



Πανεπιστήμιο
Δυτικής
Μακεδονίας



ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

ΔΙΔΡΥΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

“Η Δημιουργική Γραφή ως μέσο ανάπτυξης της γλώσσας με τη χρήση πολυμέσων: Διδακτικές προτάσεις στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση”

Βασιλική Δεφίγγου

A.M:7760

Επιβλέπων: Άννα Βακάλη

Βαθμολογητές: κ. Κωτόπουλος, κ. Ντίνας

Φλώρινα 2024

[1]

Δήλωση περί μη λογοκλοπής

Με πλήρη συναίσθηση των επιπτώσεων του νόμου περί πνευματικών δικαιωμάτων, δηλώνω με την υπογραφή μου ότι είμαι ο μοναδικός συγγραφέας της παρούσας Μεταπτυχιακής Διπλωματικής Εργασίας. Για την ολοκλήρωσή της, κάθε βοήθεια έχει αναγνωρισθεί και αναφέρεται λεπτομερώς στο κείμενο. Έχω αναφέρει με ακρίβεια και σαφήνεια όλες τις πηγές που αφορούν τη χρήση δεδομένων, απόψεων, θέσεων και προτάσεων, ιδεών και λεκτικών αναφορών, είτε αυτές έχουν αποδοθεί κατά λέξη είτε έχουν παραφραστεί επιστημονικά.

Δηλώνω, συνεπώς, ότι αυτή η Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία προετοιμάστηκε και ολοκληρώθηκε από εμένα προσωπικά και αποκλειστικά.

Βασιλική Δεφίγγου

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω από καρδιάς την κυρία Βακάλη για την κατανόηση και τη συμβολή της, ως επιβλέπουσα καθηγήτρια, στην ολοκλήρωση της διπλωματικής μου εργασίας.

Επιπλέον, θα ήθελα να ευχαριστήσω τους κυρίους Κωτόπουλο και Ντίνα για τον χρόνο που αφιέρωσαν στην ανάγνωση της παρούσας διπλωματικής εργασίας ως βαθμολογητές.

Περίληψη

Με την ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας στους υπολογιστές και τα πολυμέσα, η ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών στη διαδικασία της διδασκαλία και τη μάθηση θεωρείται πλέον σχεδόν αναγκαία. Αυτό που κάποτε ήταν μια παραδοσιακή, δασκαλοκεντρική προσέγγιση, με την βοήθεια των υπολογιστών έχει πλέον μετατοπιστεί προς μια μαθητοκεντρική μέθοδο (Κόμης Β., 2008, σσ. 261-262). Οι ΤΠΕ (Τεχνολογίες Πληροφορικής της Επικοινωνίας) παρέχουν εργαλεία που ενισχύουν τη χρήση της τεχνολογίας για να κάνουν τη μαθησιακή διαδικασία πιο αποτελεσματική.

[Στο] πρώτο θεωρητικό μέρος της παρούσας διπλωματικής εργασίας γίνεται μία προσπάθεια της εννοιολογικής προσέγγισης της σημασίας αλλά και της σπουδαιότητας της Δημιουργικής Γραφής. Η Δημιουργική Γραφή αναφέρεται στη δημιουργία κειμένων που δίνουν έμφαση στην αισθητική και όχι αποκλειστικά στην πληροφόρηση, τη δομή ή τον ρεαλισμό. Από τα κυριότερα και σημαντικότερα χαρακτηριστικά της είναι η παιγνιώδης αφοσίωση στη γλώσσα, η οποία πειραματίζεται με τους γλωσσικούς κανόνες σε ένα περιβάλλον όπου ο κίνδυνος του λάθους θεωρείται μέρος της διαδικασίας (Maley A., 2009)

[Θεωρείται] σημαντικό στη συνέχεια, να διασαφηνιστεί ο τρόπος με τον οποίο η Δ.Γ μπορεί να διεγερθεί τους μαθητές στην εκμάθηση της γλώσσας, μέσα από τα ψηφιακά περιβάλλοντα και την χρήση πολυμεσικών εφαρμογών, εστιάζοντας στη ψηφιακή αφήγηση, πεδίο που αποτελεί το δεύτερο κομμάτι της εργασίας μας. Το τρίτο και τελευταίο κομμάτι της διπλωματικής μας περιλαμβάνει καλές πρακτικές και παραδείγματα τα οποία συμπεριλήφθηκαν από την έρευνα που διεξάχθηκε στο διαδίκτυο καθώς και τη παρουσίαση των συμπερασμάτων αλλά και πιθανών προς μελλοντική έρευνα προτάσεων.

Τα κυριότερα ερευνητικά ερωτήματα που εξετάζουμε στο σύνολο της εργασίας είναι:
α) η σύνδεση μεταξύ Δημιουργικής Γραφής και ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία, εξετάζοντας παράλληλα τα οφέλη της Δημιουργικής Γραφής, ιδιαίτερα όσον αφορά τη διδασκαλία της γλώσσας,

β) στο ρόλο που διαδραματίζει ο δάσκαλος στη σύνδεση των ανωτέρω στη βαθμίδα της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και

Με σχόλια [1]:
να ξεκινήσεις έτσι

Με σχόλια [2]:
εδώ να μπει η πρώτη παραγραφος περι ΔημΓρ

γ) πως όλο αυτό επηρεάζει τη μαθητική κοινότητα κατά την διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας της γλώσσας.

Λέξεις Κλειδιά: Δημιουργική Γραφή, Τ.Π.Ε, Πολυμέσα, Γλώσσα, Ψηφιακή αφήγηση

Abstract

Creative Writing refers to the creation of texts that emphasize aesthetics rather than solely information, structure, or realism. Of the main and most important? It is characterized by a playful commitment to language, which experiments with linguistic rules in an environment where the risk of error is considered part of the process (Maley A., n.r).

Moreover, with the rapid development of technology in computers and multimedia, the integration of these technologies in teaching and learning has become possible. What was once a traditional, teacher-centered approach has now shifted toward a student-centered method. ICT (Information Communication Technologies) provides tools that enhance the use of technology to make the learning process more effective.

In the first theoretical part of this thesis, an attempt is made to conceptually approach the meaning and importance of Creative Writing. Creative Writing refers to the creation of texts that emphasize aesthetics rather than solely information, structure, or realism. Of the main and most important? It is characterized by a playful commitment to language, which experiments with linguistic rules in an environment where the risk of error is considered part of the process (Maley A., 2009)

It is considered important to clarify the way in which D.C can stimulate students in language learning, through digital environments and the use of multimedia applications, focusing on digital storytelling, a field that constitutes the second part of our work. The third and final part of our dissertation includes good practices and examples that were included from the research conducted on the internet as well as the presentation of the conclusions and possible suggestions for future research.

The main research questions we examine in the whole paper are: a) the connection between Creative Writing and ICT in the learning process, while examining the benefits of Creative Writing, especially in terms of language teaching,

b) in the role played by the teacher in the connection of the above at the level of primary education and

c) how all this affects the student community during the language learning process.

Keywords: Creative Writing, ICT, Multimedia, Language, Digital Storytelling

Περιεχόμενα

<u>Δήλωση περί μη λογοκλοπής</u>	2
<u>Ευχαριστίες</u>	3
<u>Περίληψη</u>	4
<u>Abstract</u>	6
<u>Εισαγωγή</u>	9
<u>Κεφάλαιο 1ο: Δημιουργική Γραφή</u>	10
<u>1.1 Εννοιολογική Προσέγγιση της Δημιουργικής Γραφής</u>	10
<u>1.2 Ιστορική Αναδρομή</u>	12
<u>1.3 Η Δημιουργική Γραφή ως μέθοδος διδασκαλίας</u>	14
<u>1.3.1 Η Δημιουργική Γραφή στη Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση στην Ελλάδα</u>	16
<u>1.4 Τα οφέλη και τα πλεονεκτήματα στην εκπαιδευτική διαδικασία</u>	18
<u>1.5 Ο ρόλος του εκπαιδευτικού μέσα από τις δραστηριότητες της δημιουργικής γραφής</u>	20
<u>1.6 Τα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών για το γλωσσικό μάθημα στο Δημοτικό Σχολείο</u>	21
<u>Κεφάλαιο 2ο: Ένταξη των πολυμεσικών εφαρμογών στα δημοτικά σχολεία</u>	29
<u>2.1 Η εισαγωγή των Τ.Π.Ε στην εκπαιδευτική διαδικασία</u>	29
<u>2.2 Τ.Π.Ε και Δημιουργική Γραφή</u>	32
<u>2.3 Ψηφιακές δημιουργίες στην εκπαίδευση</u>	34
<u>2.3.1 Ψηφιακή αφήγηση και εκπαίδευση</u>	34
<u>2.3.2 Ψηφιακό κόμικς και εκπαίδευση</u>	38
<u>2.3.3 Βίντεο & ταινίες στην εκπαίδευση</u>	41
<u>2.3.4 Θέατρο και εκπαίδευση</u>	45
<u>2.4 Η Δημιουργική γραφή με την χρήση των πολυμέσων</u>	47
<u>2.3.5 Παραμύθι στην εκπαίδευση</u>	55
<u>2.4.1 Πλεονεκτήματα και οφέλη</u>	57

<u>Κεφάλαιο 3ο: Δραστηριότητες Δημιουργικής Γραφής</u>	67
<u>3.1 Ψηφιακά Εργαλεία για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων</u>	67
<u>Little Bird Tales</u>	67
<u>Pixton</u>	68
<u>StoryJumper</u>	70
<u>Canva</u>	72
<u>Blogger</u>	74
<u>Scratch</u>	75
<u>Movie Maker</u>	77
<u>WordArt</u>	78
<u>3.2 Δραστηριότητες Δημιουργικής Γραφής στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση</u>	81
<u>Δραστηριότητες Α' τάξης</u>	81
<u>Δραστηριότητες Β' τάξης</u>	84
<u>Δραστηριότητες Γ' τάξης</u>	89
<u>Δραστηριότητες Δ' τάξης</u>	94
<u>Δραστηριότητες Ε' τάξης</u>	98
<u>Δραστηριότητες ΣΤ' τάξης</u>	103
<u>Κεφάλαιο 4ο: Επίλογος</u>	109
<u>Συμπεράσματα- Επίλογος</u>	109
<u>Προτάσεις για μελλοντική έρευνα</u>	112
<u>Βιβλιογραφία</u>	115

Εισαγωγή

Η Δημιουργική Γραφή συμβάλλει σημαντικά στην ανάπτυξη της γλώσσας σε όλα τα επίπεδα, όπως η γραμματική, το λεξιλόγιο, η φωνολογία και η ρητορική (Κατσαντώνη Μ., 2018). Παρέχει στους μαθητές τη δυνατότητα να πειραματιστούν με τη γλώσσα, ενισχύοντας το ενδιαφέρον τους για την έκφραση σκέψεων, ιδεών και απόψεων, τον αυτοσχεδιασμό και την αλληλεπίδραση με τους συμμαθητές τους. Μέσα από αυτή τη διαδικασία, οι μαθητές ασχολούνται με τη γλώσσα σε βαθύτερο επίπεδο από ό,τι με τις παραδοσιακές μεθόδους επεξεργασίας κειμένων, γεγονός που τους επιτρέπει να βελτιώσουν τόσο τη γραμματική τους ακρίβεια όσο και την ποικιλία στις λεξιλογικές τους επιλογές.]

Με σχόλια [3]:
σε λολή την εργασία βάλε πληρη στοιχιση

Η συγγραφή σε ψηφιακά περιβάλλοντα ή με την υποστήριξη των ΤΠΕ αναπτύσσει σημαντικά τα κίνητρα των μαθητών για παραγωγή γραπτού λόγου, δημιουργώντας ένα κατάλληλο υπόβαθρο που τους διευκολύνει να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις γραφής που θέτει ο δάσκαλος μέσα στην τάξη.

Από την άλλη πλευρά, στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή που διανύουμε, οι εκπαιδευτικοί αντιμετωπίζουν την πρόκληση να προσελκύσουν μια γενιά μαθητών που είναι ήδη εξοικειωμένη με την τεχνολογία. Αυτή η γενιά, η οποία έχει την ικανότητα να εκτελεί πολλαπλές δραστηριότητες ταυτόχρονα, ακριβώς όπως διαχειρίζεται τα πολλά ανοιχτά παράθυρα στον υπολογιστή της, συνδέει τη γραφή με την τεχνολογία, ειδικά μέσω της χρήσης των social media.

Ο υπολογιστής έχει πλέον κεντρικό ρόλο ως εργαλείο σε κάθε πτυχή της καθημερινής ζωής, από την εκπαίδευση και την τέχνη μέχρι και την ψυχαγωγία και την επικοινωνία. Η πολυτροπικότητα που παρουσιάζονται πλέον τα κείμενα, η υπερκειμενικότητα που οδηγεί μακριά από την γραμμικότητα της ανάγνωσης ενός απλού κειμένου και η δυνατότητα πρόσβασης σε τεράστιες βάσεις δεδομένων απαιτούν σύγχρονες και σύνθετες δεξιότητες ανάγνωσης. Η διάδοση των ηλεκτρονικών βιβλίων και των smartphones, που επιτρέπουν συνεχή σύνδεση στο διαδίκτυο, είναι σημαντική. Η ανάγνωση σε οθόνες υπολογιστών δεν είναι απλώς μια νέα συνήθεια, αλλά ένα κρίσιμο νέο δεδομένο που πρέπει να λαμβάνεται υπόψη στα σημερινά προγράμματα σπουδών για τη γλωσσική διδασκαλία, καθώς και σε κάθε νέα εκπαιδευτική πρόταση (Κουτσογιάννης Δ., 2012, σσ. 4-16).]

Με σχόλια [4]:
δεν εχεις καμία παραπομπή... πρέπει να βάλεις, απο που τα βρηκες αυτα;

Κεφάλαιο 1ο: Δημιουργική Γραφή

1.1 Εννοιολογική Προσέγγιση της Δημιουργικής Γραφής.

Η διατύπωση ενός μοναδικού ορισμού που να περιγράφει με ακρίβεια την έννοια της δημιουργικής γραφής θεωρείται δύσκολη, δεδομένων των πολλαπλών ερμηνειών της δημιουργικότητας που συμπεριλαμβάνεται. Για τον λόγο αυτό, εκφράζονται διάφορες απόψεις με σκοπό να προσδιοριστεί είτε μια συνοπτική είτε μια πιο λεπτομερής και περιγραφική προσέγγιση της δημιουργικής γραφής. Από παλαιότερα, η Δημιουργική Γραφή ορίστηκε ως η ικανότητα του ατόμου να αισθάνεται, να φαντάζεται, να δημιουργεί και να εκφράζεται με ελευθερία και πρωτοτυπία, με στόχο την προσωπική του ικανοποίηση και απόλαυση (Tomprkins G., 1982, pp. 718-719) .

Ο όρος «Δημιουργική Γραφή», που αποτελεί τη μετάφραση του αγγλικού «Creative Writing», συχνά δημιουργεί μερική σύγχυση λόγω των πολλαπλών σημασιών και χρήσεων του, καθώς και των διάφορων ασαφειών που το συνοδεύουν. Αν και το δημιουργικό γράψιμο έχει ταυτιστεί κυρίως με τη λογοτεχνία, η Δημιουργική Γραφή σχετίζεται με την ικανότητα παραγωγής αυθεντικών και πρωτότυπων γραπτών έργων, περικλείοντας ένα ευρύ φάσμα κειμενικών ειδών, χωρίς να περιορίζεται αποκλειστικά στη λογοτεχνία (Morley D., 2007, pp. 11-12). Η υιοθέτηση μιας από τις ανωτέρω απόψεις πολλές φορές επηρεάζει τον τρόπο διδασκαλίας της Δημιουργικής Γραφής, που συχνά φέρει συγκρούσεις με την παραδοσιακή αντίληψη της γραφής που την θέτει ως μιας μοναχικής και ελιτίστικης δραστηριότητας (Cheung Y. L., 2015, pp. 24-26).

Μια γενικότερη άποψη, που έχει υποστηριχθεί από αρκετούς, είναι ότι η γραφή από μόνη της αποτελεί μια δημιουργική διαδικασία, γεγονός που καθιστά τον όρο «δημιουργική γραφή» περιττό και σε ορισμένες περιπτώσεις, καταχρηστικό (Σουλιώτης Μ., 2012). Παράλληλα, υποστηρίζεται πως όταν η συγγραφή αντλεί έμπνευση από τα βιώματα, τις γνώσεις ή τη φαντασία του συγγραφέα, τότε το αποτέλεσμα είναι δημιουργικό. Μια άλλη προσέγγιση ορίζει τη δημιουργική γραφή ως «την αποτύπωση ιδεών και συναισθημάτων στο χαρτί», με βασικά στοιχεία την πρωτοτυπία και τη φαντασία (Μουταφίδου Α., 2013). Στο πλαίσιο της εκπαίδευσης, η δημιουργική γραφή αποτελεί ένα μέσο έκφρασης των συναισθημάτων, των εντυπώσεων και των απόψεων των μαθητών (Κωτόπουλος Τ., 2014, σ. δ.α), ενώ παράλληλα θεωρείται ως μία «σύγχρονη εκπαιδευτική μέθοδος διδασκαλίας» που ως

Με σχόλια [5]:
να μπει παντού με κεφαλαία Δ κ Γ

κύριο στόχο έχει την ενίσχυση της κατανόησης αλλά και της ανάπτυξης της γραφής και του λόγου (Βακάλη Α., Η Δημιουργική Γραφή πάει σχολείο, 2013).

Συνεχίζοντας την έρευνα για τη θεωρητική πραγμάτευση της οριοθέτησης της δημιουργικής γραφής ένας ακόμα ενδιαφέρον ορισμός σχετικά με το προς εξέταση πεδίο παρουσιάζει «τη Δημιουργική Γραφή ως μία δημιουργική διαδικασία στο μέγιστο βαθμό, η οποία είναι άρρηκτα συνυφασμένη με την έννοια της δημιουργικότητας όμως ταυτόχρονα “νιώθει” αλλεργική σε οποιαδήποτε προσπάθεια ορισμού. Εξάιρεση αποτελούν οι γενικές προσεγγίσεις, οι περιγραφικοί και συνοπτικοί ορισμοί.» (Καρακίτσιος Α., 2012). Σε αντίδιαστολή με τον παραπάνω ο Κωτόπουλος παραπέμπει εννοιολογικά την Δημιουργική Γραφή σε μία αλληλουχία νοημάτων όπως είναι το συγγραφικό πεδίο δραστηριοτήτων ή ως εκπαιδευτική μέθοδος που με βιωματικό τρόπο διδάσκει την Λογοτεχνία και όλες τις παρεχόμενες δυνατότητες του λόγου. Την αναφέρει επίσης ως μία μέθοδο ψυχικής εκτόνωσης, απελευθέρωσης των σκέψεων και ενίσχυσης της αυτοβελτίωσης, αυτοεκτίμησης και της αυτογνωσίας.

Όσο ερευνάται ο όρος «Δημιουργική Γραφή», προκύπτουν πολλές ασάφειες, τόσο στο σκέλος της «δημιουργικότητας» όσο και της «γραφής». Η βιβλιογραφία περιλαμβάνει πολλούς ορισμούς για τη δημιουργικότητα, οι οποίοι συχνά επικαλύπτονται ή επικεντρώνονται σε διαφορετικές πτυχές της (Erdem A. & Adiguzel D., 2019, pp. 30-31). Επίσης, έννοιες όπως η πρωτοτυπία είναι δύσκολα προσδιορίσιμες, αυξάνοντας τις αμφιβολίες και τις ερευνητικές διαφορές.

Αν λάβουμε υπόψη ότι οι αντιλήψεις για τη δημιουργικότητα ποικίλουν ανάλογα με τις ιστορικές και κοινωνικές συνθήκες, τότε η έννοια γίνεται ακόμη πιο ασαφής και πολύπλευρη (Κωτόπουλος Γ., 2014, σ. δ.α). Αν και η έννοια της «γραφής» φαίνεται πιο συγκεκριμένη από τη δημιουργικότητα, παραμένει πολυδιάστατη. Η γλώσσα και οι διαφορετικές λειτουργίες της είναι αντικείμενο διεπιστημονικών μελετών, ενώ η γραφή αντανακλά τη σχέση γλώσσας και σκέψης.

Σύμφωνα με έναν συνοπτικό ορισμό, η δημιουργική γραφή περιγράφει την ικανότητα να ελέγχει κανείς τις δημιουργικές σκέψεις του και να τις μετατρέπει σε γραπτή έκφραση (Σουλιώτης Μ., 2012). Γι' αυτό, η Δημιουργική Γραφή συνδέεται περισσότερο με τη δημιουργική σκέψη παρά με αισθητικά κριτήρια.

1.2 Ιστορική Αναδρομή

Η αρχή της Δημιουργικής Γραφής τοποθετείται στα τέλη του 19ου αιώνα, την περίοδο εκείνη που οι φιλόλογοι προσπαθούσαν να αναπτύξουν νέες επιστημονικές τακτικές για τη μελέτη της λογοτεχνίας. Ερευνητές όπως οι Wendy Bishop, Hans Ostrom και D. G. Meyers κατέγραψαν αυτήν την περίοδο ως την απαρχή της Δημιουργικής Γραφής στα πανεπιστήμια των ΗΠΑ, παράλληλα με την ανάπτυξη της Νέας Κριτικής (Dawson P., 2005, pp. 78-80). Στη συνέχεια επεκτάθηκε και εντάχθηκε σε προγράμματα πανεπιστημίων της Αγγλίας. Τα προγράμματα δημιουργικής γραφής αναπτύχθηκαν παράλληλα με την άνοδο της Θεωρίας, η εδραίωση αυτών δεν αποτελούσε βέβαια ούτε αναγκαία συνέχεια αυτής της ταυτότητας ούτε περιείχε κάποια σύνδεση (Dawson P., 2005, pp. 87-89).

Στο Πανεπιστήμιο του Harvard, από το 1880 διδασκόταν η τεχνική της Έκθεσης Ιδεών, όπου αποτελέσε το υπόβαθρο της δημιουργίας της δημιουργικής γραφής η οποία και γνώρισε μεγάλη εξέλιξη στο εξωτερικό τα επόμενα χρόνια. Ο κύριος στόχος του συγκεκριμένου μαθήματος ήταν η προώθηση της διαδικασίας γραφής μέσω σωστής διδασκαλίας (Παπαβασιλείου X., 2018). Λίγα χρόνια αργότερα (1896), ο John Dewey ίδρυσε την εργαστηριακή σχολή στο Πανεπιστήμιο του Σικάγο, ο οποίος αφού απέρριψε πλήρως τις υφιστάμενες για την εποχή, μεθόδους τυπικής εκπαίδευσης και εισήγαγε νέες τακτικές, έγινε η αφορμή για την ίδρυση της Ένωσης Προοδευτικής Εκπαίδευσης το 1919 (Dawson P., 2005, pp. 223-224).

Καθοριστικό ρόλο στο ακαδημαϊκό πεδίο της Δημιουργικής Γραφής διαδραμάτισε η συνεισφορά του Paul Engle. Η διάκριση των εργαστηρίων συγγραφής σε κατηγορίες, όπως ποίηση και μυθοπλασία, θεωρήθηκε από πολλούς επιτυχημένη εκπαιδευτική μέθοδος, όπου και υιοθετήθηκε. Τα αποτελέσματα αυτής της τακτικής που παρουσιάστηκαν έδειχναν απλοποίηση της διδασκαλία και αύξηση του ενδιαφέροντος των μαθητών. Το συγκεκριμένο μοντέλο του Paul Engle συνεχίστηκε μέχρι το 1990, με αυστηρή κριτική με στόχο να προστατεύσει τους συγγραφείς από χρόνια προσωπικών δοκιμών και λαθών. Μειονέκτημα αυτής αποτελούσε, η μη επαρκής προσοχή στη δημιουργία δομής, τη διαδικασία συγγραφής της εργασίας και την αναθεώρηση των κειμένων (Earnshaw S., 2007, pp. 12-13).

Η Δημιουργική Γραφή αναπτύχθηκε στη συνέχεια και στα πανεπιστήμια του Ηνωμένου Βασιλείου. Το 1931, η συλλογή ποιημάτων *Paisley Shawl* της Mary Hoover

Roberts αποτέλεσε την πρώτη μεταπτυχιακή εργασία Δημιουργικής Γραφής που έγινε αποδεκτό από πανεπιστήμιο. Μάλιστα λίγο πριν το 1970 το Πανεπιστήμιο του Lancaster πρωτοτύπησε προσφέροντας μεταπτυχιακό πρόγραμμα σπουδών πάνω στη Δημιουργική Γραφή (Earnshaw S., 2007, p. 12).

Τη δεκαετία του 1960 όπως παρουσιάζεται, υπήρχαν μόνο πέντε προγράμματα μεταπτυχιακών σπουδών Δημιουργικής Γραφής στις ΗΠΑ, Γρήγορα όμως γνώρισαν άνθιση, κυρίως λόγω της χρηματοδότησής τους από τα πανεπιστήμια, όπου οδήγησε στην ανάπτυξή τους και στην καθιέρωσή τους ως επαγγελματικά εκπαιδευτικά προγράμματα (Ασημακοπούλου Φ., 2019).

Το 1976, το Goddard College στο Plainfield του Vermont ήταν από τα πρώτα εκπαιδευτικά ιδρύματα που προσέφεραν μεταπτυχιακό πρόγραμμα Master of Fines Arts (MFA) στη Δημιουργική Γραφή. Κατά τη διδασκαλία της συγγραφής μεγάλη έμφαση δινόταν στα τεχνικά εγχειρίδια μέσω της κριτική αξιολόγηση χειρόγραφων και μέσω εργαστηρίων. Αρκετά χρόνια αργότερα, το 2004, το Seattle Pacific University εγκαίνιασε ένα MFA πρόγραμμα το οποίο επικεντρώνεται στη σύνδεση της συγγραφής με την πνευματικότητα (Dawson P., 2005, σ. 3)

Στο Ηνωμένο Βασίλειο πλέον παρέχεται η δυνατότητα στους φοιτητές να αποκτήσουν τίτλους MA, MPhil και PhD με ειδίκευση στη Δημιουργική Γραφή. Η ποικιλομορφία της κατεύθυνση που θα λάβουν περιλαμβάνει ποίηση, μυθοπλασία ή και συγγραφή, ενώ παράλληλα μπορεί να συνδυαστεί με επιστήμες κριτικής θεωρίας, δημοσιογραφίας ή και διδασκαλίας της Δημιουργικής Γραφής. Απόρροια των παραπάνω ήταν η Δημιουργική Γραφή να εξελιχθεί στο ταχύτερα αναπτυσσόμενο και δημοφιλέστερο πεδίο σπουδών στην τριτοβάθμια εκπαίδευση στο Ηνωμένο Βασίλειο, μέχρι το 2005, με σχεδόν όλα τα εκπαιδευτικά ιδρύματα να προσφέρουν σχετικά προγράμματα σε προπτυχιακό και μεταπτυχιακό επίπεδο (Earnshaw S., 2007, σσ. 11-13).

Στην Ελλάδα, η Δημιουργική Γραφή έχει αρχίσει να κερδίζει έδαφος τα τελευταία χρόνια σχεδόν σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης. Έχει εισαχθεί σε Καλλιτεχνικά και Πειραματικά Σχολεία, σε πανεπιστημιακά προγράμματα, καθώς και σε επιμορφωτικά σεμινάρια για εκπαιδευτικούς και συγγραφείς. Επιπλέον, εργαστήρια για ενήλικες διοργανώνονται μέσω φορέων διά βίου μάθησης (Γκαγκαστάθη Ο., 2021).

Η λειτουργία εργαστηρίων Δημιουργικής Γραφής υπό την αιγίδα του Εθνικού Κέντρου Βιβλίου (Ε.ΚΕ.ΒΙ.) στην Αθήνα και τη Θεσσαλονίκη συνέβαλε σημαντικά στην καθιέρωση της Δημιουργικής Γραφής στην Ελλάδα. Το 2008, το Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας ίδρυσε το πρώτο Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών Δημιουργικής Γραφής, με πρωτοβουλία του καθηγητή Φιλολογίας Μίμη Σουλιώτη, όπου επτά χρόνια μετά ακολούθησε το Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. Πλέον όμως υπάρχουν και άλλες σχολές που εντάξαν τη Δημιουργική Γραφή στα ακαδημαϊκά τους προγράμματα. Το Πανεπιστήμιο Μακεδονία και το Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο (ΕΑΠ) είναι κάποια από τα πανεπιστήμια που ίδρυσαν Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών με σκοπό να προσφέρουν θεωρητική κατάρτιση και πρακτικές δεξιότητες στο πεδίο.

Δεκάδες άλλες ιδιωτικές σχολές και Κέντρα Δια Βίου μάθησης, οργανώνουν μια σειρά σεμιναρίων με ολοκληρωμένο πρόγραμμα πολλών και διαφορετικών μαθημάτων στοχεύοντας στη λεπτομερή και εμπειριστατωμένη γνώση της τέχνης της γραφής. Σημείο αναφοράς στην έρευνα μας θεωρείται και η δημιουργία Ομίλων Δημιουργικής Γραφής στα δημόσια και ιδιωτικά σχολεία όλης της χώρας και σε όλες τις βαθμίδες, γεγονός που δηλώνει την αναγνώριση και την υιοθέτηση των ωφελειών της Δημιουργικής Γραφής στα παιδιά, μέσα από το εκπαιδευτικό σύστημα.

Παρά την ιστορική της εξέλιξη, η Δημιουργική Γραφή σήμερα, ως ακαδημαϊκός κλάδος, λειτουργεί ως ένα εργαλείο για τους λογοτεχνικά φιλόδοξους, χωρίς να περιορίζεται στην παραδοσιακή αντίληψη του ταλέντου. Παράλληλα, προσφέρει προστασία στους καταξιωμένους συγγραφείς, ενισχύοντας τη γραφή ως μια εκπαιδευτική διαδικασία με κοινωνικό και ψυχοθεραπευτικό ρόλο, απομακρύνοντάς την από τη μοναχική και απομονωμένη διαδικασία της δημιουργίας (Κωτόπουλος Τ., 2012, σσ. 1-2).

1.3 Η Δημιουργική Γραφή ως μέθοδος διδασκαλίας

Από παιδαγωγικής άποψης πλέον, η Δημιουργική Γραφή θεωρείται μία νέα καινοτόμα βιωματική εκπαιδευτική διαδικασία που δύναται να εφαρμοστεί γόνιμα και παραγωγικά σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης. Σκοπός αυτής της εκπαιδευτικής μεθόδου είναι η καλλιέργεια της φαντασίας καθώς και η κινητοποίηση της

δημιουργικότητας, της γνώσης και της σκέψης μέσω της «παιχνιδοκεντρικής μάθησης», παραλείποντας τα αυστηρά μαθησιακά πλαίσια (Μουλά Ε., 2012). Επιπλέον, στο πεδίο της εκπαίδευσης, η Δημιουργική Γραφή βασίζεται στη δημοκρατική αντίληψη περί δημιουργικότητας, η οποία θεωρεί ότι όλα τα παιδιά, σε διαφορετικό βαθμό όμως, διαθέτουν την ικανότητα να εκφραστούν δημιουργικά, στις αρμόζουσες συνθήκες, έχοντας πρώτα λάβει την κατάλληλη όμως εκπαίδευση (Κιοσσές Σπ., 2018, σσ. 33-37).

Οι παιδαγωγικές της κατευθύνσεις διατείνονται στα πεδία της μάθησης, της κινητοποίησης της γλωσσικής έκφρασης είτε μέσω ατομικού παιχνιδιού είτε ομαδικού, καθώς και την συμφιλίωση του παιδιού με τον λόγο, εξαιρίζοντας κάθε είδους φόβου και στερεοτύπων. Σύμφωνα λοιπόν με τα ανωτέρω, ο μαθητής φέρει την δυνατότητα διασκευής, τροποποίησης και παράφρασης κειμένων λογοτεχνικών και μη, χωρίς την ύπαρξη φόβου περί αξιολόγησης σύμφωνα με τα παραδοσιακά αντικειμενικά κριτήρια. Θα μπορούσε κάποιος να πει ότι όλο αυτό παράγει ένα δημιουργικό παιχνίδι βιωματικής μάθησης σχετικά με την εξοικείωση και τον πειραματισμό παιδιών πάνω σε λογοτεχνικά κείμενα και μη, αξιοποιώντας με δημιουργικό τρόπο τα βιώματα, τις εμπειρίες και τα συναισθήματά τους. (Κωτόπουλος Τ., 2014)

Η ολιστική προσέγγιση της Δημιουργικής Γραφής, ως διδακτικής μεθόδου, δεν περιορίζεται μόνο στη δημιουργικότητα του ατόμου. Αντίθετα λαμβάνει υπόψη και τις υφιστάμενες συνθήκες κατά τη δημιουργική περίοδο. Το παιδί θα πρέπει να υιοθετεί μία ενεργή κριτική στάση με σκοπό να μπορεί να αναθεωρεί και να τροποποιεί τα γραφόμενα του, όπου αυτό θεωρείται απαραίτητο (Γρόσδος Σ., 2014, σ. 28). Μέσα από τη Δημιουργική Γραφή, οι μαθητές όλων των επιπέδων εμπλέκονται σε διαδικασίες που τους εισάγουν στη δημιουργία νοήματος ως συγγραφείς, αλλά και στην κατανόηση και ερμηνεία των νοημάτων ως πρώτοι αναγνώστες των έργων τους. Η πολυσημία των λογοτεχνικών κειμένων, οι αναπαραστάσεις ανθρώπινων καταστάσεων και συναισθημάτων από διάφορες οπτικές γωνίες, καθώς και η πλοκή και το γλωσσικό ύφος υψηλής αισθητικής, ωριμάζουν σταδιακά ενεργούς αναγνώστες και κριτικά σκεπτόμενους πολίτες (Κωτόπουλος Τ., δ.α)

Στη φιλοσοφία της Δημιουργικής Γραφής, ο εκπαιδευτικός καλείται να σκεφτεί πάνω στις νοητικές, συναισθηματικές και γνωστικές δεξιότητες των μαθητών και να αντιπαραθέσει τα οφέλη αυτής της προσέγγισης όπως για παράδειγμα είναι η

αναζήτηση ερεθισμάτων που διευκολύνουν την παραγωγή και την οργάνωση των ιδεών, η επιλογή της κατάλληλης δομής του κειμένου, η επανεξέταση και ανασχεδιασμός του, που παράλληλα προσφέρουν και μια νέα απόλαυση της διαδικασίας της γραφής, στη στενή, παραδοσιακή έμφαση στους ορθογραφικούς και γραμματικούς κανόνες και τη μονοδιάστατη ερμηνεία λογοτεχνικών κειμένων (Harper G., 2020). Ωστόσο, δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι η δημιουργική διαδικασία στα παιδιά πρέπει να συνοδεύεται από ένα παιγνιώδες πνεύμα, μακριά από τη στείρα συσσώρευση γνώσεων και τη ρουτίνα της σχολικής καθημερινότητας.

1.3.1 Η Δημιουργική Γραφή στη Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση στην Ελλάδα.

Όπως φανερώθηκε μέσα από την βιβλιογραφική μας ανασκόπηση, η Δημιουργική Γραφή πρωτοεμφανίστηκε σχεδόν εκατό χρόνια πριν στις Η.Π.Α. και στην Αγγλία. Δυστυχώς όμως το ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα της Ελλάδας, δε συμβαδίζει με αυτές τις διεθνείς τάσεις (Κωτόπουλος Τ., 2011). Στις αρχές του 21ου αιώνα παρουσιάζεται μέσω κάποιων σεμιναρίων, αμφιβόλου εκπαιδευτικών διαδικασιών και μαθησιακών αποτελεσμάτων, με μόνο στόχο το οικονομικό όφελος.

Η Δημιουργική Γραφή λαμβάνει αναγνώριση ως επιστημονικό πεδίο με την ενσωμάτωσή της στα προγράμματα σπουδών της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης. Ωστόσο, υπήρχαν πολλοί που είχαν επιφυλάξεις και αμφιβολίες για το αν η συγγραφή σχετίζεται μόνο με το ταλέντο και αν τελικά μπορεί να διδαχθεί αλλά και κατά πόσο μπορεί να επεκταθεί στο πεδίο του κριτικού αναστοχασμού (Κωτόπουλος Τ., 2015).

Η σταδιακή ενσωμάτωσή του προς εξέταση πεδίου στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση σημείωσε σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη νέων διδακτικών μεθοδολογιών, οι οποίες ως κοινή βάση προϋπόθεταν τόσο στη γλωσσική εκπαίδευση όσο και τη διδασκαλία της λογοτεχνίας. Πιο συγκεκριμένα, το Πρόγραμμα Σπουδών του 2000 προτείνονται διάφορες ασκήσεις Δημιουργικής Γραφής, παρόλα αυτά, στο αντίστοιχο εγχειρίδιο του δασκάλου δεν παρέχονται οι επαρκείς προς υλοποίηση, οδηγίες. Στα σχολικά βιβλία, επίσης, οι δραστηριότητες που σχετίζονται με τη Δημιουργική Γραφή είναι ελάχιστες, μόλις 141 και η υλοποίησή τους αφορά την διακριτική ευχέρεια του εκπαιδευτικού (Μουλά Ε., 2012). Σημαντικό εδώ να αναφερθεί ότι όσο ανεβαίνει η εκπαιδευτική βαθμίδα, τόσο μειώνονται οι ζητούμενες δημιουργικές δραστηριότητες από τους μαθητές.

Από το 2001 στα αναλυτικά προγράμματα σπουδών γίνεται αναφορά περί Προφορικού και Γραπτού λόγου όπου εμπεριέχεται και η Γραφή και η Παραγωγή γραπτού λόγου. Παράλληλα μιλούν και για κειμενικά είδη αλλά και για είδη γραπτού λόγου (π.χ πολυτροπικά). Σύμφωνα με την στοχοθεσία του Δ.Ε.Π.Π.Σ (Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών) του 2002 δίνεται έμφαση στην δημιουργικότητα και στην προαγωγή της ατομικής έκφρασης ενώ την αμέσως επόμενη χρονιά η παραγωγή λόγου μέσα από το Δ.Ε.Π.Π.Σ πλαισιώνεται από το γλωσσικό μάθημα όπου αναμένεται ότι ο μαθητής θα είναι σε θέση να δημιουργεί πολυτροπικά κείμενα ακολουθώντας τα απαραίτητα βήματα για την ορθή ολοκλήρωση των κειμένων του (Βακάλη Α., Η παραγωγή γραπτού λόγου στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση μετά το 1975: από την έκθεση στη δημιουργική γραφή, 2014, σσ. 344-345).

Κάποια χρόνια μετά, το 2011, το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο έχοντας θέσει σε εφαρμογή το νέο Πρόγραμμα Σπουδών και στο μάθημα της Νεοελληνικής Γλώσσας, παρουσιάζει τη Δημιουργική Γραφή στα δημοτικά σχολεία, μέσα από προτεινόμενες ασκήσεις και δραστηριότητες με σκοπό να συμπεριληφθούν στη μαθησιακή πράξη. Στόχος του Προγράμματος ήταν να κατευθύνει τον μαθητή να εξασκηθεί σε κειμενικούς τύπους (Βακάλη Α., Η παραγωγή γραπτού λόγου στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση μετά το 1975: από την έκθεση στη δημιουργική γραφή, 2014, σ. 345).

Βέβαια και κατά το παρελθόν υπήρξαν αναφορές στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα, περί παραγωγή γραπτού λόγου. Πριν το 1975, οι μαθητές επικεντρώνονταν κυρίως στη «έκθεση», όπου έγραφαν κείμενα πάνω σε συγκεκριμένα θέματα, χωρίς να ακολουθείται συγκεκριμένη διδακτική μεθοδολογία. Από το 1982, παρατηρείται μια στροφή με την εισαγωγή σχολικών εγχειριδίων για τη γλωσσική διδασκαλία, τόσο στην Πρωτοβάθμια όσο και στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Εκεί, η έννοια της «έκθεσης» αρχίζει να συνδυάζεται με τη «Γραπτή Έκφραση» και την «Γραπτή Επικοινωνία». Στα πρώτα εγχειρίδια μετά το 1982 για το Δημοτικό, οι ασκήσεις γραπτού λόγου περιγράφονται με τον τίτλο «Σκέφτομαι και γράφω», οι οποίες ενσωματώνουν μια πιο δημιουργική διάσταση. Οι μαθητές καλούνται να γράψουν επιστολές, να ξεκινήσουν ή να συνεχίσουν μια ιστορία, να οργανώσουν συνεντεύξεις, να δημιουργήσουν διαφημίσεις, να δώσουν τίτλους ή να τους αλλάξουν, να συνθέσουν ποιήματα και να αναπλάσουν ιστορίες με δημιουργικό τρόπο (Βακάλη Α., 2014).

