασικών παροντικών, παρελθοντικών και μελλοντικών χρόνων και αφετέρου ως υλικό για την περαιτέρω υλοποίηση ποικίλων δραστηριοτήτων για την καλλιέργεια της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας. Πιο συγκεκριμένα, **οι διδακτικοί στόχοι που τίθενται** είναι οι εξής:

- ο τρόπος σχηματισμού (κατάφαση, ερώτηση, άρνηση) των Present Simple, Present Continuous, Past Simple, Past Continuous, Future Simple, Be going to,
- οι περιπτώσεις στις οποίες χρησιμοποιούνται οι Present Simple, Present Continuous, Past Simple, Past Continuous, Future Simple, Be going to,
- η σύγκριση ανάμεσα στους παροντικούς, ανάμεσα στους παρελθοντικούς και ανάμεσα στους μελλοντικούς χρόνους, ώστε να αναδειχθούν τα διαφορετικά χαρακτηριστικά τους,
- οι λέξεις-φράσεις κλειδιά που συνοδεύουν τον κάθε χρόνο,
- ο σχηματισμός ολοκληρωμένων προτάσεων, χρησιμοποιώντας τους προαναφερθέντες χρόνους, είτε τον καθένα ξεχωριστά είτε σε συνδυασμό,
- η καλλιέργεια προφορικής/γραφτής διαμεσολάβησης ανάμεσα στην Ελληνική ως μητρική ή πρώτη γλώσσα και στην Αγγλική ως ξένη γλώσσα, μέσα από δραστηριότητες, όπως: α) η απόδοση στην αγγλική γλώσσα λέξεων ή φράσεων που ακούγονται στα Ελληνικά στις ψηφιακές ιστορίες, β) η απόδοση στην αγγλική γλώσσα

περίληψης των ιστοριών, γ) η πραγματοποίηση συζήτησης ανάμεσα σε εκπαιδευτικό και μαθητές/μαθήτριες, διάλογου μεταξύ των μαθητών/τριών αναφορικά με κοινωνικά θέματα που άπτονται των ενδιαφερόντων τους και που προκύπτουν από τις ιστορίες, δ) η υποβολή ερωτημάτων από τον/την εκπαιδευτικό στους/στις μαθητές/μαθήτριες σχετικά με πληροφορίες που αναφέρονται στο μέρος της ελληνόγλωσσης αφήγησης των ιστοριών, ώστε να απαντούν στην αγγλική γλώσσα, ε) η χρήση των ψηφιακών ιστοριών ως αφορμή για τη συγγραφή ενός κειμένου στην αγγλική γλώσσα από τους/τις μαθητές/μαθήτριες.

Ως προς τη διδασκαλία θεματικών σχετικών με τη Δημιουργική Γραφή, ενδεικτικά θα μπορούσαν να διδαχθούν:

- αφηγηματικό ποίημα,
- ζευγαρωτή ομοιοκαταληξία,
- τύποι: αφηγητή, πλοκής, σκηνικού, χαρακτήρων,
- αφηγηματικοί τρόποι,
- τεχνικές ηθογραφίας - ψυχογραφίας προσώπων,
- τρόπος απόδοσης λόγου προσώπων,
- χρόνος αφήγησης – χρόνος ιστορίας.

Πέραν της επίτευξης των διδακτικών στόχων, οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να αποκομίσουν **τα οφέλη που προσφέρονται ευρύτερα από τις ιστορίες**. Εν προκειμένω, την βίωση στιγμών χαράς, γέλιου, λύπης, συγκίνησης, αγωνίας, περιπέτειας, την ταύτιση ή τη διαφοροποίηση σε σημεία με τους ήρωες/ηρωίδες, την απόλαυση της μουσικής, των τραγουδιών, καθώς και του ρυθμού που δημιουργούν οι παρατιθέμενες ιστορίες-αφηγηματικά ποιήματα. Τα παιδιά μπορούν να αφεθούν στον κόσμο της φαντασίας, να συμπαρασυρθούν από τις εικόνες, τα χρώματα, να διαδράσουν με τις ιστορίες λέγοντας ‘ένα μαγικό ξόρκι’ ή τραγουδώντας, και εν τέλει να αποφορτιστούν από την απαιτητική καθημερινή σχολική πραγματικότητα.

4.5. Δομικά στοιχεία και αφηγηματικές τεχνικές των εν λόγω ψηφιακών ιστοριών

Η συγγραφή των κειμένων των ψηφιακών ιστοριών της παρούσας, στηρίχθηκε στο θεωρητικό πλαίσιο που αφορά τα δομικά στοιχεία και τις αφηγηματικές τεχνικές που συγκροτούν μια ιστορία, όπως αυτά αναφέρθηκαν στο υποκεφάλαιο 1.2. Ο εντοπισμός τους μέσα στις ιστορίες που παρατίθενται είναι απαραίτητος, διότι η επιλογή τους είχε προηγηθεί της συγγραφής και υπαγορεύτηκε από τους στόχους που είχαν τεθεί εξ'αρχής από την δημιουργό-εκπαιδευτικό, καθορίζοντας έτσι το τελικό αποτέλεσμα.

Αρχικά, είναι κομβικής σημασίας να επισημανθεί ότι και οι πέντε ψηφιακές ιστορίες είναι **αφηγηματικά ποιήματα**, αποτελούμενα από δίστιχα με ζευγαρωτή ομοιοκαταληξία, με σκοπό να διέπονται από έναν διακριτικό, μελωδικό ρυθμό, ώστε να καταστούν ευμνημόνευτες και ευχάριστες για τους/τις νεαρούς/νεαρές μαθητές/μαθήτριες. Άλλωστε, σύμφωνα με τους γλωσσολόγους της Σχολής της Πράγας, όπως αναφέρει ο Μπαμπινιώτης (1998, σελ. 209), *«στην ποιητική γλώσσα εξέχουσα θέση κατέχει ο ρυθμός, που δεν είναι μόνο θέμα φωνολογικό αλλά και συντακτικό»* και αυτό είναι στοιχείο που χαρακτηρίζει τα αφηγηματικά ποιήματα που αποτελούν τις εν λόγω ιστορίες. Σκοπίμως, τα κείμενα είναι δομημένα κατ' αυτό τον τρόπο και 'επιστρατεύεται' η ποιητική λειτουργία της γλώσσας, όπου το συναίσθημα είναι πιο έντονο, ενώ δίνεται έμφαση τόσο στη *«μορφή»* όσο και στο *«περιεχόμενο»* των λόγων (σύμφωνα με γλωσσολόγους της Σχολής της Πράγας, όπως αναφέρεται σε Μπαμπινιώτη, 1998, σελ. 208).

Ως προς την αφήγηση των ιστοριών, ο **αφηγητής** είναι ένα χρωματιστό αερόστατο με το όνομα Fantastic. Πρόκειται για φανερό, παντογνώστη, εξωδιηγητικό-ετεροδιηγητικό αφηγητή, ο οποίος αποκαλύπτει ήδη από την αρχή, στην εισαγωγική ιστορία της συλλογής, ('Καλωσορίζοντας το αερόστατο Fantastic'), την ταυτότητα και την ιδιότητά του, ότι θα διηγηθεί ιστορίες που συμβαίνουν σε μέρη εξωπραγματικά, στις οποίες δεν συμμετέχει αλλά αφορούν τους κατοίκους ενός νησιού που λατρεύουν τη γραμματική. Η επιλογή ως αφηγητή ενός αερόστατου, απεικονιζόμενου με πολλά ζωηρά χρώματα, εδράζεται στο όνειρο, που μπορεί να ειπωθεί ότι μοιράζονται τα παιδιά όλων των ηλικιών· να πετάξουν. Επίσης, τα αερόστατα αποτελούν αγαπημένο αντικείμενο των παιδιών, το οποίο στην προκειμένη περίπτωση προσωποποιείται, αναλαμβάνοντας τον ρόλο του 'ταξιδευτή'-αφηγητή, αυτού που θα οδηγήσει τους/τις μαθητές/μαθήτριες με μαγικό τρόπο, λέγοντας ένα 'ξόρκι', στον φανταστικό τόπο που λαμβάνουν χώρα οι ιστορίες. Ο αφηγητής καλεί τους/τις μαθητές/μαθήτριες να διαδράσουν, όχι απλά να παρακολουθήσουν. Για τον λόγο αυτό, ενώ η αφήγηση πραγματοποιείται σε γ' πρόσωπο, υπάρχουν σημεία στις ιστορίες, όπου γίνεται

αναφορά σε β' πρόσωπο, παρακινώντας έτσι τους/τις μαθητές/μαθήτριες να συμμετέχουν. Αυτό συμβαίνει: α) όταν καλούνται να πουν το ξόρκι στα αγγλικά στην εισαγωγική ('Καλωσορίζοντας το αερόστατο Fantastic') και επιλογική ιστορία ('Αποχαιρετώντας το αερόστατο Fantastic'), β) στο τέλος των τριών κύριων ιστοριών ('Οι Present Simple και Continuous σε μελωδικούς καβγάδες', 'Οι Past Simple και Continuous χορεύουν στον άνεμο', 'Will και Be going to: μαγειρεύοντας το μέλλον'), καθώς και στην επιλογική ιστορία ('Αποχαιρετώντας το αερόστατο Fantastic'), όταν τους ζητείται να πουν ένα αγγλόφωνο τραγούδι, προκαλώντας με αυτό τον τρόπο τη διάδραση στην αγγλική γλώσσα. Επίσης, η χρήση β' προσώπου χρησιμοποιείται και γ) λίγο πριν την ολοκλήρωση της πρώτης κύριας ιστορίας ('Οι Present Simple και Continuous σε μελωδικούς καβγάδες'), όταν ο αφηγητής θέτει το ερώτημα «Μα τι είχε γίνει βρε παιδιά, που γυρνούσε ο Present Simple τελικά;», κάνοντας έτσι ένα flashback, μια αναδρομή στο παρελθόν, για να εξηγήσει τι συνέβη και οδηγήθηκε σε αυτό το σημείο η ιστορία. Τέλος, αξίζει να αναφερθούν και **οι αφηγηματικοί τρόποι** που υιοθετούνται, οι οποίοι ποικίλλοντας σε εύρος, συμβάλλουν στο να κεντρίσουν το ενδιαφέρον των μαθητών/μαθητριών. Εν προκειμένω, α) στην εισαγωγική και επιλογική ιστορία χρησιμοποιείται: 1) μονόλογος, β) στις τρεις κύριες ιστορίες χρησιμοποιούνται: 1) μικτός τρόπος αφήγησης, διήγηση και μίμηση, 2) διάλογος, 3) μονόλογος, 4) περιγραφή, 5) ελεύθερος πλάγιος λόγος, 6) μετατιθέμενος λόγος, 7) σχόλια αφηγητή.

