



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ**  
**ΣΧΟΛΗ ΘΕΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ**

**ΔΙΑΤΜΗΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ  
ΣΠΟΥΔΩΝ**

**ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΗ ΒΙΟΙΑΤΡΙΚΗ**

**«Απόψεις και πρακτικές των νηπιαγωγών για τη χρήση  
της ψηφιακής αφήγησης στο νηπιαγωγείο. Η περίπτωση  
του Νομού Φθιώτιδας.»**

**Βαϊοπούλου Ευμορφία**

**A.M.: M012017145**

**Διπλωματική Εργασία**

**Επιβλέπων Καθηγητής:**

**Μπάγκος Παντελής**

**Λαμία, 2021**



**UNIVERSITY OF THESSALY**

**SCHOOL OF SCIENCE**

**INFORMATICS AND COMPUTATIONAL BIOMEDICINE**

**« Views and practices of kindergarten teachers on the use of digital storytelling in kindergarten. The case of the Prefecture of Fthiotida.»**

**Vaiopoulou Evmorfia**

**A.M.: M012017145**

**Master Thesis**

**Bagos Pantelis**

**Lamia, 2021**

**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ**

**ΣΧΟΛΗ ΘΕΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ**

**ΔΙΑΤΜΗΜΑΤΙΚΟ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΗ ΒΙΟΙΑΤΡΙΚΗ**

**ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ: ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ  
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ ( Τ.Π.Ε.) ΣΤΗΝ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ**

**«Απόψεις και πρακτικές των νηπιαγωγών για τη χρήση  
της ψηφιακής αφήγησης στο νηπιαγωγείο. Η περίπτωση  
του Νομού Φθιώτιδας.»**

**Βαϊοπούλου Ευμορφία**

**A.M.: M012017145**

**ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**Επιβλέπων καθηγητής**

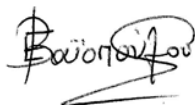
**Μπάγκος Παντελής**

**Λαμία, 2021**

## «Υπεύθυνη Δήλωση μη λογοκλοπής και ανάληψης προσωπικής ευθύνης»

Με πλήρη επίγνωση των συνεπειών του νόμου περί πνευματικών δικαιωμάτων, και γνωρίζοντας τις συνέπειες της λογοκλοπής, δηλώνω υπεύθυνα και ενυπογράφως ότι η παρούσα εργασία με τίτλο «Απόψεις και πρακτικές των νηπιαγωγών για τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης στο νηπιαγωγείο. Η περίπτωση του νομού Φθιώτιδας» αποτελεί προϊόν αυστηρά προσωπικής εργασίας και όλες οι πηγές από τις οποίες χρησιμοποίησα δεδομένα, ιδέες, φράσεις, προτάσεις ή λέξεις, είτε επακριβώς (όπως υπάρχουν στο πρωτότυπο ή μεταφρασμένες) είτε με παράφραση, έχουν δηλωθεί κατάλληλα και ευδιάκριτα στο κείμενο με την κατάλληλη παραπομπή και η σχετική αναφορά περιλαμβάνεται στο τμήμα των βιβλιογραφικών αναφορών με πλήρη περιγραφή. Αναλαμβάνω πλήρως, ατομικά και προσωπικά, όλες τις νομικές και διοικητικές συνέπειες που δύναται να προκύψουν στην περίπτωση κατά την οποία αποδειχθεί, διαχρονικά, ότι η εργασία αυτή ή τμήμα της δεν μου ανήκει διότι είναι προϊόν λογοκλοπής.

Η ΔΗΛΟΥΣΑ



Ημερομηνία: 22/03/2021

**Τριμελής Επιτροπή:**

**ΜΠΑΓΚΟΣ ΠΑΝΤΕΛΗΣ**

**ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΥ ΘΕΟΔΩΡΑ**

**ΔΕΛΗΜΠΑΣΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ**

**Με βοήθo την υπομονή και επιμονή των δικών σου ανθρώπων,  
μπορείς να κάνεις άλματα!**

**Αφιερωμένο στους γονείς μου, στα παιδιά μου  
και στο σύντροφό μου!**

## Περιεχόμενα

Συντομογραφίες και Ακρωνύμια.....	10
Περίληψη .....	11
Abstract.....	12
Εισαγωγή .....	13
A' ΜΕΡΟΣ.....	15
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Εισαγωγή στην Ψηφιακή Αφήγηση .....	15
1.1 Η Εξέλιξη της Αφήγησης και η μετάβαση στην Ψηφιακή Αφήγηση .....	15
1.1.1 Ορισμός της Αφήγησης.....	15
1.1.2 Ιστορική αναδρομή .....	16
1.1.3 Ορισμός της ψηφιακής αφήγησης.....	17
1.1.4 Η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση .....	18
1.2 Τα Χαρακτηριστικά της Ψηφιακής Αφήγησης.....	20
1.3 Τα Είδη της Ψηφιακής Αφήγησης.....	21
1.4 Τα Εργαλεία της Ψηφιακής Αφήγησης.....	23
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Η Ενσωμάτωση της Ψηφιακής Αφήγησης στο Νέο Ψηφιακό Σχολείο .	27
2.1 Αναλυτικό Πρόγραμμα και Θεωρητικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις της χρήσης των ΤΠΕ στην εκπαίδευση.....	27
2.1.1 Αναλυτικό Πρόγραμμα.....	27
2.1.2 Θεωρητικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις της χρήσης των ΤΠΕ στην εκπαίδευση .....	29
2.2 Ο ρόλος της Ψηφιακής Αφήγησης στην Γνωστική, Κοινωνική και Συναισθηματική Ανάπτυξη .....	30
2.3 Ο ρόλος της Ψηφιακής Αφήγησης στην Ανάπτυξη Δεξιοτήτων .....	32
2.4 Ο ρόλος της Ψηφιακής Αφήγησης στην Ανάπτυξη της Διαπολιτισμικότητας.....	34
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Απόψεις και Πρακτικές Νηπιαγωγών.....	36
3.1 Έρευνες στη διεθνή βιβλιογραφία για την ψηφιακή αφήγηση στο νηπιαγωγείο ..	36
3.2 Έρευνες στην Ελλάδα για την ψηφιακή αφήγηση στο νηπιαγωγείο .....	38
3.3 Πλεονεκτήματα και περιορισμοί της χρήσης της ψηφιακής αφήγησης στο νηπιαγωγείο .....	40
B' ΜΕΡΟΣ.....	43
Κεφάλαιο 4. Μεθοδολογία της Έρευνας .....	43
4.1 Μεθοδολογική προσέγγιση .....	43
4.2 Σκοπός της έρευνας- Ερευνητικά Ερωτήματα .....	44
4.3 Εργαλείο συλλογής δεδομένων .....	45
4.4 Δείγμα της έρευνας.....	47

4.5 Διαδικασία Διεξαγωγής.....	47
Κεφάλαιο 5. Παρουσίαση και Ανάλυση δεδομένων .....	49
Συμπεράσματα .....	89
Σύνδεση με την παρούσα έρευνα .....	89
Συμπεράσματα εργασίας.....	92
Σύνδεση των ευρημάτων με τη σχετική βιβλιογραφία .....	94
Περιορισμοί της έρευνας και προτάσεις για περαιτέρω διερεύνηση.....	95
Βιβλιογραφία .....	97
Ελληνική Βιβλιογραφία: .....	97
Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία:.....	103
Ηλεκτρονικές Πηγές: .....	108
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ: Ερωτηματολόγιο.....	109



## Ευχαριστίες

Με την ολοκλήρωση της διπλωματικής μου εργασίας, θα ήθελα να ευχαριστήσω την επιβλέπουσα καθηγήτρια μου κα Παπαδοπούλου Θεοδώρα αλλά και όλους τους καθηγητές μου για την υποστήριξη και καθοδήγησή τους.

Επίσης, οφείλω ένα μεγάλο ευχαριστώ σε όλες τις συναδέλφους νηπιαγωγούς που συμμετείχαν στην παρούσα έρευνα και διέθεσαν το χρόνο τους για τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου.

Τέλος, ευχαριστώ ιδιαίτερα τις δύο συναδέλφους, μα πάνω απ' όλα φίλες, Αθηνά Ποζιού και Σοφία Βασιλοπούλου για την πολύτιμη βοήθεια και ψυχολογική υποστήριξη τους.

## Συντομογραφίες και Ακρωνύμια

Α.Π.Σ.	Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών
ΔΕΠΠΣ	Διαθεματικό Ενιαίο Πρόγραμμα Προγραμμάτων Σπουδών
Π.Ι.	Παιδαγωγικό Ινστιτούτο
Π.Σ.	Προγράμματα Σπουδών
Τ.Π.Ε.	Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών
ΥΠΕΠΘ	Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων
ΥΠ.Π.Ε.Θ	Υπουργείο Παιδείας Έρευνας και Θρησκευμάτων

## **Περίληψη**

Στόχος της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι η διερεύνηση των απόψεων και πρακτικών των νηπιαγωγών του Νομού Φθιώτιδας σχετικά με τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης στο νηπιαγωγείο. Συγκεκριμένα, έγινε προσπάθεια, να διαφανούν αρχικά οι απόψεις των νηπιαγωγών αναφορικά με την αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης στο νηπιαγωγείο και εν συνεχεία, να διερευνηθούν οι λόγοι που χρησιμοποιείται ή όχι η ψηφιακή αφήγηση από τους νηπιαγωγούς του νομού Φθιώτιδας. Η παρούσα εργασία είναι μια ποσοτική δειγματοληπτική έρευνα και το ερευνητικό εργαλείο που χρησιμοποιήθηκε για τη διεξαγωγή της είναι το ερωτηματολόγιο. Από τα αποτελέσματα της έρευνας διαπιστώνεται ότι η πλειοψηφία των νηπιαγωγών του Νομού Φθιώτιδας θεωρεί ότι η ψηφιακή αφήγηση είναι σημαντική και μπορεί να αξιοποιηθεί στην εκπαιδευτική διαδικασία. Από τη στατιστική ανάλυση των δεδομένων αναδεικνύεται ότι η προϋπηρεσία και η επιμόρφωση στις Τ.Π.Ε. επηρεάζει τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης στο νηπιαγωγείο και διαμορφώνει μια θετική στάση ως προς την αξιοποίηση της στην εκπαιδευτική διαδικασία.

## **Λέξεις – Κλειδιά**

Ψηφιακή αφήγηση, νηπιαγωγείο, ψηφιακά εργαλεία, Φθιώτιδα.

## **Abstract**

The aim of this dissertation is to investigate the views and practices of kindergarten teachers in the Prefecture of Fthiotida regarding the use of digital storytelling in kindergarten. Specifically, an attempt was made to first clarify the views of kindergarten teachers regarding the use of digital storytelling in kindergarten and then to investigate the reasons whether or not digital storytelling is used by kindergarten teachers in the prefecture of Fthiotida. The present work is a quantitative sample survey and the research tool used to conduct it is the questionnaire. The results of the research show that the majority of kindergarten teachers in the Prefecture of Fthiotida consider that digital storytelling is important and can be used in the educational process. The statistical analysis of the data shows that the previous service and training in ICT affects the use of digital storytelling in kindergarten and forms a positive attitude towards its use in the educational process.

## **Keywords**

Digital storytelling, kindergarten, digital tools, Fthiotida.

## Εισαγωγή

Σε κάθε κοινωνία η αφήγηση ιστοριών είναι εξαιρετικά δημοφιλής για τη μετάδοση γνώσεων και αξιών. Πέραν τούτου, αποτελεί μέσο ψυχαγωγίας και έχει στόχο την όξυνση της φαντασίας σε όλες τις ηλικίες του ανθρώπου. Στον χώρο της εκπαίδευσης η αφήγηση αποτελεί σημαντικό πυλώνα διαπαιδαγώγησης των παιδιών. Έρευνες έδειξαν τη σημαντικότητα της αφήγησης στην εκπαιδευτική διαδικασία και στην ανάπτυξη αυτής της δεξιότητας στα παιδιά (Applebees 1978, Stein&Glenn 1979, Stadler &Ward 2005, Nicolopoulou 1996). Με την πρόοδο της τεχνολογίας η ψηφιακή αφήγηση (Digital Storytelling) κάνει την είσοδο της στην εκπαίδευση προσφέροντας στα παιδιά πολλαπλές δεξιότητες και εξοικείωση με την τεχνολογία. Πιο συγκεκριμένα, η υλοποίηση ψηφιακών ιστοριών δίνει κίνητρα για το σχεδιασμό πολυμεσικών εφαρμογών, αποτελεί μια εναλλακτική μορφή μάθησης των γνωστικών αντικειμένων και καλλιεργεί την επικοινωνία, τη συνεργασία και τη δημιουργικότητα. Η ανάρτηση τους σε ιστολόγια και ιστοσελίδες αποτελεί πλέον μια απλή διαδικασία γεγονός που δίνει ένα επιπλέον κίνητρο στα παιδιά οι ιστορίες τους να γίνονται αντικείμενο συζήτησης μεταξύ τους. Από τα παραπάνω διαφαίνεται ο σημαντικός ρόλος της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση.

Λόγω της σημαντικότητας του θέματος αποφασίστηκε η διεξαγωγή της παρούσας έρευνας, με στόχο τη διερεύνηση των απόψεων και πρακτικών των νηπιαγωγών του Νομού Φθιώτιδας σχετικά με την ψηφιακή αφήγηση στο νηπιαγωγείο. Η συγκεκριμένη εργασία απαρτίζεται από δύο μέρη: το θεωρητικό και το ερευνητικό.

Συγκεκριμένα στο πρώτο κεφάλαιο, το οποίο έχει τον τίτλο «Εισαγωγή στην Ψηφιακή Αφήγηση», περιγράφεται η εξέλιξη της αφήγησης και η μετάβαση της στην ψηφιακή αφήγηση, αναφέρονται τα χαρακτηριστικά και είδη της ψηφιακής αφήγησης καθώς και η χρήση της στην εκπαίδευση. Αναλυτικότερα αποσαφηνίζονται οι ορισμοί της αφήγησης και της ψηφιακής αφήγησης, όπως αποτυπώνονται στη βιβλιογραφία, γίνεται μια σύντομη ιστορική αναδρομή στην έννοια της αφήγησης μέχρι να εξελιχθεί στην ψηφιακή της μορφή, ορίζονται τα χαρακτηριστικά της και τα είδη στα οποία διακρίνεται και τέλος γίνεται μια αναλυτική επισκόπηση των διαθέσιμων λογισμικών για την υλοποίηση ψηφιακών ιστοριών.

Στο δεύτερο κεφάλαιο, που τιτλοφορείται «Η ενσωμάτωση της Ψηφιακής Αφήγησης το Νέο Ψηφιακό Σχολείο», γίνεται αναφορά στο αναλυτικό πρόγραμμα και στις θεωρητικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις της χρήσης των Τ.Π.Ε. στην εκπαίδευση και περιγράφεται ο ρόλος της ψηφιακής αφήγησης στη γνωστική, συναισθηματική, κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών καθώς και στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων και της διαπολιτισμικότητας.

Στο τρίτο κεφάλαιο, παρουσιάζονται έρευνες από τη διεθνή και ελληνική βιβλιογραφία για τις απόψεις των νηπιαγωγών για τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης στο νηπιαγωγείο καθώς και τα πλεονεκτήματα και οι περιορισμοί που προκύπτουν από την αξιοποίηση της στο χώρο του νηπιαγωγείου.

Στο τέταρτο κεφάλαιο, παρουσιάζεται το μεθοδολογικό πλαίσιο. Συγκεκριμένα, παρουσιάζεται η μεθοδολογική προσέγγιση που ακολουθήθηκε, προκειμένου να επιτευχθεί ο σκοπός της έρευνας και να απαντηθούν τα ερευνητικά ερωτήματα που τέθηκαν. Ακολουθεί η παρουσίαση του εργαλείου συλλογής δεδομένων, η αναφορά στον πληθυσμό της έρευνας και το δείγμα αυτής και τέλος στη διαδικασία διεξαγωγής της.

Στο πέμπτο κεφάλαιο γίνεται η παρουσίαση και η ανάλυση των δεδομένων της παρούσας έρευνας ενώ στο έκτο κεφάλαιο παρουσιάζονται τα αποτελέσματα της συγκεκριμένης έρευνας. Εν συνεχεία, παρατίθενται τα συμπεράσματα από τη διεξαγωγή της συγκεκριμένης έρευνας, διατυπώνονται οι περιορισμοί της συγκεκριμένης μελέτης και κατατίθενται οι προτάσεις μας για περαιτέρω διερεύνηση του θέματος.

### ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Εισαγωγή στην Ψηφιακή Αφήγηση

Στο κεφάλαιο αυτό γίνεται μια εισαγωγή στην ψηφιακή αφήγηση, ξεκινώντας από τον ορισμό της αφήγησης, την ιστορική διαδρομή της και τη μετάβαση της στην ψηφιακή μορφή. Ακόμη, στο παρόν κεφάλαιο, περιγράφονται τα χαρακτηριστικά, τα είδη και τα εργαλεία της ψηφιακής αφήγησης και γίνεται αναφορά για το πώς η ψηφιακή αφήγηση χρησιμοποιείται στην εκπαίδευση. Αξίζει να σημειωθεί σε αυτό το σημείο ότι τα εργαλεία της ψηφιακής αφήγησης που περιγράφονται είναι αυτά που χρησιμοποιήθηκαν για να εξυπηρετήσουν τους σκοπούς της παρούσας εργασίας στο δεύτερο μέρος που αφορά την έρευνα που διενεργήθηκε ανάμεσα στους νηπιαγωγούς του Νομού Φθιώτιδας.

#### 1.1 Η Εξέλιξη της Αφήγησης και η μετάβαση στην Ψηφιακή Αφήγηση

Από τα πρώτα βήματα της ύπαρξης του, ο άνθρωπος προσπαθούσε να εκφραστεί, να επικοινωνήσει, να μάθει και να ψυχαγωγηθεί. Η αφήγηση ήταν ένας τρόπος αυτής της έκφρασης και επικοινωνίας, που ξεκίνησε από τα βάθη των σπηλαίων για να φτάσει στις μέρες μας με τη μορφή της ψηφιακής αφήγησης.

##### 1.1.1 Ορισμός της Αφήγησης

Ως Αφήγηση ορίζεται *«η αλληλεπιδραστική τέχνη της χρήσης λέξεων και δράσεων για την αναπαράσταση των στοιχείων και των εικόνων μιας ιστορίας με τρόπο που να κεντρίζει τη φαντασία του ακροατή»* (National Storytelling Network, <https://storynet.org/>). Στο βιβλίο Έκφραση Έκθεση (Γενικού Λυκείου Α τεύχος) η αφήγηση ορίζεται ως μια πράξη επικοινωνίας με την οποία μια σειρά γεγονότων είτε πραγματικών είτε πλασματικών (που έχουν επινοηθεί) παρουσιάζονται είτε προφορικά είτε μέσω του γραπτού λόγου. Ως πράξη

επικοινωνίας κάθε αφήγηση προϋποθέτει δύο (2) πρόσωπα τουλάχιστον. Το ένα πρόσωπο θα είναι ο αφηγητής και το άλλο πρόσωπο θα είναι ο αποδέκτης της αφήγησης, δηλαδή κάποιος στον οποίο απευθύνεται ο αφηγητής.

### 1.1.2 Ιστορική αναδρομή

Η τεχνική της αφήγησης χρονολογείται από αρχές γενέσεως κόσμου και σηματοδοτεί την πρώτη δοκιμή ώστε να διατυπωθεί προφορικά μια ιστορία. Η ύπαρξή της εντοπίζεται από τις αρχές της ανθρωπότητας (Gill, 2011) όπου κάθε λαός προσπαθεί να δημιουργήσει και να μοιραστεί τις δικές του ιστορίες (Barthes, 1977). Η τεχνική της αφήγησης χρησιμοποιείται σε ένα ευρύ φάσμα με σκοπό τη μετάδοση γνώσεων και αξιών αλλά και στην προσπάθεια των ανθρώπων ώστε να προσαρμοστούν σε ένα περιβάλλον.

Αρχικά οι άνθρωποι των σπηλαίων προσπάθησαν να επικοινωνήσουν μεταξύ τους και να μεταφέρουν την πληροφορία μέσω των χαραγμένων σχεδίων τους στα τοιχώματα των σπηλαίων. Με τον τρόπο αυτό «αφηγήθηκαν» σε μας για τον τρόπο της ζωής τους.

Στη συνέχεια η αφήγηση με τη μορφή του προφορικού λόγου, εμπλουτίστηκε με τις εκφράσεις του σώματος και τις χειρονομίες. Οι άνθρωποι, μέσω της αφήγησης, μετέφεραν στις επόμενες γενιές μύθους, ιστορίες, παραμύθια και άλλες μορφές λόγου. Στην αρχή γύρω από τη φωτιά στη συνέχεια σε πιο οργανωμένους χώρους π.χ. στα παλάτια των βασιλιάδων, στα συμπόσια, στις γιορτές. Στην αρχαία Ελλάδα γίνεται λόγος για τους αοιδούς και τους ραψωδούς που προκειμένου να διασκεδάσουν και να δια φωτίσουν το κοινό τους εμπλούτιζαν την αφήγησή τους, οι μεν πρώτοι με τη μουσική, οι δε δεύτεροι με την ποίηση. (Ιστορία της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας Α,Β,Γ Γυμνασίου). Τα έπη του Ομήρου για παράδειγμα διασώθηκαν μέσω της προφορικής αφήγησης.

Με την εφεύρεση της γραφής η αφήγηση παίρνει άλλη μορφή. Οι προφορικές ιστορίες αρχίζουν να καταγράφονται σε βιβλία και οι άνθρωποι έχουν πλέον τη δυνατότητα να κυκλοφορήσουν τις σκέψεις τους και τις ιδέες του σε χιλιάδες αντίτυπα. (Μαραβελάκη, 2020).

Καθώς, λοιπόν, τα χρόνια περνούσαν οι ιστορίες αποκτούσαν οπτικοποιημένη μορφή με αυτές να απεικονίζονται σε υλικά όπως σε φωτογραφίες και ξύλο ή καμβά.



Στη σημερινή εποχή η εξάπλωση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών έδωσε άλλη διάσταση στην αφήγηση. Η αφήγηση εξελίχθηκε σε «εικονιστική» (Γκλαβίνα, 2018). Οι αφηγήσεις παίρνουν τη μορφή ταινιών, διαφημίσεων, αφισών, ηλεκτρονικών βιβλίων κ.ά.

Με την εξέλιξη της τεχνολογίας και του διαδικτύου η αφήγηση γίνεται πλέον ψηφιακή και υπάρχει δυνατότητα να κοινοποιηθεί και να διαμοιραστεί σε παγκόσμιο επίπεδο.

### 1.1.3 Ορισμός της ψηφιακής αφήγησης

Σύμφωνα με τον Lathem (2005, στο Καπανιάρης & Παπαδημητρίου 2012, σ.167), ως Ψηφιακή Αφήγηση ορίζεται ως ο «συνδυασμός της παραδοσιακής - προφορικής αφήγησης με πολυμέσα του 21<sup>ου</sup> αιώνα και εργαλεία τηλεπικοινωνίας». Πρόκειται, για μια νέα τεχνική η οποία κάνει χρήση της εικόνας, της μουσικής, του βίντεο με σκοπό τη δημιουργία ιστοριών αναφορικά με τις εμπειρίες των ανθρώπων, τη ζωή τους, τη δουλειά τους κ.ά. οι οποίες κοινοποιούνται και διαμοιράζονται στο διαδίκτυο. Οι Robin & McNeil (2012) την χαρακτηρίζουν τέχνη που μπορεί να συνδυάσει διαφορετικά είδη πολυμεσικού υλικού για τη δημιουργία μιας σύντομης ιστορίας.

Η ιδέα της ψηφιακής αφήγησης ξεκίνησε από τον Joe Lambert και τη Dana Atchley όταν το 1993 ίδρυσαν στο Μπέρκλεϋ της Καλιφόρνιας των ΗΠΑ το Κέντρο Ψηφιακής Αφήγησης (Storycenter) ως μια μη κερδοσκοπική κοινοτική οργάνωση που σκοπό είχε να λειτουργήσει ως μέσο προσωπικής έκφρασης ατόμων που ανήκαν σε ευπαθείς κοινωνικές ομάδες και ήθελαν να μοιραστούν τις προσωπικές τους ιστορίες και εμπειρίες.

Σύμφωνα με τη Leslie Rule η ψηφιακή αφήγηση είναι σύγχρονη έκφραση της αρχαίας τέχνης της αφήγησης και οι ψηφιακές ιστορίες αντλούν τη δύναμη τους από την εικόνα, τη μουσική, την αφήγηση και τη φωνή, δίνοντας έτσι βαθιά διάσταση και έντονο χρώμα σε χαρακτήρες, καταστάσεις, εμπειρίες και ιδέες. (<http://electronicportfolios.com/digistory/>). Κατά καιρούς έχουν αποτυπωθεί αρκετοί ορισμοί στην βιβλιογραφία για την ψηφιακή αφήγηση. Όλοι οι ορισμοί συγκλίνουν ότι η αφήγηση των ιστοριών εμπεριέχει εικόνα, ήχο και βίντεο (Καπανιάρης & Παπαδημητρίου, 2012). Η αφήγηση ιστοριών σε συνδυασμό με

τη χρήση εφαρμογών και εργαλείων ιστού 2<sup>ης</sup> γενιάς(web 2.0) αποτελούν την ψηφιακή αφήγηση.

#### **1.1.4 Η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση**

Η ψηφιακή αφήγηση είναι ένα αξιόλογο εργαλείο το οποίο μπορεί να αξιοποιηθεί με αποτελεσματικό και επικοινωνιακό τρόπο μέσα στα εκπαιδευτικά πλαίσια. Σύμφωνα με τον Albers (2007), όσον αφορά τη γλωσσική ανάπτυξη, για τη στήριξη της ικανότητας ανάγνωσης οι εκπαιδευτικοί πρέπει να συμπεριλαμβάνουν στη διδασκαλία τους την τεχνολογία εκείνη που επιτρέπει τη διεύρυνση δεξιοτήτων στην ανάγνωση σύμφωνα με το πρόγραμμα σπουδών. Ακόμη, σύμφωνα με τους Chen et al. (2003), η τεχνική της ψηφιακής αφήγησης μπορεί να διευρύνει τις δεξιότητες στις παραδοσιακές τέχνες όπως: την ανάγνωση, το γράψιμο, την ομιλία. Εν συνεχεία σύμφωνα με τους Kullo-Abbott & Polman (2008), η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να σταθεί αρωγός στην προσπάθεια ενός μαθητή να οργανώσει τις ιδέες του και να τον ωφελήσει ως συγγραφέα, χρησιμοποιώντας την τεχνολογία, καθώς του παρέχει περισσότερη έμπνευση για τη συσχέτιση εικόνων και λέξεων. Η εμπλοκή των μαθητών με την ψηφιακή αφήγηση τους δίνει τη δυνατότητα να καλλιεργήσουν τη δημιουργικότητά τους και να εκφράσουν τις ιδέες τους. Έτσι, οι μαθητές αρχίζουν να δημιουργούν τις δικές τους ιστορίες αρχικά μέσω αντιπροσωπευτικών εικόνων. Ο λόγος που χρησιμοποιούν τις εικόνες είναι για να θυμηθούν χαρακτήρες, να υπάρχει μια ακολουθία στην ιστορία όπως αρχή μέση και τέλος και να μπορεί να γίνει αναπαράσταση της ιστορίας και των λεπτομερειών της ζωντανά (Raines & Isabell, 1999).

Άξιο αναφοράς σύμφωνα με τον Benmayor (2008), είναι ότι με την ψηφιακή αφήγηση οι μαθητές μετατρέπουν τις εμπειρίες τους σε σώμα και μεταφέρουν τις σκέψεις τους με τη βοήθεια της τεχνολογίας ώστε να εμπλουτίσουν τις δεξιότητές τους και να ενδυναμώσουν τους εαυτούς τους. Πέραν τούτου, η ψηφιακή αφήγηση ενέχει πολλές δημιουργικές δυνατότητες όπως το γράψιμο, την εικόνα, τον ήχο και τη φωνή δίνοντας βήμα ειδικά σε παιδιά μικρότερης ηλικίας να καταγράψουν τις δικές τους ιστορίες με συναρπαστικούς τρόπους. Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να έρθουν πιο κοντά στη γνώση με τρόπο ευχάριστο και δημιουργικό. Μέσω αυτής μπορούν να δημιουργήσουν οι

ίδιοι ιστορίες και να τις αφηγηθούν εμπλουτίζοντας τις με το δικό τους βιωματικό τρόπο. Έτσι αναπτύσσεται η προφορική και η γραπτή τους ικανότητα, καθώς ενισχύεται και η αυτοεκτίμηση τους. Συγκεκριμένα, η μάθηση μέσω αυτής γίνεται πιο κατανοητή, καθώς οι πληροφορίες δομούνται με σωστή σειρά συνοδευόμενες από τα πολυμέσα, όπως εικόνα, ήχο, βίντεο, κείμενο κ.ά. Οι ίδιοι οι μαθητές αυτενεργούν συμμετέχοντας ενεργά και με διαδραστικό ρόλο στη διαδικασία της μάθησης (Κοτρονίδου & Τόζιου, 2011).

Τα πλεονεκτήματα που προσφέρει η ψηφιακή αφήγηση είναι ότι οι μαθητές μπορούν να εργαστούν σε αυθεντικό πλαίσιο, να αναπτύξουν τον αφηγηματικό τους λόγο αλλά και να παρουσιάσουν τα αποτελέσματα της γνώσης που έλαβαν, ώστε να λάβουν ανατροφοδότηση (Coventry,2009). Τέλος, σύμφωνα με τον Jonassen et.al (2003), μέσα από την ψηφιακή αφήγηση οι μαθητές αποκτούν ενδιαφέρον γύρω από το θέμα που έχουν επιλέξει καθώς και για τη διαδικασία της συμμετοχής τους σε αυτό, την απόκτηση μεταγνωστικών δεξιοτήτων αλλά και τη συνεργασία με άλλα άτομα.

Στην εκπαίδευση η χρήση της ψηφιακής αφήγησης αυξάνεται όλο και περισσότερο. Για τη δημιουργία όμως μιας πετυχημένης ψηφιακής αφήγησης πρέπει να συνδυαστούν και να αλληλεπιδράσουν διάφοροι παράγοντες και τεχνολογικά συστήματα, όπως φαίνονται και στο παρακάτω σχήμα.



Σχήμα 1: Αλληλεπίδραση πολλών παραγόντων και τεχνολογικών συστημάτων για τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης (Μαραβελάκη, 2020, Robin 2008).

Μια πετυχημένη ψηφιακή αφήγηση πρέπει να έχει κάποια συγκεκριμένα χαρακτηριστικά που θα περιγραφούν στην παρακάτω ενότητα.

## 1.2 Τα Χαρακτηριστικά της Ψηφιακής Αφήγησης

Σύμφωνα με τον Larry Brooks (2011), για να θεωρηθεί μια ψηφιακή ιστορία επιτυχημένη θα πρέπει να ευχαριστεί τον ακροατή και οι υποψήφιοι δημιουργοί θα πρέπει να δομούν την αφήγηση της ιστορίας τους με βάση τα παρακάτω χαρακτηριστικά: τη βασική ιδέα, τους χαρακτήρες/ήρωες, το θέμα, τη δομή, την οπτικοποίηση και τον ήχο. Αναλυτικότερα, λέγοντας βασική ιδέα εννοούμε την κεντρική ιδέα πάνω στην οποία θα βασισθεί η ιστορία, η οποία θα πρέπει να έχει σαφές μήνυμα το οποίο θα μεταδώσει στον ακροατή. Κάθε φορά που προστίθεται ένα κομμάτι στην ιστορία θα πρέπει να είναι απόλυτα εναρμονισμένο με τη βασική ιδέα της ιστορίας. Στη συνέχεια θα πρέπει να υπάρχουν οι βασικοί χαρακτήρες σε μια ιστορία καθώς και ο ρόλος που θα διαδραματίζουν σε αυτή. Να σημειωθεί ότι οι χαρακτήρες της κάθε ιστορίας θα πρέπει να είναι ξεκάθαροι εξ αρχής. Το θέμα ή αλλιώς το σενάριο είναι το απαραίτητο συστατικό μιας ιστορίας ώστε να αποτυπωθεί η βασική ιδέα. Στο θέμα της ιστορίας αποτυπώνεται και η οπτική γωνία του συγγραφέα ο οποίος θα αφηγηθεί την ιστορία (Lambert, 2013). Εν συνεχεία για να υπάρχει μια λογική συνέχεια στην πλοκή της ιστορίας θα πρέπει να υπάρχει δομή που με τη βοήθεια της οπτικοποίησης, του ήχου και του ρυθμού θα δοθεί έμφαση στην εκφραστικότητα και θα μεταδοθούν τα κατάλληλα μηνύματα.