Το θετικό είναι ότι με την πάροδο του χρόνου, και ιδιαίτερα τα τελευταία χρόνια, η Δημιουργική Γραφή απέκτησε θεσμική υπόσταση, καθιερώνοντας την επιστημονική της αξία και αποτελώντας αντικείμενο ακαδημαϊκών ερευνών και διδακτορικών διατριβών, που εστιάζουν στις μεθόδους και τα οφέλη της διδασκαλίας της. Τα πρώτα προγράμματα Δημιουργικής Γραφής στις σχολικές αίθουσες εισήχθησαν το 2010-2011 στο πλαίσιο της διδασκαλίας της Γλώσσας στο Δημοτικό. Στην Ελλάδα, η Δημιουργική Γραφή διδάσκεται αυτόνομα μόνο σε τρία δημόσια καλλιτεχνικά σχολεία: στο Ηράκλειο, στον Γέρακα Αττικής και στους Αμπελόκηπους Θεσσαλονίκης. Παράλληλα, είναι σαφές ότι αποτελεί έναν συνεχώς αναπτυσσόμενο γνωστικό πεδίο, που καθημερινά προσελκύει όλο και περισσότερους ενδιαφερόμενους.

1.4 Τα οφέλη και τα πλεονεκτήματα στην εκπαιδευτική διαδικασία

Τα πολλαπλά οφέλη που παρέχονται μέσα από τη Δημιουργική Γραφή δεν περιορίζονται μόνο σε μαθητές/τριες τις Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. Αντίθετα ξεκινούν ακόμη και από την προσχολική ηλικία και εκτείνονται και στις λοιπές βαθμίδες εκπαίδευσης. Μέσα από την αξιοποίησή και την εφαρμογή της, προωθείται μια μαθητοκεντρική, βιωματική και συνεργατική μαθησιακή διαδικασία. Αυτή η προσέγγιση, επιτρέπει στους μαθητές/τριες να εκφραστούν δημιουργικά, ελεύθερα και να αναδομήσουν την αντίληψή τους με τρόπο πλέον ρεαλιστικό, απαλλαγμένοι από αυστηρούς και αξιολογικούς περιορισμούς (Παπαβασιλείου Χ., 2018).

Σημαντικό να αναφερθεί ότι η μη ύπαρξη περιορισμών και το ανοικτό πεδίο έκφρασης που παρέχεται μέσω της Δημιουργικής Γραφής φέρει ως αποτέλεσμα τη ψυχική ανακούφιση και λύτρωση, λειτουργώντας θεραπευτικά. Πιο συγκεκριμένα μέσα από τις ιστορίες τους, δίνεται η ευκαιρία στα παιδιά έχουν, με παιγνιώδη τρόπο, να βιώσουν συνειδητά πλέον, φανταστικά συναισθήματα και καταστάσεις που ίσως δεν είχαν την δυνατότητα να ζήσουν στην πραγματική ζωή, αποκτώντας έτσι αυτοπεποίθηση (Τσαρουχάς Θ., 2021, σσ. 5-7). Σύγχρονες έρευνες στην ψυχική υγεία παρουσιάζουν ότι η Δημιουργική Γραφή ενεργοποιεί σύνθετες γνωστικές λειτουργίες, ικανότητες και δεξιότητες, ενισχύει τη δημιουργικότητα, βοηθά στην κατανόηση προσωπικών συναισθημάτων και μη συνειδητών βιωμάτων, συμβάλλοντας έτσι στην ενδυνάμωση των θετικών χαρακτηριστικών των μαθητών/τριων (Peach E., 2023, pp. 1-15).

Ένα επίσης σημαντικό πλεονέκτημα, που χαρακτηρίζεται και ως ζητούμενο, είναι ότι βελτιώνει και ενισχύει τον τρόπο σκέψης, συντελώντας στην ορθή ανάλυση και

Με σχόλια [6]:
αυτό το κομμάτι να παει πιο πάνω, πριν τα
Προγράμματα Σπουδών

αναδόμηση ζητημάτων όσο και στην καλύτερη διαχείριση και επίλυσή τους (Pawliczak J., 2015, pp. 347-348). Αυτό βέβαια για να επιτευχθεί θα πρέπει να γίνει αντιληπτή ότι η Δημιουργική Γραφή έχει άρρικτη σχέση με την πρόωθηση της μάθησης. Συγκεκριμένα, θεωρείται αναγκαίο η ύπαρξη: γλωσσικών παραγόντων (δημιουργία προτάσεων, περιγραφική ανάλυση, κατασκευή εννοιών, ανάγνωση κ.α), γενικών γνώσεων (νοημοσύνη, μνήμη, σύνθεση λογικών συμπερασμάτων κ.α), δημιουργικής γνώσης (πρωτοτυπία, ανασύνθεση στοιχείων, συνδυαστική σκέψη κ.α), κινήτρων (εσωτερικά/έξωτερικά, ανάληψη ρίσκου, θέσπιση στόχων κ.α), και τέλος ψυχοκινητικών παραγόντων (ορθογραφία, καλλιγραφία, γραφή με το χέρι) (Barbot B. Tan M. etc., 2012, pp. 229-233).

Σημαντικό όφελος, προερχόμενο μέσα από τη Δημιουργική Γραφή είναι η ενίσχυση της «προσωπικής φωνής» των μαθητών/τριών. Η Stewart επισημαίνει ότι η «φωνή» του συγγραφέα μπορεί να συνδεθεί με τον αναγνώστη, με στόχο να του παρέχει μια απροσδόκητη εμπειρία. Αυτή η «φωνή» καθιστά το κείμενο πιο ενδιαφέρον και, συνεπώς, ευκολότερο στην κατανόηση από τον αναγνώστη (Stewart M., 2010, σσ. 269-283). Ο Maley συμπληρώνει αναφέροντας επιπλέον οφέλη της δημιουργικής γραφής για τους μαθητές, όπως: α) Συμβάλλει στην ανάπτυξη της γλώσσας σε γραμματικό, λεκτικό και φωνολογικό επίπεδο. β) Προτρέπει τους μαθητές να πειραματιστούν και να «παίζουν» με τη γλώσσα αποβάλλοντας το αίσθημα του φόβου. γ) Εστιάζει στη δεξιά πλευρά του εγκεφάλου, τονίζοντας τα συναισθήματα, τη διαίσθηση και τη μουσικότητα. δ) Αυξάνει την αυτοπεποίθηση των μαθητών. ε) Ενισχύει τα κίνητρά τους. στ) Βελτιώνει τις δεξιότητες τόσο της ανάγνωσης και όσο και της γραφής (Νικολούδη Σ., 2020, σ. 41).

Μέσα από μια έρευνα που πραγματοποίησε ο Gail Tompkins (Tompkins G., 1982, pp. 718-721) σε παιδαγωγούς της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, σχετικά με την συγγραφή ιστοριών από νεαρά παιδιά και τα οφέλη που προσφέρει η Δημιουργική Γραφή συμπεράνε ότι :

Όταν τα παιδιά καταφέρνουν να δημιουργήσουν κάτι δικό τους και νιώθουν την επιβεβαίωση και την αποδοχή της δημιουργίας τους, αναπτύσσουν μεγαλύτερη επιθυμία για προσωπική και γνωστική ανάπτυξη.

Όταν τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να σκεφτούν, να οργανώσουν και να εκφράσουν τις δικές τους ιστορίες στο δικό τους χωροχρονικό πλαίσιο, με τρόπο που αυτή επιλέξουν

τότε καλλιεργείται και η καλλιτεχνική πλευρά των παιδιών παραχωρώντας τους έναν δικό τους ελεύθερο πεδίο έκφρασης για την αποσαφήνιση των σκέψεων τους. Παράλληλα, οξύνεται και καλλιεργείται και η φαντασία τους.

Κατά τη συγγραφή και μέσα από την δημιουργία των προσωπικών τους ιστοριών, οι μαθητές έχουν την δυνατότητα να εξερευνούν τις προσωπικές τους απόψεις και τον δικό τους εσωτερικό κόσμο. Μέσα από την δημιουργία φανταστικών προσώπων, που μάλιστα κάποιες φορές αναδεικνύονται και ήρωες, καταστάσεων, θέσεων τα παιδιά αναζητούν και παρουσιάζουν την ταυτότητα τους με τα δικά τους μάτια. Έτσι ανακαλύπτουν και την αξία της Δημιουργικής Γραφής καθώς και όλα τα πλεονεκτήματα που τους προσφέρει.

Σε συνδυασμό με τα ανωτέρω η συγγραφή ιστοριών, μπορεί να θεωρηθεί ένα καλό «εργαλείο» για να διδαχθούν τα παιδιά μέσω της παιγνιώδους μάθησης, ανάγνωση και γραφή. Θεωρείται μία εκπαιδευτική μέθοδος, περισσότερο διασκεδαστική, που επιτρέπει τους μαθητές/τριες να αναπτύξουν τις δικές τους δημιουργικές/φανταστικές δυνάμεις, έξω από τα όρια του σχολείου.

1.5 Ο ρόλος του εκπαιδευτικού μέσα από τις δραστηριότητες της δημιουργικής γραφής.]

Η Δημιουργική Γραφή πρέπει να είναι μια εκπαιδευτική δραστηριότητα που καθοδηγείται από τον εκπαιδευτικό, αντί να αναπτύσσεται χωρίς όρια, και να είναι προαιρετική. Ο δάσκαλος μπορεί να εισάγει τα παιδιά σε διάφορα έντυπα, όπως παιδικά βιβλία, εφημερίδες και περιοδικά, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να κατανοούν τον γραπτό λόγο και να εξασκούνται σε δημιουργικές αναγνώσεις και συγγραφή κειμένων ενισχύοντας παράλληλα τον προφορικό διάλογο (Barton G. Khosronejad D. etc., 2023, pp. 1311-1330).

Για να μπορεί να θεωρηθεί “πετυχημένη” διδασκαλία της δημιουργικής γραφής ως εκπαιδευτική μέθοδος, θα πρέπει πρώτα να γίνει κατανοητό ότι επηρεάζεται σε μεγάλο βαθμό από τις ικανότητες, τις γνώσεις και τα προσφερόμενα κίνητρα του ίδιου του εκπαιδευτικού. Οι δάσκαλοι της δημιουργικής γραφής πρέπει να διαθέτουν κριτική σκέψη και να είναι “ανεξάρτητοι”, επιδιώκοντας μια εκπαίδευση που προτρέπει τα παιδιά να σκέφτονται και να δρουν αυτόνομα, βγαίνοντας πρώτοι από τα στάνταρ των προτεινόμενων προγραμμάτων σπουδών (Akkaya N., 2014, pp. 1500-1501). Πρέπει

Με σχόλια [7]:
κ αυτο πιο πανω

επίσης να ενθαρρύνουν τους μαθητές να ασχολούνται με θέματα γύρω από το προσωπικό τους ενδιαφέρον, βοηθώντας τους έτσι να κατανοούν καλύτερα και να βελτιώνουν σε μεγαλύτερο βαθμό τα γραπτά τους. Στο πεδίο της Δημιουργικής Γραφής, η ανάληψη ρίσκων είναι βασικό χαρακτηριστικό των εκπαιδευτικών, και συγκεκριμένα όταν αυτοί είναι ανοιχτοί στις προκλήσεις νέων ιδεών και τακτικών που μπορούν να λειτουργήσουν μόνο προς όφελος των μαθητών/τριών.

Οι εκπαιδευτικοί όλων των βαθμίδων θεωρείτε σκόπιμο να ορίσουν με σαφήνεια τι είναι η δημιουργική γραφή και ποιες είναι οι βασικές δεξιότητες που τη συνιστούν. Σύμφωνα με διάφορα άρθρα και έρευνες, γίνεται αντιληπτό ότι τα σχολεία και οι εκπαιδευτικοί συχνά δεν έχουν μια σαφή ή κοινή ιδέα για το τι συνιστά δημιουργική γραφή στο πλαίσιο του δικού τους περιβάλλοντος. Χωρίς έναν καλά ορισμένο στόχο για τη δημιουργική γραφή, οι μαθητές μπορεί να δυσκολεύονται να κατανοήσουν τι απαιτείται στις δραστηριότητες της τάξης και στην αξιολόγηση (Barton G. Khosronejad D. etc., 2023, σσ. 1311-1330).

Επιπλέον, κατά τον προγραμματισμό της δημιουργικής γραφής στα σχολικά προγράμματα, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να λαμβάνουν υπόψη ευέλικτες μαθησιακές ευκαιρίες και επιλογές για τους μαθητές τους κατά την ανάπτυξη των δεξιοτήτων δημιουργικής γραφής. Αυτή η ευελιξία θα πρέπει επίσης να περιλαμβάνει επιλογή θέματος, τρόπους εργασίας (π.χ. συνεργασία με συνομηλίκους, ατομικές δραστηριότητες κ.λπ.) και ανοικτές συζητήσεις που καθοδηγούνται από τους μαθητές στην τάξη (Xeri D., pp. 61-62).

Τέλος, σκόπιμο θεωρείται οι δάσκαλοι να επανεξετάσουν τις τρέχουσες προσεγγίσεις διδασκαλίας της γραφής, οι οποίες, είναι συχνά φορμαλιστικές και βασισμένες σε συγκεκριμένες μεθόδους .

1.6 Τα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών για το γλωσσικό μάθημα στο Δημοτικό Σχολείο

Η οριοθέτηση του Προγράμματος Σπουδών (Π.Σ) από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής (ΙΕΠ) τον Φεβρουάριο του 2023 συνεχίζει να καταδεικνύει την σπουδαιότητα του μαθήματος της Νεοελληνικής Γλώσσας, όπως βέβαια και τις προηγούμενες χρονιές. Θεωρεί το πεδίο της μάθησης και η διδασκαλία της, ως πολύπλοκες παιδαγωγικές διαδικασίες οι οποίες διαθέτουν αλληλεπίδραση μεταξύ των

ανθρώπινων και υλικών στοιχείων της διδασκαλίας, λαμβάνοντας χώρα στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού χρόνου και χώρου. Η πλαisiώση του γλωσσικού μαθήματος είναι μαθητοκεντρική, αφού η εκπαιδευτική διαδικασία λαμβάνει ως κύριο δεδομένο τον εκπαιδευόμενο, καθορίζοντας τόσο τον σκοπό όσο και την επιτυχία κάθε διδακτικού σχεδίου, είτε αφορά στη διαμόρφωση ενός Προγράμματος Σπουδών είτε στη δημιουργία μεθόδων διδασκαλίας και εκπαιδευτικού υλικού (Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής, 2023).

Το γνωστικό αντικείμενο της Νεοελληνικής Γλώσσας, όπως χαρακτηρίζεται και από το Π.Σ στην ενότητα Φυσιογνωμία, είναι ιδιαίτερο, καθώς σχετίζεται με έναν θεμελιώδη ανθρώπινο βιολογικό και ψυχολογικό μηχανισμό: τη γλώσσα. Παρόλο που οι βασικές δομές της γλώσσας κατακτούνται φυσικά κατά την περίοδο της προσχολικής ηλικίας, στη σχολική εκπαίδευση η γλώσσα καλλιεργείται, αναπτύσσεται και βελτιώνεται. Αποτελεί απαραίτητο εργαλείο για την πρόσβαση σε κάθε πτυχή της σύνθετης αντικειμενικής και υποκειμενικής πραγματικότητας, ενώ λειτουργεί και ως δείκτης της ατομικής, κοινωνικής και πολιτισμικής ταυτότητας (Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής, 2023, pp. 1-3).

Οι σκοποί που εκπροσωπεί το παρόν Πρόγραμμα Σπουδών στο μάθημα της Νεοελληνικής Γλώσσας είναι πολλοί (Γενικοί & Ειδικοί) όλοι όμως περιστρέφονται γύρω από έναν συγκεκριμένο άξονα που αφορά την γλωσσική διδασκαλία. Συγκεκριμένα ως απότερος στόχος τίθεται να είναι σε θέση όλοι οι μαθητές και οι μαθήτριες να διεκδικούν το πεδίο της σκέψης τους, να διατηρούν ανοιχτούς τους πνευματικούς τους ορίζοντες και να μπορούν να χειρίζονται τον λόγο, είτε προφορικό είτε γραπτό, με ακρίβεια, ευχέρεια και πραγματολογική καταλληλότητα.

Αναφορικά με το Περιεχόμενο του μαθήματος, θεωρείται σκόπιμο να τηρηθούν οι ίδιοι άξονες, όπως αυτοί ορίστηκαν και παρουσιάστηκαν στο Πρόγραμμα Σπουδών του 2021. Οι κεντρικοί άξονες είναι πέντε και χαρακτηρίζονται ως Θεματικά Πεδία (ΘΠ), των οποίων η “βαρύτητα” διαφοροποιείται ανάλογα με τους διδακτικούς και μαθησιακούς στόχους. Για την καλύτερη εφαρμογή των ΘΠ θεωρήθηκε σκόπιμο και ο διαχωρισμός του κάθε πεδίου σε ειδικότερα πεδία, τις Θεματικές Ενότητες, όπου παρέχουν στον εκπαιδευτικό την βέλτιστη δυνατή εξέταση και αξιοποίηση του υλικού (Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής, 2023, σσ. 23-28).

Με σχόλια [8]:
δωσε παραπομπές σε αυτές τις παραγράφους- αν είναι από το Π.Σ, βάλε το κ με σελίδες.

Στον παρακάτω πίνακα παρουσιάζονται τα πέντε Θεματικά Πεδία και οι Θεματικές Ενότητες με σκοπό την βέλτιστη κατανόηση των παραπάνω (Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής, 2023, σσ. 4-5):

Θεματικό Πεδίο 1	Θεματικό Πεδίο 2	Θεματικό Πεδίο 3	Θεματικό Πεδίο 4	Θεματικό Πεδίο 5
Προσληπτικές & παραγωγικές δεξιότητες	Κειμενικοί τύποι - Πολυτροπικότητα	Γραμματική περιγραφή	Λεξιλόγιο	Ανάγνωση βιβλίων/ εκτεταμένων κειμένων
Θεματικές Ενότητες	Θεματικές Ενότητες	Θεματικές Ενότητες	Θεματικές Ενότητες	Θεματικές Ενότητες
Ακρόαση & κατανόηση προφορικού λόγου Παραγωγή προφορικού λόγου Ανάγνωση & κατανόηση γραπτού λόγου Παραγωγή γραπτού λόγου	Περιγραφικά κείμενα Αφηγηματικά κείμενα Εξηγητικά (επιστημονικά, διαδικασιών), Κείμενα οδηγιών Επιχειρηματολογικά Κείμενα Πολυτροπικότητα	Φωνολογία/Φωνητική Κλιτική μορφολογία & ορθογραφία Σύνταξη-σημασία προτάσεων Πραγματολογία	Βασικό λεξιλόγιο, συνάψεις λέξεων, χρήση λεξικού Σημασιολογικές σχέσεις Παραγωγικοί μηχανισμοί (παραγωγή- σύνθεση) Προέλευση, ετυμολογία, δανεισμοί, λεξική ορθογραφία	Μορφές και είδη βιβλίων, έντυπων και ψηφιακών (υλικότητα) Δομή, περιεχόμενο, γλώσσα και αισθητική του λογοτεχνικού κειμένου, πεζού και ποιητικού

Εκτείνοντας λίγο την προσοχή μας και στο παρόν ΠΣ σε συνδυασμό και με όλα όσα αναφέρονται στο παρόν κεφάλαιο περί Δημιουργικής Γραφής, καθίσταται ευκρινές ο ρόλος της ύπαρξης της Δημιουργικής Γραφής σε όλες τις τάξεις της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης μέσα από τη διδασκαλία του γλωσσικού μαθήματος. Πιο συγκεκριμένα, στην αναλυτική απεικόνιση του Προγράμματος Σπουδών και σύμφωνα με τα μαθησιακά αποτελέσματα τα οποία παρουσιάζονται ανά τάξη, γίνεται φανερό ότι η Δημιουργική Γραφή έχει ενταχθεί πλέον ως εκπαιδευτική μέθοδο στα σχολεία.

Για την καλύτερη κατανόηση της εισαγωγής και υιοθέτησης τακτικών ταυτόσημων με την Δημιουργική Γραφή, θεωρείται σκόπιμο η αναφορά μερικών μαθησιακών αποτελεσμάτων ανά τάξη, όπως αυτά παρουσιάζονται στο ΑΠΣ. Από την Α' κιόλας τάξη του δημοτικού, τα παιδιά καλούνται να εντοπίζουν τα βασικά στοιχεία των αφηγηματικών κειμένων που ακούγονται από τον δάσκαλό τους ή ακόμα και να δημιουργούν προφορικά με απλές προτάσεις δικές τους μικρές φανταστικές ιστορίες (Θ.Π 2 - Θ.Ε 2.2). Πιο συγκεκριμένα Στη Θεματική Ενότητα 2.2 "Αφηγηματικά Κείμενα" του Θεματικού Πεδίου 2 "Κειμενικοί Τύποι - Πολυτροπικότητα", υπάρχει άμεση σύνδεση με τη Δημιουργική Γραφή, καθώς η αφήγηση αποτελεί μία από τις βασικές εκφραστικές μορφές που διδάσκονται στα σχολικά προγράμματα. Η αφηγηματική γραφή καλλιεργεί την ικανότητα των μαθητών να εκφράζουν ιστορίες και να δημιουργούν κείμενα που έχουν αρχή, μέση και τέλος, ενώ συνδέεται με την ανάπτυξη της φαντασίας, της λογικής ακολουθίας και της συναισθηματικής έκφρασης (Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής, 2023, σσ. 32-33).

1. Α' και Β' Τάξη:

Μαθησιακά Αποτελέσματα: Οι μαθητές μαθαίνουν να αφηγούνται σύντομες ιστορίες, συνήθως βασισμένες σε προσωπικές εμπειρίες ή απλά γεγονότα. Διδάσκονται την έννοια της χρονικής αλληλουχίας και την εισαγωγή βασικών χαρακτήρων και γεγονότων.

Σύνδεση με Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές ενθαρρύνονται να δημιουργούν μικρές ιστορίες, συχνά με βάση καθημερινά περιστατικά ή φανταστικούς χαρακτήρες, αναπτύσσοντας την προσωπική τους φωνή. Ένα παράδειγμα άσκησης στη Δημιουργική Γραφή θα μπορούσε να είναι η δημιουργία μιας ιστορίας για ένα κατοικίδιο ζώο ή μια φανταστική περιπέτεια.

2. Γ΄ και Δ΄ Τάξη:

Μαθησιακά Αποτελέσματα: Οι μαθητές προχωρούν στην αφήγηση πιο σύνθετων ιστοριών με καλύτερη δομή. Μαθαίνουν να διαχειρίζονται τον χρόνο και τον χώρο στην αφήγηση, καθώς και να ενσωματώνουν περισσότερους χαρακτήρες και γεγονότα.

Σύνδεση με Δημιουργική Γραφή: Η Δημιουργική Γραφή σε αυτή την τάξη εμπλουτίζεται με πιο σύνθετες αφηγηματικές τεχνικές, όπως η περιγραφή συνασθημάτων και σκέψεων των χαρακτήρων, η χρήση διαλόγου, καθώς και η ανάπτυξη πλοκής. Μπορεί να ζητηθεί από τους μαθητές να γράψουν μια ιστορία βασισμένη σε ένα ταξίδι ή μια περιπέτεια που θα ζήσουν οι ήρωες τους.

3. Ε΄ και ΣΤ΄ Τάξη:

Μαθησιακά Αποτελέσματα: Οι μαθητές αναπτύσσουν την ικανότητα να γράφουν εκτενέστερες ιστορίες, να πειραματίζονται με διάφορες αφηγηματικές τεχνικές και να αναπτύσσουν περίπλοκους χαρακτήρες και διαλόγους. Διδάσκονται επίσης τη χρήση της περιγραφής και του διαλόγου για την εξέλιξη της πλοκής.

Σύνδεση με Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές ενθαρρύνονται να πειραματιστούν με αφηγηματικά είδη (π.χ. μύθους, θρύλους, φανταστικές ιστορίες) και να δημιουργούν πιο ολοκληρωμένα και εκφραστικά κείμενα. Μπορούν να γράψουν μια ιστορία με πολλαπλούς χαρακτήρες, διαλόγους και αφηγηματικές τεχνικές όπως η εσωτερική σκέψη ή η αναδρομή στο παρελθόν.

Σε όλες τις τάξεις, η Πολυτροπικότητα παίζει σημαντικό ρόλο στη Δημιουργική Γραφή. Οι μαθητές χρησιμοποιούν όχι μόνο γραπτό λόγο αλλά και άλλες μορφές έκφρασης, όπως εικόνες, ήχους ή ψηφιακά μέσα για να δημιουργήσουν ολοκληρωμένα αφηγηματικά έργα. Στην Α΄ και Β΄ τάξη, αυτό μπορεί να περιλαμβάνει την ενσωμάτωση εικόνων στις αφηγήσεις τους, ενώ στην Ε΄ και ΣΤ΄ τάξη, οι μαθητές μπορεί να χρησιμοποιούν πιο προχωρημένες τεχνικές πολυτροπικής γραφής, όπως την ενσωμάτωση βίντεο ή ψηφιακών μέσων στις ιστορίες τους.

Συνολικά, η Θεματική Ενότητα 2.2 συμβάλλει καθοριστικά στη Δημιουργική Γραφή, καλλιεργώντας τις αφηγηματικές δεξιότητες των μαθητών και προσφέροντας τους εργαλεία για την παραγωγή δημιουργικών και προσωπικών κειμένων.

Στην Θεματική Ενότητα 1.4 Παραγωγή γραπτού λόγου (Θ.Π 1 -Θ.Ε 1.4)(είναι εξίσου σημαντική,) καθώς ενισχύεται η διαδικασία της Δημιουργική Γραφή παρέχοντας στους μαθητές την ευκαιρία να εκφράσουν τις σκέψεις τους με ελευθερία και δημιουργικότητα, εφαρμόζοντας ταυτόχρονα τις γλωσσικές τους γνώσεις. Πιο συγκεκριμένα (Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής, 2023, σσ. 110-111):

Με σχόλια [9]:
δες τη συνταξη λιγο

1. Ενισχύεται η Δημιουργικότητα και η Αυτοέκφραση: Η παραγωγή γραπτού λόγου ενθαρρύνει τους μαθητές να οργανώνουν τις σκέψεις τους και να τις μεταφέρουν στο χαρτί. Μέσα από τη Δημιουργική Γραφή, οι μαθητές καλούνται να γράψουν αφηγήσεις, περιγραφές, ποιήματα ή άλλες μορφές κειμένων, χρησιμοποιώντας τη φαντασία τους και ελεύθερη έκφραση. Καθώς οι μαθητές αναπτύσσουν τις δεξιότητες παραγωγής γραπτού λόγου, ενσωματώνουν τη δική τους «φωνή» και δημιουργική σκέψη στα κείμενά τους.

2. Οργάνωση και Δομή Κειμένων: Η Θεματική Ενότητα 1.4 δίνει έμφαση στη σωστή δομή και οργάνωση του γραπτού λόγου, όπως την εισαγωγή, το κύριο μέρος και το συμπέρασμα ενός κειμένου. Στη Δημιουργική Γραφή, οι μαθητές μαθαίνουν να χτίζουν τα κείμενά τους με λογική αλληλουχία και να οργανώνουν τις σκέψεις τους αποτελεσματικά, κάτι που είναι κρίσιμο για τη δημιουργία ολοκληρωμένων ιστοριών ή άλλων γραπτών έργων.

3. Ανάπτυξη Δεξιοτήτων Επιμέλειας: Μέσω της Δημιουργικής Γραφής, οι μαθητές εξασκούνται στην αυτοδιόρθωση και επιμέλεια των κειμένων τους. Η επιμέλεια αποτελεί βασικό στοιχείο της παραγωγής γραπτού λόγου, καθώς ενισχύει την ποιότητα των κειμένων, επιτρέποντας στους μαθητές να εντοπίσουν τυχόν αδυναμίες ή λάθη και να τα βελτιώσουν.

4. Προσωπικό Ύφος και Στυλ Γραφής: Η Δημιουργική Γραφή ενθαρρύνει τους μαθητές να πειραματιστούν με διαφορετικά στυλ γραφής και τρόπους έκφρασης. Αυτό τους δίνει την ευκαιρία να αναπτύξουν ένα προσωπικό ύφος, το οποίο μπορεί να αποτυπωθεί και στη διαδικασία παραγωγής γραπτού λόγου. Οι μαθητές αποκτούν τη δυνατότητα να προσαρμόζουν τη γραφή τους ανάλογα με το κοινό ή το είδος του κειμένου που δημιουργούν.

5. Εξάσκηση στη Συνοχή και Συνοχή Κειμένου: Στη Θεματική Ενότητα της Παραγωγής Γραπτού Λόγου, οι μαθητές διδάσκονται τη σημασία της συνοχής και

συνεκτικότητας των κειμένων τους. Στη Δημιουργική Γραφή, καλούνται να δημιουργήσουν αφηγήματα ή άλλα είδη κειμένων που ακολουθούν μια ενιαία θεματική γραμμή, ενσωματώνοντας κατάλληλες μεταβάσεις και συνδέσεις μεταξύ των **παραγράφων**.

Με σχόλια [10]:
όλα αυτά από που είναι; παραπομπές...

Σύμφωνα και με τα αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα της συγκεκριμένης Θ.Ε αναμένεται ότι:

Α΄ και Β΄ Τάξη: Στις πρώτες τάξεις, οι μαθητές μαθαίνουν τις βασικές αρχές της παραγωγής γραπτού λόγου, όπως η σύνταξη απλών προτάσεων και μικρών παραγράφων. Στη Δημιουργική Γραφή, μπορεί να τους ζητηθεί να γράψουν μια σύντομη ιστορία ή περιγραφή, εφαρμόζοντας βασικούς γλωσσικούς κανόνες και απλή δομή (π.χ., μια ιστορία για το κατοικίδιο τους ή μια εκδρομή).

Γ΄ και Δ΄ Τάξη: Οι μαθητές προχωρούν σε πιο σύνθετες δομές γραπτού λόγου, όπως η ανάπτυξη παραγράφων με αρχή, μέση και τέλος. Στη Δημιουργική Γραφή, μπορούν να γράψουν μεγαλύτερες αφηγήσεις ή να δημιουργήσουν χαρακτήρες και περιβάλλοντα σε πιο σύνθετα κείμενα (π.χ., μια φανταστική ιστορία με ήρωες και περιπέτειες).

Ε΄ και ΣΤ΄ Τάξη: Οι μαθητές ασχολούνται με εκτενή κείμενα, όπου η συνοχή, η συνοχή και η ακρίβεια είναι ιδιαίτερα σημαντικές. Στη Δημιουργική Γραφή, καλούνται να συνθέσουν κείμενα με μεγαλύτερο βάθος, όπως ιστορίες με πολύπλοκους χαρακτήρες, περιγραφές ή και εκθέσεις ιδεών, εφαρμόζοντας όσα έχουν μάθει για την παραγωγή γραπτού λόγου σε προχωρημένο επίπεδο (π.χ., σύνθεση μιας μυθοπλαστικής αφήγησης που περιλαμβάνει διαφορετικά αφηγηματικά στοιχεία).

Είναι φανερό και από αυτή την Θεματική Ενότητα (1.4 Παραγωγή Γραπτού Λόγου) του γλωσσικού μαθήματος η στενή σύνδεση που υπάρχει με τη Δημιουργική Γραφή, καθώς παρέχει τις γλωσσικές και δομικές δεξιότητες που είναι απαραίτητες για τη δημιουργία συνεκτικών και εκφραστικών κειμένων. Η Δημιουργική Γραφή, με τη σειρά της, εμπλουτίζει τη διαδικασία παραγωγής γραπτού λόγου, ενθαρρύνοντας την ελευθερία στην έκφραση και την εφαρμογή των γλωσσικών κανόνων με δημιουργικό τρόπο.

Συνοψίζοντας όλα τα παραπάνω, αντιλαμβανόμαστε ότι η Δημιουργική Γραφή είναι μέρος του Προγράμματος Σπουδών της Νεοελληνικής Γλώσσας στο δημοτικό, καθώς ενισχύει την ανάπτυξη γλωσσικών και εκφραστικών δεξιοτήτων των μαθητών/τριών.

Μέσα από αφηγηματικά κείμενα, γραμματική και ορθογραφία, οι μαθητές μαθαίνουν να εκφράζουν τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους δημιουργικά, ενώ ταυτόχρονα κατανοούν καλύτερα τις δομές της γλώσσας. Η παραγωγή γραπτού λόγου μέσω της δημιουργικής γραφής ενθαρρύνει την προσωπική έκφραση και τη φαντασία, βοηθώντας τους μαθητές να γίνουν πιο ενεργοί και αυτόνομοι στη χρήση της γλώσσας.

Με σχόλια [11]:

για όλα αυτά έχω ένα άρθρο, νομίζω ότι στο έχω στείλει, αν όχι, πες μου, να το δεις κ να προσθέσεις εδώ κομμάτια από κει

Κεφάλαιο 2ο: Ένταξη των πολυμεσικών εφαρμογών στα δημοτικά σχολεία.

2.1 Η εισαγωγή των Τ.Π.Ε στην εκπαιδευτική διαδικασία

Η εισαγωγή των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.) στην εκπαιδευτική διαδικασία έχει αναδιαμορφώσει ριζικά την εκπαίδευση, επηρεάζοντας τόσο τη διδασκαλία όσο και τη μάθηση. Οι Τ.Π.Ε. περιλαμβάνουν όλες τις τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται για την επεξεργασία, αποθήκευση και μετάδοση πληροφοριών, όπως οι υπολογιστές, τα διαδραστικά συστήματα, οι εκπαιδευτικές εφαρμογές και οι πλατφόρμες συνεργασίας. Αυτές οι τεχνολογίες δημιουργούν ευκαιρίες για εξατομίκευση της μάθησης, ενίσχυση της συνεργατικότητας και βελτίωση της συνολικής ποιότητας της εκπαιδευτικής εμπειρίας (Selwyn N., 2016, σ. n.r).

Ένα από τα βασικά πλεονεκτήματα της χρήσης των Τ.Π.Ε. στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι η εξατομίκευση της μάθησης. Μέσω της τεχνολογίας, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να διαχειρίζονται τον ρυθμό μάθησης, να επιλέγουν περιεχόμενο που ταιριάζει με τις δικές τους ανάγκες και προτιμήσεις και να ενισχύουν την αυτονομία τους στη μαθησιακή διαδικασία (Kirkwood A. & Price, 2014, pp. 6-36). Επιπλέον, η πρόσβαση σε ψηφιακές πηγές και διαδραστικό περιεχόμενο επιτρέπει στους μαθητές να εξερευνούν τις πληροφορίες με πιο δημιουργικό τρόπο, κάνοντας τη μάθηση μια πιο ενδιαφέρουσα και ενεργητική διαδικασία (Zucker A. & Light, 2019, pp. 177-195). Η χρήση εκπαιδευτικών λογισμικών και εφαρμογών παρέχει, επίσης, την ευκαιρία για εξατομικευμένες δραστηριότητες, όπου ο κάθε μαθητής μπορεί να προσαρμόζει την εκπαιδευτική του εμπειρία στις ανάγκες του.

Η εισαγωγή των Τ.Π.Ε. ενισχύει επίσης τη συνεργατική μάθηση και την αλληλεπίδραση. Η χρήση ψηφιακών πλατφορμών και διάφορων εργαλείων συνεργασίας, όπως τα φόρουμ, τα wikis και οι πλατφόρμες βιντεοσυνεδριάσεων, δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να συνεργάζονται σε πραγματικό και όχι εικονικό χρόνο, να μοιράζονται και να αναπτύσσουν ιδέες και να επιλύουν προβλήματα συλλογικά. Η συνεργατική μάθηση που υποστηρίζεται από τις Τ.Π.Ε. έχει αποδειχθεί ότι αυξάνει την ενεργή συμμετοχή των μαθητών, την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων, καθώς και τη δημιουργικότητα. Επιπλέον, οι Τ.Π.Ε. μπορούν να συμβάλλουν στη διαπολιτισμική

μάθηση, επιτρέποντας τη συνεργασία μεταξύ μαθητών από διαφορετικές χώρες και πολιτισμούς (Cohen L., 2020, σσ. 270-284).

Ωστόσο, παρά τα πολλά οφέλη που προσφέρει η εισαγωγή των Τ.Π.Ε. στην εκπαιδευτική διαδικασία, δεν παραλείπονται και οι προκλήσεις. Ένα από τα κύρια προβλήματα είναι η έλλειψη επαρκούς υποδομής και εξοπλισμού σε πολλά σχολεία, κυρίως σε απομακρυσμένες και λιγότερο ανεπτυγμένες περιοχές, κάτι που περιορίζει την πρόσβαση των μαθητών σε αυτές τις τεχνολογίες. Σημαντικό τροχοπέδη αποτελεί και η περιορισμένη κατάρτιση των εκπαιδευτικών για την αποτελεσματική χρήση και ενσωμάτωση των Τ.Π.Ε. στην τάξη. Η έλλειψη δεξιοτήτων και γνώσεων σχετικά με τη χρήση της τεχνολογίας από τους εκπαιδευτικούς καθιστά δύσκολη την αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. για εκπαιδευτικούς σκοπούς (Aristonnik A., 2020, σσ. 8-17) .

Για την επιτυχή εισαγωγή των Τ.Π.Ε. στην εκπαίδευση, απαιτείται συστηματική κατάρτιση των εκπαιδευτικών και κατάλληλη υποστήριξη. Οι εκπαιδευτικοί χρειάζεται να αναπτύξουν δεξιότητες για την ενσωμάτωση της τεχνολογίας στη διδασκαλία τους και να είναι σε θέση να δημιουργήσουν μαθησιακές δραστηριότητες που να αξιοποιούν πλήρως τις δυνατότητες των Τ.Π.Ε. (Voogt J., 2013, pp. 4-14). Η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών πρέπει να περιλαμβάνει τόσο τις τεχνικές δεξιότητες όσο και τις παιδαγωγικές μεθόδους που μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να εμπλέξουν τους μαθητές στη διαδικασία μάθησης μέσω της τεχνολογίας.

Η υποστήριξη της διοίκησης του σχολείου είναι επίσης κρίσιμη. Οι διοικήσεις των σχολείων πρέπει να διασφαλίσουν ότι παρέχονται οι απαραίτητοι πόροι καθώς και οι κατάλληλες υποδομές, όπως οι υπολογιστές και οι συνδέσεις στο διαδίκτυο, με σκοπό να ενθαρρύνουν τους εκπαιδευτικούς να υιοθετήσουν τις νέες τεχνολογίες στην τάξη τους (Selwyn N., 2016). Παράλληλα, η συνεργασία μεταξύ των εκπαιδευτικών για την ανταλλαγή εμπειριών και βέλτιστων πρακτικών μπορεί να συμβάλει στην επιτυχή ενσωμάτωση των Τ.Π.Ε. και στη δημιουργία μιας κοινότητας μάθησης που προάγει τη συνεχή επαγγελματική ανάπτυξη.

Πέραν των ωφελειών ή μη της χρήσης των Τ.Π.Ε, σημαντικό να αναφερθεί ότι ενσωμάτωση τους στα δημοτικά σχολεία της Ελλάδας έχει καταγράψει σημαντική πρόοδο τα τελευταία χρόνια, λόγω των κυβερνητικών προσπαθειών και της αναβάθμισης των εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Η αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα αποτέλεσε κεντρικό στόχο των τελευταίων

εκπαιδευτικών μεταρρυθμίσεων, στοχεύοντας στην ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων των μαθητών και στη βελτίωση της ποιότητας της εκπαίδευσης (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2020). Η υλοποίηση αυτών των δράσεων έχει στοχεύσει στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων των μαθητών στον τομέα της ψηφιακής παιδείας, καθώς και στην ενίσχυση της δημιουργικής και διερευνητικής μάθησης

Μία από τις κύριες δράσεις ήταν η ένταξη διαδραστικών πινάκων στις τάξεις, η παροχή ηλεκτρονικών συσκευών και η δημιουργία ψηφιακών πλατφορμών μάθησης. Οι διαδραστικοί πίνακες έχουν χρησιμοποιηθεί ευρέως ως εργαλείο διδασκαλίας για την ενίσχυση της αλληλεπίδρασης μεταξύ των μαθητών και των εκπαιδευτικών, προωθώντας την ενεργή μάθηση (Bower M., 2016, pp. 768-769). Επιπλέον, οι μαθητές απέκτησαν πρόσβαση σε εκπαιδευτικά λογισμικά και εργαλεία που επιτρέπουν την εξατομίκευση της μάθησης, βοηθώντας τους μαθητές να μαθαίνουν με τον δικό τους ρυθμό.

Μεγάλο μέρος των εκπαιδευτικών μπορούν να λάβουν επαρκή γνώση σχετικά με τη χρήση των Τ.Π.Ε. και τη διδακτική αξιοποίησή τους, μέσω προγραμμάτων επιμόρφωσης που έχουν οργανωθεί από το Υπουργείο Παιδείας και άλλους εκπαιδευτικούς φορείς. Οι επιμορφώσεις αυτές έχουν επικεντρωθεί στην ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων και στη χρήση διαδικτυακών εργαλείων μάθησης, ώστε να μπορούν οι εκπαιδευτικοί να ενσωματώσουν αποτελεσματικά τις Τ.Π.Ε. στις καθημερινές τους διδακτικές πρακτικές (Koutsopoulos K., 2014, σσ. 47-62).