Όσον αφορά **το σκηνικό/τον χωροχρόνο** των ψηφιακών ιστοριών, ο καθορισμός του είναι άμεσος και σαφής και πραγματοποιείται μέσω έκθεσης. Η επιλογή του είναι ιδιαίτερα σημαντική, καθώς και πάλι το κριτήριο είναι μαθητοκεντρικό. Για την ακρίβεια, **ο χώρος των ιστοριών** είναι: α) το νησί Superdupergrammatic, και συγκεκριμένα το χωριό Verb Tenses, όπου διαδραματίζονται οι τρεις κύριες ιστορίες. Ωστόσο, το νησί και το χωριό, αναφέρονται και τα βλέπουν οι μαθητές/μαθήτριες και στην εισαγωγική αλλά και στην επιλογική ιστορία, β) το μέρος/η τάξη που βρίσκονται οι μαθητές/μαθήτριες στο παρόν, δίχως να ορίζεται με λεπτομέρειες και αυτό συμβαίνει στην εισαγωγική και επιλογική ιστορία. Με αυτό τον τρόπο, οι μαθητές/μαθήτριες εισάγονται ομαλά στις ιστορίες, έχοντας ως αφετηρία το δικό τους χώρο, για να μεταβούν εν συνεχεία 'μαγικά' σε έναν φανταστικό τόπο και να παρακολουθήσουν την αφήγηση. Σχετικά με τον **χρόνο των ιστοριών**: α) στην εισαγωγική και επιλογική ιστορία είναι το παρόν των μαθητών/μαθητριών, επίσης, για να ξεκινήσουν ομαλά από το δικό τους παρόν και να μεταφερθούν αργότερα στον χρόνο των ιστοριών. β) Στην ιστορία: 'Οι Present Simple και Continuous σε μελωδικούς καβγάδες', είναι το παρόν, όπως εκφράζεται, «σήμερα το μεσημεράκι» αλλά και το βράδυ της ίδιας μέρας, γ) στην ιστορία: 'Οι Past Simple και

Continuous χορεύουν στον άνεμο’, είναι το παρελθόν, όπως εκφράζεται «πριν από κάποια χρόνια, αρχές φθινοπώρου» δ) στην ιστορία: ‘Will και Be going to: μαγειρεύοντας το μέλλον’, είναι το μέλλον, όπως εκφράζεται, «το 2057, μια μελλοντική καλοκαιρινή βραδιά». Επομένως, είναι ευδιάκριτο ότι κάθε κύρια ιστορία τοποθετείται χρονικά στην βαθμίδα που αντιστοίχως εκφράζουν οι χρόνοι που αναδεικνύει, κάνοντας έτσι πιο ξεκάθαρη στους/στις μαθητές/μαθήτριες τη χρήση τους. Ακόμη, επισημαίνεται ότι τα γεγονότα των ιστοριών παρουσιάζονται σε ευθύγραμμη χρονική σειρά, εκτός της ιστορίας ‘Οι Present Simple και Continuous σε μελωδικούς καβγάδες’, που σημειώνεται μια σύντομη αναδρομή στο παρελθόν (όπως προαναφέρθηκε). Η ευθύγραμμη αφήγηση των γεγονότων καθιστά σχετικά πιο εύκολο στους/στις μαθητές/μαθήτριες να παρακολουθήσουν την εξέλιξη των ιστοριών, καθώς το διακύβευμα είναι πρωτίστως η εστίαση στους χρόνους της αγγλικής γραμματικής. Τέλος, παρατίθεται **προς σύγκριση, ο χρόνος αφήγησης των ιστοριών**, που κυμαίνεται από περίπου τρία λεπτά (εισαγωγική και επιλογική ιστορία) έως περίπου οκτώ λεπτά (τρεις κύριες ιστορίες), **με τον χρόνο των ιστοριών**, ο οποίος εκτείνεται σε μια μέρα και στην ιστορία ‘Will και Be going to: μαγειρεύοντας το μέλλον’ σε μια νύχτα.

Εκτός από την εισαγωγική και την επιλογική ιστορία, που ο ρόλος τους είναι πολύ συγκεκριμένος· να εισάγουν τους/τις μαθητές/μαθήτριες στο περιβάλλον των ιστοριών στο φανταστικό νησί Superdupergrammatic, και εν τέλει να κλείσουν τον κύκλο των αφηγήσεων, αποχαιρετώντας αυτό τον ξεχωριστό τόπο, **η πλοκή** των τριών κύριων ιστοριών, είναι κλιμακούμενη, ακολουθώντας την πυραμίδα του Freytag. Επομένως, στην αρχή περιγράφονται το σκηνικό, οι βασικοί ήρωες, και το πρόβλημα (έκθεση) εν συνεχεία, παρουσιάζονται τα εκάστοτε εμπόδια, τα οποία καλούνται να αντιμετωπίσουν οι ήρωες (αυξανόμενη δράση), ακολουθεί το πιο έντονο, κρίσιμο σημείο κάθε ιστορίας, όπου κρίνεται η έκβαση της (κορύφωση), ώστε έπειτα φθίνει σταδιακά η δράση, ακολουθώντας μια καθοδική πορεία, προς την επίλυση των προβλημάτων (φθίνουσα δράση), οδηγώντας στο τέλος (τελική έκβαση) που δίνεται πάντα με έναν τρόπο μαγικό. Στόχος της επιλογής αυτού του είδους της πλοκής είναι να διατηρηθεί αμείωτη η προσοχή των μαθητών/μαθητριών. Συγκεκριμένα:

α) ‘Οι Present Simple και Continuous σε μελωδικούς καβγάδες’: Τα αδέρφια Present Simple και Continuous, που βρίσκονται στο σπίτι τους, καβγαδίζουν, γιατί ο Present Simple ακούει δυνατά μουσική και η Present Continuous δεν μπορεί να κοιμηθεί (έκθεση). Ο Present Simple φεύγει από το σπίτι, σύμφωνα με το πρόγραμμά του αλλά πολύ εκνευρισμένος, με αποτέλεσμα να κατέβει σε λάθος στάση με το λεωφορείο, σε ένα μέρος που δεν γνωρίζει και από το οποίο δεν ξέρει πως να επιστρέψει. Η Present Continuous κοιμάται, ξυπνάει και ψάχνει τον Present

Simple (αυξανόμενη δράση), ωστόσο δεν μπορεί να τον εντοπίσει και γυρίζει σπίτι μετανιωμένη και λυπημένη (κορύφωση). Έτσι, σκέφτεται και βρίσκει το μουσικό κουτί, στο οποίο κρύβει τις ρυθμικές τις λέξεις-κλειδιά που κάνουν την καρδιά της να αγαπά και να χτυπά μελωδικά και αρχίζει να τις βάζει στη σειρά και να τις τραγουδά. Το ίδιο κάνει παράλληλα και ο Present Simple από το μέρος που βρίσκεται (φθίνουσα δράση) και έτσι ξαφνικά σμίγουν μαγικά και οι δύο στο σπίτι τους κάνοντας μια αγκαλιά (τελική έκβαση).

β) ‘Οι Past Simple και Continuous χορεύουν στον άνεμο’: Σε ένα παρκάκι βρίσκεται ένα δέντρο με όμορφα πολύχρωμα φύλλα, μεταξύ των οποίων το φυλλαράκι Past Simple και το φυλλαράκι Past Continuous. Ο Past Simple και η Past Continuous αγαπιούνται, αλλά βρίσκονται σε διαφορετικά κλαδιά, ενώ επίκειται ο χωρισμός τους, λόγω του αναμενόμενου δυνατού φθινοπωρινού ανέμου (έκθεση). Ενώ συζητούν, φυσάει δυνατός άνεμος που σκορπίζει τα φύλλα από το δέντρο και που σε λίγο πρόκειται να σκορπίσει και αυτά (αυξανόμενη δράση). Πράγματι, ακολουθεί μια ακόμη φυσική του ανέμου που ‘ξεκρεμάει’ από τα κλαδιά τους τον Past Simple και Past Continuous και αρχίζουν να στροβιλίζονται αβοήθητα, ‘χορεύοντας’ και αυτά στον άνεμο, οδεύοντας προς την οριστική απομάκρυνσή τους (κορύφωση). Ωστόσο, το δέντρο που τα φιλοξενούσε, επεμβαίνει με τις μέχρι τότε κρυφές μαγικές του δυνάμεις, για να αλλάξει το πεπρωμένο τους. Τα ενώνει με μια κόκκινη κλωστή, κεντημένη με μια καρδιά και τις αγαπημένες λέξεις/φράσεις που χρησιμοποιούσαν στις συζητήσεις τους (φθίνουσα δράση), ώσπου στο τέλος τα μεταμορφώνει σε πουλιά και πετούν μαζί μακριά με ξεγνοιασιά (τελική έκβαση).

γ) ‘Will και Be going to: μαγειρεύοντας το μέλλον’: Ψηλά στον ουρανό, τα υπέρλαμπρα αστέρια Will και Be going to φωτίζουν το χωριό Verb Tenses, μη γνωρίζοντας ότι τα παρακολουθεί κάποιος περίεργος παρατηρητής (έκθεση). Ο εν λόγω παρατηρητής, ένα παιδί που βρίσκεται στη βεράντα του σπιτιού του, πιάνει με το αγκίστρι του καλαμιού του το Will, ενώ αυτό συζητάει αμέριμνο με το Be going to. Το Be going to πανικοβάλλεται, γιατί δεν έχουν καταρτίσει σχέδιο δράσης για περιπτώσεις ανάγκης, όπως αυτή, ενώ το Will το καθησυχάζει, προσπαθώντας παράλληλα να σκεφτεί έναν τρόπο να αποδράσει (αυξανόμενη δράση). Εν τω μεταξύ, το Will θυμάται ότι υπάρχει ο μαγικός λεξοσυναγερμός που σε περίπτωση κινδύνου ελευθερώνει τις μελλοντικές λέξεις-κλειδιά και φωνάζει στο Be going to να τον ενεργοποιήσει· και έτσι και γίνεται (κορύφωση). Ως αποτέλεσμα, απελευθερώνονται οι εν λόγω λέξεις, περικυκλώνουν το παιδί και το Will καταφέρνει να το σκάσει, πηγαίνοντας γρήγορα στο πλευρό του Be going to. Έπειτα, ρωτούν το παιδί τον λόγο που το οδήγησε σε αυτή την πράξη και τους απαντάει ότι ήθελε να φυτέψει ένα αστέρι σε μια γλάστρα, για να το

καλλιεργήσει και να γεμίσει τον ουρανό του Verb Tenses με πολλά άστρα. Τα αστέρια, έκπληκτα και συγκινημένα, εξηγούν στο παιδί, ότι καθένας έχει δικαίωμα να επιλέξει πως θα ζήσει τη ζωή του, χωρίς να του την ορίζουν οι άλλοι (φθίνουσα δράση). Το παιδί καταλαβαίνοντας το λάθος του, ζητάει συγνώμη και αφήνει στην άκρη το καλάμι του. Τα αστέρια Will και Be going to χαμηλώνουν για λίγο το φως τους, να ξεκουραστούν, για να αδράξουν και πάλι το μέλλον τους, την επόμενη νύχτα (τελική έκβαση).