Κατά την εκπαιδευτική διαδικασία η δημιουργία μιας καλής ψηφιακής αφήγησης κρίνεται από τα χαρακτηριστικά της που είναι τόσο παιδαγωγικά όσο και τεχνικά. Η ιδέα, το περιεχόμενο, οι πηγές που θα χρησιμοποιηθούν, η συμμόρφωση με τους στόχους του μαθήματος, η συνεργασία με τους άλλους μαθητές, η χρήση της εικόνας και του ήχου, η γλώσσα και ο ρυθμός της αφήγησης είναι μερικά από αυτά τα χαρακτηριστικά. (Sadik, 2008, Ρουμελιώτου, 2011). Μερικά βασικά χαρακτηριστικά στοιχεία της ιστορίας μιας ψηφιακής αφήγησης προκειμένου να είναι ποιοτική σύμφωνα με την Αποστολίδου (2012) είναι:

- να έχει μια θέση, ώστε αυτό που έχει να μας πει να είναι σαφές και να φαίνεται η οπτική γωνία του αφηγητή
- να τίθεται στην αρχή ένα δραματικό ερώτημα για το οποίο στο τέλος να δίνεται η απάντηση

- να έλκει την προσοχή του θεατή, προκαλώντας του συναισθηματική ανταπόκριση
- να χρησιμοποιείται η φωνή του δημιουργού, ώστε να τονίζεται το προσωπικό στοιχείο
- να χρησιμοποιείται κατάλληλη μουσική επένδυση, για να εντείνεται η συναισθηματική ανταπόκριση
- να είναι καλά δομημένη, χωρίς πλατειασμούς
- να εξελίσσεται γρήγορα, με τέμπο και ρυθμό
- οι εικόνες και ο ήχος να είναι καλής ποιότητας

Μέσα από τις ψηφιακές αφηγήσεις εκφράζονται ιδέες, σκέψεις και συναισθήματα. Για να έχει το επιθυμητό αποτέλεσμα μια αξιόλογη ψηφιακή αφήγηση θα πρέπει να είναι ο σκοπός και το περιεχόμενο ξεκάθαρος καθ' όλη τη διάρκεια της αφήγησης, θα πρέπει να χρησιμοποιείται σωστά η γλώσσα, να υπάρχει ο κατάλληλος τονισμός στην αφήγηση και να συνδυάζεται αρμονικά ο ήχος με την εικόνα.

### 1.3 Τα Είδη της Ψηφιακής Αφήγησης

Τα είδη της ψηφιακής αφήγησης ποικίλουν. Η αφήγηση μπορεί να περιλαμβάνει χαρακτήρες, να σχετίζεται με εμπειρίες ανθρώπων αλλά και με τοπικά και ιστορικά γεγονότα. Δηλαδή να αφορά γεγονότα που έχουν συμβεί στην ζωή των πρωταγωνιστών, αλλά και ιστορίες που μπορεί να αφορούν ιστορικά γεγονότα μιας πόλης ή μιας κοινότητας (Αποστολίδου, 2012).

Σύμφωνα με τον Robin (2006) οι ψηφιακές αφηγήσεις διακρίνονται σε τρία είδη: σε προσωπικές ιστορίες-αφηγήσεις (personal narratives), σε ιστορικά γεγονότα (historical documentaries) και σε ιστορίες που έχουν ενημερωτικό ή διδακτικό περιεχόμενο (informational and instructional stories).

Αναλυτικότερα η κατηγορία των προσωπικών ιστοριών-αφηγήσεων μπορεί να περιλαμβάνει ιστορίες που αναφέρονται σε αγαπημένα ή σημαντικά πρόσωπα, σε εμπειρίες του δημιουργού, σε αγαπημένα μέρη, σε ιστορίες επαγγελματιών, σε ιστορίες ανάρρωσης, ιστορίες αγάπης και ιστορίες ανακάλυψης.

Στο δεύτερο είδος των ψηφιακών αφηγήσεων που αναφέρονται σε ιστορικά γεγονότα (historical documentaries) δίνεται νόημα στα γεγονότα του παρελθόντος

αντλώντας υλικό από ιστορικές πηγές, φωτογραφίες, ομιλίες, λόγους, εφημερίδες. Τέλος στο τρίτο είδος των ψηφιακών αφηγήσεων που αναφέρονται στις ιστορίες που ενημερώνουν ή διδάσκουν κατασκευάζεται εκπαιδευτικό υλικό για διάφορα διδακτικά αντικείμενα όπως οι φυσικές επιστήμες, μαθηματικά, ιστορία, τεχνολογία κ. ά. και δημιουργοί αυτών των ψηφιακών αφηγήσεων μπορεί να είναι είτε οι εκπαιδευτικοί είτε οι ίδιοι οι μαθητές. Οι μεν πρώτοι (εκπαιδευτικοί) έχουν στόχο να διδάξουν ή να εξηγήσουν ένα συγκεκριμένο μαθησιακό αντικείμενο, οι δε δεύτεροι (μαθητές) έχουν στόχο να παρουσιάσουν τα αποτελέσματα μιας ερευνητικής εργασίας προκειμένου να αξιολογηθούν κάνοντας έτσι την εργασία τους πιο ελκυστική και ενδιαφέρουσα.

Σύμφωνα με την κατηγοριοποίηση του Κόμη (2009) τα είδη της ψηφιακής αφήγησης μπορούν να διακριθούν σε τρεις κατηγορίες: τα κινούμενα σχέδια (animation), τα ψηφιακά βιβλία με εικόνα, κείμενο και ήχο (digital books) και τέλος τα βίντεο (video). Όσον αφορά την πρώτη κατηγορία των κινούμενων σχεδίων, η χρήση ή η δημιουργία ενός κινούμενου σχεδίου κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας μπορεί να λειτουργήσει θετικά ως προς την ανάπτυξη ερεθισμάτων και την αναζήτηση της γνώσης. Η υλοποίηση ενός κινούμενου σχεδίου μπορεί να σχετίζεται με θέματα από τη σχολική πραγματικότητα αλλά και με τομείς που έχουν σχέση με την κοινωνική συμπεριφορά (Feldman, 2009).

Στη δεύτερη κατηγορία, τα ψηφιακά βιβλία με εικόνα, κείμενο και ήχο (digital books) αποτελούν ένα διαδραστικό μέσο μάθησης το οποίο δεν συνδέεται μόνο με την πρόσβαση σε κείμενο, ήχο και εικόνα αλλά αφορά ένα ποιοτικό εργαλείο στα χέρια εκπαιδευτικών και παιδιών που βοηθά στην κατάκτηση αλλά και στη σύνθεση της νέας γνώσης. Μετρά αρκετά πλεονεκτήματα με έμφαση στη βελτίωση της επίδοσης των παιδιών αλλά και στην προσέλκυση του ενδιαφέροντός τους μέσα από ομαδικές δραστηριότητες διαμορφώνοντας βιωματικές συνθήκες μάθησης (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2009). Τέλος η δημιουργία βίντεο στην εκπαιδευτική διαδικασία δεν αφορά τη δημιουργία ενός μηνύματος αλλά το συνδυασμό του γραπτού και προφορικού λόγου και την εισαγωγή στατικής ή κινούμενης εικόνας εμπλουτισμένης με ήχο (Καρασαβίδη, 2011).

## 1.4 Τα Εργαλεία της Ψηφιακής Αφήγησης

Η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων δεν δύναται να δημιουργηθεί χωρίς το απαραίτητο λογισμικό. Σε αυτήν την ενότητα περιγράφονται ενδεικτικά κάποια από τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται για την δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης. Επικεντρωθήκαμε σε αυτά που είναι περισσότερο διαδεδομένα και φάνηκε και από την παρούσα έρευνα μας ότι είναι μεταξύ αυτών που γνωρίζουν οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί.

Αρχικά το **Storybird** είναι ένα λογισμικό το οποίο διατίθεται δωρεάν στο διαδίκτυο και μέσω του οποίου ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει μια ψηφιακή και εικονογραφημένη ιστορία καθώς του παρέχει μια πλούσια γκάμα από εικόνες (<https://storybird.com/>). Έτσι, δίνεται η δυνατότητα στον χρήστη να μπορεί να δημιουργήσει μια πλήρως εικονογραφημένη διαδικτυακή ιστορία αφού μπορεί να εμπλουτίσει το κείμενο της ιστορίας του με εικόνες, και να τη δημοσιεύσει και σε άλλες ιστοσελίδες. Απαραίτητη προϋπόθεση είναι η δημιουργία λογαριασμού, η οποία είναι δωρεάν. Επιπλέον, μέσω του storybird οι ιστορίες μπορούν να εμπλουτιστούν με ήχο, φωνή ή μουσική. Να σημειωθεί ότι η ιστορία δεν αποθηκεύεται τοπικά στον υπολογιστή του χρήστη.

Εν συνεχεία, το **Microsoft Photo Story 3** είναι ένα λογισμικό όπου οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν την ψηφιακή τους ιστορία εισάγοντας βίντεο και φωτογραφίες που έχουν τραβήξει με την φωτογραφική τους μηχανή ή που έχουν κατεβάσει από το Ίντερνετ. Ακόμη, τους δίνεται η δυνατότητα εισαγωγής και επεξεργασίας φωτογραφιών τοποθετώντας τίτλους, εισάγοντας αφήγηση και προσθέτοντας μουσική στο παρασκήνιο. Το Microsoft Photo Story διατίθεται δωρεάν. (<https://www.schoolessons.gr/data-general/stories/>) Τέλος, οι μαθητές μπορούν να προβούν στην αποθήκευση της ιστορίας τους σε μορφή WMV (Windows Media Video) και να χρησιμοποιούν προγράμματα που κάνουν χρήση αυτής της μορφής (<https://www.openbook.gr/odigos-xrasis-movie-maker/>).

Το **StoryJumper** (<https://www.storyjumper.com/>) είναι ένα λογισμικό που δίνει την επιλογή στους μαθητές να δημιουργήσουν τη δική τους ψηφιακή ιστορία κάνοντας τις ιδέες τους βιβλίο, χρησιμοποιώντας πολύχρωμα και ενδιαφέροντα γραφικά. Στο βιβλίο αυτό έχουν την δυνατότητα να

χρησιμοποιήσουν τις υπάρχουσες εικόνες της ιστοσελίδας ή να μεταφορτώσουν τις δικές τους φωτογραφίες.

Το **Kizoa** στη συνέχεια είναι ένα λογισμικό που προσφέρει έτοιμα templates, εφέ, κείμενο και μουσική. (<https://www.kizoa.com/>). Οι μαθητές δημιουργώντας το δικό τους λογαριασμό αποκτούν εύκολα πρόσβαση και μπορούν να δημιουργήσουν την ψηφιακή τους ιστορία κάνοντας χρήση όλων των εργαλείων που προσφέρει η εφαρμογή δημοσιεύοντας την ιστορία τους στον ιστό ή μπορούν να την κοινοποιήσουν σε φίλους και στα social media.

Ακολουθεί το **Pixton**, που είναι ένα λογισμικό που παρέχει έτοιμα σχέδια πάνω στα οποία οι μαθητές μπορούν να εισάγουν εικόνες και φωτογραφίες της επιλογής τους δημιουργώντας την δική τους ψηφιακή ιστορία. Επίσης το λογισμικό περιέχει διάφορα εφέ και δυνατότητες προσθήκης κειμένου (<https://www.pixton.com/>).

Ένα εξίσου ενδιαφέρον λογισμικό είναι και το **Storyboard That** που περιέχει μια γκάμα επιλογών από σκηνές (σχολείο, εργασία, σπίτι, μεταφορά κ. ά), χαρακτήρες (ενήλικες, ανήλικοι, παιδιά, εργασία, αθλήματα, μυθολογία, ζώα), σχήματα, προσθήκες κειμένου και γραφικά (<https://www.storyboardthat.com/>). Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν μια ψηφιακή ιστορία αποτελούμενη από την παραπάνω γκάμα επιλογών και να τη δημοσιεύουν.

Ακολουθεί το **Avidemux**, που είναι ένα λογισμικό ανοιχτού κώδικα και είναι ένας δωρεάν επεξεργαστής βίντεο (<http://avidemux.sourceforge.net/>). Έχει σχεδιαστεί για απλές εργασίες κοπής, φιλτραρίσματος και κωδικοποίησης.

Το **We Video** είναι ένα λογισμικό που δίνει τη δυνατότητα σε κάθε μαθητή να ανακαλύψει τη φωνή του και να επηρεάσει τον κόσμο του ενώ ταυτόχρονα διευκολύνει τους μαθητές να εκφράσουν τις ιδέες τους με δημιουργικότητα και αυθεντικότητα (<https://www.wevideo.com/>).

Παρουσιάζοντας το **Powtoon** θα λέγαμε ότι έχει αποδειχθεί ότι είναι πιο αποτελεσματικό από κάθε άλλη μορφή επικοινωνίας μέσω βίντεο ή κειμένου για να προσελκύσει την προσοχή του κοινού (<https://www.powtoon.com/>). Το λογισμικό προσφέρει έτοιμα πρότυπα με τα οποία οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν μια ψηφιακή αφήγηση εύκολα και γρήγορα.



Το **Toondoo** από την άλλη πλευρά είναι μία από τις εφαρμογές που προσφέρει το Web 2.0 στους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές για έναν εύκολο τρόπο δημιουργίας και μοιράσματος κινούμενων σχεδίων που σχετίζονται με το στόχο τους (<http://www.toondoo.com/>). Οι μαθητές οποιασδήποτε ηλικίας μπορούν εύκολα να χειριστούν τα κινούμενα σχέδια και τα στηρίγματα για να κάνουν τη δική τους ιστορία ή να απεικονίσουν ένα υπάρχον λογοτεχνικό κείμενο. Το Toondoo είναι επίσης ένα καλό εργαλείο για την αξιολόγηση των μαθητών για την κατανόηση της ανάγνωσής τους αναγνωρίζοντας ταυτόχρονα τις ιδιαίτερες δεξιότητες δημιουργικότητας κάθε ατόμου.

Το **Video pad editor** είναι μια εφαρμογή δημιουργίας και επεξεργασίας βίντεο, που επιτρέπει να εφαρμοστούν καταπληκτικά εφέ στις ταινίες που δημιουργούνται, δίνοντας τη δυνατότητα να αλλαχθεί το χρώμα και η φωτεινότητα του κάθε βίντεο κλιπ (<https://videopad-video-editor.en.softonic.com/?ex=BB-1459.2>).

Επίσης, βίντεο και παρουσιάσεις μπορούν να γίνουν και με το **MovieMaker**, που δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να προσθέσει υπότιτλους, ήχο και αφήγηση αλλά και να τροποποιήσει το ήδη υπάρχον βίντεο (<https://www.moviemaker.com/>). Τα παραγόμενα βίντεο μπορούν να αποθηκευτούν τοπικά στον υπολογιστή του χρήστη αλλά και να δημοσιευτούν στο διαδίκτυο.

Το **Storify** από την άλλη, είναι ένα λογισμικό του διαδικτύου που δίνει τη δυνατότητα στον χρήστη να συγκεντρώσει όλα τα απαραίτητα στοιχεία που χρειάζεται για τη δημιουργία μιας ιστορίας (κείμενο, εικόνα, βίντεο), μόνο που προορίζεται κυρίως για επαγγελματική χρήση (δημοσιογραφία) ([www.storyfy.com](http://www.storyfy.com)).

Τελειώνοντας με το **Voicethread** θα λέγαμε ότι είναι ένα λογισμικό μέσω του οποίου ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει και να δημοσιεύσει μια παρουσίαση (slideshow) ώστε να δεχτεί τα σχόλια και τις παρατηρήσεις άλλων χρηστών ([www.voicethread.com](http://www.voicethread.com)). Βέβαια, ο σχολιασμός των παρουσιάσεων μπορεί να γίνει με αρκετούς τρόπους όπως με ήχο, με βίντεο αλλά και με κείμενο.

Ανακεφαλαιώνοντας, θα λέγαμε ότι σε αυτό το κεφάλαιο, αποτυπώθηκαν οι έννοιες της αφήγησης και της ψηφιακής αφήγησης δίνοντας έμφαση στα χαρακτηριστικά που διέπουν την ψηφιακή αφήγηση και κάνοντας αναφορά στα είδη της καθώς και στα εργαλεία που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία της. Επίσης, δόθηκε μια πρώτη γεύση για την χρησιμότητά της στην εκπαιδευτική διαδικασία. Η πρόοδος της Πληροφορικής και της Τεχνολογίας οδήγησε την αφήγηση σε νέα μονοπάτια και με τη μορφή της ψηφιακής αφήγησης κάνει τα βήματά της στο να ενταχθεί και να αξιοποιηθεί δυναμικά στο νέο σχολείο, το ψηφιακό σχολείο. Στο κεφάλαιο που ακολουθεί περιγράφεται εκτενέστερα η ενσωμάτωση της ψηφιακής αφήγησης στο νέο πρόγραμμα σπουδών του νηπιαγωγείου.

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Η Ενσωμάτωση της Ψηφιακής Αφήγησης στο Νέο Ψηφιακό Σχολείο**

Με τη χρήση των Τ.Π.Ε. στην εκπαίδευση γίνεται η προετοιμασία των μαθητών για τη νέα τεχνολογική, ψηφιακή εποχή. Για το σκοπό αυτό έγιναν αλλαγές στο Αναλυτικό Πρόγραμμα, ώστε να υπάρχει αποτελεσματικότερη διδασκαλία. Στο κεφάλαιο αυτό θα αναφερθούμε στο αναλυτικό πρόγραμμα και στις θεωρητικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις της χρήσης των ΤΠΕ στην εκπαίδευση καθώς και στο ρόλο της ψηφιακής αφήγησης στη γνωστική, κοινωνική, συναισθηματική ανάπτυξη, στην ανάπτυξη δεξιοτήτων και διαπολιτισμικότητας.

### **2.1 Αναλυτικό Πρόγραμμα και Θεωρητικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις της χρήσης των ΤΠΕ στην εκπαίδευση**

#### **2.1.1 Αναλυτικό Πρόγραμμα**

Σύμφωνα με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών του Νηπιαγωγείου (Δ.Ε.Π.Π.Σ., 2003), σχεδιάζονται και αναπτύσσονται δραστηριότητες κατά την εκπαιδευτική διαδικασία που συνδέονται με τις εξής γνωστικές περιοχές: Γλώσσα, Μαθηματικά, Μελέτη Περιβάλλοντος, Δημιουργία – Έκφραση και Πληροφορική.

Ειδικότερα βάσει του Διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ) στη γνωστική περιοχή «Παιδί και Γλώσσα» το πρόγραμμα της Γλώσσας για το νηπιαγωγείο βασίζεται στην άποψη ότι τόσο η γλώσσα όσο και η γνώση γενικότερα οικοδομούνται σταδιακά μέσα από διάφορες επικοινωνιακές σχέσεις υποστηρικτικού χαρακτήρα. Στη γνωστική περιοχή «Παιδί και Πληροφορική» σκοπός της εισαγωγής της Πληροφορικής στο νηπιαγωγείο είναι να οδηγήσει τα παιδιά στην εξοικείωση αρχικά με τις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και στη συνέχεια να αποκτήσουν στοιχειώδεις δεξιότητες χειρισμού λογισμικών γενικής χρήσης, «παίζοντας» με ασφάλεια στο πλαίσιο των δυνατοτήτων τους.

Αναλυτικότερα, μέσω του προγράμματος σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων γλώσσας, το νηπιαγωγείο καλείται να υποστηρίξει τα παιδιά να οργανώσουν τον προφορικό τους λόγο έτσι ώστε να καταστούν ικανά: α) να συμμετέχουν στις συζητήσεις, παίρνοντας το λόγο διαδοχικά κι αναλαμβάνοντας άλλοτε το ρόλο του ομιλητή κι άλλοτε το ρόλο του ακροατή, β) να είναι σε θέση να διηγηθούν προσωπικά τους βιώματα βάζοντας σε σειρά τα γεγονότα, γ) να αφηγηθούν ιστορίες και παραμύθια, δ) να είναι σε θέση να περιγράψουν ένα αντικείμενο ή ένα γεγονός, ε) να μπορούν να αιτιολογήσουν την άποψη τους αλλά και να δώσουν εξηγήσεις για τις πράξεις τους και στ) να μπορούν να εκφραστούν με επιχειρήματα και να μπορούν να πείσουν τους άλλους για τις επιλογές τους αλλά και για τις αποφάσεις τους (Δαφέρμου κ.ά., 2006). Αυτό συνεπάγεται ότι ο εκπαιδευτικός καλείται να διαμορφώσει ένα ασφαλές πλαίσιο επικοινωνίας λεκτικής όπου τα παιδιά θα εκφράζονται ελεύθερα με κάθε τρόπο.

Η κατεύθυνση «Παιδί και Πληροφορική» του Διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγραμμάτων Σπουδών έχει ως απώτερο στόχο τη διαθεματική προσέγγιση των γνωστικών αντικειμένων (Δ.Ε.Π.Π.Σ, 2003). Αναφορικά με το πρόγραμμα που αφορά την πληροφορική στα παιδιά δίνεται η δυνατότητα να γνωρίσουν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή ως εποπτικό μέσο διδασκαλίας αλλά και σαν εργαλείο επικοινωνίας και διερεύνησης με τη βοήθεια των νηπιαγωγών. Ο σκοπός χρήσης των Τ.Π.Ε. στο νηπιαγωγείο είναι να μάθουν τα παιδιά να χρησιμοποιούν τα λογισμικά, το διαδίκτυο ως καθημερινό εργαλείο για τις δραστηριότητές τους με σκοπό να επιλύουν προβλήματα, να διαχειρίζονται πληροφορίες, να εκφράζονται, να επικοινωνούν και να συνεργάζονται με διάφορους τρόπους. Σύμφωνα με την Νικολοπούλου (2013), σε έρευνα που διεξήχθη στον Νομό Αττικής, η χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή έγινε κυρίως για την ανάπτυξη γλωσσικών δεξιοτήτων καθώς και ως ένα επιπλέον κίνητρο για μάθηση αλλά και ψυχαγωγία. Οι δραστηριότητες που πραγματοποιήθηκαν μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή ήταν ποικίλες και αφορούσαν δραστηριότητες, γραφής, ζωγραφικής, μαθηματικών, παιχνιδιών κ.ά. Από αυτήν την έρευνα της Νικολοπούλου (2013) προέκυψε ότι οι εν λόγω δραστηριότητες γινόντουσαν υπό την επίβλεψη αλλά και την απαραίτητη παρέμβαση του νηπιαγωγού (ειδικά σε δραστηριότητες που τα παιδιά δεν είχαν ξανακάνει) έτσι όπως ορίζεται στο αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών για το νηπιαγωγείο.

Εν κατακλείδι, αν οι δύο αυτές γνωστικές περιοχές (Γλώσσα και Πληροφορική) συνδεθούν, δημιουργείται η ψηφιακή αφήγηση η οποία μπορεί να είναι είτε δημιουργία του εκπαιδευτικού είτε δημιουργία των παιδιών με την υποστήριξη του εκπαιδευτικού.

Για να αξιοποιηθεί όμως η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαιδευτική διαδικασία θα πρέπει πρώτα να γίνει αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. Η αξιοποίηση όμως των Τ.Π.Ε. στην εκπαιδευτική διαδικασία σχετίζεται περισσότερο με τη θεωρητική προσέγγιση του κάθε εκπαιδευτικού και το εκπαιδευτικό πλαίσιο παρά τα τεχνολογικά χαρακτηριστικά των Τ.Π.Ε. (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011). Αυτές οι θεωρητικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις των Τ.Π.Ε. στην εκπαίδευση αναλύονται στην παρακάτω ενότητα.

### **2.1.2 Θεωρητικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις της χρήσης των ΤΠΕ στην εκπαίδευση**

Ο τρόπος με τον οποίο οι άνθρωποι έρχονται σε επαφή και κατακτούν τη νέα γνώση μέσω της χρήσης των Τ.Π.Ε. μπορεί να στηριχτεί σ' ένα θεωρητικό πλαίσιο. Κάθε είδους διδασκαλία βασίζεται σε αρχές και παραδοχές σχετικά με το τι μαθαίνει ο μαθητής, πως το μαθαίνει και σε τι είδους μαθησιακό περιβάλλον γίνεται η κατάκτηση της γνώσης (Παπαδοπούλου κ.ά., 2010).

Η μάθηση με την αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. μπορεί να βασιστεί στις παρακάτω θεωρητικές – παιδαγωγικές προσεγγίσεις: την συμπεριφοριστική προσέγγιση, την εποικοδομιστική προσέγγιση και την κοινωνικοπολιτιστική προσέγγιση.

Σύμφωνα με τη **συμπεριφοριστική προσέγγιση** ο μαθητής οδηγείται στη μάθηση μέσα από την τροποποίηση της συμπεριφοράς του που επιτυγχάνεται μέσω της συστηματικής άσκησης και εμπειρίας. Στις συμπεριφοριστικές προσεγγίσεις η μάθηση κατακτιέται όταν ενισχύεται η επιθυμητή συμπεριφορά και απαλείφεται αυτή που δεν είναι επιθυμητή. Η διδασκαλία είναι δασκαλοκεντρική και τα λογισμικά που έχουν σχεδιαστεί με βάση τις συμπεριφοριστικές προσεγγίσεις είναι σχεδιαστικά «κλειστά», δεν έχουν δηλαδή τη δυνατότητα να μετασχηματιστούν από τους χρήστες του. (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011). Έτσι, τα λογισμικά των συμπεριφοριστικών προσεγγίσεων, μπορούν να διακριθούν σε προγράμματα καθοδηγούμενης διδασκαλίας, σε

προγράμματα εξάσκησης και πρακτικής, σε εφαρμογές πολυμέσων και στα εκπαιδευτικά παιχνίδια (Ράπτης, 2013).

Σύμφωνα με την **εποικοδομιστική προσέγγιση** ο μαθητής οικοδομεί τη γνώση του μέσω της αλληλεπίδρασής του με το περιβάλλον. Η γνώση δομείται με την ενεργή συμμετοχή του κάθε μαθητή στη μαθησιακή διαδικασία. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι εμπνευστικός απέναντι στους μαθητές όσον αφορά το συντονισμό των μαθητικών δραστηριοτήτων (Ράπτης, 2013). Ο εκπαιδευτικός ετοιμάζει υλικά και δημιουργεί συνθήκες τέτοιες που οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να ερευνήσουν, να πειραματιστούν και να αποδείξουν αυτό που θέλουν (Νεοφώτιστος, 2018).

Σύμφωνα με την **κοινωνικοπολιτιστική προσέγγιση** ο μαθητής, που βρίσκεται στο κέντρο του ενδιαφέροντος, αλληλεπιδρά σ' ένα ομαδοσυνεργατικό περιβάλλον και οικοδομεί τη γνώση στα πλαίσια της αλληλεπίδρασης ατόμου-κοινωνίας. Έτσι η ατομική γνώση δομείται όταν το άτομο συμμετέχει σε ένα κοινωνικό σύστημα π.χ. σχολική τάξη και αλληλεπιδρά με αυτό (Μητροπούλου, 2015 Ράπτης, 2013). Η διδασκαλία που βασίζεται στην εποικοδομιστική και στην κοινωνικοπολιτισμική προσέγγιση είναι μαθητοκεντρική και τα λογισμικά που μπορούν να αξιοποιηθούν από εκπαιδευτικούς και μαθητές είναι «ανοιχτά» Εκπαιδευτικά Λογισμικά Έκφρασης, Αναζήτησης και Επικοινωνίας της Πληροφορίας (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011).

Ανακεφαλαιώνοντας θα λέγαμε ότι η ταχύτητα με την οποία εξελίσσονται και αξιοποιούνται οι Τ.Π.Ε. στην εκπαιδευτική διαδικασία καθιστά αναγκαία την ανεύρεση μιας προσέγγισης ή συνδυασμό αυτών των προσεγγίσεων, προκειμένου να ικανοποιηθούν τόσο οι επιμορφωτικές – γνωστικές ανάγκες των εκπαιδευτικών όσο και οι γνωστικές – συναισθηματικές ανάγκες των μαθητών.

## **2.2 Ο ρόλος της Ψηφιακής Αφήγησης στην Γνωστική, Κοινωνική και Συναισθηματική Ανάπτυξη**

Τα τελευταία χρόνια έχει σημειωθεί μεγάλη πρόοδο στον τομέα της τεχνολογίας. Η εξέλιξη του διαδικτύου έχει συνδράμει ολοκληρωτικά στη δομή και την οργάνωση της πληροφορίας έχοντας συνέπειες τόσο σε κοινωνικό όσο και σε επιστημονικό επίπεδο. Οι χρήστες του διαδικτύου έχουν πλέον την επιλογή να

δημοσιεύουν υλικό, να επεξεργάζονται πληροφορίες, να τις σχολιάζουν και να τις μεταδίδουν. Από αυτήν την τεχνολογική εξέλιξη δεν θα μπορούσε να μείνει ανεπηρέαστη και η εκπαιδευτική διαδικασία. Σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης, η ψηφιακή αφήγηση, αν συνδυαστεί με τις κατάλληλες στρατηγικές μάθησης προσφέρει στους εκπαιδευόμενους μια εμπειρία που αντανακλά στις παρακάτω τρεις διαστάσεις της ανθρώπινης φύσης και της ανθρώπινης συμπεριφοράς: την κοινωνική διάσταση, την συναισθηματική διάσταση και την γνωστική (Αφήγηση-Storytelling, <https://economu.wordpress.com/>).

Ξεκινώντας από την κοινωνική διάσταση θα λέγαμε ότι από τη στιγμή που η αφήγηση πραγματοποιείται σε ζωντανό ακροατήριο, δίνει τη δυνατότητα στον ομιλητή να αλληλεπιδρά με το κοινό του, με τη μορφή των ερωτήσεων και απαντήσεων. Διεξάγεται σε φυσικό περιβάλλον όπως είναι μια αίθουσα διδασκαλίας. Ο τρόπος που ανταποκρίνεται το ακροατήριο βοηθά τον ομιλητή ώστε να διαμορφώνει την ιστορία του. Το κοινό παρακολουθώντας την αφήγηση της ιστορίας δημιουργεί στο μυαλό του εικόνες βασισμένες στα λόγια του ομιλητή ενώ αυτομάτως το ύφος του και οι κινήσεις του κατά την διάρκεια της αφήγησης μπορεί να μετατραπεί σε μια άκρως επικοινωνιακή πράξη. Πέραν τούτου, η αφήγηση συντελεί στο να δημιουργηθούν σχέσεις μεταξύ του κοινού και του ομιλητή οι οποίες μπορούν να ενισχυθούν ανταλλάσσοντας προσωπικές εμπειρίες υπό τη μορφή ιστοριών. Επιπλέον, η δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας από ομάδα παιδιών έχει ως αποτέλεσμα την ενίσχυση των συνεργατικών τους δεξιοτήτων. Τέλος, τα παιδιά μέσα από την εξοικείωσή τους με την αφήγηση, αποκτούν καλύτερη επικοινωνία επιλέγοντας στοιχεία έπειτα από προσεκτική σύνδεση των προτάσεων (Αφήγηση-Storytelling, <https://economu.wordpress.com/>).

Συνεχίζοντας με τη συναισθηματική διάσταση θα λέγαμε ότι από τη στιγμή που η εμφάνιση των ιστοριών δεν είναι μια νέα ανακάλυψη και συνυπάρχει με την ανθρώπινη οντότητα με απώτερο στόχο τον εκπαιδευτικό της χαρακτήρα, δημιουργούν στον ακροατή συναισθήματα. Ο δημιουργός και αφηγητής της ιστορίας του εξωτερικεύει τα συναισθήματα του και επικοινωνεί με το κοινό του. Ο τρόπος που θα κάνει την αφήγηση της ιστορίας του μπορεί να προκαλέσει έντονα συναισθήματα στο κοινό του, το οποίο μπορεί να εμπλακεί συναισθηματικά στην ιστορία και ενδεχομένως να ταυτιστεί με κάποιον από τους ήρωες της. Με αυτόν τον τρόπο ο κάθε άνθρωπος επιτυγχάνει την ασφαλή διαχείριση των συναισθημάτων του. Μέσα από την ψηφιακή αφήγηση δίνεται η

δυνατότητα να χρησιμοποιηθούν ιστορίες και λέξεις που εγείρουν συναισθηματικά τους μαθητές (Abrahamson,1998).

Πέρα από την προσφορά της αφήγησης και κατά επέκταση και της ψηφιακής αφήγησης σε κοινωνικό και συναισθηματικό επίπεδο, η συμβολή της είναι εξίσου σημαντική και στη γνωστική διάσταση της ανθρώπινης φύσης και συμπεριφοράς. Παρέχεται η δυνατότητα στους μαθητές να βελτιώσουν προφορικές, επικοινωνιακές και γραπτές δεξιότητες όπως για παράδειγμα η συλλογή και η επεξεργασία στοιχείων για την κατανόηση και την επίλυση προβλημάτων. Ωστόσο, μέσα από την ψηφιακή αφήγηση ενισχύεται η φαντασία αλλά και η δημιουργικότητα τόσο του δημιουργού της ιστορίας (αφηγητή) - συνδυάζοντας είτε πραγματικά είτε φανταστικά σενάρια για την επίτευξη εκπαιδευτικών σκοπών-, όσο και του κοινού στο οποίο θα διαμοιραστεί αυτή η ιστορία. Ακόμη, η ψηφιακή αφήγηση δίνει την δυνατότητα στα παιδιά να αναπτύξουν τους προβληματισμούς τους σχετικά με το υλικό που έχουν στην διάθεσή τους προκειμένου να φτάσουν στο επιθυμητό αποτέλεσμα. Μέσω της ψηφιακής αφήγησης οι μαθητές ελέγχουν τι ξέρουν, εξετάζουν τις υποθέσεις τους, αναθεωρούν όπου είναι απαραίτητο κι οδηγούνται στη γνωστική ανάπτυξη (Matthews, 2008). Πέραν τούτου, τα παιδιά μπορούν να πάρουν αποφάσεις υπό το πρίσμα που επιθυμούν να παρουσιάσουν την δική τους ιστορία, επιλέγοντας ταυτόχρονα και το κατάλληλο για τους ίδιους πολυμεσικό υλικό (Αφήγηση-Storytelling, <https://economou.wordpress.com>).