Η ένταξη της πλατφόρμας e-me, η οποία αποτελεί μέρος του Ψηφιακού Σχολείου, υπήρξε επίσης μια σημαντική εξέλιξη για την υποστήριξη της εξ αποστάσεως και της μεικτής μάθησης. Αυτή η πλατφόρμα παρέχει στους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς ένα πλήθος ψηφιακών εργαλείων και πηγών για την ενίσχυση της μάθησης, προωθώντας την ψηφιακή συνεργασία και τη διαδραστική διδασκαλία (Kamrylis P., 2013)

Συμπερασματικά, η εισαγωγή των Τ.Π.Ε. στην εκπαιδευτική διαδικασία αποτελεί σημαντικό βήμα προς τη βελτίωση της ποιότητας της μάθησης και της διδασκαλίας. Η τεχνολογία έχει τη δυνατότητα να μεταμορφώσει τη μάθηση, καθιστώντας την πιο εξατομικευμένη, συνεργατική και διαδραστική. Ωστόσο, η επιτυχία αυτής της προσπάθειας εξαρτάται από την επάρκεια των υποδομών, την κατάλληλη εκπαίδευση των εκπαιδευτικών και την υποστήριξη από τις διοικήσεις των σχολείων. Η τεχνολογία

δεν μπορεί από μόνη της να λύσει όλα τα προβλήματα της εκπαίδευσης, αλλά όταν χρησιμοποιείται με στρατηγικό τρόπο, μπορεί να προσφέρει ισχυρά εργαλεία που υποστηρίζουν τη μάθηση και τη διδασκαλία.

2.2 Τ.Π.Ε και Δημιουργική Γραφή

Η δημιουργική γραφή στοχεύει στη διαμόρφωση κριτικά σκεπτόμενων αναγνωστών και στην ανάδειξη ταλαντούχων συγγραφέων. Στην εποχή της ψηφιακής λογοτεχνίας, είναι φυσικό η δημιουργική γραφή να προσεγγίζει και να αξιοποιεί σε σημαντικό βαθμό την τεχνολογία. Παράλληλα και η ενσωμάτωση της τεχνολογίας στις διαδικασίες συγγραφής και ανάγνωσης δεν περιορίζεται μόνο σε εκπαιδευτικά εργαλεία, αλλά γίνεται θεμελιώδες κομμάτι της συγγραφικής πρακτικής. Η συνεισφορά λοιπόν των Τ.Π.Ε. στη παραγωγή λόγου έχει γίνει ιδιαίτερα εμφανής σε διάφορα πεδία της εκπαιδευτικής διαδικασίας, κυρίως λόγω των ευέλικτων ψηφιακών εργαλείων που διευκολύνουν τη δημιουργική σκέψη και τη σύνθεση κειμένων. Τα ψηφιακά εργαλεία παρέχουν νέες δυνατότητες για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων γραφής των μαθητών, προσφέροντας νέους τρόπους έκφρασης και ανατροφοδότησης (Hardiansyah A., 2024, pp. 1104-1116).

Επιπλέον, η ενσωμάτωση του διαδικτύου και των πολυμέσων στη δημιουργική γραφή προσφέρει μία ευρεία γκάμα ανεπτυγμένων ιδεών και δραστηριοτήτων, ειδικά όταν συνδυάζονται με τον κριτικό και ψηφιακό γραμματισμό. Η ανάπτυξη του Web 2.0 καθώς και η εισαγωγή νέας γενιάς διαδικτυακών εφαρμογών που προωθούν τη συνεργασία, σε συνδυασμό με τις πλατφόρμες ηλεκτρονικής μάθησης που αξιοποιούν τις δυνατότητες του Web 2.0, παρέχουν τη δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς να χρησιμοποιούν ποικιλία εργαλείων και μεθόδων. Επιπρόσθετα, η διάδοση λογισμικού ανοικτού κώδικα επιτρέπει την ελεύθερη πρόσβαση σε εξειδικευμένες εφαρμογές χωρίς κόστος, ενώ οι διαδραστικοί πίνακες στα σχολεία ενισχύουν σημαντικά τη δυναμική της διδασκαλίας. Ως εκ τούτου η πολυποικιλότητα της δωρεάν διάθεσης εργαλείων και εφαρμογών του Web 2.0 προσφέρει στους εκπαιδευτικούς ευελιξία στις επιλογές τους, επιτρέποντάς τους να προσαρμόζουν τη διδασκαλία σύμφωνα με τις ανάγκες των μαθητών. Η χρήση αυτών των εργαλείων έχει παρατηρηθεί ότι ενισχύει την απόδοση των μαθητών, ενθαρρύνοντας ακόμη και όσους έχουν χαμηλή αυτοεκτίμηση να συμμετέχουν ενεργά (Νικολαΐδου Σ., 2014, σσ. 206-209).

Οι νέες αναγνωστικές συνήθειες, που επικεντρώνονται στην ανάγνωση μέσω οθονών, προσφέρουν στους μαθητές νέες συγγραφικές στρατηγικές και πρακτικές. Η δημιουργική γραφή πλέον περιλαμβάνει όχι μόνο το τεχνικό, αλλά και το δημιουργικό κομμάτι της γραφής, αξιοποιώντας τις τεχνολογικές δυνατότητες. Πέρα από την παραδοσιακή σύλληψη και δόμηση μιας ιστορίας, στόχος της είναι η αξιοποίηση των νέων μέσων και τρόπων έκφρασης και αφήγησης. Οι μαθητές δεν εξοικειώνονται μόνο με τις παραδοσιακές μορφές κειμένου, αλλά και με νέα είδη που μετασχηματίζουν την έννοια του κειμένου (Zucker A. & Light, 2019, σσ. 177-195).

Η ένταξη των Τ.Π.Ε. στη δημιουργική γραφή τη μετατρέπει σε πολυτροπική διαδικασία, όπου οι μαθητές παύουν να είναι απλώς συγγραφείς ή αναγνώστες, αλλά λειτουργούν ως σχεδιαστές παραγωγής λόγου (Hardiansyah A., 2024, σσ. 1104-1116). Οι ασκήσεις δημιουργικής γραφής αναπροσαρμόζονται για να ανταποκριθούν στις νέες ανάγκες που επιβάλλουν τα ψηφιακά μέσα, καθώς και στα χαρακτηριστικά της γενιάς που μεγαλώνει με αυτά. Ένα νέο πλαίσιο συγγραφής και ανάγνωσης διαμορφώνεται, έπειτα από τον συνδυασμό ενδοκειμενικότητας και υπερκειμενικότητας, ανανεώνοντας τη θεωρία και την πρακτική της δημιουργικής γραφής (Νικολαΐδου Σ., 2014).

Σύμφωνα με τα ανωτέρω θεωρείτε δόκιμο και με πολλά παιδαγωγικά οφέλη η αξιοποίηση των Τ.Π.Ε και της Δημιουργικής Γραφής στην παραγωγή λόγου (Νικολαΐδου Σ., 2014):

Αυξάνεται το ενδιαφέρον και η θέληση των μαθητών για την συγγραφή κειμένων, κάνοντας σαφές ότι για την σωστή ολοκλήρωση του κειμένου τους απαιτούνται συνεχείς διορθώσεις κατά τη διάρκεια της συγγραφής

Η ποιότητα ενός κειμένου δεν σχετίζεται απαραίτητα με την επίδοση και τους βαθμούς του μαθητή μέσα στη τάξη. Σχετίζεται με το ενδιαφέρον και τη θέληση προς το συγκεκριμένο πεδίο. Οι χαμηλές σχολικές επιδόσεις εξαρτώνται από διάφορες παραμέτρους όπως κακό κλίμα, αίσθημα βαρεμάρας, λανθασμένες τακτικές μάθησης ή κακής επικοινωνίας ανάμεσα στον διδάσκοντα και τον διδασκόμενο.

Ο συνδυασμός των ΤΠΕ και της Δημιουργικής Γραφής συνθέτουν μια καινοτόμο μέθοδο της διδασκαλίας δίνοντας έμφαση στο πεδίο της Λογοτεχνίας. Συμβάλλει στην ανάπτυξη των μαθητών, επιτρέποντάς τους να χρησιμοποιούν τις προσωπικές τους

εμπειρίες και γνώσεις για να αποτυπώσουν δημιουργικά τον κόσμο που τους περιβάλλει. Η ενσωμάτωση των ψηφιακών εργαλείων στη γραφή προάγει τη συμμετοχή, την έκφραση και την αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών, καθιστώντας τη μαθησιακή διαδικασία πιο δυναμική και εμπλουτισμένη με πολυτροπικά στοιχεία.

Η εκπαιδευτική κοινότητα πλέον, καλείται να προσαρμοστεί στις νέες απαιτήσεις και προκλήσεις ψηφιακών περιβαλλόντων, τα οποία πλέον οριοθετούν τη συγγραφική και αναγνωστική διαδικασία. Μπορεί να προσφέρουν μοναδικές ευκαιρίες και δυνατότητες, όπως για παράδειγμα η προώθηση της δουλειάς τους σε μεγαλύτερο κοινό ή η εύκολη ανατροφοδότηση αλλά δεν παραλείπονται σε καμία περίπτωση οι κίνδυνοι που μπορεί να το συνοδεύουν. Απώλεια κριτικής σκέψης ή η επιφανειακή επεξεργασία πληροφοριών είναι μερικοί από τους κινδύνους που μπορούν να παίξουν καθοριστικό ρόλο.

Η διαδικτυακή δημοσίευση τέλος, αποτελεί ένα ισχυρό κίνητρο στους νέους, προσφέροντας το συγγραφικό "δόλωμα" που ενθαρρύνει τους μαθητές να βελτιώσουν τις εκδοχές των κειμένων τους με τη συνδρομή της τάξης και της ευρύτερης ψηφιακής κοινότητας. Αυτό διευκολύνει την παραγωγή πολλαπλών γραφών και την ενεργή συμμετοχή, οδηγώντας σε μια πιο ανοιχτή και διαδραστική εκπαιδευτική διαδικασία.

2.3 Ψηφιακές δημιουργίες στην εκπαίδευση

Για να αναδείξουμε τον ρόλο των πολυμέσων στην εκπαίδευση παιδιών Δημοτικού, μπορούμε να εξετάσουμε τη συνεισφορά που ο πλέον ψηφιακός κόσμος παρέχει στις εκπαιδευτικές κοινότητες. Στη συγκεκριμένη ενότητα εξετάζουμε πως η χρήση του ψηφιακού παραμυθιού, της δημιουργίας ψηφιακού κόμικ, των ταινιών και των βίντεο επιδρούν ως προς την ανάπτυξη γλωσσικών και γνωστικών δεξιοτήτων. Τα εργαλεία αυτά όχι μόνο εμπλουτίζουν την παραδοσιακή μάθηση αλλά ενισχύουν και τη δημιουργική έκφραση και την κατανόηση πολυτροπικών κειμένων.

2.3.1 Ψηφιακή αφήγηση και εκπαίδευση

Η ψηφιακή αφήγηση (Digital Storytelling) αναφέρεται στη χρήση ψηφιακών μέσων, όπως ήχοι, εικόνες, βίντεο και κείμενο, για τη δημιουργία και αφήγηση ιστοριών. Εμφανίστηκε στις αρχές της δεκαετίας του 1990, κυρίως μέσω της εργασίας του Joe Lambert ιδρυτής του Center for Digital Storytelling στην Καλιφόρνια, όπου

ενσωμάτωσαν τις ΤΠΕ σε μια διαδραστική μορφή αφήγησης. Το έργο τους έθεσε τις βάσεις για τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση, δίνοντας τη δυνατότητα στους μαθητές να εκφράζουν τις ιστορίες τους μέσω πολυμέσων και τεχνολογικών εργαλείων (Lambert J., 2013).

Αρχικά, η ψηφιακή αφήγηση στηριζόταν σε κλασικές μεθόδους αφήγησης, αλλά γρήγορα εξελίχθηκε σε μια πολυτροπική μορφή έκφρασης, όπου οι αφηγητές μπορούσαν να συνδυάζουν διαφορετικά μέσα, δίνοντας στις ιστορίες τους μια πιο ολοκληρωμένη και ζωντανή διάσταση

Τα είδη της ψηφιακής αφήγησης ποικίλλουν και εξαρτώνται από το είδος των ιστοριών και τον τρόπο παρουσίασης των πληροφοριών (Robin B., The educational uses of digital storytelling, 2011, p. n.r). Μερικά βασικά είδη είναι:

Προσωπικές Ιστορίες: Αφηγήσεις που επικεντρώνονται στις εμπειρίες και τις προσωπικές αφηγήσεις του αφηγητή. Συχνά χρησιμοποιούνται για να αναπτύξουν την αυτογνωσία και την ενσυναίσθηση των μαθητών.

Ιστορίες Πληροφόρησης: Δημιουργούνται για να εξηγήσουν ή να πληροφορήσουν σχετικά με ένα συγκεκριμένο θέμα ή φαινόμενο. Αυτό το είδος είναι εξαιρετικά χρήσιμο στην εκπαίδευση για τη διδασκαλία νέων γνώσεων.

Ιστορίες Φαντασίας: Χρησιμοποιούν τη φαντασία και τη δημιουργικότητα για να παρουσιάσουν φανταστικές ιστορίες που συχνά συνδυάζονται με γραφικά και κινούμενα σχέδια.

Αυτά τα είδη παρέχουν διαφορετικές προσεγγίσεις στη μαθησιακή διαδικασία και συμβάλλουν στην ανάπτυξη κριτικής σκέψης, δημιουργικότητας και συνεργασίας.

Η ψηφιακή αφήγηση θεωρείται από τα πιο διαδεδομένα εργαλεία των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία, κυρίως λόγω της πολυτροπικής και διαδραστικής φύσης της. Συγκεκριμένα, ενσωματώνει διάφορα μέσα και τεχνολογίες, όπως γραπτό λόγο, εικόνα, ήχο και κινούμενα γραφικά, δημιουργώντας ένα ευέλικτο πλαίσιο μάθησης που ανταποκρίνεται στις ανάγκες των μαθητών.

Το Digital Storytelling συνδυάζοντας τα εργαλεία που διαθέτει και αναφέρθηκαν παραπάνω, επιτρέπει στους μαθητές να δημιουργήσουν δυναμικά πολυτροπικά κείμενα. Αυτή η πολυδιάστατη προσέγγιση δεν εμπλουτίζει μόνο την τεχνολογική

χρήση των μαθητών, αλλά αναπτύσσει και τη δυνατότητά τους να αντιλαμβάνονται και να εκφράζουν πληροφορίες μέσω πολλών διαφορετικών οπτικών και αισθητικών μορφών. Τα πολυμέσα επιτρέπουν μια πιο άμεση, συναισθηματική και προσωπική εμπειρία του περιεχομένου. Τέλος η δυνατότητα ενσωμάτωσης πολυτροπικών στοιχείων στην αφήγηση επιτρέπει στους μαθητές να εμπλέκονται βαθύτερα με το περιεχόμενο, καθώς μπορούν να προσεγγίσουν το υλικό μέσω πολλαπλών καναλιών έκφρασης (Robin B., 2016, pp. 19-20).

Η ψηφιακή αφήγηση επιπλέον απαιτεί από τους μαθητές να ασκήσουν κριτική σκέψη καθώς εμπλέκονται στη διαδικασία της επιλογής, ανάλυσης και παρουσίασης πληροφοριών. Αυτή η διαδικασία απαιτεί σχεδιασμό και ανάπτυξη, ενώ οι μαθητές καλούνται να λάβουν αποφάσεις σχετικά με το περιεχόμενο, τα οπτικοακουστικά μέσα που θα χρησιμοποιήσουν, καθώς και την αφήγηση. Εδώ αναδύεται και η δημιουργικότητα, καθώς οι μαθητές καλούνται να σχεδιάσουν και να παρουσιάσουν τις ιστορίες τους με μοναδικό και καινοτόμο τρόπο. Τέλος προσφέρεται η δυνατότητα στους μαθητές να συνδυάζουν τη φαντασία με την τεχνολογία, μια ικανότητα που είναι σημαντική στη σύγχρονη εποχή των ΤΠΕ (Ohler J., 2013, pp. 41-49).

Συχνά διεξάγεται στο πλαίσιο ομάδων, όπου οι μαθητές συνεργάζονται για τη δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας. Μέσω αυτής της διαδικασίας, αναπτύσσονται σημαντικές κοινωνικές δεξιότητες, όπως η συνεργασία, η διαπραγμάτευση και η ομαδική λήψη αποφάσεων. Η συνεργατική φύση της ψηφιακής αφήγησης ευνοεί την ενσωμάτωση διαφορετικών προσεγγίσεων και ιδεών στην τελική παραγωγή της ιστορίας, ενισχύοντας το ομαδικό πνεύμα και την αλληλοϋποστήριξη (Robin B., 2016, σσ. 19-20).

Η ψηφιακή αφήγηση έχει αναγνωριστεί ως ένα ιδιαίτερο εργαλείο που μπορεί να προσφέρει σημαντική υποστήριξη σε μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες. Οι μαθητές αυτοί, που συχνά βρίσκουν δύσκολο να εκφραστούν μέσω παραδοσιακών μορφών γραφής, βρίσκουν στη ψηφιακή αφήγηση μια πιο προσιτή και προσβάσιμη μέθοδο έκφρασης. Μέσω της συνδυαστικής χρήσης εικόνας, ήχου και βίντεο, μπορούν να παρουσιάσουν τις ιδέες τους με τρόπους που τους επιτρέπουν να ξεπεράσουν τις μαθησιακές τους δυσκολίες (Niemi H., 2014, pp. 657-671).

Μπορεί και αξιοποιεί στο μέγιστο τις δυνατότητες που παρέχει το Web 2.0 και των σύγχρονων ψηφιακών εργαλείων, όπως τα πολυμέσα και τις διαδικτυακές πλατφόρμες.

Οι μαθητές πλέον έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν και να μοιραστούν τις ιστορίες τους σε ψηφιακά περιβάλλοντα, επιτρέποντας τη δημόσια παρουσίαση και ανατροφοδότηση από μια ευρύτερη κοινότητα. Σύμφωνα με τον Istance (2017, p. 46), η εξάπλωση των ψηφιακών πλατφορμών και των εργαλείων ανοικτού κώδικα έχει δημιουργήσει ένα περιβάλλον μάθησης που είναι προσβάσιμο και ευέλικτο για όλους.

Η ψηφιακή αφήγηση ενσωματώνει την αρχή της συμμετοχικής μάθησης, καθώς ενθαρρύνει τη συμμετοχή όλων των μαθητών στη διαδικασία δημιουργίας και παρουσίασης ιστοριών. Μέσω της δημιουργικής προσέγγισης που απαιτείται, οι μαθητές δεν είναι απλοί αποδέκτες πληροφοριών, αλλά γίνονται ενεργοί παραγωγοί περιεχομένου. Αυτό το χαρακτηριστικό είναι ιδιαίτερα σημαντικό στην εκπαίδευση, καθώς προάγει τη διαφοροποίηση της μάθησης, δίνοντας στους μαθητές τη δυνατότητα να μάθουν μέσα από τα δικά τους ενδιαφέροντα και τον δικό τους ρυθμό μάθησης (Robin B., 2016, σσ. 19-20).

Το Digital Storytelling έχει τη δυνατότητα να προάγει την πολιτισμική ανάπτυξη και την κατανόηση της ιστορίας, επιτρέποντας στους μαθητές να συνδυάσουν στοιχεία από την προσωπική τους ζωή με ευρύτερες πολιτιστικές και ιστορικές αναφορές. Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό σε ένα παγκόσμιο περιβάλλον, όπου η κατανόηση διαφορετικών πολιτισμών και η ενσυναίσθηση είναι βασικά στοιχεία (Burgess J., 2006, pp. 201-204).

Συμπερασματικά η ψηφιακή αφήγηση, μέσα από τις δυνατότητές της, προσφέρει μια ενισχυμένη, πολυτροπική και συνεργατική μαθησιακή εμπειρία που ανταποκρίνεται στις σύγχρονες εκπαιδευτικές ανάγκες. Το εργαλείο αυτό υποστηρίζει την ενεργή συμμετοχή των μαθητών, την ανάπτυξη δεξιοτήτων για τον 21ο αιώνα και προάγει την ατομική έκφραση, την κριτική σκέψη και τη δημιουργικότητα. Ως εκ τούτου, η ενσωμάτωσή του στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι ουσιαστική, ιδιαίτερα σε συνδυασμό με τις ΤΠΕ, για την ανάπτυξη ολοκληρωμένων και κριτικά σκεπτόμενων μαθητών.

Στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, η ψηφιακή αφήγηση χρησιμοποιείται ευρέως ως ένα εργαλείο για την ενίσχυση της γλωσσικής ανάπτυξης και της παραγωγής λόγου. Οι μαθητές αποκτούν δεξιότητες που αφορούν τόσο την κριτική σκέψη όσο και τη δημιουργική έκφραση, ενώ παράλληλα εξοικειώνονται με τα ψηφιακά μέσα.

Η ψηφιακή αφήγηση ενισχύει το ενδιαφέρον των μαθητών για τη μάθηση, καθώς τους δίνει την ευκαιρία να δημιουργήσουν κάτι που μπορούν να μοιραστούν με τους συμμαθητές τους. Μέσω της χρήσης διαδραστικών εργαλείων, όπως παρουσιάσεις, βίντεο και κινούμενα γραφικά, οι μαθητές εμπλέκονται σε μια διαδικασία δημιουργίας που είναι διασκεδαστική αλλά και εκπαιδευτική. Επίσης, η χρήση ψηφιακών μέσων προάγει τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών, καθώς τους επιτρέπει να εργάζονται ομαδικά σε έργα που αφορούν την παραγωγή λόγου και την αφήγηση.

2.3.2 Ψηφιακό κόμικς και εκπαίδευση

Στο πλαίσιο, του επαναπροσδιορισμού της προσέγγισης του ψηφιακού κόσμου στην εκπαιδευτική διαδικασία και στην αξιοποίηση εφαρμογών οι οποίες προωθούν τους πολυγραμματισμούς, τον κριτικό ψηφιακό και οπτικό γραμματισμό και την πολυτροπικότητα, δεν θα μπορούσε να παραληφθεί η χρήση των κόμικς και συγκεκριμένα των ψηφιακών κόμικς. Τα κόμικς έχουν αποτελέσει αντικείμενο μελέτης εδώ και δεκαετίες. Στις ΗΠΑ, ήδη από τη δεκαετία του 1940, διεξάγονται έρευνες σχετικά με τον ρόλο και την αξία τους στον τομέα της εκπαίδευσης. Στη δεκαετία του 1970, τα κόμικς αναγνωρίστηκαν εκ νέου ως εργαλείο υποστήριξης για μαθητές με μικρότερο ενδιαφέρον για το διάβασμα, παρέχοντας μια εναλλακτική λύση στον ανταγωνισμό με την τηλεόραση. Τα κόμικς πλέον οδηγούν με ευκολία νεαρά παιδιά στο δρόμο της ανάγνωσης και διευκολύνουν τη μαθησιακή διαδικασία, ενθαρρύνοντας τους μαθητές να συμμετέχουν ενεργά και να μαθαίνουν με πιο ευχάριστο τρόπο. (Μασούρου, 2009, σσ. 2-5)

Σύμφωνα με τον Glaser (1984), τα κόμικ εισάγονται στην εκπαίδευση κυρίως επειδή φαίνεται ότι προσφέρουν στους μαθητές και τις μαθήτριες μια μορφή ψυχαγωγίας κατά τη διάρκεια των μαθημάτων. Αυτή η ψυχαγωγική διάσταση ενισχύει την απόκτηση νέων γνώσεων ή την εδραίωση των ήδη υπαρχόντων γνωστικών τους σχημάτων, καθώς η μάθηση μέσω παιχνιδιού και ψυχαγωγίας ενθαρρύνει τη δημιουργία γνώσης σε ένα άτυπο και διασκεδαστικό πλαίσιο (Glaser R., 1984, pp. 93-104).

Τα ψηφιακά κόμικ, επιπλέον, προσφέρουν στους μαθητές ένα εικονικό ερέθισμα που ενισχύει τόσο την κριτική σκέψη όσο και την ανάπτυξη γλωσσικών ικανοτήτων, με αποτέλεσμα να συμβάλλουν στην καλλιέργεια πολλαπλών γνωστικών δεξιοτήτων (Herbst P., 2011, pp. 91-103). Αυτό το διαδραστικό ψηφιακό περιβάλλον μπορεί να

λειτουργήσει ως σημαντικό γνωστικό εργαλείο που διευκολύνει τη μάθηση τόσο για τους μαθητές όσο και για τους σύγχρονους εκπαιδευτικούς.

Η προσέγγιση αυτή συνδέεται στενά με τις αρχές του γνωστικού και κοινωνικού-πολιτιστικού εποικοδομισμού, σύμφωνα με τις οποίες η μάθηση δεν είναι απλά η μεταφορά γνώσης από τον δάσκαλο στους μαθητές. Αντίθετα, πρόκειται για μια ενεργή διαδικασία κατά την οποία η γνώση κατασκευάζεται και αναδομείται με βάση τα ενδιαφέροντα, τις προηγούμενες εμπειρίες, και το κοινωνικό και πολιτισμικό πλαίσιο των μαθητών (Metraglia R. Villa V., 2014, pp. 4110-4113).

Τα συγκεκριμένα ψηφιακά-πολυμεσικά περιβάλλοντα, παρέχουν το πλεονέκτημα να συνδυάζουν αποτελεσματικά κείμενο, εικόνα, ήχο, βίντεο καθώς και σύνδεση με το διαδίκτυο. Επιπλέον, μπορούν να υποστηρίξουν διάφορες διδακτικές ενότητες, επιτρέποντας στους εκπαιδευτικούς να αξιοποιούν υλικά που προσαρμόζονται στις ανάγκες των μαθητών και διευκολύνοντας την αξιολόγηση μέσα στο πλαίσιο της διαφοροποιημένης διδασκαλίας, δεδομένο που αναδεικνύει την προστιθέμενη εκπαιδευτική του αξία. Τα πολυμέσα βοηθούν στην οπτικοποίηση της πληροφορίας, γεγονός που επιτρέπει στους μαθητές να κατανοούν καλύτερα περίπλοκες και αφηρημένες έννοιες, ιδιαίτερα επιστημονικές. Αυτή η προσέγγιση μπορεί να ενισχύσει τη συμμετοχή και τη συνεργασία στην τάξη, ενώ ταυτόχρονα προσφέρει κίνητρο για ενεργή εμπλοκή και ουσιαστική μάθηση μέσω της χρήσης ΤΠΕ (Metraglia R. Villa V., 2014, σσ. 4108-4114).

Ένα επιπλέον στοιχείο που αναδεικνύει την εκπαιδευτική αξία της χρήσης των κόμικς και την δημιουργία αυτών ψηφιακά είναι οι προτεινόμενες δραστηριότητες σε αντίθεση με μια παρουσίαση περιεχομένου, στοχεύοντας στην ανάπτυξη δεξιοτήτων αλλά και την αυθεντικότητα σε ένα κοινωνικό πλαίσιο. Μέσω της μελέτης και δημιουργίας κόμικς, οι μαθητές αναπτύσσουν την δημιουργική τους σκέψης και έχουν την ευθύνη για την ορθή στήριξη της σωστή απάντησης μέσα σε μία ψηφιακή κοινότητα με διαφορετικά και ποικίλα χαρακτηριστικά. Επιπρόσθετα με τη κοινοποίηση του ψηφιακού έργου στα κοινωνικά μέσα, ενισχύεται η δυνατότητα για διάλογο, αξιολόγηση και σχολιασμό των έργων.

Τα κόμικς, αποτελούν μία αγαπημένη μορφή ανάγνωσης για τα παιδιά, δεδομένου ότι χαρακτηρίζονται από τον συνδυασμό εικόνας και κειμένου. Διάφοροι ορισμοί έχουν προταθεί, με έναν από αυτούς να τα περιγράφει ως «μια ακολουθία διακριτών,

παράλληλων εικόνων που συνθέτουν μια αφήγηση, είτε από μόνες τους είτε σε συνδυασμό με κείμενο». Ορισμοί όπως αυτόν, βασίζονται στη θεωρία της διπλής κωδικοποίησης του Ραϊνίο, καθώς μεταφέρουν λεκτικές πληροφορίες (γλώσσα), και μη λεκτικές πληροφορίες (εικόνες), πιο συγκεκριμένα επισημαίνουν τη σημασία της χρήσης εικόνων για τη γνωστική επεξεργασία και αναγνώριση της πληροφορίας (Ραϊνίο Α, 2006, pp. 3-5).

Οι δάσκαλοι συχνά αναζητούν εναλλακτικές μεθόδους για να βελτιώσουν τη διδασκαλία, με τα ψηφιακά κόμικ να αποτελούν μια τέτοια μέθοδο. Υπάρχουν πολλά διαδικτυακά εργαλεία που επιτρέπουν τη δημιουργία κόμικ και έχουν εφαρμοστεί προγράμματα που υποδεικνύουν τη σημασία τους στη μάθηση και τη συγγραφή, όπως το Comic Book Project και το ευρωπαϊκό Educumics.

Η δημιουργία κόμικ, ωστόσο, απαιτεί κριτική ικανότητα καθώς οι μαθητές πρέπει να επιλέξουν τις πιο σημαντικές πτυχές μιας ιστορίας για να αποδώσουν το νόημα αποτελεσματικά με περιορισμένο χώρο κειμένου. Οι μαθητές που δυσκολεύονται να γράψουν, βρίσκουν κίνητρο και υποστήριξη μέσω της οπτικοποίησης των ιδεών τους, καθώς οι εικόνες ενισχύουν τη μνήμη, ειδικά στις μικρές ηλικίες. Από την άλλη πλευρά οι διδάσκοντες πρέπει να συνειδητοποιήσουν ότι τα παιδιά μαθαίνουν τόσο οπτικά όσο και λεκτικά, με έρευνες να δείχνουν ότι τα οπτικά μέσα ενισχύουν τη μάθηση. Έτσι, τα ψηφιακά κόμικ μπορούν να προωθήσουν τη δημιουργικότητα και τη συμμετοχή των μαθητών, προσφέροντας μια πιο απολαυστική διαδικασία μάθησης (Deligiannh A., 2016, pp. 235-236).

Καταληκτικά, η επίδραση των ψηφιακών κόμικ στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας και των δεξιοτήτων γραφής των μαθητών του δημοτικού όπως διερευνήθηκε μέσα από την βιβλιογραφική μας ανασκόπηση και τις έρευνες που μελετήθηκαν, δείχνουν ότι μπορούν να αυξήσουν, αναπτύξουν και ενισχύσουν το ενδιαφέρον των μαθητών και να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους. Μαθητές που διδάσκονται με χρήση ψηφιακών κόμικ έχουν υψηλότερες επιδόσεις σε συγκριτικά τεστ σε σχέση με εκείνους που διδάσκονται με παραδοσιακές μεθόδους, λόγω της δυνατότητας που προσφέρουν τα κόμικ να αντιμετωπίσουν προβλήματα με δημιουργική σκέψη και κριτική ανάλυση (Suhardi S. Mustadi., 2020, pp. 426-431).

Η χρήση των κόμικ υποστηρίζει την ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21ου αιώνα, καθώς συνδυάζουν εικόνες και κείμενα που προάγουν τη φαντασία και τη γραφή. Οι μαθητές

έχουν τη δυνατότητα να δημιουργούν ιστορίες, να συνεργάζονται σε ομάδες και να εκφράζουν ελεύθερα τις ιδέες τους, γεγονός που ενισχύει την ικανότητά τους να αναπτύσσουν πλήρεις αφηγήσεις με στοιχεία όπως θέμα, χαρακτήρες και πλοκή.

Η δημιουργικότητα των μαθητών εκδηλώνεται μέσω της ευχέρειας, ευελιξίας και λεπτομέρειας στη γραφή τους, ενώ η χρήση εικόνων ενισχύει τη διαδικασία προγραμματισμού και επεξεργασίας του κειμένου. Οι εικονογραφήσεις στις ιστορίες λειτουργούν ως ερέθισμα που βοηθά τους μαθητές να αναπτύξουν την αφήγησή τους, δημιουργώντας ένα ευχάριστο μαθησιακό περιβάλλον και ενθαρρύνοντας την ενεργό συμμετοχή.

2.3.3 Βίντεο & ταινίες στην εκπαίδευση

Ένα ακόμα ψηφιακό εργαλείο που χρίζει αναφοράς στην ενότητα αυτή είναι η χρήση μικρών και μεγάλων ταινιών/βίντεο στην εκπαιδευτική διδασκαλία και δίνοντας έμφαση στην εκπαιδευτική της αξία. Στην πλέον σύγχρονη εποχή του θεάματος και της άμεσης πληροφόρησης, μέσω των νέων ψηφιακών διαύλων επικοινωνίας και έκφρασης, όπως το βίντεο, ο κινηματογράφος και τα πολυμέσα, ο ρόλος της ταινίας επαναπροσδιορίζεται, αποκτώντας εκπαιδευτική διάσταση και προσφέροντας ταυτόχρονα στους μαθητές δυνατότητες κοινωνικής μάθησης και αισθητικής καλλιέργειας. Η κινηματογραφική παιδεία, ενταγμένη στα πλαίσια της οπτικοακουστικής και γενικότερης Παιδείας στα Μέσα, στοχεύει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής ανάλυσης, δημιουργίας περιεχομένου και κατανόησης βαθύτερων μηνυμάτων. Οι ταινίες μπορούν να ενισχύσουν τη συναισθηματική νοημοσύνη των μαθητών και να τους συνδέσουν με τον κοινωνικό περίγυρο, γεφυρώνοντας τη σχολική μάθηση με την εξωτερική πραγματικότητα.

Σε μια απόπειρα εννοιολογικής προσέγγισης, θα λέγαμε ότι η κινηματογραφική παιδεία (film literacy, cine-literacy) αποτελεί έναν από τους θεμελιώδεις άξονες της οπτικοακουστικής παιδείας και της Παιδείας στα κοινωνικά μέσα γενικότερα (media literacy). Κατά συνέπεια, υπακούει στις ίδιες συνιστάμενες που αφορούν στην ικανότητα της πρόσβασης, της γνωστικής πρόσληψης και κριτικής ανάλυσης και στην ικανότητα της δημιουργίας περιεχομένου, μετατρέποντας τους θεατές σε ενεργούς και αυτόνομους χρήστες των μέσων (Κούρτη Ε. Σιδηροπούλου Χ. Τσίγκρα Μ., 2009, σσ. 15-20).

Η κινηματογραφική παιδεία λειτουργεί εντός ενός κοινωνικού πλαισίου και η πρόσληψη του περιεχομένου διαφοροποιείται ανάλογα με τον τρόπο θέασης, είτε στο σπίτι, στο σχολείο ή στον κινηματογράφο. Η διδασκαλία της μπορεί να αρχίσει από την προσχολική ηλικία, όπου τα παιδιά αρχίζουν να αντιλαμβάνονται τους κώδικες επικοινωνίας μέσα από τις κινούμενες εικόνες. Η γνώση τους αυτή ενισχύεται από την εξοικείωση με την τηλεόραση, η οποία προσφέρει οπτικοακουστικούς κώδικες παρόμοιους με εκείνους του κινηματογράφου (Παπαδημητρίου Σ., 2011).

Μάλιστα διάφορες έρευνες που κατά το παρελθόν έχουν διεξαχθεί παρουσιάζουν ότι οι ταινίες μικρού μήκους και μάλιστα συγκριτικά με φιλμ 90 λεπτών, μπορούν να λειτουργήσουν όπως τα ποιήματα μέσα στη τάξη και όχι όπως τα μεγάλα λογοτεχνικά κείμενα. Η άποψη αυτή στηρίζεται στο ότι οι μικρές ταινίες έχουν έντονο και γλαφυρό λόγο, είναι πυκνογραμμένες, πολυδιάστατες και προσφέρουν ποικίλες ερμηνείες (TeacherNews, n.d.).

Σύμφωνα με την Cary Bazalgette, η κινηματογραφική παιδεία περιλαμβάνει τρεις προσεγγίσεις: την κριτική, την πολιτιστική και τη δημιουργική. Η κριτική προσέγγιση βοηθά τους μαθητές να αξιολογούν και να αναλύουν τα μηνύματα των μέσων, ενώ η πολιτιστική προσέγγιση ενισχύει τη γνωριμία με την παγκόσμια πολιτιστική κληρονομιά. Η δημιουργική προσέγγιση προωθεί την παραγωγή περιεχομένου, καθιστώντας τους μαθητές ενεργούς δημιουργούς (Bazalgette C., 2010).

Η εκπαιδευτική αξία της «οπτικής εκπαίδευσης», θα πρέπει να γίνει γρήγορα αντιληπτή ώστε να αποτελέσει έναν από τους βασικότερους πόλους οργάνωσης του εκάστοτε προγράμματος σπουδών. Αυτό βέβαια δεν θα μπορέσει να λειτουργήσει με τον επιθυμητό τρόπο εάν δεν λάβουν την ανάλογη εκπαίδευση και προετοιμασία οι μαθητές, ωθώντας τους σε μία κριτική αντιπαράθεση τόσο των ίδιων των μέσων που χρησιμοποιούν, όσο και των συνεχών και επαναλαμβανόμενων πληροφοριακών μηνυμάτων που δέχονται από αυτά. Η χρήση των ταινιών ως διδακτική μέθοδος στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση έχει αποδειχθεί πολλάκις ιδιαίτερα αποτελεσματική και ιδιαίτερα όταν συνδυάζεται με τη διδασκαλία της δημιουργικής γραφής. Οι ταινίες, ως μέρος των πολυτροπικών κειμένων, προσφέρουν μια πλούσια αισθητηριακή εμπειρία που μπορεί να εμπνεύσει τη φαντασία των μαθητών και να ενισχύσει την κατανόηση και τη συμμετοχή τους στη μάθηση (Φύκαρης Ι., 2012, σσ. 233-247).

Οι ταινίες περιλαμβάνουν αφηγηματικά στοιχεία, όπως χαρακτήρες, πλοκή, τοποθεσία και διάλογο, τα οποία είναι ζωτικής σημασίας για την ανάπτυξη γλωσσικών και δημιουργικών δεξιοτήτων. Η οπτικοακουστική φύση τους βοηθά τα παιδιά να αντιληφθούν πολύπλοκες έννοιες με πιο προσιτό τρόπο και να εκφράσουν ιδέες και συναισθήματα μέσω της δημιουργικής γραφής. Η κινούμενη εικόνα και η ενίσχυση της ενεργούς συμμετοχής των μαθητών στην αναζήτηση και αποκωδικοποίηση του ουσιαστικού νοήματος αυξάνουν το ενδιαφέρον τους. Μέσα από στοχαστική παρατήρηση, οι μαθητές καλούνται να αναγνωρίσουν βαθύτερες πτυχές ή εναλλακτικά μηνύματα που μπορεί να προκύπτουν πέρα από την αρχική τους εντύπωση. Παράλληλα, κατανοούν ότι η νοητική τους αντίληψη για την πραγματικότητα διαμορφώνεται με βάση την προσωπική τους οπτική και το πώς αντιλαμβάνονται τα γεγονότα σε συγκεκριμένες στιγμές παρατήρησης (Burke A. & Hammett R., 2009, pp. 35-54).

Η σύνδεση των ταινιών με τη δημιουργική γραφή βασίζεται στη δυνατότητά τους να πυροδοτήσουν την έμπνευση. Η θεματική και η αισθητική των ταινιών μπορεί να αποτελέσει αφορμή για δημιουργικές δραστηριότητες, όπως η συγγραφή νέων ιστοριών ή η δημιουργία διαλόγων. Επιπλέον, η προβολή ταινιών και η επακόλουθη συζήτηση παρέχουν το υπόβαθρο για να εξασκηθούν οι μαθητές στην κριτική σκέψη και στην ανάλυση κειμένων, προτού περάσουν στην παραγωγή δικών τους κειμένων.

Η Bazalgette (2010) υποστηρίζει ότι η κινηματογραφική παιδεία όχι μόνο προάγει την αισθητική καλλιέργεια αλλά και προάγει τη δημιουργικότητα μέσω της ανάπτυξης αφηγηματικών δεξιοτήτων. Η προβολή και ανάλυση ταινιών σε σχολικά περιβάλλοντα βοηθά τους μαθητές να κατανοήσουν τη δομή μιας ιστορίας και να την αναπαραγάγουν, είτε με την επανεγγραφή σκηνών είτε με τη δημιουργία νέων ιστοριών εμπνευσμένων από την ταινία (Bazalgette C., 2010).

Η χρήση των ταινιών στο σχολικό περιβάλλον μπορεί να ποικίλει από απλές προβολές έως δραστηριότητες που εμπλέκουν την παραγωγή βίντεο από τους μαθητές. Για παράδειγμα, μετά από την προβολή μιας ταινίας, οι μαθητές μπορούν να κληθούν να γράψουν την «επόμενη σκηνή» ή να φτιάξουν μια νέα ιστορία με βάση χαρακτήρες της ταινίας, ενισχύοντας έτσι τη φαντασία και τη γραπτή έκφραση. Ερευνητικά δεδομένα έχουν δείξει ότι τέτοιες δραστηριότητες όχι μόνο βελτιώνουν τη γλωσσική έκφραση

αλλά και ενισχύουν τις δεξιότητες συνεργασίας και τη συναισθηματική νοημοσύνη των μαθητών (TeacherNews, χ.χ.).