Οι ήρωες των ιστοριών, διαδραματίζουν σπουδαίο ρόλο, ώστε να καταστούν οι ιστορίες επιτυχημένες και ελκυστικές, ενώ στις παρατιθέμενες ιστορίες, σημαντικός είναι ο ρόλος και των μαγικών αντικειμένων, που συντελούν στην τελική έκβαση. Εν προκειμένω, στην εισαγωγική και επιλογική ιστορία, δεν εμφανίζεται κανείς ήρωας, παρουσιάζεται μόνο ο αφηγητής. Όσον αφορά τις κύριες ιστορίες, οι ήρωες που εμφανίζονται είναι:

α) στην ιστορία, ‘Οι Present Simple και Continuous σε μελωδικούς καβγάδες’: 1) **οι πρωταγωνιστές**: ο Present Simple και η Present Continuous, δύο αδέρφια, τα οποία είναι μουσικοί και απεικονίζονται ως μουσικά κλειδιά φα και σολ, 2) **οι αδρανείς ήρωες**: τα πιάνο, οι κιθάρες και τα βιολιά που συναντά η Present Continuous αναζητώντας τον Present Simple, 3) **τα μαγικά αντικείμενα**: τα μουσικά κουτιά που περιέχουν τις ρυθμικές λέξεις-κλειδιά που κάνουν την καρδιά των Present Simple και Continuous να αγαπά και να χτυπά μελωδικά.

β) στην ιστορία, ‘Οι Past Simple και Continuous χορεύουν στον άνεμο’: 1) **οι πρωταγωνιστές**: ο Past Simple, (απεικονίζεται ως κίτρινο φυλλαράκι προς τα δεξιά του δέντρου) και η Past Continuous, (απεικονίζεται ως κόκκινο φυλλαράκι προς τα αριστερά του δέντρου), δύο ερωτευμένα φυλλαράκια ενός δέντρου που βρίσκονται σε διαφορετικά κλαδιά, 2) **οι δευτερεύοντες ήρωες**: το δέντρο με τις μαγικές δυνάμεις, 3) **οι αδρανείς ήρωες**: ο John και η Mary που αναφέρονται στη συζήτηση των Past Simple και Continuous, καθώς και τα υπόλοιπα φύλλα του δέντρου, 4) **το μαγικό αντικείμενο**: η κλωστή που είναι κεντημένη με μια καρδιά και τις αγαπημένες λέξεις/φράσεις των πρωταγωνιστών.

γ) στην ιστορία, ‘Will και Be going to: μαγειρεύοντας το μέλλον’: 1) **οι πρωταγωνιστές**: τα υπέρλαμπρα αστέρια Will και Be going to που φωτίζουν τον ουρανό του χωριού Verb Tenses, 2) **οι δευτερεύοντες ήρωες**: το παιδί που με το αγκίστρι του καλαμιού του, πιάνει το Will, 3) **οι αδρανείς ήρωες**: τα υπόλοιπα αστέρια του ουρανού και το φεγγάρι, 4) **το μαγικό αντικείμενο**: ο λεξοσυναγερμός που απελευθερώνει τις μελλοντικές λέξεις, που «σε περίπτωση κινδύνου σε βοηθούν να ξεμπλέξεις», όπως αναφέρεται κατά λέξη στην ιστορία.

Επομένως, οι βασικοί ήρωες των ιστοριών, επιλέχθηκε να είναι δυο μουσικά κλειδιά, δυο φυλλαράκια ενός δέντρου, δυο αστέρια του ουρανού, τα οποία θεωρείται, ότι κεντρίζουν το ενδιαφέρον των παιδιών, ενώ με την προσωποποίησή τους, τους προσδίδονται ανθρώπινα χαρακτηριστικά και ιδιότητες με τα οποία οι μαθητές/μαθήτριες είναι δυνατόν να ταυτιστούν ή να διαφοροποιηθούν, να τους συμπαθήσουν ή να τους αντιπαθήσουν να τους συμπονέσουν ή να μην τους συμπονέσουν, ανάλογα με τα δικά τους βιώματα και προσωπικά χαρακτηριστικά. Αναφορικά με τα μαγικά αντικείμενα, προσδίδουν έναν μαγικό τόνο, μια ‘πινελιά χρυσόσκονης’, εντάσσοντας τις ιστορίες σε έναν ονειρικό κόσμο για τα παιδιά.

Εν κατακλείδι, **το ύφος** που διαμορφώνεται στις ψηφιακές ιστορίες της παρατιθέμενης συλλογής είναι ιδιαίτερο και διαφαίνεται ήδη από τον γενικό τίτλο της συλλογής ‘Ταξιδεύοντας με το αερόστατο Fantastic στο νησί Superdupergrammatic’, ενώ αξιοσημείωτη σε αυτό είναι και η συμβολή του μοτίβου που δημιουργείται με την επανάληψη των ίδιων τεσσάρων πρώτων και τεσσάρων τελευταίων στίχων των κύριων ιστοριών («Για αιώνες των αιώνων, ζουν στο Superdupergrammatic απόγονοι Αγγλοσαξόνων. Σ’ αυτό το ηλιόλουστο νησί, στο χωριό Verb Tenses, συμβαίνουν ιστορίες που σε βάζουνε σε σκέψεις!/Και κάπως έτσι, τελειώσαν όλα μαγικά, με μπόλικη αγάπη στην καρδιά! Ας πούμε τώρα ένα τραγουδάκι και ετοιμαστείτε να φύγουμε για άλλο ταξιδάκι!»). Στο σημείο αυτό, πρέπει να ειπωθεί, ότι το ύφος στην παρούσα περίπτωση συνδιαμορφώνεται και από τις εικόνες, τις μουσικές συνθέσεις, τα τραγούδια, καθώς και τον επιτονισμό των λέξεων κατά την αφήγηση, διότι πρόκειται για ψηφιακές ιστορίες που παρουσιάζονται με τρόπο πολυμεσικό, όχι μόνο με τον λόγο. Ως εκ τούτου, το ύφος τους μπορεί να χαρακτηριστεί ως ποιητικό, λυρικό, ζωηρό, εύθυμο, σε πολλά σημεία χιουμοριστικό αλλά και συγκινητικό, οικείο, άμεσο, φιλικό. Μέσα από αφηγηματικά ποιήματα με σύνταξη που εξυπηρετεί το νόημα, το συναίσθημα αλλά και την ομοιοκαταληξία (περιεχόμενο και μορφή), με λέξεις που δημιουργούν ρυθμό και ζωηράδα στον λόγο, με λέξεις αποκυήματα της φαντασίας της υποφαινόμενης (όπως για παράδειγμα, Superdupergrammatic, αστροψαράς, αστροκαλλιεργητής, λεξοσυναγερμός), με πρωταγωνιστές προσωποποιημένα μουσικά κλειδιά, φύλλα δέντρου, αστέρια, το ύφος των ιστοριών στόχο έχει, (όπως τα προαναφερόμενα δομικά στοιχεία και αφηγηματικές τεχνικές) να μεταφέρει τους/τις μαθητές/μαθήτριες στον κόσμο των ιστοριών· έναν κόσμο φανταστικό, εξωπραγματικό, μαγικό, παρουσιάζοντας τη γραμματική της αγγλικής γλώσσας εντός αυτού του ευχάριστου, δημιουργικού πλαισίου.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η εκπόνηση της Μεταπτυχιακής Διπλωματικής Εργασίας **‘Οι Ψηφιακές Ιστορίες, εργαλείο εκμάθησης της αγγλικής γλώσσας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση μέσω της αξιοποίησης των εκφραστικών μέσων της ελληνικής γλώσσας’**, ήταν ένα απαιτητικό εγχείρημα, στο οποίο αφιερώθηκε σημαντικό χρονικό διάστημα, με στόχο να καταστεί χρήσιμο και εφαρμόσιμο από την εκπαιδευτική κοινότητα.

Εν συνόλω, επικεντρώθηκε στη δημιουργία και χρήση των ψηφιακών ιστοριών, οι οποίες αναδεικνύονται ως ένα σπουδαίο εκπαιδευτικό εργαλείο, εν προκειμένω για τη διδασκαλία της αγγλικής ως ξένης γλώσσας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, έχοντας ως κύρια παράμετρο την ευρηματική αξιοποίηση των εκφραστικών μέσων της ελληνικής γλώσσας. Συνεπώς, μελετήθηκε ενδελεχώς το σχετικό θεωρητικό πλαίσιο που αφορά την απαρχή των ψηφιακών ιστοριών, τον τρόπο δημιουργίας και χρήσης τους, τη σταδιακή ένταξή τους στον τομέα της Εκπαίδευσης, τον ρόλο τους στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση και την εφαρμογή τους στο μάθημα της αγγλικής γλώσσας. Επιπλέον, εκπονήθηκε μια συλλογή ψηφιακών ιστοριών, βάσει των αναφερόμενων θεωρητικών αρχών, υπό το δικό μου δημιουργικό πρίσμα. Έτσι, επινόησα και έδωσα μορφή στις ιστορίες αυτές, χρησιμοποιώντας ‘τα φτερά’ της φαντασίας, έχοντας ως μέλημα να δείξω αυτόν τον δρόμο στους/στις μαθητές/μαθήτριες, για να ταξιδέψουν στον κόσμο της γνώσης.