Η ενεργός συμμετοχή των παιδιών στη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων δίνει ευκαιρίες στα παιδιά να εξερευνήσουν, να αλληλεπιδράσουν, να επικοινωνήσουν, να σκεφτούν, να εκφράσουν και να διαχειριστούν τα συναισθήματα που θα αναδυθούν, συνδράμοντας έτσι στην κοινωνικό – συναισθηματική και γνωστική ανάπτυξη τους.

### **2.3 Ο ρόλος της Ψηφιακής Αφήγησης στην Ανάπτυξη Δεξιοτήτων**

Σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ (2003) η παροχή παιδείας θα πρέπει να στοχεύει συν τοις άλλοις και στην καλλιέργεια των δεξιοτήτων του μαθητή και στην ανάδειξη των ενδιαφερόντων του. Το σχολείο θα πρέπει να προκαλεί το



ενδιαφέρον για τη μάθηση προάγοντας τη γνώση, την ανάπτυξη και καλλιέργεια δεξιοτήτων.

Σύμφωνα με την ανοιχτή πρόσκληση του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής (ΙΕΠ,2020) εγκαινιάζονται εργαστήρια δεξιοτήτων προκειμένου να καλλιεργηθούν οι δεξιότητες του 21<sup>ου</sup> αιώνα. Οι δεξιότητες που καλλιεργούνται είναι: Δεξιότητες ζωής (life skills), ήπιες δεξιότητες (soft skills) και δεξιότητες τεχνολογίας και επιστήμης. Ενδεικτικά αναφέρονται η κριτική σκέψη, η συνεργασία, η επικοινωνία, η δημιουργικότητα, η ευελιξία και προσαρμοστικότητα, η οργανωτική ικανότητα, η πρωτοβουλία, η ενσυναίσθηση και οι κοινωνικές δεξιότητες, η επίλυση προβλημάτων, ο ψηφιακός και τεχνολογικός γραμματισμός (<https://www.minedu.gov.gr/nomot-koinov/nomothesia-new/>).

Η ψηφιακή αφήγηση, που συνδυάζει το λόγο με την εικόνα και τη μουσική, μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην εκπαιδευτική πράξη για την ανάπτυξη των παραπάνω δεξιοτήτων αλλά και του ψηφιακού και τεχνολογικού γραμματισμού. Ειδικότερα, όσον αφορά την κριτική σκέψη, οι μαθητές, στην προσπάθειά τους να επιλέξουν το περιεχόμενο και την οπτικοακουστική επένδυση της ψηφιακής ιστορίας τους, μπαίνουν στη διαδικασία να επιλύσουν προβλήματα, διλήμματα και να πάρουν αποφάσεις (Βορύλα, 2014). Η δημιουργικότητα τους ενισχύεται χρησιμοποιώντας τη φαντασία τους και τις εμπειρίες τους ώστε να εκφραστούν με όσο το δυνατόν πιο ελκυστικό και ξεχωριστό τρόπο. Προκειμένου να έχουν το καλύτερο αποτέλεσμα οι μαθητές δουλεύουν συνεργατικά και αναλαμβάνουν διάφορους ρόλους όπως για παράδειγμα στη συλλογή και επιλογή των εικόνων, στην επιλογή του/των αφηγητή/των, στη μουσική επιλογή κ. ά.

Οι μαθητές αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες στο να αναζητήσουν και να βρουν τα ψηφιακά μέσα (εικόνα, ήχο, βίντεο) να οργανώνουν τη δομή της ιστορίας τους, να κρίνουν με ποια σειρά θα παρουσιαστούν τα γεγονότα και να προσαρμόσουν τις πληροφοριακές και εκφραστικές επιλογές τους με τρόπο κατανοητό και διασκεδαστικό. Όταν οι μαθητές εργάζονται ομαδικά αναπτύσσουν δεξιότητες επικοινωνίας, συζητούν, ανταλλάσσουν ιδέες, κρίνουν και κρίνονται, συναποφασίζουν. Τέλος για τη δημιουργία ψηφιακών ιστοριών απαιτείται ο ψηφιακός και τεχνολογικός γραμματισμός. Η αναζήτηση στον υπολογιστή των ψηφιακών εικόνων, τα αρχεία ήχου και βίντεο που θα

χρησιμοποιηθούν, αποτελούν το τεχνολογικό κομμάτι της δημιουργίας της ψηφιακής ιστορίας (Μαραβελάκη, 2020).

#### **2.4. Ο ρόλος της Ψηφιακής Αφήγησης στην Ανάπτυξη της Διαπολιτισμικότητας.**

Ακολουθώντας το ΔΕΠΠΣ (2003), το σχολείο θα πρέπει να παρέχει ευκαιρίες για τη στήριξη της γλώσσας και της πολιτισμικής ταυτότητας όλων των παιδιών στο πλαίσιο μιας πολυπολιτισμικής κοινωνίας. Η αλληλεπίδραση μεταξύ των ατόμων, των λαών και των πολιτισμών παραπέμπει στον όρο «διαπολιτισμικότητα» και επιτρέπει στο άτομο να εκφραστεί μέσα από τη χρήση της πολιτισμικής του ταυτότητας (Μαυρομμάτη, 2011). Μία από τις βασικές αρχές για τη μάθηση και τη διδασκαλία στην προσχολική εκπαίδευση σύμφωνα με το «Νέο σχολείο (Σχολείο 21<sup>ου</sup> αιώνα) – Νέο Πρόγραμμα Σπουδών (ΙΕΠ, 2014) είναι η αναγνώριση της διαφορετικότητας και η ανάπτυξη διαφοροποιημένων προσεγγίσεων. Προτεραιότητα των νέων προγραμμάτων σπουδών για το νηπιαγωγείο είναι η προώθηση της αναγνώρισης και του σεβασμού της διαφορετικότητας.

Η χρήση των Τ.Π.Ε. βοηθά στη διαχείριση της διαφορετικότητας των μαθητών και της πολυπολιτισμικότητας εν γένει. Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να αποτελέσει ένα σημαντικό εργαλείο της διαπολιτισμικής παιδαγωγικής. Μέσω της δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών, δίνεται η δυνατότητα στους πολιτισμικά διαφορετικούς μαθητές να αλληλεπιδράσουν και να επικοινωνήσουν. Η δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης συμβάλλει στην καλλιέργεια της διαπολιτισμικής επίγνωσης των παιδιών, διότι αναδεικνύει το σεβασμό τους προς καθετί «ξένο» ή το διαφορετικό «άλλο» (Κοροσίδου, 2018). Η χρήση της ψηφιακής αφήγησης δίνει βήμα έκφρασης σε διαφορετικές ταυτότητες και κουλτούρες, λειτουργώντας θετικά ως προς την ανάπτυξη και ενίσχυση της ευαισθητοποίησης των παιδιών απέναντι στη διαφορετικότητα.

Ανακεφαλαιώνοντας θα λέγαμε ότι τα σημερινά παιδιά μεγαλώνουν σε ένα κόσμο ραγδαίων εξελίξεων και απαιτείται ευέλικτη διαχείριση και αντιμετώπιση των αλλαγών που αφορούν τις διάφορες πλευρές της ζωής τους. Τα σύγχρονα αναλυτικά προγράμματα σπουδών καλούνται να εφοδιάσουν τους

μαθητές με ικανότητες – δεξιότητες τέτοιες που χρειάζονται για την προσωπική τους ολοκλήρωση, την κοινωνική ένταξη και την απασχόληση τους σε μια κοινωνία που βασίζεται στη γνώση ( ΙΕΠ, 2014). Η χρήση της ψηφιακής αφήγησης ως ένα μικρό δείγμα της αυξανόμενης χρήσης των Τ.Π.Ε. στο εκπαιδευτικό σύστημα μπορεί να βοηθήσει προς αυτή την κατεύθυνση. Ποια όμως είναι η θέση της στο νηπιαγωγείο και πως μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους μαθητές και του εκπαιδευτικούς της προσχολικής ηλικίας αναφέρεται στο επόμενο κεφάλαιο.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Απόψεις και Πρακτικές Νηπιαγωγών

### 3.1. Έρευνες στη διεθνή βιβλιογραφία για την ψηφιακή αφήγηση στο νηπιαγωγείο

Οι περισσότερες έρευνες στο εξωτερικό για την ψηφιακή αφήγηση στο νηπιαγωγείο εστιάζουν στα οφέλη που προκύπτουν από τη χρήση της ως γνωστικό εργαλείο και ως μέσο καλλιέργειας δεξιοτήτων.

Συγκεκριμένα, σε έρευνα που διεξήχθη στις ΗΠΑ (Shelton, et.al., 2017), κλήθηκαν 31 φοιτητές νηπιαγωγοί να δημιουργήσουν τις δικές τους ψηφιακές ιστορίες και να κρίνουν αν η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί κατάλληλο εργαλείο ώστε να το εντάξουν στην διδασκαλία τους. Οι περισσότεροι εξ αυτών, θεώρησαν την ψηφιακή αφήγηση κατάλληλο εργαλείο και δήλωσαν ότι θα το αξιοποιήσουν μελλοντικά.

Σε μια άλλη έρευνα, που έγινε στην Αμερική από τον O'Byrne et. al. (2018), διερευνήθηκε ο ρόλος της αλληλεπίδρασης παιδιού και εκπαιδευτικών τεχνολογιών στη διαμόρφωση του περιεχομένου των αφηγήσεων αλλά και μελετήθηκαν και οι κοινωνικές αλληλεπιδράσεις που υπάρχουν όσο οι μαθητές συμμετείχαν στη διαδικασία ανάπτυξης των ιστοριών. Συγκεκριμένα η μελέτη εξέταζε την καθοδήγηση και μοντελοποίηση της αφήγησης και της ψηφιακής αφήγησης μέσα στην τάξη του νηπιαγωγείου. Τα προϊόντα που δημιουργήθηκαν στην ψηφιακή αφήγηση ξεπέρασαν τις παραδοσιακές εργασίες στην τάξη και είχε επιπτώσεις στα κίνητρα των παιδιών στο να γράφουν, να δημιουργούν και να μοιράζονται τις ιστορίες τους στην τάξη.

Σε έρευνα, που έγινε σε ευρωπαϊκό χώρο και συγκεκριμένα στην Κροατία (Nives, M. P., Lesin, G. & Boras, D. 2016), για τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης στο γνωστικό αντικείμενο των μαθηματικών, έδειξε ότι υπήρχαν διαφορές ανάμεσα στα παιδιά που μάθαιναν μαθηματικά με την παραδοσιακή αφήγηση συγκριτικά με τα παιδιά που μάθαιναν μέσω της ψηφιακής αφήγησης. Συγκεκριμένα το ερευνητικό δείγμα που χρησιμοποίησε τις ψηφιακές αφηγήσεις έδειξε σημαντική βελτίωση ικανοτήτων για την επίλυση υπολογιστικών και μαθηματικών προβλημάτων, υποδηλώνοντας ότι αυτή η μέθοδος ήταν περισσότερο κατάλληλη και πιο ευέλικτη γι' αυτή την ηλικία. Τα παιδιά είχαν

περισσότερα κίνητρα με τη ψηφιακή αφήγηση προκειμένου να ολοκληρώσουν όλες τις ιστορίες με απίστευτη αφοσίωση και ενθουσιασμό.

Σε διεθνές επίπεδο, έρευνα που πραγματοποιήθηκε σε πέντε τάξεις νηπιαγωγείων στην Τουρκία (Yuksel, 2011) με στόχο να καταδείξει ότι η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένα αποτελεσματικό εργαλείο διδασκαλίας και μάθησης στο νηπιαγωγείο, έδειξε ότι πράγματι μπορεί να γίνει αυτό. Συγκεκριμένα η έρευνα έδειξε ότι μπορούν οι νηπιαγωγοί να ενσωματώσουν την ψηφιακή αφήγηση ως εκπαιδευτικό εργαλείο στην τάξη τους για την ενίσχυση της μάθησης των μικρών παιδιών μόνο που χρειάζονται περισσότερη εξάσκηση και βοήθεια πριν την ενσωματώσουν στο πρόγραμμα σπουδών τους.

Έρευνα αντίστοιχη με το θέμα της παρούσας εργασίας είναι αυτή που έλαβε χώρα από την Kocaman-Karoglu (2016) στην Τουρκία και είχε ως στόχο τη διερεύνηση των απόψεων των εκπαιδευτικών σχετικά με την ψηφιακή αφήγηση στο νηπιαγωγείο. Αρχικά δημιουργήθηκαν ψηφιακές ιστορίες με παιδιά προσχολικής ηλικίας με τη βοήθεια της τεχνολογίας και στη συνέχεια διερευνήθηκαν οι απόψεις των εκπαιδευτικών που συμμετείχαν στην έρευνα για τα οφέλη της ψηφιακής αφήγησης αλλά και τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν στη διαδικασία υλοποίησης της καθώς και τις προτάσεις τους. Τα αποτελέσματα αποκάλυψαν ότι οι απόψεις των εκπαιδευτικών σχετικά με τα οφέλη της ψηφιακής αφήγησης σε παιδιά προσχολικής ηλικίας επικεντρώνονται στα ακόλουθα θέματα: στις ελκυστικές δραστηριότητες, στο διασκεδαστικό τρόπο μάθησης, στην ενεργή συμμετοχή, στην υποστήριξη συγκεκριμένων εμπειριών, στην εμφάνιση διαφορετικών ικανοτήτων και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων σκέψης.

Συνοπτικά αναφέρθηκαν κάποιες διεθνείς έρευνες για την ψηφιακή αφήγηση στο νηπιαγωγείο, διότι μας ενδιαφέρει να ασχοληθούμε με τη ψηφιακή αφήγηση στον ελληνικό χώρο κι όχι με την ψηφιακή αφήγηση σε σχέση με τον υπόλοιπο κόσμο.

### **3.2 Έρευνες στην Ελλάδα για την ψηφιακή αφήγηση στο νηπιαγωγείο**

Έρευνες στον ελλαδικό χώρο σχετικές με τις απόψεις των νηπιαγωγών για τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης στο νηπιαγωγείο δεν έχουν γίνει. Οι περισσότερες έρευνες πραγματοποιούνται ψηφιακές ιστορίες που δημιουργήσαν οι συμμετέχοντες και εκπαιδευτικές παρεμβάσεις βασισμένες στην ψηφιακή αφήγηση. Οι στόχοι των συγκεκριμένων ερευνών σχετίζονται με: την επίδραση της ψηφιακής αφήγησης στη δημιουργία ιστοριών, τη σύγκριση ψηφιακής και παραδοσιακής αφήγησης, την παρουσίαση των ψηφιακών εργαλείων καθώς και την αναγκαιότητα της επιμόρφωσης των νηπιαγωγών. Ενδεικτικά θα αναφέρουμε κάποιες από αυτές.

Συγκεκριμένα σε εργασία των Κοταδάκη & Βοινέσκου (2017) περιγράφεται η διεξαγωγή ενός προγράμματος επαγγελματικής ανάπτυξης νηπιαγωγών του νομού Αχαΐας με θέμα τις αρχές της ψηφιακής αφήγησης και την παιδαγωγική αξία της με στόχο, μέσω της έμπρακτης μαθητείας τους, να μεταφέρουν την εμπειρία τους αυτή στη διδασκαλία τους στα νηπιαγωγεία. Έτσι σχεδιάστηκε και εφαρμόστηκε πρόγραμμα επαγγελματικής ανάπτυξης, διάρκειας 8 εβδομάδων για τα έτη 2015-2017 με θέμα: «Ψηφιακή Αφήγηση για την Ανάπτυξη για την Ανάπτυξη Δεξιοτήτων Παραγωγής Λόγου και Συνεργατικών Δεξιοτήτων». Μετά το πέρας του προγράμματος συμπληρώθηκε ερωτηματολόγιο ανατροφοδότησης και η επεξεργασία των απαντήσεων ανέδειξε ότι: το 88% των συμμετεχόντων αποτίμησε ότι το πρόγραμμα ανταποκρίθηκε στις αρχικές προσδοκίες τους, το 94% ότι εμπλουτίστηκε το επιστημονικό και παιδαγωγικό τους υπόβαθρο, το 92% ότι έχει προοπτικές εφαρμογής στη διδακτική και μαθησιακή διαδικασία και το 94% ότι θα επηρεάσει τη μελλοντική τους διδακτική συμπεριφορά.

Σε έρευνα της Μαρινάκη (2019) διερευνήθηκε αν η αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης σε δραστηριότητες με παιδιά προσχολικής ηλικίας συμβάλει θετικά στον αφηγηματικό τους λόγο, συγκρινόμενο με συμβατικές δραστηριότητες και εάν συντελεί στην κινητοποίηση των παιδιών να συμμετέχουν στην εκπαιδευτική διαδικασία και να συνεργάζονται. Τα ευρήματα έδειξαν ότι τα παιδιά που ασχολήθηκαν με την ψηφιακή αφήγηση βελτιώθηκαν ως προς τη συνοχή του αφηγηματικού τους λόγου και η χρήση των τεχνολογικών

μέσων κινητοποίησε την ενεργό συμμετοχή των παιδιών στις δραστηριότητες και την συνεργασία μεταξύ τους.

Ανάλογη έρευνα της Ευκαρπίδου (2017) για τη δημιουργική γραφή στο νηπιαγωγείο με τη δημιουργία ιστορίας και παραγωγή ψηφιακής αφήγησης ανέδειξε ότι η ενασχόληση με ποικίλες δραστηριότητες δημιουργικής γραφής και ψηφιακής αφήγησης αποτελούν εναλλακτική προσέγγιση της λογοτεχνίας στα παιδιά, στα πλαίσια της θεματικής ενότητας της Γλώσσας στο νηπιαγωγείο.

Σ' έρευνα του Μπράτιστη (2014) που πραγματοποιήθηκε σε συμμετέχοντες σε εκπαιδευτικό πρόγραμμα με την κωδική ονομασία «T-Story:Digital storytelling applied to training» (μεταξύ των οποίων ήταν και νηπιαγωγοί) η μεγάλη πλειοψηφία του δείγματος είχε χρησιμοποιήσει στην τάξη την παραδοσιακή αφήγηση ως διδακτική μεθοδολογία κι όχι την ψηφιακή. Οι νηπιαγωγοί είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση της παραδοσιακής αφήγησης. Η χρήση ιστοριών στην τάξη καλύπτει μεγάλο μέρος του προγράμματός τους συγκριτικά με άλλες ειδικότητες εκπαιδευτικών. Παρόλα αυτά όμως στην παραπάνω έρευνα φάνηκε ότι όταν ήταν να ακολουθήσουν μια συγκεκριμένη αφηγηματική δομή αντιμετώπισαν δυσκολίες.

Έρευνα των Παπαγγελή & Αθανασοπούλου (2012), που διενεργήθηκε για την σύγκριση της παραδοσιακής αφήγησης και της ψηφιακής αφήγησης ενός παραμυθιού σε 30 μαθητές προσχολικής εκπαίδευσης κατέδειξε ότι η ψηφιακή αφήγηση υπερτερεί έναντι της παραδοσιακής καθώς οι μαθητές την βρίσκουν πιο ελκυστική.

Τέλος, σε έρευνα της Μπαραδάκη (2019) εξετάστηκε η αποτελεσματικότητα της χρήσης της ψηφιακής αφήγησης στην προσέγγιση της έννοιας της διαφορετικότητας στο νηπιαγωγείο. Τα αποτελέσματα έδειξαν πως ο πρωτότυπος και παιγνιώδης χαρακτήρας της ψηφιακής αφήγησης λειτούργησε θετικά στην προσέγγιση της έννοιας της διαφορετικότητας στο νηπιαγωγείο, διευκολύνοντας το έργο της νηπιαγωγού.

Για τα ελληνικά δεδομένα στο χώρο της προσχολικής εκπαίδευσης οι έρευνες για τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης από τους νηπιαγωγούς δεν είναι πάρα πολλές, με αποτέλεσμα να μην μπορούν να αποτυπωθούν ευρύτερα συμπεράσματα. Παρόλο αυτά με ένα συγκερασμό αποτελεσμάτων ελληνικών και ξένων ερευνών μπορούμε να αναφερθούμε στα πλεονεκτήματα και στους περιορισμούς από τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης στο νηπιαγωγείο.

### **3.3 Πλεονεκτήματα και περιορισμοί της χρήσης της ψηφιακής αφήγησης στο νηπιαγωγείο.**

Η ψηφιακή αφήγηση στην Ελλάδα δεν έχει ενταχθεί στο αναλυτικό πρόγραμμα του νηπιαγωγείου ή σε προγράμματα επιμόρφωσης που να απευθύνονται σε νηπιαγωγούς. Παρόλα αυτά όλο και περισσότεροι νηπιαγωγοί προσπαθούν να την εντάξουν στο πρόγραμμά τους και στην εκπαιδευτική διαδικασία. Από την επισκόπηση των ερευνών διαφαίνονται πλεονεκτήματα από τη χρήση της αλλά και κάποιοι περιορισμοί τόσο στους νηπιαγωγούς όσο και στους μαθητές.

Αναλυτικότερα η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων αποτελεί κίνητρο για την ανάπτυξη δεξιοτήτων Τ.Π.Ε. και μέσο μάθησης στο πλαίσιο διαφόρων γνωστικών αντικειμένων. Σύμφωνα με την έρευνα των Κοταδάκη & Βοϊνέσκου (2017), τα σύγχρονα προγράμματα σπουδών για το νηπιαγωγείο υιοθετούν την ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως οι δεξιότητες ψηφιακής τεχνολογίας και επικοινωνίας. Ο τεχνολογικός αλφαριθμητισμός ανάγεται σε μια μορφή κατάρτισης απαιτώντας από τον εκπαιδευτικό να είναι καταρτισμένος και σε θέματα τεχνολογίας, αφού ο ρόλος του κατά την εκπαιδευτική διαδικασία του επιτάσσει να είναι ο κύριος συντονιστής των μαθησιακών ενεργειών. Η ενσωμάτωση της ψηφιακής αφήγησης δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να παρουσιάσει μια καινούργια έννοια, ένα γνωστικό αντικείμενο σε μια ενότητα του αναλυτικού προγράμματος με τρόπο δελεαστικό (Μπράτιστης, 2015). Με τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης τα παιδιά μαθαίνουν να χειρίζονται ενεργά τα τεχνολογικά εργαλεία και να συμμετέχουν ενεργά. Η περιέργεια και το ενδιαφέρον των μαθητών είναι έκδηλα για τον τρόπο που η τεχνολογία θα υποστηρίξει την κατάλληλη αποτύπωση των ιστοριών τους. Προσφέρονται στους μαθητές ευκαιρίες για να σχεδιάσουν, να δημιουργήσουν και να παρουσιάσουν τις δικές τους ψηφιακές ιστορίες με τη βοήθεια των νηπιαγωγών. Τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας είναι ικανά να δημιουργήσουν αφήγηση ψηφιακή, ενώ έχουν την υποστήριξη από τον εκπαιδευτικό τους (Σεραφείμ, 2010). Στις δραστηριότητες ψηφιακής αφήγησης τα νήπια έχουν μεγάλο κίνητρο και παραμένουν εμπλεκόμενα για μεγάλο χρονικό διάστημα σε σύγκριση με άλλες δραστηριότητες που γίνονται στην τάξη. Σύμφωνα με την Κοτρωνίδου & Τόζιου (2011), οι μαθητές, χρησιμοποιώντας πολυμεσικά λογισμικά, είναι περισσότερο συγκεντρωμένοι και ενεργοί στην



εκπαιδευτική διαδικασία σε σχέση με τα παιδιά που θα απασχοληθούν σε δραστηριότητες χωρίς τη χρήση και αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων. Δείχνουν επιμονή και υπομονή όταν βλέπουν τον εαυτό τους ως μέρος του τελικού προϊόντος της ψηφιακής αφήγησης. Η μάθηση γίνεται πιο ελκυστική και τα παιδιά γίνονται ενεργά και παραγωγικά και στις ατομικές αλλά και στις συνεργατικές και επικοινωνιακές δραστηριότητες τους (Bratistis et al., 2011). Με την ψηφιακή αφήγηση αναπτύσσεται η δημιουργικότητα των παιδιών, η κριτική σκέψη τους και ενισχύεται η συνεργατική μάθηση.

Για να δοθούν, όμως, οι ευκαιρίες και να αξιοποιηθεί η ψηφιακή αφήγηση απαραίτητη προϋπόθεση είναι η εξοικείωση τόσο των μαθητών όσο και των εκπαιδευτικών με τη διαδικασία παραγωγής και τα σχετικά λογισμικά εργαλεία (Σεραφείμ, 2010). Για να φτάσουμε στην εξοικείωση απαιτείται επιμόρφωση χρόνος και θέληση. Στην έρευνα των Μουταφίδου & Μπράτιστη (2018) οι νηπιαγωγοί εξέφρασαν την ανάγκη υποστήριξης τους με επιμορφωτικά προγράμματα πάνω στο θέμα της ψηφιακής αφήγησης. Επιμορφωτικά προγράμματα όχι μόνο στη θεωρία της ψηφιακής αφήγησης αλλά και στη μεθοδολογία και την πρακτική εφαρμογή της. Η επιμόρφωση συμβάλλει στο να γίνουν οι εκπαιδευτικοί καλύτεροι κι έτσι να γίνει το σχολείο καλύτερο (Παπαναούμ, 2010).

Για την εξοικείωση με τα λογισμικά εργαλεία απαιτείται χρόνος τόσο από την πλευρά των εκπαιδευτικών όσο και από την πλευρά των μαθητών. Για παράδειγμα οι εκπαιδευτικοί χρειάζονται περισσότερο χρόνο στην αρχή της χρήσης της ψηφιακής αφήγησης προκειμένου να εξασκηθούν στα αντίστοιχα λογισμικά και να αποκτήσουν εμπειρία και να κατευθύνουν τους μαθητές τους σωστά. Οι εκπαιδευτικές ανάγκες του κάθε παιδιού είναι διαφορετικές άρα και εδώ χρειάζεται χρόνος για την ενασχόληση και εξοικείωση του κάθε παιδιού με τα τεχνολογικά μέσα. Η έλλειψη τεχνολογικού εξοπλισμού στις τάξεις των νηπιαγωγείων είναι μεγάλος περιορισμός για τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης. Ο νηπιαγωγός χάνει τον ενθουσιασμό του όταν θέλει να εισάγει την ψηφιακή αφήγηση στην εκπαιδευτική διαδικασία και βλέπει ότι διαθέτει ελάχιστα ή και καθόλου τεχνολογικά μέσα και εξοπλισμό όπως για παράδειγμα σύγχρονους και λειτουργικούς υπολογιστές, ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές, συσκευές εγγραφής φωνής, προβολείς.

Ανακεφαλαιώνοντας θα λέγαμε ότι οι έρευνες τόσο στο διεθνή όσο και στον ελληνικό χώρο δείχνουν ότι η ψηφιακή αφήγηση κάνει δειλά βήματα στο

χώρο του νηπιαγωγείου και ακόμη δεν έχει εδραιωθεί. Αρκετοί νηπιαγωγοί προσπαθούν να την εντάξουν στην εκπαιδευτική διαδικασία, χωρίς όμως να υποστηρίζονται από τα αντίστοιχα αναλυτικά προγράμματα ή από επιμορφωτικά σεμινάρια. Σ' αυτή την προσπάθεια των νηπιαγωγών να αξιοποιήσουν την ψηφιακή αφήγηση στην εκπαιδευτική τους διαδικασία έρχεται να συνδράμει και η δική μας έρευνα. Διερευνώντας τις απόψεις και τις πρακτικές ενός μικρού δείγματος του πληθυσμού των νηπιαγωγών ανοίγουμε το δρόμο για την διενέργεια κι άλλων εκτενέστερων ερευνών. Στο κεφάλαιο που ακολουθεί αναλύεται η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε στην παρούσα έρευνα.

### **Κεφάλαιο 4. Μεθοδολογία της Έρευνας**

Στο κεφάλαιο αυτό περιγράφεται το μεθοδολογικό πλαίσιο της συγκεκριμένης έρευνας και ειδικότερα παρουσιάζονται τα εξής: η μεθοδολογική προσέγγιση, ο σκοπός της παρούσας έρευνας και τα ερευνητικά ερωτήματα, το εργαλείο συλλογής δεδομένων, το δείγμα της έρευνας και η διαδικασία διεξαγωγής της έρευνας.

#### **4.1 Μεθοδολογική προσέγγιση**

Με τον όρο «μέθοδο» εννοούμε τις προσεγγίσεις που θα χρησιμοποιήσουμε στην έρευνά μας προκειμένου να συλλέξουμε δεδομένα που θα αξιοποιηθούν ως βάση συμπερασμάτων και ερμηνειών – εξηγήσεων. (Cohen, I. & Manion, M. 2007).

Υπάρχει διάκριση ανάμεσα σε 2 βασικές μεθόδους έρευνας, την ποιοτική και την ποσοτική μέθοδο. Η ποιοτική μέθοδος αποσκοπεί στην περιγραφή, ανάλυση και κατανόηση των κοινωνικών διαδικασιών, καταστάσεων και κοινωνικών σχέσεων (Creswell 2013: Παπαναστασίου & Παπαναστασίου, 2016). Με την ποσοτική μέθοδο μπορούν να συγκεντρωθούν δεδομένα από μεγάλο δείγμα πληθυσμού και να εξασφαλιστεί γενίκευση αποτελεσμάτων και τα αποτελέσματα να είναι περισσότερο αξιόπιστα (Verma & Mallick 2004).

Στην παρούσα εργασία χρησιμοποιήθηκε η ποσοτική μέθοδος. Η ποσοτική μέθοδος χρησιμοποιείται συχνά στις φυσικές και κοινωνικές επιστήμες και τα αποτελέσματα της κρίνεται ευκολότερο να αναλυθούν στατιστικά (Babbie et al., 2018).

Οι τρεις πιο γνωστές μέθοδοι συλλογής δεδομένων είναι η παρατήρηση, η συνέντευξη και το ερωτηματολόγιο (Λαγουμιντζής, Γ., Βλαχόπουλος, Γ. & Κουτσογιάννης, Κ. 2015). Στην παρούσα εργασία το εργαλείο συλλογής δεδομένων είναι το ερωτηματολόγιο.

Ο πληθυσμός μιας μελέτης είναι η ομάδα ανθρώπων για την οποία θέλουμε να βγάλουμε συμπεράσματα. Επειδή δεν είμαστε σε θέση να μελετήσουμε όλα τα μέλη του πληθυσμού που μας ενδιαφέρει και να κάνουμε κάθε δυνατή παρατήρηση, διαλέγουμε ένα δείγμα από τα δεδομένα που μπορούν να συλλεχθούν και να διερευνηθούν (Babbie, 2018). Στην παρούσα έρευνα ο πληθυσμός μας είναι οι νηπιαγωγοί του Νομού Φθιώτιδας.

Κατά το στάδιο σχεδιασμού της ερευνητικής διαδικασίας έγινε προσπάθεια να μειωθούν σε σημαντικό βαθμό οι απειλές προς την εγκυρότητα μέσω:

- της επιλογής ενός κατάλληλου χρονοδιαγράμματος
- της επιλογής της κατάλληλης μεθοδολογίας
- της επιλογής κατάλληλου ερευνητικού εργαλείου (ούτε πολύ μεγάλου ούτε πολύ μικρού)
- της αποφυγής ασαφειών σε σχέση με τις οδηγίες και τις ερωτήσεις
- της χρήσης κατάλληλου δείγματος (ούτε ιδιαίτερα μεγάλο ούτε ιδιαίτερα μικρό)

Η εγκυρότητα είναι βασική προϋπόθεση για να υπάρξει αξιοπιστία (Cohen & Manion, 2007). Τέλος η «στατιστική αξιοπιστία» είναι απαραίτητη ώστε να διασφαλιστεί η ακρίβεια και η εγκυρότητα μιας στατιστικής ανάλυσης. Για τη στατιστική ανάλυση μας χρησιμοποιήθηκε το IBM SPSS 20 πακέτο λογισμικού.

## **4.2 Σκοπός της έρευνας- Ερευνητικά Ερωτήματα**

Στην παρούσα έρευνα σκοπός είναι να μελετηθεί η ψηφιακή αφήγηση στο νηπιαγωγείο και ειδικότερα να αναλυθούν και να διερευνηθούν οι απόψεις και οι πρακτικές των εκπαιδευτικών προσχολικής αγωγής του νομού Φθιώτιδας για τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης στο νηπιαγωγείο.

Αφόρμηση για τη διεξαγωγή της παρούσας διπλωματικής εργασίας και έρευνας αποτέλεσε η προσπάθεια αξιοποίησης της ψηφιακής αφήγησης στο νηπιαγωγείο από την ίδια την ερευνήτρια ως εκπαιδευτικό της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης του Νομού Φθιώτιδας.