Ενώ κατά τη θέαση βίντεο στην καθημερινή ζωή ο θεατής περιορίζεται στην πρόσληψη και την ερμηνεία των περιεχομένων, έχοντας ως κύριο σκοπό την ενημέρωση, τη χαλάρωση και την ψυχαγωγία, στο πλαίσιο της εκπαίδευσης η δημιουργική αξιοποίηση κινηματογραφικής ταινίας προκαλεί τον μαθητή να λάβει έναν ενεργητικό και δραστήριο ρόλο, οικοδομώντας γνώσεις, ικανότητες και δεξιότητες σχετικά με: α) την οπτικοακουστική γλώσσα, β) την τέχνη του κινηματογράφου, γ) την ικανότητα αποκωδικοποίησης/ανάγνωσης μηνυμάτων και δ) την παραγωγή μιντιακών εκφράσεων. Το φάσμα των ταινιών που μπορούν να αξιοποιηθούν στον ευρύτερο χώρο της εκπαίδευσης είναι ευρύ και περιλαμβάνει μιντιακές παραγωγές που μπορούν να κατηγοριοποιηθούν ως εξής:

- κινηματογραφικές ταινίες,
- τηλεοπτικές εκπομπές,
- ντοκιμαντέρ και ταινίες καταγραφής γεγονότων,
- ταινίες τεκμηρίωσης και πληροφόρησης,
- εκπαιδευτικές ταινίες,
- διαφημίσεις,
- κινούμενα σχέδια,
- animation.

Η προσέγγιση της κινηματογραφικής παιδείας πρέπει να περιλαμβάνει και την κριτική ανάλυση των ταινιών, ώστε οι μαθητές να μπορούν να αναπτύξουν δεξιότητες αντίληψης και ανάλυσης. Η Cary Bazalgette προτείνει τις τρεις προσεγγίσεις της «κριτικής», «πολιτιστικής» και «δημιουργικής» ανάλυσης των μέσων, στοιχεία που ενδυναμώνουν την εκπαιδευτική εμπειρία. Οι μαθητές μαθαίνουν να αναγνωρίζουν και να αναλύουν τα μηνύματα που μεταδίδονται μέσω των ταινιών και να συνδέουν τα διδάγματα με τη δική τους έκφραση (Bazalgette C., 2010).

Εν κατακλείδι οι ταινίες μπορούν και αυτές να λειτουργήσουν ως ισχυρά εργαλεία στη διδασκαλία της γλώσσας και της δημιουργικής γραφής, προσφέροντας ένα συνδυασμό πολυμεσικής εκπαίδευσης και κριτικής ανάλυσης. Η εισαγωγή τους στις αίθουσες διδασκαλίας εμπλουτίζει το εκπαιδευτικό πρόγραμμα και ενθαρρύνει την ανάπτυξη δεξιοτήτων που υπερβαίνουν τη γραπτή έκφραση, προετοιμάζοντας τους μαθητές για μια πιο σφαιρική κατανόηση της γλώσσας και της επικοινωνίας.

2.3.4 Θέατρο και εκπαίδευση

Το θέατρο έχει μακρά παρουσία στην ελληνική εκπαιδευτική πραγματικότητα, αν και αρχικά περιοριζόταν κυρίως σε παραστάσεις που παρουσιάζονταν στις εορταστικές εκδηλώσεις, ιδιαίτερα μέχρι τη δεκαετία του 1970. Μετά τη μεταπολίτευση, το θέατρο άρχισε να αποκτά εκπαιδευτικό και παιδαγωγικό χαρακτήρα, και οι εκπαιδευτικοί άρχισαν να το ενσωματώνουν στη διδασκαλία τους. Στη δεκαετία του 1980, το θέατρο αρχίζει να αναπτύσσεται πιο συστηματικά, και το 1990 εισάγεται το μάθημα της αισθητικής αγωγής, μέρος της οποίας ήταν και η θεατρική αγωγή (Παπαδόπουλος Σ., 2013, σσ. 97-98).

Το 1993, κυκλοφορεί το εγχειρίδιο «Θεατρική Αγωγή 1» για τους δασκάλους του δημοτικού, παρέχοντας πρακτικές δραστηριότητες αισθησιοκινητικού περιεχομένου και ιδέες για δραματοποίηση, χρήσιμες για εκπαιδευτικούς που είχαν εκπαιδευτεί σε διετείς ακαδημίες χωρίς εξειδίκευση στο θέατρο. Ακολούθως, το πρόγραμμα «Μελίνα» (1999-2001) υπό την αιγίδα των Υπουργείων Παιδείας και Πολιτισμού, ενσωματώνει το θέατρο ως ένα βασικό εργαλείο για την καλλιέργεια της πολιτισμικής ευαισθητοποίησης στους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές. Το μεγάλο βήμα έγινε το 2002 με την εφαρμογή του ολοήμερου σχολείου, το οποίο επέτρεψε την πρόσληψη εξειδικευμένων εκπαιδευτικών θεατρικής αγωγής, εδραιώνοντας έτσι τη θεατρική εκπαίδευση στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση (Τερεζάκη Χ., 2006, σσ. 97-112).

Δυστυχώς η τέχνη του θεάτρου και κυρίως του δράματος, αν και περίπλοκη, είναι λιγότερο διαδεδομένη θεσμικά στην εκπαίδευση, αποτελώντας κυρίως μέρος εξωσχολικών δραστηριοτήτων. Παρά το γεγονός ότι στο πρόγραμμα σπουδών έχει οριστεί διδακτική ώρα Θεατρικής Αγωγής, τα δημόσια σχολεία υστερούν ακόμη στην στελέχωση τους από αρμόδιους εκπαιδευτικούς. Ο όρος «εκπαίδευση μέσω δράματος» ορίζεται ως «σύνολο μεθόδων διδασκαλίας και μάθησης που χρησιμοποιούν τη δραματική έκφραση ως ανθρώπινη ικανότητα για τη διαπαιδαγώγηση των παιδιών στη ζωή και όχι αποκλειστικά για την κατανόηση της δραματικής τέχνης (Dawson K., 2018, p. 356).

Η έκφραση μέσω του θεάτρου χρησιμοποιείται για την ανάπτυξη ποικίλων προσωπικών και κοινωνικών δεξιοτήτων και μπορεί να εφαρμόζεται σε όλα τα μαθήματα. Οι δραστηριότητες που αναπτύσσονται μέσα από το θέατρο ενισχύουν τις επικοινωνιακές δεξιότητες των μαθητών, αυξάνοντας την αυτοπεποίθησή τους στην

έκφραση και την παρουσίαση. Έρευνες έχουν δείξει ότι το θέατρο ενισχύει την ικανότητα γραφής των μαθητών και την κατανόηση των σχέσεων, βελτιώνοντας την ποιότητα και την ποσότητα της γραφής, ενώ προσφέρει ενσυναίσθηση με χαρακτήρες (Anderson M. & Dunn J., 2013, pp. 15-63).

Τα αποτελέσματα μιας άλλης έρευνας παρουσιάζουν ότι το δράμα αποτελεί πιο αποτελεσματική και παραγωγική μέθοδο για την προετοιμασία της γραφής σε σύγκριση με τον παραδοσιακό προγραμματισμό (Vukojevic Z., 2024, pp. 11-19), ενώ ταυτόχρονα τα αποτελέσματα μελέτης με όμοια ερευνητικά ερωτήματα επιβεβαιώνουν τη θετική επίδραση του ρόλου στη συγγραφή, ενισχύοντας τη δημιουργική και πειστική έκφραση (Schulte S., 2020, pp. 7-20).

Το εκπαιδευτικό δράμα αποτελεί μία από τις πιο αποτελεσματικές στρατηγικές που αναπτύσσουν όλες τις πτυχές των μαθητών: γνωστικές, νοητικές, ψυχολογικές, σωματικές, κινητικές και κοινωνικές. Επικεντρώνεται στη σύγχρονη εκπαίδευση με στόχο την πνευματική, κοινωνική και νοητική ανάπτυξη του μαθητή (Dima A., 2020, pp. 113-116). Παρουσιάζει την εκπαιδευτική ύλη με έναν ψυχαγωγικό τρόπο, που επιτρέπει στον μαθητή να εκφράσει τις δυνατότητές του και να ανακαλύψει τις δημιουργικές και φυσικές του ικανότητες.

Στο πλαίσιο των εξελίξεων της διαδραστικής ψηφιακής εποχής, εμφανίστηκε ο όρος "ψηφιακό δράμα". Αυτό συμβάλλει στον εμπλουτισμό και την εμπάθυση της μαθησιακής διαδικασίας για όλους τους μαθητές, ειδικά τους νεότερους, καθώς συνδέεται με την άμεση εμπειρία που προκύπτει από τη δραστηριότητα και την αποτελεσματικότητα του μαθητή. Το ψηφιακό δράμα λαμβάνει υπόψη τις ψυχολογικές και κοινωνικές ανάγκες του μαθητή (Barakat A., 2023, σσ. 113-118).

Ο μαθητής έχει πάντα την τάση να κινεί αντικείμενα, ακόμη και αν το σενάριο είναι απλό, ή να ελκύεται από τον ομαλό διάλογο που οδηγεί σε ένα ενδιαφέρον τέλος. Επομένως, η έννοια του ψηφιακού δράματος και οι διάφορες μορφές του πρέπει να εισαχθούν ώστε να αντιμετωπιστεί η ανισορροπία που προέκυψε από το χάσμα στην εκπαίδευση, λόγω της διακοπής της δια ζώσης εκπαίδευσης κατά τη διάρκεια της πανδημίας COVID-19, και να αξιοποιηθούν οι ευκαιρίες που παρέχει για την εφαρμογή διαφορετικών μαθησιακών στυλ (Georgiou M., 2021).

Ο πρωταρχικός στόχος του εκπαιδευτικού θεάτρου είναι η επίλυση του ζητήματος της νοηματοδότησης. Τα παιδιά μπορούν να ενθαρρυνθούν να εξασκηθούν στην ομιλία εκτός της τάξης μέσω της πρόβας. Αυτό περιστρέφεται γύρω από τον διάλογο μεταξύ του στοιχείου της έκφρασης και της μορφής που δημιουργεί (Dima A., 2020, pp. 114-115).

Με την τεχνολογική ανάπτυξη, οι θεατρικές/δραματικές παραστάσεις μεταφέρθηκαν στην τηλεόραση και τον κινηματογράφο. Σήμερα, η τεχνολογία των υπολογιστών συμβάλλει στην εύκολη ενσωμάτωση του δράματος στην τάξη, εμπνέοντας τη φαντασία των παιδιών και ενισχύοντας την αυτοπεποίθησή τους. Το δράμα είναι μια αυτοσχεδιαστική, μη αναπαραστατική διαδικασία, όπου οι συμμετέχοντες καθοδηγούνται από τον εκπαιδευτικό και καλούνται να φανταστούν, να ενεργήσουν και να εκφράσουν πραγματικές ή φανταστικές εμπειρίες μέσω δημιουργικών δραστηριοτήτων που βασίζονται στις δικές τους εμπειρίες (Anderson M., 2009, pp. 6-19).

Τέλος, σημαντικό να αναφερθεί ότι η έννοια του δράματος και ο ρόλος του έχουν εξελιχθεί στη σύγχρονη εποχή, ξεφεύγοντας από τα στενά πλαίσια του θεάτρου. Πλέον αποτελεί ένα αποτελεσματικό μέσο ψυχολογικής υποστήριξης και εκπαίδευσης. Αντιμετωπίζει το νου, την καρδιά και το σώμα ως ενιαία οντότητα, επιτρέποντας στα παιδιά να διαχειρίζονται τα συναισθήματά τους, να επιλύουν προβλήματα και να επικοινωνούν μέσω των εμπειριών τους. Αυτή η ιδιαιτερότητα διαφοροποιεί το εκπαιδευτικό δράμα από το θέατρο, το οποίο απαιτεί προετοιμασία για την παρουσίαση του θεατρικού έργου (Schulte S., 2020).

2.4 Η Δημιουργική γραφή με την χρήση των πολυμέσων.

Η δημιουργική γραφή και η ψηφιακή αφήγηση είναι δύο έννοιες που όχι μόνο συνδέονται στενά, αλλά και αλληλοσυμπληρώνονται με μοναδικό τρόπο στην εκπαιδευτική διαδικασία και τη σύγχρονη επικοινωνία. Η ανάπτυξη της τεχνολογίας και η εισαγωγή των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) στην εκπαίδευση έχουν επηρεάσει τη γραφή και την αφήγηση, διαμορφώνοντας νέες δυνατότητες και προκλήσεις για τους μαθητές και τους διδάσκοντες.

Η δημιουργική γραφή, όπως αναλυτικά αναφέρθηκε στις παραπάνω ενότητες, αποτελεί μια μορφή έκφρασης που δίνει έμφαση στην πρωτοτυπία, τη φαντασία και

την καλλιτεχνική απεικόνιση ιδεών και συναισθημάτων. Στην εκπαιδευτική διαδικασία, η δημιουργική γραφή προσφέρει στους μαθητές την ευκαιρία να εξερευνήσουν την προσωπική τους φωνή και να αναπτύξουν δεξιότητες έκφρασης και επικοινωνίας. Η καλλιέργεια αυτών των δεξιοτήτων συνδέεται άμεσα με την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και της δημιουργικής φαντασίας, επιτρέποντας στους μαθητές να διαμορφώσουν προσωπικές και πρωτότυπες αφηγήσεις. Η δημιουργική γραφή στην τάξη προωθεί τη λογοτεχνική και εκφραστική ικανότητα των μαθητών, ενώ παράλληλα τους διδάσκει πώς να δομούν ιστορίες, να χρησιμοποιούν τη γλώσσα αποτελεσματικά και να αναπτύξουν την αφηγηματική τους ικανότητα. Αυτή η διαδικασία δεν επικεντρώνεται μόνο στην απόκτηση τεχνικών δεξιοτήτων, αλλά και στη διαμόρφωση ενός βαθύτερου αισθήματος για την ανθρώπινη κατάσταση και την προσωπική έκφραση (Mardiningrum A., 2024, pp. 550-554) .

Από την άλλη η ψηφιακή αφήγηση, αναφέρεται στη χρήση ψηφιακών εργαλείων και πλατφορμών για την κατασκευή και παρουσίαση αφηγήσεων. Εργαλεία όπως τα πολυμέσα, τα βίντεο, οι εικόνες, και τα ηχητικά εφέ χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία ιστοριών που όχι μόνο συνδυάζουν κείμενο, αλλά και ενσωματώνουν οπτικοακουστικά στοιχεία, δημιουργώντας έτσι μια πολυτροπική εμπειρία για τον θεατή ή αναγνώστη. Η ψηφιακή αφήγηση προσφέρει έναν νέο τρόπο έκφρασης, ενισχύοντας την αλληλεπίδραση του κοινού με το περιεχόμενο (Mojtahedzadeh, 2021, pp. 65-66).

Οι πλατφόρμες ψηφιακής αφήγησης, όπως τα ιστολόγια, τα ψηφιακά περιοδικά και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, επιτρέπουν στους μαθητές να διαμοιράζονται τις ιστορίες τους σε ένα ευρύτερο κοινό. Η ενσωμάτωση της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαιδευτική διαδικασία διευκολύνει την πρόσβαση σε παγκόσμια δίκτυα γνώσης και ενθαρρύνει τη συμμετοχή σε διαδραστικές εκπαιδευτικές κοινότητες (Zucker A. & Light, 2019, pp. 180-181).

Η Δημιουργική Γραφή, παραδοσιακά επικεντρώνεται στη φαντασία και τη λογοτεχνική έκφραση. Μέσω των ψηφιακών εργαλείων, οι μαθητές μπορούν να ενσωματώσουν πολυτροπικά στοιχεία στις ιστορίες τους, όπως εικόνες, βίντεο, ήχο και γραφικά. Η δημιουργική γραφή και η ψηφιακή αφήγηση ως εκ τούτου αλληλοσυμπληρώνονται σε πολλαπλά επίπεδα. Η ψηφιακή αφήγηση στην αντίπερα όχθη, παρέχει στους μαθητές τα εργαλεία για να "ζωντανέψουν" τις γραπτές τους ιστορίες μέσα από

οπτικοακουστικά μέσα. Αυτό προσθέτει νέες διαστάσεις στην αφηγηματική διαδικασία και προσφέρει μεγαλύτερη ελευθερία και έκφραση στους δημιουργούς. Μέσα από την ψηφιακή αφήγηση, οι μαθητές μπορούν να συνδυάζουν το γραπτό λόγο με εικόνες, ήχους και βίντεο, διευρύνοντας έτσι τις αφηγηματικές τους δυνατότητες (Sönmez E, 2024, pp. 147-157).

Για παράδειγμα, η δημιουργία ενός ψηφιακού αφηγήματος δίνει στους μαθητές την ευκαιρία να δομήσουν την ιστορία τους με πιο ευέλικτους και δημιουργικούς τρόπους. Αντί να περιορίζονται μόνο στο κείμενο, μπορούν να χρησιμοποιήσουν διαφορετικά μέσα για να ενισχύσουν τα συναισθήματα και τα νοήματα που θέλουν να επικοινωνήσουν. Αυτό ενθαρρύνει την καλλιέργεια της πολυτροπικής γραφής και της πολυδιάστατης αφήγησης, καθιστώντας την εκπαιδευτική διαδικασία πιο δυναμική και ανοιχτή σε νέες προκλήσεις (Mojtahedzadeh, 2021, pp. 65-66).

Η Ψηφιακή Αφήγηση προσφέρει τη δυνατότητα συνεργατικής γραφής και δημιουργίας. Μέσω των διαδικτυακών πλατφορμών, οι μαθητές μπορούν να συνεργαστούν σε πραγματικό χρόνο, ανταλλάσσοντας ιδέες και συνεισφέροντας από κοινού σε μια ιστορία. Αυτή η συνεργατική διάσταση δεν υπάρχει στη παραδοσιακή Δημιουργική Γραφή, αλλά ενσωματώνεται πλήρως μέσω των ψηφιακών εργαλείων. Έτσι, οι μαθητές μαθαίνουν να δημιουργούν από κοινού και να αλληλεπιδρούν με την εργασία των συμμαθητών τους, αναπτύσσοντας τις κοινωνικές και επικοινωνιακές τους δεξιότητες ((Banaszewski T., 2002, pp. 32-35).

Χρησιμοποιώντας τις Τ.Π.Ε στη Δημιουργική Γραφή και συγκεκριμένα τη Ψηφιακής Αφήγησης, οι μαθητές μετατρέπονται από απλοί καταναλωτές του γραπτού λόγου σε δημιουργούς περιεχομένου. Το πολυτροπικό περιβάλλον που δημιουργείται μέσω των ψηφιακών εργαλείων προσφέρει μια πιο εμπειρική και διαδραστική προσέγγιση στη μάθηση, κάτι που βοηθά στη βαθύτερη κατανόηση των ιστοριών και των αφηγηματικών τεχνικών (Alexander A., 2014).

Η Ψηφιακή Αφήγηση επανασχεδιάζει τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε την παραγωγή γραπτού λόγου, καθώς επιτρέπει στους μαθητές να δημιουργήσουν ιστορίες που συνδυάζουν παραδοσιακά γραπτά κείμενα με δυναμικά, διαδραστικά στοιχεία. Αυτή η συνδυασμένη χρήση εργαλείων βοηθά στην ανάπτυξη πιο σύγχρονων και πολύπλευρων αφηγηματικών δεξιοτήτων, κάτι που προετοιμάζει τους μαθητές για τον σύγχρονο κόσμο της ψηφιακής επικοινωνίας (Alexander A., 2014)

Η ψηφιακή αφήγηση επιτρέπει στους μαθητές να εξοικειωθούν με την έννοια της πολυτροπικότητας, δηλαδή της χρήσης πολλαπλών τρόπων επικοινωνίας πέρα από το κείμενο, όπως εικόνες, ήχοι και βίντεο. Η δημιουργία μιας πολυτροπικής αφήγησης απαιτεί την κατανόηση και την κριτική σκέψη σχετικά με το πώς κάθε μέσο μπορεί να ενισχύσει την αφήγηση. Αυτό βοηθά τους μαθητές να αναπτύξουν τον κριτικό γραμματισμό τους και να μάθουν να χρησιμοποιούν τα ψηφιακά εργαλεία με δημιουργικό τρόπο (Reinders H., 2017, σσ. 4-6).

Σύμφωνα και με τα παραπάνω, γίνεται φανερό ότι η ενσωμάτωση της δημιουργικής γραφής και της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση προάγει την ενεργή συμμετοχή των μαθητών και ενισχύει την προσωπική τους έκφραση. Μέσα από τις δραστηριότητες αυτές, οι μαθητές αναπτύσσουν κριτική σκέψη, δημιουργικότητα και δεξιότητες τεχνολογικής γραμματείας. Επιπλέον, ενισχύεται η συνεργασία και η διαδραστικότητα μεταξύ των μαθητών, καθώς συχνά τα ψηφιακά έργα απαιτούν συλλογική εργασία και κοινή δημιουργία (Burgess J. & Green J., 2020, p. n.r).

Στον παρακάτω πίνακα γίνεται μία προσπάθεια να παρουσιαστούν μέσα από την μελέτη που πραγματοποιήθηκε κατά τη διάρκεια της βιβλιογραφικής αναζήτησης τα σημεία που θεωρήθηκαν ως βασικές διαφορές αλλά και ως συμπληρωματικές λειτουργίες των δύο μορφών αφήγησης. Μέσω αυτών, γίνεται εμφανές πως η δημιουργική γραφή και η ψηφιακή αφήγηση ενδυναμώνουν την εκπαιδευτική διαδικασία και προωθούν τη δημιουργικότητα των μαθητών.

Χαρακτηριστικό:	Δημιουργική Γραφή	Ψηφιακή Αφήγηση
Εστίαση	Κείμενο, χαρακτήρες, πλοκή	Συνδυασμός κειμένου, εικόνας, ήχου
Μέσα	Χειρόγραφο ή ψηφιακό κείμενο	Πολυτροπική προσέγγιση (πολυμέσα)
Εργαλεία	Παραδοσιακά (χαρτί, μολύβι) ή επεξεργαστές κειμένου	Ψηφιακά εργαλεία (λογισμικό, πλατφόρμες)

Τρόπος Παρουσίασης	Ανάγνωση από τον δημιουργό	Εμφάνιση σε ψηφιακές πλατφόρμες
Συμμετοχή Κοινού	Μικρή ή καθόλου άμεση αλληλεπίδραση	Διαδραστική, μέσω σχολίων ή συνεργασιών
Δυνατότητα Αναθεώρησης	Μη αυτόματη, Πολύωρη & με μεγάλο βαθμό δυσκολίας	Εύκολη, με δυνατότητα επαναλήψεων

Η δυνατότητα προσαρμογής των εκπαιδευτικών μεθόδων και διαδικασιών στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών μπορεί να θεωρηθεί εξίσου ως σημαντικό αποτέλεσμα της χρήσης των Τ.Π.Ε στην εκμάθηση της Δημιουργικής Γραφής. Η ψηφιακή αφήγηση προσφέρει μια πιο ευέλικτη και προσωπική προσέγγιση στη μάθηση, επιτρέποντας στους μαθητές να επιλέγουν τον τρόπο με τον οποίο θα παρουσιάσουν τις ιστορίες τους. Η δυνατότητα αυτή διευκολύνει τη διαφοροποιημένη διδασκαλία, καθιστώντας την μάθηση πιο προσιτή και ελκυστική για όλους τους μαθητές (Reinders H., 2017, σσ. 4-6).

Συμπερασματικά, η δημιουργική γραφή και η ψηφιακή αφήγηση συνθέτουν ένα ισχυρό εργαλείο για την εκπαίδευση, προσφέροντας νέες δυνατότητες και προοπτικές τόσο για τους μαθητές όσο και για τους εκπαιδευτικούς. Η ενσωμάτωση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία, ειδικά μέσα από τις πρακτικές της δημιουργικής γραφής και της ψηφιακής αφήγησης, ενισχύει τη μάθηση, καλλιεργεί δεξιότητες και προωθεί τη δημιουργικότητα. Στο μέλλον, με την εξέλιξη της τεχνολογίας και την ανάπτυξη νέων εργαλείων και πλατφορμών, η δυναμική αυτή σχέση αναμένεται να παίζει ακόμη πιο σημαντικό ρόλο στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Στη σημερινή εποχή, η τεχνολογία ενσωματώνεται μαζικά στη διδασκαλία οποιουδήποτε μαθήματος αλλά κυρίως στην εκμάθηση της γλώσσας. Η μετάβαση από τις παραδοσιακές προσεγγίσεις στις ψηφιακές δείχνει να αυξάνεται πολλά υποσχόμενα. Η χρήση κόμικς ως εργαλείο διδασκαλίας αποτελεί μια δημιουργική και ενδιαφέρουσα στρατηγική που μπορεί να βελτιώσει σημαντικά τον γραμματισμό και τις γλωσσικές ικανότητες. Δεδομένου ότι τα κόμικς περιλαμβάνουν τόσο οπτικά όσο και λογοτεχνικά

στοιχεία, είναι προσιτά και διασκεδαστικά για μαθητές με διάφορα επίπεδα γλωσσικών δεξιοτήτων (Wijaya A., 2021, pp. 230-232).

Ενθαρρύνοντας την ενεργή συμμετοχή των μαθητών και δημιουργώντας ένα θετικό μαθησιακό περιβάλλον, αυτή η μέθοδος επιτρέπει στους μαθητές να ασχοληθούν με την εξερεύνηση της γλώσσας με διαδραστικό τρόπο. Ένα από τα κύρια πλεονεκτήματα της δημιουργίας κόμικς είναι η βελτίωση των ικανοτήτων γραφής. Οι οπτικές ενδείξεις, όπως οι εικόνες και οι φούσκες διαλόγων, βοηθούν τους μαθητές να κατανοήσουν το πλαίσιο, τον τόνο και τα συναισθήματα που εκφράζονται στο κείμενο (Castillo-Cuesta L., 2022, pp. 478-481). Για τους μαθητές που μπορεί να δυσκολεύονται με δύσκολες λέξεις ή με τη γραμματική, αυτή η οπτική καθοδήγηση μπορεί να είναι εξαιρετικά ωφέλιμη.

Επιπλέον, καθώς τα κόμικς συχνά χρησιμοποιούν καθημερινή γλώσσα και ανεπίσημο διάλογο, εκθέτουν τους μαθητές σε πραγματικές εκφράσεις, βελτιώνοντας έτσι την ικανότητά τους να κατανοούν και να χρησιμοποιούν την καθημερινή γλώσσα. Ταυτόχρονα, τα κόμικς προάγουν τη δημιουργικότητα και την κριτική σκέψη. Κατά την ανάγνωση κόμικς, οι μαθητές πρέπει να εξάγουν συμπεράσματα, να αναλύουν τα κίνητρα των χαρακτήρων και να κατανοούν τις σχέσεις αιτίας-αποτελέσματος (Wijaya A., 2021).

Η εισαγωγή των κόμικς στο πρόγραμμα σπουδών είναι συμβατή με τις σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις που εστιάζουν στη βιωματική μάθηση και τη χρήση πολυτροπικών μεθόδων διδασκαλίας. Πρόσφατες έρευνες έχουν δείξει ότι το Pixton, ένα ψηφιακό εργαλείο για τη δημιουργία κόμικς, μπορεί να αυξήσει τη συμμετοχή των μαθητών στη μάθηση και την πρακτική της γραφής.

Παράλληλα, η τεχνολογία προσφέρει εμπειρίες εμπύθισης μέσω εικονικής πραγματικότητας και πλατφορμών ανταλλαγής γλώσσας, επιτρέποντας στους μαθητές να αλληλεπιδρούν με φυσικούς ομιλητές και να εξασκούνται σε πραγματικά γλωσσικά περιβάλλοντα, ενισχύοντας έτσι τις πρακτικές τους γλωσσικές δεξιότητες. Η εξατομίκευση της μαθησιακής εμπειρίας είναι επίσης ένα σημαντικό πλεονέκτημα, καθώς αλγόριθμοι προσαρμοστικής μάθησης μπορούν να αναλύουν τα δυνατά και αδύνατα σημεία κάθε μαθητή, προσαρμόζοντας τις δραστηριότητες για να καλύψουν τις συγκεκριμένες ανάγκες του, ενισχύοντας τόσο την αποτελεσματικότητα όσο και την απόλαυση της εκπαιδευτικής διαδικασίας (Istiq'faroh N., 2020, pp. 426-432)

Η χρήση των κόμικ στην εκπαίδευση έχει αποδειχθεί ότι βελτιώνει τη συμμετοχή και το κίνητρο των μαθητών για μάθηση, καθώς τα παιδιά συχνά θεωρούν τη δημιουργία ψηφιακών κόμικ ως μια πιο "παιγνιώδη" μορφή μάθησης, που όμως έχει σημαντικά εκπαιδευτικά οφέλη. Σε αυτή τη διαδικασία, οι μαθητές αναπτύσσουν επίσης κριτική σκέψη, καθώς καλούνται να κάνουν επιλογές για το πώς θα εξελιχθεί η ιστορία τους, ποιοι χαρακτήρες θα συμπεριληφθούν και πώς θα διατυπωθούν οι διάλογοι.

Εν κατακλείδι, τα ψηφιακά κόμικ αποτελούν ένα πολύτιμο εργαλείο στη σύγχρονη εκπαίδευση, ειδικά στο πλαίσιο της δημιουργικής γραφής στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Καθώς επιτρέπουν στους μαθητές να εκφραστούν δημιουργικά και να αναπτύξουν κρίσιμες γλωσσικές δεξιότητες, τα κόμικ μπορούν να βοηθήσουν τους εκπαιδευτικούς να κάνουν τη διδασκαλία της γραφής πιο ελκυστική και αποτελεσματική για τους μαθητές τους.

Η δημιουργική γραφή αποτελεί μια γλωσσική δεξιότητα που επιτρέπει σε ανθρώπους που δεν μπορούν να επικοινωνήσουν πρόσωπο με πρόσωπο να επικοινωνούν έμμεσα. Η γραφή είναι σημαντική επειδή ουσιαστικά αποτελεί τη γραπτή γλωσσική έκφραση της σκέψης, της άποψης, της εμπειρίας ή της γνώσης του συγγραφέα. Στη διδασκαλία διαδικαστικού κειμένου, τα βίντεο μπορούν να αυξήσουν το ενδιαφέρον και την κατανόηση των μαθητών. Η χρήση βίντεο μπορεί να ενισχύσει τη μαθησιακή διάθεση των μαθητών, να ενθαρρύνει τη χρήση της γλώσσας, να παρέχει ρεαλιστική εξάσκηση στην ακρόαση και να αυξήσει την κατανόηση των γλωσσικών σημείων ή άλλων θεμάτων επικοινωνίας (Kristiani E., 2021, pp. 7-11).

Η ενσωμάτωση της τεχνολογίας στην εκπαιδευτική διαδικασία βελτιώνει την ποιότητα της μάθησης. Οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν τα ψηφιακά μέσα, όπως το YouTube, για να ενισχύσουν τις γλωσσικές δεξιότητες των μαθητών, παρέχοντας προσβάσιμο και ελκυστικό περιεχόμενο. Τέτοιες πλατφόρμες θεωρούνται ιδιαίτερα χρήσιμες, καθώς προσφέρει ποικίλα εκπαιδευτικά βίντεο, συμπεριλαμβανομένων γλωσσικών και πολιτισμικών θεμάτων, που ενισχύουν το περιβάλλον μάθησης (Pratama H., 2020, pp. 123-124).

Η χρήση βίντεο και ταινιών στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση μπορεί να λειτουργήσει ως ένα δυναμικό εργαλείο που ενισχύει τη δημιουργική γραφή, επιτρέποντας στα παιδιά να αναπτύξουν φαντασία και αφηγηματικές δεξιότητες. Η προβολή βίντεο ή ταινιών στο μάθημα της γλώσσας προσφέρει στα παιδιά ερεθίσματα που δεν περιορίζονται

στην ακρόαση ή στην ανάγνωση ενός κειμένου, αλλά περιλαμβάνουν οπτικές και ηχητικές πληροφορίες που προκαλούν ενδιαφέρον και εμπλέκουν συναισθηματικά τους μαθητές. Τα οπτικοακουστικά μέσα δημιουργούν ένα ευχάριστο μαθησιακό περιβάλλον, όπου η αφήγηση ενισχύεται και αποκτά διαφορετική διάσταση, δημιουργώντας μια πλατφόρμα για περαιτέρω δημιουργική έκφραση και γραφή (Butler A., 2009)

Μέσω των βίντεο, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να παρακολουθούν και να μιμούνται φυσικούς ομιλητές της γλώσσας, βελτιώνοντας έτσι την προφορά τους. Επιπλέον, ένα από τα σημαντικά οφέλη των βίντεο και των ταινιών είναι η δυνατότητα που παρέχουν για τη διδασκαλία της αφήγησης μέσω της ανάλυσης των χαρακτήρων, της πλοκής, του περιβάλλοντος και των θεμάτων. Η δυνατότητα προβολής των βίντεο οπουδήποτε και οποιαδήποτε στιγμή ενισχύει την ανεξάρτητη μάθηση, ενώ τα χαρακτηριστικά, όπως η παύση και η επανάληψη, επιτρέπουν στους μαθητές να επαναλάβουν το υλικό με τον δικό τους ρυθμό. Παράλληλα, οι μαθητές μαθαίνουν να παρατηρούν τα στοιχεία που συνθέτουν την πλοκή και να αναγνωρίζουν τα συναισθήματα ή τις προθέσεις των χαρακτήρων. Αυτός ο τρόπος ανάλυσης μπορεί να τους βοηθήσει να δημιουργήσουν σύνθετες και ενδιαφέρουσες αφηγήσεις στη δημιουργική γραφή (Kristiani E., 2021).

Επιπλέον, τα εκπαιδευτικά βίντεο και ταινιών προσφέρουν ποικιλία πολυμέσων, που περιλαμβάνουν εικόνα και ήχο, γεγονός που ενισχύει τις μαθησιακές δεξιότητες και προσθέτει νόημα και διασκέδαση στη μαθησιακή διαδικασία. Για να είναι αποδοτικά, τα βίντεο θα πρέπει να επιλέγονται με κριτήρια όπως το επίπεδο και οι ανάγκες των μαθητών, ώστε να επιτευχθεί η βέλτιστη κατανόηση και μάθηση.

Η χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας, όπως τα βίντεο, μπορεί επίσης να βοηθήσει τους μαθητές να ασκηθούν στην παραγωγή δικών τους ιστοριών ή σεναρίων. Για παράδειγμα, μετά την προβολή μιας ταινίας, οι μαθητές μπορούν να κληθούν να γράψουν μια συνέχεια της ιστορίας ή να δημιουργήσουν μια νέα ιστορία με βάση τους χαρακτήρες και τα γεγονότα που παρακολούθησαν. Αυτές οι δραστηριότητες ενθαρρύνουν τη φαντασία τους και παρέχουν ευκαιρίες για την ανάπτυξη γραμματικών και λεξιλογικών δεξιοτήτων, καθώς καλούνται να περιγράψουν εικόνες και να διατυπώσουν συναισθήματα και δράσεις σε γραπτή μορφή (Rahman T., 2022, pp. 2-6).

Παράλληλα, η ανάλυση των θεματικών στοιχείων μιας ταινίας μπορεί να προωθήσει τη συζήτηση γύρω από ηθικά και κοινωνικά ζητήματα, τα οποία οι μαθητές μπορούν να εξετάσουν και να εντάξουν στις γραπτές τους δημιουργίες. Για παράδειγμα, η ταινία μπορεί να περιλαμβάνει θέματα όπως η φιλία, η αλληλεγγύη ή η περιπέτεια. Οι μαθητές μπορούν να εμπνευστούν από αυτά τα θέματα και να αναπτύξουν δικές τους ιστορίες που βασίζονται στις προσωπικές τους εμπειρίες ή φαντασίες. Σύμφωνα με έρευνες, η διασύνδεση του περιεχομένου μιας ταινίας με τη δημιουργική γραφή διευκολύνει την έκφραση συναισθημάτων και προσωπικών σκέψεων των μαθητών, προσφέροντάς τους μια διέξοδο για να επικοινωνήσουν τις ιδέες και τα συναισθήματά τους (Pratama H., 2020, pp. 126-129)

Επιπλέον, η ελευθερία που παρέχει η ψηφιακή τεχνολογία στους μαθητές να χειρίζονται το υλικό που βλέπουν, π.χ. να σταματούν, να επαναλαμβάνουν και να σχολιάζουν σκηνές, επιτρέπει μια πιο ενεργή εμπλοκή με το περιεχόμενο. Η εμπλοκή αυτή μπορεί να ενισχύσει τη δημιουργική γραφή, καθώς οι μαθητές αποκτούν μια βαθύτερη κατανόηση της αφήγησης και του πώς μια ιστορία δομείται. Έρευνες έχουν δείξει ότι η δυνατότητα αυτή αυξάνει την αυτονομία των μαθητών και βελτιώνει την κατανόηση και την παραγωγή κειμένων, καθώς και την ικανότητά τους να επεξεργάζονται και να δομούν τις δικές τους αφηγήσεις (Rahman T., 2022, pp. 2-4).

Συνοψίζοντας, η χρήση βίντεο και ταινιών στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση μπορεί να αποτελέσει ισχυρό εργαλείο που όχι μόνο ενισχύει τη δημιουργική γραφή αλλά και την κριτική σκέψη και τη συναισθηματική κατανόηση των μαθητών. Μέσα από τη σύνδεση του οπτικοακουστικού περιεχομένου με την αφήγηση, οι μαθητές ενθαρρύνονται να δημιουργήσουν και να εκφράσουν τις ιδέες τους με δημιουργικούς και συναρπαστικούς τρόπους, διευρύνοντας έτσι την εμπειρία τους στη μάθηση και την έκφραση.

2.3.5 Παραμύθι στην εκπαίδευση

Το ψηφιακό παραμύθι αποτελεί ένα ιδιαίτερα αποτελεσματικό εκπαιδευτικό εργαλείο, καθώς μέσω της ψηφιακής αφήγησης ή της ανάγνωσής του προσφέρει πολλαπλά παιδαγωγικά οφέλη. Οι εκπαιδευτικοί αξιοποιούν τα παραμύθια για να διευκολύνουν την εξαγωγή διδακτικών συμπερασμάτων και να προωθήσουν τη μάθηση. Στην τάξη, το παραμύθι μπορεί να χρησιμοποιηθεί διαθεματικά, εμπλουτίζοντας το μάθημα της Γλώσσας για την παραγωγή γραπτού λόγου, ή στα Μαθηματικά για την κατανόηση μαθηματικών εννοιών μέσω αφηγηματικών προβλημάτων.

Εκπαιδευτικά, το ψηφιακό παραμύθι λειτουργεί ως πηγή αναπτυγμένης αφήγησης, βοηθώντας τους μαθητές να καλλιεργήσουν δεξιότητες γραπτού και προφορικού λόγου. Ανάλογα με την ηλικία και την πνευματική ωριμότητα των παιδιών, η προσέγγιση ενός ψηφιακού παραμυθιού μπορεί να περιλαμβάνει απλές αναφορές των ενεργειών του ήρωα έως και πιο πολύπλοκες αφηγηματικές δομές, με συγκρούσεις και υπερβάσεις εμποδίων. Μέσα από την ανάλυση των χαρακτήρων, της πλοκής και του ύφους, οι μαθητές μαθαίνουν πώς να δημιουργούν δικές τους ιστορίες, καλλιεργώντας έτσι τη γραπτή τους έκφραση (Demirbaş I. Şahin A., 2022, pp. 380-391).

Η απλότητα της γλώσσας και των ψηφιακών αφηγηματικών στοιχείων του παραμυθιού συμβάλλει στην ευκολότερη κατανόηση και την ανάπτυξη των γλωσσικών δεξιοτήτων. Η χρήση απλών λέξεων που εκφράζουν ενέργεια και δράση το καθιστά προσιτό και αγαπητό στα παιδιά. Μέσω της ταύτισης με τους χαρακτήρες και της συναισθηματικής συμμετοχής, τα παιδιά ενθαρρύνονται να εμπλακούν περισσότερο στη γραπτή έκφραση, βελτιώνοντας τη συνοχή και τη δομή των κειμένων τους, καθώς και την κατανόηση της γλώσσας.

Η επαφή με παραμυθιακές αφηγήσεις αναπτύσσει δεξιότητες που πρέπει να καλλιεργηθούν στο σχολικό περιβάλλον, ενισχύοντας την κριτική σκέψη και την κατανόηση της γλώσσας. Η αξιοποίηση της ψηφιακής εικονογράφησης ενός παραμυθιού θεωρείται εξαιρετικά σημαντική, ειδικά για τις μικρότερες ηλικίες, όπου οι μαθητές δεν έχουν ακόμα κατακτήσει την ικανότητα ανάγνωσης. Η εικόνα λειτουργεί ως ελκυστικό στοιχείο, το οποίο βοηθά τα παιδιά να αναπτύξουν και να εξασκήσουν τον προφορικό τους λόγο, καθώς προσφέρει ένα εύκολο μέσο επικοινωνίας και έκφρασης. Καθώς τα παιδιά εξοικειώνονται με την ανάγνωση εικόνας, η εικόνα αποκαλύπτει τη δυναμική της, λειτουργώντας ως μέσο πολλαπλών μηνυμάτων και προσεγγίσεων που ενισχύουν την κατανόηση και εμπλέκουν περισσότερο τους μαθητές (Παπαγγελή Α., 2012, σσ. 2-5).