Η παρούσα αποτελεί τη δική μου μικρή συνεισφορά στο πεδίο της διδασκαλίας της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας και ευρύτερα των ξένων γλωσσών αλλά και της Δημιουργικής Γραφής. Έχοντας ως γνώμονα τις ψηφιακές ιστορίες, ως ένα σύγχρονο και αποτελεσματικό εκπαιδευτικό εργαλείο αλλά και τα εκφραστικά μέσα της Ελληνικής, προσπάθησα να δώσω μια άλλη διάσταση στους εύλογους προβληματισμούς περί της ορθής χρήσης της μητρικής ή πρώτης γλώσσας κατά τη διδασκαλία μιας ξένης. Στόχος μου είναι η εργασία αυτή να λειτουργήσει ως μια πρόταση διδασκαλίας, κατά την οποία επιτυγχάνεται η αρμονική συνύπαρξη της μητρικής ή πρώτης με την ξένη γλώσσα, καλώντας τα παιδιά να μάθουν με κίνητρο ‘τη ζωηράδα’ της δικής τους φαντασίας. Για τον λόγο αυτό, πιστεύω ότι ενδεχομένως να μπορούσε να αποτελέσει τη βάση για μελλοντική έρευνα, μέσω της εκπόνησης διδακτικών σεναρίων για τη συλλογή των ιστοριών που παρατίθενται, εφαρμόζοντάς τα σε τάξεις παιδιών επιπέδου Α1-Α2 της αγγλικής γλώσσας, στις τάξεις Δ’-ΣΤ’ Δημοτικού της Ελληνικής Πρωτοβάθμια Εκπαίδευσης, ώστε να εξαχθούν συμπεράσματα επ’αυτών.

Ολοκληρώνοντας, η συγγραφή αυτής της Μεταπτυχιακής Διπλωματικής Εργασίας, αφενός υλοποιήθηκε στο πλαίσιο της σπουδής μου στο πεδίο της Δημιουργικής Γραφής και αφετέρου αποτέλεσε την πραγματοποίηση ενός από τα όνειρά μου: να δείξω στα παιδιά, στην εκπαιδευτική κοινότητα, τη δική μου εκδοχή για τη διδασκαλία. Θέλησα να συγκροτήσω μια συλλογή ψηφιακών ιστοριών που να παρουσιάζει τους βασικούς χρόνους της Αγγλικής γραμματικής, με τρόπο που ευελπιστώ να κάνει τους/τις μαθητές/μαθήτριες να αγαπήσουν τη γλώσσα, βλέποντάς τη ως ένα ‘μαγικό μέσο μεταφοράς’ των σκέψεων και των συναισθημάτων τους, ώστε να επικοινωνούν με τους συνανθρώπους τους.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ-ΔΙΚΤΥΟΓΡΑΦΙΑ

A. ΕΛΛΗΝΟΓΛΩΣΣΗ

- Αλμπανάκη, Ξ. & Γκιούρα, Χ. (2014). *Οι εικόνες μας διηγούνται...»: Αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης στο μάθημα των Θρησκευτικών στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια εκπαίδευση*, σε 3^ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Ημαθίας: Αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη. Ελλάδα, Νάουσα Ημαθίας, 4-6 Απριλίου 2014, σελ. 39-48. Ανακτήθηκε από: http://hmathia14.ekped.gr/praktika14/VolA/VolA_39_48.pdf. (Προσπελάστηκε 3 Ιανουαρίου 2023).
- Βακάλη, Α. (2021). *Η δημιουργικότητα στη γλώσσα* [Πανεπιστημιακές Σημειώσεις]. Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών – Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Τμήμα Κινηματογράφου, ΔΠΜΣ: «Δημιουργική Γραφή», Χειμερινό Εξάμηνο, 2021-2022. Φλώρινα.
- Βασιλοπούλου-Λυγερή, Μ. (2017). *Η ψηφιακή αφήγηση ως εργαλείο ανάπτυξης γλωσσικών δεξιοτήτων στο Δημοτικό: Μια μελέτη περίπτωσης*, Διπλωματική Εργασία, Κόρινθος: Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου. Ανακτήθηκε από: <https://amitos.library.uop.gr/xmlui/handle/123456789/3862>. (Προσπελάστηκε 3 Ιανουαρίου 2023).
- Βιβλιοθήκη του Μέλλοντος - Future Library (χ.χ.). *Η ιστορία μας*. Ανακτήθηκε από: <https://www.futurelibrary.gr>. (Προσπελάστηκε 2 Ιανουαρίου 2023).
- Δημητριάδης, Ζ. & Θεοφανέλλης, Τ. (2017). *Ψηφιακή αφήγηση: ανασκόπηση και προτάσεις για την αξιοποίησή της στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση*, Εκπ@ιδευτικός Κύκλος, 5 (3), σελ. 100-113. Ανακτήθηκε από: https://journal.educircle.gr/images/teuxos/2017/teuxos3/teyxos_5_3_7.pdf. (Προσπελάστηκε 2 Ιανουαρίου 2023).
- Εφημερίδα της Κυβέρνησης (2021). *Πρόγραμμα σπουδών για το μάθημα της Νεοελληνικής Γλώσσας στο Δημοτικό Σχολείο*, Τεύχος: Β', Αρ. Φύλλου: 5877, Αρ. Απόφασης: 161038/Δ1, 15 Δεκεμβρίου 2021. Ανακτήθηκε από: <http://iep.edu.gr/el/nea-ps-provoli>. (Προσπελάστηκε 5 Ιανουαρίου 2023).
- Εφημερίδα της Κυβέρνησης (2021). *Εισαγωγή της Αγγλικής Γλώσσας στο πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου*, Τεύχος Β', Αρ. Φύλλου: 3311, Αρ. Απόφασης: Φ.80378/ΓΔ4, 26 Ιουλίου 2021. Ανακτήθηκε από: <https://www.e-nomothesia.gr/kat->

ekpaideuse/protobathmia-ekpaideuse/upourgike-apophase-ph80378-gd4-2021.html.

(Προσπελάστηκε 28 Ιανουαρίου 2023).

- Εφημερίδα της Κυβέρνησης (2021). *Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση*, Τεύχος Β', Αρ. Φύλλου: 5961, Αρ. Απόφασης: 160476/Δ1, 17 Δεκεμβρίου 2021. Ανακτήθηκε από: <http://iep.edu.gr/el/nea-ps-provoli>. (Προσπελάστηκε 28 Ιανουαρίου 2023).
- Ζαρμπώνη, Α. (2020). *Η ψηφιακή αφήγηση στην διδασκαλία της γαλλικής ως ξένης γλώσσας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: Σχεδιασμός μοντέλου επιλογής ψηφιακών αφηγήσεων*, Διδακτορική Διατριβή, Θεσσαλονίκη: Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. Ανακτήθηκε από: <http://ikee.lib.auth.gr/record/323613/files/GRI-2020-29005.pdf>. (Προσπελάστηκε 3 Ιανουαρίου 2023).
- Η ιστορία της μηλιάς ... και οι άνθρωποι πίσω από την ιδέα (χ.χ.). <https://milia.ntlab.gr/index.php/i-istoria-tis-milias/>. (Προσπελάστηκε 17 Απριλίου 2023).
- Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής (2021). *Προγράμματα σπουδών*. Ανακτήθηκε από: <http://iep.edu.gr/el/nea-ps-provoli>. (Προσπελάστηκε 5 Ιανουαρίου 2023).
- Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής (2022). *Οδηγίες διδασκαλίας για το μάθημα της Ξένης Γλώσσας στο Δημοτικό για το σχολικό έτος 2022-2023*. Ανακτήθηκε από: http://iep.edu.gr/images/IEP/EPISTIMONIKI_YPIRESIA/Epist_Monades/tmima_B/115009_5_%CE%A0%CE%B1%CF%81%CE%AC%CF%81%CF%84%CE%B7%CE%BC%CE%B1_4_%CE%9E%CE%AD%CE%BD%CE%B5%CF%82_%CE%93%CE%BB%CF%8E%CF%83%CF%83%CE%B5%CF%82.pdf. (Προσπελάστηκε 12 Ιανουαρίου 2023).
- Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων, Διόφαντος (χ.χ.). *Δραστηριότητες*. Ανακτήθηκε από: <https://www.cti.gr/el/activities-el/development-projects/item/79-digital-training-platform/79-digital-training-platform>. (Προσπελάστηκε 29 Δεκεμβρίου 2022).
- Καραμητόπουλος, Θ. (2017). *Ψηφιακή αφήγηση και διδακτική πράξη: μια ανασκόπηση της βιβλιογραφίας*, σε 7^ο πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης: Εκπαίδευση χαρισματικών ατόμων στην Ελλάδα. Ελλάδα, Αθήνα, 15-18 Ιουνίου 2017, σελ. 327-338. Ανακτήθηκε από: <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/edusc/article/view/1733/1527>. (Προσπελάστηκε 3 Ιανουαρίου 2023).

- Κολέρδα, Σ. (2015). *Τα παιδιά αφηγούνται την Ιστορία ... ψηφιακά*, σε 4^ο Πανελλήνιο Συνέδριο Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση: Ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική Διαδικασία. Ελλάδα, Θεσσαλονίκη, 30/10-01/11, 2015, σελ. 808-816. Ανακτήθηκε από: <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4256/4183>. (Προσπελάστηκε 3 Ιανουαρίου 2023).
- Κόμβοι Ψηφιακής Αφήγησης (χ.χ. α). *Η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση*. Ανακτήθηκε από: <https://digistoryhub.web.auth.gr/digital-storytelling/links>. (Προσπελάστηκε 28 Δεκεμβρίου 2022).
- Κόμβοι Ψηφιακής Αφήγησης (χ.χ. β). *Η ψηφιακή αφήγηση στην Ελλάδα*. Ανακτήθηκε από: <https://digistoryhub.web.auth.gr/digital-storytelling/chronology-greece/#content>. (Προσπελάστηκε 28 Δεκεμβρίου 2022).
- Κόπτσης Α. (χ.χ.). *Η μηλιά: ένας χώρος αφήγησης*. Ανακτήθηκε από: Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο, Εκπαιδευτική Περιφέρεια Συντονιστή Εκπαιδευτικού Έργου Κόπτη Αλέξανδρου, <http://users.sch.gr/akoptsi/index.php/technologies/efarmoges-web-2/127-h-mhlia>. (Προσπελάστηκε 2 Ιανουαρίου 2023).
- Κοταδάκη Μ. (2016). *Πρόσκληση-Προκήρυξη επιμορφωτικού προγράμματος μεικτής μάθησης εκπ/κών ξένων γλωσσών*. Ανακτήθηκε από: <http://e-learning.ilei.sch.gr/aitisi/2016/seminar/seminar2016-1.pdf>. (Προσπελάστηκε 30 Ιανουαρίου 2023).
- Κοταδάκη Μ., Βοϊνέσκου Ζ. (2017). *Η αφήγηση και η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαιδευτική διαδικασία*, σε 9^ο Συνέδριο Τμήματος Πληροφορικής Πανεπιστημίου Πειραιώς και Τμήματος Πληροφορικής Ιονίου Πανεπιστημίου σε συνεργασία με ΕΠΥ : Η πληροφορική στην Εκπαίδευση. Ελλάδα, Αθήνα, 13-15 Οκτωβρίου 2017, σελ. 514-523. Ανακτήθηκε από: http://events.di.ionio.gr/cie/images/documents17/cie2017_Proc_OnLine/new/custom/pdf/CIE2017_proceedings_all.pdf. (Προσπελάστηκε 30 Ιανουαρίου 2023).
- Κοταδάκη Μ., Κοσμά Γ., Καραγιάννη Ε. (2016). *Η διδασκαλία της αγγλικής γλώσσας στον 21^ο αιώνα: προκλήσεις και προοπτικές στο ελληνικό εκπαιδευτικό περιβάλλον*, σε 1^ο πανελλήνιο Συνέδριο: Προγράμματα σπουδών-σχολικά εγχειρίδια: από το παρελθόν στο παρόν. Ελλάδα, Αθήνα, 4-6 Μαρτίου 2016, τόμος Β', σελ.191-200. Ανακτήθηκε από: <https://ekedisy.gr/wp->

[content/uploads/2016/10/%CE%A4%CF%8C%CE%BC%CE%BF%CF%82-%CE%B2%CE%84-2.pdf](http://www.pess.gr/content/uploads/2016/10/%CE%A4%CF%8C%CE%BC%CE%BF%CF%82-%CE%B2%CE%84-2.pdf). (Προσπελάστηκε 30 Ιανουαρίου 2023).