Πιο συγκεκριμένα, στην παρούσα διπλωματική εργασία τέθηκαν οι παρακάτω επιμέρους στόχοι:

- να διερευνηθούν οι τρόποι χρήσης της ψηφιακής αφήγησης στο νηπιαγωγείο και οι απόψεις των νηπιαγωγών αναφορικά με αυτούς τους τρόπους χρήσης.
- να διερευνηθεί η σχέση παραδοσιακής και ψηφιακής αφήγησης
- να διερευνηθούν αν προκύπτουν κοινωνικές-συνεργατικές δεξιότητες από τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαιδευτική διαδικασία
- να διερευνηθούν τα εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης
- να διερευνηθούν οι τρόποι που θα ενισχυθεί η χρήση της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαιδευτική διαδικασία του νηπιαγωγείου.

Προκειμένου να επιτευχθεί ο σκοπός και οι επιμέρους στόχοι της έρευνας, διατυπώθηκαν τα ακόλουθα ερευνητικά ερωτήματα:

- Γνωρίζουν οι νηπιαγωγοί της Φθιώτιδας για την ψηφιακή αφήγηση; Ποια ψηφιακά εργαλεία γνωρίζουν; Χρησιμοποιούν την ψηφιακή αφήγηση;
- Πως σχετίζεται αυτή η γνώση με την ηλικία και το επίπεδο σπουδών και πως σχετίζεται η χρήση της ψηφιακής αφήγησης με την ηλικία, το μορφωτικό επίπεδο, την προϋπηρεσία και το χώρο εργασίας (δημόσιο ή ιδιωτικό νηπιαγωγείο);
- Ποιες είναι οι απόψεις των νηπιαγωγών του Νομού Φθιώτιδας για τους τρόπους χρήσης της ψηφιακής αφήγησης και ποιες πτυχές της είναι οι επικρατέστερες;
- Σχετίζεται η επιμόρφωση στις Τ.Π.Ε. ή η επιμόρφωση γύρω από την ψηφιακή αφήγηση με τη συχνότητα χρήσης της κατά την εκπαιδευτική διαδικασία;

### **4.3 Εργαλείο συλλογής δεδομένων**

Στην παρούσα εργασία το εργαλείο συλλογής δεδομένων είναι το ερωτηματολόγιο. Το ερωτηματολόγιο είναι ένα εύχρηστο μέσο συλλογής πληροφοριών σε αντίθεση με την παρατήρηση που χρησιμοποιεί την καταγραφή γεγονότων και υπόκειται σε επαλήθευση και τη συνέντευξη που ο ερευνητής πρέπει να ανακαλύψει τι σκέφτεται ο ερωτώμενος (Λαγουμιντζής, Γ. κ.ά. 2015).

Κατόπιν της ανασκόπησης της βιβλιογραφίας με βάση την έρευνα για την ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση ακολούθησε η σύνταξη ενός ερωτηματολογίου αποτελούμενο από 25 ερωτήσεις κλειστού τύπου το οποίο διανεμήθηκε ώστε να συμπληρωθεί ανώνυμα από νηπιαγωγούς του Νομού Φθιώτιδας. Οι ερωτήσεις κλειστού τύπου είναι πιο δημοφιλείς σε δειγματοληπτικές έρευνες και γιατί μπορούν να προσφέρουν μεγαλύτερη ομοιογένεια στις απαντήσεις αλλά και γιατί είναι πιο εύκολο να υποβληθούν σε επεξεργασία σε σχέση με τις ανοιχτές ερωτήσεις (Babbie, 2018). Το ερωτηματολόγιο συντάχτηκε με βάση τους στόχους που εξυπηρετεί η έρευνα. Η τελική μορφή του καθορίστηκε έπειτα από την έγκριση της επιβλέπουσας καθηγήτριας.

Για τη δημιουργία του ερωτηματολογίου ελήφθησαν υπόψη ορισμένα χαρακτηριστικά όπως: η πληρότητα, η σαφήνεια, η συνοχή, η κατάλληλη δομή και η αρτιότητα παρουσίασης από τεχνικής πλευράς. Κατά το σχεδιασμό του ερωτηματολογίου δόθηκε προσοχή στην ενημέρωση των ερωτηθέντων για το σκοπό της συγκεκριμένης έρευνας καθώς και στη διατήρηση της ανωνυμίας τους τηρώντας πάντα όλους τους κανόνες που επιτάσσει η δεοντολογία της έρευνας. Το ερωτηματολόγιο κατασκευάστηκε στην υπηρεσία *Google Docs* που διατίθεται ελεύθερα. Οι ερωτήσεις της παρούσας διπλωματικής εργασίας κατανεμήθηκαν στις εξής ενότητες: α) δημογραφικά στοιχεία (φύλο, ηλικία, σχολείο υπηρετήσης, σπουδές, προϋπηρεσία) β) ψηφιακή αφήγηση (επιμόρφωση, απόψεις για την ψηφιακή αφήγηση) γ) χρήση της ψηφιακής αφήγησης (εργαλεία ψηφιακής αφήγησης, χρήση της ψηφιακής αφήγησης από τους νηπιαγωγούς και προτάσεις για τη χρήση της). Αναλυτικότερα οι ερωτήσεις 1-5 του ερωτηματολογίου αφορούσαν τα δημογραφικά στοιχεία των ερωτώμενων, οι ερωτήσεις 6-16 αφορούσαν τις γνώσεις τους γύρω από την ψηφιακή αφήγηση και οι ερωτήσεις 17-25 αναφέρονταν στην πράξη, δηλαδή στη χρήση της ψηφιακής αφήγησης από τους νηπιαγωγούς του Νομού Φθιώτιδας. Πιο αναλυτικά χρησιμοποιήθηκαν δώδεκα (12) ερωτήσεις που είχαν τη μορφή απαντήσεων επιλογών, δύο (2) διχοτομικές ερωτήσεις (απάντηση ναι / όχι) και έντεκα (11) ερωτήσεις τύπου κλίμακας likert (καθόλου, λίγο, αρκετά, πολύ, πάρα πολύ).

#### 4.4 Δείγμα της έρευνας

Στην παρούσα έρευνα ο πληθυσμός μας είναι εκατόν δέκα πέντε (115) νηπιαγωγοί του νομού Φθιώτιδας. Για την επιλογή του δείγματος χρησιμοποιήθηκε η δειγματοληψία ευκολίας. Στη δειγματοληψία ευκολίας ο ερευνητής μπορεί να επιλέξει ένα δείγμα που να είναι βολικό και να ταιριάζει στους στόχους της έρευνάς του όπου για παράδειγμα το δείγμα βρίσκεται εκεί όπου εργάζεται ο ερευνητής ή ο ερευνητής είναι εξοικειωμένος με το περιβάλλον του δείγματος και μπορεί να εργάζεται σε αυτό ( Gall, M. Borg, W. & Gall, J. 2014). Έτσι, στην προκειμένη περίπτωση το δείγμα αποτελούν οι νηπιαγωγοί του νομού Φθιώτιδας που απασχολούνται σε δημόσια και ιδιωτικά νηπιαγωγεία του νομού και υπάρχουν στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση Φθιώτιδας που αποτελεί και το ίδιο περιβάλλον εργασίας με την ερευνήτρια. Τα δημόσια νηπιαγωγεία του νομού Φθιώτιδας είναι εβδομήντα έξι (76) και τα ιδιωτικά δεκατρία (13). Στη διεξαγωγή της έρευνας υπήρξε θετική ανταπόκριση από τους νηπιαγωγούς τόσο των δημόσιων όσο και των ιδιωτικών νηπιαγωγείων. Στην παραπάνω ανταπόκριση συνετέλεσε και η εξοικείωση της ερευνήτριας με το περιβάλλον του δείγματος. Το δείγμα ήταν εξολοκλήρου γυναίκες καθότι στο νομό Φθιώτιδας τη σχολική περίοδο 2018-19 δεν είχε υπάρξει διορισμός άνδρα νηπιαγωγού.

#### 4.5 Διαδικασία Διεξαγωγής

Τα ερωτηματολόγια διανεμήθηκαν από τις αρχές Μαΐου και συλλέχθηκαν μέχρι και 21 Ιουνίου του 2019. Πριν γίνει η αποστολή των ερωτηματολογίων προηγήθηκε τηλεφωνική επικοινωνία κατά την οποία έγινε ενημέρωση για το λόγο της συγκεκριμένης αποστολής καθώς και για το σκοπό του ερωτηματολογίου. Μετά την τηλεφωνική ενημέρωση στάλθηκε στις ηλεκτρονικές διευθύνσεις των 76 δημόσιων και 13 ιδιωτικών νηπιαγωγείων η φόρμα του ερωτηματολογίου, προκειμένου να συμπληρωθεί και να αποσταλεί. Τα τηλέφωνα και οι ηλεκτρονικές διευθύνσεις των νηπιαγωγείων αντλήθηκαν από την ηλεκτρονική διεύθυνση της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Φθιώτιδας (<http://dipe.fth.sch.gr/>). Η ηλεκτρονική αποστολή έγινε την πρώτη εβδομάδα του

Μαΐου του 2019. Πέραν της ηλεκτρονικής αποστολής έγινε και ιδιόχειρη διανομή ερωτηματολογίων την ημέρα της πραγματοποίησης επιμορφωτικής ημερίδας που διοργάνωσε το ΠΕ.ΚΕ.Σ Στερεάς Ελλάδας στις 19/06/2019 με θέμα «Παρουσίαση Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων» στο 12<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Λαμίας και στην οποία παραβρέθηκαν όλοι οι νηπιαγωγοί των δημόσιων νηπιαγωγείων του νομού Φθιώτιδας, καθότι ήταν υποχρεωτική η παρουσία τους. Μοιράστηκαν 150 ερωτηματολόγια. Δόθηκαν διαβεβαιώσεις ότι το ερωτηματολόγιο είναι ανώνυμο και ότι οι απαντήσεις τους είναι εμπιστευτικές και δεν θα δημοσιοποιηθούν αλλά θα χρησιμοποιηθούν μόνο για τη διεξαγωγή της συγκεκριμένης έρευνας. Η συλλογή των ερωτηματολογίων έγινε είτε ηλεκτρονικά είτε με ιδιόχειρη παραλαβή την ημέρα που πραγματοποιήθηκε η επιμόρφωση. Από την πρώτη εβδομάδα του Μαΐου μέχρι στις 19/6/2020 είχε γίνει η συγκέντρωση 30 ηλεκτρονικών ερωτηματολογίων ενώ την ημέρα της ημερίδας συγκεντρώθηκαν 72 ερωτηματολόγια από νηπιαγωγούς δημόσιων νηπιαγωγείων. Η προσέγγιση των ερωτώμενων αυτοπροσώπως επιτυγχάνει καλύτερο βαθμό απόκρισης (Adler & Clark, 2018). Η συλλογή των ερωτηματολογίων από τα ιδιωτικά νηπιαγωγεία έγινε μόνο ηλεκτρονικά.

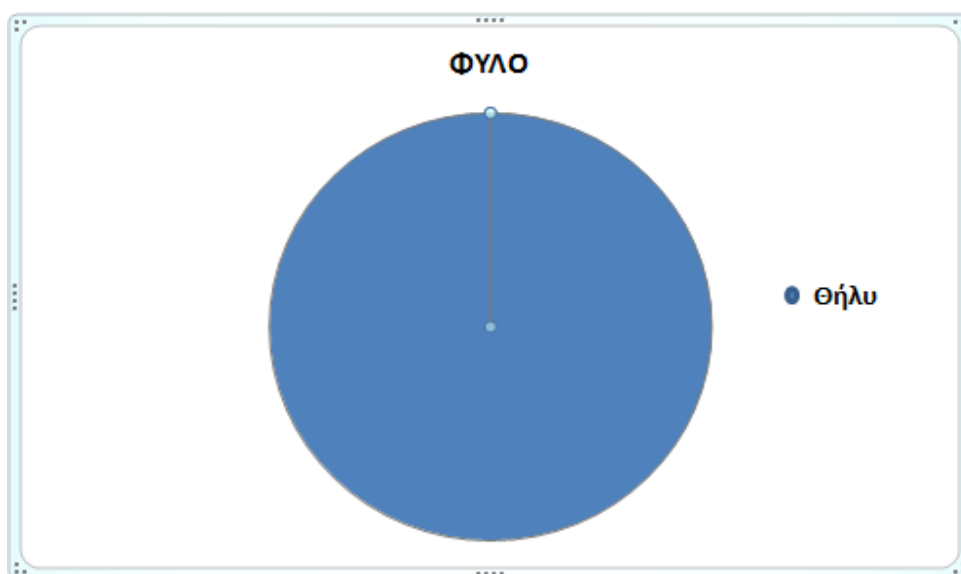
Μετά τη συλλογή των ερωτηματολογίων έγινε η καταχώρηση των δεδομένων και ακολούθησε η στατιστική ανάλυση και επεξεργασία των στοιχείων με τη χρήση του προγράμματος SPSS 20 και τα αποτελέσματα παρατίθενται παρακάτω.



## Κεφάλαιο 5. Παρουσίαση και Ανάλυση δεδομένων

Στο κεφάλαιο αυτό παρουσιάζονται τα δεδομένα από τα εκατόν δέκα πέντε (115) ερωτηματολόγια των εκπαιδευτικών προσχολικής ηλικίας του Νομού Φθιώτιδας. Στην παρούσα εργασία χρησιμοποιήθηκε η περιγραφική στατιστική, ώστε να περιγραφούν τα βασικά χαρακτηριστικά των δεδομένων που συγκεντρώθηκαν από τις ερωτήσεις κλειστού τύπου. Τα δεδομένα αυτά κωδικοποιήθηκαν, ώστε να μπορέσουν να αναλυθούν και να επεξεργαστούν στατιστικά. Αναλυτικότερα μέσω των γραφημάτων και των πινάκων που ακολουθούν παρουσιάζονται οι απαντήσεις του δείγματος.

Γράφημα. 1 Φύλο Εκπαιδευτικών

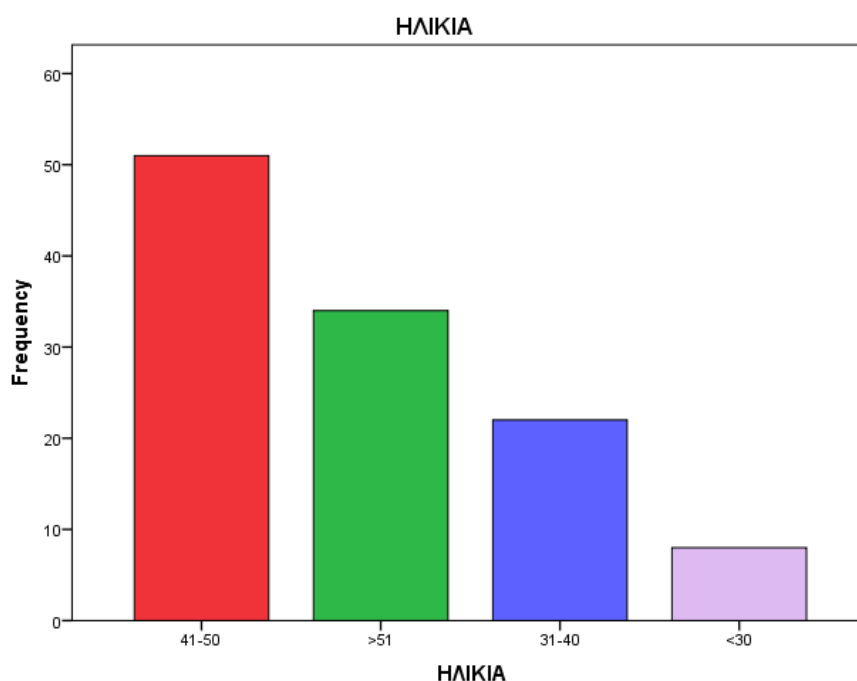


Πίνακας 1. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας ΦΥΛΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ

Φύλο		
	Συχνότητα	Ποσοστό
Θήλυ	115	100,0%
Σύνολο	115	100,0%

Στο Γράφημα 1, αποτυπώνεται ότι οι εκπαιδευτικοί που υπηρετούν στα νηπιαγωγεία του Νομού Φθιώτιδας είναι στο σύνολό τους γυναίκες σε ποσοστό 100,0% που αποτελούν άλλωστε το σύνολο των νηπιαγωγών του νομού. Σύμφωνα με τους Ελευθεράκη & Οικονομίδη (2013), στην ελληνική πραγματικότητα, ο μεγάλος αριθμός των γυναικών που ακολουθούσε το επάγγελμα της νηπιαγωγού σχετίζεται με το κύρος του επαγγέλματος. Η αναλογία ανδρών/γυναικών στους νηπιαγωγούς διαμορφώνεται σε μέγιστο βαθμό υπέρ των γυναικών, δίνοντας χαμηλό κύρος στο επάγγελμα. Ενώ σύμφωνα με την Hogemann (2000) οι περιορισμένες δυνατότητες εναλλακτικών επαγγελματικών λύσεων για τις μορφωμένες γυναίκες τις οδηγεί στο να έλκονται περισσότερο στο επάγγελμα του νηπιαγωγού κι έτσι να γίνεται λιγότερο ελκυστικό για τους άνδρες.

**Γράφημα 2. Ηλικία Εκπαιδευτικών**

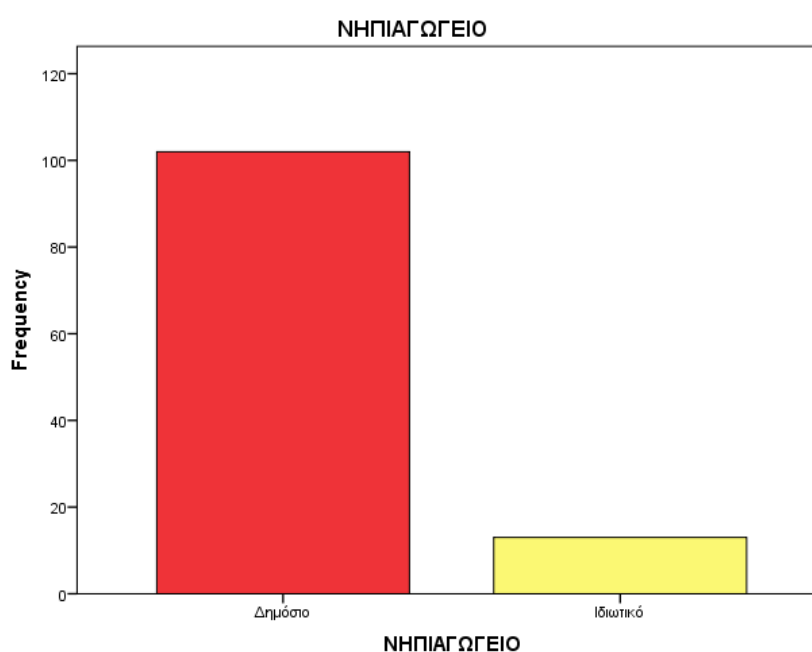


**Πίνακας 2. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας ΗΛΙΚΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ**

		Ηλικία Εκπαιδευτικών				Σύνολο	
		<30	31-40	41-50	>51		
Φύλο Εκπαιδευτικών	Θήλυ	Απόλυτη Συχνότητα	8	22	51	34	115
		Σχετική Συχνότητα	7,0%	19,1%	44,3%	29,6%	99,9%
Σύνολο			7,0%	19,1%	44,3%	29,6%	100,0%

Στο Γράφημα 2, διαφαίνεται ότι οι περισσότεροι νηπιαγωγοί σε ποσοστό 44,2% που υπηρετούν στα νηπιαγωγεία του Νομού Φθιώτιδας ανήκουν στην ηλικιακή ομάδα 41-50 ετών. Αντιθέτως, οι μικρότερες ηλικιακές ομάδες καταλαμβάνουν μικρότερα ποσοστά. Πιο συγκεκριμένα, στην ηλικιακή ομάδα κάτω των 30 ετών ανήκει το 7% των νηπιαγωγών του νομού, στην ηλικιακή ομάδα των 31-40 ετών το 19,1%, ενώ στην ηλικιακή ομάδα άνω των 51 ετών το 29,6%. Από τα στοιχεία του Γραφήματος συμπεραίνεται ότι το εκπαιδευτικό προσωπικό του Νομού Φθιώτιδας είναι γερασμένο.

**Γράφημα 3. Σχολείο που υπηρετείτε**

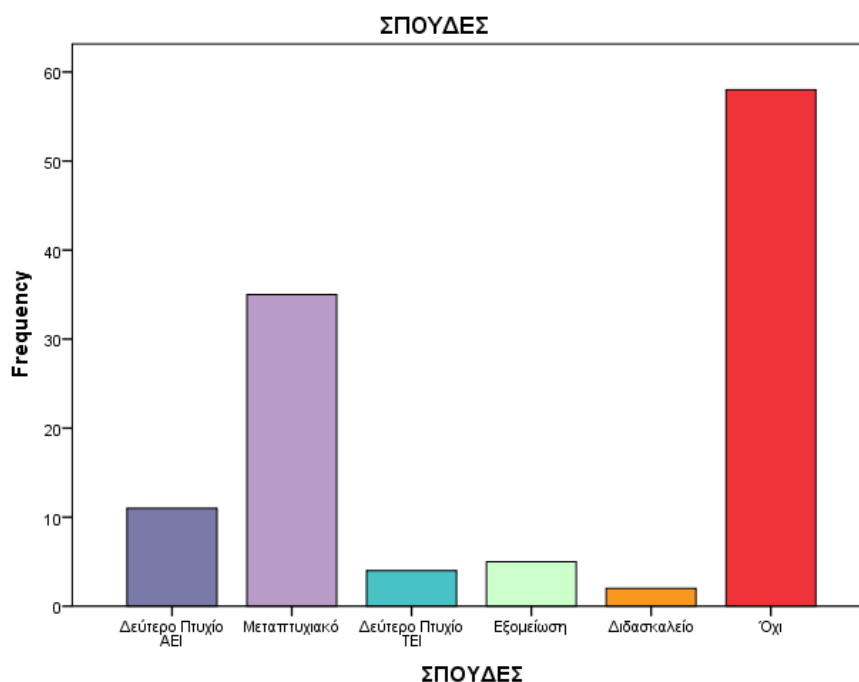


**Πίνακας 3. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΟΥ ΥΠΗΡΕΤΕΙΤΕ**

	Σχολείο που υπηρετείτε	
	Συχνότητα	Ποσοστό
<b>Δημόσιο</b>	102	88,7%
<b>Ιδιωτικό</b>	13	11,3%
<b>Σύνολο</b>	115	100,0%

Από το Γράφημα 3, διαπιστώνεται ότι οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί προσχολικής αγωγής που συμμετείχαν στην έρευνα σε ποσοστό 88,7% υπηρετούν σε δημόσιο νηπιαγωγείο. Να σημειωθεί ότι στον Νομό Φθιώτιδας λειτουργούν 76 δημόσια νηπιαγωγεία και 13 ιδιωτικά νηπιαγωγεία.

Γράφημα 4. Σπουδές πέραν του Βασικού Πτυχίου

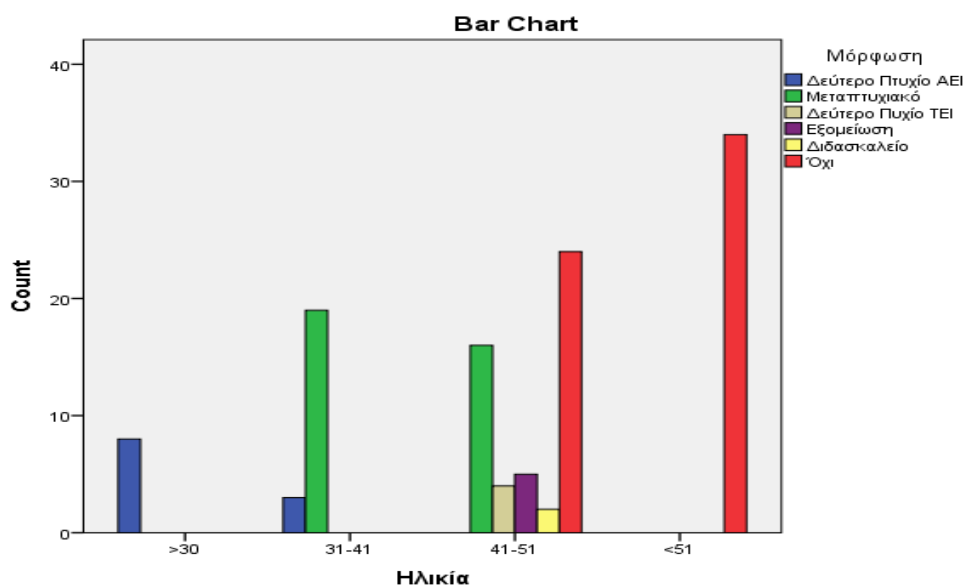


Πίνακας 4. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας ΣΠΟΥΔΕΣ ΠΕΡΑΝ ΤΟΥ ΒΑΣΙΚΟΥ ΠΤΥΧΙΟΥ

Σπουδές πέραν του Βασικού Πτυχίου		
	Συχνότητα	Ποσοστό
Δεύτερο Πτυχίο ΑΕΙ	11	9,6%
Μεταπτυχιακό	35	30,4%
Δεύτερο Πτυχίο ΤΕΙ	4	3,5%
Εξομοίωση	5	4,3%
Διδασκαλείο	2	1,7%
Όχι	58	50,4%
Σύνολο	115	100,0%

Στο Γράφημα 4, σύμφωνα με τα στοιχεία της έρευνας διαπιστώνεται ότι οι νηπιαγωγοί στον Νομό Φθιώτιδας σε ποσοστό 50,4% δεν κατέχουν άλλο πτυχίο πέραν αυτού των βασικών τους σπουδών. Ωστόσο, δεύτερο πτυχίο ΑΕΙ κατέχει το 9,6% των εκπαιδευτικών. Σημαντικό εύρημα αποτελεί το γεγονός ότι το 30,4% των νηπιαγωγών κατέχει μεταπτυχιακό τίτλο σπουδών που σημαίνει ότι μεγάλη μερίδα των νηπιαγωγών έχει επενδύσει στην περαιτέρω κατάρτισή του. Σε μικρότερα ποσοστά, όπως στο 3,5% είναι οι κάτοχοι πτυχίου ΤΕΙ, στο 4,3% οι κάτοχοι εξομοίωσης και στο 1,7% οι κάτοχοι του Διδασκαλείου. Σε αυτό το σημείο να σημειωθεί ότι η ύπαρξη του Πανεπιστημίου στο νομό με τη δυνατότητα παρακολούθησης και υλοποίησης μεταπτυχιακών ίσως ήταν και ένας από τους λόγους της αύξησης του ποσοστού των εκπαιδευτικών προσχολικής αγωγής που κατέχουν μεταπτυχιακό τίτλο.

Γράφημα 4β. Μορφωτικό Επίπεδο ανά Ηλικιακή Ομάδα



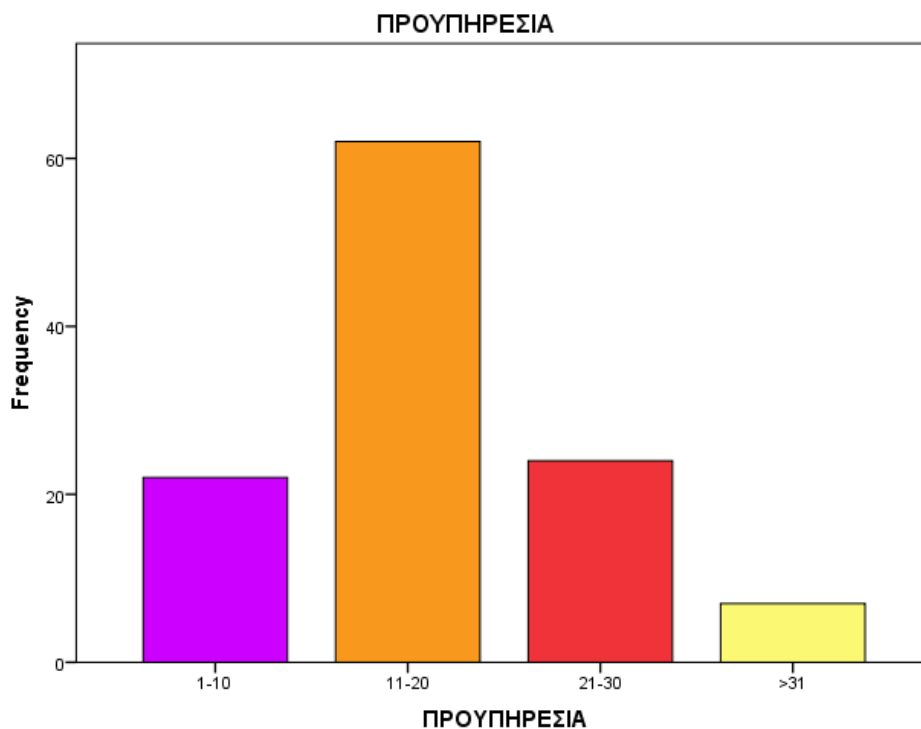
Ηλικία \* Μόρφωση Crosstabulation

Count		Μόρφωση						Total
		Δεύτερο Πτυχίο ΑΕΙ	Μεταπτυχιακό	Δεύτερο Πτυχίο ΤΕΙ	Εξομείωση	Διδασκαλείο	Όχι	
Ηλικία	>30	8	0	0	0	0	0	8
	31-41	3	19	0	0	0	0	22
	41-51	0	16	4	5	2	24	51
	<51	0	0	0	0	0	34	34
Total		11	35	4	5	2	58	115

Από το Γράφημα 4β συμπεραίνεται ότι η ηλικιακή ομάδα κάτω των 30 κατέχει σε μικρό ποσοστό δεύτερο πτυχίο ΑΕΙ (8 άτομα). Η ηλικιακή ομάδα των 31-41 κατέχει ως επί το πλείστον σε μικρότερο βαθμό δεύτερο πτυχίο ΑΕΙ (3 άτομα) και σε μεγαλύτερο βαθμό Μεταπτυχιακό Δίπλωμα (19 άτομα). Η ηλικιακή ομάδα 41-51 σε μικρό ποσοστό είναι κάτοχοι διδασκαλείου (2 άτομα), εξομείωσης (5 άτομα) και δεύτερου πτυχίου ΤΕΙ (4 άτομα). Ακόμη μεγαλύτερο ποσοστό είναι κάτοχοι μεταπτυχιακού (16 άτομα) ενώ οι περισσότεροι αυτής της κατηγορίας δεν διαθέτουν δεύτερο τίτλο σπουδών (24 άτομα). Στην ηλικιακή

ομάδα άνω των 51 ετών κανένας νηπιαγωγός δεν διαθέτει δεύτερο τίτλο σπουδών πέραν του βασικού (34 άτομα). Ωστόσο από το γράφημα αποτυπώνεται ότι η ηλικιακή ομάδα των 41-51 κατέχει περισσότερους τίτλους σπουδών πέραν του βασικού πτυχίου.

**Γράφημα 5. Προϋπηρεσία**



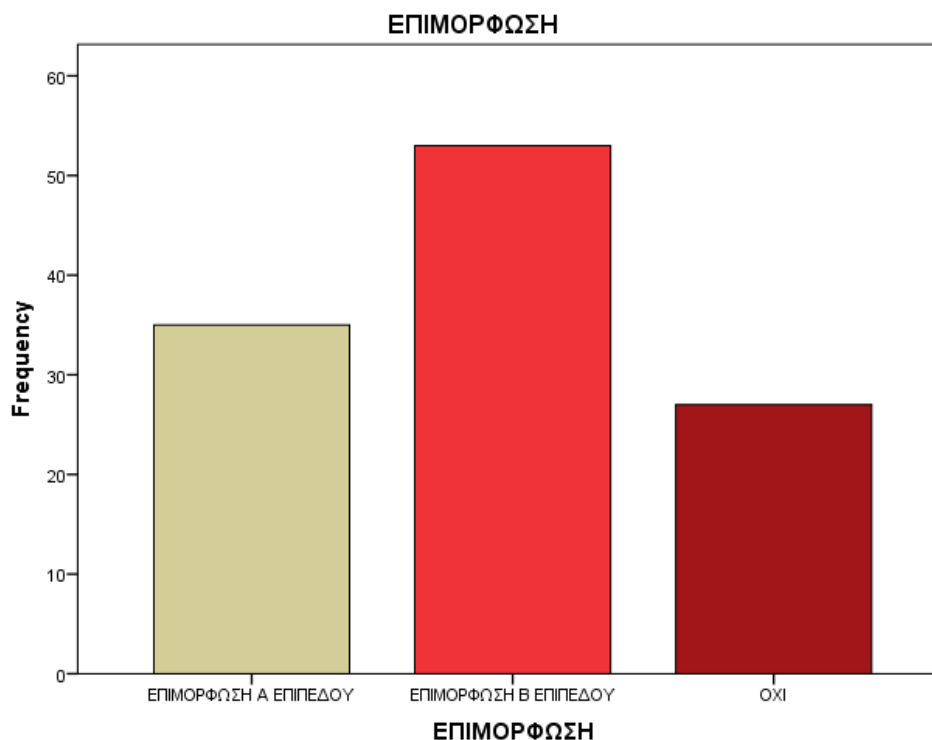
**Πίνακας 5. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας ΠΡΟΥΠΗΡΕΣΙΑ**

Προϋπηρεσία		
	Συχνότητα	Ποσοστό
<b>1-10 έτη</b>	22	19,1%
<b>11-20 έτη</b>	62	53,9%
<b>21-30 έτη</b>	24	20,9%
<b>&gt;31 έτη</b>	7	6,1%
<b>Σύνολο</b>	115	100,0%

Από το Γράφημα 5, προκύπτει ότι το μεγαλύτερο ποσοστό των νηπιαγωγών του Νομού έχει προϋπηρεσία από 11-20 έτη. Το συγκεκριμένο ποσοστό είναι μεγάλο καθώς καταλαμβάνει το 53,9% των εκπαιδευτικών που υπηρετούν στα νηπιαγωγεία του Νομού. Αυτό συνεπάγεται ότι πρόκειται για νηπιαγωγούς με χρόνια εμπειρία στην εκπαίδευση οι οποίοι είναι ενημερωμένοι και έχουν τύχει αρκετών αλλαγών που προκύπτουν κατά καιρούς σύμφωνα με το αναλυτικό πρόγραμμα του νηπιαγωγείου. Σημαντικό εύρημα αποτελεί το γεγονός ότι επίσης αρκετά μεγάλη μερίδα νηπιαγωγών ανήκει στην ηλικιακή ομάδα με

21-30 έτη προϋπηρεσίας σε ποσοστό 20,9%. Εύλογα λοιπόν προκύπτει το συμπέρασμα ότι οι εκπαιδευτικοί του Νομού Φθιώτιδας μπορεί να είναι έμπειροι αλλά είναι «ηλικιωμένοι» με αποτέλεσμα να μην μπορούν να συμβαδίσουν απόλυτα με την τεχνολογική πρόοδο που συντελείται στον τομέα των Τ.Π.Ε.