Το εικονογραφημένο βιβλίο εξυπηρετεί γνωστικές και αισθητικές παιδαγωγικές ανάγκες, ενώ η εικόνα ενθαρρύνει το παιδί να χρησιμοποιήσει τις ψυχοδιαφορικές του δυνάμεις για να ανασυνθέσει και να ερμηνεύσει τα δεδομένα της ιστορίας. Μέσα από κατάλληλες εκπαιδευτικές τεχνικές, η εικόνα γίνεται έναυσμα για δημιουργική μυθοπλασία και διήγηση, ενισχύοντας τα παιδιά στη διαμόρφωση κριτικής σκέψης και στην καλλιέργεια της δημιουργικότητάς τους.

Επιπλέον, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν την ψηφιακή εικόνα για να ενθαρρύνουν δραστηριότητες υψηλού γνωστικού επιπέδου, όπως η ανασύνθεση κειμένου, η εύρεση αιτιωδών σχέσεων, και η ανάπτυξη της επιχειρηματολογίας. Τέτοιες δραστηριότητες βοηθούν τα παιδιά να κατανοήσουν την αλληλουχία των γεγονότων, να εξασκηθούν στην παρατήρηση και να αναπτύξουν δεξιότητες όπως η ανακάλυψη και η δημιουργία ιδεών. Συνολικά, η εικόνα αποτελεί ένα σημαντικό μέσο για την ανάπτυξη της κριτικής και δημιουργικής σκέψης των παιδιών, προάγοντας έτσι τη μαθησιακή διαδικασία με έναν πλούσιο και πολύπλευρο τρόπο (Sandaran C. & Lim K., 2013, σσ. 125-131).

Πολύ περισσότερο, το ψηφιακό παραμύθι προσελκύει αποτελεσματικά την προσοχή των παιδιών μέσω της ακρόασης των θεμάτων, αυξάνοντας τη συγκέντρωσή τους στις δραστηριότητες και κάνοντάς τα να νιώθουν ενσωματωμένα σε ένα διασκεδαστικό περιβάλλον. Μέσω της παρακολούθησης ενός παραμυθιού μέσα από κάποιο ψηφιακό μέσο, τα παιδιά μπορούν να φανταστούν ενώ ακούνε και παρακολουθούν, και στη συνέχεια προσπαθούν να εντοπίσουν τις ομοιότητες μεταξύ των πραγματικών χαρακτήρων και των χαρακτήρων της ιστορίας (Demirbaş I. Şahin A., 2022)

Επιπλέον, το ψηφιακό παραμύθι, ενισχύει την ικανότητά τους να αναλύουν και να κριτικάρουν την ιστορία πιο αποτελεσματικά από την παραδοσιακή ακρόαση. Μέσα από της παρακολούθησης και της παράλληλης ακρόασης της ιστορίας, τα παιδιά μαθαίνουν πως να οργανώνουν χρονολογικά τις σκέψεις τους, να σχηματίζουν νοηματικές προτάσεις και να διηγούνται ιστορίες. Οι ψηφιακές ιστορίες παρέχουν στους μαθητές περισσότερα από απλά λόγια ή ήχους· παρέχουν δομή, τονικότητα και πληροφορίες για ανάκληση και ερμηνεία. Ως εκ τούτου, η ενίσχυση της διδακτικής προσέγγισης της ακρόασης μέσω ενός ψηφιακού παραμυθιού, μπορεί να συμβάλει θετικά στην απόκτηση δεξιοτήτων ακρόασης που είναι απαραίτητες στο σχολείο και στη ζωή τους (Sümer S., 2018, σσ. 44-55).

2.4.1 Πλεονεκτήματα και οφέλη

Οι εκπαιδευτικοί στον 21ο αιώνα πιστεύουν ότι η τεχνολογία μπορεί να είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο για την εκπαίδευση της νέας γενιάς, καθιστώντας ευκολότερους τους μαθησιακούς στόχους και ιδιαίτερα με την χρήση πολυμέσων, όπως αυτούς που αναφέρθηκαν στην παραπάνω ενότητα, που όπως έχει αποδειχθεί από

διάφορες μελέτες αποτελούν εργαλεία με σημαντική θετική επίδραση στους μαθητές κατά την εκπαιδευτική διαδικασία. Στη παρούσα ενότητα, κρίνεται σημαντικό να αναφερθούν και να παρουσιαστούν τα πλεονεκτήματα και τα οφέλη που τα συγκεκριμένα “εργαλεία” μπορούν να επιφέρουν ως πρόσθετη αξία στο πεδίο της εκπαίδευσης.

Οι ψηφιακές ιστορίες μπορούν να απευθύνονται σε διαφορετικά στυλ μάθησης, επιτρέποντας στους εκπαιδευτές να παρουσιάζουν αφηρημένες ή εννοιολογικές πληροφορίες με πιο κατανοητό τρόπο. Επιπλέον, τα εργαλεία πολυμέσων, όπως η ψηφιακή αφήγηση, παρέχουν στους μαθητές ευκαιρίες να συμμετέχουν και να αλληλεπιδρούν στην τάξη, ενώ αποκτούν νέες δεξιότητες όπως σύνθεση, ανάλυση και αξιολόγηση (Alismail A., 2015, σσ. 126-127).

Η ψηφιακή αφήγηση όπως αναφέρθηκε και νωρίτερα είθισται να αυξάνει την εμπλοκή των μαθητών, προσφέροντας μάλιστα στους εκπαιδευτικούς μία συναρπαστική τακτική να προσεγγίζουν το ενδιαφέρον των μαθητών. Σε μια έρευνα που πραγματοποιήθηκε σχετικά με την μαθησιακή εμπλοκή των μαθητών κατά την χρήση της ψηφιακής αφήγησης στα πλαίσια της διδασκαλίας χρησιμοποιήθηκαν τρεις δείκτες για την μέτρηση αυτής: 1. Την εικόνα που έχει ο ίδιος ο μαθητής για τον εαυτό του ως συγγραφέας 2. Τον χρόνο που επενδύει με την ενεργή συμμετοχή του στο έργο 3. Τον συνολικό χρόνο που δαπανήθηκε για την ολοκλήρωση της ψηφιακής ιστορίας. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα που διεξήγε η έρευνα παρουσίασε υψηλό επίπεδο γνωστικής εμπλοκής στην πλειοψηφία των μαθητών αναφορικά με τις δραστηριότητες της ψηφιακής αφήγησης (Campbell T., 2012, σσ. 385-393).

Ένα από τα σημαντικότερα πλεονεκτήματα των ψηφιακών αφηγήσεων θεωρείται ότι δύνανται να παρέχουν στους μαθητές ένα “σταθερό υπόβαθρο” σε ποικίλους τύπους εγγραμμάτων (Robin B., 2008, p. 224) . Πιο συγκεκριμένα :

- ✓ **Πληροφοριακός εγγραμματισμός:** Η διαδικασία δημιουργίας ιστοριών απαιτεί την εύρεση, αξιολόγηση και σύνθεση πληροφοριών.
- ✓ **Ψηφιακός εγγραμματισμός:** Ενισχύεται η ικανότητα χρήσης υπολογιστών και τεχνολογιών για τη μάθηση και την παραγωγικότητα.
- ✓ **Εγγραμματισμός μέσων:** Οι μαθητές εξοικειώνονται με τη δύναμη των μέσων μαζικής ενημέρωσης.

- ✓ **Προφορικός και γραπτός εγγραμματισμός:** Οι μαθητές αναπτύσσουν δεξιότητες προφορικού λόγου και βελτιώνουν την ποιότητα της γραφής τους .
- ✓ **Αφηγηματικός και καλλιτεχνικός εγγραμματισμός:** Οι μαθητές μαθαίνουν να αναγνωρίζουν τη δομή της αφήγησης και να εκτελούν καλλιτεχνικούς ρόλους.

Επιπλέον οφέλη που σχετίζονται με τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης ως εκπαιδευτικού εργαλείου είναι ότι:

Δημιουργεί χώρο για ουσιαστική ακρόαση. Οι ψηφιακές ιστορίες παρέχουν στους μαθητές την ευκαιρία να αφομοιώσουν τις πληροφορίες με ουσιαστικό τρόπο. Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό σε μια εποχή όπου οι άνθρωποι βομβαρδίζονται με ιστορίες και πληροφορίες. Οι ψηφιακές ιστορίες επιτρέπουν στους δασκάλους να εμπλέξουν πραγματικά τους μαθητές στο μήνυμα της ιστορίας (Dillon B., 2014).

Πρωτοβουλία και αυτό-καθοδήγηση. Η ψηφιακή αφήγηση ενισχύει την πρωτοβουλία των μαθητών, δίνοντάς τους την ευκαιρία να βελτιώσουν την αφήγησή τους χωρίς συνεχή καθοδήγηση από τον εκπαιδευτικό. Αντί να βασίζονται σε εξωτερική βοήθεια, οι μαθητές αναλαμβάνουν την επίλυση προβλημάτων που προκύπτουν, παίρνουν αποφάσεις και καλλιεργούν δεξιότητες όπως διερεύνηση, σύνθεση και κριτική σκέψη. Μέσα από αυτή τη διαδικασία, αναπτύσσουν την αυτοαξιολόγησή τους, αυξάνουν την αυτοπεποίθησή τους και βελτιώνουν τις επικοινωνιακές τους ικανότητες (Ψάμος Π. Κορδάκη Μ., 2016, σ. 363)

Ασκεί επιρροή στον συναισθηματικό και γνωσιακό κόσμο του μαθητή. Οι ψηφιακές ιστορίες μπορούν να διδάξουν στους μαθητές την αξία της συναισθηματικής ρητορικής, επιτρέποντάς τους να εξερευνήσουν νέους τρόπους δράσης ή διαφορετικής σκέψης. Αυτές οι ιστορίες μπορούν να προκαλέσουν συναισθηματικές αντιδράσεις στους μαθητές και να τους ενθαρρύνουν να ασχοληθούν με θέματα με τα οποία είναι παθιασμένοι (Alismail A., 2015).

Η ψηφιακή αφήγηση συντελεί στην δομημένη οργάνωση της γνώσης, βοηθώντας τους μαθητές να είναι σε θέση να διαρθρώνουν την αφήγηση τους με συνεκτικό και αποτελεσματικό τρόπο. Αυτή η διαδικασία απαιτεί αρκετή προσοχή στις σημασιολογικές σχέσεις ανάμεσα στα διάφορα μέρη, ώστε να επιτευχθεί μια καλά δομημένη ψηφιακή ιστορία. Οι μαθητές μπορούν και συμμετέχουν σε πιο σύνθετες γνωστικές διεργασίες, όπως για παράδειγμα η συλλογή και η οργάνωση δεδομένων, οι

οποίες ενισχύουν την ανώτερη σκέψη και τη βαθύτερη κατανόηση των πληροφοριών (Di Blas N., 2014, pp. 42-43).

Μέσα από τη δημιουργία ψηφιακών ιστοριών, οι μαθητές αναπτύσσουν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες. Ανεξάρτητα από το θέμα της αφήγησης, μαθαίνουν να οργανώνουν την αφήγηση με συνεκτικό και αποτελεσματικό τρόπο. Η ψηφιακή αφήγηση δίνει την ευκαιρία στους μαθητές να κριτικάρουν τη δική τους δουλειά αλλά και των άλλων, διευκολύνοντας έτσι την ανάπτυξη δεξιοτήτων σύνθεσης και επιλογής κατάλληλου περιεχομένου, βελτιώνοντας τη συνολική επικοινωνιακή τους ικανότητα (Robin B., 2008).

Η μέθοδος αυτή επίσης επιτρέπει στους μαθητές να επιδείξουν τη μάθησή τους στους συμμαθητές τους. Οι μαθητές επωφελούνται όχι μόνο από τη λήψη πληροφοριών μέσω ψηφιακών ιστοριών αλλά και από τη δημιουργία ψηφιακών ιστοριών που παρουσιάζουν τις εμπειρίες και το γνωστικό τους επίπεδο. Οι πολλές πτυχές της δημιουργίας μιας ψηφιακής ιστορίας βελτιώνουν τις τεχνικές δεξιότητες των μαθητών και βελτιώνουν επίσης τις δεξιότητες έρευνας και γραφής (Alismail A., 2015).

Η ψηφιακή αφήγηση προάγει τη δημιουργικότητα και την καινοτομία, καθώς απαιτεί από τους μαθητές να διαμορφώσουν πρωτότυπες ιδέες και να τις οργανώσουν με τρόπο που να συνδυάζει την τέχνη της αφήγησης με σύγχρονα ψηφιακά μέσα (Di Blas, 2015). Η διαδικασία της δημιουργικής γραφής με ψηφιακά μέσα δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να χρησιμοποιήσουν την τεχνολογία ως εργαλείο έκφρασης, προωθώντας τη φαντασία και την αυθεντική σκέψη τους. Αυτός ο συνδυασμός τέχνης και τεχνολογίας καλλιεργεί νέες δεξιότητες και δημιουργεί ένα πλαίσιο που τονώνει και επιβραβεύει την καινοτομία (Gregori-Signes C., 2014, σσ. 240-241).

Αναφορικά με τη δημιουργία και την χρήση των ψηφιακών κόμικ και την συμβολή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία μέσω της προσωπικής εμπλοκής των ίδιων των μαθητών, θεωρείται ότι τα οφέλη μπορεί να είναι τόσο διδακτικά όσο και παιδαγωγικά (Τζιφόπουλος Μ., 2018, σσ. 168-174).

Το ζήτημα της απόκτησης κοινωνικών δεξιοτήτων και της κινητοποίησης στο πλαίσιο της δημιουργίας ενός ψηφιακού κόμικ, θεωρείται από τα σημαντικότερα πλεονεκτήματα που φέρουν τα κόμικς. Συγκεκριμένα, παρατηρήθηκε μέσα από την βιβλιογραφική μας ανασκόπηση ότι αυτά τα ψηφιακά «περιβάλλοντα» συμβάλλουν

στην προώθηση της μάθησης, κινητοποιώντας, ταυτόχρονα, τους μαθητές και τις μαθήτριες. Το ζήτημα, συνεπώς, της παρόθησης και της προσωπικής εμπλοκής με τα ψηφιακά κόμικς κρίνεται άκρως σημαντικό για την παιδαγωγική διαδικασία στο σύγχρονο σχολείο. Σημαντικό επίσης όφελος θεωρείται ο τρόπος μάθησης και τα κίνητρα που προωθούνται μέσω τέτοιων καινοτόμων εφαρμογών ως μέθοδος διδασκαλίας. Η θεωρία του εποικοδομισμού, όπως φαίνεται, βρίσκει πρόσφορο έδαφος κατά την χρήση των ψηφιακών κόμικς. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα ο διδασκόμενος να αυτενεργεί, να οικοδομεί γνώση βάσει εμπειριών και πρότερων γνώσεων, επιπλέον να καλλιεργεί δεξιότητες και να οδηγείται την ανάληψη πρωτοβουλιών και αποφάσεων (Metraglia R. Villa V., 2014, σσ. 4106-4114).

Ένα ακόμα από τα οφέλη που αποκομίζουν οι μαθητές δουλεύοντας πάνω στη δημιουργία ψηφιακών κόμικς αφορά ζητήματα που σχετίζονται με την κριτική και αφαιρετική σκέψη τους μέσα από την ενασχόλησή τους με τέτοια αλληλεπιδραστικά περιβάλλοντα. Σχετίζονται, κατ' ουσίαν, θέματα που συνδέουν την κριτική συνειδητότητα με την φαντασία των παιδιών, όπως και με ζητήματα δημιουργικής σκέψης. Απόρροια των παραπάνω μπορεί να αποτελέσει ένα επιπρόσθετο διδακτικό όφελος που αφορά την διδασκαλία αφηρημένων εννοιών με μεγάλο βαθμό δυσκολίας στην εννοιολογική του προσέγγιση. Η αξιοποίηση των ψηφιακών κόμικς αποτελούν δόκιμο υλικό αξιολόγησης είτε αυτό φτιάχνεται από τον εκπαιδευτικό είτε από τους ίδιους τους μαθητές. Αυτό, βέβαια ενισχύει και τις παραπάνω αναφορές που περιγράφουν τις δυνατότητες της διπλής κωδικοποίησης. Δηλαδή ο συνδυασμός εικόνας και κειμένου λειτουργεί αποτελεσματικά στην κατανόηση κειμένων και πληροφοριών, καλλιεργώντας την φαντασία τους, την κριτική τους σκέψη και τονίζοντας την δημιουργικότητα και τη φαντασία τους (Τζιφόπουλος Μ., 2018, σσ. 168-174).

Επιπλέον, η απόκτηση περισσότερων γνώσεων που αφορούν την τεχνολογική και παιδαγωγική φύση, με τη «γεφύρωση» ανάμεσα στη χρήση ενός ψηφιακού εργαλείου και ενός γνωστικού-διδακτικού αντικειμένου θεωρείται ένα ακόμα πλεονέκτημα. Συγκεκριμένα η γνώση, η οποία σχετίζεται με τα ενδιαφέροντα από τον κόσμο των παιδιών γίνεται πιο ελκυστική και κατ' επέκταση πιο προσιτή σ' αυτά. Επιπρόσθετα, γίνεται γνωστό στους μαθητές η συμβολή του γνωστικού εργαλείου και η σύνδεσή του με το μάθημα. Οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν ένα ψηφιακό κόμικς βάσει του γνωστικού αντικειμένου της διδακτικής τους ενότητας με τέτοιο τρόπο ώστε να

γίνεται αντιληπτό και από τους υπόλοιπους συμμαθητές τους παρουσιάζοντάς το με μια πιο διασκεδαστική οπτική. Συγγενή αποτέλεσμα των ανωτέρω με σημαντική προστιθέμενη αξία μπορεί να θεωρηθεί και η εξοικείωση των μαθητών με τα σύγχρονα ψηφιακά μέσα που ως συνέπεια φέρουν την ενίσχυση του ψηφιακού γραμματισμού, καθώς διδακτικές μεθόδους που αφορούν την εξοικείωση των μαθητών με τις ΤΠΕ μπορούν να οδηγήσουν σε «καλύτερα» μαθησιακά αποτελέσματα (Χατζηλουκά Ρ., 2012, σσ. 75-84).

Τα κόμικ, λόγω του διασκεδαστικού χαρακτήρα τους, αυξάνουν το ενδιαφέρον των μαθητών και τους ενθαρρύνουν να συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία. Η αφήγηση μέσω κόμικς καθιστά τη μάθηση πιο προσβάσιμη και ενδιαφέρουσα, ειδικά για μαθητές που μπορεί να δυσκολεύονται με πιο παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας. Παράλληλα η δημιουργία ενός κόμικ αποτελεί μία συνεργατική διαδικασία, κατά τη διάρκεια της οποίας οι μαθητές λειτουργούν σε ομάδες, μοιράζοντας αρμοδιότητες σκέψεις και προβληματισμούς. Ενόσω διενεργείται αυτή η συνεργατική διαδικασία, οι μαθητές βρίσκονται σε μία συνεχή αλληλεπίδραση, ανταλλάσσοντας τις ιδέες και τις απόψεις τους, παρέχοντας βοήθεια ο ένας στον άλλον, καταφέροντας τελικά να αποκομίσουν γνώσεις συλλογικά (Τσενέ Λ., 2018, σσ. 10-14) .

Παράλληλα, η αξιοποίηση της ψηφιακής ταινίας και των βίντεο, μέσα στην αίθουσα διδασκαλίας προσφέρει μια ποικιλία από σημαντικά πλεονεκτήματα και οφέλη, τα οποία μπορούν να ενισχύσουν την εκπαιδευτική διαδικασία, προάγοντας την ενεργή συμμετοχή, την κριτική σκέψη και την ανάπτυξη δεξιοτήτων στους μαθητές.

Για παράδειγμα, η ενίσχυση της ενεργητικής μάθησης και της προσοχής θεωρείται σημαντικό εκπαιδευτικό πλεονέκτημα. Πιο συγκεκριμένα η ψηφιακή ταινία λειτουργεί ως ένα οπτικοακουστικό εργαλείο που μπορεί να μετατρέψει το μάθημα σε μια ελκυστική εμπειρία. Το περιεχόμενο που παρουσιάζεται με εικόνα και ήχο μπορεί να κινητοποιήσει τους μαθητές να εμπλακούν ενεργά, βελτιώνοντας έτσι την κατανόηση και την αφομοίωση της πληροφορίας (Hartsell T. & Yuen S., 2006, pp. 34-37).

Επιπρόσθετα συντελεί στην ανάπτυξη κριτικής σκέψης και ανάλυσης. Μέσα από την παρακολούθηση και την ανάλυση των ψηφιακών ταινιών, οι μαθητές καλούνται να εξετάσουν τα περιεχόμενα με κριτική ματιά, αξιολογώντας την αφήγηση, τα οπτικά στοιχεία και τα μηνύματα που προβάλλονται. Αυτό τους βοηθά να καλλιεργήσουν ικανότητες αναλυτικής σκέψης και να αναπτύξουν την ικανότητα να αξιολογούν πηγές

πληροφοριών και μηνύματα. Παράλληλα ενισχύει τις γλωσσικές και επικοινωνιακές δεξιότητες. Η χρήση ψηφιακών ταινιών μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να αναπτύξουν δεξιότητες γραπτού και προφορικού λόγου. Οι μαθητές μπορούν να εμπλακούν σε δραστηριότητες όπως η ανάλυση διαλόγων και η συγγραφή σεναρίων, βελτιώνοντας έτσι τη γραπτή τους έκφραση και μαθαίνοντας να εκφράζονται πιο δημιουργικά και αυθόρμητα (Pratiwi D., 2023).

Ένα ακόμα πλεονέκτημα που δεν θα μπορούσε να εξαιρεθεί από τη λίστα θετικών επιδράσεων της χρήσης βίντεο και ταινιών μέσα στην τάξη είναι η ενίσχυση της συνεργασίας και της ομαδικής εργασίας. Οι μαθητές μπορούν να συνεργαστούν σε ομάδες για τη δημιουργία ταινιών μικρού μήκους και τη δημιουργία βίντεο ή για την ανάλυση τους, γεγονός που ενισχύει τη συνεργατικότητα, τη διαπραγμάτευση ιδεών και την ομαδική εργασία. Η ομαδική συμμετοχή ενθαρρύνει τη συζήτηση, την ανταλλαγή ιδεών και την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων. Ταυτόχρονα η συμμετοχή σε δραστηριότητες παραγωγής ψηφιακής ταινίας μπορεί να λειτουργήσει ως κίνητρο για τους μαθητές, κάνοντάς τους πιο δεκτικούς και ενθουσιώδεις προς τη μάθηση. Η χρήση του μέσου της ταινίας τους επιτρέπει να δημιουργήσουν κάτι δικό τους, κάτι που αντικατοπτρίζει τις ιδέες και τις απόψεις τους, κάνοντάς τους να νιώθουν ότι έχουν μεγαλύτερο έλεγχο στη μαθησιακή διαδικασία (Kearney M. & Schuck S., 2006, pp. 4-6).

Η ανάπτυξη τεχνολογικών δεξιοτήτων και ψηφιακού γραμματισμού είναι ένα ακόμα όφελος. Κατά τη δημιουργία ψηφιακών ταινιών, οι μαθητές εξοικειώνονται με εργαλεία επεξεργασίας βίντεο και με την τεχνολογία γενικότερα. Αυτή η εξοικείωση με τα ψηφιακά μέσα είναι σημαντική για την ανάπτυξη του ψηφιακού γραμματισμού και για την προετοιμασία των μαθητών για ένα τεχνολογικά προσανατολισμένο μέλλον.

Παράλληλα, η χρήση ψηφιακής ταινίας μπορεί να συνδέσει τη θεωρία με την πράξη, προσφέροντας στους μαθητές μια βιωματική προσέγγιση που ενισχύει τη μάθηση μέσω της προσωπικής εμπειρίας. Αυτό είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικό στην ενίσχυση των γνώσεων σε επιστημονικά ή ιστορικά θέματα, προσφέροντας στους μαθητές μια πιο ολοκληρωμένη κατανόηση (Bell L. & Bull G., 2010, σσ. 2-4).

Τέλος η ανάπτυξη συναισθηματικής νοημοσύνης και ενσυναίσθησης αλλά και η υποστήριξη διαφορετικών μαθησιακών τύπων φανερώουν την μεγάλη δυναμική, την

εκπαιδευτική αξία και τα οφέλη που παρέχει η χρήση βίντεο και ταινιών ως εκπαιδευτική μέθοδο διδασκαλίας. Μέσα από την παρακολούθηση και ανάλυση χαρακτήρων και σεναρίων στις ταινίες, οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν ενσυναίσθηση και να κατανοήσουν καλύτερα συναισθήματα και προοπτικές άλλων ανθρώπων. Η επαφή με διαφορετικούς χαρακτήρες και συναισθηματικές καταστάσεις μέσα από τις ταινίες συμβάλλει στην ανάπτυξη της συναισθηματικής νοημοσύνης των μαθητών. Επιπλέον, οι ψηφιακές ταινίες προσφέρουν πολυαισθητηριακά ερεθίσματα (ήχος, εικόνα, κίνηση), καλύπτοντας έτσι τις ανάγκες μαθητών με διαφορετικά μαθησιακά προφίλ, όπως οπτικούς, ακουστικούς και κιναισθητικούς μαθητές, ενισχύοντας τη μαθησιακή ισότητα (Georgίου M., 2021).

Η χρήση βίντεο και ψηφιακών ταινιών, λοιπόν, αποτελεί ένα πλούσιο και πολύπλευρο εργαλείο για την εκπαίδευση, με σημαντικές δυνατότητες για την ενίσχυση τόσο της ακαδημαϊκής όσο και της προσωπικής ανάπτυξης των μαθητών

Στη σύγχρονη παιδαγωγική, η έμφαση δίνεται αφενός στην προσαρμογή της εκπαίδευσης στις νέες ανάγκες των παιδιών και στις οικονομικές, κοινωνικές και πολιτικές αλλαγές, και αφετέρου στην υποστήριξη του ολιστικού τρόπου ανάπτυξης των μαθητών. Ωστόσο, η κυριαρχία του δασκαλοκεντρικού μοντέλου περιορίζει τους εκπαιδευτικούς, εμποδίζοντας τους να αξιοποιήσουν το ρόλο τους ως εμπνευστές και παιδαγωγοί. Οι παραδοσιακές αντιλήψεις για την εκπαίδευση έχουν αρχίσει να αμφισβητούνται από τις επιστήμες της αγωγής, οι οποίες προτείνουν νέες διδακτικές προσεγγίσεις που υποστηρίζουν την καλλιέργεια του κριτικού γραμματισμού, της πολλαπλής νοημοσύνης και των μεταγνωστικών δεξιοτήτων.

Για την επίτευξη των σύγχρονων παιδαγωγικών στόχων, το θέατρο λειτουργεί ως ένα πολυδιάστατο εργαλείο που συμβάλλει ουσιαστικά στην ολιστική ανάπτυξη των μαθητών. Μέσω της βιωματικής εμπλοκής και των αισθητικών εμπειριών που προσφέρει, το θέατρο επιτρέπει στους μαθητές να εκφράζουν και να ανακαλύπτουν τα συναισθήματά τους. Αυτές οι διαδικασίες ενθαρρύνουν την ανάπτυξη της ενσυναίσθησης, βοηθώντας τους μαθητές να κατανοήσουν καλύτερα τον εαυτό τους και τους άλλους (Λενακάκης Α., 2013, σσ. 60-77).

Το εκπαιδευτικό δράμα, συγκεκριμένα, είναι μια θεατρική τεχνική που επιτρέπει στους μαθητές να πειραματιστούν με διάφορους ρόλους και σεναρία, διαμορφώνοντας έτσι τη συνείδηση και την προσωπικότητά τους. Μέσα από αυτήν τη διαδικασία,

καλλιεργείται η φαντασία και η δημιουργικότητα, ενώ παράλληλα προωθείται η καλλιτεχνική έκφραση. Οι δραστηριότητες αυτές κάνουν το μάθημα περισσότερο ευχάριστο, διασκεδαστικό και απολαυστικό, ενισχύοντας τη συμμετοχή και το ενδιαφέρον των μαθητών

Επιπλέον, το θέατρο μπορεί να προσφέρει στα παιδιά την ευκαιρία να αντιμετωπίσουν και να προσεγγίσουν την πραγματικότητα από μια νέα, πιο εμπλουτισμένη προοπτική. Το θέατρο συγκεκριμένα, λειτουργεί ως ένας καθρέφτης της πραγματικότητας, βοηθώντας τους μαθητές να αναπτύξουν κριτική σκέψη και να ενισχύσουν τις κοινωνικές τους δεξιότητες. Ειδικότερα, το θέατρο καλλιεργεί την ικανότητα των μαθητών να εκφράζονται με ελευθερία και αυθεντικότητα, ενώ παράλληλα αναπτύσσουν τη δεξιότητα της συνεργασίας και της ομαδικής εργασίας (The Camford International School, 2022).

Η θεατρική εκπαίδευση στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση παρέχει στους μαθητές τη δυνατότητα να αναπτύξουν βασικές συναισθηματικές και κοινωνικές δεξιότητες, εμπλουτίζοντας παράλληλα την αυτογνωσία και την ενσυναίσθηση. Οι μαθητές, μέσα από τις θεατρικές δραστηριότητες, συμμετέχουν ενεργά σε καταστάσεις που τους δίνουν τη δυνατότητα να εξετάσουν τη συμπεριφορά τους, να αναγνωρίσουν τις συνέπειες των πράξεών τους και να καλλιεργήσουν έναν πιο στοχαστικό τρόπο σκέψης.

Η εφαρμογή τεχνικών, όπως το θεατρικό παιχνίδι, το κουκλοθέατρο και οι αυτοσχεδιασμοί, ενισχύει τη συναισθηματική νοημοσύνη, προάγοντας δεξιότητες αυτοέκφρασης και επίλυσης προβλημάτων. Για παράδειγμα, μέσω της δραματοποίησης, τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να «μπαίνουν» σε ρόλους, να προσεγγίζουν από διαφορετικές οπτικές τις καταστάσεις και να αποδίδουν τη δική τους εκδοχή για τα θέματα που εξετάζονται. Αυτό οδηγεί σε πιο ολοκληρωμένη κατανόηση των σχέσεων, της ενσυναίσθησης και της αποδοχής της διαφορετικότητας (n.r, 2023).

Ένα ακόμα επιπλέον πλεονέκτημα της θεατρικής εκπαίδευσης είναι ότι ενθαρρύνει και προάγει την ελεύθερη έκφραση, καθώς και την εξερεύνηση της δημιουργικότητας. Η ενασχόληση με τη θεατρική αγωγή όχι μόνο εμπλουτίζει τη φαντασία και τη δημιουργική σκέψη, αλλά και μετατρέπει το μάθημα σε μια εμπειρία ψυχαγωγίας και διασκέδασης. Η επίδρασή του έχει και θετικό αντίκτυπο στους εκπαιδευτικούς, καθιστώντας τους πιο ευαίσθητους και δημιουργικούς στη διδασκαλία τους, ενώ

ταυτόχρονα εμπνέει τους μαθητές να συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία (Λενακάκης Α., 2013, σσ. 60-77).

Ενσωματώνοντας τις αξίες του θεάτρου, οι μαθητές αποκτούν την ευκαιρία να αναπτύξουν μια πιο συνειδητή αντίληψη για τον εαυτό τους και τους άλλους, γεγονός που συμβάλλει στην κοινωνική και συναισθηματική τους ανάπτυξη. Με την κατάλληλη υποστήριξη και καθοδήγηση, το θέατρο μπορεί να αποτελέσει ένα σημαντικό εργαλείο για τη διαμόρφωση της προσωπικότητας και τη διαχείριση των συναισθημάτων τους, προετοιμάζοντάς τους για μια πιο ολοκληρωμένη και ευαισθητοποιημένη συμμετοχή στην κοινωνία (Tyms P. Merrell C., 2010, pp. 177-197).

Κεφάλαιο 3ο: Δραστηριότητες Δημιουργικής Γραφής

3.1 Ψηφιακά Εργαλεία για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων.

Στη παρούσα ενότητα θεωρείται σκόπιμο να γίνει αναφορά στα απαιτούμενα ψηφιακά εργαλεία που αναφέρονται για την υλοποίηση των παρακάτω δραστηριοτήτων Δημιουργικής Γραφής. Σκοπός μέσα από την ανάλυση των βημάτων για την ορθή χρήση τους είναι η διευκόλυνση τόσο των μαθητών όσο και των εκπαιδευτικών να πραγματοποιήσουν τις προτεινόμενες δράσεις μέσα στις αίθουσες. Τα εργαλεία παρουσιάζονται με την σειρά που αναφέρονται ανά τάξη.

Little Bird Tales

Θεωρείται ένα πολύ ελκυστικό εργαλείο για την δημιουργία ψηφιακών ιστοριών με προφορικό αφηγηματικό λόγο, εύχρηστο ακόμα και για μικρά παιδιά, αλλά μπορεί να προσαρμοστεί και στα ενδιαφέροντα μαθητών κάθε ηλικίας. Το Little Bird Tales παρέχει ένα περιβάλλον ψηφιακού βιβλίου, όπου κάθε σελίδα του προσκαλεί τον χρήστη να την εμπλουτίσει με οπτικό υλικό (εικόνα, σχέδιο) καθώς και ηχητικό υλικό με απευθείας ηχογράφηση της φωνής του. Επίσης, δίνει την δυνατότητα εισαγωγής γραπτού κειμένου ανά σελίδα, οπότε η χρήση του στην ανάπτυξη του εγγραμματισμού, αλλά και ποικίλων γραμματισμών και δεξιοτήτων των μαθητών είναι εμφανής.

Ακολουθεί ένας οδηγός βήμα προς βήμα για την εκκίνηση και χρήση του:

Βήμα 1: Εγγραφή και Είσοδος

Μεταβείτε στον ιστότοπο [Little Bird Tales](#).

Δημιουργήστε έναν λογαριασμό ως δάσκαλος ή μαθητής.

Συνδεθείτε χρησιμοποιώντας τα στοιχεία που καταχωρίσατε.

Βήμα 2: Δημιουργία Νέας Ιστορίας

Επιλέξτε “**Create a Tale**” από τον κεντρικό πίνακα ελέγχου.

Προσθέστε τον τίτλο της ιστορίας και, αν θέλετε, μια σύντομη περιγραφή.

Βήμα 3: Προσθήκη και Επεξεργασία Σελίδων

Στο εργαλείο επεξεργασίας, θα δείτε ένα πλαίσιο για την προσθήκη εικόνων, κειμένου και αφήγησης.

Προσθήκη εικόνας: Ανεβάστε εικόνες ή χρησιμοποιήστε το εργαλείο ζωγραφικής για να δημιουργήσετε τα δικά σας γραφικά.

Προσθήκη κειμένου: Γράψτε το κείμενό σας στο αντίστοιχο πλαίσιο.

Αφήγηση: Κάντε κλικ στο κουμπί μικροφώνου και ηχογραφήστε τη φωνή σας για να προσθέσετε αφήγηση.

Βήμα 4: Προεπισκόπηση και Δημοσίευση

Επιλέξτε **“Preview”** για να δείτε πώς θα φαίνεται η ιστορία σας.

Αν είστε ικανοποιημένοι, κάντε κλικ στο **“Save and Publish”** για να αποθηκεύσετε και να δημοσιεύσετε την ιστορία σας.

Μοιραστείτε την ιστορία με τους μαθητές ή τους γονείς χρησιμοποιώντας τον σύνδεσμο ή μέσω email.

Συμβουλές Χρήσης

Συνεργατική Εργασία: Ενθαρρύνετε τους μαθητές να δουλέψουν σε ομάδες για να δημιουργήσουν μεγαλύτερες ιστορίες με πολλαπλές φωνές.

Δημιουργική Έκφραση: Προωθήστε τη χρήση φαντασίας και αφήστε τα παιδιά να φτιάξουν παραμύθια ή αναφορές που συνδυάζουν τέχνη και γραφή.

Το **Little Bird Tales** είναι εξαιρετικό για την ενίσχυση της δημιουργικής γραφής, της οπτικοακουστικής επικοινωνίας και της συνεργατικότητας σε τάξεις. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να παρακολουθήσετε των παρακάτω βίντεο : [Little Bird Tales Tutorial Video](#)

Pixton

Το λογισμικό Pixton χρησιμοποιείται ευρέως για την δημιουργία comics. Είναι εύρηστο και διασκεδαστικό. Αρχικά ο μαθητής ορίζει το πρότυπο που επιθυμεί και κατόπιν διαμορφώνει τους χαρακτήρες, επιλέγοντας το φύλο, τα χαρακτηριστικά του προσώπου, τα μαλλιά και τον σωματότυπο. Έπειτα, μπορεί να γίνει προσθήκη τοπίων, αντικειμένων και γραφικών μέσων από μια πλούσια σε ποικιλία ψηφιοθήκη. Τέλος ο

μαθητής έχει τη δυνατότητα να δημοσιεύσει τα δικά του προσωπικά κόμικ είτε στην κοινότητα Pixton ή σε κοινωνικά δίκτυα, σε ιστοσελίδα, ακόμη και με τη μορφή εικόνων .png σε ηλεκτρονικό ταχυδρομείο.

Ακολουθεί ένας οδηγός βήμα προς βήμα για να ξεκινήσετε:

Βήμα 1: Εγγραφή και Είσοδος

Επισκεφθείτε τον ιστότοπο [Pixton](#).

Δημιουργήστε έναν λογαριασμό χρησιμοποιώντας την ηλεκτρονική σας διεύθυνση ή συνδεθείτε με Google/Microsoft.

Επιλέξτε τον τύπο λογαριασμού σας (π.χ. δάσκαλος, μαθητής).

Βήμα 2: Δημιουργία Νέου Κόμικ

Μετά την είσοδο, κάντε κλικ στο **“Create a Comic”**.

Επιλέξτε το είδος κόμικ που θέλετε να δημιουργήσετε, π.χ., απλό ή εκπαιδευτικό.

Επιλέξτε το θέμα και το στυλ (αν διατίθεται).

Βήμα 3: Προσθήκη Χαρακτήρων και Σκηνών

Χρησιμοποιήστε την επιλογή **“Add Character”** για να προσθέσετε χαρακτήρες.

Προσαρμόστε τους χαρακτήρες με διαφορετικά ρούχα, εκφράσεις και στάσεις.

Επιλέξτε σκηνικά από τη βιβλιοθήκη ή δημιουργήστε τα δικά σας.

Βήμα 4: Προσθήκη Κειμένου και Σύννεφων Ομιλίας

Κάντε κλικ στο κουμπί **“Add Text”** για να εισαγάγετε διαλόγους ή σκέψεις.

Προσθέστε σύννεφα ομιλίας ή λεζάντες για να εμπλουτίσετε την ιστορία σας.

Μετακινήστε και προσαρμόστε το μέγεθος των κειμένων ανάλογα με τις ανάγκες σας.

Βήμα 5: Επεξεργασία και Προσαρμογή

Μετακινήστε και προσαρμόστε τους χαρακτήρες και τα αντικείμενα στη σκηνή.

Ρυθμίστε το φόντο και τη διαρρύθμιση των πλαισίων για να βελτιώσετε την αφήγηση.

Χρησιμοποιήστε ειδικά εφέ και φίλτρα για να κάνετε το κόμικ σας πιο ελκυστικό.

Βήμα 6: Αποθήκευση και Κοινή Χρήση

Κάντε κλικ στο “Save” για να αποθηκεύσετε την εργασία σας.

Επιλέξτε “Share” για να μοιραστείτε το κόμικ σας μέσω συνδέσμου ή να το κατεβάσετε ως PDF/εικόνα.

Συμβουλές Χρήσης:

Εκπαιδευτική Χρήση: Ενσωματώστε τη χρήση του Pixton σε μαθήματα ιστορίας, γλώσσας, ή άλλων θεματικών για να αυξήσετε το ενδιαφέρον των μαθητών.

Δημιουργικότητα: Επιτρέψτε στους μαθητές να φτιάξουν τα δικά τους κόμικς για να εκφράσουν ιδέες και να ασκηθούν στη δημιουργική γραφή.

Το **Pixton** προσφέρει ευελιξία και ένα διασκεδαστικό περιβάλλον για τη δημιουργία ιστοριών, καθιστώντας τη μάθηση πιο διαδραστική και ενδιαφέρουσα. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να παρακολουθήσετε των παρακάτω βίντεο:

Pixton Tutorial Video.

StoryJumper

Το StoryJumper χρησιμοποιείται από εκπαιδευτικούς και μαθητές για την δημιουργία βιβλίων με διαδραστικό τρόπο χρησιμοποιώντας πολύχρωμα και ενδιαφέροντα γραφικά. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις υπάρχουσες εικόνες ή να μεταφορτώσουν φωτογραφίες δικές τους, που θα χρησιμοποιήσουν στα βιβλία τους. Στο τέλος, μπορούν να ενσωματώσουν το βιβλίο σε έναν ιστότοπο ή μπορούν να παραγγείλουν έντυπη έκδοση των βιβλίων. Η εφαρμογή είναι δωρεάν και παρέχεται η δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς από την έκδοση Classroom Edition, η διαχείριση και η αναθεώρηση των εργασιών των μαθητών καθώς και ο έλεγχος απορρήτου. Εκτός από την παραγωγή ιστοριών σε μορφή βιβλίων, οι μαθητές μπορούν επίσης να κάνουν διάφορα είδη χαρτών, όπως χάρτες θησαυρών και εννοιολογικούς χάρτες για εκπαιδευτικούς τους σκοπούς.

