



Σχολή Επιστημών Υγείας και Πρόνοιας  
Τμήμα Βιοϊατρικών Επιστημών  
Σχολή Διοικητικών, Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών  
Τμήμα Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική Ηλικία



Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών  
**Επιστήμες της Αγωγής μέσω Καινοτόμων Τεχνολογιών και  
Βιοϊατρικών Προσεγγίσεων**

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**Η ψηφιακή αφήγηση και η διδακτική αξιοποίηση των κόμικς ως  
διαφοροποιημένη προσέγγιση κατάκτησης της ύλης των Αρχαίων  
Ελληνικών στην Α Λυκείου των ΓΕΛ**

POST GRADUATE THESIS

**The digital storytelling and the didactic use of comics as a differentiated  
approach to the acquisition of the material of ancient Greek in the First  
Lyceum of GEL**

ΟΝΟΜΑ ΦΟΙΤΗΤΗ(ΤΩΝ)/NAME OF STUDENTS

**Βασιλική Μορφοπούλου**

**Vasiliki Morforoulou**

ΟΝΟΜΑ ΕΙΣΗΓΗΤΗ/ NAME OF THE SUPERVISOR

**Κλήμης Νταλιάνης**

**Klimis Ntalianis**

**Αιγάλεω 2024**



Faculty of Health and Caring Professions  
Department of Biomedical Sciences  
Faculty of Administrative, Financial and Social Sciences  
Department of Early Childhood Education and Care



Inter-department Post Graduate Program  
**Pedagogy through innovative Technologies and Biomedical approaches**

POST GRADUATE THESIS

**The digital storytelling and the didactic use of comics as a differentiated approach to the acquisition of the material of ancient Greek in the First Lyceum of GEL**

Vasiliki Morfopoulou

A.M. 21857

[mscedt21857@uniwa.gr](mailto:mscedt21857@uniwa.gr)

FIRST SUPERVISOR

Klimis Ntalianis

SECOND SUPERVISOR

Ioanna Panagiotakopoulou

AIGALEO 2024

## Επιτροπή εξέτασης

15 Φεβρουαρίου 2024

Ονόματα εξεταστών

Υπογραφή

1<sup>ος</sup> Εξεταστής Κλήμης Νταλιάνης

2<sup>ος</sup> Εξεταστής Ιωάννα Παναγιωτακοπούλου

## **Δήλωση συγγραφέα μεταπτυχιακής εργασίας**

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Βασιλική Μορφοπούλου του Ιωάννη, με αριθμό μητρώου 21857 φοιτήτρια του Διϊδρυματικού Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών Παιδαγωγική μέσω Καινοτόμων Τεχνολογιών και Βιοϊατρικών Προσεγγίσεων των Τμημάτων Βιοϊατρικών Επιστημών/ Τμήμα Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική Ηλικία/Παιδαγωγική τμήμα των Σχολών Επιστημών Υγείας και Πρόνοιας/Σχολή Διοικητικών, Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής και της Ανώτατης Σχολής Παιδαγωγικής και Τεχνολογικής Εκπαίδευσης, δηλώνω ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της μεταπτυχιακής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος. Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Η Δηλούσα

Βασιλική Μορφοπούλου

## **Ευχαριστίες**

Ευχαριστώ πολύ τους Επιβλέποντες Κύριους Καθηγητές της παρούσης διπλωματικής εργασίας, Κλήμη Νταλιάνη και Ιωάννα Παναγιωτακοπούλου για την ενεργό στήριξή τους και ενθάρρυνση προς κοινοποίηση της πιλοτικής εφαρμογής του έργου κατά τη σχολική χρονιά 2023-2024 στην ευρύτερη ακαδημαϊκή κοινότητα.

## **Αφιερώσεις**

Αφιερώνω την παρούσα εργασία στην οικογένειά μου για την έμπρακτη στήριξη, ενθάρρυνση και στωικότητα που επέδειξε στο επίμοχθο τούτο έργο της εξέλιξης των γνώσεών μου στη σύγχρονη παιδαγωγική επιστήμη, η οποία αποτελεί το φωτοδότη του διδακτικού μου έργου.

## Περίληψη

Η ερμηνευτική προσέγγιση της αρχαίας ελληνικής γλώσσας και γραμματείας, όπως αυτή επιδιώκεται κειμενοκεντρικά κι ολιστικά από τα σύγχρονα αναλυτικά προγράμματα σπουδών επιχειρείται να παρουσιαστεί στο πλαίσιο της πιλοτικής εφαρμογής του μοντέλου της κομικογράφησης, του σκίτσου και της αφήγησης (τυπικής και ψηφιακής) από πλευράς μαθητών της Α' λυκείου. Η παραγωγή επεκτατικού εποπτικού υλικού από μέρους τους ανατροφοδοτεί τη διδασκαλία του εκπαιδευτικού ή, διαθεματικά, ομάδας εκπαιδευτικών, αναδομεί τη διδακτέα ύλη και συνδέει το αρχαίο κείμενο επικαιρικά και βιωματικά με το τώρα μέσω σύγχρονης μεθοδολογίας και μοντελοποίησης με την ταυτόχρονη ένταξη σύγχρονων τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνίας. Οι στόχοι, τα προσδοκώμενα αποτελέσματα, οι φάσεις εφαρμογής και μοντελοποίησης του συγκεκριμένου έργου βάσει της θεωρίας του κοινωνικού εποικοδομητισμού του Vigotsky, η σύγχρονη μεθοδολογία με παρουσίαση των πιο χρηστικών λογισμικών και τέλος το παραγώμενο υλικό από τη μαθητική κοινότητα της Α' τάξης ΓΕΛ κατά το ακαδημαϊκό έτος 2023-2024, διαχέονται ως πραγμάτωση εφαρμογής της συγκεκριμένης διδακτικής και αξιολογικής πρότασης στον άξονα διαφοροποίησης της παραδοσιακής διδασκαλίας κι ως μέθοδος που διακρίνεται για την καινοτομία και την πρωτοτυπία της.

Λέξεις κλειδιά: ψηφιακός γραμματισμός, πληροφοριακός γραμματισμός, δημιουργική εργασία, ψηφιακή αφήγηση, γραφική νουβέλα

## **Abstract**

The interpretative approach of ancient Greek language and literature, as pursued text-centrally and holistically by modern curricula, is attempted to be presented in the context of the pilot application of the model of comicography, sketching and narration (formal and digital) by A' Lyceum students. The production of expansive supervisory material on their part feeds back into the teaching of the teacher or, interdisciplinarily, a group of teachers, restructures the curriculum and connects the ancient text topically and experientially with the present through modern methodology and modeling with the simultaneous integration of modern information and communication technologies. The objectives, the expected results, the implementation and modeling phases of this project based on Vygotsky's theory of social constructivism, the modern methodology with presentation of the most useful software and finally the material produced by the student community during the academic year 2023-2024, are disseminated as the implementation of this teaching and evaluative proposal in the axis of differentiation of traditional teaching and as a method that is distinguished for its innovation and originality.

**Key words:** critical literacy, information literacy, creative work, digital storytelling, graphic novel



## Περιεχόμενα

Δήλωση συγγραφέα.....	iv
Ευχαριστίες.....	v
Αφιερώσεις.....	vi
Περίληψη.....	vii
Abstract.....	viii
Συνομογραφίες.....	xi
Πρόλογος.....	1
1. Εισαγωγή - Η φυσιολογία του γνωστικού αντικείμενου.....	3
2. Διδακτικές προσεγγίσεις σύμφωνα με τα αναλυτικά προγράμματα σπουδών.....	5
2.1. Σκοπός της διδασκαλίας του μαθήματος της αρχαίας ελληνικής γλώσσας και γραμματείας στο Λύκειο στο σύγχρονο σχολείο.....	6
2.2. Άξονες γνωστικού περιεχομένου.....	6
2.3. Γενικοί στόχοι και προσδωκόμενα αποτελέσματα.....	7
2.4. Διαγραμματική αποτύπωση στόχων με βάση τα ισχύοντα προγράμματα σπουδών.....	8
3. Ειδικότερες μεθοδολογικές αρχές σύμφωνα με τα αναλυτικά προγράμματα σπουδών.....	10
4. Διαφοροποίηση της διδασκαλίας – Παιδαγωγική αναπροσαρμογή της διδακτικής των αρχαίων ελληνικών.....	10
4.1. Διαθεματικότητα στην οργάνωση του τρόπου διδασκαλίας του μαθήματος των αρχαίων ελληνικών.....	11
4.2. Η δημιουργική γραφή ως επεκτατής του αρχαίου κειμένου.....	12
4.2.1. Διαφοροποίηση στη διδασκαλία παραγωγής δημιουργικής γραφής.....	12
5. Τεχνικές αξιοποίησης της αφήγησης στη διδασκαλία των αρχαίων ελληνικών στην Α' λυκείου Η Πρακτική της αφήγησης στην εκπαιδευτική πράξη.....	13
5.1. Ο ρόλος του δασκάλου-αφηγητή.....	14
5.2. Ο ρόλος του μαθητή-αφηγητή.....	14
6. Η ψηφιακή αφήγηση στη σύγχρονη τάξη.....	14
7. Βήματα δημιουργίας μιας ψηφιακής αφήγησης πάνω στο αντικείμενο της αρχαίας ελληνικής γραμματείας. (Όλον – Μέρος – Όλον).....	15
8. Πολυμεσικά εργαλεία ψηφιακής αφήγησης.....	17
9. Η αξιοποίηση των κόμικς στην εκπαίδευση.....	21
9.1. Η κομικογράφηση: η περίπτωση της «σταμπωτής λογοτεχνίας» ως κριτική ανάγνωση του αρχαίου ελληνικού αναγνώσματος.....	21

9.2. Από τη στατική εικόνα στην κινητική. Η παιδαγωγική του πολυγραμματισμού.....	22
10. Φάσεις δημιουργίας μιας γραφικής νουβέλας στην εκπαιδευτική πράξη.....	23
11. Δωρεάν χρηστικά λογισμικά για το μετασχηματισμό των αρχαίων ελληνικών σε ψηφιακή γραφική νουβέλα.....	24
12. Η εισαγωγή του χιούμορ στον «αλφαριθμητισμό της εικόνας». Ένα εκπαιδευτικό εργαλείο στη μαθησιακή διαδικασία.....	25
13. Διδάσκοντας τα αρχαία ελληνικά της Α΄ λυκείου μέσα από κομικς: Καταγραφή της εμπειρίας στη σχολική πραγματικότητα.....	27
14. Ο ρόλος του δασκάλου στο σύγχρονο σχολείο.....	30
15. Αξιολόγηση έργων υπερμέσων και πολυμέσων των μαθητών.....	31
16. Συμπεράσματα.....	32
17. Επίλογος.....	33
Αναφορές.....	34
Επιμορφώσεις.....	36

## **Συντομογραφίες**

ΙΕΠ    Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής

ΓΕΛ    Γενικά Ελληνικά Λύκεια

ΑΠΣ    Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών

ΤΠΕ    Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών

ΦΕΚ    Φύλλο Εφημερίδας Κυβέρνησης

## Πρόλογος

Η ψηφιακή αφήγηση συνιστά τη μετάφραση του αγγλικού όρου «digital storytelling», όπως αυτός απαντάται στην ξενόγλωσση βιβλιογραφία, ενσωματωμένος στην σύγχρονη εκπαιδευτική πραγματικότητα σε μια νέα μέθοδο διαφοροποιημένης μάθησης, ειδικότερα μετά την πρόσφατη πανδημία, και μια δυναμική προσέγγιση διδασκαλίας και δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών από την ευρύτερη μαθητική κοινότητα.

Η δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης συναπαρτίζεται από το στάδιο προετοιμασίας που συνιστά το σχεδιασμό για τη μορφή του παραγόμενου αποτελέσματος, την επιλογή του περιεχομένου, την επιλογή και εικονογράφηση του σεναρίου και την οργάνωση των φακέλων με το πολυμεσικό υλικό. Ακολουθεί το στάδιο παραγωγής και συγκεκριμένα η ηχογράφηση και η προσθήκη των πολυμέσων και η ολοκλήρωση έργου με τη συνθετική επεξεργασία του υλικού, την αναθεώρηση και την επιθυμητή δημοσίευση με λογισμικό παρουσίασης είτε στη σχολική κοινότητα είτε σε μαθητικό διαγωνισμό.

Το παραγόμενο αποτέλεσμα επιχειρείται συχνά να είναι μια ιστορία που ενσωματώνει και συνδυάζει στο πλαίσιο της αφήγησης, μια ποικιλία πολυμέσων όπως εικόνες, γραφικά, κινούμενη εικόνα με ήχο και στοχεύει να έχει διαφορετικές μορφές και ενδεικτικά να απαρτίσει ιστορίες διαδικτυακές, διαδραστικές, κόμικς, ταινίες μικρού μήκους. Με άλλα λόγια επιτυγχάνεται η πολυτροπικότητα, η πολυμεσικότητα και κυρίως ο πολυγραμματισμός, με ποικιλία μορφών κειμένου όπως τα διαγράμματα, οι εικόνες, οι χάρτες και τα ηχητικά δεδομένα, απόλυτα συνυφασμένα με τους στόχους του Ενιαίου Προγράμματος Σπουδών για τα γλωσσικά μαθήματα, που δημοσιεύθηκε την 28<sup>η</sup> Οκτωβρίου 2023 στο τεύχος δεύτερο του ΦΕΚ 1096 για τη μελέτη εν γένει του πολιτισμού του ελληνικού κόσμου, πολυδιάστατα, σφαιρικά και κυρίως ερμηνευτικά στη βάση ενός γόνιμου κριτικού διαλόγου με τα σωζόμενα κείμενα.

Στην παρούσα μελέτη επιχειρείται η παρουσίαση πρακτικών σταδιακής εξοικείωσης των μαθητών με τον αρχαίο ελληνικό λόγο, μετά την πανδημία, και συγκεκριμένα μαθητών με μαθησιακές δυσκολίες έτσι, ώστε η γλωσσική μορφή και το νοηματικό περιεχόμενο των ρητορικών και κυρίως των ιστορικών κειμένων να μην αποτελούν πρόσκομμα για μια αλληλεπιδραστική μαθησιακή διαδικασία. Παραδειγματικά, περιεχόμενο ψηφιακής αφήγησης προς ερμηνεία και δημιουργική

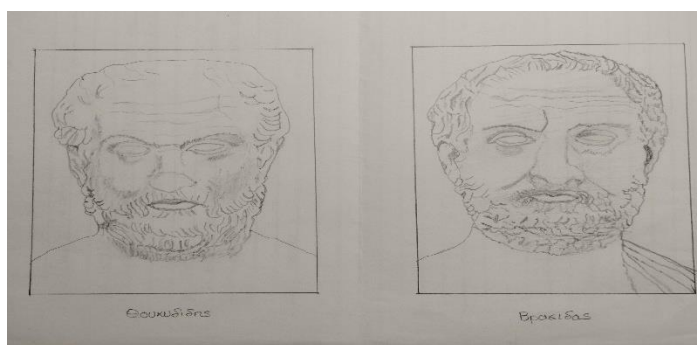
γραφή του αρχαίου ελληνικού πρωτότυπου κειμένου θα αποτελέσουν κείμενα των πρώτων αρχαίων αφηγητών, πρωτοπόρων επινοητών της τέχνης της ιστοριογραφίας και της ρητορικής, αποσπάσματα του έργου των οποίων οι μαθητές διδάσκονται στην Α και Β λυκείου των Ενιαίων Γενικών Λυκείων της χώρας μας.