**Γράφημα 6. Έχετε λάβει επιμόρφωση στην χρήση ΤΠΕ;**

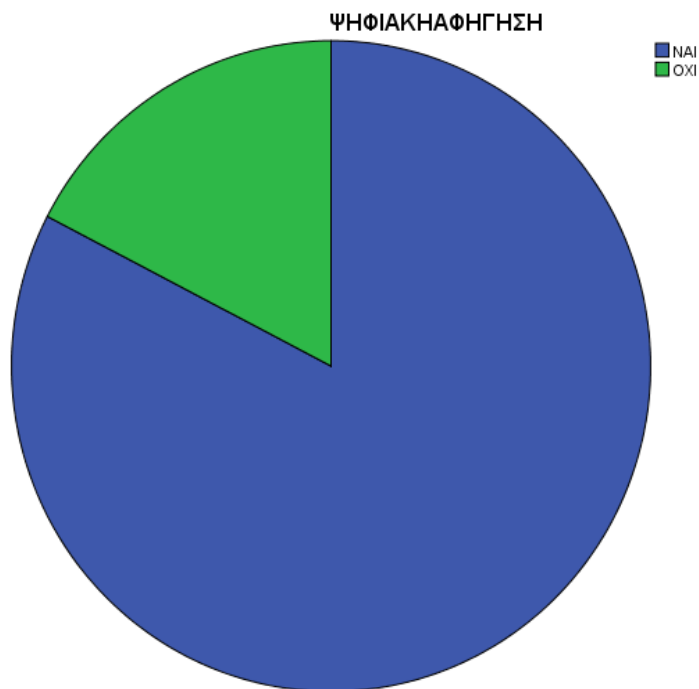


**Πίνακας 6. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας ΕΧΕΤΕ ΛΑΒΕΙ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΣΤΗΝ ΧΡΗΣΗ ΤΠΕ;**

<b>Έχετε λάβει επιμόρφωση στην χρήση ΤΠΕ;</b>		
	<b>Συχνότητα</b>	<b>Ποσοστό</b>
<b>Επιμόρφωση Α' Επιπέδου</b>	35	30,4%
<b>Επιμόρφωση Β' Επιπέδου</b>	53	46,1%
<b>Όχι</b>	27	23,5%
<b>Σύνολο</b>	115	100,0%

Από το Γράφημα 6, συμπεραίνεται ότι οι περισσότεροι νηπιαγωγοί του Νομού Φθιώτιδας σε ποσοστό 46,1% έχουν λάβει επιμόρφωση στις Τεχνολογίες Πληροφορικής Β' Επιπέδου (Τ.Π.Ε), ενώ το 30,4% έχει αρκεστεί σε επιμόρφωση Α' Επιπέδου. Ωστόσο, υπάρχει ένα ποσοστό νηπιαγωγών της τάξης του 23,5% που δεν κατέχει καμία από τις δύο επιμορφώσεις των ΤΠΕ.

**Γράφημα 7. Έχετε ακούσει/ γνωρίζετε τον όρο Ψηφιακή Αφήγηση;**

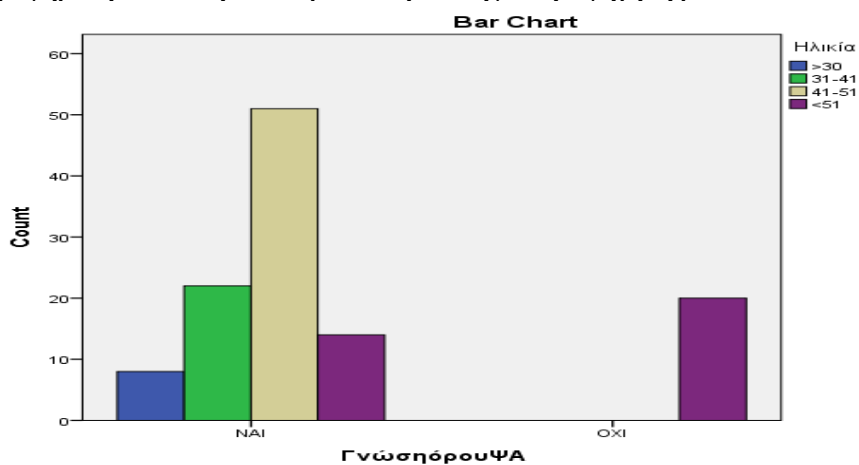


**Πίνακας 7. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας ΈΧΕΤΕ ΑΚΟΥΣΕΙ/ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ ΤΟΝ ΟΡΟ ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ;**

Έχετε ακούσει/ γνωρίζετε τον όρο Ψηφιακή Αφήγηση;		
	Συχνότητα	Ποσοστό
Ναι	95	82,6%
Όχι	20	17,4%
<b>Σύνολο</b>	<b>115</b>	<b>100,0%</b>

Σύμφωνα με το Γράφημα 7, οι περισσότεροι νηπιαγωγοί του Νομού Φθιώτιδας σε ποσοστό 82,6 % έχουν ακούσει τον όρο Ψηφιακή Αφήγηση και μόνο 20 άτομα (ποσοστό 17,4%) δεν έχουν ακούσει για την Ψηφιακή Αφήγηση.

**Γράφημα 7β. Γνώση/Άκουσμα του όρου Ψηφιακή Αφήγηση με Ηλικία Εκπαιδευτικών**



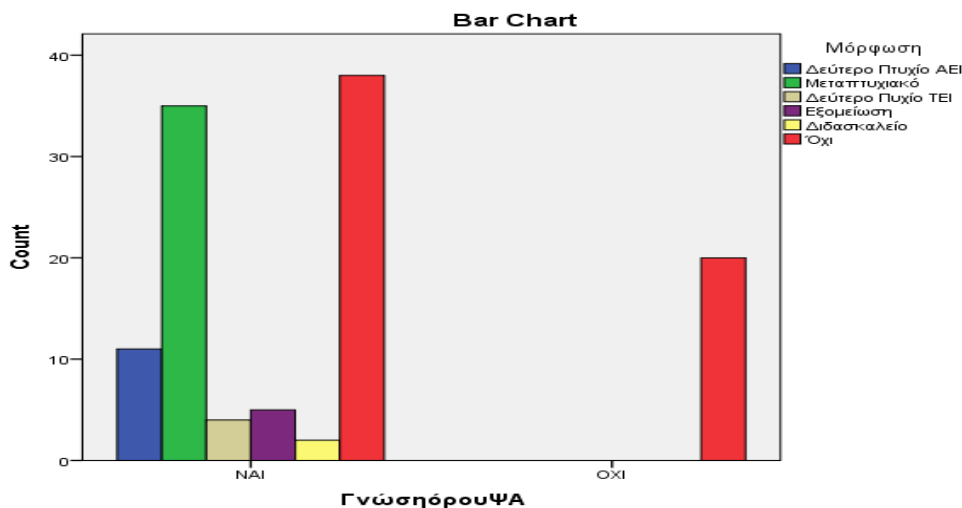


### Γνώση/ουΨΑ \* Ηλικία Crosstabulation

Count		Ηλικία				Total
		>30	31-41	41-51	<51	
Γνώση/ουΨΑ	ΝΑΙ	8	22	51	14	95
	ΟΧΙ	0	0	0	20	20
Total		8	22	51	34	115

Από το Γράφημα συμπεραίνεται ότι όλες οι ηλικιακές ομάδες των νηπιαγωγών του Νομού Φθιώτιδας γνωρίζουν για την ψηφιακή αφήγηση ακόμη και αυτοί που είναι στην ηλικιακή ομάδα άνω των 51.

### Γράφημα 7γ. Γνώση/Άκουσμα όρου Ψηφιακή Αφήγηση και Σπουδές Εκπαιδευτικών



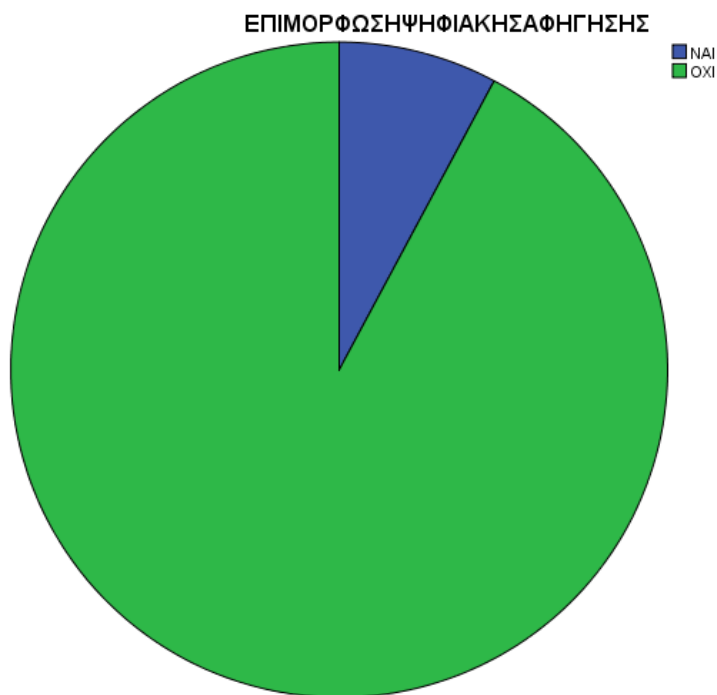
### Γνώση/ουΨΑ \* Μόρφωση Crosstabulation

Count		Μόρφωση						Total
		Δεύτερο Πτυχίο ΑΕΙ	Μεταπτυχιακό	Δεύτερο Πτυχίο ΤΕΙ	Εξομείωση	Διδασκαλείο	Όχι	
Γνώση/ουΨΑ	ΝΑΙ	11	35	4	5	2	38	95
	ΟΧΙ	0	0	0	0	0	20	20
Total		11	35	4	5	2	58	115

Από το Γράφημα συμπεραίνεται ότι οι νηπιαγωγοί που έχουν επιπλέον κατάρτιση πέραν του βασικού τίτλου σπουδών γνωρίζουν για την ψηφιακή

αφήγηση. Αντιθέτως φαίνεται να μην έχουν γνώση του όρου όσοι δεν κατέχουν επιπλέον κατάρτιση πέραν του βασικού τίτλου σπουδών.

**Γράφημα 8. Έχετε λάβει κάποιου είδους επιμόρφωση ειδικά για την Ψηφιακή Αφήγηση;**



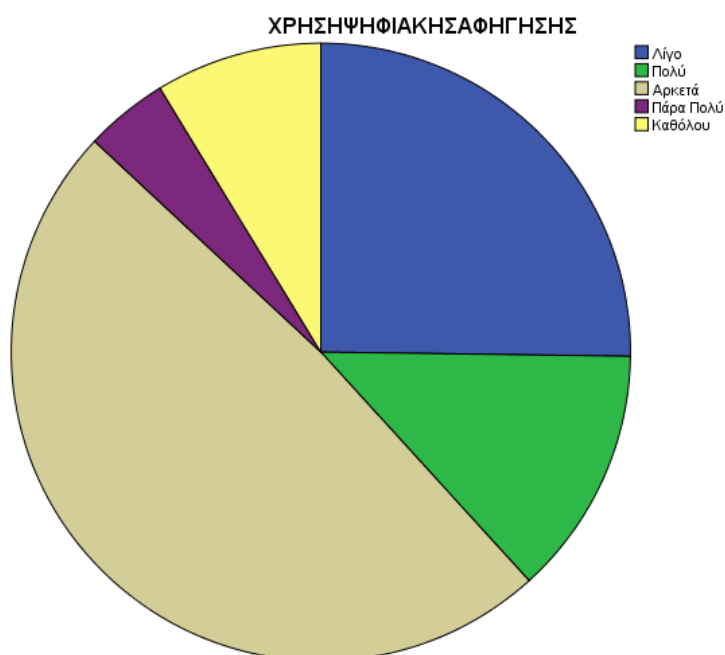
**Πίνακας 8. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας ΈΧΕΤΕ ΛΑΒΕΙ ΚΑΠΟΙΟΥ ΕΙΔΟΥΣ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΙΔΙΚΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ;**

Έχετε λάβει κάποιου είδους επιμόρφωση ειδικά για την Ψηφιακή Αφήγηση;		
	Συχνότητα	Ποσοστό
Ναι	9	7,8%
Όχι	106	92,2%
Σύνολο	115	100,0%

Σύμφωνα με το Γράφημα 8, οι περισσότεροι νηπιαγωγοί του Νομού Φθιώτιδας σε ποσοστό 92,2% δεν έχουν λάβει κάποιου είδους επιμόρφωση ειδικά για την ψηφιακή αφήγηση. Ωστόσο, προκύπτει ένα μικρό ποσοστό νηπιαγωγών της τάξης του 7,8% το οποίο έχει λάβει επιμόρφωση στην ψηφιακή αφήγηση. Στην Ευρώπη, το ερευνητικό πρόγραμμα T-Story το οποίο χρηματοδοτείται από το Πρόγραμμα Δια Βίου Εκπαίδευσης, προσπαθεί να προωθήσει την ψηφιακή αφήγηση σε όλα τα επίπεδα της εκπαίδευσης σε όλες τις χώρες της Ευρώπης μέσα από μια σειρά ψηφιακών μαθημάτων για εκπαιδευτικούς. Στην Ελλάδα το Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας έχει ορισθεί ως ο επίσημος συνεργάτης της όλης προσπάθειας. (Νεοφώτιστος, 2018). Μέσω του προγράμματος T-Story,

ενθαρρύνεται η ανάπτυξη γνώσεων και δεξιοτήτων των εκπαιδευτικών για την ψηφιακή αφήγηση όπως αναφέρεται στον ιστότοπό του. Τέλος, μέσω του ιστότοπου που διατηρεί στο Facebook το T-Story διαθέτει εκπαιδευτικό υλικό και μελέτες ψηφιακών αφηγήσεων.

**Γράφημα 9. Η χρήση της ψηφιακής αφήγησης γίνεται απλά ως μια παρουσίαση μιας εναλλακτικής μορφής αφήγησης**



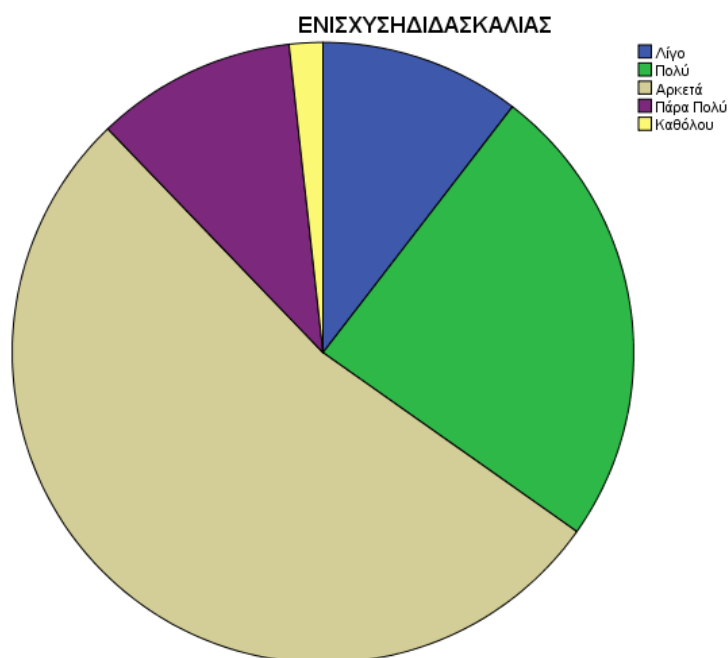
**Πίνακας 9. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας Η ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΓΙΝΕΤΑΙ ΑΠΛΑ ΩΣ ΜΙΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΜΙΑΣ ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΗΣ ΜΟΡΦΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ**

Η χρήση της Ψηφιακής Αφήγησης γίνεται απλά ως μια παρουσίαση μιας εναλλακτικής μορφής αφήγησης		
	Συχνότητα	Ποσοστό
Λίγο	29	25,2%
Πολύ	15	13,0%
Αρκετά	56	48,7%
Πάρα Πολύ	5	4,3%
Καθόλου	10	8,7%
Σύνολο	115	100,0%

Από τα στοιχεία του Γραφήματος 9, το 48,7% των νηπιαγωγών του Νομού Φθιώτιδας θεωρεί ότι κάνει χρήση της ψηφιακής αφήγησης αρκετά ως μια εναλλακτική μορφή αφήγησης, ενώ το 25,2% των εκπαιδευτικών υποστηρίζει ότι

η χρήση της ψηφιακής αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί λίγο ως εναλλακτική μορφή αφήγησης. Ωστόσο, το ποσοστό των εκπαιδευτικών που υποστηρίζει από πολύ έως πάρα πολύ ότι η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως μια εναλλακτική μορφή αφήγησης είναι μικρό και καταλαμβάνει ποσοστά της τάξης του 13% και του 4,3%. Βέβαια, υπάρχει και μια μικρή μερίδα νηπιαγωγών σε ποσοστό 8,7% που θεωρεί ότι η ψηφιακή αφήγηση δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εναλλακτική μορφή αφήγησης.

**Γράφημα 10.** Θεωρείτε ότι η χρήση της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαιδευτική διαδικασία ενισχύει την παραδοσιακή αφήγηση (προσελκύνοντας την προσοχή και το ενδιαφέρον των νηπίων);

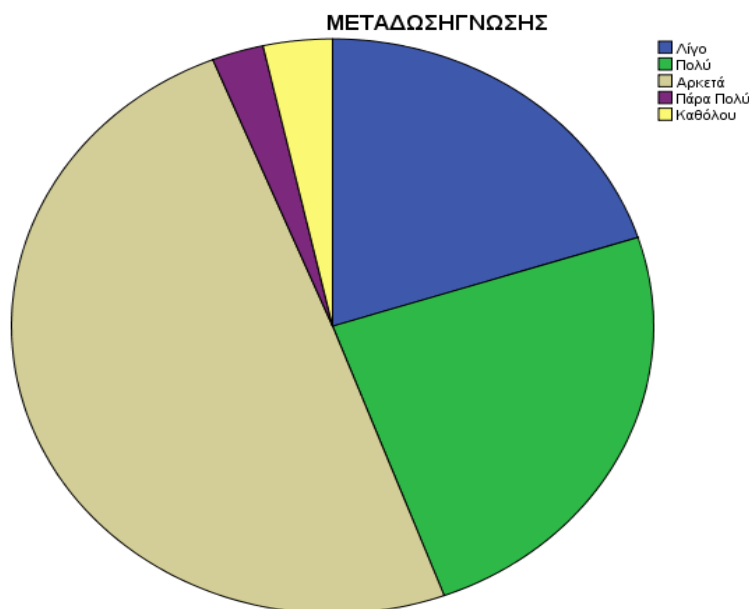


**Πίνακας 10.** Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας **ΘΕΩΡΕΙΤΕ ΟΤΙ Η ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΕΝΙΣΧΥΕΙ ΤΗΝ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ (ΠΡΟΣΕΛΚΥΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΡΟΣΟΧΗ ΚΑΙ ΤΟ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ ΤΩΝ ΝΗΠΙΩΝ)**;

Θεωρείτε ότι η χρήση της Ψηφιακής Αφήγησης στην εκπαιδευτική διαδικασία ενισχύει την παραδοσιακή αφήγηση (προσελκύνοντας την προσοχή και το ενδιαφέρον των νηπίων);		
	Συχνότητα	Ποσοστό
Λίγο	12	10,4%
Πολύ	28	24,3%
Αρκετά	61	53,0%
Πάρα Πολύ	12	10,4%
Καθόλου	2	1,7%
Σύνολο	115	100,0%

Σύμφωνα με τα στοιχεία του Γραφήματος 10, οι νηπιαγωγοί του Νομού Φθιώτιδας σε ποσοστό 53% θεωρούν σε μεγάλο βαθμό ότι η χρήση της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαιδευτική διαδικασία ενισχύει την παραδοσιακή αφήγηση (προσελκύοντας την προσοχή και το ενδιαφέρον των νηπίων). Αξίζει να σημειωθεί ότι το ποσοστό, αθροιστικά, των νηπιαγωγών που υποστηρίζει από πολύ μέχρι πάρα πολύ ότι ενισχύεται η παραδοσιακή αφήγηση είναι 37,7%. Σύμφωνα με τη Μαρινάκη (2019) η αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης με παιδιά προσχολικής ηλικίας συμβάλει θετικά στον αφηγηματικό τους λόγο.

**Γράφημα 11. Η ψηφιακή αφήγηση είναι ένα εργαλείο στα χέρια του/της νηπιαγωγού προκειμένου να μεταδώσει ο ίδιος τη γνώση**

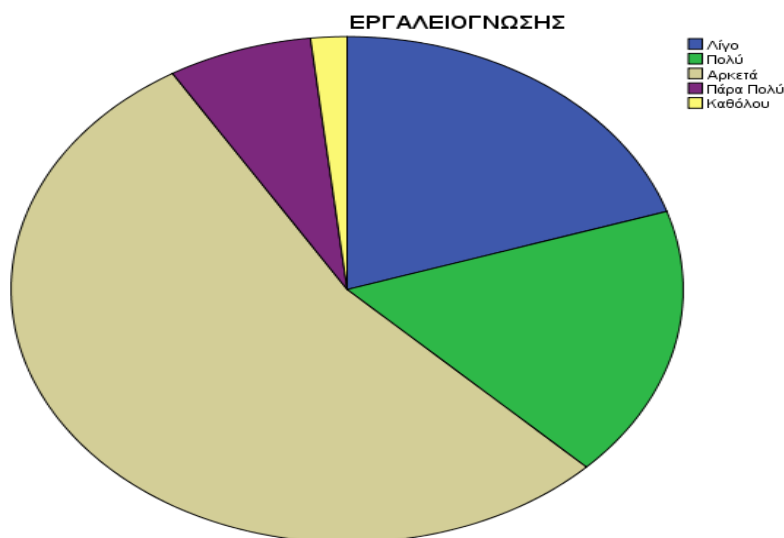


**Πίνακας 11. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας Η ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΤΟΥ/ΤΗΣ ΝΗΠΙΑΓΩΓΟΥ ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΜΕΤΑΔΩΣΕΙ Ο ΙΔΙΟΣ ΤΗΝ ΓΝΩΣΗ**

<b>Η Ψηφιακή Αφήγηση είναι ένα εργαλείο στα χέρια του/της νηπιαγωγού προκειμένου να μεταδώσει ο ίδιος την γνώση</b>		
	<b>Συχνότητα</b>	<b>Ποσοστό</b>
<b>Λίγο</b>	23	20,0%
<b>Πολύ</b>	28	24,3%
<b>Αρκετά</b>	57	49,6%
<b>Πάρα Πολύ</b>	3	2,6%
<b>Καθόλου</b>	4	3,5%
<b>Σύνολο</b>	<b>115</b>	<b>100,0%</b>

Από τα στοιχεία του Γραφήματος 11, οι εκπαιδευτικοί του Νομού Φθιώτιδας, θεωρούν αρκετά σε ποσοστό 49,6% ότι η ψηφιακή αφήγηση είναι ένα εργαλείο στα χέρια του εκπαιδευτικού νηπιαγωγού προκειμένου να μεταδώσει ο ίδιος τη γνώση. Σύμφωνα με τον Tyler Dewitt (2013), οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιούν την αφήγηση ως αφορμή προκειμένου να εισάγουν τους μαθητές στο νέο μαθησιακό αντικείμενο προκαλώντας το διάλογο στην τάξη αλλά μπορούν και να εξηγούν δυσνόητες έννοιες. Οι Robin & Pierson (2005), υποστηρίζουν ότι οι εκπαιδευτικοί μπορούν να συμπεριλάβουν την ψηφιακή αφήγηση σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα με σκοπό να βοηθήσουν τα παιδιά να κατανοήσουν αλλά και να μάθουν το περιεχόμενο της γνωστικής περιοχής που αναφέρονται.

**Γράφημα 12. Η ψηφιακή αφήγηση είναι ένα εργαλείο παραγωγής της γνώσης από τα ίδια τα νήπια μέσω της αλληλεπίδρασης τους με το κοινωνικό, φυσικό και τεχνολογικό περιβάλλον**



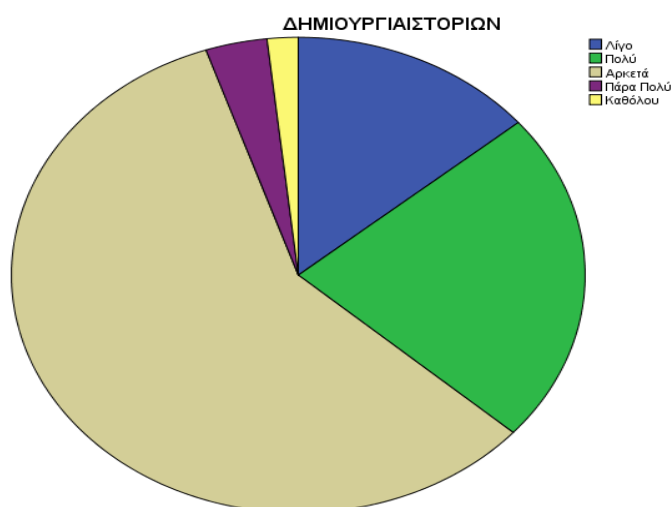
**Πίνακας 12. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας Η ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΗΣ ΓΝΩΣΗΣ ΑΠΟ ΤΑ ΙΔΙΑ ΤΑ ΝΗΠΙΑ ΜΕΣΩ ΤΗΣ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗΣ ΤΟΥΣ ΜΕ ΤΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ, ΦΥΣΙΚΟ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ.**

Η ψηφιακή αφήγηση είναι ένα εργαλείο παραγωγής της γνώσης από τα ίδια τα νήπια μέσω της αλληλεπίδρασης τους με το κοινωνικό, φυσικό και τεχνολογικό περιβάλλον.		
	Συχνότητα	Ποσοστό
Λίγο	23	20,0%
Πολύ	20	17,4%
Αρκετά	62	53,9%
Πάρα Πολύ	8	7,0%
Καθόλου	2	1,7%

Σύνολο	115	100,0%
--------	-----	--------

Από τα στοιχεία του Γραφήματος 12, οι νηπιαγωγοί του Νομού Φθιώτιδας υποστηρίζουν πολύ έως αρκετά σε ποσοστό 17,4% και 53,9% αντίστοιχα ότι η ψηφιακή αφήγηση είναι ένα εργαλείο παραγωγής της γνώσης από τα ίδια τα νήπια μέσω της αλληλεπίδρασης τους με το κοινωνικό, φυσικό και τεχνολογικό περιβάλλον. Στον αντίποδα, ένα 20% των νηπιαγωγών υποστηρίζει σε μικρό βαθμό ότι η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί ένα εργαλείο παραγωγής της γνώσης για τα παιδιά του νηπιαγωγείου έπειτα από αλληλεπίδραση με το κοινωνικό, φυσικό και τεχνολογικό περιβάλλον. Τέλος, λίγοι είναι οι νηπιαγωγοί που συμμερίζονται την παραπάνω άποψη, πάρα πολύ σε ποσοστό 8% και σε ποσοστό 1,7% αυτοί που δεν την συμμερίζονται καθόλου.

**Γράφημα 13. Η δημιουργία ιστοριών με την ψηφιακή αφήγηση συμβάλλει στην ανάπτυξη ενός σωστά δομημένου λόγου;**

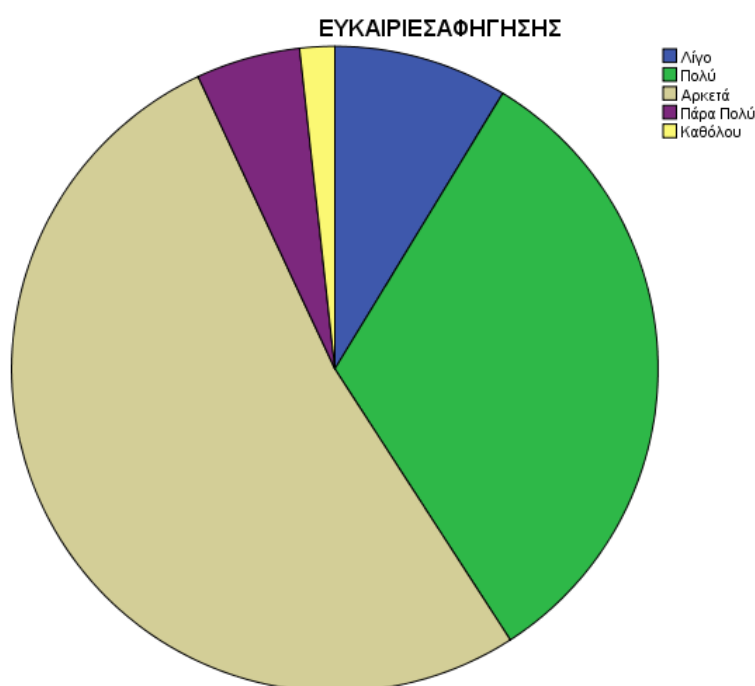


**Πίνακας 13. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΙΣΤΟΡΙΩΝ ΜΕ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΣΥΜΒΑΛΛΕΙ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΝΟΣ ΣΩΣΤΑ ΔΟΜΗΜΕΝΟΥ ΛΟΓΟΥ;**

Η δημιουργία ιστοριών με την ψηφιακή αφήγηση συμβάλλει στην ανάπτυξη ενός σωστά δομημένου λόγου;		
	Συχνότητα	Ποσοστό
Λίγο	16	13,9%
Πολύ	26	22,6%
Αρκετά	67	58,3%
Πάρα Πολύ	4	3,5%
Καθόλου	2	1,7%
Σύνολο	115	100,0%

Από το Γράφημα 13, συμπεραίνεται ότι οι νηπιαγωγοί του Νομού Φθιώτιδας πιστεύουν από πολύ έως αρκετά σε ποσοστό 22,6% και 58,3% αντίστοιχα ότι η δημιουργία ιστοριών με την ψηφιακή αφήγηση συμβάλλει θετικά στην ανάπτυξη ενός σωστά δομημένου λόγου. Ωστόσο, καταγράφεται ένα ποσοστό της τάξης 13,9% που συμμερίζονται λίγο την παραπάνω άποψη κι ένα πολύ μικρό ποσοστό εκπαιδευτικών της τάξης του 3,5% που την υποστηρίζουν σθεναρά, ενώ ένα ποσοστό 1,7% δεν συμμερίζεται καθόλου την άποψη ότι η ψηφιακή αφήγηση συμβάλλει θετικά στην ανάπτυξη ενός δομημένου λόγου.

**Γράφημα 14. Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να παρέχει ευκαιρίες για τη στήριξη της πολιτισμικής ταυτότητας και της γλώσσας όλων των παιδιών**



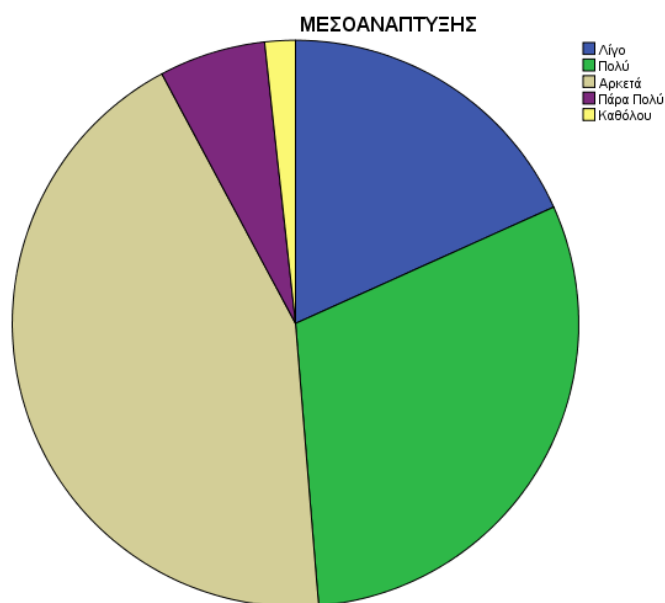
**Πίνακας 14. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας Η ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΠΑΡΕΧΕΙ ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΣΤΗΡΙΞΗ ΤΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ**

Η Ψηφιακή Αφήγηση μπορεί να παρέχει ευκαιρίες για την στήριξη της πολιτισμικής ταυτότητας και της γλώσσας όλων των παιδιών		
	Συχνότητα	Ποσοστό
Λίγο	10	8,7%
Πολύ	37	32,2%
Αρκετά	60	52,2%
Πάρα Πολύ	6	5,2%
Καθόλου	2	1,7%
<b>Σύνολο</b>	<b>115</b>	<b>100,0%</b>



Σύμφωνα με τα στοιχεία του Γραφήματος 14, οι νηπιαγωγοί του Νομού Φθιώτιδας θεωρούν από πολύ έως αρκετά σε ποσοστό 32,2% και 52,2% αντίστοιχα ότι η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να παρέχει ευκαιρίες για τη στήριξη της πολιτισμικής ταυτότητας και της γλώσσας όλων των παιδιών. Αξίζει να σημειωθεί ότι μόνο 2 άτομα (ποσοστό 1,7%) δεν υποστηρίζει την άποψη της παροχής ευκαιριών στήριξης της πολιτισμικής ταυτότητας μέσω της ψηφιακής αφήγησης.