Ακολουθεί ένας οδηγός βήμα προς βήμα για να ξεκινήσετε:

Βήμα 1: Εγγραφή και Είσοδος

Μεταβείτε στο [StoryJumper](#).

Δημιουργήστε έναν λογαριασμό ως εκπαιδευτικός ή μαθητής.

Συνδεθείτε χρησιμοποιώντας τα διαπιστευτήρια που έχετε.

Βήμα 2: Δημιουργία Νέου Βιβλίου

Επιλέξτε “**Create a Book**” από τον πίνακα εργαλείων.

Επιλέξτε ένα πρότυπο ή ξεκινήστε με μια κενή σελίδα.

Βήμα 3: Προσθήκη και Επεξεργασία Περιεχομένου

Προσθήκη κειμένου: Κάντε κλικ στο εργαλείο κειμένου και πληκτρολογήστε την ιστορία σας. Μπορείτε να αλλάξετε τη γραμματοσειρά, το μέγεθος και το χρώμα.

Προσθήκη εικόνων: Χρησιμοποιήστε τις επιλογές για να προσθέσετε εικόνες από τη βιβλιοθήκη ή να ανεβάσετε δικές σας.

Εικονογράφηση: Ζωγραφίστε εικόνες με τα εργαλεία σχεδίασης του StoryJumper αν θέλετε να φτιάξετε χειροποίητα γραφικά.

Βήμα 4: Ηχογράφηση Αφήγησης

Επιλέξτε το εικονίδιο του μικροφώνου για να ηχογραφήσετε αφήγηση για κάθε σελίδα.

Πατήστε “**Record**” και αρχίστε να μιλάτε.

Πατήστε “**Stop**” για να ολοκληρώσετε και “**Play**” για να προακούσετε την ηχογράφηση.

Βήμα 5: Προεπισκόπηση και Δημοσίευση

Επιλέξτε “**Preview**” για να δείτε πώς θα φαίνεται το βιβλίο σας.

Αν είστε ικανοποιημένοι, κάντε κλικ στο “**Save and Publish**”.

Μοιραστείτε το βιβλίο σας με τους μαθητές, τους γονείς ή το κοινό χρησιμοποιώντας έναν σύνδεσμο.

Συμβουλές Χρήσης

Διαδραστική Μάθηση: Ζητήστε από τους μαθητές να δημιουργήσουν συνεργατικά ιστορίες και να τις μοιραστούν στην τάξη.

Εμπλουτισμός Ιδεών: Χρησιμοποιήστε το εργαλείο για projects όπως παραμύθια, εκθέσεις ή βιογραφίες.

Το **StoryJumper** παρέχει ένα εύχρηστο περιβάλλον για την ανάπτυξη δεξιοτήτων γραφής και τη σύνδεση με πολυμέσα, προσφέροντας μια διασκεδαστική και εκπαιδευτική εμπειρία. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να παρακολουθήσετε των παρακάτω βίντεο: **[StoryJumper Tutorial Video](#)**

Canva

Το Canva είναι ένα χρήσιμο και δημιουργικό εργαλείο για τη δημιουργία ποικίλων γραφικών σχεδίων όπως posters, εξώφυλλα για βιβλίο και album, Facebook posts, διαφημίσεις, γραφικά για blog, προσκλήσεις και πολλά ακόμη. Παρέχει μία μεγάλη και με πολλές επιλογές βιβλιοθήκη από εικόνες, σχήματα, fonts κ.λ.π. τα οποία χρησιμοποιούνται με ένα απλό drag and drop. Η βιβλιοθήκη του Canva επίσης διαθέτει μια τεράστια βιβλιοθήκη τέχνης clip και φωτογραφιών έτοιμα προς χρήση αλλά παρέχεται και η δυνατότητα στους χρήστες να μεταμορφώσουν υλικό και από προσωπικές τους συλλογές.

Ακολουθεί ένας οδηγός βήμα προς βήμα για να ξεκινήσετε:

Βήμα 1: Δημιουργία Λογαριασμού και Είσοδος

Μεταβείτε στον ιστότοπο **[Canva](#)**.

Κάντε εγγραφή με το email σας ή συνδεθείτε με λογαριασμό Google/Facebook.

Επιλέξτε τον τύπο λογαριασμού σας (π.χ., εκπαιδευτικός, μαθητής, επαγγελματίας).

Βήμα 2: Επιλογή Προτύπου

Στην αρχική οθόνη, επιλέξτε τι είδους γραφικό θέλετε να δημιουργήσετε (π.χ., παρουσίαση, αφίσα, δημοσίευση κοινωνικών δικτύων).

Χρησιμοποιήστε τη γραμμή αναζήτησης για να βρείτε ένα πρότυπο που ταιριάζει στο project σας.

Βήμα 3: Προσαρμογή του Προτύπου

Κείμενο: Κάντε κλικ στο κείμενο που θέλετε να επεξεργαστείτε και πληκτρολογήστε τις αλλαγές σας.

Εικόνες: Μπορείτε να ανεβάσετε δικές σας εικόνες ή να χρησιμοποιήσετε αυτές που παρέχει το Canva.

Στοιχεία: Προσθέστε γραφικά, εικονίδια και σχήματα από την ενότητα "Elements".

Βήμα 4: Προσαρμογή Χρωμάτων και Γραμματοσειρών

Επιλέξτε τα στοιχεία που θέλετε να αλλάξετε.

Χρησιμοποιήστε τις επιλογές στην πάνω γραμμή εργαλείων για να προσαρμόσετε τα χρώματα και τη γραμματοσειρά.

Βήμα 5: Προσθήκη Εφέ και Animation

Κάντε κλικ σε εικόνες ή κείμενο και επιλέξτε **"Effects"** για σκιές, θολές γραμμές, και άλλα εφέ.

Προσθέστε κινήσεις κάνοντας κλικ στο **"Animate"**.

Βήμα 6: Αποθήκευση και Κοινή Χρήση

Κάντε κλικ στο **"Share"** για να καλέσετε συνεργάτες ή να στείλετε το σχέδιο.

Για αποθήκευση, πατήστε **"Download"** και επιλέξτε τη μορφή αρχείου που θέλετε (PNG, PDF, MP4 κ.λπ.).

Συμβουλές Χρήσης

Συνεργασία: Χρησιμοποιήστε την επιλογή κοινής χρήσης για να συνεργαστείτε με άλλους χρήστες σε πραγματικό χρόνο.

Αποθήκευση στο Cloud: Όλα τα σχέδια αποθηκεύονται αυτόματα στο cloud, κάνοντάς τα προσβάσιμα από οποιαδήποτε συσκευή.

Το **Canva** είναι ένα ευέλικτο εργαλείο που κάνει τη δημιουργία επαγγελματικών γραφικών προσβάσιμη και εύκολη για όλους. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να παρακολουθήσετε των παρακάτω βίντεο: [Canva_Tutorial Video](#)

Blogger

Το **Blogger** είναι μια δωρεάν διαδικτυακή πλατφόρμα blogging που ανήκει στην Google, η οποία επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν και να διαχειρίζονται τα δικά τους blogs. Με εύχρηστο και φιλικό περιβάλλον εργασίας, το Blogger είναι ιδανικό για μαθητές που δεν διαθέτουν ακόμη τις κατάλληλες γνώσεις για την χρήση του. Οι μαθητές μπορούν να γράφουν άρθρα, να προσθέτουν πολυμέσα και να προσαρμόζουν την εμφάνιση του blog τους, ώστε να αντικατοπτρίζει το προσωπικό τους στυλ.

Ακολουθεί ένας οδηγός βήμα προς βήμα για να ξεκινήσετε:

Βήμα 1: Δημιουργία Λογαριασμού

Μεταβείτε στον ιστότοπο του **Blogger**.

Συνδεθείτε χρησιμοποιώντας τον λογαριασμό σας Google. Αν δεν έχετε, μπορείτε να δημιουργήσετε έναν νέο.

Βήμα 2: Δημιουργία Νέου Blog

Κάντε κλικ στο “**Create a New Blog**”.

Συμπληρώστε τον τίτλο του blog σας.

Επιλέξτε τη διεύθυνση URL (π.χ., myblog.blogspot.com).

Επιλέξτε ένα πρότυπο (template) για το blog σας.

Βήμα 3: Προσαρμογή του Blog

Μεταβείτε στην καρτέλα “**Theme**” για να επιλέξετε ή να τροποποιήσετε το θέμα του blog.

Κάντε προσαρμογές στο σχεδιασμό επιλέγοντας “**Customize**” για να αλλάξετε χρώματα, γραμματοσειρές και διάταξη.

Βήμα 4: Δημιουργία και Ανάρτηση Άρθρου

Κάντε κλικ στο “New Post”.

Προσθέστε τον τίτλο και γράψτε το κείμενό σας στο κύριο πεδίο επεξεργασίας.

Προσθέστε εικόνες, βίντεο ή άλλες πολυμεσικές λειτουργίες μέσω των αντίστοιχων κουμπιών.

Όταν ολοκληρώσετε, κάντε κλικ στο “Publish” για να δημοσιεύσετε το άρθρο σας.

Βήμα 5: Διαχείριση και Κοινή Χρήση

Μπορείτε να διαχειριστείτε όλες τις δημοσιεύσεις σας μέσα από την καρτέλα “Posts”.

Για να κοινοποιήσετε το blog σας, απλώς μοιραστείτε τη διεύθυνση URL του.

Συμβουλές Χρήσης

Προγραμματισμός Αναρτήσεων: Μπορείτε να προγραμματίσετε αναρτήσεις για μελλοντική δημοσίευση.

Ανάλυση Στατιστικών: Παρακολουθήστε την επισκευμότητα μέσω της καρτέλας “Stats” για να δείτε πώς ανταποκρίνονται οι αναγνώστες σας

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να παρακολουθήσετε των παρακάτω βίντεο:

[Blogger Tutorial Video](#)

Scratch

Το **Scratch** είναι μια οπτική γλώσσα προγραμματισμού που αναπτύχθηκε από το MIT για να εισαγάγει στον κόσμο του προγραμματισμού ακόμα και παιδιά μικρής ηλικίας. Είναι κατάλληλο για αρχάριους μαθητές αφού χρησιμοποιεί μια απλή μέθοδο προγραμματισμού με μπλοκ.

Ακολουθεί ένας περιγραφικός οδηγός βήμα προς βήμα για να ξεκινήσετε:

1. Δημιουργία Λογαριασμού

Επισκεφθείτε την ιστοσελίδα [Scratch](#).

Κάντε εγγραφή για να δημιουργήσετε έναν δωρεάν λογαριασμό και να αποθηκεύετε τα έργα σας.

2. Βασικά Στοιχεία του Scratch

Σκηνή: Το κεντρικό σημείο όπου εμφανίζονται τα αντικείμενα (sprites) και οι ενέργειες.

Sprites: Τα αντικείμενα που κινούνται και εκτελούν εντολές στη σκηνή. Μπορείτε να τα επιλέξετε από τη βιβλιοθήκη ή να σχεδιάσετε τα δικά σας.

Σενάρια (Scripts): Οι εντολές που συνδέονται για να δημιουργήσουν μια ακολουθία δράσεων. Συνδέονται σαν κομμάτια παζλ.

3. Περιβάλλον Προγραμματισμού

Περιοχή Προγραμματισμού: Ο χώρος όπου προσθέτετε και συνδέετε μπλοκ εντολών για να δημιουργήσετε το σενάριο.

Κατηγορίες Μπλοκ:

Κίνηση: Μπλοκ που ελέγχουν την κίνηση των sprites (π.χ. «Πήγαινε στο x:... y:...»).

Ήχος: Για την αναπαραγωγή ήχων.

Συμβάντα: Ενέργειες που πυροδοτούνται από ένα συγκεκριμένο γεγονός (π.χ. «Όταν πατηθεί η σημαία»).

Συνθήκες και Έλεγχος: Μπλοκ για λήψη αποφάσεων (π.χ. «Αν...τότε...»).

Στυλ: Μπλοκ για την αλλαγή εμφάνισης του sprite.

4. Δημιουργία Πρώτου Προγράμματος

Βήμα 1: Επιλέξτε ένα sprite από τη βιβλιοθήκη.

Βήμα 2: Προσθέστε μπλοκ κίνησης από την κατηγορία «Κίνηση» (π.χ. «Προχώρησε 10 βήματα»).

Βήμα 3: Συνδυάστε το μπλοκ με ένα μπλοκ «Συμβάντων» (π.χ. «Όταν πατηθεί η σημαία»).

Βήμα 4: Πατήστε την πράσινη σημαία για να εκτελέσετε το πρόγραμμα.

5. Χρήσιμες Συμβουλές

Πειραματιστείτε: Δοκιμάστε διαφορετικά μπλοκ για να δείτε τις αλλαγές που κάνουν.

Ενσωματωμένα έργα: Μελετήστε έργα άλλων χρηστών για να μάθετε νέες τεχνικές.

Αποθήκευση: Να αποθηκεύετε τακτικά τα έργα σας για να μην χάνονται οι αλλαγές.

Με αυτά τα βασικά βήματα, μπορούν οι μαθητές να ξεκινήσουν με το Scratch και να δημιουργήσουν τα πρώτα τους προγράμματα, ενισχύοντας τη δημιουργικότητα και τις προγραμματιστικές τους δεξιότητες. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να παρακολουθήσετε το [Scratch Video Tutorial](#)

Movie Maker

Το Windows Movie Maker είναι ένα λογισμικό επεξεργασίας βίντεο που επιτρέπει τη δημιουργία, την επεξεργασία και τη δημοσίευση βίντεο με απλές λειτουργίες.

Ακολουθεί ένας σύντομος οδηγός για τη χρήση του:

1. Εισαγωγή αρχείων

Εκκίνηση Movie Maker: Ανοίξτε το πρόγραμμα από το μενού "Έναρξη".

Εισαγωγή Βίντεο/Εικόνων: Πατήστε το κουμπί "Add videos and photos" για να εισάγετε αρχεία πολυμέσων από τον υπολογιστή σας.

Εισαγωγή Μουσικής: Επιλέξτε "Add music" για να προσθέσετε μουσική επένδυση.

2. Επεξεργασία βίντεο

Περικοπή Κλιπ: Χρησιμοποιήστε τη γραμμή χρόνου για να εντοπίσετε τα τμήματα που θέλετε να περικόψετε και χρησιμοποιήστε την επιλογή "Trim tool".

Διάσπαση Κλιπ: Χρησιμοποιήστε το "Split" για να διαχωρίσετε το βίντεο σε δύο τμήματα.

Προσθήκη Εφέ και Μεταβάσεων: Επιλέξτε την καρτέλα "Animations" για να προσθέσετε μεταβάσεις και "Visual Effects" για να εισαγάγετε οπτικά εφέ.

3. Προσθήκη κειμένου και τίτλων

Τίτλοι και λεζάντες: Πατήστε “Home” και επιλέξτε “Title”, “Caption” ή “Credits” για να προσθέσετε κείμενο στο βίντεό σας.

Επεξεργασία Κειμένου: Χρησιμοποιήστε το “Format” για να αλλάξετε τη γραμματοσειρά, το χρώμα και τη θέση του κειμένου.

4. Προσθήκη μουσικής και ρύθμιση ήχου

Προσθήκη Μουσικής: Επιλέξτε “Add music” και εισάγετε το αρχείο ήχου που επιθυμείτε.

Ρύθμιση Έντασης: Χρησιμοποιήστε την επιλογή “Music Tools” για να ρυθμίσετε την ένταση και το σημείο εισόδου της μουσικής.

5. Αποθήκευση και Εξαγωγή

Προεπισκόπηση: Πατήστε “Play” για να δείτε το βίντεό σας πριν την αποθήκευση.

Αποθήκευση Έργου: Αποθηκεύστε την πρόοδο με “Save project”.

Εξαγωγή Βίντεο: Επιλέξτε “Save movie” και επιλέξτε την επιθυμητή ανάλυση και μορφή εξόδου, όπως MP4 ή WMV.

Συμβουλές:

Συχνή αποθήκευση: Αποθηκεύετε συχνά το έργο σας για να αποφύγετε τυχόν απώλειες δεδομένων.

Χρήση προκαθορισμένων εφέ: Το Movie Maker περιλαμβάνει ενσωματωμένα εφέ που διευκολύνουν τη γρήγορη προσθήκη στυλ και μεταβάσεων.

Με αυτές τις απλές οδηγίες, μπορείτε να δημιουργήσετε και να επεξεργαστείτε βασικά βίντεο χρησιμοποιώντας το Movie Maker. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να παρακολουθήσετε το [**Movie Maker Video Tutorial**](#)

[WordArt](#)

Η εφαρμογή **WordArt** παρέχει ένα εύχρηστο περιβάλλον ακόμη και για πολύ αρχάριους χρήστες. Μπορεί εύκολα να εισαχθεί από τον χρήστη είτε κείμενο είτε μεμονωμένες λέξεις, όπως επίσης παρέχεται η επιλογή οι λέξεις να γράφονται με κεφαλαία ή μικρά γράμματα. Επιπλέον, δίνεται η δυνατότητα επιλογής του σχήματος που θα έχει το «Συννεφόλεξο», τη γραμματοσειρά (δεν υποστηρίζουν όλες ελληνικά), τη διάταξη του σχεδίου μας, τα χρώματα των λέξεων και του φόντου.

1. Πρόσβαση στην Εφαρμογή

Μεταβείτε στη διεύθυνση [WordArt.com](https://www.wordart.com).

Δεν χρειάζεται να κάνετε εγγραφή για να ξεκινήσετε, αλλά η δημιουργία λογαριασμού επιτρέπει την αποθήκευση και επεξεργασία των έργων σας.

2. Δημιουργία Νέου Συννεφόλεξου

Κάντε κλικ στο **"Create Now"** για να ξεκινήσετε ένα νέο έργο.

Θα ανοίξει η κεντρική διεπαφή της εφαρμογής, όπου μπορείτε να επεξεργαστείτε τα δεδομένα σας.

3. Εισαγωγή Λέξεων

Στη στήλη **"Words"**, πληκτρολογήστε τις λέξεις που θέλετε να εμφανιστούν στο συννεφόλεξο είτε προσθέστε λέξεις με **Import** είτε με την επιλογή αντιγραφή και επικόλληση.

Μπορείτε να εισαγάγετε τη συχνότητα εμφάνισης κάθε λέξης, που καθορίζει το μέγεθος της λέξης στο συννεφόλεξο.

4. Προσαρμογή Εμφάνισης

Επιλέξτε σχήμα (π.χ. καρδιά, κύκλος) από την καρτέλα **"Shape"**. Μπορούμε να δώσουμε σχήμα με δική μας εικόνα που θα προσθέσουμε στη συλλογή (**Add Image**) ή με δικό μας κείμενο (**Add text**).

Προσαρμόστε τις γραμματοσειρές και τα χρώματα από τις καρτέλες **"Font"** και την κατεύθυνση από **"Layout"**.

Χρησιμοποιήστε το **"Options"** για να ρυθμίσετε παραμέτρους όπως ο προσανατολισμός και η κατεύθυνση των λέξεων.

5. Προεπισκόπηση και Δημιουργία

Πατήστε το κουμπί **"Visualize"** για να δείτε το συννεφόλεξο σας σε προεπισκόπηση.

Αν χρειάζεστε αλλαγές, μπορείτε να επανέλθετε και να επεξεργαστείτε τις λέξεις ή την εμφάνιση.

6. Αποθήκευση και Κοινή Χρήση

Αποθηκεύστε το έργο σας κάνοντας κλικ στο **"Download"** ή μοιραστείτε το μέσω συνδέσμων ή κοινωνικών δικτύων.

Μπορείτε να κατεβάσετε το συννεφόλεξο σε μορφή PNG, JPEG, ή άλλες εκτυπώσιμες μορφές.

Συμβουλές Χρήσης

Δοκιμάστε διαφορετικά σχήματα και χρώματα για να κάνετε το συννεφόλεξο σας πιο εντυπωσιακό.

Για εκπαιδευτική χρήση, τα συννεφόλεξα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να παρουσιάσουν λέξεις-κλειδιά, ιδέες, ή έννοιες.

Αυτή η εφαρμογή είναι ιδανική για δασκάλους, μαθητές και επαγγελματίες που θέλουν να δημιουργήσουν οπτικά ενδιαφέρον περιεχόμενο. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να παρακολουθήσετε το **[WordArt Video Tutorial](#)**

3.2 Δραστηριότητες Δημιουργικής Γραφής στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

Δραστηριότητες Α' τάξης

1^η Δραστηριότητα **“Μικροί εικονογράφοι”**

Υλικά και μέσα: Η/Υ , Παραμύθι «**Το Λιοντάρι Και Το Ποντίκι**», Χαρτί, Μολύβι, Σβήστρα, Μπογιές

Μαθησιακοί Στόχοι μέσα από τη Δράση (Ι.Ε.Π, 2022, σσ. σελ 26-32):

- Να κατανοούν τον προφορικό λόγο
- Να διατυπώνουν περιγραφική αφήγηση
- Να συντάσσουν δικούς τους τίτλους και μικρά κείμενα (π.χ ευχή)
- Να συνδέσουν μία εικόνα με κάτι που άκουσαν και είδαν
- Να αφηγηθούν τα συναισθήματα τους ή μια παρόμοια ιστορία

Γίνεται προβολή μέσα από τον σχολικό υπολογιστή του παιδικού παραμυθιού «**Το Λιοντάρι Και Το Ποντίκι**». Μετά την ολοκλήρωση της προβολής, ρωτάμε τα παιδιά τι κατάλαβαν από αυτό που άκουσαν και είδαν. Αφήνουμε να περιγράψουν το καθένα ατομικά και τα βοηθάμε με ερωτήσεις του τύπου: έχει σημασία η δύναμη στο σώμα ή στη καρδιά; Τελικά ποιος πιστεύεις ότι νίκησε; Σου άρεσε το τέλος του ή τι συναισθήματα σου προκάλεσε το παραμύθι; Επίσης, μπορούμε να ρωτήσουμε τα παιδιά αν γνωρίζουν ή αν έχουν βιώσει μία παρόμοια ιστορία και να τα παρακινήσουμε να μας το διηγηθούν αναλυτικά, βοηθώντας τα πάλι με ερωτήσεις ανοιχτού τύπου.

Στη συνέχεια εκτυπώνουμε το παρακάτω πρότυπο (φώτο) και μοιράζουμε στα παιδιά. Παράλληλα βάζουμε την ψηφιακή αφήγηση του παραμυθιού στον υπολογιστή και ζητάμε από τα παιδιά να δημιουργήσουν το εξώφυλλο του σύμφωνα με αυτό που ακούν. Στην συνέχεια ζητάμε από τους μαθητές να γράψουν ποιος πιστεύουν ότι είναι ο σωστός τίτλος του παραμυθιού και τέλος να επιλέξουν σε ποιον/α φίλο/η θα χαρίσουν το εξώφυλλο του πρώτου τους βιβλίου, γράφοντας μια όμορφη ευχή.



Τέλος ζητήστε να σας γράψουν τα συναισθήματα που τους προκάλεσε το παραμύθι αυτό.

2^η Δραστηριότητα **“Ο διάλογος των ζώων”**

Υλικά και μέσα: Η/Υ/Τάμπλετ , Χαρτί, Μολύβι, Εφαρμογή δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης (π.χ. **Little Bird Tales**), Μικρόφωνο

Μαθησιακοί Στόχοι μέσα από τη Δράση (Ι.Ε.Π, 2022, σσ. 32-41):

- Να αναπτύσσουν στρατηγικές κατανόησης αξιοποιώντας το επικοινωνιακό πλαίσιο, τα πολυτροπικά στοιχεία (μουσική, εικόνα), την προγενέστερη γνώση κ.ά., κατά την ακρόαση παραμυθιού ή την παρακολούθηση βίντεο..
- Να εντοπίζουν συγκεκριμένες πληροφορίες κατά την ακρόαση σύντομων κειμένων της καθημερινότητας.
- Να δημιουργούν μια ιστορία ακολουθώντας την σειρά των εικόνων.
- Να συμμετέχουν σε διάλογο ανταλλάσσοντας πληροφορίες.
- Να αντιγράφουν με ακρίβεια λέξεις, φράσεις και προτάσεις τηρώντας τις σωστές αποστάσεις ανάμεσα στα γράμματα και τις λέξεις
- Να συντάσσουν απλές προτάσεις και να είναι σε θέση να αποδίδουν τα βασικά σημεία του αντικειμένου, ζώου ή προσώπου που περιγράφουν, με τη χρήση βοηθητικών ρημάτων και επιθέτων βασικού λεξιλογίου.
- Να δημιουργούν δικές τους ιστορίες φαντασίας και να αναδιηγούνται ιστορίες και γεγονότα (προφορικά)

Η δασκάλα εξηγεί στα παιδιά τι συμβαίνει με τα ζώα που τείνουν να εξαφανιστούν. Τα παιδιά παρακολουθούν από τον υπολογιστή το ντοκιμαντέρ [Ζώα υπό εξαφάνιση](#) σημειώνοντας σε ένα χαρτί τα ζώα που τους περιγράφει ο/η εκπαιδευτικός και έπειτα καλούνται να τα κατηγοριοποιήσουν σε αρσενικό, θυληκό και ουδέτερο. Στη συνέχεια χωρίζονται σε ομάδες έως 3 άτομα και αποφασίζουν πιο ζώο από αυτά που είδαν θέλει να είναι ο καθένας ή η κάθε ομάδα. Τα παιδιά καλούνται να δημιουργήσουν τη δική τους απλή ιστορία φτιάχνοντας διαλόγους, χρησιμοποιώντας μια εφαρμογή ψηφιακής αφήγησης όπως το **Little Bird Tales**. Το θέμα της ιστορίας μπορεί να είναι «Η περιπέτεια ενός ζώου».

Τέλος κάθε ομάδα παρουσιάζει τη δική του ιστορία στην τάξη μέσω της ψηφιακής εφαρμογής, αναπτύσσοντας την αυτοπεποίθησή τους και τις δεξιότητες δημόσιας παρουσίασης.

Δραστηριότητες Β' τάξης

1^η Δραστηριότητα “Ιστορίες με ξ και ψ”

Υλικά και μέσα: Υπολογιστές με πρόσβαση στο διαδίκτυο, Ασπροπίνακας και μαρκαδόρος, χαρτί και μολύβι.

Μαθησιακοί Στόχοι μέσα από τη Δράση (Ι.Ε.Π, 2022, σσ. 42-54):

- Να παράγουν διαλόγους σε συμβατικό ή ψηφιακό επικοινωνιακό πλαίσιο εκφράζοντας προσωπικές σκέψεις/απόψεις, συναισθήματα και εντυπώσεις πάνω σε διάφορα θέματα συζήτησης.
- Να χρησιμοποιούν στρατηγικές για την κατανόηση γραπτού λόγου, π.χ. προϋπάρχουσα γνώση, προβλέψεις, εστιασμένη ανάγνωση για εντοπισμό πληροφοριών ή της γενικής ιδέας.
- Να συντάσσουν, ατομικά, μικρά κείμενα (χειρόγραφα ή ψηφιακά), κατάλληλα για την επικοινωνιακή περίσταση, τηρώντας βασικές συμβάσεις του γραπτού λόγου (π.χ. αρχίζω την πρόταση με κεφαλαίο και κλείνω με τελεία).
- Να αξιοποιούν στοιχεία προφορικής συζήτησης/ανάπτυξης στην τάξη για τη σύνθεση μικρών κειμένων στον γραπτό λόγο.
- Να παράγουν σύντομα περιγραφικά κείμενα, με ελεύθερη διατύπωση, προφορικά και γραπτά.
- Να αποδίδουν ορθά στη γραφή λέξεις και φράσεις που εμφανίζουν συχνά λάθη λόγω φωνογραφικής αναντιστοιχία
- Να γράφουν ορθογραφημένα τα κλιτικά μορφήματα των ρημάτων και των ονομάτων που διδάχθηκαν

Τα παιδιά παρακολουθούν μέσω υπολογιστή το βίντεο με θέμα «[Double consonants ps ψ ks ξ Theory and exercises](#)» της Γιώτα Σαμιώτη. Ο/Η εκπαιδευτικός της τάξης εξηγεί στα παιδιά την διαφορά στα διπλά σύμφωνα. Στη συνέχεια τα παιδιά σηκώνονται στο πίνακα για να συμπληρώσουν την τελευταία άσκηση όπως αυτή εμφανίζεται στο βίντεο.

Double consonants ρο ψ ή ξ Theory and exercises

Ακούω 🍌 και γράφω 🍌 ξ ή ψ

1. __ανά 2. πρά__η 3. __άρι
 4. δι__άω 5. έ__υπνος 6. __ήνω
 7. __έρω 8. __ύνω 9. __ητό

Έπειτα οι μαθητές θα πρέπει να βρουν και να κυκλώσουν τα ρήματα και γράψουν μια μικρή ιστορία χρησιμοποιώντας κάποιες από τις παραπάνω λέξεις. Ο εκπαιδευτικός για να βοηθήσει τα παιδιά με την ανεύρεση των ρημάτων τους εξηγεί ότι τα ρήματα της συγκεκριμένης άσκησης απαντάνε στην ερώτηση *Τι κάνω εγώ?* Παράδειγμα: Εγώ διαβάζω.

2^η Δραστηριότητα “Φτιάχνοντας ένα comic”

Υλικά και μέσα: Υπολογιστές ή tablets με πρόσβαση στο διαδίκτυο, Ψηφιακά εργαλεία όπως **Pixton**, **StoryJumper**, ή **Canva** για δημιουργία κόμικ, Έτοιμες εικόνες ή χαρακτήρες που προσφέρονται από τα παραπάνω εργαλεία.

Μαθησιακοί Στόχοι μέσα από τη Δράση (Ι.Ε.Π, 2022, σσ. 41-54):

- Να αξιοποιούν μη γλωσσικά στοιχεία του επικοινωνιακού πλαισίου (ήχους, μουσική, εικόνες), καθώς και την προγενέστερη γνώση πάνω στο θέμα (Θ.Π.1.-Θ.Ε 1.1).
- Να εκφράζονται προφορικά σε συμβατικό ή ψηφιακό επικοινωνιακό πλαίσιο ακολουθώντας τον κατάλληλο επιτονισμό, ώστε να γίνονται κατανοητοί/-ές από την ομάδα (Θ.Π.1.-Θ.Ε 1.2).
- Να παράγουν διαλόγους σε συμβατικό ή ψηφιακό επικοινωνιακό πλαίσιο εκφράζοντας προσωπικές σκέψεις/απόψεις, συναισθήματα και εντυπώσεις πάνω σε διάφορα θέματα συζήτησης (Θ.Π.1.-Θ.Ε 1.2).

- Να συντάσσουν, ατομικά, μικρά κείμενα (χειρόγραφα ή ψηφιακά), κατάλληλα για την επικοινωνιακή περίσταση, τηρώντας βασικές συμβάσεις του γραπτού λόγου (π.χ. αρχίζω την πρόταση με κεφαλαίο) (Θ.Π.1.-Θ.Ε 1.4).
- Να εντοπίζουν τα βασικά δομικά χαρακτηριστικά ενός περιγραφικού κειμένου (γενική παρουσίαση του περιγραφόμενου, κύρια γνωρίσματα, συναισθήματα, σκέψεις, εντυπώσεις) (Θ.Π.2.-Θ.Ε 2.1).
- Να συμμετέχουν στον ομαδικό σχεδιασμό και τη σύνταξη περιγραφικού κειμένου, σε χειρόγραφο ή/και ψηφιακή μορφή) (Θ.Π.2.-Θ.Ε 2.1).
- Να προσδιορίζουν το αφηγηματικό πλαίσιο και να εντοπίζουν τα βασικά δομικά χαρακτηριστικά του αφηγηματικού κειμένου (αρχή-μέση-τέλος, σκηνικό, χαρακτήρες, θέμα, πρόβλημα) (Θ.Π.2.-Θ.Ε 2.2)
- Να εικονογραφούν με δικές τους ζωγραφιές ή με εικόνες από το διαδίκτυο τα αφηγηματικά και περιγραφικά κείμενα που συντάσσουν) (Θ.Π.2.-Θ.Ε 2.4)
- Να μην παραλείπουν τον λεξικό τόνο) (Θ.Π.3.-Θ.Ε 3.2).
- Να συντάσσουν απλές προτάσεις πλήρους νοήματος, προφορικά και γραπτά, θέτοντας ως πυρήνα το ρήμα και το όνομα (Θ.Π.3.-Θ.Ε 3.3).

Ο δάσκαλος θα παρουσιάσει μέσω προτζέκτορα μερικά παραδείγματα κόμικ τα οποία θα έχει αντλήσει τυχαία από το διαδίκτυο και θα εξηγήσει τι είναι ένα κόμικ (συνδυασμός εικόνας και γραπτού κειμένου για την αφήγηση μιας ιστορίας). Οι μαθητές θα πρέπει να παρατηρήσουν πώς τα κείμενα (σε μορφή διαλόγων ή περιγραφών) συμπληρώνουν τις εικόνες για να δώσουν ζωή στους χαρακτήρες.

Στη συνέχεια οι μαθητές θα σκεφτούν μια απλή ιστορία με έναν ήρωα, ένα πρόβλημα και μια λύση. Στο παρακάτω φύλλο εργασιών που θα εκτυπωθεί και θα διανεμηθεί στα παιδιά θα γράψουν μια σύντομη ιστορία με 4-6 σκηνές που θα περιλαμβάνουν βασικά στοιχεία, όπως:

Έναρξη της ιστορίας (εισαγωγή του ήρωα).

Επιλέξτε το θέμα του κόμικ σας και δώστε ένα τίτλο:

Αποφασίστε ποια θα είναι τα πρόσωπα της ιστορίας σας και συμπληρώστε τον πιο κάτω πίνακα.

Πρόσωπα (ονόματα)	Χαρακτήρας	Εμφάνιση (χρώματα)
1.		
2.		
3.		

Αποφασίστε τον τόπο και το χρόνο που θα συμβεί η ιστορία σας και πώς θα τα δείξετε:

Τόπος: _____

Χρόνος: _____

Το πρόβλημα ή η πρόκληση που αντιμετωπίζει.

Σκεφτείτε ποια θα είναι η έκπληξη στο τέλος της ιστορίας: Σημεία που πρέπει να προσέξετε

Λύση του προβλήματος και το τέλος.

Σημεία που πρέπει να δώσετε μεγάλη προσοχή:

1. Τα συννεφάκια πρέπει να είναι με τη σωστή σειρά και να κατευθύνονται προς το πρόσωπο που μιλά. 2. Τα πρόσωπα να είναι πανομοιότυπα ώστε να αναγνωρίζονται και στα τέσσερα κουτάκια. 3. Γράφουμε σε ευθύ λόγο, αφού τα πρόσωπα μιλούν μεταξύ τους. 4. Γράφουμε μόνο κεφαλαία γράμματα. 5. Χρησιμοποιούμε επιφωνήματα, ήχους και σημεία στίξης για να αποδώσουμε τα συναισθήματα των ηρώων

Στη συνέχεια οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού κάποιο online εργαλείο για να μετατρέψουν την ιστορία τους σε ψηφιακό κόμικ. Θα μπορούν να διαλέξουν χαρακτήρες, περιβάλλοντα και σκηνές για κάθε μέρος της ιστορίας τους και να γράψουν τους διαλόγους ή περιγραφές στα πλαίσια του κόμικ.

Τέλος, κάθε μαθητής θα παρουσιάσει το ψηφιακό του κόμικ στην τάξη, εξηγώντας την ιστορία του και τον τρόπο που χρησιμοποίησε εικόνες και κείμενο για να την αφηγηθεί.

Δραστηριότητες Γ' τάξης

1^η Δραστηριότητα “Εκστρατεία για τα αδέσποτα ζώα”

Υλικά και μέσα: Υπολογιστές με πρόσβαση στο διαδίκτυο, Εργαλεία όπως **Canva** για δημιουργία πρόσκλησης και αφίσας, χαρτί και μολύβι.

Μαθησιακοί Στόχοι μέσα από τη Δράση (Ι.Ε.Π, 2022, σσ. 55-71):

- Να εντοπίζουν πληροφορίες που αναφέρονται ρητά μέσα σε αφηγηματικό κείμενο (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.1).
- Να παράγουν προφορικά κείμενα με πληρότητα πληροφοριών, σαφήνεια και οργάνωση, που να ανταποκρίνονται σε δεδομένο επικοινωνιακό πλαίσιο, σεβόμενοι/-ες (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.2).
- Να παρουσιάζουν μια μικρή εργασία στην τάξη, με ρέοντα λόγο, ακολουθώντας την προβλεπόμενη δομή και το χρονικό πλαίσιο (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.2).
- Να διαβάζουν μεγαλόφωνα αποδίδοντας τον σωστό επιτονισμό, σύμφωνα με τα σημεία στίξης και το νόημα του κειμένου (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.3).
- Να οργανώνουν ένα βασικό σχεδιάγραμμα πριν τη συγγραφή ενός κειμένου (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.4).
- Να συντάσσουν ένα ολοκληρωμένο κείμενο χωρίζοντάς το σε παραγράφους, με την αξιοποίηση του σχεδιαγράμματος (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.4).
- Να συντάσσουν περιγραφικά κείμενα με τη χρήση κατάλληλων δομικών και γλωσσικών μέσων προσαρμοσμένων στην περίπτωση επικοινωνίας (Θ.Π 2 – Θ.Ε 2.1).
- Να συντάσσουν αφηγηματικό κείμενο πραγματικό ή φανταστικό, με αφορμή ένα βίωμα ή ένα ερέθισμα, στο πλαίσιο της θεματικής ενότητας (Θ.Π 2 – Θ.Ε 2.2)
- Να συντάσσουν ομαδικά στην τάξη ένα σύντομο κείμενο οδηγιών, το οποίο εμπλουτίζουν και με πολυτροπικά στοιχεία (Θ.Π 2 – Θ.Ε 2.3)
- Να γράφουν ορθογραφημένα (Θ.Π 3 – Θ.Ε 3.2)
- Να απευθύνουν αιτήματα, να ζητούν διευκρινίσεις, να εκφράζουν υπόσχεση και παράκληση κατά την επικοινωνία τους με διαφορετικά πρόσωπα και σε διαφορετικές περιστάσεις επικοινωνίας (Θ.Π 3 – Θ.Ε 3.4).

Τα παιδιά παρακολουθούν μέσω προτζέκτορα την ταινία μικρού μήκους με τίτλο **«Η Ζωή μέσα από τα μάτια των αδέσποτων ζώων»**. Ο/Η εκπαιδευτικός της τάξης έχει ζητήσει από τα παιδιά να σημειώσουν σε ένα χαρτί τα ρήματα που θα εντοπίσουν κατά την ακρόαση και στη συνέχεια να τα κατηγοριοποιήσουν σε ρήματα α' και β' συζυγίας.

Στη συνέχεια συζητάνε με τον δάσκαλό τους πως είναι η κατάσταση στη περιοχή τους αναφορικά με τα αδέσποτα και συστήνονται σε ομάδες των 4 ατόμων. Η κάθε ομάδα θα πρέπει να γράψει μία επιστολή στο Δήμαρχο της περιοχής με σκοπό μία δια ζώσης συνάντηση, εξηγώντας την υφιστάμενη κατάσταση και πως οραματίζονται το μέλλον αυτών των ζώων αναγράφοντας τα επιχειρήματα και τις προτάσεις τους,

Στη συνέχεια θα πρέπει η κάθε ομάδα να φτιάξει:

Μία ψηφιακή πρόσκληση προς τον Δήμαρχο αλλά και το ενδιαφερόμενο κοινό που θα ήθελε να παρευρεθεί στη συζήτηση

Μία αφίσα αναφορικά με τα αδέσποτα με σκοπό την ευαισθητοποίηση του κοινού.

Τέλος, η κάθε ομάδα διαβάζει την επιστολή που συνέταξε στον/ην δάσκαλο/α που παίζει το ρόλο του Δημάρχου, ο οποίος σε συνδυασμό με το υπόλοιπο ψηφιακό υλικό που δημιούργησαν οι μαθητές ενημερώνει αν θα παρευρεθεί στην συνάντηση ή όχι.

2^η Δραστηριότητα **“Μιλώντας για τον Ήρωα”**

Υλικά και μέσα: Η/Υ/Τάμπλετ, Χαρτί, Μολύβι, Ψηφιακές εφαρμογές εγγραφής ήχου, **StoryJumper**, και εικόνας **Canvas**, Μικρόφωνο.

Μαθησιακοί Στόχοι μέσα από τη Δράση (Ι.Ε.Π, 2022, σσ. 55-69):

- Να εντοπίζουν πληροφορίες που αναφέρονται ρητά μέσα σε αφηγηματικό κείμενο (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.1).
- Να παράγουν προφορικά κείμενα με πληρότητα πληροφοριών, σαφήνεια και οργάνωση, που να ανταποκρίνονται σε δεδομένο επικοινωνιακό πλαίσιο, σεβόμενου/-ες (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.2).
- Να παρουσιάζουν μια μικρή εργασία στην τάξη, με ρέοντα λόγο, ακολουθώντας την προβλεπόμενη δομή και το χρονικό πλαίσιο (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.2).