## Κεφάλαιο 1. Εισαγωγή – Η φυσιognωμία του γνωστικού αντικειμένου

Στο πλαίσιο του μαθήματος της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας, οι μαθητές/-τριες της Α΄ τάξης Γενικού Λυκείου έρχονται στην αρχή του Α΄ τετραμήνου σε επαφή με την αρχαία ελληνική ιστοριογραφία και, συγκεκριμένα, με το τρίτο βιβλίο του έργου του Θουκυδίδη «Ιστορίαι», και τα «Έλληνικά» του Ξενοφώντα από το εγχειρίδιο της Α΄ Λυκείου *Αρχαίοι Έλληνες Ιστοριογράφοι (Ξενοφών, Θουκυδίδης)* των Κ. Διαλησμά, Α. Δρουκόπουλου, Ε. Κουτρομπέλη, Γ. Χρυσάφη και *Το Βιβλίο Μαθητή Αρχαίοι Έλληνες Ιστοριογράφοι: Κείμενα με παράλληλες μεταφράσεις*. (ΦΕΚ 4450/2022, Καθορισμός εξεταστέας ύλης για τα μαθήματα της Α΄, Β΄ και Γ΄ τάξης Γενικού Λυκείου που εξετάζονται γραπτώς στις προαγωγικές και απολυτήριες εξετάσεις για το σχολικό έτος 2022-2023).

Η διδασκαλία ξεκινά από το κείμενο του Θουκυδίδη και ακολουθεί η διδασκαλία του κειμένου του Ξενοφώντα προκειμένου να επιτευχθεί η ιστορική συνέχεια στη συνείδηση των μαθητών και να γίνουν κατανοητά τα γεγονότα από τους μαθητές και τις μαθήτριες.

Η διδακτέα ύλη πραγματεύεται αρχικά θέματα *ισχύος, δικαίου, και «ηθικής» του πολέμου* και αναβιώνει μέσα από αναγνωστικές και ερμηνευτικές πρακτικές αλλά και την αφηγηματική τεχνική της περιγραφικής ανάλυσης, τα σκηνικά της ζοφερής διαμάχης μεταξύ ολιγαρχικών και δημοκρατικών με κεντρικό χαρακτήρα πρωταγωνιστή των εξελίξεων τον Πειθία, εθελοπρόξενο των Αθηναίων και αρχηγό των δημοκρατικών, το Νικόστρατο και Ευρυμέδοντα, στρατηγούς των Αθηναίων και συμφιλιωτές ολιγαρχικών και δημοκρατικών προς όφελος της Αθήνας, κι αργότερα τους Αλκίδα και τον σύμβουλό του Βρασίδα (βλ.Εικ.1) αρχηγούς του πελοποννησιακού στόλου.



Εικόνα 1. Σκίτσο μαθητή Α λυκείου με υποκείμενα αφήγησης και δράσης. Πηγή: προσωπικό αρχείο eclass.

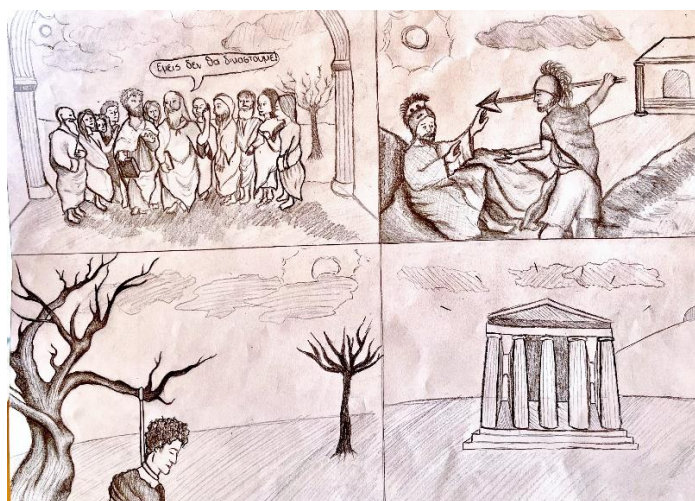
Τα πάθη της φιλαρχίας, της πλεονεξίας, της κομματικής και μόνο αλληλεγγύης, οι έννοιες της αναξιοκρατίας και της βίαιης κατάληψης της εξουσίας σφυρηλατούν στις συνειδήσεις των μαθητών την ακραία αδικία και κτηνωδία που επικρατεί σε καιρούς εμφύλιων πολέμων, υλικό πρόσφορο για δημιουργικές εργασίες και αναπαραστάσεις με επίκεντρο τη σύγχρονη επικαιρότητα.

Ο ίδιος ο ιστορικός εξάλλου εφαρμόζει για πρώτη φορά ένα δικό του σύστημα χρονολόγησης των γεγονότων του πολέμου, με έτη πολέμου (τέλος του πρώτου έτους, του δεύτερου κλπ) εξυπηρετώντας έτσι την ακολουθία και το συνειρμό στην ιστορική αφήγηση της δράσης των αντιμαχόμενων παρατάξεων και βοηθώντας στη γρηγορότερη δυνατή ανάκληση των γεγονότων στη βάση μιας νοερής ιστοριογραμμής. Ταυτόχρονα, έθεσε τις βάσεις για την επιστημονική μελέτη της ανθρώπινης ιστορίας καταγράφοντας και ερμηνεύοντας τα γεγονότα με τρόπο κατα το δυνατό αντικειμενικό και μέσω λόγου ορθού.

Στο πλαίσιο της ίδιας σκοποθεσίας και με βασικό θεματικό πυρήνα *τη στρατιωτική υπεροχή και την πολιτική κυριαρχία* έχουν επιλεγεί αποσπάσματα από το βιβλίο II των «Ελληνικών» του Ξενοφώντα, (ΙΕΠ: πρόγραμμα σπουδών για το μάθημα της αρχαίας ελληνικής γλώσσας και γραμματείας στις α', β' και γ' τάξεις Λυκείου, α' έκδοση 2021) ως επί το πλείστον αφηγηματικά, τα οποία καταδεικνύονται εν γένει προσιτά και πολλαπλώς πρόσφορα για την αρχική επαφή των μαθητών με τα αρχαία ελληνικά της λυκειακής βαθμίδας. Στα κρίσιμα γεγονότα του τέλους του Πελοποννησιακού πολέμου προστίθενται τώρα κεφάλαια από το βιβλίο, όπως η αρχή του έργου, όπου οι μαθητές αγγίζουν, μέσα από τη ρέουσα και εύκολα κατανοητή αφήγηση του ιστορικού, τις ιδιαιτερότητες και τις δυσκολίες του πολέμου στην αρχαιότητα, την επανάκαμψη του χαρισματικού αλλά αμφιλεγόμενου Αλκιβιάδη και, τέλος, τη δίκη των στρατηγών μετά τη ναυμαχία των Αργινουσών. Οι εξιστορήσεις αυτές εγείρουν προβληματισμούς για σειρά ζητημάτων, όπως η δυναμική που αναπτύσσεται μεταξύ ηγεσίας και πολιτών και η θεσμική σχέση ανάμεσα σε νόμο και δίκαιο (βλ.Εικ.2). Η καταλληλότητα των επιλεγέντων κειμένων έγκειται επιπλέον στη λεξιλογική, μορφοσυντακτική και υφολογική συμβατότητα με το γνωστικό επίπεδο που έχει κατακτηθεί στην προηγούμενη βαθμίδα εκπαίδευσης· πρόκειται για κείμενα τα οποία, μέσω της υποδειγματικής και εναργούς αττικής διαλέκτου του Ξενοφώντα,

καθώς και τον σχετικά απλό αλλά, συνάμα, ζωντανό και εύληπτο τρόπο προσέγγισης των ιστορικών γεγονότων, εισαγάγουν ομαλά τους μαθητές στον πολύπτυχο κόσμο όχι μόνο της κλασικής ιστοριογραφίας αλλά και, ευρύτερα, της κλασικής εποχής.

Επιπλέον, η επαφή με τα ιστοριογραφικά κείμενα πλαισιώνεται και υποστηρίζεται από το Ανθολόγιο Γλωσσικής διδασκαλίας, το οποίο λειτουργεί ως βοήθημα προς την κατεύθυνση της διδασκαλίας της αρχαιογλωσσίας διά της οποίας επιδιώκεται ο εμπλουτισμός του γλωσσικού οργάνου των μαθητών. Μέσα από επιλεγμένα σύντομα κείμενα, πίνακες, υπομνήσεις και ασκήσεις επιδιώκεται η προσέγγιση των ποικίλων γραμματικών και συντακτικών φαινομένων της αττικής γλώσσας με σκοπό την πρόσκτηση και εμπέδωσή τους. Η «επικοινωνία» ανάμεσα στην ιστοριογραφική αφήγηση και το Ανθολόγιο διαμορφώνεται κατά την κρίση του διδάσκοντος, που εκτιμά τις ιδιαίτερες ανάγκες των μαθητών/-τριών και, αναλόγως προσαρμόζει τις εκάστοτε διδακτικές επιλογές.



**Εικόνα 2.** Απεικόνιση σε σειριακή αφήγηση της κατάλυσης του νόμου σε συνθήκες εμφύλιας διαμάχης.

Πηγή: Σκίτσο μαθήτριας Α λυκείου, προσωπικό αρχείο eclass.

**2.Διδακτικές Προσεγγίσεις σύμφωνα με τα αναλυτικά  
προγράμματα σπουδών (σχετική εισήγηση του Ινστιτούτου  
Εκπαιδευτικής Πολιτικής (πράξη 48/08-09-2022 του Δ.Σ,  
τελευταία ανάγνωση 5/1/2023)**



## **2.1 Σκοπός της διδασκαλίας του μαθήματος της αρχαίας ελληνικής γλώσσας και γραμματείας στο Λύκειο στο σύγχρονο σχολείο**

Το μάθημα της αρχαίας ελληνικής γλώσσας και γραμματείας κατέχει ιδιαίτερη θέση στο σύγχρονο εκπαιδευτικό πρόγραμμα , καθότι με τη διδασκαλία του στην ευρύτερη μαθητική κοινότητα της α λυκείου του γενικού λυκείου , επιδιώκεται να ευνοηθεί η γενικότερη παιδεία και όχι η εξειδίκευση. Οι σύγχρονες διδακτικές προτάσεις αλλά και ανάγκες επιτάσσουν τη σφυρηλάτηση ανθρώπων σκεπτόμενων, καλλιεργημένων και δημιουργικών . Ως εκ τούτου σκοπός του μαθήματος επιβάλλεται να είναι όχι μόνο ο αρχαιογνωστικός αλλά και ο ανθρωπογνωστικός.

Μέσα από την παράλληλη μελέτη της μορφοσυντακτικής και δομολειτουργικής αξίας της αρχαίας ελληνικής γλώσσας συντελείται η βαθύτερη κατανόηση και ερμηνεία των κειμένων πάνω στην αρχή του κριτικού γραμματισμού και της μελέτης της ανθρώπινης δραστηριότητας που πλαισιώνει πανανθρώπινα τον πολιτισμό , αναζητά την αλήθεια και τη γνώση, θεμελιώνει την επιστήμη και την τέχνη.

Οι μαθητές ανακαλύπτουν και εκτιμούν την αξία των έργων των αρχαίων Ελλήνων συγγραφέων κατα τη διδασκαλία τόσο από το πρωτότυπο, όσο και από τη μετάφραση, στο βαθμό που η ενασχόλησή τους με το περιεχόμενο και τη μορφή αυτών εξασφαλίζει την επικαιροποίηση του στοχασμού τους και την ανάκληση εμπειριών τους από την ανθρώπινη ιστορία αλλά και τη σύγκριση αυτών με διαφορετικά είδη λογοτεχνικών κειμένων από μια κοινή δεξαμενή διαχρονικών αξιών της διεθνούς γραμματείας.

## **2.2. Άξονες Γνωστικού Περιεχομένου**

Μελετώντας κείμενα από την ιστοριογραφία των Θουκυδίδη και Ξενοφώντα, οι μαθητές της Α' λυκείου αναμένεται να μπορέσουν να συγκροτήσουν σε συνεκτικό σύνολο, τις επιμέρους γνώσεις τους από την τρίχρονη διδασκαλία των γραμματειακών ειδών του έπους και της τραγωδίας, και δευτερευόντως της ιστοριογραφίας και του φιλοσοφικού λόγου στο Γυμνάσιο.

Με κίνητρο προσέλευσης των μαθητών το επίκαιρα δελεαστικό νοηματικό περιεχόμενο των ιστορικών μαχών και των στρατηγικών επικράτησης των αντιμαχόμενων μερών σύμφωνα με τα συμφέροντά τους, η γνώση του αρχαίου ελληνικού πολιτισμού αποτελεί κύριο στόχο του μαθήματος, με την επέκτασή του σε απόπειρα προσωπικών αναγνώσεων από πλευράς των μαθητών και εφαρμογής κριτικών αναστοχαστικών αναγνωστικών πρακτικών από πλευράς των διδασκόντων.

Ως γνωστικοί στόχοι του αναλυτικού προγράμματος διδασκαλίας της αρχαίας ελληνικής γλώσσας στην Α' λυκείου των γενικών λυκείων της χώρας προτείνονται:

- οι μαθητές να έχουν μια βαθμιαία εξοικείωση με τον αρχαίο ελληνικό λόγο συνολικά, τόσο σε επίπεδο συστήματος της γλώσσας, όσο και στο επίπεδο της γλωσσικής κατανόησης του κειμένου.
- να κατακτηθούν τα στοιχειώδη και βασικά στοιχεία της αρχαίας ελληνικής γλώσσας, χωρίς επέκταση σε λεπτομέρειες, ώστε να εξοικειωθούν με τις ιδιοτυπίες της και να μπορούν να διακρίνουν τις αντιστοιχίες με τη νέα ελληνική.
- μέσα από μια ολιστική και συγκριτική προσέγγιση σε γλωσσολογικό επίπεδο, να καταστεί συνειδητό ότι όλες οι σύγχρονα ομιλούμενες γλώσσες έχουν κοινές ρίζες με την αρχαία ελληνική και ότι η νέα ελληνική αποτελεί εξέλιξη και συνέχειά της αρχαίας.
- να επιχειρηθεί η εξοικείωση με κλασικά ιστορικά κείμενα της αρχαίας ελληνικής της αττικής διαλέκτου, ώστε οι μαθητές να ασκηθούν στη γλωσσική κατανόησή τους με τη βοήθεια ενός ενδεικτικού και κατάλληλου γλωσσικού υπομνηματισμού.
- Οι μαθητές να πληροφορηθούν, να κατανοήσουν και να ερμηνεύσουν τη δράση, τις στάσεις και τις συμπεριφορές των ανθρώπων του αρχαίου κόσμου σε συγκεκριμένο τόπο και χρόνο.