**Γράφημα 15. Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να γίνει ένα μέσο ανάπτυξης κοινωνικών - συνεργατικών δεξιοτήτων**

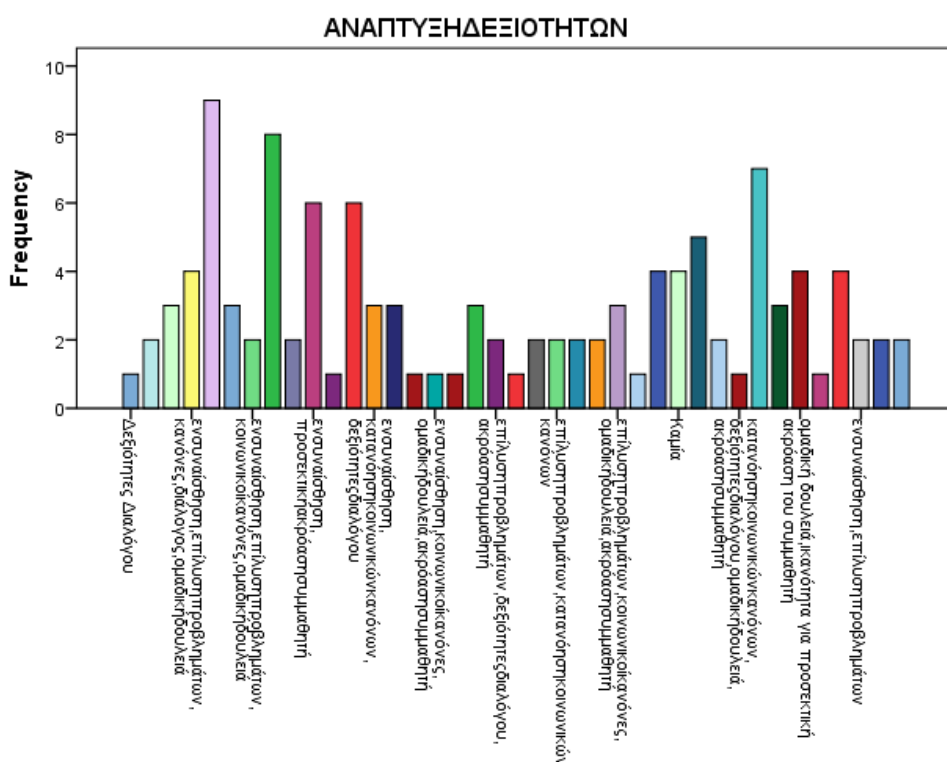


**Πίνακας 15. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας Η ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΕΝΑ ΜΕΣΟ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ – ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ**

<b>Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να γίνει ένα μέσο ανάπτυξης κοινωνικών - συνεργατικών δεξιοτήτων</b>		
	<b>Συχνότητα</b>	<b>Ποσοστό</b>
<b>Λίγο</b>	21	18,3%
<b>Πολύ</b>	35	30,4%
<b>Αρκετά</b>	50	43,5%
<b>Πάρα Πολύ</b>	7	6,1%
<b>Καθόλου</b>	2	1,7%
<b>Σύνολο</b>	<b>115</b>	<b>100,0%</b>

Σύμφωνα με τα στοιχεία του Γραφήματος 15, οι νηπιαγωγοί του Νομού Φθιώτιδας θεωρούν από πολύ έως αρκετά σε ποσοστό 30,4% και 43,5% αντίστοιχα ότι η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να γίνει ένα μέσο ανάπτυξης κοινωνικών και συνεργατικών δεξιοτήτων. Ποσοστό 18,3% των νηπιαγωγών υποστηρίζει λίγο την παραπάνω άποψη, ενώ ποσοστό 6,1% υποστηρίζει πάρα πολύ και ένα ποσοστό 1,7% δεν υποστηρίζει καθόλου τα παραπάνω.

**Γράφημα 16. Σημειώστε αν υπάρχουν κάποιες κοινωνικές δεξιότητες που μπορούν να αναπτυχθούν με την ψηφιακή αφήγηση. (μπορείτε να επιλέξετε παραπάνω από μία απαντήσεις)**



**Πίνακας 16. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ ΑΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΚΑΠΟΙΕΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΠΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΝΑΠΤΥΧΘΟΥΝ ΜΕ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ [ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΑΠΟ ΜΙΑ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ]**

Σημειώστε αν υπάρχουν κάποιες κοινωνικές δεξιότητες που μπορούν να αναπτυχθούν με την ψηφιακή αφήγηση [μπορείτε να επιλέξετε παραπάνω από μια απαντήσεις]		
	Συχνότητα	Ποσοστό
Δεξιότητες Διαλόγου	1	0,9%
Ενσυναίσθηση, Επίλυση προβλημάτων Κοινωνικοί Κανόνες	2	1,7%
Ενσυναίσθηση, Επίλυση προβλημάτων Κοινωνικοί Κανόνες	3	2,6%

<b>Διάλογος, Ακρόαση</b>		
<b>Ενσυναίσθηση, Επίλυση προβλημάτων, Κανόνες, Διάλογος, Ομαδική Δουλειά</b>	4	3,5%
<b>Ενσυναίσθηση, Επίλυση προβλημάτων, Κανόνες, Διάλογος, Ομαδική Δουλειά, Ακρόαση Συμμαθητή</b>	9	7,8%
<b>Ενσυναίσθηση, Επίλυση Προβλημάτων, Κοινωνικοί Κανόνες, Ακρόαση Συμμαθητή</b>	3	2,6%
<b>Ενσυναίσθηση, Επίλυση Προβλημάτων, Κοινωνικοί κανόνες, Ομαδική Δουλειά</b>	2	1,7%
<b>Ενσυναίσθηση, Επίλυση Προβλημάτων, Κοινωνικοί Κανόνες, Ομαδική Δουλειά, Ακρόαση Συμμαθητή</b>	8	7,0%
<b>Ενσυναίσθηση, Επίλυση Προβλημάτων, Ομαδική Δουλειά</b>	2	1,7%
<b>Ενσυναίσθηση, Προσεκτική Ακρόαση Συμμαθητή</b>	6	5,2%
<b>Ενσυναίσθηση, Κατανόηση Κοινωνικών Κανόνων</b>	1	0,9%
<b>Δεξιότητες Διαλόγου, Ικανότητα για προσεκτική ακρόαση του συμμαθητή</b>	6	5,2%
<b>Ενσυναίσθηση, Κατανόηση Κοινωνικών Κανόνων, Δεξιότητες Διαλόγου</b>	3	2,6%
<b>Ενσυναίσθηση, Κανόνες, Διάλογος, Ακρόαση Συμμαθητή</b>	3	2,6%
<b>Ενσυναίσθηση, Κοινωνικοί Κανόνες, Ομαδική Δουλειά, Ακρόαση Συμμαθητή</b>	1	0,9%
<b>Ενσυναίσθηση, Ομαδική Δουλειά</b>	1	0,9%
<b>Ενσυναίσθηση, Ομαδική Δουλειά, Ακρόαση Συμμαθητή</b>	3	2,6%
<b>Επίλυση προβλημάτων, δεξιότητες διαλόγου, ακρόαση συμμαθητές</b>	2	1,7%
<b>Επίλυση προβλημάτων, δεξιότητες διαλόγου, ομαδική δουλειά, ακρόαση συμμαθητή</b>	1	0,9%
<b>Επίλυση Προβλημάτων, Ακρόαση Συμμαθητών</b>	2	1,7%
<b>Επίλυση Προβλημάτων, Κατανόηση Κοινωνικών Κανόνων</b>	2	1,7%
<b>Δεξιότητες Διαλόγου, Ομαδική Δουλειά</b>	2	1,7%
<b>Επίλυση Προβλημάτων, Κοινωνικοί Κανόνες,</b>	2	1,7%

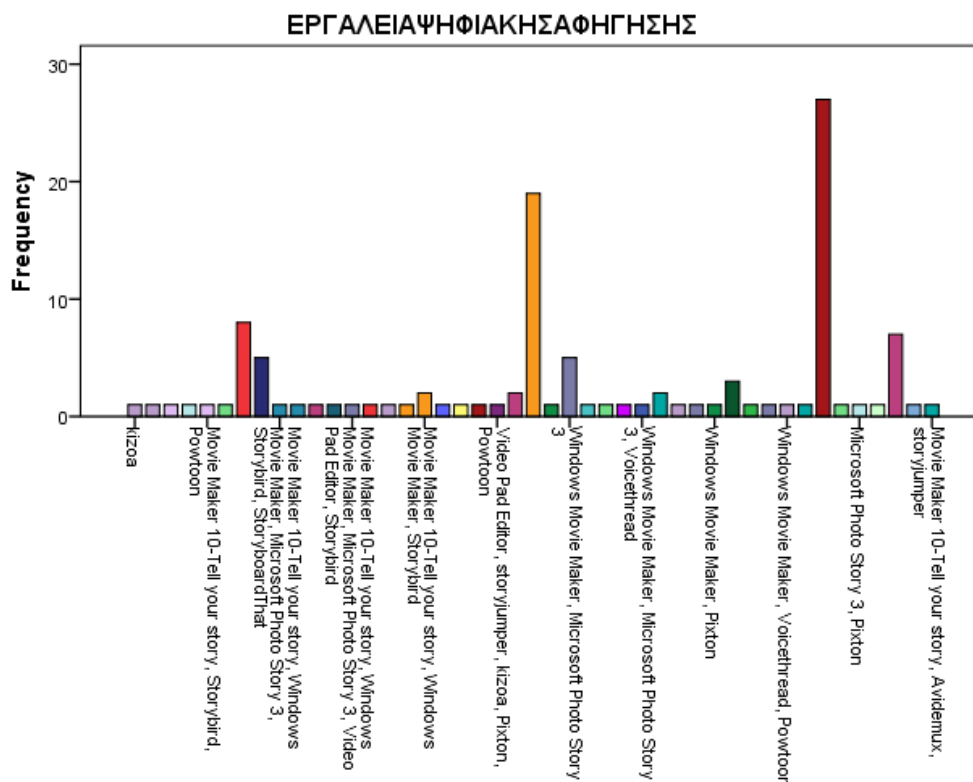
Δεξιότητες Διαλόγου, Ακρόαση Συμμαθητή		
Επίλυση Προβλημάτων, Κοινωνικοί Κανόνες, Ομαδική Δουλειά, Ακρόαση Συμμαθητή	3	2,6%
Επίλυση Προβλημάτων, Ομαδική Δουλειά, Ακρόαση Συμμαθητή	1	0,9%
Ικανότητα για Προσεκτική Ακρόαση Συμμαθητή	4	3,5%
Καμία	4	3,5%
Κατανόηση Κοινωνικών Κανόνων, Δεξιότητες Διαλόγου, Ακρόαση Συμμαθητή	5	4,3%
Κατανόηση Κοινωνικών Κανόνων, Δεξιότητες Διαλόγου, Ομαδική Δουλειά	2	1,7%
Κατανόηση Κοινωνικών Κανόνων, Δεξιότητες Διαλόγου, Ομαδική Δουλειά, Ακρόαση Συμμαθητή	1	0,9%
Κατανόηση Κοινωνικών Κανόνων, Ακρόαση Συμμαθητή	7	6,1%
Ομαδική Δουλειά	3	2,6%
Ομαδική Δουλειά, Ικανότητα για Προσεκτική Ακρόαση του Συμμαθητή	4	3,5%
Ενσυναίσθηση, Δεξιότητες Διαλόγου	1	0,9%
Ενσυναίσθηση, Δεξιότητες Διαλόγου, Ομαδική Δουλειά, Ακρόαση	4	3,5%
Ενσυναίσθηση, Επίλυση Προβλημάτων	2	1,7%
Ενσυναίσθηση, Επίλυση Προβλημάτων, Δεξιότητες Διαλόγου, Ακρόαση	2	1,7%
Ενσυναίσθηση, Επίλυση Προβλημάτων, Δεξιότητες Διαλόγου, Ομαδική Δουλειά	2	1,7%
<b>Σύνολο</b>	<b>115</b>	<b>100,0%</b>

Σύμφωνα με τα στοιχεία του Γραφήματος 16, οι νηπιαγωγοί του Νομού Φθιώτιδας, θεωρούν ότι μέσω της ψηφιακής αφήγησης μπορούν να αναπτυχθούν κοινωνικές δεξιότητες με τις πιο δημοφιλείς να είναι: α) η εν-συναίσθηση, επίλυση προβλημάτων, κανόνες, διάλογος, ομαδική δουλειά, ακρόαση συμμαθητή, β) εν-συναίσθηση, επίλυση προβλημάτων, κοινωνικοί κανόνες, ομαδική δουλειά, ακρόαση συμμαθητή, γ) κατανόηση κοινωνικών κανόνων, ακρόαση συμμαθητή.

Σύμφωνα με την Αβέρη (2018) η ψηφιακή αφήγηση είναι ένα εκπαιδευτικό εργαλείο προώθησης της συναισθηματικής νοημοσύνης. Μέσα από

την ενασχόλησή τους με την ψηφιακή αφήγηση τα παιδιά ενισχύουν την ενσυναίσθηση, καθώς μπορούν να ταυτιστούν με την ψυχική κατάσταση ενός άλλου ατόμου και να μπουν στην διαδικασία να επιλύσουν προβλήματα που ανακύπτουν, ακολουθώντας βέβαια κανόνες.

**Γράφημα 17. Σημειώστε ποια από τα παρακάτω εργαλεία ψηφιακής αφήγησης γνωρίζετε ή έχετε ακούσει. (Μπορείτε να επιλέξετε παραπάνω από μία απαντήσεις)**



**Πίνακας 17. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ ΠΟΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ Η ΕΧΕΤΕ ΑΚΟΥΣΕΙ [ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΑΠΟ ΜΙΑ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ]**

Σημειώστε ποια από τα παρακάτω εργαλεία ψηφιακής αφήγησης γνωρίζετε ή έχετε ακούσει, (μπορείτε να επιλέξετε παραπάνω από μια απαντήσεις)		
	Συχνότητα	Ποσοστό
Kizoa	1	0,9%
Movie Maker 10-Tell your story, Microsoft Photo Story 3	1	0,9%
Movie Maker 10-Tell your story, Storybird	1	0,9%
Movie Maker 10-Tell your story, Storybird, Pixton	1	0,9%

<b>Movie Maker 10-Tell your story, Storybird, Powtoon</b>	1	0,9%
<b>Movie Maker 10-Tell your story, Storybird, Toon Do, Pixton, Powtoon</b>	1	0,9%
<b>Movie Maker 10-Tell your story, Windows Movie Maker</b>	8	7,0%
<b>Movie Maker 10-Tell your story, Windows Movie Maker, Microsoft Photo Story 3</b>	5	4,3%
<b>Movie Maker 10-Tell your story, Windows Movie Maker, Microsoft Photo Story 3, Storybird, Storyboard That</b>	1	0,9%
<b>Movie Maker 10-Tell your story, Windows Movie Maker, Microsoft Photo Story 3, Storyboard That</b>	1	0,9%
<b>Movie Maker 10-Tell your story, Windows Movie Maker, Microsoft Photo Story 3, Video Pad Editor, Powtoon</b>	1	0,9%
<b>kizoa, Pixton, Powtoon</b>	1	0,9%
<b>Movie Maker 10-Tell your story, Windows Movie Maker,</b>	1	0,9%
<b>Microsoft Photo Story 3, Video Pad Editor, Storybird</b>	1	0,9%
<b>Movie Maker 10-Tell your story, Windows Movie Maker, Microsoft Photo Story 3, Voicethread</b>	1	0,9%
<b>Movie Maker 10-Tell your story, Windows Movie Maker, Microsoft Photo Story 3, We Video, Pixton, Voicethread</b>	1	0,9%
<b>Movie Maker 10-Tell your story, Windows Movie Maker, Powtoon</b>	1	0,9%
<b>Movie Maker 10-Tell your story, Windows Movie Maker, Storybird</b>	2	1,7%
<b>Movie Maker 10-Tell your story, Windows Movie Maker, Storybird, Storyboard That</b>	1	0,9%
<b>Pixton</b>	1	0,9%
<b>Video Pad Editor, Pixton</b>	1	0,9%
<b>Video Pad Editor, storyjumper,</b>	1	0,9%
<b>kizoa, Pixton, Powtoon</b>	1	0,9%
<b>Microsoft Photo Story 3</b>	2	1,7%
<b>Windows Movie Maker</b>	19	16,5%
<b>Windows Movie Maker, kizoa</b>	1	0,9%
<b>Windows Movie Maker, Microsoft Photo Story 3</b>	5	4,3%
<b>Windows Movie Maker, Microsoft Photo Story 3, kizoa, Voicethread, Powtoon</b>	1	0,9%
<b>Windows Movie Maker, Microsoft Photo Story 3, Storybird</b>	1	0,9%
<b>Windows Movie Maker, Microsoft Photo Story 3, Storyboard That, Voicethread, Powtoon</b>	1	0,9%
<b>Windows Movie Maker, Microsoft Photo Story 3, Voicethread</b>	1	0,9%
<b>Windows Movie Maker, Microsoft Photo Story 3, We Video, kizoa, Pixton, Storyboard That, Voicethread, Powtoon</b>	2	1,7%
<b>Windows Movie Maker, Microsoft Photo Story 3, We Video, Storybird, Storyboard That</b>	1	0,9%

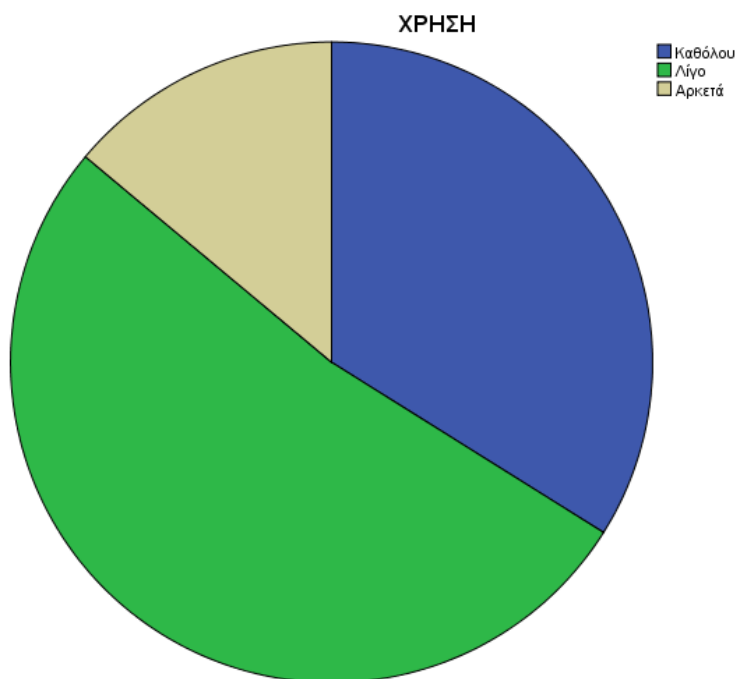
<b>Microsoft Photo Story 3, kizoa, Powtoon</b>	1	0,9%
<b>Windows Movie Maker, Pixton</b>	1	0,9%
<b>Windows Movie Maker, Storybird</b>	3	2,6%
<b>Windows Movie Maker, Toon Do, Storyboard That, Voicethread</b>	1	0,9%
<b>Windows Movie Maker, Video Pad Editor, Pixton</b>	1	0,9%
<b>Windows Movie Maker, Voicethread, Powtoon</b>	1	0,9%
<b>Windows Movie Maker, WeVideo, Voicethread</b>	1	0,9%
<b>Κανένα από τα παραπάνω</b>	27	23,5%
<b>Όλα τα παραπάνω</b>	1	0,9%
<b>Microsoft Photo Story 3, Pixton</b>	1	0,9%
<b>Microsoft Photo Story 3, WeVideo, storyjumper, kizoa, ToonDo, Powtoon</b>	1	0,9%
<b>Movie Maker 10-Tell your story</b>	7	6,1%
<b>Movie Maker 10-Tell your story, Avidemux, Storybird, storyjumper, kizoa</b>	1	0,9%
<b>Movie Maker 10-Tell your story, Avidemux, storyjumper</b>	1	0,9%
<b>Σύνολο</b>	115	100,0%

Από το Γράφημα 17, προκύπτει ότι οι νηπιαγωγοί του Νομού Φθιώτιδας στην πλειοψηφία τους γνωρίζουν εργαλεία ψηφιακής αφήγησης με τα πιο δημοφιλή να είναι αρχικά ο συνδυασμός Movie Maker 10-Tell your story, Windows Movie Maker, Microsoft Photo Story 3, έπειτα να ακολουθεί η κατηγορία Movie Maker 10-Tell your story, Windows Movie Maker, στη συνέχεια το Windows Movie Maker, Microsoft Photo Story 3, και τέλος το Movie Maker 10-Tell your story. Οι απαντήσεις των νηπιαγωγών είναι μοιρασμένες λίγο πολύ σε όλες τις απαντήσεις, γεγονός που σημαίνει ότι οι νηπιαγωγοί κάνουν χρήση άλλοτε λιγότερο και άλλοτε περισσότερο όλα τα λογισμικά που παρουσιάζονται.

Προκειμένου να εξυπηρετηθούν οι σκοποί της έρευνας επιλέχθηκαν τα λογισμικά που εμφανίζονται στον πίνακα συχνότητων του Γραφήματος 17. Ένα από τα κριτήρια επιλογής τους υπήρξε η συχνότητα που αυτά χρησιμοποιούνται από τα εκπαιδευτικά ιστολόγια. Ακόμη, οι εκπαιδευτικοί του Νομού επέλεξαν τα

παραπάνω λογισμικά καθώς επιτρέπεται η δωρεάν πρόσβαση στα περισσότερα εξ αυτών των.

**Γράφημα 18. Έχετε χρησιμοποιήσει εσείς την ψηφιακή αφήγηση κατά την εκπαιδευτική διαδικασία;**



**Πίνακας 18. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας ΕΧΕΤΕ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΙ ΕΣΕΙΣ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ;**

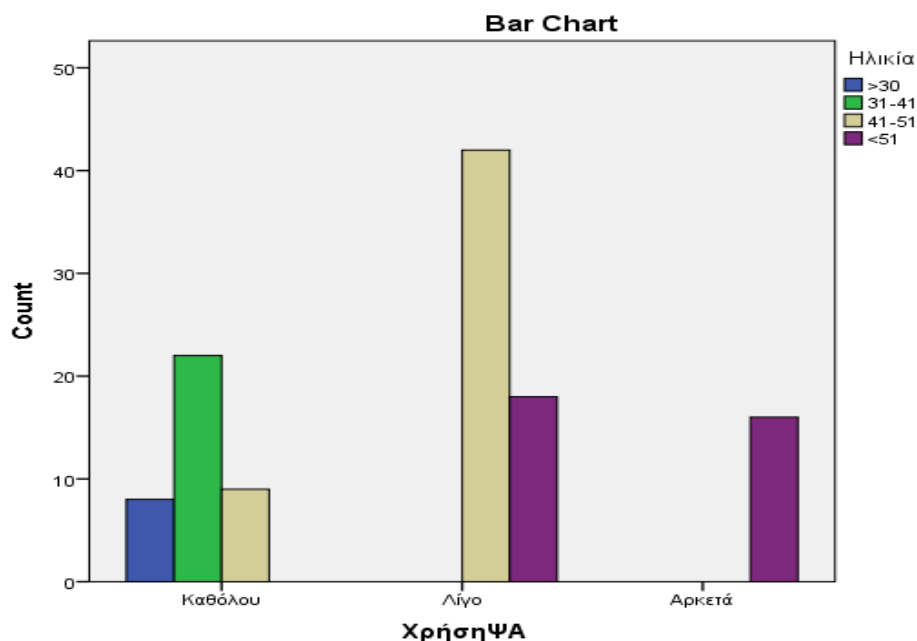
Έχετε χρησιμοποιήσει εσείς την ψηφιακή αφήγηση κατά την εκπαιδευτική διαδικασία;		
	Συχνότητα	Ποσοστό
Καθόλου	39	33,9%
Λίγο	60	52,2%
Αρκετά	16	13,9%
Σύνολο	115	100,0%

Από το Γράφημα 18, προκύπτει ότι οι νηπιαγωγοί του Νομού Φθιώτιδας έχουν κάνει μικρή χρήση της ψηφιακής αφήγησης σε ποσοστό 52,2% κατά την διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Μικρότερο εμφανίζεται και το ποσοστό που έχει κάνει αρκετή χρήση της ψηφιακής αφήγησης σε ποσοστό 13,9%. Ωστόσο, δεν έχει χρησιμοποιήσει την ψηφιακή αφήγηση το 33,9% των



νηπιαγωγών παρόλο που γνωρίζει την ψηφιακή αφήγηση. Η έλλειψη υλικοτεχνικής υποδομής ίσως να είναι και ένας από τους λόγους που δεν έχει χρησιμοποιηθεί η ψηφιακή αφήγηση. Αξιοσημείωτο είναι ότι μόλις το 2019 ήταν η πρώτη χρονιά που στάλθηκαν φορητοί υπολογιστές στα σχολεία.

**Γράφημα 18β. Χρήση Ψηφιακής Αφήγησης ανά Ηλικιακή Ομάδα**

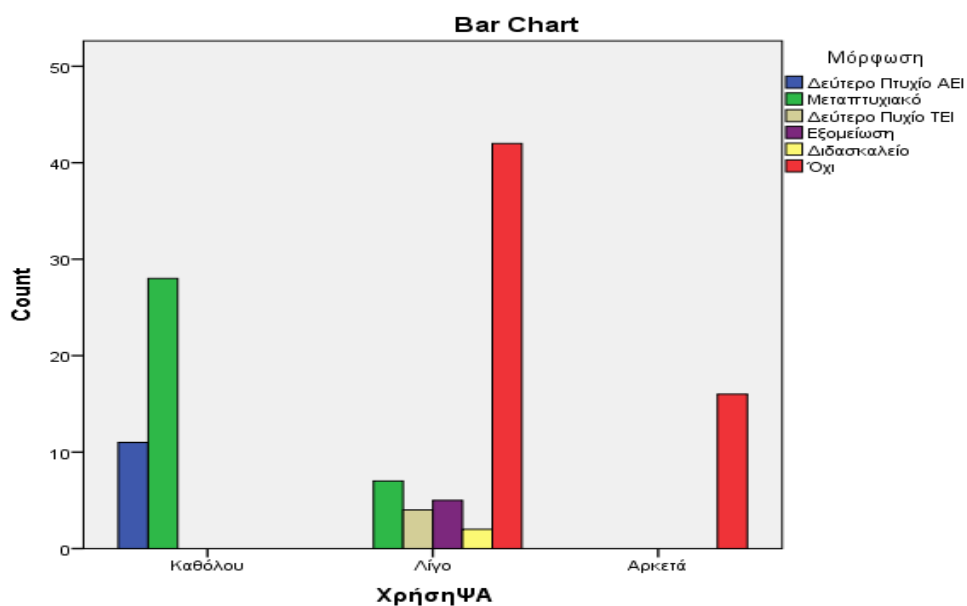


**ΧρήσηΨΑ \* Ηλικία Crosstabulation**

Count		Ηλικία				Total
		>30	31-41	41-51	<51	
ΧρήσηΨΑ	Καθόλου	8	22	9	0	39
	Λίγο	0	0	42	18	60
	Αρκετά	0	0	0	16	16
Total		8	22	51	34	115

Από το Γράφημα 18β. συμπεραίνεται ότι χρήση της ψηφιακής αφήγησης κατά την εκπαιδευτική διαδικασία από λίγο έως αρκετά κάνουν οι ηλικιακές ομάδες 41-51 και οι άνω των 51 ετών. Ενώ καθόλου χρήση δεν κάνουν τα άτομα που ανήκουν στην ηλικιακή ομάδα 31-41 όπως επίσης και η ηλικιακή ομάδα κάτω των 30.

### Γράφημα 18γ Χρήση Ψηφιακής Αφήγησης ανά Μορφωτικό Επίπεδο

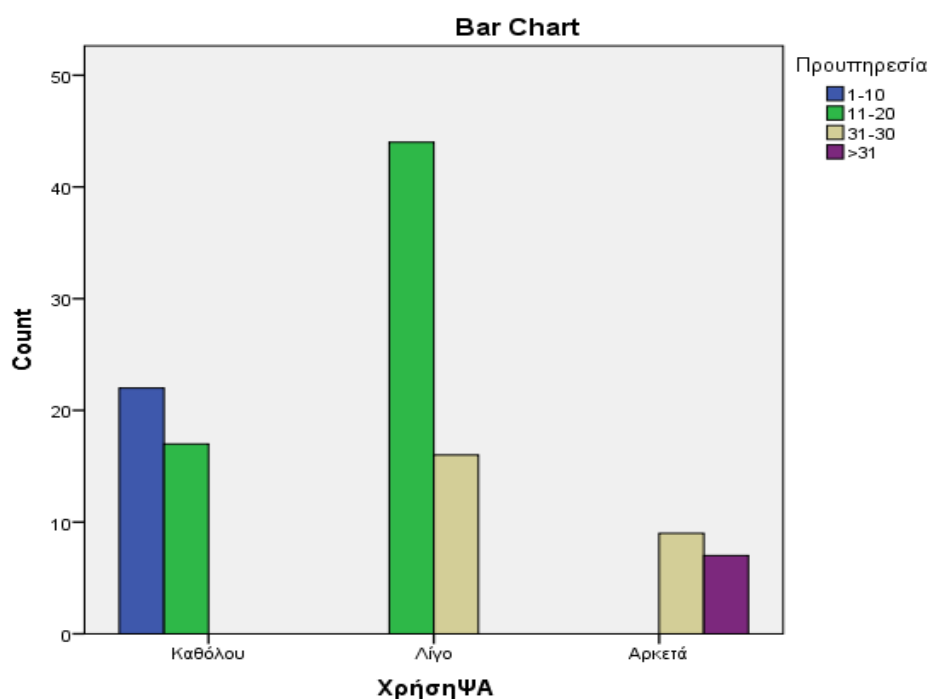


### ΧρήσηΨΑ \* Μόρφωση Crosstabulation

Count		Μόρφωση						Total
		Δεύτερο Πτυχίο ΑΕΙ	Μεταπτυχιακό	Δεύτερο Πτυχίο ΤΕΙ	Εξομείωση	Διδασκαλείο	Όχι	
Χρήση ΨΑ	Καθόλου	11	28	0	0	0	0	39
	Λίγο	0	7	4	5	2	42	60
	Αρκετά	0	0	0	0	0	16	16
Total		11	35	4	5	2	58	115

Από το Γράφημα 18δ, συμπεραίνεται ότι χρήση της ψηφιακής αφήγησης κάνουν οι νηπιαγωγοί που δεν έχουν επιμόρφωση στην ψηφιακή αφήγηση. Καθόλου χρήση δεν κάνουν οι νηπιαγωγοί που έχουν κάποια επιμόρφωση στην ψηφιακή αφήγηση.