- Να διαβάζουν μεγαλόφωνα αποδίδοντας τον σωστό επιτονισμό, σύμφωνα με τα σημεία στίξης και το νόημα του κειμένου (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.3).
- Να οργανώνουν ένα βασικό σχεδιάγραμμα πριν τη συγγραφή ενός κειμένου (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.4).
- Να γράφουν μια παράγραφο, ατομικά ή ομαδικά, αναπτύσσοντας ελεύθερα τη θεματική πρόταση που έχουν προσδιορίσει στην τάξη (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.4).
- Να συντάσσουν ένα ολοκληρωμένο κείμενο χωρίζοντας το σε παραγράφους, με την αξιοποίηση του σχεδιαγράμματος (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.4).
- Να συντάσσουν περιγραφικά κείμενα με τη χρήση κατάλληλων δομικών και γλωσσικών μέσων προσαρμοσμένων στην περίπτωση επικοινωνίας (Θ.Π 2 – Θ.Ε 2.1).
- Να συντάσσουν αφηγηματικό κείμενο πραγματικό ή φανταστικό, με αφορμή ένα βίωμα ή ένα ερέθισμα, στο πλαίσιο της θεματικής ενότητας (Θ.Π 2 – Θ.Ε 2.2)
- Να συντάσσουν ομαδικά στην τάξη ένα σύντομο κείμενο οδηγιών, το οποίο εμπλουτίζουν και με πολυτροπικά στοιχεία (Θ.Π 2 – Θ.Ε 2.3)
- Να γράφουν ορθογραφημένα (Θ.Π 3 – Θ.Ε 3.2)
- Να συντάσσουν προτάσεις ποικίλων δομών αξιοποιώντας τις γραμματικές κατηγορίες και τους μορφολογικούς τύπους που έχουν διδαχθεί (Θ.Π 3 – Θ.Ε 3.3).
- Να διακρίνουν τα δομικά στοιχεία ενός λογοτεχνικού κειμένου/έργου και να διατυπώνουν απόψεις για την αισθητική του (Θ.Π 5 – Θ.Ε 5.2)
- Να μελετούν ποιητικά κείμενα και να μιλούν για τα νοήματά τους και τα συναισθήματα που τους προκαλούν / Να εντοπίζουν συστατικά στοιχεία του ποιητικού λόγου: π.χ. στροφές, στίχους, ομοιοκαταληξία, ομοιχία, επαναλήψεις. (Θ.Π 5 – Θ.Ε 5.2)

Σε λίγο καιρό το σχολείο σας θα γιορτάσει την 28^η Οκτωβρίου, την Επέτειο του ΟΧΙ. Με αφορμή αυτό, ο δάσκαλος σας, βάζει στους μαθητές να ακούσουν μέσα από τον υπολογιστή το ποίημα (ψηφιακή αφήγηση) του Οδυσσέα Ελύτη «ΑΣΜΑ ΗΡΩΙΚΟ ΚΑΙ ΠΕΝΘΙΜΟ» και συζητούν και αναλύουν τα συστατικά στοιχεία του περιεχομένου.

1. Ήταν ωραίο παιδί. Την πρώτη μέρα που γεννήθηκε

Σκύψανε τα βουνά της Θράκης να φανεί
Στους ώμους της στεριάς το στάρι που αναγάλλιαζε
Σκύψανε τα βουνά της Θράκης και το φτύσανε
Μια στο κεφάλι, μια στον κόρφο, μια μέσα στο κλάμα του
Βγήκαν Ρωμιοί με μπράτσα φοβερά
Και το σηκώσαν στου βοριά τα σπάργανα.

2. Ήταν γενναίο παιδί

Με τα θαμπόχρυσα κουπιά και το πιστόλι του
Με τον αέρα του άντρα στην περπατηζιά
Και με κράνος του, γυαλιστερό σημάδι
(Φτάσανε τόσο εύκολα μεσ' στο μυαλό
Που δεν εγνώρισε κακό ποτέ του)
Με του στρατιώτες του ζερβά-δεξιά
Και την εκδίκηση της αδικίας μπροστά του
-Φωτιά στην άνομη φωτιά!-
Με το αίμα πάνω από τα φρύδια
Τα βουνά της Αλβανίας βροντήζανε
Ύστερα λιώσαν χιόνι να ξεπλύνουν
Το κορμί του, σιωπηλό ναυάγιο της αωγής
Και το στόμα του, μικρό πουλί ακελάηδιστο
Και τα χέρια του, ανοιχτές πλατείες της ερημίας
βρόντηξαν τα βουνά της Αλβανίας
Δεν έκλαψαν
Γιατί να κλάψουν
Ήταν γενναίο παιδί!

Οι μαθητές αρχικά καλούνται να βρουν τα ρήματα που δηλώνουν δράση και την ύπαρξη παροντικών και παρελθοντικών χρόνων και να εντοπίσουν και να καταγράψουν τους μεταφορικούς χαρακτηρισμούς γύρω από τον ήρωα.

Στη συνέχεια θα μοιράσει το ίδιο ποίημα εκτυπωμένο έχοντας παραλείψει μέρος των προτάσεων του, ζητώντας από τους μαθητές να το συμπληρώσουν σύμφωνα με το

ποίημα που άκουσαν κάνοντας υποθέσεις, αξιοποιώντας την πρότερη γνώση τους πάνω στο θέμα που συζητήσαν.

Στην επόμενη φάση θα πρέπει να περιγράψουν γραπτώς πως φαντάζονται αυτόν τον άντρα και να διηγηθούν στην υπόλοιπη τάξη τι θα έλεγαν αν ποτέ συναντούσαν έναν αγωνιστή του 1940.

Τέλος, με τη χρήση της εφαρμογής StoryJumper οι μαθητές καλούνται είτε ατομικά είτε ομαδικά να ηχογραφήσουν το συγκεκριμένο ποίημα δίνοντας τόσο στην συναισθηματική όσο και στην αισθητική αξία του κειμένου. Το άτομο ή η ομάδα που θα ψηφιστεί ως καλύτερος αφηγητής θα πρέπει σε συνδυασμό με μία εικόνα που θα δημιουργήσει να ανεβάσει το αρχείο του ηχογραφημένου ποιήματος στο blog του σχολείου και σε όσα social Media διαθέτει.

Δραστηριότητες Δ' τάξης

1^η Δραστηριότητα “Το ημερολόγιο ενός super ήρωα”

Υλικά και μέσα: Η/Υ/Τάμπλετ με σύνδεση στο διαδίκτυο, Εφαρμογές σχεδιασμού εικόνας **Canvas**, Πλατφόρμες **Blogging**

Μαθησιακοί Στόχοι μέσα από τη Δράση:

- Να εκφράζονται αυθόρμητα στον προφορικό λόγο αξιοποιώντας τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους κατά τη συμμετοχή τους σε θεατρικές και κιναισθητικές δραστηριότητες (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.2)
- Να οργανώνουν σε γραπτό κείμενο τις σκέψεις τους ακολουθώντας τη δομή του κειμενικού τύπου και αποκωδικοποιώντας την εκάστοτε περίπτωση επικοινωνίας (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.4).
- Να παράγουν δημιουργικό γραπτό λόγο ενεργοποιώντας τη φαντασία τους (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.4).
- Να χρησιμοποιούν συνειδητά τη γραμματική της περιγραφής (ρήματα, επίθετα, επιρρήματα, συντακτικές δομές (Θ.Π 2 – Θ.Ε 2.1).
- Να συσχετίζουν πολυτροπικά στοιχεία και λεκτικές πληροφορίες σε περιγραφικά κείμενα και να αποκωδικοποιούν τη λειτουργία τους (Θ.Π 2 – Θ.Ε 2.1).
- Να αναγνωρίζουν και να αξιοποιούν τη γραμματική της αφήγησης (π.χ. χρονικούς προσδιορισμούς, ρήματα δράσης, εναλλαγή χρονικών βαθμίδων και ποιού ενεργείας, χρονικές προτάσεις) (Θ.Π 2 – Θ.Ε 2.2).
- Να δημιουργούν ένα πολυτροπικό κείμενο (φυλλάδιο) στο πλαίσιο ενός σχολικού συμβάντος (Θ.Π 2 – Θ.Ε 2.6).
- Να εντοπίζουν το χιούμορ και τον γλωσσικό του κώδικα σε γραπτά κείμενα (Θ.Π 3 – Θ.Ε 3.3).

Οι μαθητές θα γράψουν σε μορφή ημερολογίου την καθημερινότητα ενός φανταστικού ήρωα, χρησιμοποιώντας μια πλατφόρμα για blogging, όπως **το Blogger** ή **το Edublogs**.



(Hidrèly Artist Shows What Superheroes And Other Famous Characters Do When They Are Not Saving The World, 2020)

Ο δάσκαλος θα εξηγήσει στους μαθητές τι είναι ένα blog και θα αφήσει για αρχή τους μαθητές να περιηγηθούν μέσα στο διαδίκτυο ώστε να βρουν παραδείγματα ημερολογίων γραμμένων από την οπτική ενός φανταστικού χαρακτήρα. Στη συνέχεια, αφού καταλήξει όλη η τάξη σε ένα κόμικ θα γίνει συζήτηση του τρόπου σύνδεσης της σημειωτικής επιλογής με τη δόμηση του νοήματος στο περιγραφικό κείμενο. Στη συνέχεια θα πρέπει να γίνει εντοπισμός η ύπαρξη χρονικών δεικτών, απρόσωπων ή τριτοπρόσωπων ρημάτων και των επιρρημάτων.

Οι μαθητές στη συνέχεια θα ξεκινήσουν την δημιουργία ενός φανταστικού ήρωα και θα πρέπει να σκεφτούν τη ζωή του (τι κάνει καθημερινά, ποιες προκλήσεις αντιμετωπίζει κτλ.). Κάθε μαθητής θα γράψει το ημερολόγιο του ήρωα σε μορφή blog post, περιγράφοντας μια ημέρα από τη ζωή του. Θα πρέπει να αναφέρει τις σκέψεις και τα συναισθήματα του ήρωα, όπως και τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει.

Αφού γράψουν το ημερολόγιο τους, οι μαθητές θα το ανεβάσουν στο blog της τάξης ή του σχολείου και οι συμμαθητές τους θα έχουν τη δυνατότητα να σχολιάσουν και να συζητήσουν για την ιστορία του κάθε ήρωα.

2^η Δραστηριότητα “Παιχνίδια γρίφων και μυστηρίου ”

Υλικά και μέσα: Η/Υ/Τάμπλετ με σύνδεση στο διαδίκτυο, Word, Γλώσσα Προγραμματισμού **Scratch**, Εφαρμογές σχεδιασμού εικόνας **Canvas** και εγγραφής ήχου **StoryJumper**, Μικρόφωνο.

Μαθησιακοί Στόχοι μέσα από τη Δράση (Ι.Ε.Π, 2022, σσ. 69-87):

- Να συγκεντρώνουν βασικές πληροφορίες και τεχνικές από την προφορική συζήτηση στην τάξη (π.χ. τήρηση σημειώσεων) προκειμένου να τις αξιοποιούν στην παραγωγή γραπτού λόγου (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.1)
- Να συμμετέχουν σε διαλογικές συζητήσεις εκφράζοντας συμφωνία ή αντίρρηση αιτιολογώντας τη θέση/άποψή τους(Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.2).
- Να ακολουθούν συνειδητά τους κανόνες ενεργού συμμετοχής σε προφορική συζήτηση πάνω σε συγκεκριμένο θέμα (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.2).
- Να οργανώνουν σε γραπτό κείμενο τις σκέψεις τους ακολουθώντας τη δομή του κειμενικού τύπου και αποκωδικοποιώντας την εκάστοτε περίπτωση επικοινωνίας (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.4).
- Να παράγουν δημιουργικό γραπτό λόγο ενεργοποιώντας τη φαντασία τους (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.4).
- Να συντάσσουν περιγραφικά κείμενα ενεργοποιώντας τη φαντασία τους και εμπλουτίζοντάς τα με πολυτροπικά στοιχεία (Θ.Π 2 – Θ.Ε 2.1).
- Να προσδιορίζουν τα βασικά δομικά χαρακτηριστικά και τη δομή του αφηγηματικού κειμένου και να τα εφαρμόζουν στα κείμενά τους/ Να αναγνωρίζουν και να αξιοποιούν τη γραμματική της αφήγησης (π.χ. χρονικούς προσδιορισμούς, ρήματα δράσης, εναλλαγή χρονικών βαθμίδων και ποιού ενεργείας, χρονικές προτάσεις/Να δημιουργούν αφηγηματικές ιστορίες ενεργοποιώντας τη φαντασία τους (Θ.Π 2 – Θ.Ε 2.2).
- Να διακρίνουν τα δομικά μέρη ενός εξηγητικού κειμένου: εισαγωγική περιγραφή φαινομένου και διαδοχικά βήματα εξήγησής του (Θ.Π 2 – Θ.Ε 2.3).
- Να εφαρμόζουν τα δομικά χαρακτηριστικά του κειμένου οδηγιών/Να αναγνωρίζουν και να αξιοποιούν στοχευμένα τη γραμματική των οδηγιών (π.χ. πρόσωπο και αριθμός, χρονική βαθμίδα, έγκλιση, χρονικοί προσδιορισμοί)/ Να δομούν οδηγίες ή κανόνες σε μη συνεχή λόγο με τη βοήθεια αριθμησης ή κουκίδων (Θ.Π 2 – Θ.Ε 2.4).
- Να δημιουργούν ένα πολυτροπικό κείμενο (φυλλάδιο) στο πλαίσιο ενός σχολικού συμβάντος (Θ.Π 2 – Θ.Ε 2.6).
- Να εφαρμόσουν την γνώση που ήδη έχουν λάβει πάνω στην γραμματική (Θ.Π 3– Θ.Ε 3.2)

Σε λίγες μέρες το σχολείο πρόκειται να διοργανώσει μια μικρή γιορτή. Η τάξη της Δ' καλείται να δημιουργήσει ένα παιχνίδι γρίφων και μυστηρίου για τα παιδιά των μεγαλύτερων τάξεων. Η εφαρμογή του παιχνιδιού θα λάβει μέρος στην τάξη της πληροφορικής και η τελική σχεδίαση θα γίνει μέσω του προγράμματος scratch. Παράλληλα όμως μέσα στη τάξη θα ακούγεται η ηχογραφημένη αφήγηση της ιστορίας-μυστηρίου μαζί με την πλαισίωση της κατάλληλης μουσικής.

Σε πρώτο στάδιο τα παιδιά θα πρέπει να δομήσουν το παιχνίδι και τη διαδικασία και τα στάδια που θα πρέπει να ακολουθηθεί. Στη συνέχεια τα παιδιά όλης της τάξης θα πρέπει να σκεφτούν, να αποφασίσουν και να γράψουν το σενάριο του παιχνιδιού μαζί με τους γρίφους για την επίλυση του μυστηρίου.

Στη συνέχεια θα πρέπει να δημιουργήσουν ένα φυλλάδιο το οποίο θα διανεμηθεί στους παίχτες με τις οδηγίες, τους στόχους και τα στάδια του παιχνιδιού.

Ως γρίφοι θα πρέπει να χρησιμοποιηθούν:

- ❖ Προτάσεις που από ονομαστικές θα γίνουν ρηματικές και το αντίθετο
- ❖ Επιλογή πέντε (5) ουσιαστικών που θα πρέπει να γραφτούν αντίστοιχα στην γενική και αιτιατική ενικού και πληθυντικού αντίστοιχα.
- ❖ Να διαχωριστούν μέσα σε ένα κείμενο η αντωνυμίες από τα άρθρα
- ❖ Να δημιουργήσουν παράγωγα ρήματα από ουσιαστικά και επίθετα
- ❖ Να χωρίσουν σε συλλαβές λέξεις τις οποίες θα χωρίσουν σε καρτέλες με τους όρους λήγουσα, παραλήγουσα και προπαραλήγουσα.

Πέραν τον ανωτέρω που θεωρούνται απαραίτητη προϋπόθεση, μπορούν να δημιουργήσουν και γρίφους που βασίζονται πάνω σε παροιμίες, αινίγματα, γλωσσοδέτες, ασκήσεις ομοιοκαταληξίας.

Στο επόμενο στάδιο θα πρέπει να δημιουργήσουν το αντίστοιχο ηλεκτρονικό παιχνίδι στην πλατφόρμα προγραμματισμού scratch μέσα από τον ιστότοπο <http://scratch.mit.edu/>. Τέλος, θα πρέπει να δημιουργήσει ηλεκτρονική πρόσκληση ώστε να προσκαλέσει τα παιδιά μέσω της (<https://e-me.edu.gr>)

Δραστηριότητες Ε' τάξης

1^η Δραστηριότητα “Εφημερίδα από Γραφίδα”

Υλικά και μέσα: Η/Υ/Τάμπλετ με σύνδεση στο διαδίκτυο, Google Docs / Microsoft Word, Εφαρμογές σχεδιασμού εικόνας **Canvas**

Μαθησιακοί Στόχοι μέσα από τη Δράση (Ι.Ε.Π, 2022, σσ. 88-107):

- Να εφαρμόζουν στρατηγικές κατανόησης του προφορικού λόγου πριν, κατά και μετά την ακρόασή του/Να διακρίνουν μεταξύ των διαφορετικών τύπων κειμένων που ακροούνται (π.χ. διάκριση εξηγητικών από περιγραφικά κείμενα), επισημαίνοντας τις διαφορές τους και εντοπίζοντας τους σκοπούς που επιτελεί το καθένα (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.1)
- Να εκφέρουν προφορικό λόγο, αυθόρμητο ή προσχεδιασμένο, σε ψηφιακό ή συμβατικό επικοινωνιακό πλαίσιο, ακολουθώντας τους κανόνες συμμετοχής σε συζήτηση / Να πραγματοποιούν συνεντεύξεις αναλαμβάνοντας διαφορετικούς ρόλους (συνεντευξιαστή/συνεντευξιαζόμενο) αναλόγως με την περίπτωση επικοινωνίας. (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.2)
- Να εφαρμόζουν ποικίλες στρατηγικές κατανόησης του γραπτού λόγου πριν από την ανάγνωσή του/Να προσδιορίζουν τη βασική ιδέα/ιδέες και επιμέρους γλωσσικά στοιχεία ενός κειμένου στο πλαίσιο της κριτικής κατανόησής του/Να προσδιορίζουν τη λειτουργία, τις συμβάσεις και τα γλωσσικά χαρακτηριστικά υβριδικών κειμένων που αναπτύσσονται σε ψηφιακά περιβάλλοντα επικοινωνίας (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.3)
- Να εφαρμόζουν στρατηγικές σχεδιασμού και οργάνωσης των ιδεών του κειμένου πριν από τη συγγραφή του / Να ακολουθούν τη δομή της παραγράφου (θεματική πρόταση, λεπτομέρειες, κατακλείδα) και να προσθέτουν συνδετικές λέξεις/φράσεις για την επίτευξη της εσωτερικής συνοχής / Να οργανώνουν τις πληροφορίες/ιδέες σε παραγράφους σύμφωνα με τον τύπο του κειμένου που συντάσσουν, μεριμνώντας για τη συνοχή και τη συνεκτικότητά του / Να προβαίνουν σε αναθεωρήσεις των κειμένων που συγγράφουν εντάσσοντας σε αυτά νέες ιδέες και γλωσσικές επιλογές (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.4)
- Να παράγουν περιγραφικά κείμενα στα οποία εντάσσουν με δημιουργικό τρόπο στοιχεία από άλλους κειμενικούς τύπους (π.χ. ένταξη αφηγηματικών στοιχείων στην περιγραφή προσώπων) / Να εντοπίζουν τη λειτουργία διαφορετικών

σημειωτικών συστημάτων στη λεπτομερή απόδοση των χαρακτηριστικών ενός περιγραφόμενου προσώπου, αντικειμένου ή χώρου (Θ.Π 2 – Θ.Ε 2.1)

- Να προσδιορίζουν επιμέρους δομικά συστατικά των αφηγηματικών κειμένων (περίληψη, προσανατολισμός, εξέλιξη της δράσης, αποτελέσματα, αξιολόγηση, κλείσιμο) (Θ.Π 2 – Θ.Ε 2.2)
- Να προσδιορίζουν τα επιμέρους δομικά χαρακτηριστικά του επιχειρήματος (αιτιολόγηση θέσης) (Θ.Π 2 – Θ.Ε 2.5)
- Να γράφουν ορθογραφημένα (Θ.Π 3 – Θ.Ε 3.2)
- Να μετασχηματίζουν τον ευθύ λόγο σε πλάγιο επιφέροντας τις απαραίτητες αλλαγές στη σύνταξη, την κλιτική μορφοσγία κ.λπ. ανάλογα με τις ανάγκες της επικοινωνίας/ Να εκφράζουν έμμεση ερώτηση και απορία με τη βοήθεια εξαρτημένων πλάγιων ερωτηματικών προτάσεων (Θ.Π 3 – Θ.Ε 3.3)

Οι μαθητές θα συνεργαστούν για να δημιουργήσουν μια ηλεκτρονική εφημερίδα της τάξης, όπου θα γράφουν άρθρα, συνεντεύξεις, ή ιστορίες που θα καλύπτουν ενδιαφέροντα θέματα της καθημερινότητάς τους.

Κάθε ομάδα μαθητών θα αποφασίσει το θέμα του άρθρου της (π.χ., σχολικές εκδηλώσεις, συνεντεύξεις από συμμαθητές ή καθηγητές, φανταστικές ιστορίες ή κόμικς). Οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν το **Google Docs** ή το **Microsoft Word** για τη συγγραφή των άρθρων τους, μαθαίνοντας πώς να δομούν το κείμενό τους, να διατυπώνουν τις ιδέες τους και να διορθώνουν την ορθογραφία και τη σύνταξη.

Αφού ολοκληρώσουν τα άρθρα και τις ιστορίες, θα χρησιμοποιήσουν το **Canva** ή άλλο εργαλείο σχεδίασης για τη δημιουργία της τελικής μορφής της εφημερίδας, προσθέτοντας φωτογραφίες, τίτλους και το design που επιθυμούν. Η τελική εφημερίδα θα δημοσιευτεί σε πλατφόρμες όπως το **Google Sites** ή θα διανεμηθεί μέσω email στους γονείς και τους συμμαθητές.

2^η Δραστηριότητα “Ζωγραφίζοντας ένα ποίημα”

Υλικά και μέσα: Η/Υ/Τάμπλετ με σύνδεση στο διαδίκτυο, Google Docs / Microsoft Word, Εφαρμογές σχεδιασμού εικόνας **Canvas**

Μαθησιακοί Στόχοι μέσα από τη Δράση (Ι.Ε.Π, 2022, σσ. 88-107):

- Να εκφέρουν προφορικό λόγο, αυθόρμητο ή προσχεδιασμένο, σε ψηφιακό ή συμβατικό επικοινωνιακό πλαίσιο, ακολουθώντας τους κανόνες συμμετοχής σε συζήτηση / Να παράγουν λόγο με φαντασία και δημιουργικότητα εφαρμόζοντας θεατρικές τεχνικές, προσχεδιασμένες ή αυθόρμητες. (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.2).
- Να εφαρμόζουν στρατηγικές σχεδιασμού και οργάνωσης των ιδεών του κειμένου πριν από τη συγγραφή του / Να ακολουθούν τη δομή της παραγράφου (θεματική πρόταση, λεπτομέρειες, κατακλείδα) και να προσθέτουν συνδετικές λέξεις/φράσεις για την επίτευξη της εσωτερικής συνοχής / Να προβαίνουν σε αναθεωρήσεις των κειμένων που συγγράφουν εντάσσοντας σε αυτά νέες ιδέες και γλωσσικές επιλογές. (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.4).
- Να χρησιμοποιούν ποικίλα σημασιολογικά στοιχεία (αξιολογικά επίθετα, συναισθηματικά φορτισμένο λεξιλόγιο, δείκτες τροπικότητας) για την έκφραση συναισθημάτων, σκέψεων και αξιολογήσεων κατά την παραγωγή περιγραφικών κειμένων/Να εντοπίζουν τη λειτουργία διαφορετικών σημειωτικών συστημάτων στη λεπτομερή απόδοση των χαρακτηριστικών ενός περιγραφόμενου προσώπου, αντικειμένου ή χώρου (Θ.Π 2 – Θ.Ε 2.1).
- Να αναπτύσσουν δεξιότητες οπτικού γραμματισμού διαβάζοντας κριτικά εικόνες (Θ.Π 2 – Θ.Ε 2.6).
- Να γράφουν ορθογραφημένα (Θ.Π 3 – Θ.Ε 3.2).
- Να διακρίνουν τη λειτουργία απρόσωπων ρημάτων και εκφράσεων παρατηρώντας το πλαίσιο χρήσης τους/Να μετασχηματίζουν τον ευθύ λόγο σε πλάγιο επιφέροντας τις απαραίτητες αλλαγές στη σύνταξη, την κλιτική μορφοσγία κ.λπ. ανάλογα με τις ανάγκες της επικοινωνίας (Θ.Π 3 – Θ.Ε 3.3).
- Να αναγνωρίζουν τη σημασία των νεολογισμών και των δανείων στην κάλυψη σύγχρονων επικοινωνιακών αναγκών (Θ.Π 4 – Θ.Ε 4.3).
- Να αναπτύσσουν δεξιότητες αναπλαισίωσης τμημάτων του λογοτεχνικού κειμένου προσεγγίζοντάς το βιωματικά./ • Να προσδιορίζουν τις διαφορές μεταξύ γραπτής και οπτικοακουστικής αφήγησης και το αποτέλεσμα που

μπορεί να έχει σε διαφορετικό κοινό/Να εντοπίζουν διαφορές ανάμεσα σε ποιητικά κείμενα ως προς το είδος τους (αφηγηματικά, λυρικά, σκωπτικά, δημόδη), τα γλωσσικά τους μέσα, την έκταση και τη δομή τους/ Να αξιοποιούν δημιουργικά εκφραστικά μέσα και τεχνικά χαρακτηριστικά ποιητικών κειμένων (ομοιοκαταληξία, διασκελισμός, επανάληψη, ομοηχία, παρήχηση, εικόνες).. (Θ.Π 5 – Θ.Ε 5.2).

Οι μαθητές της τάξης θα επιλέξουν τρεις έως έξι εικόνες από το **Canva**, που μπορεί να περιλαμβάνουν φυσικά τοπία, πρόσωπα, αντικείμενα, ή αφηρημένες σκηνές. Οι εικόνες αυτές θα λειτουργήσουν ως αφετηρία για την έμπνευσή τους και θα τους βοηθήσουν να δημιουργήσουν ένα ποίημα που να σχετίζεται με τις εικόνες.

Οι μαθητές θα πρέπει να σκεφτούν τι συναισθήματα ή σκέψεις τους προκαλούν οι εικόνες και να τα εκφράσουν με λέξεις, δημιουργώντας ποιητικές φράσεις. Ο στίχος μπορεί να είναι ελεύθερος ή ρυθμικός, ανάλογα με την προτίμηση των παιδιών, ενώ μπορούν καλούνται να προσέξουν τα παρακάτω:

Ρυθμός και Ροή: Οι μαθητές πρέπει να εστιάσουν στη ροή των στίχων και στην επιλογή των λέξεων, δημιουργώντας μια μελωδία που να συνοδεύει την αφήγηση.

Συνοχή: Το ποίημα πρέπει να έχει συνοχή, είτε περιγράφοντας μια ιστορία μέσα από τις εικόνες, είτε εστιάζοντας σε συναισθήματα, μεταφορές ή συμβολισμούς.

Αναφορές σε Εικόνες: Κάθε εικόνα μπορεί να λειτουργήσει ως έμπνευση για έναν στίχο ή μια στροφή του ποιήματος, προσέχοντας τα χρώματα, τις μορφές και τα σύμβολα που εμφανίζονται.

Στη συνέχεια οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν το **Canva** και πάλι, για να δημιουργήσουν μια παρουσίαση όπου θα συνδυάσουν τις εικόνες με το ποίημα που έχουν γράψει. Θα προσέξουν τα εξής:

Δομή και Αισθητική: Οι εικόνες πρέπει να υποστηρίζουν και να αναδεικνύουν το περιεχόμενο του ποιήματος. Οι στίχοι πρέπει να τοποθετηθούν με τέτοιο τρόπο ώστε να διευκολύνουν την ανάγνωση και να ενισχύουν τη ροή της παρουσίασης.

Χρώματα και Εικόνες: Η επιλογή χρωμάτων και εικόνων πρέπει να αντανακλά την ατμόσφαιρα και τα συναισθήματα του ποιήματος, είτε πρόκειται για χαρούμενες ή μελαγχολικές εικόνες.

Τέλος, θα παρουσιάσουν το ποίημα τους στην τάξη, αναδεικνύοντας πώς συνδύασαν τις εικόνες με τους στίχους τους. Θα γίνει συζήτηση για το πώς οι εικόνες ενίσχυσαν την ποιητική τους έμπνευση και πώς οι λέξεις τους ανταποκρίνονται στη δομή και τον ρυθμό.

Δραστηριότητες ΣΤ' τάξης

1^η Δραστηριότητα “Ανακατεύοντας τους στίγους και γράφοντας τους τοίχους”

Υλικά και Μέσα: Υπολογιστές ή tablets με πρόσβαση στο διαδίκτυο, Εργαλεία δημιουργίας παρουσιάσεων (π.χ. PowerPoint, Google Slides), Εργαλεία ανάλυσης κειμένου (π.χ. WordArt).

Μαθησιακοί Στόχοι μέσα από τη Δράση (Ι.Ε.Π, 2022, σσ. 108-125):

- Να αξιολογούν δραστηριότητες παραγωγής προφορικού λόγου στο πλαίσιο της αυτοαξιολόγησης και ετεροαξιολόγησης (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.2)
- Να επιλέγουν τις κατάλληλες πληροφορίες, κύριες και δευτερεύουσες, από διαφορετικά είδη κειμένων για την ερμηνεία και την απόδοση του νοήματος από διαφορετική οπτική/Να συνειδητοποιούν τη σημασία της γλωσσικής εξέλιξης και ποικιλότητας, αντιπαραβάλλοντας διαφορετικές γλωσσικές μορφές με την πρότυπη ποικιλία (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.3).
- Να σχεδιάζουν τα υπό δημιουργία κείμενά τους χρησιμοποιώντας διάφορες στρατηγικές ανάλογα με τον τύπο του κειμένου, το επικοινωνιακό πλαίσιο και το προσωπικό τους ύφος (Θ.Π 1 – Θ.Ε 1.4).
- Να αξιοποιούν συνειδητά ποικίλες γλωσσικές επιλογές (ρήματα γνώμης, αισθήσεως, επίθετα αξιολογικά) για την ανάδειξη της υποκειμενικής οπτικής (Θ.Π 2 – Θ.Ε 2.1).
- Να διακρίνουν και να μετασχηματίζουν την οπτική γωνία του/της συγγραφέα/-έως (Θ.Π 2 – Θ.Ε 2.2).
- Να συνδυάζουν ποικίλα πολυτροπικά στοιχεία σε σύνθετες ψηφιακές παρουσιάσεις. / Να εκφράζονται πολυτροπικά και να αξιολογούν κριτικά τις δυνατότητες των ψηφιακών εργαλείων (Θ.Π 2 – Θ.Ε 2.6).
- Να αξιοποιούν τα σχήματα λόγου (π.χ. ομοηχία, επανάληψη, παρομοίωση, προσωποποίηση, υπερβολή) στη δημιουργική γραφή κειμένων ή ποιημάτων (Θ.Π 4 – Θ.Ε 4.2).
- Να πειραματίζονται στην ποιητική γραφή ακολουθώντας σύγχρονες μορφές ποίησης/Να υλοποιούν σχέδια εργασίας (project) με αφορμή τη μελέτη λογοτεχνικών έργων, πεζών ή ποιητικών (Θ.Π 5 – Θ.Ε 5.2).

Η δραστηριότητα ξεκινά με την ψηφιακή ακρόαση μέσω υπολογιστή ενός ποιήματος στην τάξη, π.χ. από Έλληνες ποιητές όπως ο Οδυσσεύς Ελύτης ή ο Γιώργος Σεφέρης. Στη συνέχεια και σε συνεργασία με τον δάσκαλο οι μαθητές θα πρέπει να αναλύσουν τα παρακάτω στοιχεία:

Θέμα και Μήνυμα: Συζήτηση σχετικά με το κεντρικό θέμα του ποιήματος και τα συναισθήματα που προκαλεί.

Δομή και Ρυθμός: Παρατήρηση της ρίμας, του ρυθμού, τον αριθμό συλλαβών και της διάταξης των στίχων.

Εικόνες και Μεταφορές: Εντοπισμός ποιητικών εικόνων και μεταφορών που χρησιμοποιεί ο ποιητής και συζήτηση για το πώς επηρεάζουν την αντίληψη του ποιήματος.

Οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν ένα εργαλείο όπως το **WordArt** για να αναλύσουν τη συχνότητα λέξεων στο ποίημα και να δημιουργήσουν έναν «σύννεφο λέξεων» που απεικονίζει τις πιο συχνές λέξεις. Έπειτα, ζητάμε να βρουν παράγωγες λέξεις, να σχηματίσουν σύνθετες λέξεις με τη δοσμένη λέξη ως α' ή β' συνθετικό ή να σχηματίσουν ομόρριζες λέξεις. Στη συνέχεια τους ζητάμε να δημιουργήσουν ένα «Συννεφόλεξο» με τις νέες αυτές λέξεις και να τις αντικαταστήσουν στο αρχικό ποίημα που τους είχε δοθεί. Στόχος είναι να δημιουργηθεί ένα νέο ποίημα με διαφορετική μορφή, αλλά παρόμοια θεματολογία.

Μετά την ανασύνθεση, οι μαθητές θα συγκρίνουν το αρχικό ποίημα με τη δική τους εκδοχή, εστιάζοντας στις διαφορές στο ρυθμό και τη ροή. Θα συζητήσουν το πώς οι αλλαγές επηρεάζουν την αίσθηση και το νόημα του ποιήματος.

Τέλος, οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν εργαλεία όπως το **PowerPoint** ή το **Google Slides** για να δημιουργήσουν μια παρουσίαση που να περιλαμβάνει τα παρακάτω:

Εικονογραφημένη απόδοση των εικόνων του ποιήματος.

Επεξήγηση της ρίμας και του ρυθμού.

Σχολιασμός των συναισθημάτων που προκαλεί το ποίημα και των στοιχείων που το ενισχύουν.

Κάθε μαθητής ή ομάδα θα παρουσιάσει τη δουλειά του στην τάξη, εξηγώντας πώς επέλεξε να εικονογραφήσει το ποίημα και πώς αντιλαμβάνεται τη δομή και τον ρυθμό. Η συζήτηση θα εστιάσει στη σύνδεση του ποιήματος με τα γλωσσικά στοιχεία που αναλύθηκαν.

2^η Δραστηριότητα "Θεατρικό Εργαστήρι "

Υλικά και Μέσα: Ηλεκτρονικοί Υπολογιστές / Tablets, Λογισμικό Επεξεργασίας Κειμένου (Google Docs, Microsoft Word ή OpenOffice), Κάμερα ή Κινητό Τηλέφωνο, Λογισμικό Επεξεργασίας Βίντεο (**Windows Movie Maker**), εφαρμογή εγγραφής ήχου (**Story jumper**) Προβολέας και Διαδραστικός Πίνακας.

Μαθησιακοί Στόχοι μέσα από την Δράση (Ι.Ε.Π, 2022, σσ. 108-125):

- Να παρουσιάζουν κείμενα λογοτεχνικού/ θεατρικού λόγου και δημοσιογραφικού επιλέγοντας τα κατάλληλα παραγλωσσικά και εξωγλωσσικά χαρακτηριστικά για κάθε περίπτωση (Θ.Π 1 – Θ.Ε. 1.1)
- Να σχεδιάζουν τα υπό δημιουργία κείμενά τους χρησιμοποιώντας διάφορες στρατηγικές ανάλογα με τον τύπο του κειμένου, το επικοινωνιακό πλαίσιο και το προσωπικό τους ύφος/ Να αναπτύσσουν παραγράφους ακολουθώντας τα δομικά μέρη (θεματική πρόταση, λεπτομέρειες, κατακλείδα) και να τις εμπλουτίζουν χρησιμοποιώντας παραδείγματα, σύγκριση-αντίθεση ή αιτιολόγηση, ανάλογα με τη θεματική πρόταση και τον τύπο του κειμένου / Να βελτιώνουν αναστοχαζόμενοι/-ες σημεία των κειμένων τους μέσω αλληλεπίδρασης και ανατροφοδότησης. (Θ.Π 1 – Θ.Ε. 1.4)
- Να αναπαριστούν πρόσωπα, αντικείμενα, γεγονότα, χώρους /τόπους κ.ά. αξιοποιώντας τη δομή των περιγραφικών κειμένων και εντάσσοντας βιωματικά στοιχεία, συναισθήματα, σκέψεις αλλά και αφηγηματικά μέρη (Θ.Π 2 – Θ.Ε. 2.1)
- Να μετασχηματίζουν ένα αφηγηματικό κείμενο σε θεατρικό, χρησιμοποιώντας μονολόγους και διαλόγους, όπως και άλλους κειμενικούς τύπους (Θ.Π 2 – Θ.Ε. 2.2)

- Να μετατρέπουν ένα μονοτροπικό αφηγηματικό κείμενο (μυθοπλαστικής, ιστορικής ή ρεαλιστικής αφήγησης) σε πολυτροπικό επιλέγοντας ποικίλους σημειωτικούς τρόπους (Θ.Π 2 – Θ.Ε. 2.6)
- Να διερευνούν τη σημασία των αποθετικών ρημάτων σε σχέση με τη μορφολογία και τη σύνταξή τους (Θ.Π 3 – Θ.Ε. 3.3)
- Να διεκδικούν το λεξιλόγιό τους, (παθητικό, ενεργητικό) με λιγότερο συχνές λέξεις ακολουθώντας ατομικές στρατηγικές μάθησης και με την αξιοποίηση κατάλληλων λεξικών (Θ.Π 4 – Θ.Ε. 4.1).
- Να συμμετέχουν στον μετασχηματισμό ενός λογοτεχνικού κειμένου αναπτύσσοντας την ικανότητα δημιουργικής αναδίγησης, μεταγραφής και παρέμβασης σε αυτό Θ.Π 5 – Θ.Ε. 5.2).

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και αναλαμβάνουν να δημιουργήσουν ένα θεατρικό σενάριο βασισμένο σε ένα κοινωνικό ζήτημα (π.χ. φιλία, αλληλεγγύη, εθισμός στην τεχνολογία) ή σε ένα ιστορικό γεγονός. Η δασκάλα παρέχει στους μαθητές παραδείγματα θεατρικών κειμένων και συζητά τη δομή και τα βασικά στοιχεία που πρέπει να περιλαμβάνει (π.χ., διάλογοι, χαρακτήρες, σκηνικό). Οι μαθητές χρησιμοποιούν ηλεκτρονικά έγγραφα καταγραφής ιδεών (**Word, Power Point**) για να οργανώσουν ιδέες και να δημιουργήσουν τα προσχέδια του σεναρίου τους.

Οι μαθητές λοιπόν, αναλαμβάνουν ρόλους (συγγραφείς, σκηνοθέτες, ηθοποιοί) και συνεργάζονται στη συγγραφή του θεατρικού έργου. Δίνουν έμφαση στην ανάπτυξη χαρακτήρων και τη δομή των διαλόγων. Θα πρέπει να δώσουν έμφαση στη συνοχή του σεναρίου και την ανάπτυξη των χαρακτήρων, ώστε να υπάρχει μια λογική αλληλουχία στην πλοκή. Το θεατρικό έργο πρέπει να έχει ένα σαφές μήνυμα ή θέμα που να υποστηρίζεται από τους διαλόγους και τις ενέργειες των χαρακτήρων.

Στην πορεία, μπορούν να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία συνεργασίας όπως το **Google Docs** για να δουλεύουν ομαδικά στο ίδιο κείμενο σε πραγματικό χρόνο, με σχόλια και ανατροφοδότηση από τον δάσκαλο.

Στον πιο κάτω πίνακα δίνεται ένα παράδειγμα το πως πιθανόν θα μπορούσαν οι μαθητές να αρχίσουν να εργάζονται πάνω στο σενάριο τους.

ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΗ ΔΟΜΗ	ΙΔΕΕΣ
Κύρια ιδέα	
Χρόνος και τόπος	
Βασικός χαρακτήρας Όνομα / εμφάνιση / χαρακτήρας	
Άλλοι χαρακτήρες Όνομα/ εμφάνιση/ χαρακτήρας	
Πλοκή 1η σκηνή Τι συμβαίνει στην αρχή;	
Πλοκή 2η σκηνή Τι κάνουν τα άλλα πρόσωπα της ιστορίας; Τι συμβαίνει στη συνέχεια;	

Πλοκή 3η σκηνή Τι συμβαίνει στο τέλος ;	

Αφού ολοκληρωθεί το σενάριο, οι μαθητές καταγράφουν τη θεατρική παρουσίαση σε βίντεο με τη χρήση κινητών τηλεφώνων ή ψηφιακών καμερών. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει να προσαρμόσει την παρουσίαση με ψηφιακά εργαλεία, όπως το **Movie Maker** ή **Movie Maker 10** (για πιο πρόσφατες εκδόσεις των Windows) ή άλλο πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο. Στο βίντεο, οι μαθητές μπορούν να προσθέσουν υπότιτλους, μουσική υπόκρουση, και γραφικά, ενισχύοντας τη δημιουργικότητα και τον επαγγελματισμό της παραγωγής τους.