### **2.3. Γενικοί στόχοι και προσδωκόμενα αποτελέσματα**

Ερχόμενοι από το γυμνάσιο οι μαθητές γνωρίζουν για πρώτη φορά μια πρωτογενή ιστοριογραφική πηγή της κλασικής περιόδου στην πρωτότυπη μορφή της. Μέσω αυτής της επαφής με το διδακτικό αντικείμενο καλλιεργείται γόνιμα η εξοικείωση με την ιστορική αφήγηση από μια πρωτογενή πηγή, την ιστοριογραφία του Θουκυδίδη και του Ξενοφώντα, και αφετέρου η συνέχιση, μετά τη γυμνασιακή βαθμίδα, της ενασχόλησης

με την αρχαιογλωσσία με τρόπο ομαλό και διδακτικά πρόσφορο. Με χαρακτηριστικό γλωσσικό όχημα, τον υποδειγματικό αττικό λόγο, όπως αυτός συναντάται στους δύο κλασικούς ιστοριογράφους, επιδιώκεται η διδασκαλία του Ανθολογίου Γλωσσικής διδασκαλίας δια της οποίας συντελείται ταυτόχρονα η συστηματικότερη καλλιέργεια των ποικίλων πτυχών της αττικής διαλέκτου, μέσω του εγχειριδίου του Ανθολογίου Γλωσσικής διδασκαλίας.

## **2.4. Διαγραμματική αποτύπωση στόχων με βάση τα ισχύοντα προγράμματα σπουδών**

### **2.4.1. Ως προς την κατανόηση του περιεχομένου των κειμένων**

Οι μαθητές επιδιώκεται να:

- ασκηθούν στον εντοπισμό πληροφοριών σχετικών με το επικοινωνιακό πλαίσιο του κειμένου (πομπός, δέκτης, περιστάσεις επικοινωνίας, σκοπός της επικοινωνιακής περίπτωσης, κ.λπ.) και το νοηματικό περιεχόμενό του (πρόσωπα, χώρος, χρόνος, κοινωνικό, πολιτισμικό πλαίσιο, στοιχεία ιστορικότητας, βασικές ιδέες, επιχειρήματα κ.λπ.),
- αξιοποιούν τις παρεχόμενες πληροφορίες στις εισαγωγές των θεματικών ενοτήτων, ώστε να εξάγουν το νοηματικό περιεχόμενο των κειμένων,
- να αξιοποιούν στρατηγικές νοηματοδότησης λέξεων μη οικείων της αρχαίας ελληνικής μέσα από τη συγκριτική γλωσσολογία, την αξιοποίηση των συμφραζόμενων αλλά και την αναζήτηση όρων σε λεξικά ηλεκτρονικά ή και έντυπα, με την ταυτόχρονη αξιοποίηση της γραμματικής και του συντακτικού.

### **2.4.2. Ως προς τη δομή και οργάνωση των κειμένων**

- Να εντοπίζονται από τους μαθητές στοιχεία οργάνωσης του κειμένου και πιο συγκεκριμένα στοιχεία συνοχής, συνεκτικότητας και θέματα δομής.
- Να καταδειχθεί η συνεισφορά του λεξιλογίου και των μορφοσυντακτικών δομών (κύριοι όροι της πρότασης, ονοματικοί προσδιορισμοί, επιρρηματικοί προσδιορισμοί) στη νοηματοδότηση του κειμένου.

### **2.4.3. Ως προς την ερμηνεία**

- Να αξιοποιούνται οι γλωσσικές επιλογές του συγγραφέα ως κειμενικός δείκτης επεξήγησης της πρόθεσής του σε σχέση με την ιδεολογική θέση και τον κοινωνικό σκοπό που επιθυμεί να υπηρετήσει.
- Να ερμηνεύονται λέξεις, φράσεις, προτάσεις, περίοδοι του κειμένου βάσει κειμενικών, ιστορικών και επικοινωνιακών συμφραζόμενων.

### **2.4.4. Ως προς τον κριτικό στοχασμό σε σχέση με το επικοινωνιακό πλαίσιο και την αποτελεσματικότητα των κειμένων**

- Να ασκηθούν στην αντιπαραβολή και σύγκριση πληροφοριών και στοιχείων μεταξύ κειμένων που έχουν κοινή αναφορά στο ίδιο θέμα ως προς τη γενικότερη επικοινωνιακή αποτελεσματικότητά τους και συγκεκριμένα ως προς την πρόθεση, τις ιδεολογικές θέσεις και το ύφος των κειμένων.
- Να εντοπίζουν τη σύνδεση μεταξύ των μελετώμενων κειμένων πάνω σε ένα θέμα με την εφαρμογή διακειμενικών αναφορών σχετικά με τις γνώσεις, τις στάσεις, τις αξίες που αυτά παρέχουν στο αναγνωστικό κοινό.
- Να διακρίνουν τη διαχρονική αξία των αρχαίων ελληνικών κειμένων, συνδέοντας γνώσεις, στάσεις, αξίες που υποστηρίζονται σε αυτά με τη σύγχρονη πραγματικότητα.

### **2.4.5. Ως προς τους τρόπους αποτίμησης των αποτελεσμάτων κατανόησης των κειμένων**

- Τα αποτελέσματα των διαδικασιών κατανόησης είναι δυνατόν να παρουσιαστούν με α) απαντήσεις σε ερωτήσεις κλειστού τύπου (π.χ. υπογράμμιση στοιχείων, συμπλήρωση κενών, διάκριση σωστού/λάθους, ή απαντήσεις σε ερωτήσεις ανοικτού τύπου, β) μετάφραση επιμέρους αποσπασμάτων από τα κείμενα που δίνονται και γ) δημιουργικές εργασίες.

#### **2.4.6. Ως προς τον αναστοχασμό για τις ακολουθούμενες πρακτικές και στρατηγικές**

- Να συνειδητοποιήσουν μέσα από αναστοχαστικές διαδικασίες τι έχουν μάθει, τι χρειάζεται και τι θέλουν να μάθουν και να επιλέγουν τις κατάλληλες στρατηγικές προς διεύρυνση των αναγνωστικών τους δυνατοτήτων.

### **3. Ειδικότερες μεθοδολογικές αρχές σύμφωνα με τα αναλυτικά προγράμματα σπουδών**

Στο πλαίσιο των σύγχρονων αναλυτικών προγραμμάτων σπουδών δεν ενθαρρύνεται η αποκαλούμενη «σχολική μετάφραση», που προάγει τη μηχανιστική μεταγραφή του αρχαίου κειμένου στη νέα ελληνική βεβιασμένα αλλά προάγεται η νεοελληνική απόδοση (Βοσκόσ – Παπακωνσταντίνου, 1992), ως μια γόνιμη, δημιουργική εργασία των μαθητών που προϋποθέτει την κατανόηση των κύριων νοημάτων του κειμένου, την αξιοποίηση των βασικών μορφολογικών και συντακτικών χαρακτηριστικών της αρχαίας ελληνικής και την άσκηση των μαθητών σε τεχνικές και δραστηριότητες που προωθούν την ανάπτυξη της μεταφραστικής τους ικανότητας και την απόδοση του κειμένου σε δόκιμο νεοελληνικό λόγο με ύφος ανάλογο αυτού που απαιτεί η προθετικότητα του κειμένου και ως παρεχόμενες παραπάνω των μία μεταφράσεις, ώστε να μην ισοπεδώνονται τα υφολογικά εκείνα στοιχεία που καθιστούν ένα κείμενο μοναδικό.

Από τα παραπάνω, ζητούμενη διαφαίνεται, σύμφωνα με τα αναλυτικά προγράμματα σπουδών, η συν – δημιουργία εκπαιδευτικών και μαθητών, με τον πρώτο να έχει το ρόλο του ενδυναμωτή και τροφοδότη μιας διαδικασίας εμπλουτισμένης διδασκαλίας από λ.χ. παράλληλες μεταφράσεις, μεθοδική αναζήτηση σε βιβλία αναφοράς, χρήση ψηφιακών μέσων, παραγωγή ανάλογου εποπτικού υλικού.

### **4. Διαφοροποίηση της διδασκαλίας – Παιδαγωγική αναπροσαρμογή της διδακτικής των αρχαίων ελληνικών**

Το θέμα της διαφοροποίησης της διδασκαλίας και της μάθησης είναι σήμερα ένα από τα κρισιμότερα θέματα στη θεωρία της διδακτικής για την αποτελεσματικότερη

διδασκαλία σε τάξεις μεικτής ικανότητας. Επικεντρωμένη σε αυτές καθεαυτές τις διαδικασίες της μάθησης, στόχο έχει τη διαμόρφωση ενός ευέλικτου πλαισίου που επιτρέπει στον καθένα να χρησιμοποιεί τις δικές του μαθησιακές διαδρομές, να προλαμβάνει τη σχολική αποτυχία, να ικανοποιεί τις ανάγκες ταυτόχρονα όχι μόνο των αδυνάτων αλλά των χαρισματικών παιδιών, που βρίσκουν, όπως και οι αδύνατοι μαθητές, ανιαρό το αδιαφοροποίητο πρόγραμμα (Κουτσελίνη, 2001).

Το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών αναγνωρίζει τον τρόπο με τον οποίο ο εκάστοτε αρχαίος Έλληνας απευθύνεται ξεχωριστά στο αναγνωστικό του κοινό. Είτε πρόκειται για παραστατική ιστορική αφήγηση, είτε για πειστική ρητορική επιχειρηματολογία, είτε ακόμη για αποδεικτικό φιλοσοφικό κείμενο, ο εκπαιδευτικός υποχρεώνεται να υιοθετήσει διαφορετικές τεχνικές διαχείρισης της μάθησης και μελέτης της ανθρώπινης εμπειρίας. Αντίστοιχα, και ο τρόπος αξιολόγησης των προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων είναι αναγκαίο να κινείται αθροιστικά και διαμορφωτικά στη δημιουργία εργασιών, στην παραγωγή λόγου, στην επικαιροποίηση των σχολικών γνώσεων πάνω στην κατεύθυνση την ομαδοσυνεργατικής δημιουργίας πολυτροπικών ή ακόμη και πολυμεσικών κειμένων.

Έτσι, το αρχαίο ελληνικό κείμενο αντιμετωπίζεται ως πεδίο συνάντησης του αρχαίου με το σύγχρονο κόσμο ιδωμένο ολιστικά πάνω στις αρχές της διακειμενικότητας, της διαθεματικότητας και της χρήσης των ψηφιακών μέσων με απώτερο στόχο, η οργάνωση της μάθησης να προσανατολίζεται προς το λεγόμενο «κοινωνικο-πολιτισμικό εποικοδομητισμό» (Βακαλούδη, 2003). Συγκεκριμένα, η κατασκευή της γνώσης επιχειρείται από τους ίδιους τους μαθητές με ενεργό την αλληλεπίδρασή τους σε ανοιχτά μορφωτικά περιβάλλοντα και κανόνες. Η διερεύνηση του εμπειρικού κόσμου, η οικοδόμηση της γνώσης σε σχέση με τις προϋπάρχουσες εμπειρίες, η συνεργασία και η σύγκριση με τις απόψεις ή και γνώσεις των υπολοίπων, η εφαρμογή της γνώσης σε νέα περιβάλλοντα αλλάζουν τα δεδομένα και ενεργοποιούν το ενδιαφέρον με κίνητρο την αυτενεργή δημιουργία.

#### **4.1. Διαθεματικότητα στην οργάνωση του τρόπου διδασκαλίας του μαθήματος των αρχαίων ελληνικών**

Αντιμετωπίζοντας τη γνώση ως ενιαία ολότητα, την οποία ο μαθητής προσεγγίζει μέσα από τη διερεύνηση θεμάτων ή προβληματικών καταστάσεων που παρουσιάζουν κατα

την κρίση του ενδιαφέρον, η διαθεματικότητα ορίζεται από μια σειρά από εκπαιδευτικές προσεγγίσεις που επιχειρούν την ενιαιοποίηση της σχολικής γνώσης. Η σύμπραξη πολλών εκπαιδευτικών από διαφορετικές ειδικότητες ή η σύνθεση εργασιών μέσα από δραστηριότητες που πηγάζουν από την ίδια τη ζωή και τα ενδιαφέροντα των μαθητών, με τη συνεργασία μελών από καθορισμένη ομάδα και τη φθίνουσα καθοδήγηση του δασκάλου, επιτυγχάνουν την ανάπτυξη γνωστικών συγκρούσεων, την οικοδόμηση των βασικών γνώσεων και τη σύνδεση της ύλης με συγγενείς γνωστικές περιοχές με την αρωγή μέσων της σύγχρονης τεχνολογίας αλλά και εποπτικών υλικών, εργαλείων που συνδέουν το αρχαίο ελληνικό κείμενο με το σύγχρονο οικονομικό, πολιτιστικό, φυσικό περιβάλλον. (Ματσαγγουρας, 2009).

## **4.2. Η δημιουργική γραφή ως επεκτατής του αρχαίου κειμένου**

Πρόκειται για ένα σύγχρονο εκπαιδευτικό εργαλείο το οποίο στοχεύει στην εξοικείωση του μαθητή με την αναδόμηση των στοιχείων μιας λέξης, μιας πρότασης ή ενός κειμένου, με σκοπό την παραγωγή νέων κειμένων. Μετά από μια κριτική αναγνωστική προσπέλαση των θεματικών εννοιών οι μαθητές προβαίνουν σε εργασίες λόγου προσωπικού, προφορικού ή γραπτού, πολυτροπικού ή πολυμεσικού που περιέχει τόσο την προσωπική τους ερμηνευτική προσέγγιση πάνω στα κείμενα που ανέγνωσαν, ως προϊόντα επικοινωνίας και φορείς ιδεολογικών και κοινωνικο-πολιτισμικών νοημάτων, όσο και την έκφραση των αισθητικών τους προτιμήσεων και γλωσσικών πειραματισμών.