Γράφημα 18δ. Χρήση Ψηφιακής Αφήγησης και Προϋπηρεσία

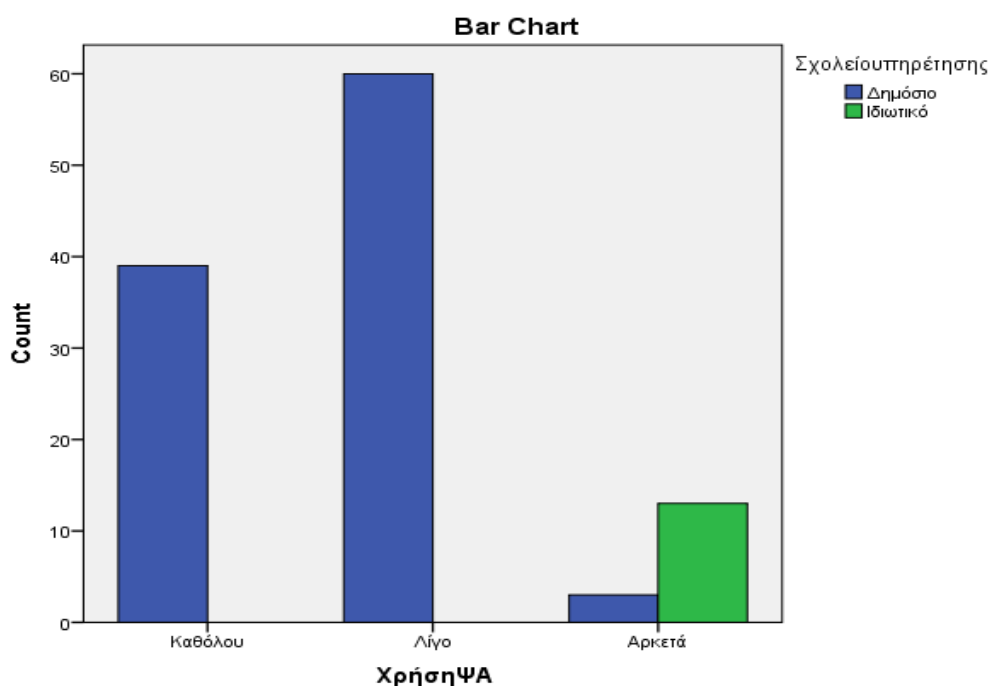


ΧρήσηΨΑ \* Προϋπηρεσία Crosstabulation

Count		Προϋπηρεσία				Total
		1-10	11-20	31-30	>31	
ΧρήσηΨΑ	Καθόλου	22	17	0	0	39
	Λίγο	0	44	16	0	60
	Αρκετά	0	0	9	7	16
Total		22	61	25	7	115

Από το Γράφημα 18δ. συμπεραίνεται ότι χρήση της ψηφιακής αφήγησης κάνουν οι νηπιαγωγοί που έχουν 11-20 χρόνια προϋπηρεσία. Πιο μεγάλη χρήση κάνουν οι νηπιαγωγοί που έχουν από 21-30 χρόνια καθώς και αυτοί που έχουν άνω των 31 χρόνια. Ωστόσο καθόλου χρήση της ψηφιακής αφήγησης δεν κάνουν οι νηπιαγωγοί από 1-10 χρόνια σε μεγαλύτερο βαθμό αλλά και οι έχοντες υπηρεσία από 11-20 χρόνια.

Γράφημα 18ε. Χρήση Ψηφιακής Αφήγησης και σχολείο που υπηρετούν οι εκπαιδευτικοί

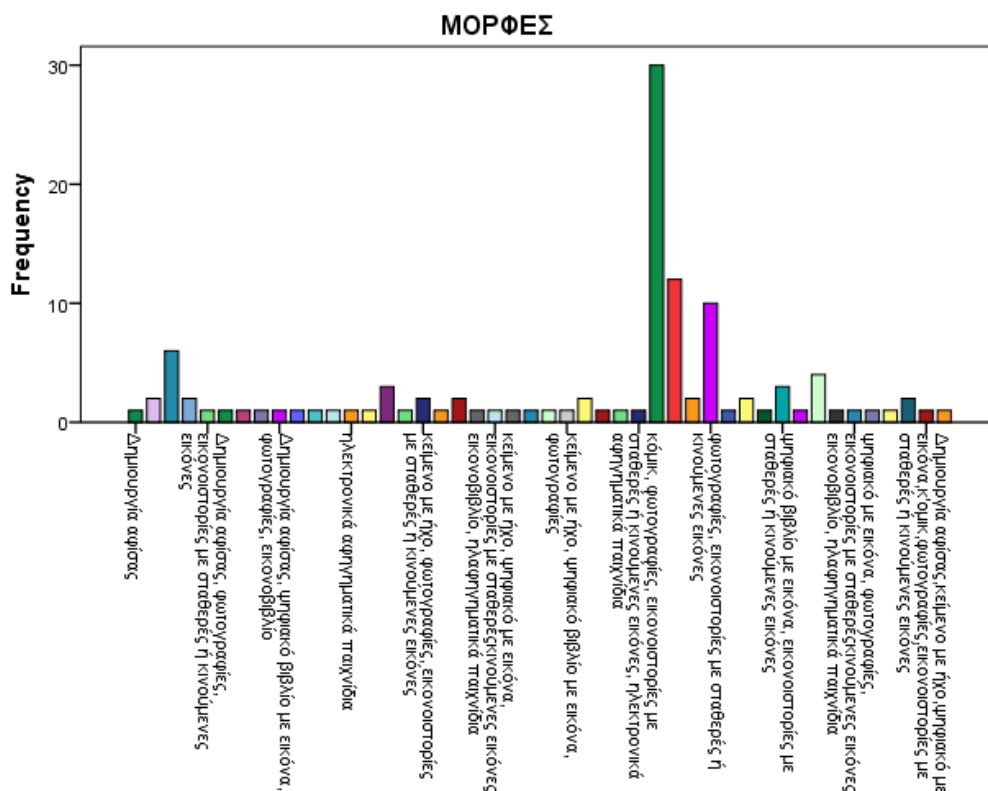


ΧρήσηΨΑ \* Σχολείουυπηρέτησης Crosstabulation

		Σχολείουυπηρέτησης		Total
		Δημόσιο	Ιδιωτικό	
ΧρήσηΨΑ	Καθόλου	39	0	39
	Λίγο	60	0	60
	Αρκετά	3	13	16
Total		102	13	115

Από το Γράφημα 18ε, συμπεραίνεται ότι οι νηπιαγωγοί που υπηρετούν σε ιδιωτικό σχολείο κάνουν χρήση της ψηφιακής αφήγησης. Ωστόσο οι νηπιαγωγοί που υπηρετούν σε δημόσιο σχολείο είναι μοιρασμένοι σε όλες τις κατηγορίες με τους περισσότερους να κάνουν χρήση της ψηφιακής αφήγησης. Βέβαια καθόλου χρήση της ψηφιακής αφήγησης δεν κάνουν οι νηπιαγωγοί που υπηρετούν στα δημόσια νηπιαγωγεία.

Γράφημα 19. Σημειώστε αν έχετε χρησιμοποιήσει κάποιες μορφές ψηφιακής αφήγησης από τις παρακάτω. (Μπορείτε να επιλέξετε παραπάνω από μία απαντήσεις)



Πίνακας 19. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας ΕΧΕΤΕ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΙ ΚΑΠΟΙΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΑΡΑΚΑΤΩ [ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΑΠΟ ΜΙΑ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ]

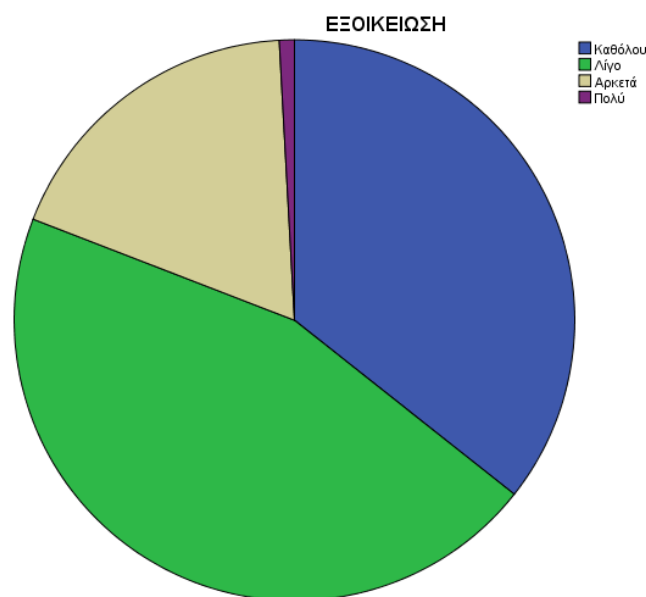
Έχετε χρησιμοποιήσει κάποιες μορφές ψηφιακής αφήγησης από τις παρακάτω; [Μπορείτε να επιλέξετε παραπάνω από μια απαντήσεις]		
	Συχνότητα	Ποσοστό
Δημιουργία αφίσας	1	0,9%
Δημιουργία αφίσας, κόμικς, φωτογραφίες, εικονοστορίες με σταθερές ή κινούμενες εικόνες, εικονοβιβλίο	2	1,7%
Δημιουργία αφίσας, φωτογραφίες	6	5,2 %
Δημιουργία αφίσας, φωτογραφίες, εικονοβιβλίο	2	1,7%
Δημιουργία αφίσας, φωτογραφίες, εικονοστορίες με σταθερές ή κινούμενες εικόνες	1	0,9%
Δημιουργία αφίσας, ψηφιακό βιβλίο με εικόνα	1	0,9%
Κόμικς, φωτογραφίες	1	0,9%
Ψηφιακό βιβλίο με εικόνα, κόμικς, φωτογραφίες, εικονοστορίες με σταθερές ή κινούμενες εικόνες	1	0,9%
Δημιουργία αφίσας, ψηφιακό βιβλίο με εικόνα, φωτογραφίες, εικονοβιβλίο	1	0,9%
Δημιουργία αφίσας, ψηφιακό βιβλίο με εικόνα, φωτογραφίες, εικονοστορίες με σταθερές ή κινούμενες εικόνες	1	0,9%

Εικονοβιβλίο	1	0,9%
Δημιουργία αφίσας, κείμενο με ήχο, εικονοβιβλίο	1	0,9%
Ηλεκτρονικά αφηγηματικά παιχνίδια	1	0,9%
Κείμενο με ήχο, κόμικ, φωτογραφίες	1	0,9%
Κείμενο με ήχο, φωτογραφίες	3	2,6%
Κείμενο με ήχο, φωτογραφίες, εικονοβιβλίο	1	0,9%
Κείμενο με ήχο, φωτογραφίες, εικονοιστορίες με σταθερές ή κινούμενες εικόνες	2	1,7%
Κείμενο με ήχο, φωτογραφίες, εικονοιστορίες με σταθερές ή κινούμενες εικόνες, εικονοβιβλίο	1	0,9%
Κείμενο με ήχο, ψηφιακό βιβλίο με εικόνα	2	1,7%
Κείμενο με ήχο, ψηφιακό βιβλίο με εικόνα, εικονοβιβλίο, ηλεκτρονικά αφηγηματικά παιχνίδια	1	0,9%
Κείμενο με ήχο, ψηφιακό με εικόνα, εικονοιστορίες με σταθερές/κινούμενες εικόνες, εικονοβιβλίο,	1	0,9%
Κείμενο με ήχο, ψηφιακό βιβλίο με εικόνα, κόμικς, φωτογραφίες, εικονοβιβλίο, ηλεκτρονικά αφηγηματικά παιχνίδια	1	0,9%
Δημιουργία αφίσας, κείμενο με ήχο, εικονοιστορίες με σταθερές ή κινούμενες εικόνες, εικονοβιβλίο	1	0,9%
Κείμενο με ήχο, ψηφιακό με εικόνα, κόμικς, φωτογραφίες, εικονοιστορίες με σταθερές/κινούμενες εικόνες, εικονοβιβλίο	1	0,9%
Κείμενο με ήχο, ψηφιακό βιβλίο με εικόνα, Φωτογραφίες	1	0,9%
Κείμενο με ήχο, ψηφιακό βιβλίο με εικόνα, Φωτογραφίες, Εικονοβιβλίο	1	0,9%
Κόμικς, φωτογραφίες	2	1,7%
Κόμικς, φωτογραφίες, εικονοβιβλίο	1	0,9%
Κόμικς, φωτογραφίες, εικονοιστορίες με σταθερές ή κινούμενες εικόνες, ηλεκτρονικά αφηγηματικά παιχνίδια	1	0,9%
Τίποτα από τα παραπάνω	30	26,1%
Φωτογραφίες	12	10,4%
Φωτογραφίες, εικονοβιβλίο	2	1,7%
Φωτογραφίες, εικονοιστορίες με σταθερές ή κινούμενες εικόνες	10	8,7%
Δημιουργία αφίσας, κείμενο με ήχο, κόμικς, φωτογραφίες	1	0,9%
Ψηφιακό βιβλίο με εικόνα	2	1,7%
Ψηφιακό βιβλίο με εικόνα, εικονοβιβλίο	1	0,9%
Ψηφιακό βιβλίο με εικόνα, εικονοιστορίες με σταθερές ή κινούμενες εικόνες	3	2,6%
Ψηφιακό βιβλίο με εικόνα, εικονοιστορίες με σταθερές ή κινούμενες εικόνες, εικονοβιβλίο	1	0,9%
Ψηφιακό βιβλίο με εικόνα, φωτογραφίες	4	3,5%
Ψηφιακό βιβλίο με εικόνα, φωτογραφίες, εικονοβιβλίο	1	0,9%
Ψηφιακό με εικόνα, φωτογραφίες, εικονοιστορίες με σταθερές/κινούμενες εικόνες, εικονοβιβλίο,	1	0,9%
Αφηγηματικά παιχνίδια	1	0,9%
ψηφιακό βιβλίο με εικόνα, φωτογραφίες,	1	0,9%

<b>ηλεκτρονικά αφηγηματικά παιχνίδια</b>		
<b>Δημιουργία αφίσας, κείμενο με ήχο, φωτογραφίες, εικονοιστορίες με σταθερές ή κινούμενες εικόνες,</b>	1	0,9%
<b>Δημιουργία αφίσας, κείμενο με ήχο, ψηφιακό βιβλίο με εικόνα</b>	2	1,7%
<b>Δημιουργία αφίσας, κείμενο με ήχο, ψηφιακό με εικόνα, κόμικς, φωτογραφίες, εικονοιστορίες με σταθερές ή κινούμενες εικόνες</b>	1	0,9%
<b>Σύνολο</b>	115	100,0%

Από τα στοιχεία του Γραφήματος 19, προκύπτει ότι οι νηπιαγωγοί του Νομού Φθιώτιδας, κάνουν χρήση αρκετών μορφών ψηφιακής αφήγησης με πιο δημοφιλείς το συνδυασμό δημιουργίας αφίσας και φωτογραφιών, ακολουθεί η κατηγορία μόνο των φωτογραφιών και τέλος η κατηγορία με συνδυασμό φωτογραφιών με εικονοιστορίες σε σταθερές ή κινούμενες εικόνες. Φυσικά υπήρξαν και απαντήσεις που δεν κάνουν χρήση καμιάς μορφής από τις παραπάνω σε ποσοστό 26,1%.

**Γράφημα 20. Πιστεύετε ότι είστε εξοικειωμένοι με την χρήση της ψηφιακής αφήγησης;**

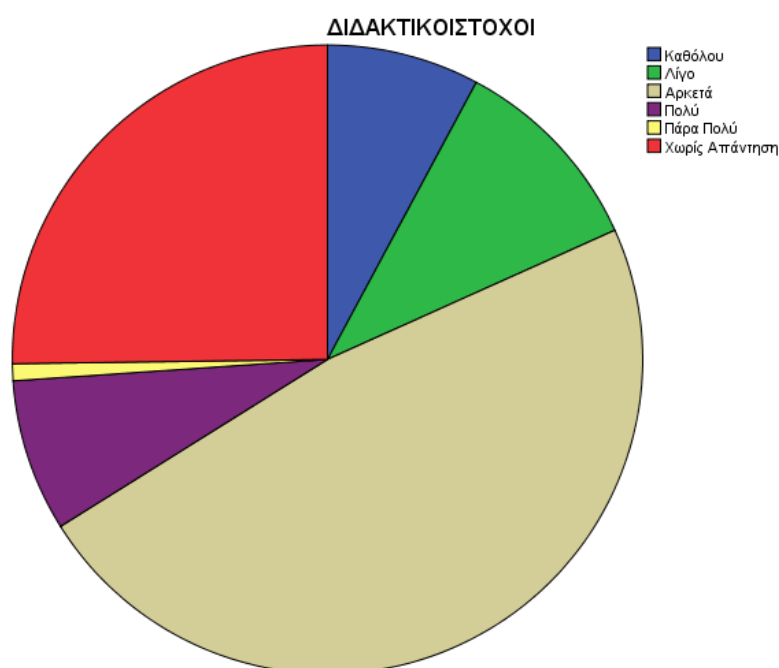


**Πίνακας 20. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΕΙΣΤΕ ΕΞΟΙΚΕΙΩΜΕΝΟΙ ΜΕ ΤΗΝ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ;**

<b>Πιστεύετε ότι είστε εξοικειωμένοι με την χρήση της Ψηφιακής Αφήγησης;</b>		
	<b>Συχνότητα</b>	<b>Ποσοστό</b>
<b>Καθόλου</b>	41	35,7%
<b>Λίγο</b>	52	45,2%
<b>Αρκετά</b>	21	18,3%
<b>Πολύ</b>	1	0,9%
<b>Σύνολο</b>	<b>115</b>	<b>100,0%</b>

Σύμφωνα με το Γράφημα 20, οι νηπιαγωγοί του Νομού Φθιώτιδας σε ποσοστό 45,2% είναι λίγο εξοικειωμένοι με τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης. Αρκετά έως πολύ εξοικειωμένοι εμφανίζεται ένα ποσοστό 18,3% και 0,9% των νηπιαγωγών αντίστοιχα. Ωστόσο, ένα ποσοστό της τάξεως του 35,7% δεν είναι καθόλου εξοικειωμένοι με την χρήση της ψηφιακής αφήγησης.

**Γράφημα 21. Αν έχετε κάνει χρήση της ψηφιακής αφήγησης, σε ποιο βαθμό επιτεύχθηκαν οι διδακτικοί στόχοι που θέσατε;**



**Πίνακας 21. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας ΑΝ ΕΧΕΤΕ ΚΑΝΕΙ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΣΕ ΠΟΙΟ ΒΑΘΜΟ ΕΠΙΤΕΥΧΘΗΣΑΝ ΟΙ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΠΟΥ ΘΕΣΑΤΕ;**

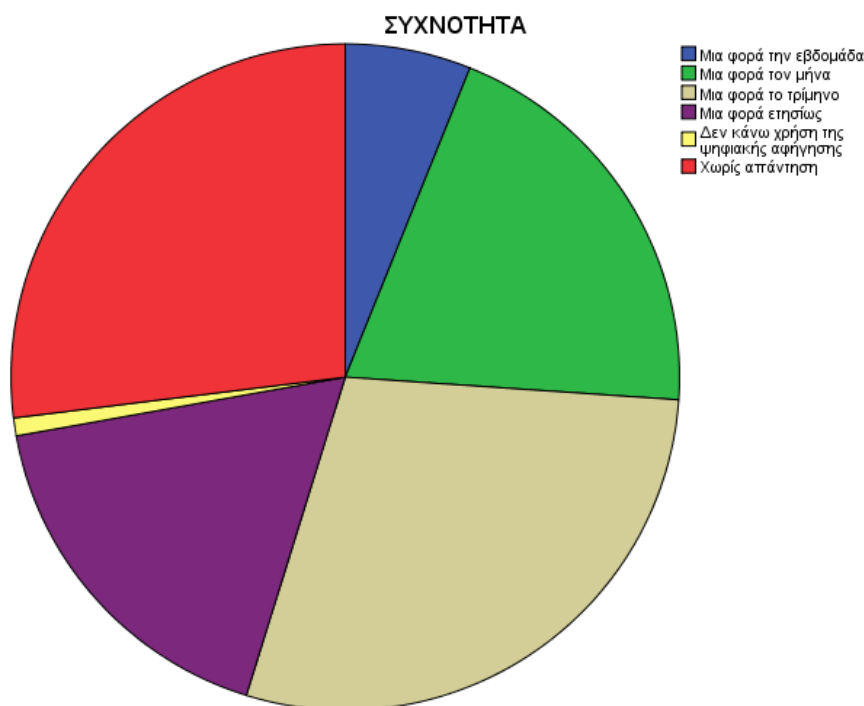
Αν έχετε κάνει χρήση της Ψηφιακής Αφήγησης σε ποιο βαθμό επιτεύχθηκαν οι διδακτικοί στόχοι που θέσατε;		
	Συχνότητα	Ποσοστό
Καθόλου	9	7,8%
Λίγο	12	10,4%
Αρκετά	55	47,8%
Πολύ	9	7,8%
Πάρα Πολύ	1	0,9%
Χωρίς Απάντηση	29	25,2%



Σύνολο	115	100,0%
--------	-----	--------

Σύμφωνα με τα στοιχεία του Γραφήματος 21, οι νηπιαγωγοί του Νομού Φθιώτιδας, θεωρούν ότι οι διδακτικοί στόχοι που έθεσαν επιτεύχθηκαν αρκετά με τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης σε ποσοστό 47,8%. Από λίγο έως πολύ επιτεύχθηκαν οι διδακτικοί στόχοι που έθεσαν οι νηπιαγωγοί του νομού σε ποσοστά 10,4% και 7,8% αντίστοιχα. Μόλις το 0,9% των νηπιαγωγών είναι πάρα πολύ ικανοποιημένο από τον βαθμό που επιτεύχθηκαν οι διδακτικοί στόχοι ενώ δεν επιτεύχθηκαν καθόλου οι διδακτικοί στόχοι από το 7,8% των νηπιαγωγών. Τέλος, υπήρξε και ένα ποσοστό 25,2% των νηπιαγωγών που δεν έδωσε καμία απάντηση.

**Γράφημα 22. Αν κάνετε χρήση της ψηφιακής αφήγησης, αυτό γίνεται με συχνότητα:**



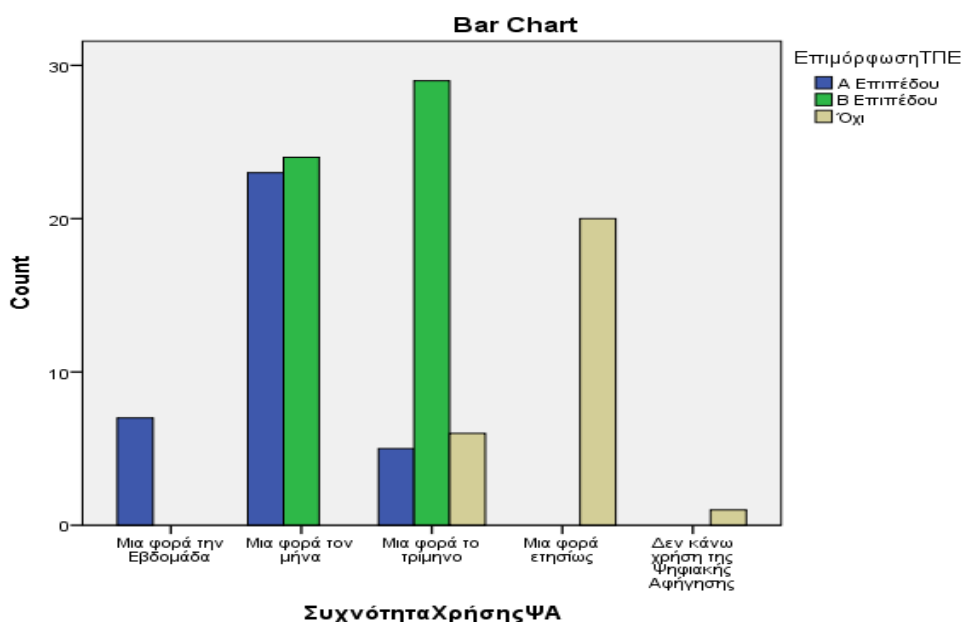
**Πίνακας 22. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας ΑΝ ΚΑΝΕΤΕ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΑΥΤΟ ΓΙΝΕΤΑΙ ΜΕ ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ:**

Αν κάνετε χρήση της Ψηφιακής Αφήγησης αυτό γίνεται με συχνότητα:		
	Συχνότητα	Ποσοστό
Μια φορά την Εβδομάδα	7	6,1%

<b>Μια φορά τον Μήνα</b>	23	20,0%
<b>Μια φορά το Τρίμηνο</b>	33	28,7%
<b>Μια φορά Ετησίως</b>	20	17,4%
<b>Δεν κάνω χρήση της Ψηφιακής Αφήγησης</b>	1	0,9%
<b>Χωρίς Απάντηση</b>	31	27,0%
<b>Σύνολο</b>	115	100,0%

Από το Γράφημα 22, προκύπτει ότι νηπιαγωγοί του Νομού Φθιώτιδας, σε ποσοστό 20% και 28,7% κάνουν χρήση της ψηφιακής αφήγησης από μια φορά τον μήνα έως μια φορά το τρίμηνο. Μια φορά την εβδομάδα κάνει χρήση το 6,1% των νηπιαγωγών ενώ μια φορά τον χρόνο το 17,4% των νηπιαγωγών. Τέλος, δεν κάνει χρήση της ψηφιακής αφήγησης το 0,9% των νηπιαγωγών και δεν απάντησε το 27% των νηπιαγωγών.

**Γράφημα 22β. Συχνότητα Χρήσης Ψηφιακής Αφήγησης και Επιμόρφωσης ΤΠΕ**

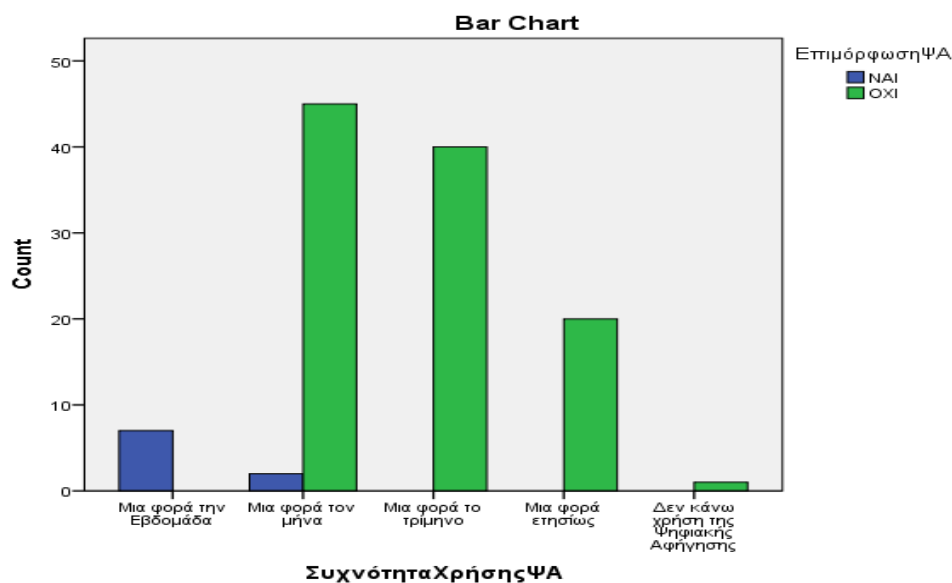


**Συχνότητα Χρήσης ΨΑ \* Επιμόρφωση ΤΠΕ Crosstabulation**

Count		Επιμόρφωση ΤΠΕ			Total
		A Επιπέδου	B Επιπέδου	Όχι	
Συχνότητα Χρήσης ΨΑ	Μια φορά την Εβδομάδα	7	0	0	7
	Μια φορά τον μήνα	23	24	0	47
	Μια φορά το τρίμηνο	5	29	6	40
	Μια φορά ετησίως	0	0	20	20
	Δεν κάνω χρήση της Ψηφιακής Αφήγησης	0	0	1	1
Total		35	53	27	115

Από το παραπάνω Γράφημα συμπεραίνεται ότι οι νηπιαγωγοί του Νομού Φθιώτιδας που κατέχουν επιμόρφωση Α΄ και Β΄ επιπέδου στις Τ.Π.Ε κάνουν χρήση της ψηφιακής αφήγησης από μια φορά την εβδομάδα ως μια φορά το τρίμηνο. Ακόμη, διαπιστώνεται ότι οι νηπιαγωγοί που δεν είναι κάτοχοι της επιμόρφωσης δεν κάνουν χρήση της ψηφιακής αφήγησης, ακόμη και αν το κάνουν αυτό συμβαίνει μια φορά ετησίως.

**Γράφημα 22γ. Συχνότητα Χρήσης Ψηφιακής Αφήγησης και Επιμόρφωση στην Ψηφιακή Αφήγηση**



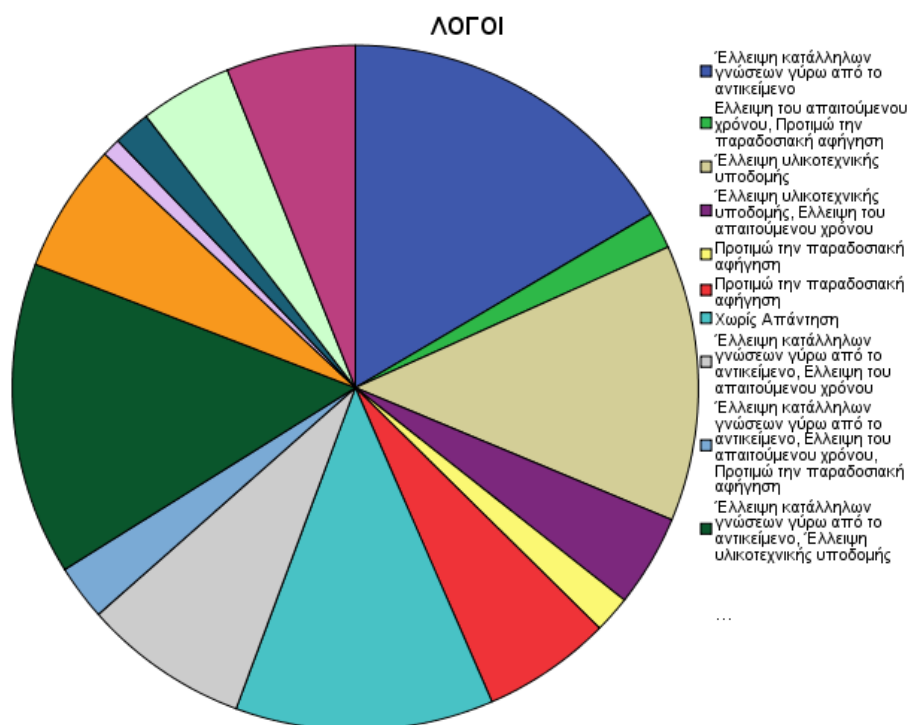
**Συχνότητα Χρήσης ΨΑ \* Επιμόρφωση ΨΑ Crosstabulation**

Count		Επιμόρφωση ΨΑ		Total
		ΝΑΙ	ΟΧΙ	
Συχνότητα Χρήσης ΨΑ	Μια φορά την Εβδομάδα	7	0	7
	Μια φορά τον μήνα	2	45	47
	Μια φορά το τρίμηνο	0	40	40
	Μια φορά ετησίως	0	20	20
	Δεν κάνω χρήση της Ψηφιακής Αφήγησης	0	1	1
Total		9	106	115

Από το Γράφημα συμπεραίνεται ότι οι νηπιαγωγοί που κατέχουν επιμόρφωση στην ψηφιακή αφήγηση μπορεί μεν να είναι λιγότεροι αλλά κάνουν χρήση της ψηφιακής αφήγησης από μια φορά την εβδομάδα ως μια φορά τον μήνα. Αντιθέτως, οι νηπιαγωγοί που δεν είναι κάτοχοι επιμόρφωσης στην

ψηφιακή αφήγηση την χρησιμοποιούν στην διδασκαλία τους από μια φορά το μήνα έως μια φορά τον χρόνο ή και καθόλου.