Τέλος, κάθε ομάδα παρουσιάζει το έργο της στην τάξη μέσω του του προβολέα. Οι μαθητές καλούνται να αξιολογήσουν τις δουλειές των άλλων ομάδων με βάση τη δημιουργικότητα, την επίδραση των παραγωγιστικών στοιχείων και την ποιότητα του θεατρικού λόγου. Ο δάσκαλος παρέχει ανατροφοδότηση τόσο για τη γλωσσική δομή του κειμένου όσο και για τα πολυτροπικά στοιχεία της παρουσίασης (κίνηση, εκφράσεις προσώπου, τόνος φωνής).

Κεφάλαιο 4ο: Επίλογος

Συμπεράσματα- Επίλογος

Στην κοινωνία του 21ου αιώνα, όπου η ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας και οι διαρκώς μεταβαλλόμενες απαιτήσεις επιτάσσουν την προσαρμογή του εκπαιδευτικού συστήματος στις νέες συνθήκες. Οι παραδοσιακές μορφές εκπαίδευσης που επικεντρώνονταν σε καθιερωμένες διδακτικές πρακτικές πλέον δεν επαρκούν για να εφοδιάσουν τους μαθητές με τις απαραίτητες δεξιότητες, αφού η σύγχρονη πραγματικότητα απαιτεί προσαρμοστικότητα, κριτική σκέψη και ικανότητα έκφρασης σε ποικίλες μορφές και μέσα. Σε αυτό το πλαίσιο, η δημιουργική γραφή και η αξιοποίηση των τεχνολογιών πολυμέσων, ειδικά μέσα από την ψηφιακή αφήγηση, έχουν αναγνωριστεί ως μέσα που προσφέρουν ουσιαστική συνεισφορά στη γλωσσική ανάπτυξη και στην ενίσχυση των εκφραστικών δυνατοτήτων των μαθητών.

Η βιβλιογραφική μελέτη της παρούσας διπλωματικής δίνει έμφαση στο γεγονός ότι η δημιουργική γραφή δεν πρέπει να περιορίζεται σε ορισμένες σχολικές ηλικίες αλλά, αντιθέτως, να γίνεται σταδιακή εισαγωγή της από την Α' τάξη του δημοτικού. Τα πρώτα βήματα μπορούν να βασιστούν σε απλές μορφές αφήγησης και διατύπωσης σκέψεων, καθώς αυτές οι δραστηριότητες συνεισφέρουν στη συναισθηματική και γνωστική ανάπτυξη των παιδιών, ενώ το περιβάλλον του σχολείου και ο ρόλος του δασκάλου λειτουργούν ενισχυτικά. Ο εκπαιδευτικός, ως οδηγός και φορέας ενός ολιστικού μοντέλου μάθησης, δημιουργεί ένα ασφαλές πλαίσιο στο οποίο τα παιδιά νιώθουν άνετα να εκφράσουν προσωπικές εμπειρίες και συναισθήματα, συνεισφέροντας στην ενεργητική τους συμμετοχή.

Η δημιουργική γραφή και οι τεχνολογίες πολυμέσων, ειδικά μέσω της ψηφιακής αφήγησης, αναγνωρίζονται πλέον ως συμπληρωματικά εργαλεία που προσφέρουν νέες δυνατότητες στη σχολική εκπαίδευση. Οι τεχνολογίες πολυμέσων δεν έρχονται μόνο να εμπλουτίσουν τις υπάρχουσες μεθόδους διδασκαλίας, αλλά συμβάλλουν ενεργά στη διαμόρφωση ενός περιβάλλοντος όπου οι μαθητές ενθαρρύνονται να αναπτύξουν δημιουργικές δεξιότητες και να πειραματιστούν με καινοτόμες μορφές έκφρασης. Η δημιουργική γραφή, με τη σειρά της, δίνει νόημα στην τεχνολογία, αφού μέσω αυτής, οι μαθητές μαθαίνουν να χρησιμοποιούν εργαλεία για τη σύνθεση ιστοριών και περιεχομένου που εκφράζουν τις προσωπικές τους ιδέες και συναισθήματα.

Παράλληλα, το ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα έχει παρουσιάσει βελτιώσεις στα Προγράμματα Σπουδών, εισάγοντας νέα εκπαιδευτικά εργαλεία και περισσότερες δραστηριότητες που ενθαρρύνουν τη δημιουργικότητα. Με την αναθεώρηση του Νέου Προγράμματος Σπουδών (ΝΠΣ) για την περίοδο 2021-2023, παρατηρείται μεγαλύτερη έμφαση στη δημιουργική παραγωγή λόγου, παρέχοντας ευκαιρίες στους μαθητές να εκφράσουν τη φαντασία τους, να επεξεργαστούν τα συναισθήματά τους και να ενισχύσουν τη λογοτεχνική τους καλλιέργεια. Οι μαθητές/-τριες συμμετέχουν σε διαδικασίες που απαιτούν την παραγωγή κειμένων με περιεχόμενο όπως περιγραφές, αφηγήσεις, οδηγίες και επιχειρηματολογία, γεγονός που τους προετοιμάζει για τη συμμετοχή σε πραγματικές επικοινωνιακές καταστάσεις.

Στη σημερινή ψηφιακή εποχή, τα ψηφιακά μέσα έχουν γίνει αναπόσπαστο κομμάτι κάθε πτυχής της ζωής μας, επηρεάζοντας βαθιά και διαμορφώνοντας τις καθημερινές μας δραστηριότητες. Από το πώς επικοινωνούμε και κοινωνικοποιούμαστε μέχρι το πώς εργαζόμαστε, μαθαίνουμε και διασκεδάζουμε, η παρουσία των ψηφιακών μέσων είναι πανταχού παρούσα. Οι πλατφόρμες κοινωνικών μέσων μάς κρατούν σε επαφή με φίλους και οικογένεια, ενώ επαγγελματικά δίκτυα και εργαλεία επικοινωνίας διευκολύνουν την εξ αποστάσεως εργασία και τη συνεργασία. Πλατφόρμες διαδικτυακής μάθησης και ψηφιακοί πόροι έχουν μεταμορφώσει την εκπαίδευση, καθιστώντας τη γνώση πιο προσιτή. Επιπλέον, οι υπηρεσίες ροής και οι επιλογές ψηφιακής ψυχαγωγίας παρέχουν απεριόριστη διασκέδαση και πολιτιστικές εμπειρίες στην οθόνη μας, υπογραμμίζοντας την κυρίαρχη θέση των ψηφιακών μέσων στη σύγχρονη κοινωνία.

Ως μία από τις γλωσσικές δεξιότητες, η γραφή αποτελεί σημαντική διάσταση που διδάσκεται στους μαθητές του δημοτικού σχολείου. Η γραφή είναι ένας τρόπος με τον οποίο κάποιος μπορεί να εκφράσει ιδέες, σκέψεις και συναισθήματα σε άλλους σε γραπτή μορφή. Είναι θεμελιώδης γλωσσική δεξιότητα που διαδραματίζει κρίσιμο ρόλο στην εκπαίδευση. Η εκμάθηση της γραφής σε νεαρή ηλικία βοηθά τους μαθητές να αναπτύξουν την ικανότητά τους για αποτελεσματική και δημιουργική επικοινωνία, επιτρέποντάς τους να μεταδίδουν προσωπικές εμπειρίες, να μοιράζονται απόψεις και να συμμετέχουν σε ουσιαστικό διάλογο με άλλους. Η δεξιότητα αυτή ενισχύει όχι μόνο τις ακαδημαϊκές ικανότητες των μαθητών, αλλά τους προετοιμάζει επίσης για μελλοντικές προσωπικές και επαγγελματικές αλληλεπιδράσεις.

Τα ψηφιακά μέσα έχουν αλλάξει ριζικά το τοπίο της δημιουργικής γραφής, προσφέροντας νέους και δυναμικούς δρόμους έκφρασης. Με την ανάπτυξη των διαδικτυακών ιστολογιών, των ηλεκτρονικών βιβλίων, τη χρήση βίντεο και ταινιών αλλά και των πλατφορμών κοινωνικών μέσων και των διαδραστικών ιστοσελίδων αφήγησης, οι συγγραφείς έχουν τώρα στη διάθεσή τους εργαλεία που δεν υπήρχαν στο παρελθόν. Αυτές οι ψηφιακές πλατφόρμες επιτρέπουν τη χρήση πολυμέσων, όπως εικόνες, βίντεο και ήχους, εμπλουτίζοντας την εμπειρία αφήγησης και προσθέτοντας βάθος στο παραδοσιακό κείμενο.

Η υπερκειμενική αφήγηση, η οποία επιτρέπει μη γραμμικές αφηγήσεις και διαδραστικά στοιχεία, προσκαλεί τους αναγνώστες να ασχοληθούν με τις ιστορίες με καινοτόμους τρόπους, δημιουργώντας μια πιο εμπυθιστική εμπειρία. Επιπλέον, η άμεση ανατροφοδότηση και η αλληλεπίδραση που διευκολύνεται είτε μέσα στην ίδια την τάξη είτε από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης επιτρέπουν στους συγγραφείς να συνδεθούν άμεσα με το κοινό τους, προωθώντας μια κοινότητα γύρω από το έργο τους. Αυτή η άμεση αλληλεπίδραση μπορεί να εμπνεύσει τους συγγραφείς, να προσφέρει νέες οπτικές και ακόμη και να διαμορφώσει την πορεία των ιστοριών τους. Έτσι, τα ψηφιακά μέσα όχι μόνο ενισχύουν τη δημιουργική διαδικασία, αλλά επίσης επεκτείνουν την εμβέλεια και τον αντίκτυπο της δημιουργικής γραφής στη σύγχρονη εποχή.

Παράλληλα, τα ψηφιακά μέσα έχουν δημιουργήσει παγκόσμιες κοινότητες συγγραφέων και αναγνωστών, διευκολύνοντας τη συνεργασία, την ανατροφοδότηση και την υποστήριξη πέρα από γεωγραφικά όρια. Αυτή η διασύνδεση έχει ενισχύσει την ορατότητα διαφορετικών φωνών και έχει συμβάλει στην εξέλιξη των στυλ και των ειδών γραφής. Σήμερα, οι συγγραφείς επηρεάζονται από μια ποικιλία πολιτιστικών αφηγήσεων και τεχνικών αφήγησης, οδηγώντας σε ένα πιο πλούσιο και ποικιλόμορφο λογοτεχνικό τοπίο. Παρά τα πλεονεκτήματα αυτά, η ενσωμάτωση των ψηφιακών μέσων στη δημιουργική γραφή φέρνει και κάποιες προκλήσεις. Πολλοί άνθρωποι χρειάζονται βελτιωμένες ψηφιακές δεξιότητες για να χρησιμοποιήσουν αυτά τα εργαλεία αποτελεσματικά. Επίσης, υπάρχουν ανησυχίες σχετικά με την προστασία της πνευματικής ιδιοκτησίας και την εξασφάλιση αυθεντικού περιεχομένου. Επιπλέον, η συνεχής ροή πληροφοριών και ο γρήγορος ρυθμός κατανάλωσης ψηφιακού περιεχομένου μπορεί μερικές φορές να μειώσουν το βάθος και την ποιότητα των λογοτεχνικών έργων.

Η ενσωμάτωση της δημιουργικής γραφής στην εκπαίδευση βοηθά να ξεπεραστούν τα όρια της παραδοσιακής διδασκαλίας και να προωθηθεί μια παιδαγωγική που τοποθετεί τον μαθητή στο επίκεντρο της μαθησιακής διαδικασίας. Αυτή η προσέγγιση απομακρύνεται από τον στενό, καθοδηγητικό ρόλο του εκπαιδευτικού και ανοίγει νέες ευκαιρίες για τον μαθητή να λειτουργήσει ως ενεργός συμμετέχων που δεν αρκείται μόνο στην αποδοχή της γνώσης αλλά καλλιεργεί κριτικές και εκφραστικές δεξιότητες.

Με δεδομένα αυτά τα στοιχεία, οι διδακτικές προτάσεις που παρουσιάζονται σε αυτή την εργασία στοχεύουν στη δημιουργία ενός μαθησιακού περιβάλλοντος πλούσιου σε παραστατικότητα και συμβολισμούς, στο οποίο οι μαθητές νιώθουν ελεύθεροι να εκφράσουν σκέψεις και συναισθήματα και να πειραματιστούν με νέες μορφές έκφρασης. Έμφαση δόθηκε όχι μόνο στο τελικό αποτέλεσμα της εργασίας τους αλλά και στη διαδικασία της δημιουργίας, ενισχύοντας την αυτοπεποίθηση των μαθητών και δίνοντάς τους την ευκαιρία να δουν τον εαυτό τους ως δημιουργούς.

Συμπερασματικά, η χρήση δημιουργικής γραφής με τη συνδρομή πολυμέσων και των Τ.Π.Ε. στη γλωσσική διδασκαλία φαίνεται να είναι όχι μόνο μια καινοτόμα προσέγγιση αλλά και μια αναγκαία εξέλιξη για την ενίσχυση της γλωσσικής επάρκειας και της κριτικής σκέψης των μαθητών. Η συνδυαστική χρήση των τεχνολογικών εργαλείων με τη δημιουργική γραφή παρέχει ισχυρά κίνητρα για τους μαθητές, ενώ τους προετοιμάζει καλύτερα για τις προκλήσεις της σύγχρονης κοινωνίας. Με αυτήν την εργασία, ελπίζουμε να προσφέρουμε ένα παράδειγμα που θα βοηθήσει στη βελτίωση των γλωσσικών δεξιοτήτων των μαθητών και θα προωθήσει τη δημιουργικότητα ως αναπόσπαστο κομμάτι της γλωσσικής διδασκαλίας.

Προτάσεις για μελλοντική έρευνα

Η παρούσα διπλωματική εργασία ανέδειξε την αξία της δημιουργίας εναλλακτικών εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων στο γλωσσικό μάθημα, οι οποίες βασίζονται στον συνδυασμό της Δημιουργικής Γραφής και των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ). Ο σχεδιασμός αυτών των δραστηριοτήτων αποδείχθηκε αποτελεσματικός στην υποστήριξη της γνωστικής και συμπεριφορικής ανάπτυξης των παιδιών, καθώς και στην καλλιέργεια θετικών στάσεων απέναντι στη μάθηση. Τα αποτελέσματα έδειξαν μέσα από τη βιβλιογραφική μας ανασκόπηση ότι τέτοιες δραστηριότητες όχι μόνο βελτιώνουν τις γλωσσικές δεξιότητες σε ανώτερο επίπεδο

από αυτό των παραδοσιακών μεθόδων, αλλά και συμβάλλουν στη διαμόρφωση εναλλακτικών τρόπων απόκτησης γνώσης.

Για την περαιτέρω ανάπτυξη και ενίσχυση της Δημιουργικής Γραφής στο γλωσσικό μάθημα και των ΤΠΕ στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, παρατίθενται συγκεκριμένες προτάσεις:

Ανάθεση δραστηριοτήτων Δημιουργικής Γραφής βασισμένες στο γλωσσικό μάθημα στο σπίτι: Η εισαγωγή ασκήσεων Δημιουργικής Γραφής με τη χρήση ΤΠΕ για το σπίτι, όπου είναι εφικτό, και η συνεργασία με τους γονείς μπορούν να ενισχύσουν τη γλωσσική καλλιέργεια και την εμπλοκή των παιδιών σε ένα ευρύτερο μαθησιακό περιβάλλον.

Εξοπλισμός και αναβάθμιση τεχνολογικών υποδομών: Η επάρκεια και τακτική αναβάθμιση των τεχνολογικών συστημάτων στα σχολεία είναι καθοριστικής σημασίας για την υποστήριξη δραστηριοτήτων που βασίζονται σε πολυμέσα και ΤΠΕ, παρέχοντας το τεχνικό υπόβαθρο για πιο καινοτόμες και διαδραστικές διδακτικές πρακτικές.

Συνδυασμός παραδοσιακής και Δημιουργικής Γραφής στη διδασκαλία της γλώσσας: Η ενσωμάτωση της Δημιουργικής Γραφής στο μάθημα της γλώσσας σε συνδυασμό με τις παραδοσιακές μεθόδους μπορεί να προάγει την ανάπτυξη εκφραστικών δεξιοτήτων και να εμπλουτίσει την εμπειρία της γλωσσικής εκπαίδευσης, προσφέροντας πιο πολυδιάστατες εμπειρίες στους μαθητές.

Επιμόρφωση εκπαιδευτικών: Η διοργάνωση σεμιναρίων επιμόρφωσης για τη Δημιουργική Γραφή και την εφαρμογή νέων τεχνολογιών θα προσφέρει στους εκπαιδευτικούς τα εφόδια και τις γνώσεις που χρειάζονται για να αξιοποιήσουν αποτελεσματικά αυτά τα εργαλεία στην εκπαιδευτική πράξη.

Ανάπτυξη Αναλυτικών Προγραμμάτων με έμφαση στην αξιοποίηση των ΤΠΕ: Η ευαισθητοποίηση του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου και η ενσωμάτωση της Δημιουργικής Γραφής και των ΤΠΕ στα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών θα μπορούσε να οδηγήσει σε μια πιο ενισχυμένη και πολυδιάστατη προσέγγιση της διδασκαλίας, που να ανταποκρίνεται στις ανάγκες των μαθητών και να προετοιμάζει τους μαθητές για τις προκλήσεις της σύγχρονης κοινωνίας.

Η ενσωμάτωση αυτών των στοιχείων σε μελλοντικά προγράμματα σπουδών αναμένεται να επιφέρει πολλαπλά οφέλη και να ενισχύσει τη γλωσσική, διανοητική και συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών, ενώ θα επιτρέψει στους μαθητές να εξελιχθούν σε πιο αυτόνομους και δημιουργικούς χρήστες της γλώσσας.

Βιβλιογραφία

- Akkaya N. (2014). Elementary Teachers' Views on the Creative Writing. *Educational Sciences: Theory & Practice*. Ανάκτηση από www.edam.com.tr/estp
- Alexander A. (2014). *The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media*. Santa Barbara: Praeger.
- Alismail A. (2015). Integrate digital storytelling in education. *Journal of Education and Practice*, 126-129.
- Anderson M. & Dunn J. (2013). *How Drama Activates Learning: Contemporary Research and Practice*. New York: Bloomsbury.
- Anderson M. (2009). *Potential to reality: drama, technology and education*. Continuum.
- Aristovnik A., K. D. (2020). Impacts of the COVID-19 pandemic on life of higher education students: A global perspective. *Sustainability*(20), σσ. 8-17.
- Banaszewski T. (2002). Digital Storytelling Finds Its Place in the Classroom. *Multimedia Schools*, 32-35.
- Barakat A. (2023). The Effects of Digital Drama-Based Instruction on Developing Receptive and Expressive Language among Kindergarten Children. *International Journal of Instruction*, 103-118.
- Barbot B. Tan M. etc. (2012). Essential skills for creative writing: Intergrading multiple domain-specific perspectives. *Thinking Skills and Creativity* 7, 209-223.
- Barton G. Khosronejad D. etc. (2023). Teaching creative writing in primary schools: a systematic review of the literature through the lens of reflexivity. *The Australian Educational Researcher*, 1311-1330. Ανάκτηση από <https://link.springer.com/article/10.1007/s13384-023-00641-9>
- Bazalgette C. (2010). Teaching Media in Primary Schools. *Journal of Early Childhood Literacy*.
- Bell L. & Bull G. (2010). Digital video and teaching. . *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 2-4.

- Bower M. (2016). Deriving a typology of web 2.0 learning technologies. *British Journal of Educational Technology*, 763-777.
- Burgess J. & Green J. (2020). YouTube: Online Video and Participatory Culture. *Information Communication and Society*, n.r.
- Burgess J. (2006). Hearing ordinary voices: Cultural studies, vernacular creativity and digital storytelling. *Continuum*, 201-214.
- Burke A. & Hammett R. (2009). *Assessing new literacies: Perspectives from the classroom*. New York: Peter Lang Publishing Inc.
- Butler A., Z. F. (2009, June). *Using popular films to enhance classroom learning: the good, the bad, and the interesting*. Ανάκτηση από Pubnet: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/19645691/>
- Campbell T. (2012). Digital storytelling in an elementary classroom: Going beyond entertainment. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 385-393.
- Castillo-Cuesta L., Q.-B. A. (2022, May). Using Digital Comics for Enhancing EFL Vocabulary Learning during the COVID-19 Pandemic. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, σσ. 478-481.
- Cheung Y. L. (2015). A Comparative Study of Paper-and-Pen Versus Computer-Delivered Assessment Modes on Students' Writing Quality: A Singapore Study. *The Asia-Pacific Education Research*, 1(25), 24-26.
- Cohen L., S. L. (2020). Collaboration as a Key to Online Learning Success: A Study of Open Educational Resources in K-12. *American Journal of Distance Education*(4), σσ. 270-284.
- Dawson K., L. B. (2018). Drama-based pedagogy: Activating learning across the curriculum. *Research in Drama Education: The Journal of Applied*, 356.
- Dawson P. (2005). *Creative Writing and the New Humanities*. New York: Routledge.
- Deligiannh A., P. A. (2016). Creating digital comics to motivate young learners to write: a case study. *Research Papers in Language Teaching and Learning*, 235-236.

- Demirbaş I. Şahin A. (2022). The Effect of Digital Stories on Primary School Students' Listening Comprehension Skills. *PER Journal*, σσ. 380-397.
- Di Blas N., & F. (2014). Digital storytelling at school: what kind of educational. *International Journal of Arts and Technology*, 38-54.
- Dillon B. (2014, December 15). *The Power of Digital Story*. Ανάκτηση από Edutopia: <https://www.edutopia.org/blog/the-power-of-digital-story-bob-dillon>
- Dima A., K. E. (2020). Evaluation of the Educational Drama as an Innovative Method to be Adopted by Teachers in Order to Enhance Critical Thinking Skills of Students in Primary School. *Open Journal for Educational Research*, 113-116.
- Earnshaw S. (2007). *The Handbook of Creative Writing*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Erdem A. & Adiguzel D. (2019). The Opinions of Primary School Teachers on Their Creative Thinking Skills. *Eurasian Journal of Educational Research*. Ανάκτηση από <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1211622.pdf>
- Georgiou M. (2021). " *Digital Theatre*" and " *Cyber Theatre*" in *Drama Education at School: A study of 2 performance projects at a High-school* . German.
- Glaser R. (1984). *Education and thinking: the role of knowledge*. Learning Research and Development Center.
- Gregori-Signes C. (2014). Digital Storytelling and Multimodal Literacy in Education. . *Portal Linguarum Journal*, 237-250.
- Hardiansyah A., A. N. (2024). The role of digital technology in improving literacy skills of primary school students. *International Journal of Social and Education*, 1(4), 1104-1116.
- Harper G. (2020). Several Faces of Creative Writing. *New Writing: The International Journal for the Practice and Theory of Creative Writing*, 3(7), σσ. 175-178.
- Hartsell T. & Yuen S. (2006). Video streaming in online learning. *ACE Journal*, σσ. 34-37.

- Herbst P., C. D. (2011). Using comics-based representations of teaching, and technology, to bring practice to teacher education courses. *ZDM*, 1(43), 91-103.
- Hidréléy Artist Shows What Superheroes And Other Famous Characters Do When They Are Not Saving The World. (2020, December 20). Ανάκτηση από Boredpanda: <https://www.boredpanda.com/daily-lives-of-superheroes-comics-lucas-nascimento-dragonarte/>
- Istance D., G. M. (2017). *The OECD Handbook for Innovative Learning Environments*. Paris: OECD.
- Istiq'faroh N., S. &. (2020). Improving elementary school students' creativity and writing skills through digital comics. *Elementary Education Online*, 426-432.
- Kampylis P., L. N. (2013). *ICT-enabled innovation for learning in Europe and Asia: Exploring conditions for sustainability, scalability and impact at system level*. Joint Research Centre (JRC). Ανάκτηση από Research Gate: https://www.researchgate.net/publication/258506729_ICT-enabled_innovation_for_learning_in_Europe_and_Asia_Exploring_conditions_for_sustainability_scalability_and_impact_at_system_level
- Kearney M. & Schuck S. (2006). Capturing Learning through Student-generated Digital Video. 4-6.
- Kirkwood A. & Price, L. (2014). Technology-enhanced learning and teaching in higher education: what is 'enhanced' and how do we know? A critical review of the literature. *Learning, Media and Technology*(1), σσ. 6-36.
- Koutsopoulos K., K. Y. (2014). School on Cloud: Towards a Paradigm Shift. *Themes in Science and Technology Education*, 47-62.
- Kristiani E., P. M. (2021). Effectiveness of YouTube as learning media in improving learners' speaking skills. . *The Art of Teaching English as a Foreign Language*, 7-11.
- Lambert J. (2013). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*. California: Routledge.

- Maley A. (2009). *Creative writing for language learners (and teachers)*. Ανάκτηση από Teaching English: <https://www.teachingenglish.org.uk/professional-development/teachers/understanding-learners/articles/creative-writing-language>
- Mardiningrum A., S. Y. (2024). Creative Writing for EFL Classroom: Student perception on its benefits. *Journal of Languages and Language Teaching*, 1(12), 546-555.
- Metraglia R. Villa V. (2014). Engineering Graphics Education: Webcomics as a Tool to Improve Weaker Students' Motivation. *Research Journal of Applied Sciences, Engineering and Technology*, 4110-4113.
- Mojtahedzadeh. (2021). How Digital Storytelling Applied in Health Profession Education: A Systematized Review. *J Adv Med Educ Prof*, 63-78.
- Morley D. (2007). *The Cambridge Introduction to Creative Writing*. New York: Cambridge University Press.
- n.r. (2023, June 15). *Exploring the Power of Drama Education in the Classroom*. Ανάκτηση από <https://www.teacheracademy.eu/blog/drama-education/>
<https://www.teacheracademy.eu/blog/drama-education/>
- Niemi H., H. V. (2014). Digital Storytelling for 21st-Century Skills in Virtual Learning Environments. *Creative Education*, 657-671.
- Ohler J. (2013). Digital Storytelling as an Educational tool: Standards, Planning, Literacy. Στο *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity*. (σσ. 41-49). Corwin Press.
- Paivio A. (2006). Dual Coding Theory and education. Στο P. A, *Pathways to Literacy Achievement for High Poverty Children*.
- Pawliczak J. (2015). *Creative Writing as a Best Way to Improve Writing Skills of Students*. Sino-US English Teaching,.
- Peach E. (2023). Creative Mental Health Literacy Practices: A Qualitative Study Exploring How Students Use Literacy to Promote Wellbeing and Manage Mental Health Conditions While at University. *Int J Environ Res Public Health*. Ανάκτηση από <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC10418842/>

- Pratama H., A. A. (2020). The use of YouTube as a learning tool in teaching listening skills. . *International Journal of Global Operations Research*, 123-129.
- Pratiwi D., H. A. (2023). The Functions of Films for Children as Learning Media in Children's Education. *MUKADIMAH Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu-ilmu Sosial*, 12-17.
- Rahman T., I. S. (2022). Using Movies in EFL Classrooms: Ways to Enhance Language Skills. *BELTA Journal*, 2-4.
- Reinders H. (2017). Digital Games and Second Language Learning. Στο , *Language and Technology, Encyclopedia of Language and* (σσ. 1-15). Springer International Publishing.
- Robin B. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. . *Theory into practice*, 220-228.
- Robin B. (2011). The educational uses of digital storytelling. *ResearchGate* .
- Robin B. (2016). The educational uses of digital storytelling. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 19-20.
- Sandaran C. & Lim K. (2013). The use of digital stories for listening comprehension among primary chinese medium school pupils: Some preliminary findings. *JurnalTeknologi (Social Sciences)*, σσ. 125- 131.
- Schulte S., A. E. (2020). The Effect of Drama-based Pedagogies on K-12 Literacy-Related Outcomes: A Meta-Analysis of 30 Years of Research. *International Journal of Education & the Arts*, 7-20.
- Selwyn N. (2016). Education and Technology: Key Issues and Debates. *International Review of Education*.
- Sönmez E, D. U. (2024). Does digital storytelling have an effect on writing outcomes? *Malaysian Online Journal of Educational Technolog*, 147-157.
- Stewart M. (2010). *Writing with power, sharing their immigrant stories: Adult ESOL students find their voices through writing*. TESOL Journal.

- Suhardi S. Mustadi. (2020). Improving elementary school students' creativity and writing skills through digital comics. *İlköğretim Online*, 426-435.
- Sümer S., & E. (2018). Comparison of the effectiveness and efficiency of traditional story reading and digital story use on the level of listening comprehension of individuals with intellectual disabilities. *Education Sciences*, σσ. 44-55.
- TeacherNews. (χ.χ.). *Film literacy - the power of images*. Ανάκτηση από TeacherNews.gr: <https://teachnews.gr/glwssologia-didaktikh/item/840-film-literacy-the-power-of-images>
- The Camford International School. (2022, January 10). *Benefits of theatre in education – The importance of performing arts for kids*. Ανάκτηση από The Camford International School: <https://thecamford.org/benefits-of-theatre-in-education-the-importance-of-performing-arts-for-kids/>
- Tompkins G. (1982). Seven reasons why children should write stories. *Language Arts*, 7(59), 718-721.
- Tymms P. Merrell C. (2010). The impact of drama on pupils' language, mathematics, and attitude in two primary schools. *Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*, 177-197.
- Voogt J., K. G. (2013). Under which conditions does ICT have a positive effect on teaching and learning? A call to action. *Journal of Computer Assisted Learning*, σσ. 4-14.
- Vukojevic Z. (2024). Drama Activities as a Method for Creative Writing in Primary Education. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, 11-19.
- Wijaya A., S. A. (2021, June). Comic strips for language teaching: the benefits and according to recent research. *n ETERNAL (English Teaching Learning and Research Journal)*, σσ. 230-232.
- Xeri D. (χ.χ.). The significance of creative writing workshops. Ανάκτηση από https://www.danielxerri.com/uploads/4/5/3/0/4530212/writing-in-education-69_xerri.pdf

- Zucker A. & Light, D. (2019). Integrating technology in schools: Using tablets to support collaborative learning in a high school classroom. *Journal of Educational Change*(2), σσ. 177-195.
- Ασημακοπούλου Φ. (2019). Γλωσσικό λάθος και Δημιουργική Γραφή στην εκπαίδευση: συμμόρφωση ή απειθαρχία; Διπλωματική. Φλώρινα: Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας Φλώρινα.
- Βακάλη Α. (2013). Η Δημιουργική Γραφή πάει σχολείο. *1ου Διεθνές Συνέδριο «Δημιουργικής Γραφής»*. Αθήνα. Ανάκτηση από http://cwconference.web.uowm.gr/archives/1st_conference/vakali_anna_p.pdf
- Βακάλη Α. (2014). Η Δημιουργική Γραφή πάει Σχολείο . *Πρακτικά 1ου Διεθνούς Συνεδρίου Δημιουργικής Γραφής*. Φλώρινα.
- Βακάλη Α. (2014). *Η παραγωγή γραπτού λόγου στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση μετά το 1975: από την έκθεση στη δημιουργική γραφή*.
- Γκαγκαστάθη Ο. (2021). Δημιουργικότητα και Δημιουργική Γραφή: Το εγχειρίδιο Δημιουργικής Γραφής ως εργαλείο συγγραφικής καλλιέργειας και δημιουργικής σκέψης σε παιδιά Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης. Αθήνα.
- Γρόσδος Σ. (2014). *Δημιουργικότητα & Δημιουργική Γραφή στην Εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη : Εκδόσεις Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας.
- Ευρωπαϊκή Επιτροπή. (2020). *Education and Training Monitor: Greece*. Ανάκτηση από Brussels: European Commission: <https://op.europa.eu/webpub/eac/education-and-training-monitor-2020/countries/greece.html>
- Ι.Ε.Π. (2022). *Πρόγραμμα Σπουδών Νεοελληνικής Γλώσσας στο Δημοτικό* . Ανάκτηση από <https://www.iep.edu.gr/el/nea-ps-provoli>
- Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής. (2023). Πρόγραμμα Σπουδών Νεοελληνικής Γλώσσας στι Δημοτικό. Αθήνα. Ανάκτηση από www.esos.gr
- Καρακίτσιος Α. (2012, Ιούλιος 15). Δημιουργική γραφή: Μια άλλη προσέγγιση της λογοτεχνίας ή η επιστροφή της ρητορικής. *Κείμενα/Texts Children's literature E-journal*(15). Ανάκτηση από Κείμενα: <https://journals.lib.uth.gr/index.php/keimena/article/view/542/523>

- Κατσαντώνη Μ. (2018, Οκτώβριος 10). Η συγγραφή αποτελεί μέσο δημοκρατικοποίησης και συμμετοχής στο πολιτισμό. *Fractal, Η γεωμετρία των Ιδεών*.
- Κιοσσές Σπ. (2018). *Εισαγωγή στη δημιουργική ανάγνωση και γραφή του πεζού λόγου*. Κριτική.
- Κόμης Β., Α. Μ. (2008). *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης*. Πάτρα: Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών.
- Κούρτη Ε. Σιδηροπούλου Χ. Τσίγκρα Μ. (2009). Ερευνώντας τον Κόσμο του Παιδιού, Αφένωμα” Παιδική Ηλικία και Κινηματογράφος. *Ο.Μ.Ε.Ρ*, σσ. 15-20.
- Κουτσογιάννης Δ. (2012). *Μελέτη για την αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδασκαλία της Νεοελληνικής Γλώσσας στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση: γενικό πλαίσιο και ιδιαιτερότητες*. Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.
- Κωτόπουλος Τ. (2011). Από την ανάγνωση στη λογοτεχνική ανάγνωση και την παιγνιώδη διάθεση της δημιουργικής γραφής. *Πρακτικά επιμορφωτικής ημερίδας «Εκπαίδευση και Φιλαναγνωσία», της 4ης και 5ης Περιφέρειας Π.Ε.Ν Πέλλας* (σσ. 21-36). Αθήνα: Ιων. Ανάκτηση από <https://www.academia.edu/22087346/>
- Κωτόπουλος Τ. (2012). *Η διδασκαλία της Δημιουργικής Γραφής. Η περίπτωση της συγγραφής λογοτεχνικών έργων για εφήβους*.
- Κωτόπουλος Τ. (2014). Πράξη και διδασκαλία της «Δημιουργικής Γραφής» στη σύγχρονη ελληνική πραγματικότητα. Στο Κ. Α. Δημάδης (Επιμ.), *Ε` Ευρωπαϊκό Συνέδριο Νεοελληνικών Σπουδών*. Θεσσαλονίκη. Ανάκτηση από https://www.eens.org/EENS_congresses/2014/kotopoulos_triantafyllos.pdf
- Κωτόπουλος Τ. (2015). Δημιουργική Γραφή και Εκπαίδευση. *Δελτίο*(55).
- Κωτόπουλος Τ. (δ.α). Δημιουργική γραφή και εκπαίδευση. *Δελτίο Εκπαιδευτικού Προβληματισμού και Επικοινωνίας*. Ανάκτηση από <https://impschool.gr/deltio-site/?p=62>
- Λενακάκης Α. (2013). Η μορφοπαιδευτική αξία του παιχνιδιού και του θεάτρου στην εκπαίδευση. Στο Θ. Γραμματάς, *Το Θέατρο ως μορφοπαιδευτικό αγαθό και*

καλλιτεχνική έκφραση, *Διδακτικό Εγχειρίδιο στο πλαίσιο του Προγράμματος «Θαλής»*. (σσ. 58-77). Αθήνα: ΕΚΠΑ.

Μασούρου, Ε. &. (2009). Παιδαγωγική αξιοποίηση ψηφιακών κόμικ στην πρωτοβάθμια και. *1ο Εκπαιδευτικό Συνέδριο «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική*, (σ. 2).

Μουλά Ε. (2012). Αναζητώντας την δημιουργικότητα στη διδασκαλία της λογοτεχνίας στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση: Ο επαναπροσδιορισμός της δημιουργικής "γραφής" στην μεταμοντέρνα πραγματικότητα και την "ψηφιακή" εκπαιδευτική τάξη πραγμάτων. *Κείμενα*. Ανάκτηση από https://journals.lib.uth.gr/index.php/keimena/main/index.php?option=com_content&view=article&id=258:15-moula&catid=59:tefxos15&Itemid=95

Μουταφίδου Α., Μ. Θ. (2013). Ψηφιακή αφήγηση και δημιουργική γραφή: δύο παράλληλοι κόσμοι με κοινό τόπο. *1ου Διεθνές Συνέδριο «Δημιουργικής Γραφής»*. Αθήνα. Ανάκτηση από http://cwconference.web.uowm.gr/archives/1st_conference/moutafidou_bratitsis_article.pdf

Νικολαΐδου Σ., Μ. Α. (2014). Η αξιοποίηση των ΤΠΕ και της Δημιουργικής Γραφής για τη διδασκαλία της Λογοτεχνίας και την παραγωγή συνεχούς γραπτού λόγου. Πλαίσιο, εφαρμογή και διαπιστώσεις από την σχολική πράξη. *3ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Ημαθίας: Αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στη διδακτική πράξη*, (σσ. 206-209). Νάουσα. Ανάκτηση από http://hmathia14.ekped.gr/praktika14/VolA/VolA_204_216.pdf

Νικολούδη Σ. (2020). *Υποστήρικτη δεξιοτήτων κοινωνικής μάθησης μέσα από τον παρεμβατικό ρόλο της Δημιουργικής Γραφής στη Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, Διδακτορική Διατριβή*. Θεσσαλονίκη: Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.

Παπαβασυλείου Χ. (2018). Η Δημιουργική Γραφή στην προσχολική εκπαίδευση Σχεδιασμός και υλοποίηση εκπαιδευτικού προγράμματος Παραγωγή συγγραφικού υλικού για εκπαιδευτική χρήση. Θεσσαλονίκη: Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο.

Παπαγγελιά Α., Α. Μ. (2012). Η αποτελεσματικότητα της παραδοσιακής αφήγησης και της ψηφιακής απεικόνισης στην προσχολική ηλικία. *Πρακτικά του Ελληνικού Ινστιτούτου Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και Εκπαίδευσης*, (σσ. 2-5). Αθήνα.

- Παπαδημητρίου Σ. (2011). *Η κινηματογραφική παιδεία στην εκπαίδευση – Μοντέλα λειτουργίας και προκλήσεις*. Ανάκτηση από Εκπαιδευτική Τηλεόραση...Η άλλη Τηλεόραση: <https://blogs.sch.gr/dertv/2011/01/06/%CE%B7-%CE%BA%CE%B9%CE%BD%CE%B7%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE%B1%CF%86%CE%B9%CE%BA%CE%AE-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B5%CE%AF%CE%B1-%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD-%CE%B5%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%AF/#>
- Παπαδόπουλος Σ. (2013). Θεατρική παιδεία και επιμόρφωση των εκπαιδευτικών. Θεωρία και εφαρμογές. Στο Γραμματας Θ., *Το θέατρο ως μορφοπαιδευτικό αγαθό και καλλιτεχνική έκφραση στην εκπαίδευση και την κοινωνία* (σσ. 97-98). Αθήνα: ΕΚΠΑ.
- Σουλιώτης Μ. (2012). Για το ταλέντο και την έμπνευση. *Κείμενα*(15). Ανάκτηση από <https://journals.lib.uth.gr/index.php/keimena/main/t15/01-souliotis.pdf>
- Τερεζάκη Χ. (2006). Προαιρετικά Εκπαιδευτικά προγράμματα- «Μελίνα Εκπαίδευση και Πολιτισμός». Μια ευέλικτη πρόταση για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών. *Επιστημονικό Βήμα του Δασκάλου*, , σσ. 97-115.
- Τζιφόπουλος Μ. (2018). Τα ψηφιακά κόμικς στο σχολείο του 21ου αιώνα: προετοιμάζοντας τους σύγχρονους εκπαιδευτικούς. *Παιδαγωγική Επιθεώρηση*, , (σσ. 160-179).
- Τσαρουχάς Θ. (2021). Η δημιουργική γραφή στην εκπαίδευση: πεδία εφαρμογών, τρόποι δράσεων και σύγχρονες-καινοτόμες εκπαιδευτικές πρακτικές. *Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης*, (σσ. 5-7).
- Τσενέ Λ. (2018). Τα comics ως εκπαιδευτικό εργαλείο. *Κείμενα για την έρευνα, τη θεωρία, την κριτική και τη διδακτική της Παιδικής Λογοτεχνίας*,, σσ. 10-14.
- Φύκαρης Ι. (2012). Η αξιοποίηση του βίντεο και της κινούμενης εικόνας στη διδασκαλία: Μία διδακτική δυνατότητα. *Τα Εκπαιδευτικά*, σσ. 233-247.
- Χατζηλουκά Ρ., Κ. Μ. (2012). Αξιοποίηση των ψηφιακών κόμικς για την προώθηση κατανόησης σε σχέση με τη διάκριση ανάμεσα σε παρατηρήσεις και ερμηνείες παρατηρήσεων. *Θέματα επιστημών και τεχνολογίας στην εκπαίδευση*(5), σσ. 75-84.

Ψώμος Π. Κορδάκη Μ. (2016). Άμεσα και έμμεσα εκπαιδευτικά οφέλη των ψηφιακών.
*Ελληνική Επιστημονική Ένωση Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην
Εκπαίδευση.*