### **4.2.3. Διαφοροποίηση στη διδασκαλία παραγωγής δημιουργικής γραφής**

Το αρχαίο κείμενο ως έργο πια λογοτεχνικό, είναι δυνατό να αποτελέσει με την κριτική και δημιουργική του παρουσίαση, αντικείμενο τεχνικής ανάπτυξης της δημιουργικής σκέψης των μαθητών. Υποστηριζόμενο από τη σύγχρονη τεχνολογία στο πλαίσιο διαφορετικών διδακτικών προσεγγίσεων μπορεί να αποτελέσει το γόνιμο έδαφος για την εφαρμογή διδακτικών πρακτικών, όπως η ανάκληση των γνώσεων για την επίλυση προβλημάτων με τη χρήση σύγχρονων μέσων που παρέχονται ως «άγκυρες» (βίντεο, πηγές) (αγκυροβολημένη διδασκαλία) (Bransford, Brown & Cocking, 2000), την απόκτηση ικανοτήτων θέασης ενός προβλήματος ή θέματος από διαφορετικές όψεις και

χρονικές στιγμές (διδασκαλία «τυχαίας πρόσβασης»), και της εκμάθησης στρατηγικών αξιοποίησης της διδαχθείσας γνώσης μετά από βαθμιαία απόσυρση του εκπαιδευτικού-«φθίνουσα καθοδήγηση» προκειμένου ο μαθητής να εκτελεί έργο αυτόνομα (γνωστική μαθητεία) (Βοσνιάδου, 2006).

Εποπτικά μέσα που κυκλοφορούν στο εμπόριο και σχετικά εύκολα μπορεί να προμηθευτεί ένα σχολείο, συνδυαστικά με τη φαντασία και την εφευρετικότητα του εκπαιδευτικού θα μπορούσαν να βοηθήσουν προς την κατεύθυνση της αισθητοποίησης σεναρίου που προσφέρει η ιστορική αφήγηση του αντικειμένου της αρχαίας ελληνικής. Σκίτσα, διαγράμματα, προπλάσματα, φωτογραφικές ή ζωγραφικές απεικονίσεις, κομικογράφηση, ψηφιακή κινούμενη εικόνα αποτελούν πλέον ένας νέο είδος ανάθεσης δημιουργικών εργασιών γραφής μα κυρίως κρατούν αμείωτο το ενδιαφέρον των μαθητών για το μάθημα και εισάγουν την αξιοποίηση του χιούμορ ως κοινό παιδαγωγικό εργαλείο στην εκπαιδευτική πράξη της συμπεριλήψης όλων.

## **5. Τεχνικές αξιοποίησης της αφήγησης στη διδασκαλία των αρχαίων ελληνικών στην Α' λυκείου: Η πρακτική της αφήγησης στην εκπαιδευτική πράξη**

Η αξιοποίηση της αφήγησης στη μαθησιακή διαδικασία, μπορεί να εφαρμοστεί είτε ως εργαλείο διαμόρφωσης κατάλληλου περιβάλλοντος μετάδοσης και διακίνησης πληροφοριών, ιδεών και χαρακτηριστικών ιστορικών φυσιognωμιών είτε ως ανατροφοδότηση της διδασκαλίας του εκπαιδευτικού ή της ομάδας των εμπλεκόμενων στην προσέγγιση του διδακτικού αντικειμένου εκπαιδευτικών, από το μαθητικό κοινό ως προϊόν επικοινωνίας εμποτισμένο με τις εντυπώσεις, τα συναισθήματα και τη φαντασία των δεκτών του.

Ως διδακτικά υλικό αφήγησης μπορούν να νοηθούν τόσο αληθινές ιστορίες, οι οποίες αντλούνται από την ιστορική πραγματικότητα αλλά και την καθημερινότητα, όπως αυτές έχουν μεταφερθεί ως τις μέρες μας μέσα από τις μεταγραφές και τις επαναγραφές που μεταλαμπαδεύουν νοήματα άλλων εποχών, όπως και λαϊκοί μύθοι και αφηγήσεις που συνυφαίνουν τις παραδοσιακές τοπικές ιστορίες πολιτισμών ή ομάδων πληθυσμών που έχουν σημασία για την οικονομική και πολιτιστική ζωή των κατοίκων των περιοχών που περιγράφουν (Τσιλιμένη, 2007).



## **5.1. Ο ρόλος του δάσκαλου – αφηγητή**

Ο εκπαιδευτικός, χωρίς απαραίτητως να μετατραπεί σε ηθοποιό ή λαϊκό αφηγητή, δύναται, με αγάπη προς το ακροατήριό του να επιχειρήσει την «έντεχνη» αφήγηση (Αναγνωστόπουλος, 1995), ώστε να διαμορφώσει στο μαθητικό ακροατήριό του κριτήρια αισθητικά, κανόνες αφήγησης και κειμενικούς δείκτες έκφρασης. Μέσα από αυτή τη διαδικασία δημιουργείται ένα γενικότερο κλίμα επικοινωνίας με το αφηγηματικό υλικό, το οποίο ο μαθητής θα αναζητήσει εκ νέου στο βιβλίο ως μορφή έντεχνης λογοτεχνίας.

## **5.2. Ο ρόλος του μαθητή – αφηγητή**

Με την προϋπόθεση του ψηφιακού εγγραμματος και αξιοποιώντας τη μαθησιακή διαδικασία της αλληλεπίδρασης μεταξύ της πλοκής του αρχαίου αναγνώσματος και του επικοινωνιακού του αποτελέσματος, ο μαθητής καλείται να αναδιηγηθεί τη διδακτική ενότητα ομαδοσυνεργατικά ή ατομικά, σε μια νέα πλέον σύνθεση αναδόμησης και επέκτασης της διαχρονίας του νοήματος.

Ο μαθητής δύναται να αναπτύξει την ιστορία του σκιαγραφώντας τα πρόσωπα – πρωταγωνιστές (σκίτσο), δραματοποιώντας, παρωδώντας, αναπαριστώντας εικαστικά, κομικογραφώντας ή και ακόμα και διηγηματογραφώντας μια τυπική ή ψηφιακή ιστορία.

## **6. Η ψηφιακή αφήγηση στη σύγχρονη τάξη**

Η ψηφιακή αφήγηση (digital storytelling) αποτελεί ένα σημαντικό κεφάλαιο στην αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων στην τάξη σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα και κυρίως στα μαθήματα των ανθρωπιστικών επιστημών. Θεωρείται μέθοδος διδασκαλίας πρωτοποριακή κατά την οποία η γνώση μεταφέρεται στους μαθητές με ευχάριστο τρόπο χρησιμοποιώντας θεματικούς άξονες, λέξεις ή πρόσωπα κλειδιά, μεταφορές με ένα λεξιλόγιο εμπλουτισμένο από προσδιορισμούς πληροφοριών ονοματικών και επιρρηματικών, ώστε να διεγείρεται η φαντασία και τα συναισθήματα των εμπλεκόμενων ακροατών.

Οι μορφές ψηφιακών αφηγήσεων θα μπορούσαν να διακριθούν σε τρεις κατηγορίες:

- Αφηγήσεις προσωπικές: ιστορίες που αφηγούνται τα σημαντικά περιστατικά ή φάσεις μιας ανθρώπινης δραστηριότητας.
- Ντοκιμαντέρ ιστορικά: ιστορίες που παρουσιάζουν κάποιο δραματικό γεγονός και καταδεικνύουν την αξία της διαχρονίας μιας ιστορικής φάσης
- Αφηγήσεις που επικεντρώνονται στο να ενημέρωσουν ή να προβληματίσουν σχετικά με μια ιδέα ή πρακτική

Οι παραπάνω κατηγοριοποιήσεις αφορούν το περιεχόμενο των ψηφιακών αφηγήσεων που μπορούν να είναι απόλυτα συνυφασμένες με το κειμενικό είδος της υπό διδασκαλία αρχαίας γραμματείας και συγκεκριμένα αυτής της ιστοριογραφίας του Πελοποννησιακού πολέμου και των επιπτώσεων του, όπως αυτές καταγράφονται στα ΑΠΣ.

## **7. Βήματα δημιουργίας μιας ψηφιακής αφήγησης πάνω στο αντικείμενο της αρχαίας ελληνικής γραμματείας.**

### **(Όλον – Μέρος – Όλον)**

Φάση 1<sup>η</sup> Προετοιμασία της ψηφιακής αφήγησης: από την αρχαία ελληνική ιστορική αφήγηση σε σενάριο διατυπωμένο σε σύγχρονη γλώσσα

1. Νοηματική Απόδοση του επιλεγέντος αρχαίου ελληνικού αποσπάσματος στη νέα ελληνική

Προτείνεται αρχικά η ανάγνωση από το διδάσκοντα, ως επι το πλείστον με κλειστά βιβλία και η απόδοση του νοήματος από τα ίδια τα παιδιά με μια διαδικασία σιωπηρής μεταφραστικής επεξεργασίας με τη χρήση βοηθητικού λεξιλογίου υπομνηματικά. Κατόπιν οι μαθητές προβαίνουν σε ανάγνωση και σταδιακή μετάφραση από διαδοχικά αποσπάσματα, ώστε το λεξιλόγιο, απλό ή με συμφραζόμενα, να εμπεδωθεί και να ακολουθήσουν ενδεχόμενες ερωτήσεις περι του περιεχομένου.

2. Αποθησαύριση υλικού (content- topic)

Οι μαθητές σταχυολογούν από το αποσπασματικό υλικό που έχουν επιλέξει εκείνα τα στιγμιότυπα της σκηνικής δράσης, τους πρωταγωνιστές, τους θεματικούς άξονες της πλοκής, τις αφηρημένες αξίες και ιδέες που επιθυμούν

να υπερτονίσουν, ώστε η συγγραφή του σεναρίου τους να ακολουθεί τους κανόνες μιας ψηφιακής αφήγησης, ήτοι να είναι τρίλεπτη και να μην ξεπερνά τις 400 λέξεις. Πρόκειται για μια κρίσιμη φάση της ψηφιακής αφήγησης καθώς το προϊόν θα αποτελέσει και το σενάριο – περιεχόμενο που στη φάση της παραγωγής θα ηχογραφηθεί.

3. Εικονογραφημένο σενάριο (storyboard)

Μετά τη συγγραφή της ιστορίας τους, οι αφηγητές προβαίνουν στο διαχωρισμό της ιστορίας σε διάφορα στιγμιότυπα, ώστε να επιλέξουν σε ποιο σημείο και για ποιο σκοπό θα εμπλουτίσουν την ιστορία τους με τη χρήση πολυμέσων. Το στάδιο αυτό περιλαμβάνει τη λήψη αποφάσεων σχετικά με τον τρόπο οπτικοποίησης της ιστορίας, τη μουσική και τους ήχους, ώστε εύστοχα να επιλεγεί στο επόμενο βήμα το αντίστοιχο πολυμεσικό υλικό.

4. Οργάνωση φακέλων για την τακτοποίηση της συγκέντρωσης του υλικού.

Σημαντικό βήμα είναι η οργάνωση και ταξινόμηση του συγκεντρωμένου υλικού στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή, ώστε το υλικό να είναι εύκολα προσβάσιμο στη διάθεση κάθε χρήστη με το ρόλο που τυχόν του αντιστοιχεί (συντονιστής υλικού, σεναριογράφος, υπεύθυνος τεχνικών προδιαγραφών και υλοποίησης του project), και σε έναν υπολογιστή όπου θα συντεθεί η ψηφιακή αφήγηση.

Φάση 2<sup>η</sup> Η παραγωγή της ψηφιακής αφήγησης

5. Ηχογράφηση του κειμένου. Η ανάγνωση του κειμένου επιβάλλεται να διακρίνεται από εκφραστικότητα, παραστατικότητα και απρόσκοπτη ροή. Είναι αναγκαίο να επιτείνεται με τη φωνή η σημασία των όρων που θέλει ο αφηγητής να κοινοποιήσει, ακόμη κι αν η ηχογράφηση πρέπει να επαναληφθεί πολλές φορές ώστε να επιτευχθεί το επιθυμητό αποτέλεσμα της προσέλκυσης του ενδιαφέροντος του ακροατή (δημιουργική ανάγνωση) (Κιοσσές, 2018).

6. Προσθήκη Πολυμέσων. Η ιστορία είναι δυνατό να εμπλουτιστεί με μουσική, εικόνες ή ακόμη και πολυμέσα από videogames για τον παραστατικότερο προσδιορισμό του χωροχρόνου και τις αδρομερείς λεπτομέρειες σκιαγράφησης των ηρώων που πρωταγωνιστούν. Συνοδευόμενα πάντοτε από σχετική αναφορά

που οδηγεί στο δημιουργό τους τα πολυμεσικά αρχεία μπορούν να αναζητηθούν και σε ιστότοπους με ελεύθερη πρόσβαση.

Φάση 3<sup>η</sup> Ολοκλήρωση σύνταξης της ψηφιακής αφήγησης.

7. Χρήση λογισμικού επεξεργασίας βίντεο. Στο στάδιο αυτό χρησιμοποιούνται τα λογισμικά επεξεργασίας βίντεο, ως εργαλεία για την τελική σύνθεση και τελειοποίηση της ψηφιακής αφήγησης.
8. Διάχυση του παραγόμενου αποτελέσματος. Η διαδικασία ολοκληρώνεται με την ηλεκτρονική της δημοσίευση, την παρουσίασή της στη μαθητική κοινότητα και το διαμοιρασμό του τελικού προϊόντος σε ευρύτερο κοινό.

## **8. Πολυμεσικά εργαλεία ψηφιακής αφήγησης**

### **1. Εργαλεία αναζήτησης και επεξεργασίας εικόνων**

Στατικές και κινούμενες εικόνες είναι δυνατό να αναζητηθούν σε ποικίλες διαδικτυακές βιβλιοθήκες. Η μηχανή αναζήτησης της [Google](#) αποτελεί τη συνηθέστερη και πλουσιότερη δεξαμενή κάθε τύπου εικόνων (φωτογραφία, σκίτσο, κινούμενη εικόνα, clipart) με συνδυασμό φόντου, χρώματος, φίλτρων κατα ίδια προτίμηση.

Με περιορισμένη χρήση στην επιλογή θεματικά ομαδοποιημένων εικόνων προτείνεται και η διαδικτυακή βιβλιοθήκη [flickr](#), καθώς συνίσταται για την καλή ποιότητα του υλικού που διαθέτει.

Με ελεύθερα πνευματικά δικαιώματα και για εκπαιδευτική κυρίως χρήση συστήνεται κι ο ιστότοπος [Picks4Learning](#) με πλούσιο και θεματικά κατηγοριοποιημένο υλικό. Οι εικόνες που περιέχει μπορούν να μεταφορτωθούν κατευθείαν στο Google Drive.

### **2. Εργαλεία εμπλουτισμού εικόνας με κίνηση (animation)**

Τα συγκεκριμένα λογισμικά προσδίδουν ένα εφε κινήτικότητας και ζωντάνιας στις στατικές εικόνες, αποτέλεσμα που προσελκύει και διδάσκει ακόμη και μικρότερες ηλικίες την ύλη της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

Ο ιστότοπος [GIPHY](#) πέρα από τις κινούμενες εικόνες που προσφέρει στο δέκτη δίνει τη δυνατότητα στον ίδιο το χρήστη να ανεβάσει στον ιστότοπο δικές του κινούμενες εικόνες που ο ίδιος θα δημιουργήσει.