- Κοταδάκη Μ., Ευσταθοπούλου Ν., Νταή Β., Νταλούκας Β. (2013). *Ψηφιακή ξενόγλωσση τάξη στην πράξη: αποτελέσματα μετά από δύο χρόνια εθελοντικής επιμόρφωσης ξενόγλωσσων εκπαιδευτικών*, σε 1^ο Πανελλήνιο Συνέδριο Σχολικών Συμβούλων: Φωτίζοντας τη διδασκαλία: Σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις. Ελλάδα, Κόρινθος, 23-24 Νοεμβρίου 2013, τόμος Β' σελ. 504-514. Ανακτήθηκε από: <http://www.pess.gr/images/praktika/synedrio1/Praktika-PESS-T-2-Korinthos-2013.pdf>. (Προσπελάστηκε 30 Ιανουαρίου 2023).
- Κωτόπουλος Η. Τ. (2020α). *Η γνωριμία με τους μυθοπλαστικούς χαρακτήρες* [Πανεπιστημιακές Σημειώσεις]. Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών – Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Τμήμα Κινηματογράφου, ΔΠΜΣ: «Δημιουργική Γραφή», Χειμερινό Εξάμηνο, 2020-2021, Φλώρινα.
- Κωτόπουλος Η. Τ. (2020β). *Η Τυπολογία του G. Genette - ένα πλήρες αφηγηματικό μοντέλο* [Πανεπιστημιακές Σημειώσεις]. Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών – Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Τμήμα Κινηματογράφου, ΔΠΜΣ: «Δημιουργική Γραφή», Χειμερινό Εξάμηνο, 2020-2021, Φλώρινα.
- Κωτόπουλος Η. Τ. (2020γ). *Πλοκή: δομικά σχήματα και συνθετικά στοιχεία* [Πανεπιστημιακές Σημειώσεις]. Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών – Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Τμήμα Κινηματογράφου, ΔΠΜΣ: «Δημιουργική Γραφή», Χειμερινό Εξάμηνο, 2020-2021, Φλώρινα.
- Κωτόπουλος Η. Τ. (2020δ). *Το σκηνικό (χωροχρόνος) ως επινοημένη-λογοτεχνική συνιστώσα* [Πανεπιστημιακές Σημειώσεις]. Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών – Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Τμήμα Κινηματογράφου, ΔΠΜΣ: «Δημιουργική Γραφή», Χειμερινό Εξάμηνο, 2020-2021, Φλώρινα.
- Κωτσαλίδου, Δ. (2021). *Η αξιοποίηση των τεχνών στις επιστήμες αγωγής και υγείας*, Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Γράφημα.
- Μεταξιώτης, Γ. (2018). *Οι ψηφιακές ιστορίες στην εκπαίδευση: η δημιουργική προσέγγιση στην αγωγή επικοινωνίας*, Διδακτορική διατριβή, Θεσσαλονίκη:

Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. Ανακτήθηκε από: <https://www.didaktorika.gr/eadd/handle/10442/42914>.

- Μπαμπινιώτης, Γ. (1998). *Θεωρητική γλωσσολογία: εισαγωγή στη σύγχρονη γλωσσολογία*, Β' έκδ., Αθήνα.
- Ξέστερνου, Μ. (2013). *Η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση. Διεθνείς και ελληνικές πρακτικές*, Παιδαγωγικός λόγος, Τόμος ΙΘ', 1-2013, σελ. 39-60. Ανακτήθηκε από: <https://uop-gr.academia.edu/MariaXesternou> (Προσπελάστηκε 3 Ιανουαρίου 2023).
- Παπαγγελή, Α. & Αθανασοπούλου, Μ. (2012). *Η αποτελεσματικότητα της παραδοσιακής αφήγησης και της ψηφιακής απεικόνισης στην προσχολική ηλικία*, σε 6^ο Πανελλήνιο Συνέδριο Ελληνικού Ινστιτούτου Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και Εκπαίδευσης: Παιδεία κάλλιστον εστί κτήμα βροτοίς: ανθρωπιστικές και θετικές επιστήμες: θεωρία και πράξη. Ελλάδα, Αθήνα, 5-7 Οκτωβρίου, 2012. Ανακτήθηκε από: http://www.elliepek.gr/documents/60_synedrio_eisigiseis/2_Papaggeli_athanasopoulou_u.pdf. (Προσπελάστηκε 3 Ιανουαρίου 2023).
- Παπαδοπούλου, Β. (2022). *Επιστρατεύοντας τη συνεργατική ψηφιακή αφήγηση για την προσέγγιση επιχειρηματικών εννοιών στην Πρωτοβάθμια εκπαίδευση*, Διπλωματική Εργασία, Αθήνα: Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής. Ανακτήθηκε από: <https://polynoe.lib.uniwa.gr/xmlui/handle/11400/3397>. (Προσπελάστηκε 3 Ιανουαρίου 2023).
- Παπακωνσταντίνου, Ε. (2021). *Ψηφιακή αφήγηση και Μαθηματικά στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: Τα κλάσματα*, Διπλωματική Εργασία, Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο. Ανακτήθηκε από: <https://apothesis.eap.gr/handle/repo/51020>. (Προσπελάστηκε 3 Ιανουαρίου 2023).
- Παπάς, Α. & Μπούσια, Ε. (2013). *Πέρα από το Μύθο... Συνεργατικές ψηφιακές αφηγήσεις*, σε 5^ο Συνέδριο Τμήματος Πληροφορικής Πανεπιστημίου Πειραιώς και Τμήματος Πληροφορικής Ιονίου Πανεπιστημίου σε συνεργασία με ΕΠΥ : Η πληροφορική στην Εκπαίδευση. Ελλάδα, Αθήνα, 11-13 Οκτωβρίου 2013. Ανακτήθηκε από: http://events.di.ionio.gr/cie/images/documents13/CIE2013_proceedings/data/cie2013_180.pdf. (Προσπελάστηκε 3 Ιανουαρίου 2023).
- Παττακός, Ι. (2020). *Το Stop Motion ως εργαλείο ψηφιακής αφήγησης για το μάθημα της Ιστορίας στην Α/βάθμια Εκπαίδευση*, Διπλωματική Εργασία, Μυτιλήνη: Ελληνικό

Ανοικτό Πανεπιστήμιο. Ανακτήθηκε από: <https://apothesis.eap.gr/handle/repo/50216>.
(Προσπελάστηκε 3 Ιανουαρίου 2023).

- Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα (χ.χ. α). *Απόκτηση γλώσσας: Εκμάθηση ξένης γλώσσας*. Ανακτήθηκε από: <https://www.greek-language.gr/linguisticterms/book/ch14>.
(Προσπελάστηκε 11 Ιανουαρίου 2023).
- Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα (χ.χ. β). *Απόψεις και λειτουργίες της γλώσσας*. Ανακτήθηκε από: <https://www.greek-language.gr/linguisticterms/book/ch11>.
(Προσπελάστηκε 10 Ιανουαρίου 2023).
- Φαρίνου-Μαλαματάρη, Γ. (2022). 'Αφηγηματολογία: από την κλασική στη μετακλασική εκδοχή', σε Κακαβούλια, Μ., Πολίτη, Π. (επιμ.). *Αφήγηση: μια πολυεπιστημονική θεώρηση*, Αθήνα: Gutenberg, σελ. 33-74.

B. ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ

- American Library Association, Digital Literacy Taskforce (2011). *What is digital literacy*. Retrieved from: <https://alair.ala.org/handle/11213/16260>. (Accessed 5 January 2023).
- Bouchrika, I. (2022). *Digital storytelling: benefits, examples, tools and tips*, Research.com. Retrieved from: <https://research.com/education/digital-storytelling>. (Accessed 5 December 2022).
- Boyd, B. (2017). *The evolution of stories: from mimesis to language, from fact to fiction*, Wires Cognitive Science, 24 May, e1444. Retrieved from: <https://wires.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/wcs.1444>. (Accessed 25 November 2022).
- Chan, H. (2015). *Is There Any Difference between the Mother Tongue and the First Language under the Globalization?*, Researchgate.net. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/281051032_Is_There_Any_Differences_between_the_Mother_Tongue_and_the_First_Language_under_the_Globalization. (Accessed 11 January 2023).
- Collins Online Dictionary (n.d.). Retrieved from: <https://www.collinsdictionary.com>. (Accessed 11 January 2023).
- Cook, G. (2010). *Translation in language teaching*, Oxford: Oxford University Press.
- Galperin, I. R. (1977). *Stylistics*, 2nd ed, Moscow: Higher School. Retrieved from: https://www.academia.edu/34733554/DBE_Galperin_i_r_Stylistics. (Accessed 1 February 2023).
- Institute of Progressive Education and Learning (n.d.). *Screencasting and digital storytelling*. Retrieved from: <http://institute-of-progressive-education-and-learning.org/elearning-i/digital-storytelling/>. (Accessed 5 December 2022).
- International Digital Storytelling Conference (2014). *Digital Storytelling in times of Crisis*, Greece, Athens, 8-10 May, 2014. Retrieved from: <https://dst.ntlab.gr/2014>. (Accessed 30 December 2023).
- International Digital Storytelling Conference (2018). *Current Trends in Digital Storytelling: Research & Practices*, Greece, Zakynthos, 21-23 September, 2018. Retrieved from: <https://dst.ntlab.gr/2018>. (Accessed 2 January 2023).
- Kerr, P. (2019). *The use of L1 in English language teaching*. Part of the Cambridge Papers in ELT series, [pdf] Cambridge: Cambridge University Press. Retrieved from:

https://www.cambridge.org/elt/blog/campaign_page/cambridge-papers-elt/. (Accessed 1 November 2022).