Γραφικά, smiles κι ανάλογες εικόνες παρέχει κι ο ιστότοπος [gifs- paradise](#) ενώ κινούμενες εικόνες με πρωταγωνιστές κοινώς αναγνωρίσιμα πρόσωπα παρέχονται από τον ιστότοπο [Tenor](#).

3. Εργαλεία μετατροπής εικόνων, προσαρμογής, διαμόρφωσης ή δημιουργίας κολάζ. Οι εικόνες μπορούν να γίνουν αντικείμενο αναδιαμόρφωσης από τους μαθητές και να ενσωματωθούν σε μια ψηφιακή αφήγηση μετά από μεταφόρτωση στην εφαρμογή επεξεργασίας.

Εξαιρετικά εύχρηστη και ευέλικτη εφαρμογή συνιστά το [LUNAPIC](#) που επιτρέπει την προσθήκη καλλιτεχνικών εφέ με τη χρήση ποικίλων φίλτρων, τη χρωματική προσαρμογή ακόμη και την εφαρμογή κινούμενων στοιχείων.

Πιο περιορισμένων λειτουργιών η εφαρμογή [befunky](#) επιτρέπει τη δημιουργία πρωτότυπου υλικού αλλά και την εφαρμογή του σε κολάζ.

Οι διαδικτυακές εφαρμογές [Tuxpi](#) και [AnyMaking](#) διαθέτουν τις δυνατότητες αλλαγής μεγεθούς, πλαισίου και χρωματικού τονισμού, όπως ακριβώς απαιτεί η μεταροπή μιας εικόνας σε αφίσα ή πίνακα.

Η εύκολη, επίσης εφαρμογή [PHRASE.IT](#) επιτρέπει την εφαρμογή πλαισίων κειμένου (speech bubbles) ως δημιουργική διεργασία του επικοινωνιακού λόγου και διεκπεραίωσης της μάθησης.

4. Εργαλεία προσθήκης ήχου και ιστότοποι μουσικών βιβλιοθηκών

Στο γενικό περιβάλλον του YouTube και πιο συγκεκριμένα στο YouTube Audio Library μπορεί κανείς να απομονώσει και να αποθηκεύσει μόνο το ηχητικό μέρος ενός βίντεο. Εναλλακτικά, κι εφόσον κάποιος εγγραφεί σε αυτούς οι ιστότοποι [freesound](#), [SoundBible.com](#), [ZAPSPLAT](#) διαθέτουν μεγάλη ποικιλία ηχητικών εφέ που μπορούν να εισαχθούν σε μια ιστορία και να αποτελέσουν στοιχείο ζωντανίας και χιούμορ.

5. Δημιουργικά εργαλεία περικοπής ήχου, ζωντανής ηχογράφησης, διαμόρφωσης soundtrack

Στη διεύθυνση <http://audacity.sourceforge.net>. Μπορεί κανείς να εγκαταστήσει εύκολα στον υπολογιστή ελεύθερο λογισμικού ανοικτού τύπου, το Audacity που συνιστά ένα από τα καλύτερα εργαλεία ηχογράφησης, αντιγραφής, ακόμη και μίξης και συρραφής ηχητικών αρχείων κι επιτρέπει την προσθήκη εφέ σε αυτά.

Ο ιστότοπος [Anchor](#) προσφέρει επίσης εναλλακτικά και τη μεταφόρτωση πλέον έτοιμων ηχητικών αρχείων αλλά και φωνητικών μηνυμάτων άλλων χρηστών. Καθε παραγόμενη ηχητική εγγραφή ονομάζεται «επεισόδιο» (episode) και για την παραγωγή κι επεξεργασία της, απαιτείται δωρεάν εγγραφή στον ιστότοπο.

Με απλό πάτημα μιας ένδειξης μικροφώνου και με ελεύθερη πρόσβαση, χωρίς την απαίτηση εγγραφής, ο χρήστης της εφαρμογής [Vocaroo](#) μπορεί να πραγματοποιήσει όσες ηχογραφήσεις επιθυμεί, να ελέγξει το αποτέλεσμα και είτε αποθηκεύει την εργασία του στον υπολογιστή, είτε τη διαμοιράζεται με ποικίλους τρόπους με άλλους χρήστες.

Συναρπαστικά λειτουργική είναι τέλος, η διαδικτυακή υπηρεσία δημιουργίας [avatar Voki](#) όπου μετά από εγγραφή στο βασικό δωρεάν περιβάλλον, ο χρήστης δύναται να δημιουργήσει ένα δικό του μοναδικό εικονικό χαρακτήρα, ο οποίος θα μπορεί να εξιστορεί κάτι, εφόσον του μεταφορτωθεί υπάρχον ηχητικό απόσπασμα. Ο εικονικός χαρακτήρας που αφηγείται μπορεί να ενσωματωθεί σε ποικίλα περιβάλλοντα και να αποτελέσει μόνος του μια ψηφιακή αφήγηση, γεγονός που καθιστά τη συγκεκριμένη υπηρεσία, εξαιρετικά χρήσιμη τεχνολογικά.

6. Εργαλεία δημιουργίας ψηφιακών αφηγήσεων σε μορφή διαδραστικών βιβλίων  
Χωρίς να επιτρέπεται η χρήση εικόνων από προσωπικό αρχείο το [Storybird](#) συνιστά ένα εργαλείο δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών με ποιοτική καλλιτεχνική εικονογράφηση του οποίου το οπτικό υλικό παρέχεται από τη βιβλιοθήκη του.

Το [StoryJumber](#), επιτρέπει επίσης τη χρήση οπτικού ψηφιακού υλικού από τη βιβλιοθήκη του αλλά και από το προσωπικό αρχείο του δημιουργού ενώ δίνει τη δυνατότητα προσθήκης ήχου.

Ένα τελευταίο πολύ εύχρηστο εργαλείο εκφοράς ψηφιακών αφηγήσεων σε αφήγημα διαδοχικής εναλλαγής εικόνων, που εμφορείται από τη φωνητική αφήγηση του δημιουργού είναι το Little Bird Tales, κατάλληλο και για κοινό αποδεκτών του υλικού μικρότερων ηλικιών.

7. Εργαλεία δημιουργίας ψηφιακών αφηγήσεων σε μορφή διαδραστικής παρουσίασης.

Δύο περιβάλλοντα συνδημιουργίας, συνδιαμόρφωσης και συμπαραγωγής είναι τα δημοφιλή [Padlet](#) και [Lino](#). Προωθούν την ανάρτηση των παραγόμενων αποτελεσμάτων ή ανακοινώσεων σε μορφή σημειώσεων (sticky notes) κι επιτρέπουν ανάρτηση αρχείων, εικόνας, ήχου και video με δυνατή τη διακίνηση των δημιουργιών.

Ανάλογης καινοτομίας και ευελιξίας είναι και το [VoiceThread](#), εργαλείο που επιτρέπει τη διάδραση μεταξύ αφηγητή και κοινού με τη χρήση πολυτροπικών μέσων.

Διάδραση στις παρουσιάσεις μεταξύ του χρήστη και του υλικού που επιδεικνύεται, είναι το λογισμικό δημιουργίας μη γραμμικών, διαδραστικών παρουσιάσεων [Prezi](#). Ένας καμβάς φιλοξενεί το υλικό προς παρουσίαση, στο οποίο ο χρήστης μπορεί να εφαρμόσει κίνηση ή ακόμα και εστίαση επαυξάνοντας με αυτόν τον τρόπο το ενδιαφέρον του αποδέκτη. Το κοινό καθοδηγείται έτσι σε μια διερευνητική ανακάλυψη ενώ επιτρέπεται και η συνεργατική επεξεργασία του υλικού μέσω σχολιασμού από άλλους χρήστες.

Εργαλεία δημιουργίας ψηφιακών αφηγήσεων σε μορφή βίντεο (ταινίες μικρού μήκους, ντοκιμαντέρ)

Το [Microsoft Photo Story 3](#) αποτελεί λογισμικό της Microsoft το οποίο εγκαθίσταται ελεύθερα κι εύκολα στον υπολογιστή ώστε με τη χρήση του να δημιουργηθούν βίντεο εμπλουτισμένα με ψηφιακές αφηγήσεις σε μορφή wmv. Παρέχεται η δυνατότητα εισαγωγής εικόπων, ήχων, μουσικής υπόκρουσης και φωνητικής αφήγησης, της προσθήκης εφέ στην κινητικότητα μετάβασης των καρτέ.

Λογισμικό ελεύθερης εγκατάστασης στον υπολογιστή αλλά και διαδικτυακής χρήσης, είναι και το πιο δυναμικό και ευέλικτο εργαλείο Windows Movie Maker, που επιτρέπει την προσθήκη οπτικού υλικού από ποικίλες πηγές, τον εμπλουτισμό του με ήχο και εφέ μετάβασης αλλά και το διαμοιρασμό του σε ιστολόγια και μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Δυναμικό εργαλείο επεξεργασίας και παρουσίασης κινούμενων εικόπων σε ροή ταινίας είναι το εργαλείο δημιουργίας σύνθετων βίντεο [PowToon](#). Συχνά αξιοποιείται για συνθετότερες και πιο επαγγελματικές παρουσιάσεις, αφού προσφέρει μια πλούσια δεξαμενή δυνατοτήτων οπτικής έκφρασης, ενσωμάτωσης ηχητικών αρχείων, δημοσίευσης στο You Tube, εξαγωγής ως αρχείο pdf ή ppt. Η δωρεάν έκδοση του

εργαλείου προσφέρει τη δυνατότητα αξιοποίησης στατικών και κινούμενων εικόνων, σκηνικών, χαρακτήρων ακόμη και κειμένων που διανοίγουν τους ορίζοντες των συνεργατικών, γλωσσικών, δημιουργικών δεξιοτήτων των μαθητών.

## **9. Η αξιοποίηση των κόμικς στην εκπαίδευση**

Η Τέχνη των κόμικς ή ένατη τέχνη όπως αλλιώς ονομάζεται, είναι κάθε αφήγηση με εικόνα και λόγο ζωγραφισμένη ή τυπωμένη (Μουλά Ε., Κοσεγιάν Χ. 2010). Ως αντιδάνειο του ελληνικού επιθέτου «κωμικός», ο όρος χρησιμοποιήθηκε αρχικά για να δηλώσει το κωμικό, ακριβώς γιατί αυτή ήταν και η φύση των πρώτων εικονογραφημάτων, όπως τα ονοματοδότησε ο Π. Μαριτινίδης, καθηγητής της Πολυτεχνικής Σχολής Θεσσαλονίκης.

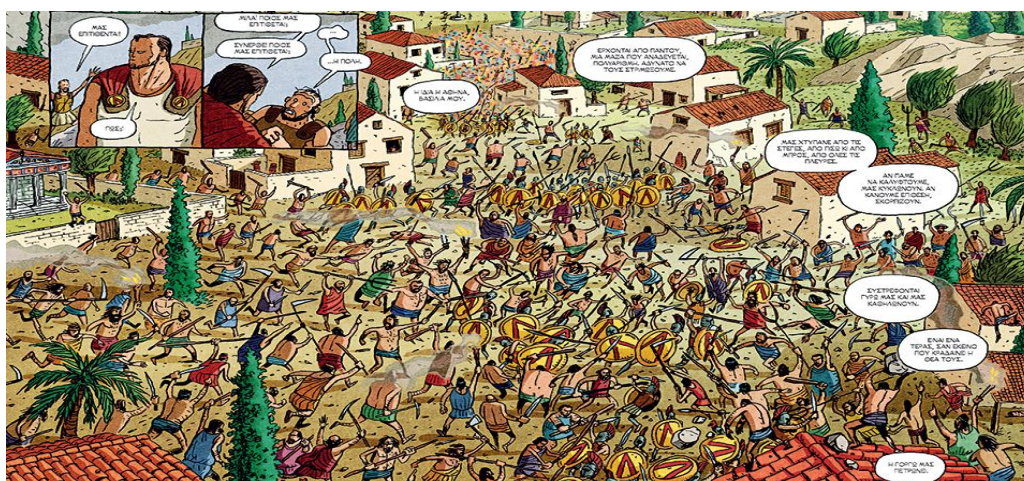
Αυτό που κατεξοχήν καθιέρωσε τα κόμικς ως «τέχνη» είναι ότι τα εικονογραφήματα αυτά εμπεριέχουν στοιχεία από άλλες τέχνες, ήτοι ζωγραφική, λογοτεχνία, κινηματογράφο, γραφιστική ακόμη και αρχιτεκτονική. Άλλωστε ως πρόσφατα εμφανιζόμενη τέχνη ήταν αναμενόμενο να εξελίσσει στοιχεία άλλων παλαιότερων τεχνών αφού πρώτα τα αφομοίωνε προκειμένου με την εκρηκτικότητα των καρέ τους και την ζωηρότητα των αντιθέσεων τους στην τονικότητα ή τα χρώματά τους προσέλκυαν το ενδιαφέρον νεαρότερων ηλικιών και γίνονταν αναγνώσματα δημοφιλή σε μαθητικό αναγνωστικό κοινό, με όχημα πλέον όχι αποκλειστικά γλωσσικό αλλά κυρίως αισθητικό και φαντασιακό.

### **9.1. Η κομικογράφηση: η περίπτωση της «σταμπωτής λογοτεχνίας» ως κριτική ανάγνωση του αρχαίου ελληνικού αναγνώσματος**

Για να μην αντιμετωπίζεται η αρχαία ελληνική ιστοριογραφία ως μουσειακό κατάλοιπο του παρελθόντος αλλά να απηχεί στη σκέψη των μαθητών ως μια αφορμή και πρόκληση για ευρύτερο προβληματισμό και διάλογο είναι σημαντικό να προσεγγίσουν οι σύγχρονοι μαθητές το αρχαίο ελληνικό κείμενο ως επικαιρικό έργο με λογοτεχνική αξία, ώστε να προσεγγίσουν τους κόσμους που αναπαριστά με πολλαπλές αναγνώσεις και να εξοικειωθούν εν τέλει με την πολυσημία του μέσα από ένα ενεργητικό διάλογο



προς τον επαναπροσδιορισμό της σχέσης τους με τα αρχαία ελληνικά αναγνώσματα (βλ.Εικ.3).



Εικόνα.3 Η θεμελίωση του δημοκρατικού πολιτεύματος απεικονισμένη σε κόμικ.