- New York University (n.d.). *Storytelling in teaching and learning: How to create an effective story*. Retrieved from:
<https://www.nyu.edu/faculty/teaching-and-learning-resources/strategies-for-teaching-with-tech/storytelling-teching-and-learning/how-to-create-an-effective-story.html>. (Accessed 30 November 2022).
- Rana, S., Padhy, M., Padiri, R.A., Nandinee, D., and Vincen, K. (2014), *Story: an aid to positive child development*, Indian Journal of Positive Psychology, 5(2), p. 178-182). Retrieved from:
https://www.researchgate.net/publication/325541678_Story_An_aid_to_positive_child_development. (Accessed 27 November 2022).
- Robin, B. R. (2011). *The educational uses of digital storytelling*, ResearchGate. Retrieved from:
https://www.researchgate.net/publication/228342171_The_educational_uses_of_digital_storytelling. (Accessed 24 November 2022).
- Stamatis, P. & Ntouka, A. (2018). *The impact of nursery school teachers' voice on preschoolers during physical and digital storytelling: a comparative study*, in International Digital Storytelling Conference on Current Trends in Digital Storytelling: Research & Practices. Greece, Zakynthos, 21-23 September, 2018, p. 76-88. Retrieved from: <https://dst.ntlab.gr/2018>. (Accessed 2 January 2023).
- StoryCenter (n.d.). *Our story: how it all began*. Retrieved from:
<https://www.storycenter.org/history>. (Accessed 7 December 2022).
- University of Wollongong Australia (n.d.), *Digital storytelling*. Retrieved from:
<https://www.uow.edu.au/student/learning-co-op/assessments/digital-storytelling/>. (Accessed 13 October 2022).
- University of Houston, College of Education (n.d.). *About digital storytelling: 21st century literacy skills*. Retrieved from:
<https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27&cid=27&sublinkid=32>. (Accessed 9 December 2022).

Γ. ΑΝΑΦΕΡΘΕΙΣΕΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ

- Ψηφιακό Σχολείο, <https://dschool.edu.gr>.
- Animatron, <https://www.animatron.com/studio>.
- Book Creator, <https://bookcreator.com>.
- Europeana, <https://www.europeana.eu/el>.
- Openshot Video Editor, <https://www.openshot.org>.
- Pixton, <https://www.pixton.com/>.
- Stop Motion Studio (Cateater), <https://www.cateater.com>.
- StoryboardThat, <https://www.storyboardthat.com>.
- Toontastic 3D, <https://toontastic.withgoogle.com>.

Δ. ΕΙΚΟΝΕΣ

- Pixabay. Free photos. <https://pixabay.com/el/>

Ε. ΗΧΟΤΟΠΙΑ

- Pixabay. Free photos. <https://pixabay.com/el/>

ΣΤ. ΜΟΥΣΙΚΗ

- Νάσκος Π. Δ., 2010. *Paths of life*.
<https://www.youtube.com/watch?v=TX37KtGLYhA>.
- Σπανομάρκου Α. & Ι., 2018. *Κέλτικος χορός του Φέζιγουικ*.
<https://www.youtube.com/watch?v=IZquwuanFLw>.
- Manco Gregoriadis M., 2018. *Ad occhi chiusi*.
https://www.youtube.com/watch?v=M3i7ctXsb5A&list=PLabStNO6kGp1vY1e6DI_DuJcSBTHMTSWt.
- Manco Gregoriadis M., 2017. *Il salto*.
https://www.youtube.com/watch?v=q0JtH6ucgvA&list=PLabStNO6kGp1vY1e6DI_DuJcSBTHMTSWt&index=10.
- Manco Gregoriadis M., 2020. *La mongolfiera*.
https://www.youtube.com/watch?v=5_UBUK7Bc2Y&list=PLabStNO6kGp1vY1e6DI_DuJcSBTHMTSWt&index=2.

- Manco Gregoriadis M., 2015. *Mazi*.
https://www.youtube.com/watch?v=nUOQrfeOND0&list=PLabStNO6kGp1vY1e6DI_DuJcSBTHMTSWt&index=6.
- Manco Gregoriadis M., 2016. *Mylos*. https://www.youtube.com/watch?v=3FcCJ8hOmI&list=PLabStNO6kGp1vY1e6DI_DuJcSBTHMTSWt&index=8.
- Manco Gregoriadis M., 2015. *16 chronia*.
https://www.youtube.com/watch?v=vrdFQKvSo34&list=PLabStNO6kGp1vY1e6DI_DuJcSBTHMTSWt&index=5.
- Su' D'Est Cantierisuoni, 2013. *Mu fani*.
https://www.youtube.com/watch?v=O9k3QeTmuD4&list=PLabStNO6kGp1vY1e6DI_DuJcSBTHMTSWt&index=7.

Z. ΤΡΑΓΟΥΔΙΑ

- Λέπουρα Μ. Ε., 2023. *Do you listen to music every day*.
- Λέπουρα Μ. Ε., 2023. *Superdupergrammatic*.
- Λέπουρα Μ. Ε., 2023. *Two beautiful leaves blew away in a gust of wind*.
- Λέπουρα Μ. Ε., 2023. *Use your imagination*.
- Λέπουρα Μ. Ε., 2023. *You believe the world will be yours*.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Παράρτημα Α: Βίντεο συλλογής ψηφιακών ιστοριών

‘Ταξιδεύοντας με το αερόστατο Fantastic στο νησί Superdupergrammatic’

1. ‘Καλωσορίζοντας το αερόστατο Fantastic’

2. ‘Οι Present Simple και Continuous σε μελωδικούς καβγάδες’

3. ‘Οι Past Simple και Continuous χορεύουν στον άνεμο’

4. ‘Will και Be going to: μαγειρεύοντας το μέλλον’

5. ‘Αποχαιρετώντας το αερόστατο Fantastic’

Παράρτημα Β: Κείμενα συλλογής ψηφιακών ιστοριών

‘Ταξιδεύοντας με το αερόστατο Fantastic στο νησί ‘Superdupergrammatic’

1. Καλωσορίζοντας το αερόστατο Fantastic

Αφηγήτρια:

Να'μαι και εγώ! Σας χαιρετώ!

Με βλέπετε; Είμαι το αερόστατο το χρωματιστό!

Fantastic είναι το όνομά μου

και ταξιδεύω σε ιστορίες φανταστικές με το πέταγμά μου!

Σε ιστορίες που συμβαίνουν στο παρόν,

στο μέλλον μα και στο παρελθόν.

Μπορώ να σας πάω σε μέρη μαγικά,

υπέροχα, εξωπραγματικά!

Γι'αυτό, σας καλώ να έρθετε μαζί μου με χαρά πολλή

σε ιστορίες που θα αγαπήσετε μεγάλοι και μικροί.

Ελάτε να πάμε σε ένα υπέροχο νησί

που οι κάτοικοί του λατρεύουν τη γραμματική.

Ως Superdupergrammatic είναι γνωστό
και τώρα ήρθε η ώρα να σας αφηγηθώ.

Μα πρώτα το ξόρκι αυτό μαζί μου πείτε,
στον τόπο αυτό για να βρεθείτε!

Πείτε το με διάθεση και ρυθμό, παρακαλώ,
αλλιώς θα μείνετε εδώ!

Αφηγήτρια (τραγούδι: 'Superdupergrammatic'):

Superdupergrammatic is fantastic!
Superdupergrammatic is full of magic!

Superdupergrammatic is my way,
so come on, let's all fly away!

Superdupergrammatic is fantastic!
Superdupergrammatic is full of magic!

Superdupergrammatic is my way,
so come on, let's all fly away!

2. Οι Present Simple και Continuous σε μελωδικούς ... καβγάδες

Αφηγήτρια:

Για αιώνες των αιώνων,

ζουν στο Superdupergrammatic απόγονοι Αγγλοσαξόνων.

Σ' αυτό το ηλιόλουστο νησί, στο χωριό Verb Tenses,

συμβαίνουν ιστορίες που σε βάζουνε σε σκέψεις!

Όπως σήμερα το μεσημεράκι, στο μικρό γραφικό σπιτάκι

όταν οι Present Simple και Continuous μαλώσανε λιγάκι.

Πρόκειται για δύο αδέρφια έξυπνα, αγαπημένα

μα πολύ διαφορετικά μεταξύ τους και διόλου συνηθισμένα!

Είναι δύο ταλαντούχοι μουσικοί,

καθένας με τη δική του χάρη και μελωδική φωνή!

Ο Present Simple ακολουθώντας κατά γράμμα τις συνήθειές του,

κάθεται στο υπνοδωμάτιο ακούγοντας δυνατά τις μουσικές επιλογές του.

Περιμένει να περάσει λιγάκι ο καιρός,

για να πάρει, όπως κάθε μέρα, το λεωφορείο των 3 ακριβώς.

Δίπλα όμως, βρίσκεται η αδερφή του, η Present Continuous,
αυθόρμητη, ανυπόμονη και genius!

Όταν θέλει κάτι, το κάνει τώρα, τούτη τη στιγμή!

Και αυτό που θέλει τώρα είναι να κοιμηθεί!

Μα ο Present Simple δεν φαίνεται να το έχει αντιληφθεί!

Έτσι; Τώρα θα δει!

Της έρχεται λοιπόν ιδέα μοναδική!

Βάζει και αυτή πολύ δυνατά την αγαπημένη της μουσική.

Δεν έχει βέβαια φανταστεί τι πρόκειται στο μέλλον να συμβεί,

ότι ο Present Simple θα τσαντιστεί και θα ακολουθήσει φασαρία φοβερή!

Γιατι καμιά φορά στην Present Continuous αρέσει να προγραμματίζει

και το μέλλον το κοντινό να ατενίζει.

Φυσικά, ο Present Simple γίνεται έξω φρενών!

Μα είναι δυνατόν! Να βάζει τη μουσική στη διαπασών!

Ανοίγει την πόρτα του δωματίου της και της λέει να χαμηλώσει

μα εκείνη τον αγνοεί και γελάει σαν να έχει παλαβώσει!

Και έτσι γίνεται τσακωμός τρανός!

Τι φωνές, τι χαμός! Σωστός ξεσηκωμός!

Present Simple (με θυμό):

What's your problem? I listen to music every day.

Present Continuous (με ειρωνεία):

Well, I am listening to music now! Is that Ok?

Αφηγήτρια:

Εν τω μεταξύ, η ώρα περνάει και ο Present Simple, αν και βρίσκεται εν βρασμό, ξέρει, ότι πρέπει να προλάβει και το δρομολόγιο το γνωστό.

Παίρνει λοιπόν γρήγορα το σακίδιο του και φεύγει με θυμό!

Τώρα, σκέφτεται εκείνη, θα κοιμηθώ!

Και ο χρόνος κυλά,

εκείνη ξυπνά, μα ο Present Simple πίσω δεν γυρνά!

Η Present Continuous βρίσκεται τώρα σε σύγχυση,

ενώ στο νου της αρχίζει να αντηχεί πάλι η αγαπημένη της σύνθεση.

Βραδιάζει και ανήσυχη πια αρχίζει να τον αναζητά,

μήπως και τον βρει πουθενά!

Ψάχνει σε κάθε μουσική γωνιά!

Δεν αφήνει ήσυχα ούτε πιάνο, ούτε κιθάρες, ούτε και βιολιά!

Ο Present Simple έχει εξαφανιστεί για τα καλά!

Εκείνη γυρίζει σπίτι μετανιωμένη και λυπημένη πολύ για τον καβγά!

Και τι δεν θα' δινε να επιστρέψει ο αδερφός της,

ακόμα και τον πιο πολύτιμο θησαυρό της.

Και το εννοούσε στ'αλήθεια!

Δεν ήταν παραμύθια!

Τα δύο αδέρφια, είχαν το καθένα από ένα μουσικό κουτί

που μέσα είχε περιουσία μυθική!

Εκεί έκρυβαν τις ρυθμικές τους λέξεις-κλειδιά

και ήταν αυτές που έκαναν την καρδιά τους να αγαπά και να χτυπά μελωδικά.

Έτσι, ξετρυπώνει το μουσικό κουτί από το δωμάτιό της,

το ανοίγει και βάζει τις ρυθμικές τις λέξεις στη σειρά μέσα στο μυαλό της.

Present Continuous:

At the moment, now,

Look! Listen! Right now!

Today, tomorrow, this week,
tonight, this month, next week!

Αφηγήτρια:

Και καθώς έλεγε τραγουδιστά τις ρυθμικές τις λέξεις-κλειδιά,
ο Present Simple εμφανίζεται ξαφνικά και την παίρνει μια αγκαλιά!

Η χαρά τους ήταν τόσο μεγάλη
που ξεχάσανε την αναστάτωση για την οποία είχανε και οι δυό συμβάλλει!

Μα τι είχε γίνει βρε παιδιά;
Που γυρνούσε ο Present Simple τελικά;

Πήρε το λεωφορείο των 3 ακριβώς
μα από τον εκνευρισμό, μπερδεύτηκε και κατέβηκε σε μέρος άγνωστο εντελώς!

Ουπς! Και πως θα γύριζε πίσω πριν να νυχτώσει;
Αχ! Και δεν υπήρχε κανείς να του πει κάτι, να τον εγκαρδιώσει!

Έτσι, ενώ περίμενε ώρες εκεί απελπισμένος, σκέφτηκε κάτι ιδιοφυιές!
Έβαλε και αυτός στη σειρά στο μυαλό του τις λέξεις του τις ρυθμικές!

Ευτυχώς, είχε πάντα μέσα στο σακίδιο του το μουσικό κουτί
και αυτό ήταν κάτι που τον βοήθησε πολύ!

Present Simple:

Every day, every week

Once a day, twice a week!

Always, never, usually,

Sometimes, often, rarely!

Αφηγήτρια:

Και ενώ σιγοτραγουδούσε τις λέξεις του ρυθμικά,
βρέθηκε έτσι ξαφνικά στης αδερφής του την αγκαλιά!

Τα μουσικά κουτιά έφεραν τα αδέρφια κοντά, επιτελώντας το σκοπό τους,
βοηθώντας τα με τις ρυθμικές λέξεις-κλειδιά να βρουν ξανά το δρόμο το δικό τους,

να καταλάβουν το ανόητο φέρσιμό τους
και να μονιάσουν τώρα και για πάντα οι δύο τους.

Τι σημασία έχουν οι διαφορές;

Κατανόηση να υπάρχει και είναι αποδεκτές!

Και κάπως έτσι τελειώσαν όλα μαγικά,
με μπόλικη αγάπη στην καρδιά!

Ας πούμε τώρα ένα τραγουδάκι
και ετοιμαστείτε να φύγουμε για άλλο ταξιδάκι!

Αφηγήτρια (τραγούδι: 'Do you listen to music every day?'):

I listen to music once a day.

Do you listen to music every day?

I don't listen to music every day,
but I'm sleeping now, ok?

Hey, are you sleeping at the moment?

No, I'm not sleeping. No comment!

3. Οι Past Simple και Continuous ... χορεύουν στον άνεμο

Αφηγήτρια:

Για αιώνες των αιώνων,

ζουν στο Superdupergrammatic απόγονοι Αγγλοσαξόνων.

Σ' αυτό το ηλιόλουστο νησί, στο χωριό Verb Tenses,

συμβαίνουν ιστορίες που σε βάζουνε σε σκέψεις!

Όπως πριν από κάποια χρόνια,

αρχές φθινοπώρου, σε ένα παρκάκι που κελαηδούσαν χελιδόνια.

Στο φως του πρωινού ήλιου κορδωνόταν ένα καμαρωτό, αγέρωχο δέντρο,

γεμάτο πολύχρωμα φύλλα, σκαρφαλωμένα δεξιά, αριστερά και στο κέντρο.

Τα φύλλα και το δέντρο ήταν σαν μια αγκαλιά,

μα υπήρχαν δυό φυλλαράκια που βρίσκονταν μακριά αλλά αντικρυστά:

ο Past Simple ήταν ένα κίτρινο φυλλαράκι προς τα δεξιά,

η Past Continuous ήταν ένα κόκκινο φυλλαράκι προς τ'αριστερά

και ανάμεσά τους υπήρχε μια αγάπη βαθειά.

Αχ! Και ήταν και τα δυό τόσο όμορφα σαν ζωγραφιά!

Μάλιστα, αν μπορούσε να παρατηρήσει κανείς και το εσωτερικό τους,
θα διαπίστωνε τον εκπληκτικό σχηματισμό τους.

Δυστυχώς, τα δύο φύλλα δεν είχαν καταφέρει να τα πουν ποτέ από κοντά,
γιατι στόλιζαν διαφορετικά κλαδιά.

Και πόσο λυπόντουσαν γι' αυτό,
καθώς σε λίγο καιρό, ίσως και από λεπτό σε λεπτό,

θα φυσούσε αέρας δυνατός, φθινοπωρινός
και θα ήταν αναπόφευκτος ο χωρισμός!

Έτσι, το καθένα θα ακολουθούσε μια πορεία μοναχική
για όπου το ' σπρωχνε ο άνεμος, χωρίς επιλογή.

Όμως παρόλο που τα γνώριζαν αυτά,
κρατούσαν, όσο μπορούσαν, το ένα στο άλλο καλή συντροφιά, έστω από μακριά.

Μιλούσαν για το παρελθόν, για τα περασμένα
και για όλα όσα είχαν ιδωμένα.

Βέβαια, ο καθένας είχε για τα γεγονότα τη δική του οπτική.

Λογικό, αφού η θέα από το κάθε κλαδί ήταν διαφορετική!

Ο Past Simple μιλούσε για όσα έγιναν και τελείωσαν με τρόπο σαφή και λακωνικό.

Αναφερόταν στα γεγονότα με χρονική σειρά, πρώτα έγινε αυτό και μετά αυτό.

Την Past Continuous την ενδιέφερε πόσο διήρκεσε ένα γεγονός,

τι γινόταν παράλληλα, τι ήταν σε εξέλιξη και πότε ακριβώς.

Μια από τις συζητήσεις τους ήταν και αυτή

που ακούστηκε εκείνο το φθινοπωρινό πρωί.

Past Simple:

Did you see John yesterday?

He carried a suitcase which was small and grey.

Past Continuous:

Yes, he was carrying it at 2 o'clock yesterday,

while Mary was writing an essay.

Αφηγήτρια:

Όπως καταλαβαίνετε, μιλούσαν για θέματα απλά, καθημερινά,

γιατι και τα υπόλοιπα φύλλα και το δέντρο είχαν αυτιά!

Ντρεπόντουσαν να μιλήσουν μπροστά τους για θέματα πιο προσωπικά

και να παραδεχτούν την αγάπη που έκρυβαν μέσα στην καρδιά.

Όμως λίγο λίγο, ο ουρανός άρχισε να βάφεται γκρι
προμηνύοντας ότι κάτι κακό θα συμβεί.

Κι ενώ μιλούσαν ανέμελα και χαμογελαστά,
την κουβέντα τους διέκοψε του ανέμου η χαλασιά·

τόσο απότομη και ξαφνική,
πραγματικά συγκλονιστική!

Τα φύλλα του δέντρου άρχισαν να σκορπάνε σιγά σιγά
και ήταν σαν να χορεύουν ένα βαλσάκι απ'τα παλιά.

Και ενώ τα υπόλοιπα φύλλα έφευγαν μακριά,
αυτά τα δυό κρατιόντουσαν από το κλαδί τους, όσο γινόταν πιο σφιχτά.

Μα κατάλαβαν ότι είχε έρθει και η δική τους η σειρά,
δεν θα βλεπόντουσαν ποτέ ξανά.

Έτσι, μια ακόμα δυνατή φυσήξιά
έκανε τα δυό φυλλαράκια να ξεκρεμαστούν από τα κλαδιά,
να γίνουν έρμια στον ανελέητο βοριά
και να αρχίσουν να χορεύουνε και αυτά.

Χόρευαν και χόρευαν θλιμμένα
και όσο χόρευαν, στροβιλίζονταν απελπισμένα.

Μα κάτι ακούστηκε την κρίσιμη στιγμή,
ήταν του δέντρου η φωνή!

Δέντρο:

Let the magic thread unwind.
This love is one of a kind!

Αφηγήτρια:

Και τότε έγινε η ανατροπή!
Αυτό δεν είχε ξανασυμβεί!

Το δέντρο που γνώριζε για την αγάπη τους,
χρησιμοποίησε τις κρυφές μαγικές του δυνάμεις για χάρη τους.

Τα δύο φυλλαράκια ενώθηκαν παρά του ανέμου την ορμή
με μια λεπτή αδιάτρητη κόκκινη κλωστή

που κανείς και τίποτα δεν μπορούσε να τη σπάσει
ούτε να τη διαπεράσει.

Η κλωστή είχε πάνω κεντημένα μια καρδιά και λέξεις και φράσεις αγαπημένες τους, ξέρετε, κάποιες από εκείνες που τους άρεσε να χρησιμοποιούν στις κουβέντες τους.

Το δέντρο τις άκουγε όταν συζητούσαν
και ήξερε ότι θα τις αξιοποιούσαν.

When, yesterday,
the day before yesterday,

last week, last month, in 1984, two days ago
ανέμιζαν περήφανα στου Past Simple το πλευρό.