Πηγή: <https://www.kathimerini.gr/culture/books/839635/i-di-okratia-egine-ko-ik/>

## 9.2. Από τη στατική εικόνα στη κινητική. Η παιδαγωγική του πολυγραμματισμού

Πολλοί ενδεχόμενα να είναι αυτοί που θα αναρωτιούνταν, εάν τα εικονογραφήματα έχουν τη δυνατότητα οντολογικής μετάδοσης γνώσεων και πληροφοριών. Σύγχρονες και πολλοστές είναι οι εκδόσεις κόμικς με περιεχόμενο που αντλείται από το χώρο της μυθολογίας, της ιστορίας, του διασκευασμένου αρχαίου δράματος ή ενός θεατρικού έργου, ακόμη και της φιλοσοφίας, της βιογραφίας και του μυθιστορήματος. Είναι ένα μέσο που φέρει το μαθητή πιο κοντά στο πρωτότυπο ή ένα μέσο που το αποπροσανατολίζει και αναχρονιστικά εισάγει στα κλασικά κείμενα ιδέες και αξίες που ούτε θα διανοούνταν ο ποιητής τους ; <sup>1</sup> Εφόσον αποδεχόμαστε ότι μια εικόνα ισοδυναμεί με χίλιες λέξεις και ότι τα εικονογραφήματα προάγουν τη φαντασία, καθώς μετατρέπουν την ακινησία της εικόνας σε κίνηση, σε γραμμική εξέλιξη του μύθου τη

<sup>1</sup> Παρά τις περιθωριακές καταβολές του νέου μέσου, όπως ισχυρίζεται ο εκδότης της Jemma Press, Λευτέρης Σταυριανός, «οτιδήποτε έχει να κάνει με Ιστορία και ελληνικά θέματα είναι δημοφιλές στο κοινό – και στην περίπτωση του “1800” έχει πραγματοποιηθεί, μάλιστα, και βαθιά ιστορική έρευνα», τονίζει ο εκδότης, ενώ συμπληρώνει ότι και η πρόσφατη «Μοναξιά της αβύσσου» των Δημήτρη Βανέλλη και Νίκου Κούρτη, με θέμα τον μύθο του Μεγάλου Αλεξάνδρου και της Γοργόνας, έχει πάει επίσης εξαιρετικά καλά. Στο είδος της λαογραφίας, έρχονται στον νου μας μια σειρά άλλοι τίτλοι που άφησαν το στίγμα τους στον χώρο όπως ο «Ερωτόκριτος» (εκδ. Polaris, 2016) . Από το άρθρο με τίτλο «η χρυσή εποχή του γκράφικ νόβελ», 12.03.2023 εφημερίδα Καθημερινή .

χρονική διάρκεια, σε αρχή, με άλλα λόγια, μέση και τέλος κατα τη Ρητορική του Αριστοτέλη με ομιλίες και ήχους που απαξιώνουν τη σιωπή, τότε αναμφίβολα οι αρετές ενός τέτοιου εργαλείου είναι αναρίθμητες τόσο για έναν καλά πληροφορημένο εκπαιδευτικό, όσο και τους μαθητές – εικονογραφητές.

Ως πολύτιμο μέσο τους μάλιστα την αφήγηση, που σκιαγραφεί χαρακτήρες και μετατρέπει αφηρημένες έννοιες σε υπαρκτές οντότητες, τα κόμικς τείνουν να έχουν μεγαλύτερη εκπαιδευτική συσχέτιση με τα θεωρητικά μαθήματα συμπεριλαμβάνοντας όλους τους μαθητές σε αυτά, είτε τα προτιμούν ως κλίση και κατεύθυνσή τους, είτε όχι. Με το πλαίσιο κειμένου (lettering), τα καρτέ, τις εκφράσεις, τις κινήσεις, τα συναισθήματα των ηρώων όλοι οι μαθητές μπορούν να γίνουν εικονογραφητές ή αλλιώς να καλλιτεχνήσουν σενάρια με εικόνες. Ενθαρρύνεται, έτσι η εναλλακτική διδασκαλία και η μάθηση γίνεται πιο ελκυστική. Οι μαθητές δημιουργούν, εμπλέκονται σε δράση και χαίρονται με την πραγμάτωση των ταλέντων τους μέσα από τα δημιουργήματά τους μετουσιωμένοι σε κριτικούς στοχαστές ως δημιουργοί κόμικς.

## **10. Φάσεις δημιουργίας μιας γραφικής νουβέλας στην εκπαιδευτική πράξη**

Σε ολομέλεια της τάξης διανέμονται οι ομάδες εικονογραφητών και οι τύποι εικονογράφησής τους. Οι επιλογές μορφής του παραγόμενου προϊόντος μπορεί να ποικίλουν ανάλογα με τις κλίσεις και τις διαθεσιμότητες, χρόνου και ετοιμότητας για δημιουργία κάθε μαθητή. Κάποιοι από τους μαθητές είναι εφκτό να επιλέξουν τα πρωταρχικά στάδια ενός κόμικ, δηλαδή σκίτσο και ψηφιοποίησή του μέσω σκαναρίσματος ενώ άλλοι νιώθουν ικανοί να προχωρήσουν σε επόμενα στάδια, όπως χρήση εφαρμογών δημιουργίας ψηφιακού κόμικ και ενσωμάτωση σε αυτά εφέ, ήχου, κίνησης.

Οι μαθητές μπορούν να χωριστούν σε ομάδες κατα την προτίμησή τους, ώστε έτσι να χτίσουν φιλίες εμπιστοσύνης και εμπλουτισμού των ίδιων από τις δεξιότητες και τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας των άλλων.

Ο διδάσκων τους παρουσιάζει υλικό εικονογραφημένων ιστοριών, σύγχρονων αλλά και αντλημένων από την αρχαία ελληνική γραμματεία, ώστε να τους φέρει σε εξοικείωση με το είδος της γραμμικής αφήγησης που θέλουν να ακολουθήσουν. Σε εξ΄

αποστάσεως κατα προτίμηση διαδικτυακή συνάντηση επιδεικνύονται κι όλα τα διαθέσιμα δωρεάν λογισμικά που δύνανται οι μαθητές να εφαρμόσουν στις ομάδες τους για την ψηφιοποίηση των έργων τους. Κάποιος/ κάποιιοι εκ των ομάδων αναλαμβάνουν το ρόλο σεναριογράφου αναδομώντας το αρχαίο κείμενο, κάποιιοι διακρίνουν τους ήρωες, τους τόπους, τις χρονικές φάσεις, κάποιιοι εικονογραφούν και κάποιιοι τέλος, αναλαμβάνουν να καλλιγραφήσουν τους διαλόγους και τις αφηγήσεις στα πλαίσια των κειμένων.

Το σενάριο χωρίζεται σε καρέ, ενώ σε ομάδες που προχωρούν σε ψηφιοποίηση του κόμικ απαιτείται κι ένας τεχνικός εφαρμογής των κατάλληλων μέσων για την ψηφιοποίηση του κομικογραφήματος.

Οι μαθητές γίνονται ταυτόχρονα, δημιουργοί και συντονιστές της ομάδας και του εαυτού τους προς την υλοποίηση του καλύτερου δυνατού αποτελέσματος και τη διάχυση του στη σχολική κοινότητα και σε δίκτυα μαθητικών κοινοτήτων.

## **11. Δωρεάν χρηστικά λογισμικά για το μετασχηματισμό των αρχαίων ελληνικών σε ψηφιακή γραφική νουβέλα**

Μια εναλλακτική εφαρμογή για τη δημιουργία ψηφιακών κόμικς αποτελεί το λογισμικό [ComicStripCreator.com](https://ComicStripCreator.com) το οποίο σχεδιάστηκε από τους φοιτητές του εργαστηρίου CosyLLab του τμήματος Διδακτικής της Τεχνολογίας και Ψηφιακών Συστημάτων του Πανεπιστημίου Πειραιώς.

Το ComicStripCreator.com διαθέτει εύχρηστο περιβάλλον, δυνατότητα επεξεργασίας αντικειμένων (μετακίνηση, αλλαγή μεγέθους, καθρεπτισμός), δυνατότητα εξαγωγής δημιουργών σε εικόνα, δυνατότητα εισαγωγής εικόνων και χαρακτήρων και τέλος, δυνατότητα επεξεργασίας καρέ. Μέσω της βιβλιοθήκης (gallery), ο χρήστης μπορεί να δημοσιεύσει το δημιούργημά του και να το διαμοιραστεί με άλλους χρήστες. Η ηλεκτρονική κοινότητα πέραν του ότι αποτελεί ένα χώρο δημοσίευσης κόμικς, αποτελεί και ένα χώρο συζήτησης για το πώς φτιάχνονται τα κόμικς, αλλά και για το πώς μπορούν να αξιοποιηθούν σε διάφορους τομείς, όπως αυτόν της εκπαίδευσης.

Το [Pixton](https://Pixton.com) είναι ένα εργαλείο δημιουργίας ψηφιακών κόμικ που διατίθεται δωρεάν, είναι χρηστικά απλό κι έχει τη δυνατότητα αποθήκευσης, εκτύπωσης και

ενσωμάτωσης του κόμικ σε μια σελίδα ακόμη και τροποποίησης του μετά τη δημοσίευσή τους.

Τέλος, το [StoryboardThat](#) μπορεί να αξιοποιηθεί για τη δημιουργία εικονογραφημένων σεναρίων (storyboards) με τη δωρεάν έκδοσή του να επιτρέπει ένα συγκεκριμένο αριθμό χαρακτήρων, σκηνικών, αντικειμένων όχι όμως και τη μεταφόρτωση ιδιωτικού αρχειακού υλικού.

## **12. Η εισαγωγή του χιούμορ στον «αλφαριθμητισμό της εικόνας».**

### **Ένα εκπαιδευτικό εργαλείο στη μαθησιακή διαδικασία**

Το χιούμορ ξεκίνησε να εκτιμάται στην σημερινή εποχή με την ανάδειξή του ως μέσο ψυχοθεραπείας και συναισθηματικής υποστήριξης ασθενών που νοσούν από ασθένειες χρόνιες (Παπαδοπούλου, 2020)

Οι αγχογόνες συγκρουσιακές αντιστάσεις που ενδέχεται να αναπτύξει ο μαθητής σε ένα εξετασιοκεντρικό σύστημα οικοδομούν ένα κλίμα αποστροφής από τη σχολική μάθηση και δημιουργούν ένα χάσμα χαοτικό μεταξύ αυτού και του εκπαιδευτικού του. Η πιθανότητα επιτυχούς πρόσληψης του διδακτικού περιεχομένου από το μαθητή ελαχιστοποιείται ακόμη κι όταν ο καθηγητής διαθέτει γνωστική και διδακτική εμπειρία πάνω στο αντικείμενό του, εφόσον η σχέση εκπαιδευτικού και δέκτη της σχολικής ύλης είναι συγκρουσιακή ή εξουσιαστική (Χανιωτάκης, 2010).

Για την εξομάλυνση της μαθησιακής διαδικασίας και την αποφόρτισή της από το βάρος της κόπωσης που πλήττει εκπαιδευτικό και μαθητή στο πλαίσιο της επαναληπτικότητας μετάδοσης του μηνύματος και της πειθαρχίας και των δυο μελών για την επίτευξη του επιδιωκόμενου στόχου, απαραίτητη κρίνεται η εισαγωγή του χιούμορ στη διάρκεια της διδακτικής ώρας και η χρήση του ως ένα εργαλείο άμβλυσης του γοήτρου του δασκάλου ως αυθεντίας και όχι ως καθοδηγητή στην κατάκτηση της γνώσης.

Ως ένα ακόμα εργαλείο διαχείρισης της σχολικής τάξης που απαιτείται για την εναρμόνιση της σχέσης τόσο διαφορετικών προσωπικοτήτων διαθέσεων και ανησυχιών, το χιούμορ αποτελεί κι ένα δημιουργικό τρόπο επικοινωνίας και βελτίωσης των γνωστικών δεξιοτήτων δασκάλων και μαθητών καθώς η χρήση του συμβάλει σε ένα θετικό κλίμα, ενισχύοντας τα κίνητρα των μαθητών για μάθηση, διάδραση κι ενεργό

συμμετοχή σε μια διαδικασία διδασκαλίας και μάθησης φιλική προς τον ίδιο κι όχι βασισμένη σε συνεχείς εξετάσεις κι αξιολογήσεις.

Εν κατακλείδι, το χιούμορ συνιστά ένα μέσο επικοινωνίας, που χρησιμοποιείται για την διατήρηση της πραότητας του μαθητή και την απελευθέρωσή του από συναισθήματα, όπως ο φόβος κι ο θυμός, για την ενδυνάμωση των κοινωνικών δεξιοτήτων του που βασίζονται στην ενσυναίσθηση και την επίγνωση των επιδιώξεων των συνομιλητών του, για τη διεύρυνση ακόμη οριζόντων πνευματικών αφού εμπλουτίζονται οι γνωστικοί τομείς της χρήσης της γλώσσας (ανάπτυξη λεξιλογίου, κατάκτηση του μηνύματος μια συνυποδηλωτικής χρήσης, αναγνώριση αμφισημίας μιας φράσης).

Με βασική αρχή το Learning by Doing (1938), όπως χαρακτηριστικά είχε προτείνει ο Dewey σχηματοποιώντας τη βιωματική μάθηση, παρατηρείται ότι οτιδήποτε είναι αποτέλεσμα αυτενέργειας και περικλείει δράση αξιοποιεί και απαιτεί την κριτική σκέψη των μαθητών. Στην περίπτωση ενός κομικογραφήματος αποδοθέντος με χιούμορ και συγκεκριμένα ενός εικονογραφήματος, κεντρικό θέμα του οποίου είναι η νοηματική απόδοση στην ελληνική των αποσπασμάτων αφήγησης των ιστορικών γεγονότων της περιόδου του Πελοποννησιακού Πολέμου κι έπειτα, η αναγνώριση των στοιχείων εκείνων που σατιρίζουν μια κατάσταση και η σχηματοποίησή τους σε σκίτσο πολιτικού χιουμοριστικού σχεδίου κινούμενου ή μη, ανασχηματοποιεί τις προσλαμβάνουσες των μαθητών για τη διδακτέα ύλη μέσω της σύγκρισης στην οποία προβαίνουν μεταξύ της θεωρίας του μαθήματος και των πληροφοριών που έλαβαν κατά τη διάρκεια της συμβολοποίησής τους σε κόμικ. Επίσης, η χρήση της καρικατούρας, ως της πιο διασκεδαστικής μορφής σχεδίου που ενέχει σουρεαλιστικά στοιχεία λόγω της υπερμεγέθους προβολής εκείνων των στοιχείων που ο δημιουργός τους θέλει να προβάλλει (Heitzmann, 1998), υπερδιεγείρωντας μάλιστα εκείνους τους νευρώνες της περιοχής των εγκεφαλικών ημισφαιρίων που εξειδικεύονται στην αναγνώριση των προσώπων (Ντινόπουλος, 2015).