At 10 o'clock last night, at that time, at that moment, while, as,
all day yesterday, έφτιαχναν για την Past Continuous περίτεχνο κολάζ.

Και έπειτα ακολούθησε κι άλλη μια δυνατή φυσήξιά
και ακούστηκε ξανά του δέντρου η λαλιά.

Δέντρο:

You were close friends
until I transformed you into birds!

Αφηγήτρια:

Και τα φυλλαράκια μεταμορφώθηκαν σε δύο υπέροχα πουλιά
και πέταξαν μακριά με ξεγνοιασιά.

Ταξίδεψαν ελεύθερα σε μέρη αλαργινά,
ακολουθώντας της ζωής τα μονοπάτια τα φωτεινά.

Και κάπως έτσι τελειώσαν όλα μαγικά,
με μπόλικη αγάπη στην καρδιά!

Ας πούμε τώρα ένα τραγουδάκι
και ετοιμαστείτε να φύγουμε για άλλο ταξιδάκι!

Αφηγήτρια (τραγούδι: 'Two beautiful leaves blew away in a gust of wind'):

Two beautiful leaves blew away
in a gust of wind the other day.

Did the leaves disappear?
No, they didn't my dear!

While they were dancing, facing the end,
something magical happened and into birds they turned!

4. *Will* και *Be going to*: ‘μαγειρεύοντας’ το μέλλον

Αφηγήτρια:

Για αιώνες των αιώνων,

ζουν στο Superdupergrammatic απόγονοι Αγγλοσαξόνων.

Σ’ αυτό το ηλιόλουστο νησί, στο χωριό Verb Tenses,

συμβαίνουν ιστορίες που σε βάζουνε σε σκέψεις!

Όπως το 2057, μια μελλοντική καλοκαιρινή βραδιά,

με υπέροχη ξαστεριά,

από εκείνες που κανείς θαυμάζει τ’ αστέρια

και ονειρεύεται ότι θα τα πιάσει με τα χέρια.

Πάνω από το χωριό Verb Tenses, ο ουρανός σκοτεινιάζει

και ένα χρυσαφένιο φως ξεπροβάλλει και τον αγκαλιάζει.

Τα υπέρλαμπρα αστέρια, *Will* και *Be going to* φωτίζουν το χωριό,

ένα έργο που για εκείνα είναι σημαντικό αλλά που και που, κουραστικό.

Εκτός από το καθήκον τους, τα πάντα στο χωριό να προσέχουν,

τις νυχτερινές ώρες, τα δυό αστέρια το μέλλον προσβλέπουν.

Το Will αγαπά να κάνει μελλοντικές προβλέψεις
αλλά έτσι αόριστα, χωρίς πολλές πολλές σκέψεις.

Παίρνει αποφάσεις στη στιγμή,
αυθόρμητα, στο πι και φι.

Το 'θα' είναι αυτό που το χαρακτηρίζει,
που το κάνει και λάμπει και ξεχωρίζει.

Το Be going to είναι το αστέρι του προγραμματισμού,
γιατι τις μελλοντικές πράξεις τις έχει προγραμματισμένες στο νου.

Και όσο για τις προβλέψεις του, τις κάνει με ψυχραιμία,
έχοντας τις απαραίτητες ενδείξεις, τα στοιχεία.

Το 'πρόκειται να' είναι αυτό που το χαρακτηρίζει,
που το κάνει και λάμπει και ξεχωρίζει.

Έτσι, το Will και το Be going to κάθονται, χαζεύουν
και το μέλλον 'μαγειρεύουν'.

Will:

I think it will rain tomorrow.

Be going to:

There is not a single cloud in the sky! It isn't going to rain tomorrow.

Αφηγήτρια:

Ωστόσο, δεν γνωρίζουν ότι караδοκεί ακοίμητος, ένας κρυφός τους θαυμαστής, Δεινός αστροερευνητής, 'αστροψαράς' και μελλοντικός 'αστροκαλλιεργητής'.

Αυτός ο περίεργος παρατηρητής παρακολουθεί κάθε αστέρι με το τηλεσκόπιό του βλέποντας ακόμα και τη σύνθεση στο εσωτερικό του.

Ξαφνικά κάτι παράξενο θα ακουστεί, κάτι που δεν είχε προβλεφθεί!

Όμως ούτε το Will ούτε το Be going to θα δώσουν σημασία και θα συνεχίσουν την συνομιλία, δίχως καμιά αγωνία.

Will (αφού χασμουριέται):

I'm so tired! I'll take a nap. OK?

Be going to:

No! It's not OK!

You aren't going to sleep.

Tonight, both of us are going to stay awake. No one is going to fall asleep!

Αφηγήτρια:

Και τότε θα συμβεί κάτι σουρεαλιστικό!

Πραγματικά απρόβλεπτο και συγκλονιστικό!

Ένα παιδί που κάθεται στη βεράντα του σπιτιού του,
κατορθώνει να πιάσει το Will με το αγκίστρι του καλαμιού του!

Το Be going to φωνάζει ότι του τα έλεγε του Will ότι πρέπει να είναι σε επιφυλακή·
έπρεπε να προγραμματίσουν τι πρόκειται κάνουν σε περίπτωση που κάτι συμβεί.

Το Will ενώ προσπαθεί να αντισταθεί,
διαβεβαιώνει το Be going to να μην ανησυχεί

και υπόσχεται ότι κάτι θα σκεφτεί!

Και του Will του έρχεται σε μια στιγμή ιδέα φοβερή!

Φωνάζει στο Be going to να ενεργοποιήσει τον μαγικό 'λεξο-συναγερμό'
που πραγματικά είχαν και τα δυό ξεχάσει μέσα στον πανικό!

Ο μαγικός 'λεξο-συναγερμός' μόλις ενεργοποιούταν, απελευθέρωνε μελλοντικές λέξεις,
αυτές που θα λέγαμε ότι σε περίπτωση κινδύνου σε βοηθούν να ξεμπλέξεις!

Και έτσι και γίνεται!

Και από την ένταση του συναγερμού ο κόσμος σείεται!

Today, tonight, tomorrow, this month, this week,

next month, next year, next weekend, next week.

Οι μελλοντικές λέξεις εμφανίζονται και περικυκλώνουν το παιδί

που δεν πρόλαβε να καταλάβει καν τι είχε συμβεί!

Το Will βρίσκει την ευκαιρία και απελευθερώνεται

και δίπλα στο Be going to γρήγορα στριμώνεται!

Έχοντας βρει και τα δύο την ψυχραιμία τους

ρωτούν το παιδί την απορία τους:

γιατι προσπάθησε το αστέρι Will να αρπάξει

και μια τέτοια κακή πράξη να διαπράξει;

Και το παιδί απαντά, ότι θαύμαζε πολύ τα άστρα

και ήθελε να φυτέψει ένα σε μια γλάστρα,

για να μπορέσει στο μέλλον να τα καλλιεργήσει

και τον ουρανό του Verb Tenses με άστρα πολλά, πολλά να γεμίσει.

Τότε τα δύο αστέρια νιώθουν έκπληκτα μα και συγκινημένα
και απενεργοποιούν τον συναγερμό που δεν είχε πια λόγο ύπαρξης κανένα.

Εξηγούν στο παιδί ότι μπορεί η πρόθεσή του να ήταν κατά βάθος καλή
αλλά ότι η πρακτική που ακολούθησε δεν ήταν καθόλου σωστή!

Κανείς δεν έχει το δικαίωμα τη ζωή του άλλου να ορίζει
και γι' αυτόν δίχως τη θέλησή του να αποφασίζει.

Όλοι είναι ελεύθεροι να επιλέξουν πως θα ζήσουν τη ζωή τους,
να διαμορφώσουν το μέλλον και να χαράξουν την πορεία τη δική τους.

Το παιδί καταλαβαίνοντας το λάθος του,
ζήτησε συγνώμη και άφησε στην άκρη το καλάμι του.

Και άρχισε σιγά σιγά να ξημερώνει
και ο ήλιος να ζυγώνει.

Το Will και το Be going to χαμήλωσαν λιγάκι το φως τους, ίσα να ξαποστάσουν,
μέχρι να έρθει η ώρα που ολόφωτα και πάλι το μέλλον τους θα αδράξουν!

Και κάπως έτσι τελειώσαν όλα μαγικά,
με μπόλικη αγάπη στην καρδιά!

Ας πούμε τώρα ένα τραγουδάκι
και ετοιμαστείτε να φύγουμε για άλλο ταξιδάκι!

Αφηγήτρια (τραγούδι: 'You believe the world will be yours'):

You wanna (want to) grab a star
'cause (because) you think you'll go far.

You believe the world will be yours.
Of course, of course, of course!

So, what are you gonna (going to) do
to make your dream come true?

I'm gonna (going to) cast a fishing rod.
I know, it sounds odd!

I'm gonna (going to) catch the brightest star
and put it in a flower pot or a jar

But this is gonna (going to) be against its will,
so, I'm afraid that's a wish you won't fulfil!

5. Αποχαιρετώντας το αερόστατο Fantastic

Αφηγήτρια:

Καιρός να επιστρέψουμε

και το ξόρκι να ανασκαλέψουμε!

Πείτε το με διάθεση και ρυθμό, παρακαλώ,

και αν μπορείτε δυνατά ... σας προκαλώ!

Αφηγήτρια (τραγούδι: 'Superdupergrammatic'):

Superdupergrammatic is fantastic!

Superdupergrammatic is full of magic!

Superdupergrammatic is my way,

So come on, let's all fly away!

Superdupergrammatic is fantastic!

Superdupergrammatic is full of magic!

Superdupergrammatic is my way,

So come on, let's all fly away!

Αφηγήτρια:

Να'μαστε ξανά
στα μέρη τα γνωστά!

Και κάπου εδώ ήρθε η ώρα να σας πω ευχαριστώ
για την παρέα που μου κρατήσατε στον κόσμο αυτό το μαγικό!

Μα, έχετε στο νου, πως το ταξίδι στη γνώση ποτέ δεν τελειώνει,
αντίθετα, η λαχτάρα για μάθηση όλο και μεγαλώνει!

Χρησιμοποιήστε φαντασία, όνειρα, σκέψεις και ευχές
και τότε το ταξίδι σας θα είναι συνεχές

Ελάτε τώρα να χαιρετιστούμε
και ένα τραγούδι όμορφο να πούμε

Αφηγήτρια (τραγούδι: 'Use your imagination'):

There's a spark
in the dark,

There's a dream
that can gleam!

Trust your mind, trust your heart
for unknown worlds depart!

So, use your imagination
to reach your destination!

Use your creativity,
to go beyond infinity!

Use your imagination
to reach your destination!

Use your creativity
to go beyond infinity!