Δεδομένου ότι η ανάκληση εμπειρίας ενισχύεται όταν υπάρχουν σύνδεσμοι μεταξύ θετικών συναισθημάτων και περιεχομένου της ανάμνησης (Martin, 2007), το χιούμορ δύναται να μετατρέψει τη γνώση σε μια ευχάριστη ανάμνηση. Η χρήση λόγου χάρη του χιούμορ σε μετασηματικές ασκήσεις γραμματικής ή δομολειτουργικές δοκιμασιές πάνω στο συντακτικό μέσω συγκριτικών εικόνων ή οπτικοποιημένων

εικονογραφημάτων της θεωρίας ελκούν την προσοχή των μαθητών και καθιστούν ευκολομνημόνευτη τη διδακτέα ύλη καθώς και πιο ευχάριστη τη διαδικασία της μάθησης με την προσθήκη του στοιχείου του αναπάντεχου (βλ. Εικόνα 4).



Εικ.4 Απεικόνιση με χιούμορ του χωρίου «αἵ τε γυναῖκες αὐτοῖς τολμηρῶς ξυνεπελάθοντο βάλλουσαι ἀπὸ τῶν οἰκιῶν τῶν κεράμω καὶ παρὰ φύσιν ὑπομένουσαι τὸν θόρυβον» ἀπὸ το Κεφάλαιο 74 τοῦ 3ου Βιβλίου τῶν «Ἱστοριῶν» τοῦ Θουκυδίδη, στο ὁποῖο περιγράφεται ἡ γενίκευση τοῦ ἐμφυλίου πολέμου στὴν Κέρκυρα. Πηγή: e class, προσωπικὸ ἀρχεῖο.

### **13. Διδάσκοντας τα αρχαία ελληνικά της Α΄λυκείου μέσα από κομικς: Καταγραφή της εμπειρίας στη σχολική πραγματικότητα**

Το αντικείμενο της Α λυκείου στα αρχαία ελληνικά και συγκεκριμένα τα κεφάλαια που αφορούν το βιβλίο 3 της ιστοριογραφίας του Θουκυδίδη, με βασικό θεματικό πυρήνα την ισχύ, το δίκαιο και την ηθική του πολέμου στα πρώτα χρόνια έναρξης της εμφύλιας σύρραξης, αντιμετωπίστηκαν διδακτικά ως ενιαίο κείμενο και προσεγγίσθηκαν ολιστικά για τη διατήρηση της ολότητας της αφήγησης και της ενότητας των αλληλένδετων σκηνών δράσης και των νοημάτων τους.

Αφότου το διδακτικό αντικείμενο ολοκληρώθηκε, ζητήθηκε από τους μαθητές να αξιολογήσουν οι ίδιοι το επίπεδο κατανόησης του περιεχομένου του ιστορικού έργου, επιλέγοντας σκηνές τις ιστορικής αφήγησης που αισθάνονταν ότι μπορεί να αποτυπώσουν και να απεικονίσουν, λεκτικοποιώντας τες είτε με μια λεζάντα από το πρωτότυπο κείμενο, είτε με το σχηματισμό κόμικ συμβατικού ή ψηφιακού, στατικού ή εμπλουτισμένου με διάδραση και υπερμεσικότητα.

Το project υλοποιήθηκε εμφορούμενο από τις αρχές της διαφοροποιημένης αξιολόγησης στο πλαίσιο του αναλυτικού προγράμματος σπουδών δηλαδή της

ανατροφοδότησης της διδασκαλίας και της προοδευτικής βελτίωσης της σχέσης του μαθητή με το αντικείμενο και αρκετά νωρίτερα από την επίδοση της τελικής βαθμολογίας στο μάθημα, ώστε οι μαθητές να έχουν διαθεσιμότητα χρόνου να κάνουν την απαραίτητη ανασκόπηση του υλικού, να επαναλάβουν τις τεχνικές μεταγραφής του στο νέο ελληνικό λόγο, να επιλέξουν τις σκηνές ενδιαφέροντός τους, να εφαρμόσουν ιστοριοπίνακες και να παραστήσουν το τελικό αποτέλεσμα έντυπα ή ψηφιακά.

Προηγήθηκε ο διάλογος όπου δόθηκε η ευκαιρία στους μαθητές να διατυπώσουν τους τρόπους που θα επέλεγαν για να αποτυπώσουν τα σκηνικά στο καρέ και στη συνέχεια τα παιδιά διαχωρίστηκαν σε ομάδες των δύο ώστε να διευκολύνονται οι συνθήκες συνάντησής τους και εκτός του σχολείου, δεδομένης της στενότητας χρόνου λόγω της εντατικής προετοιμασίας στην οποία συνήθως τα παιδιά ασκούνται κατά αυτήν τη βαθμίδα εκπαίδευσης για τις τελικές γραπτές εξετάσεις της φοίτησής τους.

Ακολούθησε η κατανομή των ρόλων με βάση τις δυνατότητες των μαθητών απέναντι σε δεξιότητες όπως το σχέδιο, η παραγωγή δημιουργικής γραφής, η οικειότητα με διαδικασίες σχεδιασμού και ανάπτυξης υπερμέσων και συμφωνήθηκε εκ των δύο ο ένας να αποτελέσει τον υπεύθυνο φροντίδας επιλογής του υλικού και αναδιαμόρφωσής του σε σενάριο κι ο άλλος να εφαρμόσει εκείνες τις σχεδιαστικές αρχές που απαιτούνται για τη διαχείριση της επεξεργασίας του περιεχομένου σε οπτικό προϊόν, όπως η πολυμεσικότητα και η προσωπική / φιλική αφήγηση (Mayer, 2008).

Σε ολομέλεια της τάξης που πραγματοποιήθηκε εξ αποστάσεως μεταξύ των υπευθύνων εκπαιδευτικών Φιλολόγων και Πληροφορικών και των μαθητών των τάξεων της Α Λυκείου παρουσιάστηκαν εκατέρωθεν λογισμικά χρηστικά και κατεξοχήν δωρεάν για την ψηφιοποίηση των αφηγήσεών τους και ταυτόχρονη άρση του ενδεχόμενου «ψηφιακού χάσματος», όπως ο Lloyd Morrisett, πρώην πρόεδρος του Ιδρύματος Markle, επινόησε για να αναφερθεί στη διαφορά πρόσβασης σε τεχνολογικούς πόρους μεταξύ διαφορετικών κοινωνικοοικονομικών ομάδων (Hoffman & Novak, 1998).

Συζητήθηκαν, επίσης, μέσα στην τάξη και στο πλαίσιο δύο διδακτικών ωρών τα βασικά στοιχεία μια ψηφιακής αφήγησης. Αυτά διαμορφώνονται ως εξής:

Η **οπτική γωνία** συνοψίζει τα γεγονότα σε ένα κεντρικό σημείο της ιστορίας, όπου όλα τα μέρη της αφήγησης συγκλίνουν. Η επιλογή της αφήγησης σε πρώτο πρόσωπο έναντι της ουδετερότητας της τριτοπρόσωπης αφήγησης απεικονίζει

διαφορετικές στάσεις, ενώ ο δημιουργός που πραγματεύεται το θέμα, επιλέγει να επικοινωνήσει τα μηνύματά του στο κοινό από την οπτική που ο ίδιος επιθυμεί να προσεγγίσει το θέμα.

Η **ερώτηση – κλειδί** μία ή περισσότερες είναι αυτή που θα προσελκύσει το ενδιαφέρον και την προσοχή των ακροατών και θα πρέπει στο τέλος της ιστορίας να επιλύονται για την οικονομία της αφήγησης.

Τα **συναισθήματα** μεταφέρονται ή εγείρονται στους ακροατές μέσω των εικόνων, των ηχητικών εφέ, της μουσικής, της τονικότητας της φωνής, ώστε η ποιότητα και η ένταση τους να μεταμορφώνουν εσωτερικά τον ακροατή και να ολοκληρώνουν την εμπειρία του.

Η **οικονομία περιεχομένου** επιτυγχάνεται με την προσεκτική δόμηση των ιστοριών ώστε να διατηρείται ισορροπημένη η χρήση οπτικών και ακουστικών στοιχείων για τη μετάδοση των μηνυμάτων. Ιστορίες που έχουν υπεφορτωθεί πολυμεσικά ή εμφανίζουν ελλειπτικότητα σε εργαλεία ενσωμάτωσης της τεχνολογίας υποβαθμίζουν την ικανότητα χρήσης υπολογιστικών συσκευών και λογισμικού για τον εντοπισμό και τη χρήση των πληροφοριών.

Ο **ρυθμός αφήγησης** με τον οποίον εξελίσσεται μια ψηφιακή αφήγηση είναι καθοριστικός για τη διατήρηση του ενδιαφέροντος των ακροατών. Μια εξέλιξη που επιβραδύνει τη ροή της αφήγησης είναι δυνατό να φέρει αποστροφή στον ακροατή ή αναγνώστη. Αντίθετα, όταν αμελώς τα γεγονότα εξελίσσονται σε μεγάλη διάρκεια πολύ γρήγορα μπορεί η αφήγηση να αποφέρει εκνευρισμό και ένταση στον αναγνώστη/ ακροατή. Αξιοπρόσεκτο πρέπει να καταστεί ότι ανάλογα με τα μηνύματα που μεταδίδονται κάθε φορά προσαρμόζεται κι ο ρυθμός εξέλιξης της αφήγησης.

Με την ολοκλήρωση μετάδοσης των στρατηγικών μιας επιτυχούς σύνταξης ψηφιακής αφήγησης, παρουσιάζονται από τον εκπαιδευτικό **κίνητρα** στους μαθητές προκειμένου να εργαστούν κι εκείνοι που δε διαθέτουν εσωτερικά κίνητρα δημιουργικής παραγωγής. Η βελτίωση της βαθμολογικής κλίμακας στην τελική αποτίμηση των επιδόσεών τους ή η βελτίωση των γραπτών επιδόσεών τους μέσα από ποικίλα τεχνολογικά εργαλεία και στρατηγικές ενισχύουν τα κίνητρα

Οι εικονογραφήσεις όλες ψηφιοποιούνται ώστε να παρουσιαστούν μέσω του διαδραστικού πίνακα και να ανατροφοδήσουν και τους ίδιους μαθητές στην υποστήριξη της μάθησής τους και της ανασκόπησής του υπό επεξεργασία υλικού τους. Όλες οι



ιστορίες συγκεντρώνονται σε ταινία με λεζάντες από χωρία από το αρχαίο κείμενο και δημοσιοποιούνται προς διάχυση για τον **πολλαπλασιασμό τέτοιων πρακτικών** κι από μελλούμενες σχολικές κοινότητες.

#### **14. Ο ρόλος του δασκάλου στο σύγχρονο σχολείο**

Οι νέες μορφές γραμματισμού απαιτούν από τους μαθητές την ταυτόχρονη ανάπτυξη κριτικού γραμματισμού που οι μαθητές μπορούν να ενισχύσουν μέσω μιας ποικιλίας πόρων τεχνολογικών και πληροφοριακών, όπως οι ψηφιακές περιηγήσεις σε βιβλιοθήκες και αρχειακό υλικό, οι βάσεις δεδομένων, τα δίκτυα υπολογιστών, τα βίντεο. Η διδασκαλία και οι εμπειρίες με τις νέες τεχνολογίες δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές να χρησιμοποιούν γραπτή, οπτική ακόμα και προφορική γλώσσα για την ανατροφοδότηση της μάθησής τους με βασικούς πυλώνες την ευχαρίστηση, την τεκμηρίωση ακόμη και την ανταλλαγή πληροφοριών πολυτροπικά και σε ποικίλα ακροατήρια.

Οι εκπαιδευτικοί γλωσσικών μαθημάτων οφείλουν να αποτελούν τους συντονιστές των μαθητών στην σσζήτηση των κατάλληλων πόρων για τον εντοπισμό και την αξιολόγηση των πληροφοριών που χρειάζονται στην έρευνα που πραγματοποιούν (πληροφοριακός γραμματισμός) (Artman et al., 2010), ώστε να εκμεταλλεύονται τους πόρους αυτούς στοχευμένα και με περίσκεψη.

Από την άλλη απαιτείται όσες πληροφορίες συλλεγούν να μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε μορφές επικοινωνίας όλων των μορφών. Ιστολόγια (blog), βίντεο-ιστολόγια (vlog), συλλογή ιστοσελίδων (wikis), podcasts, μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και άμεσων μηνυμάτων και τροφοδοσιών που ενθαρρύνουν τη συνεργασία και την επικοινωνία ιδεών και συνδυάζουν κείμενα, εικόνες, μουσικές δημιουργώντας αναπαραστάσεις των προσωπικών εμπειριών των εμπλεκόμενων στη μάθηση και ψηφιακές ιστορίες. Οι εκπαιδευτικοί καθιστούν τους μαθητές του 21<sup>ου</sup> αιώνα εγγράμματους αναπτύσσοντας περιβάλλοντα παραγωγής υλικού βασισμένου σε δεξιότητες σύγχρονης επικοινωνίας και κριτικής διερεύνησης. Επίσης, χρησιμοποιούν οι ίδιοι υπεύθυνα την εκπαιδευτική τεχνολογία, διαμοιράζονται τις γνώσεις τους στις κοινότητες τους, και προβαίνουν σε αξιολογήσεις που περιλαμβάνουν τις νέες μορφές του γραμματισμού (ψηφιακός γραμματισμός).

## **15. Αξιολόγηση έργων υπερμέσων και πολυμέσων των μαθητών**

Κατά τους Dick και Lindeman (2007), μαθητικά προϊόντα που παράγονται σε περιβάλλοντα εργασιών τύπου project και αναπτύσσουν την πολυμεσικότητα πρέπει να βασίζονται στα πρότυπα του αναλυτικού προγράμματος σπουδών, να διεξάγονται σε χρονικό διάστημα επαρκές για την ανέλιξη της δημιουργικότητας των μαθητών, να ενέχουν τη συνεργασία, να συνδέονται βιωματικά και επικαιρικά με το σύγχρονο κόσμο, να λαμβάνουν υπόψη τους τη διαθεσιμότητα των πόρων πολυμέσων της σχολικής μονάδας και των μαθητών και το επίπεδο δεξιοτήτων τους. Προκειμένου να αυτοαξιολογηθούν οι μαθητές καλό είναι να χρησιμοποιούνται διαβαθμισμένα κριτήρια αξιολόγησης τύπου ρουμπρίκα, με τα οποία μπορούν να ελέγξουν την παραγωγή τόσο των ίδιων όσο και των συμμαθητών τους.

Εξέχουσας σημασίας αποτελεί το γεγονός ότι η παραγωγή ενός τέτοιου υλικού που βασίζεται σε ήδη προυπάρχοντα λογοτεχνικό λόγο επιδέχεται αναγνωστική ελευθερία λόγω της πολυσημίας του γλωσσικού αντικειμένου. Ως εκ τούτου ζητούμενα αναδύονται η επιτυχής πλοήγηση στο ήδη διδαγμένο κείμενο από πλευράς των μαθητών, η φαντασία στην αποτύπωση των σκηνών προκειμένου να αυξηθεί το ενδιαφέρον του δέκτη, η απεικόνιση των γεγονότων με δημιουργικό και κοινοτόμο τρόπο, η σαφήνεια των νοημάτων, δοσμένων ακόμη και χιουμοριστικά, προς κατανόηση των παρεχόμενων πληροφοριών. Τέλος, τα προϊόντα πρέπει να παράγονται σε πλαίσια που ενέχουν σύντομες βασικές ιδέες και δεν αντιγράφουν ολόκληρες παραγράφους κειμένου.

Έτσι, καθώς μια τέτοια αξιολόγηση καταδεικνύεται διαμορφωτική και ανατροφοδοτική για την πορεία της διδασκαλίας, τα παραγόμενα αποτελέσματα πρέπει μέσα από την παρουσίαση τους στην τάξη να μηνύουν τη συνεργασία που επιτελέστηκε, να βασίζονται στην αρχή της συμπερίληψης των δεξιοτήτων όλων των μαθητών και να δίνουν τη δυνατότητα στο ευρύτερο κοινό στο οποίο θα διαμοιραστούν να παρατηρούν κριτικά και βιωματικά αναγνώσματα που γράφηκαν την κλασική εποχή, είναι ωστόσο ανοιχτά προς προσέγγιση σε όλες τις δομές του χρόνου.

Στο σχολικό ταξίδι που επιτυγχάνεται κάθε μαθητής συγχωνεύει τα γόνιμα στοιχεία του κειμένου, ενεργοποιεί τους μηχανισμούς πρόσληψης και ως αναδημιουργός του κειμένου χαίρεται την ανασκόπηση του μαθήματος ως μια πνευματική περιπέτεια (Μπαλάσκας, 1990).

## **16. Συμπεράσματα**

Με βάση την προηγηθείσα ανάλυση, γίνεται φανερό ότι η αξιοποίηση νέων τεχνολογικά περιβαλλόντων μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές όχι μόνο να οικοδομήσουν νέες γνώσεις αλλά και να αναπτύξουν δεξιότητες υψηλού επιπέδου με γνώμονα έναν προηγούμενο καλό παιδαγωγικό σχεδιασμό που να εμπεριέχει τους μαθησιακούς στόχους, τις απαραίτητες μαθησιακές στρατηγικές και μεθοδολογίες, υψηλό βαθμό ενεργοποίησης των μαθητών και ενεργό ρόλο δασκάλου ως συντονιστή, καθοδηγητή, εμπνευστή, μέντορα και ενεργού ακροατή, αφουγκραζόμενου την ανάγκη των μαθητών για δημιουργική έκφραση.

Η παιδαγωγική χρήση καινοτόμων εκπαιδευτικών τεχνικών, όπως της ψηφιακής αφήγησης και της κομικογράφησης, ως εργαλείων ανάπτυξης κριτικού γραμματισμού και συνακόλουθης παραγωγής δημιουργικών εργασιών, συμπεραίνεται πως παράσχει πολλαπλές αναπαραστάσεις της ίδιας γνώσης σε διαφορετικά επίπεδα περιγραφής, από το ποιοτικό μέχρι το ποσοτικό, δίνει την αίσθηση ελέγχου της μαθησιακής πορείας από τους ίδιους τους μαθητές και τους ασκεί σε δεξιότητες επικοινωνιακές και ομαδοσυνεργατικές υψηλού επιπέδου, όπως αυτές της αιτιολόγησης, της κριτικής ανάλυσης, της ερμηνείας και της αφαιρετικής ικανότητας ενσωματώνοντας αυθόρμητα στοιχεία ψυχαγωγίας στην εργασία τους.

Συμπερασματικά, τέτοιου είδους πρακτικές ενδυναμώνουν τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών και του εκπαιδευτικού, υποστηρίζουν τη γνωστική αυτονομία μέσω των αναπαραστατικών τεχνών, ενθαρρύνουν το ενδιαφέρον των μαθητών για μάθηση και κινητοποιούν τη μαθητική κοινότητα για διάχυση των παραγόμενων προϊόντων τους σε ευρύτερες γνωστικές περιοχές.

Η χρήση εκπαιδευτικών περιβαλλόντων και μαθησιακών δραστηριοτήτων ευνοεί διαδικασίες εξατομικευμένης και ενεργητικής μάθησης μέσω της αλληλεπίδρασης μαθητή – σκίτσου- υπολογιστή, αφού εμπλέκει τους μαθητές σε αυθεντικού τύπου εργασίες που στοχεύουν στην ανάπτυξη του κινήτρου μάθησης για το αντικείμενο και στην ενίσχυση της μαθησιακής διαδικασίας.

## **17. Επίλογος**

Οι σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις, όπως αυτές της δημιουργίας κόμικς για την επίτευξη μιας σειριακής αφήγησης της αρχαίας ελληνικής ιστοριογραφίας από τους μαθητές αποσείουν από τα δημιουργήματα το στίγμα της ελαφριάς παραλογοτεχνίας. Μέσα από μια συστηματικά διαρθρωμένη διδασκαλία το αρχαίο κείμενο καλλιεργεί από τη μία την κριτική σκέψη και από την άλλη εισάγει την προβληματική των διασκευών, της σχέσης εικόνας και λόγου, της κινηματογραφικής γλώσσας (οπτική γωνία, πεδίο, πανοραμική άποψη, ζουμάρισμα, ειδικά εφέ, ρυθμός γυρίσματος, πλαισίωση, υπερθεση εικόνων ) και ζωοποιεί το αρχαίο κείμενο στις συνειδήσεις των μαθητών (βλ.Εικ. 5)

Η τελική αξιολόγηση του αισθητικού αποτελέσματος των διασκευών του κειμένου υπόκειται στην κριτική και αναστοχαστική στάση των υποκειμένων, ανασυγκροτεί τη γνώση και εγκαλεί ανώτερες γνωστικές δεξιότητες, οι οποίες νοηματοδοτούν τη μάθηση ως μια διαδικασία ανάπτυξης της κριτικής ικανότητας των ίδιων για το τι από όσα μαθαίνουν έχουν για τους ίδιους σημασία και είναι ενδιαφέροντα (Τσακίρη, 2002).



**Εικόνα 5.**(3.78.4.) *Ἡ μὲν οὖν ναυμαχία τοιαύτη γενομένη ἐτελεύτα ἐς ἡλίου δύσιν.*

Πηγή: Ψηφιακό Σκίτσο μαθητή, προσωπικό αρχείο e class.

## Αναφορές

Artman, M., Friscaro-Pawlowski, E., & Monge, R. (2010). Not just one shot: Extending the dialogue about information literacy in composition classes. *Composition Studies*, 38 (2), 93-109.

Bransford, J., Brown, A. & Cocking, R. (2000). *How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School*. Washington, D.C.: National Academy Press.

Castañeda, M. E. (2013). "I am proud that I did it and it's a piece of me: Digital storytelling in the foreign language classroom. *calico journal*.

Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.

Dick, D., & Lindeman, J. (2007). Creating magical multimedia projects. *Learning and Leading with Technology*, 34(5), 32-33.

Doering, A., Roblyer, A, (2014). *Εκπαιδευτική Τεχνολογία και Διδασκαλία* (Μ.Μουντρίδου, Μεταφρ.). Αθήνα: Ίων.

Hoffman, D., & Novak, T. (1998). Bridging the racial divide on the Internet, *Science*, 280(5362), 390-391.

Lee, L. (2014). Digital news stories: Building language learners' content knowledge and speaking skills. *Foreign Language Annals*. Yang, Y. (n.d.). *Multimodal Composing in digital storytelling*. *Computers and Composition*, 221-238.

Martin, M. S. Z. (2005). Distinct fmRI responses to laughter, speech, and sounds along the human peri-sylvian cortex. *Elsevier*.

Mayer, R. (2008). Applying the science of learning: Evidence - based principles for the design of multimedia instruction. *63(8)*, 760-769.

Ohler, J.B. (2013). *Digital Storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning and creativity* (second edition). Thousands Oaks, C.A: Corwin Press.

Vygotsky, L.S. (1978). *Mind and society: The development of higher mental processes*, Cambridge, MA: Harvard University Press.

Αναγνωστόπουλος, Β.Δ. (1995), *Λαϊκό παραμύθι και παραμυθάδες*, Αθήνα: Καστανιώτης.

Βακαλούδη, Α., (2016). *Η διδασκαλία της ιστορίας με τεχνολογίες πληροφορίας και επικοινωνίας*. Θεσσαλονίκη: Σταμούλη.

Βακαλούδη, Α.Δ. (2003) *Διδάσκοντας και μαθαίνοντας με τις Νέες Τεχνολογίες – Θεωρία και Πράξη*, Αθήνα: Πατάκης.

Βοσκόσ, Α., & Παπακωνσταντίνου, Θ.(1992).*Από τη Μετάφραση στο Πρωτότυπο*. Αθήνα: Καρδαμίτσας.

Βοσνιάδου, Σ et al. (2006) *Σχεδιάζοντας περιβάλλοντα μάθησης, υποστηριζόμενα από σύγχρονες τεχνολογίες*. Αθήνα: Gutenberg.

Κείγκαν, Ν. (2004). *Ο Πελοποννησιακός Πόλεμος*. Αθήνα: Ωκεανίδα.

Κιοσσές, Σ. (2018). *Εισαγωγή στη δημιουργική ανάγνωση και γραφή του πεζού λόγου, η συμβολή της αφηγηματολογίας*. Αθήνα: Κριτική.

Κουτσελίνη, Μ. (2001) *Ανάπτυξη προγραμμάτων: Θεωρία- Έρευνα- Πράξη*, Λευκωσία: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Μαριτινίδης, Π. (1990), *Κόμικς: Τέχνη και τεχνικές της εικονογράφησης*. Θεσσαλονίκη:ΑΣΕ.

Ματσάγγουρας, Η.Γ. (2009) *Η διαθεματικότητα στη σχολική γνώση*, Αθήνα: Γρηγόρης.

Μητροπούλου, Β., (2014). *Εκπαιδευτικές Τεχνολογίες στο σύγχρονο σχολείο. Εφαρμογές στη Θρησκευτική Αγωγή*. Θεσσαλονίκη: 2014.

Μουλά, Ε.Κ.Χ.(2010). *Η αξιοποίηση των κόμικς στην εκπαίδευση.Διδακτικές και Παιδαγωγικές Προεκτάσεις*. Αθήνα: Κριτική.

- Μπαλάσκας, Κ.(1990). *Ταξίδι με το κείμενο. Προτάσεις για την ανάγνωση της λογοτεχνίας: Ποίηση, Πεζογραφία, Δοκίμιο*.Αθήνα: Επικαιρότητα.
- Ντινόπουλος, Θ. (2015). *Μικρή πραγματεία για το χιούμορ. Η βιολογία και η καταγωγή του κωμικού και του γέλιου*. Αθήνα: Αφοί Κυριακίδη.
- Ξεστέρνου, Μ. (2013). Η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση. Διεθνείς και ελληνικές πρακτικές. *Παιδαγωγικός Λόγος 1/ 2013*, σσ. 39-60.
- Παπαδοπούλου, Δ. (2020). Το χιούμορ ως εκπαιδευτικό εργαλείο κατά τη μαθησιακή διαδικασία. *Επιστημονικά Χρονικά*.
- Πελασγός, Σ. (2008). Τα μυστικά του παραμυθά. Μαθητεία στην τέχνη της προφορικής λογοτεχνίας και αφήγησης. Αθήνα: Μεταίχμιο. Σπαθάρας, Γ. Δ. (2003). Πειθώ, η Ρητορική, δεκατρία μελετήματα. Αθήνα: Σμίλη
- Σολωμονίδου, Χ. (2006). *Νέες Τάσεις στην εκπαιδευτική τεχνολογία, επικοινωνιακός και σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Τσακίρη, Δ. (2002). Συνοπτική παρουσίαση δεδομένων και πορισμάτων ερευνών για το νέο σύστημα αξιολόγησης των μαθητών στο Ενιαίο Λύκειο, ΚΕΕ: Αθήνα
- Τσακίριδη, Δ., Κ.Μ.(2007)*Σύγχρονες Διδακτικές Προσεγγίσεις για την ανάπτυξη της κριτικής και δημιουργικής σκέψης για τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση* (Τομ.1). (Κ.Βασιλής, Επιμ.). Αθήνα: ΟΕΠΕΚ.
- Τσιλιμένη, Τ. (2007) (επιμέλεια), *Αφήγηση και Εκπαίδευση*, Βόλος: Εργαστήριο Λόγου και Πολιτισμού Πανεπιστημίου Θεσσαλίας.
- Χανιωτάκης, Ν. (2011). *Παιδαγωγική του χιούμορ*. Αθήνα: Πεδίο.

### **Επιμορφώσεις για την άντληση υλικού σχετικά με την ψηφιακή αφήγηση:**

Σεμινάριο «ταπερίστας 2024», από το ΚΕ.ΠΕ.Α Αρναίας στις 4, 13 & 19 Δεκεμβρίου 2023

Σεμινάριο σχεδιασμού παιδαγωγικών δράσεων στα ελληνικά μνημεία της Unesco, Μνημειώδεις Περιπέτειες από το τμήμα Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων και Επικοινωνίας της Διεύθυνσης Αρχαιολογικών Μουσείων Εκθέσεων και εκπαιδευτικών Προγραμμάτων, Αθήνα, 23-24 Νοεμβρίου 2023.

Accelarated Learning Program (ALP), Teach for Integration, από το εργαστήριο ελληνικής γλώσσας και πολυγλωσσίας του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, τη Unicef και το ΙΕΠ στις 19 Δεκεμβρίου 2023.

Ιστορία και Κινηματογράφος: Καλές πρακτικές δημιουργίας ντοκιμαντέρ από ομάδα παιδιών – έρευνα - κινηματογραφικές τεχνικές - αφηγηματική δομή – εργαστήρι, από το 3<sup>ο</sup> ΠΕΚΕΣ Αττικής, Αθήνα, 18 Δεκεμβρίου 2023.

Εθνικό Θεματικό Δίκτυο: Παιδεία στα Μέσα: τηλεόραση, διαδίκτυο, κινηματογράφος από το Τμήμα Δ' Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης και Ψηφιακών Μέσων της Διεύθυνσης Υποστήριξης Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων για την Αειφορία Αθήνα, Δεκέμβριος 2023-Φεβρουάριος 2024.

Digital Storytelling Club- Ψηφιακή Αφήγηση στην αγγλική γλώσσα, Πιλοτική ημερίδα εκπαιδευτικών ομίλων καινοτομίας και δημιουργικότητας, από το 2<sup>ο</sup> ΠΕΚΕΣ Αττικής, Αθήνα, 10 Οκτωβρίου 2023.

Verkehrsschilder der Gerechtigkeit από το Ινστιτούτο Goethe, Αθήνα, 18 Οκτωβρίου 2023.