**Γράφημα 23. Αν δεν έχετε χρησιμοποιήσει την ψηφιακή αφήγηση ή την έχετε χρησιμοποιήσει ελάχιστα, ποιοι νομίζετε ότι είναι οι λόγοι. (Μπορείτε να επιλέξετε έναν ή περισσότερους λόγους).**



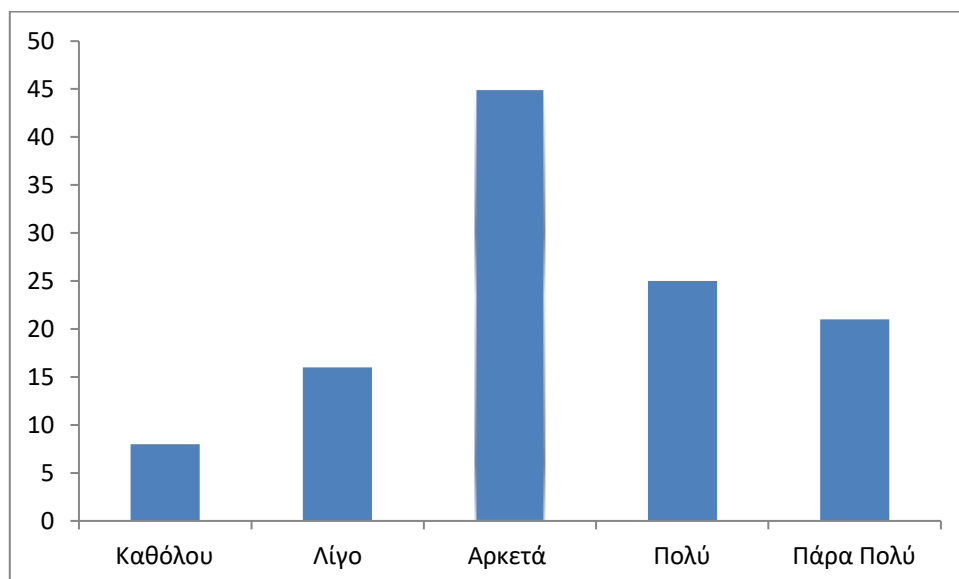
**Πίνακας 23. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας ΑΝ ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΙ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ Η ΤΗΝ ΕΧΕΤΕ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΙ ΕΛΑΧΙΣΤΑ ΠΟΙΟΙ ΝΟΜΙΖΕΤΕ ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΛΟΓΟΙ [ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ ΕΝΑΝ Η ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΥΣ]**

Αν δεν έχετε κάνει χρησιμοποιήσει την Ψηφιακή Αφήγηση ή την έχετε χρησιμοποιήσει ελάχιστα ποιοι νομίζετε ότι είναι οι λόγοι [μπορείτε να επιλέξετε έναν ή περισσότερους]		
	Συχνότητα	Ποσοστό
Έλλειψη κατάλληλων γνώσεων γύρω από το αντικείμενο	19	16,5%
Έλλειψη του απαιτούμενου χρόνου, Προτιμώ την παραδοσιακή αφήγηση	2	1,7%
Έλλειψη υλικοτεχνικής υποδομής	15	13,0%
Έλλειψη υλικοτεχνικής υποδομής, Έλλειψη του απαιτούμενου χρόνου	5	4,3%
Προτιμώ την παραδοσιακή αφήγηση	7	6,1%
Χωρίς Απάντηση	14	12,2%
Έλλειψη κατάλληλων γνώσεων γύρω από το αντικείμενο, Έλλειψη του απαιτούμενου χρόνου	9	7,8%

Έλλειψη κατάλληλων γνώσεων γύρω από το αντικείμενο, Έλλειψη του απαιτούμενου χρόνου, Προτιμώ την παραδοσιακή αφήγηση	3	2,6%
Έλλειψη κατάλληλων γνώσεων γύρω από το αντικείμενο, Έλλειψη υλικοτεχνικής υποδομής	17	14,8%
Έλλειψη κατάλληλων γνώσεων γύρω από το αντικείμενο, Έλλειψη υλικοτεχνικής υποδομής, Έλλειψη του απαιτούμενου χρόνου	7	6,1%
Έλλειψη κατάλληλων γνώσεων γύρω από το αντικείμενο, υλικοτεχνικής υποδομής, απαιτούμενου χρόνου, Παραδοσιακή αφήγηση	1	0,9%
Έλλειψη κατάλληλων γνώσεων γύρω από το αντικείμενο, Έλλειψη υλικοτεχνικής υποδομής, Προτιμώ την παραδοσιακή αφήγηση	4	3,4%
Έλλειψη κατάλληλων γνώσεων γύρω από το αντικείμενο, Προτιμώ την παραδοσιακή αφήγηση	5	4,3%
Έλλειψη του απαιτούμενου χρόνου	7	6,1%
<b>Σύνολο</b>	<b>115</b>	<b>100,0%</b>

Από το Γράφημα 23, προκύπτει ότι οι νηπιαγωγοί του Νομού Φθιώτιδας που δεν έχουν κάνει χρήση της ψηφιακής αφήγησης ή την έχουν χρησιμοποιήσει ελάχιστα είναι σε ποσοστό 16,5% λόγω έλλειψης γνώσεων γύρω από το αντικείμενο, σε ποσοστό 13% λόγω έλλειψης υλικοτεχνικής υποδομής και σε συνδυασμό και των δύο παραπάνω σε ποσοστό 14,8%. Ένα ποσοστό 6,1% απάντησε ότι δεν κάνει χρήση, λόγω έλλειψης χρόνου.

**Γράφημα 24.** Αν δεν έχετε χρησιμοποιήσει την ψηφιακή αφήγηση λόγω έλλειψης γνώσεων γύρω από το συγκεκριμένο αντικείμενο, πόσο διατεθειμένοι είστε να συμμετάσχετε σε κάποιο σεμινάριο, προκειμένου να επιμορφωθείτε γύρω από το συγκεκριμένο θέμα;



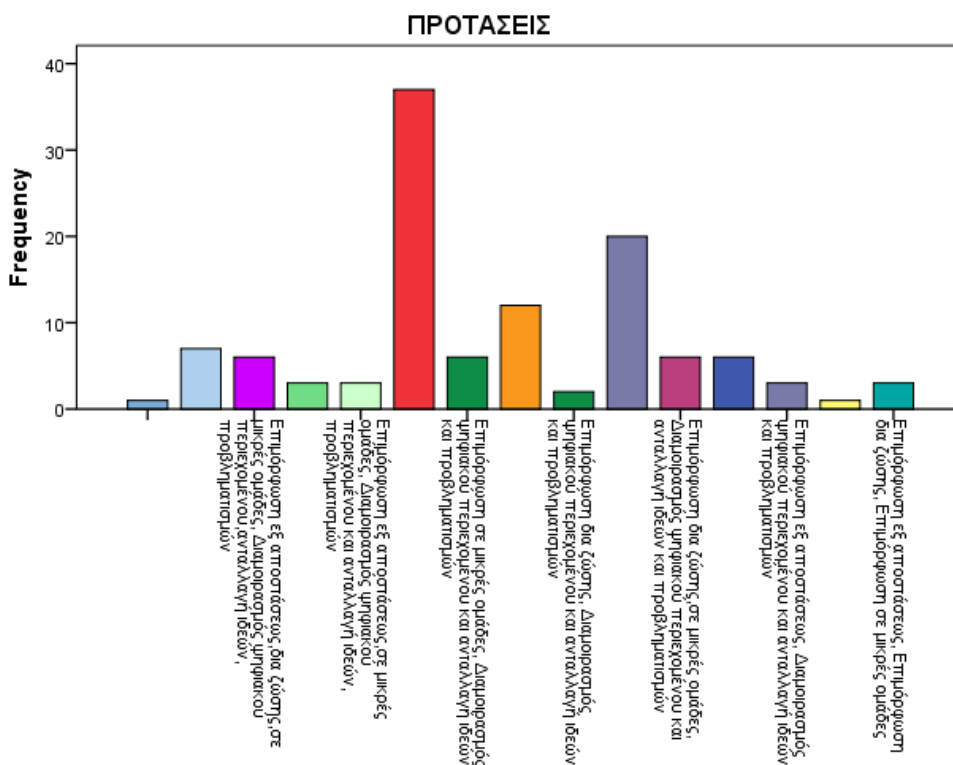
**Πίνακας 24.** Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας **ΑΝ ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΙ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΛΟΓΩ ΕΛΛΕΙΨΗΣ ΓΝΩΣΕΩΝ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ, ΠΟΣΟ ΔΙΑΤΕΘΙΜΟΙ ΕΙΣΤΕ ΝΑ ΣΥΜΜΕΤΑΣΧΕΤΕ ΣΕ ΚΑΠΟΙΟ ΣΕΜΙΝΑΡΙΟ ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΕΠΙΜΟΡΦΩΘΕΙΤΕ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΘΕΜΑ;**

<b>Αν δεν έχετε χρησιμοποιήσει την ψηφιακή αφήγηση λόγω έλλειψης γνώσεων γύρω από το συγκεκριμένο αντικείμενο, πόσο διατεθειμένοι είστε να συμμετάσχετε σε κάποιο σεμινάριο, προκειμένου να επιμορφωθείτε γύρω από το συγκεκριμένο θέμα;</b>		
	<b>Συχνότητα</b>	<b>Ποσοστό</b>
<b>Καθόλου</b>	8	8%
<b>Λίγο</b>	16	16,2%
<b>Αρκετά</b>	45	45,1%
<b>Πολύ</b>	25	25,1%
<b>Πάρα Πολύ</b>	21	21,6%
<b>Σύνολο</b>	115	100,0%

Από τα στοιχεία του γραφήματος 24, προκύπτει ότι οι νηπιαγωγοί του Νομού Φθιώτιδας είναι διατεθειμένοι αρκετά να συμμετάσχουν σε κάποιο σεμινάριο επιμόρφωσης γύρω από την ψηφιακή αφήγηση. Πιο συγκεκριμένα, δηλώνει ότι θέλει να συμμετάσχει πάρα πολύ το 21,6%, πολύ το 25,1%, αρκετά το 45,1% όπου είναι και το ποσοστό που συγκέντρωσε και τις περισσότερες

απαντήσεις. Επίσης, μικρή συμμετοχή συγκεντρώνει η απάντηση λίγο σε ποσοστό 16,2% και η απάντηση καθόλου καταλαμβάνει το 8% των ερωτηθέντων.

Γράφημα 25. Τι θα προτείνατε τελικά για την ενίσχυση /εισαγωγή της χρήσης της ψηφιακής αφήγησης, είτε απαντήσατε θετικά είτε αρνητικά. (Μπορείτε να επιλέξετε παραπάνω από μία απαντήσεις).



Πίνακας 25. Κατανομή απόλυτων και σχετικών συχνοτήτων της κατηγορίας ΤΙ ΘΑ ΠΡΟΤΕΙΝΑΤΕ ΤΕΛΙΚΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ/ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΕΙΤΕ ΑΠΑΝΤΗΣΑΤΕ ΘΕΤΙΚΑ ΕΙΤΕ ΑΡΝΗΤΙΚΑ. [ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΑΠΟ ΜΙΑ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ]

Τι θα προτείνατε τελικά για την ενίσχυση/εισαγωγή της χρήσης της Ψηφιακής αφήγησης είτε απαντήσατε θετικά είτε αρνητικά [μπορείτε να επιλέξετε παραπάνω από μια απαντήσεις]		
	Συχνότητα	Ποσοστό
Διαμοιρασμός ψηφιακού περιεχομένου και ανταλλαγή ιδεών και προβληματισμών	7	6,0%
Επιμόρφωση εξ αποστάσεως, δια ζώσης, σε μικρές ομάδες	6	5,2%
Επιμόρφωση εξ αποστάσεως, Επιμόρφωση σε μικρές ομάδες	3	2,6%
Επιμόρφωση εξ αποστάσεως, σε μικρές ομάδες, Διαμοιρασμός ψηφιακού περιεχομένου και ανταλλαγή ιδεών, προβληματισμών	3	2,6%
Επιμόρφωση σε μικρές ομάδες	37	31,9%
Επιμόρφωση σε μικρές ομάδες, Διαμοιρασμός ψηφιακού περιεχομένου και ανταλλαγή ιδεών και προβληματισμών	6	5,2%
Επιμόρφωση δια ζώσης	12	10,3%
Επιμόρφωση δια ζώσης, Διαμοιρασμός ψηφιακού περιεχομένου και ανταλλαγή ιδεών και προβληματισμών	2	1,7%
Επιμόρφωση δια ζώσης, Επιμόρφωση σε μικρές ομάδες	20	17,2%
Επιμόρφωση δια ζώσης, σε μικρές ομάδες, Διαμοιρασμός ψηφιακού περιεχομένου και ανταλλαγή ιδεών και	6	5,2%

<b>προβληματισμών</b>		
<b>Επιμόρφωση εξ αποστάσεως</b>	6	5,2%
<b>Επιμόρφωση εξ αποστάσεως, Διαμοιρασμός ψηφιακού περιεχομένου και ανταλλαγή ιδεών και προβληματισμών</b>	3	2,6%
<b>Επιμόρφωση εξ αποστάσεως, Επιμόρφωση δια ζώσης</b>	1	0,9%
<b>Επιμόρφωση σε μικρές ομάδες</b>	3	2,6%
<b>Σύνολο</b>	115	100,0%

Από τα στοιχεία του Γραφήματος 25, προκύπτει ότι οι νηπιαγωγοί του Νομού Φθιώτιδας, προτείνουν για την ενίσχυση/εισαγωγή της ψηφιακής αφήγησης επιμόρφωση σε μικρές ομάδες κατά 31,9% και επιμόρφωση δια ζώσης με επιμόρφωση σε μικρές ομάδες κατά 17,2%.



## Συμπεράσματα

### Σύνδεση με την παρούσα έρευνα

Στην παρούσα έρευνα επιχειρήθηκε να διερευνηθούν οι απόψεις και οι πρακτικές των νηπιαγωγών του Νομού Φθιώτιδας σχετικά με τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης στα νηπιαγωγεία. Στο κεφάλαιο αυτό θα αποτυπωθούν τα συμπεράσματα που προέκυψαν μετά το πέρας της παρούσας ερευνητικής διαδικασίας.

Αναφορικά με τα χαρακτηριστικά του δείγματος της έρευνας μας, προκύπτει ότι το 100,0 % των νηπιαγωγών είναι γυναίκες με το 44,2% εξ αυτών να ανήκουν στην ηλικιακή ομάδα από 41-50 ετών. Όσον αφορά το επίπεδο σπουδών προκύπτει ότι, ως επί το πλείστον, οι νηπιαγωγοί δεν διαθέτουν άλλο πτυχίο πέραν από τις βασικές τους σπουδές. Βέβαια υπάρχει ένα ποσοστό 30,4% που διαθέτει μεταπτυχιακό τίτλο σπουδών. Σχετικά με το σχολείο που υπηρετούν το μεγαλύτερο ποσοστό των νηπιαγωγών του δείγματος μας, εργάζεται σε δημόσια σχολεία.

Όσον αφορά την επιμόρφωση των συμμετεχόντων νηπιαγωγών στη χρήση ΤΠΕ, η συντριπτική πλειοψηφία έχει παρακολουθήσει την επιμόρφωση Α' επιπέδου και κάτι λιγότεροι από τους μισούς την επιμόρφωση Β' επιπέδου. Αναφορικά με την επιμόρφωση των συμμετεχόντων νηπιαγωγών στην ψηφιακή αφήγηση ένα πολύ μικρό ποσοστό της τάξεως του 7.8% έχει δεχτεί επιμόρφωση.

Τα ερευνητικά ερωτήματα που τέθηκαν στην παρούσα εργασία αφορούν, καταρχήν, στο αν γνωρίζουν οι νηπιαγωγοί του Νομού Φθιώτιδας για την ψηφιακή αφήγηση, ποια ψηφιακά εργαλεία γνωρίζουν και αν χρησιμοποιούν την ψηφιακή αφήγηση στην εκπαιδευτική διαδικασία. Η παραπάνω γνώση διερευνήθηκε σε σχέση με την ηλικία και το επίπεδο σπουδών ενώ η χρήση της ψηφιακής αφήγησης διερευνήθηκε σε σχέση με την ηλικία, την προϋπηρεσία, το μορφωτικό επίπεδο αλλά και το χώρο εργασίας (δημόσιο ή ιδιωτικό νηπιαγωγείο). Επιπλέον, μελετήθηκαν ποιες είναι οι απόψεις των νηπιαγωγών του Νομού Φθιώτιδας για τους τρόπους χρήσης της ψηφιακής αφήγησης και ποιες πτυχές της είναι οι επικρατέστερες. Πέραν τούτου, εξετάστηκε το αν σχετίζεται η

επιμόρφωση στις Τ.Π.Ε. ή η επιμόρφωση γύρω από την ψηφιακή αφήγηση με τη συχνότητα χρήσης της κατά την εκπαιδευτική διαδικασία.

Στο πρώτο μας ερευνητικό ερώτημα, για το αν οι νηπιαγωγοί του νομού Φθιώτιδας γνωρίζουν για την ψηφιακή αφήγηση, ποια ψηφιακά εργαλεία γνωρίζουν και αν κάνουν χρήση της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαιδευτική διαδικασία, διαπιστώνουμε από τα ευρήματα ότι οι νηπιαγωγοί του νομού Φθιώτιδας γνωρίζουν σε αρκετά ικανοποιητικό βαθμό, ποσοστό 82,2%, για την ψηφιακή αφήγηση παρόλο που δεν έχουν λάβει κάποια σχετική επιμόρφωση σε ποσοστό 92,2%, είτε υπηρετούν σε δημόσιο είτε σε ιδιωτικό νηπιαγωγείο. Το γεγονός αυτό είναι πολύ ενθαρρυντικό, αν αναλογιστεί κανείς ότι η ψηφιακή αφήγηση δεν έχει συμπεριληφθεί σε κάποια γνωστική ενότητα του ισχύοντος αναλυτικού προγράμματος σπουδών. Παρόλο, όμως, που έχουν ακούσει ή γνωρίζουν για την ψηφιακή αφήγηση, τα ευρήματα έδειξαν ότι δεν γίνεται ανάλογη χρήση της στην εκπαιδευτική διαδικασία. Συγκεκριμένα σε ποσοστό 52,2% έχουν κάνει μικρή χρήση της ψηφιακής αφήγησης στη διδασκαλία τους με τις πιο δημοφιλείς μορφές να είναι: δημιουργία αφίσας, φωτογραφίας και εικονοιστορίας. Επίσης, ένα ποσοστό 45,2% δεν είναι αρκετά εξοικειωμένο με την ψηφιακή αφήγηση. Βέβαια οι νηπιαγωγοί που κάνουν χρήση της ψηφιακής αφήγησης υποστηρίζουν ότι επιτυγχάνονται οι διδακτικοί στόχοι σε ποσοστό 47,8%. Πέραν τούτου, οι νηπιαγωγοί χρησιμοποιούν την ψηφιακή αφήγηση σε ποσοστά της τάξης του 20% και του 28,7% από μια φορά τον μήνα έως μια φορά το τρίμηνο. Ως εκ τούτου έχουν χρησιμοποιήσει ελάχιστα την ψηφιακή αφήγηση λόγω έλλειψης υλικοτεχνικής υποδομής και γνώσεων γύρω από το αντικείμενο σε ποσοστά 16,5% και 13% αντίστοιχα. Οι νηπιαγωγοί στην πλειοψηφία τους γνωρίζουν εργαλεία ψηφιακής αφήγησης με τα πιο δημοφιλή να είναι: Windows Movie Maker, Microsoft Photo Story 3, Movie Maker 10. Tell your story.

Στο δεύτερο ερευνητικό ερώτημα για το πώς σχετίζεται αυτή η γνώση με την ηλικία και το επίπεδο σπουδών αλλά και το πώς σχετίζεται η χρήση της ψηφιακής αφήγησης με την ηλικία, την προϋπηρεσία, το μορφωτικό επίπεδο αλλά και το χώρο εργασίας, τα αποτελέσματα είναι αντικρουόμενα. Με βάση τα αποτελέσματα η ηλικία δεν επηρέασε την πληροφόρηση σχετικά με την ψηφιακή αφήγηση, διότι είναι ενήμεροι ακόμη και στην ηλικιακή ομάδα των άνω των 51 χρόνων. Στη χρήση όμως της ψηφιακής αφήγησης οι ηλικιακές ομάδες των κάτω των 30 ετών και ανάμεσα 31 έως 41 ετών, παρόλο που γνωρίζουν για την ψηφιακή αφήγηση, δεν έχουν κάνει καθόλου χρήση της ψηφιακής αφήγησης στην

εκπαιδευτική διαδικασία. Λίγη χρήση της ψηφιακής αφήγησης έχει κάνει η ηλικιακή ομάδα των 41-51 ετών και η άνω των 51 ετών. Το επίπεδο σπουδών, ενώ έχει επηρεάσει την πληροφόρηση, διότι διαπιστώνεται να μην έχουν πληροφορηθεί όσοι δεν κατέχουν επιπλέον κατάρτιση πέραν του βασικού τίτλου σπουδών, δεν έχει επηρεάσει τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης. Συγκεκριμένα μικρή χρήση της ψηφιακής αφήγησης κάνουν σχεδόν όλοι οι εκπαιδευτικοί ανεξάρτητα από το μορφωτικό επίπεδο. Αξιοσημείωτο είναι ότι δεν κάνουν καθόλου χρήση οι κάτοχοι δευτέρου τίτλου ΑΕΙ και μεταπτυχιακού και αρκετή χρήση έχουν οι κάτοχοι μόνο του βασικού πτυχίου σπουδών τους. Ωστόσο συγκρίνοντας τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης με την προϋπηρεσία παρατηρούμε ότι μικρή χρήση κάνουν οι νηπιαγωγοί που έχουν 11-20 χρόνια προϋπηρεσία με πιο μεγάλη χρήση να κάνουν οι νηπιαγωγοί που έχουν από 21-30 χρόνια καθώς και οι έχοντες προϋπηρεσία άνω των 31 χρόνων. Ωστόσο καθόλου χρήση της ψηφιακής αφήγησης απαντάται στους νηπιαγωγούς που έχουν προϋπηρεσία 1-10 χρόνια σε μεγαλύτερο βαθμό αλλά και οι έχοντες υπηρεσία από 11-20 χρόνια. Ωστόσο, οι έχοντες μεγαλύτερη εκπαιδευτική προϋπηρεσία την έχουν εντάξει στον σχεδιασμό της διδασκαλίας τους και κατά κύριο λόγο υπηρετούν σε δημόσια νηπιαγωγεία. Τέλος συγκρίνοντας τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης με το χώρο εργασίας, αν είναι δημόσιο ή ιδιωτικό σχολείο, παρατηρούμε ότι οι νηπιαγωγοί που υπηρετούν σε ιδιωτικό σχολείο κάνουν χρήση της ψηφιακής αφήγησης. Ωστόσο οι νηπιαγωγοί που υπηρετούν σε δημόσιο σχολείο είναι μοιρασμένοι σε όλες τις κατηγορίες με τους περισσότερους να κάνουν χρήση της ψηφιακής αφήγησης. Βέβαια στην κατηγορία αυτών που δεν χρησιμοποιούν καθόλου την ψηφιακή αφήγηση ανήκει στους νηπιαγωγούς που υπηρετούν στα δημόσια νηπιαγωγεία.

Κατά τη διερεύνηση του τρίτου ερευνητικού ερωτήματος, για το ποιες είναι οι απόψεις των νηπιαγωγών του νομού Φθιώτιδας για τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης, ένα 48% θεωρεί τη χρήση της ως μια εναλλακτική μορφή αφήγησης, ένα 53% ότι ενισχύει την παραδοσιακή αφήγηση και ένα ποσοστό 49,6% ότι αποτελεί ένα εργαλείο στα χέρια της νηπιαγωγού. Επίσης, υποστηρίζουν σε ποσοστό 53,9% ότι η ψηφιακή αφήγηση είναι ένα εργαλείο παραγωγής της γνώσης από τα ίδια τα νήπια μέσα από την αλληλεπίδρασή τους με το κοινωνικό, φυσικό και τεχνολογικό περιβάλλον και σε ποσοστό 58,3% συμβάλλει θετικά στην ανάπτυξη ενός σωστά δομημένου λόγου. Ακόμη σε ποσοστό 52,2% οι εκπαιδευτικοί θεωρούν ότι η ψηφιακή αφήγηση παρέχει

ευκαιρίες ως προς την στήριξη της πολιτισμικής ταυτότητας και της γλώσσας όλων των παιδιών. Ωστόσο, σε ποσοστό 43,5% οι εκπαιδευτικοί θεωρούν ότι η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να γίνει μέσο ανάπτυξης κοινωνικών και συνεργατικών δεξιοτήτων με τις πιο δημοφιλείς να αφορούν την ενσυναίσθηση, την επίλυση προβλημάτων, τους κανόνες, τον διάλογο, την ομαδική δουλειά και την ακρόαση του συμμαθητή.

Στο τέταρτο ερευνητικό ερώτημα επικεντρωθήκαμε στο αν επηρεάζει η επιμόρφωση στις Τ.Π.Ε. ή η επιμόρφωση ειδικά στην ψηφιακή αφήγηση στη συχνότητα χρήσης της κατά την εκπαιδευτική διαδικασία. Όπως προκύπτει από τα αποτελέσματα, οι εκπαιδευτικοί του Νομού Φθιώτιδας που κατέχουν επιμόρφωση Α και Β επιπέδου στις Τ.Π.Ε. κάνουν χρήση της ψηφιακής αφήγησης από μια φορά την εβδομάδα ως μια φορά το τρίμηνο. Ακόμη, διαπιστώνεται ότι οι νηπιαγωγοί που δεν είναι κάτοχοι της επιμόρφωσης δεν κάνουν χρήση της ψηφιακής αφήγησης, ακόμη και αν το κάνουν αυτό συμβαίνει μια φορά ετησίως. Πέραν τούτου, οι νηπιαγωγοί που κατέχουν επιμόρφωση στην ψηφιακή αφήγηση μπορεί μεν να είναι λιγότεροι αλλά κάνουν χρήση της ψηφιακής αφήγησης από μια φορά την εβδομάδα ως μια φορά τον μήνα. Αντιθέτως, οι νηπιαγωγοί που δεν είναι κάτοχοι επιμόρφωσης στην ψηφιακή αφήγηση την χρησιμοποιούν στην διδασκαλία τους από μια φορά τον μήνα έως μια φορά τον χρόνο ή και καθόλου.

## **Συμπεράσματα εργασίας**

Αυτό που αναδεικνύεται από την παρούσα εργασία είναι ότι η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να θεωρηθεί σημαντική για την γνωστική, κοινωνική και συναισθηματική ανάπτυξη των νηπίων. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένα γνωστικό εργαλείο τόσο από την πλευρά των νηπιαγωγών, για την μετάδοση της γνώσης, όσο κι από την πλευρά των νηπίων για την οικοδόμηση και κατάκτηση της γνώσης. Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να θεωρηθεί ως ένα μέσο ενίσχυσης της παραδοσιακής αφήγησης που συμβάλει θετικά στην ανάπτυξη ενός σωστά δομημένου λόγου αλλά κι ως μέσου ενίσχυσης της πολιτισμικής ταυτότητας και γλώσσας όλων των νηπίων. Όσον αφορά την κοινωνική ανάπτυξη η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να βοηθήσει όταν χρησιμοποιείται ως μέσο ανάπτυξης

κοινωνικό – συνεργατικών δεξιοτήτων. Ειδικότερα μπορεί να ενισχύσει τις δεξιότητες διαλόγου, την ομαδική δουλειά, την ενίσχυση της ακρόασης του συμμαθητή τους αλλά και την επίλυση προβλημάτων. Στον συναισθηματικό τομέα η ενασχόληση με την ψηφιακή αφήγηση βοηθά τα παιδιά να ενισχύσουν την ενσυναίσθηση τους, τους δίνεται δηλαδή η δυνατότητα να ταυτιστούν με την ψυχική κατάσταση ενός άλλου και να οδηγηθούν στην επίλυση προβλημάτων ακολουθώντας τους κανόνες που θέτονται.

Ειδικότερα, οι νηπιαγωγοί του Νομού Φθιώτιδας καταθέτουν στην πλειονότητά τους ότι η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο παραγωγής γνώσης από τα ίδια τα παιδιά σε ποσοστό 53,9%, ως μέσο ενίσχυσης της παραδοσιακής αφήγησης κατά 53% αλλά και ως μέσο στήριξης της πολιτιστικής ταυτότητας και γλώσσας των νηπίων κατά 52,2%. Χρήσιμη, όμως, θεωρούν την ψηφιακή αφήγηση και ως μέσο ανάπτυξης κοινωνικών και συνεργατικών δεξιοτήτων. Παρόλο, όμως, που πιστεύουν ότι η ψηφιακή αφήγηση είναι χρήσιμη για τους παραπάνω λόγους, κάνουν μικρή χρήση στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Μέσα από την έρευνα μας η ηλικία και η προϋπηρεσία των εκπαιδευτικών αναδείχτηκαν ως δυο παράγοντες που δεν επηρεάζουν τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης. Ενώ θα περιμέναμε οι μικρότεροι σε ηλικία και προϋπηρεσία να αξιοποιούν περισσότερο την ψηφιακή αφήγηση, διότι είναι περισσότερο εξοικειωμένοι με τη χρήση της τεχνολογίας, αναδείχθηκε ότι οι μεγαλύτερες ηλικιακές ομάδες τολμούν να δοκιμάσουν κάτι καινούργιο. Η ψηφιακή αφήγηση είναι κάτι καινούργιο για το χώρο της εκπαίδευσης και ιδιαίτερα στο χώρο της προσχολικής αγωγής.

Ολοκληρώνοντας τα ευρήματα της ερευνητικής αυτής μελέτης θα περιμέναμε οι νηπιαγωγοί με μεταπτυχιακό να διάκινται θετικά έναντι της ψηφιακής αφήγησης και να την αξιοποιούν συγκριτικά με τους νηπιαγωγούς που διαθέτουν μόνο το πτυχίο ΑΕΙ. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι οι νηπιαγωγοί με μεταπτυχιακό τη χρησιμοποιούν ελάχιστα. Το ίδιο αποτέλεσμα υπήρξε και για τους νηπιαγωγούς που είχαν επιμόρφωση σχετική με την ψηφιακή αφήγηση. Η έλλειψη τεχνολογικού εξοπλισμού και υποδομής στα νηπιαγωγεία είναι μια από τις εξηγήσεις γι' αυτό. Η έλλειψη επίσης απαραίτητου διδακτικού χρόνου αλλά και προσωπικού χρόνου θα μπορούσε να λειτουργήσει ανασταλτικά στη χρήση και αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης. Απαιτείται χρόνος για την εξοικείωση με τα λογισμικά πριν χρησιμοποιηθούν στην τάξη μαζί με τα παιδιά.

## Σύνδεση των ευρημάτων με τη σχετική βιβλιογραφία

Τα συμπεράσματα της παρούσας έρευνας έρχονται να ενισχύσουν ακόμη περισσότερο ευρήματα προγενέστερων μελετών, αλλά και να προσθέσουν νέα δεδομένα στην ήδη υπάρχουσα βιβλιογραφία. Κατόπιν τούτου, επιχειρείται να γίνει σύνδεση των ευρημάτων που αναδείχτηκαν από την έρευνα μας με εκείνα προηγούμενων μελετών.

Όπως προκύπτει από τα αποτελέσματα της έρευνας μας, οι νηπιαγωγοί πιστεύουν ότι η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να γίνει ένα μέσο ανάπτυξης κοινωνικών-συνεργατικών δεξιοτήτων, εντάσσοντας μέσα σε αυτές την ενσυναίσθηση, την επίλυση προβλημάτων, την κατανόηση κοινωνικών κανόνων και την ομαδική δουλειά. Προγενέστερη έρευνα κάνει λόγο για ενεργή συμμετοχή και διασκεδαστικό τρόπο μάθησης, με ανάπτυξη δεξιοτήτων σκέψης, μέσω της ενεργής συμμετοχής των παιδιών (Kocaman-Karoglu, 2016).

Με βάση τα στοιχεία της παρούσας έρευνας διαφαίνεται ότι η πλειοψηφία των νηπιαγωγών θεωρεί ότι η ψηφιακή αφήγηση συμβάλλει θετικά στην ανάπτυξη ενός σωστά δομημένου λόγου και στην ενίσχυση της παραδοσιακής αφήγησης γεγονός που απαντάται και σε προγενέστερες έρευνες (Μαρινάκη, 2016).

Σύμφωνα με έρευνα μας, προκύπτει ότι οι νηπιαγωγοί, ως επί το πλείστον, θεωρούν την ψηφιακή αφήγηση εργαλείο μετάδοσης γνώσης. Το πόρισμα έρχεται σε συμφωνία με άλλες μελέτες που θεωρούσαν την ψηφιακή αφήγηση γνωστικό εργαλείο στα χέρια των νηπιαγωγών (Yuksel, 2011. Shelton et. al., 2017).

Επιπλέον, στην παρούσα έρευνα οι νηπιαγωγοί θεωρούν, ως επί το πλείστον, ότι η ψηφιακή αφήγηση παρέχει ευκαιρίες για τη στήριξη της πολιτισμικής ταυτότητας και της γλώσσας όπως επιβεβαιώνεται από παλιότερη έρευνα (Μπαραδάκη, 2019).

## **Περιορισμοί της έρευνας και προτάσεις για περαιτέρω διερεύνηση**

Η παρούσα έρευνα ανέδειξε αρκετά ενδιαφέροντα ευρήματα, σχετικά με τις απόψεις και πρακτικές των νηπιαγωγών του Νομού Φθιώτιδας. Κατά τη διεξαγωγή της ερευνητικής διαδικασίας, μπορούμε να επισημάνουμε ότι αντιμετωπίσαμε κάποιες μικρές δυσκολίες, οι οποίες όμως δε φάνηκε να επηρεάζουν την έρευνα μας.

Ένας από τους περιορισμούς της έρευνάς μας ήταν ο χρόνος που είχαμε στη διάθεση μας για τη συγκέντρωση των δεδομένων. Η έρευνα πραγματοποιήθηκε τους τελευταίους δυο μήνες της σχολικής χρονιάς 2018-2019 και η συλλογή των δειγμάτων έπρεπε να γίνει μέχρι τις 21 Ιουνίου που ήταν και η τελευταία ημέρα λειτουργίας των σχολείων. Αν γινόταν επέκταση του χρονικού περιθωρίου, θα έπρεπε να δοθούν εκ νέου τα ερωτηματολόγια τη νέα σχολική χρονιά, διότι σε πολλούς εκπαιδευτικούς αλλάζει η τοποθέτηση τους και μπορεί να βρισκόταν σε διαφορετικό νομό.

Η επιλογή μόνο της ποσοτικής μεθόδου συλλογής και ανάλυσης των δεδομένων ήταν ένας ακόμη περιορισμός, διότι δεν αφήνει περιθώρια για περαιτέρω γενικεύσεις.

Επιπρόσθετα, η μικρής έκτασης έρευνα, μόνο στο Νομό Φθιώτιδας, δεν θα μπορούσε να οδηγήσει σε περαιτέρω γενικευμένα συμπεράσματα.

Κατόπιν τούτου, σε μία μελλοντική έρευνα σημαντικό θα ήταν να μελετηθούν οι απόψεις και οι πρακτικές των νηπιαγωγών και των άλλων νομών της Στερεάς Ελλάδας καθώς και μια έρευνα που θα συμπεριλαμβάνει όλους τους υπόλοιπους νομούς της ηπειρωτικής και νησιωτικής χώρας. Επιπλέον, σε μια μελλοντική έρευνα θα μπορούσαν να μελετηθούν οι απόψεις για τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης από τους εκπαιδευτικούς όλων των βαθμίδων (νηπιαγωγοί, δάσκαλοι, καθηγητές).

Για να ενισχυθεί περαιτέρω η εισαγωγή της ψηφιακής αφήγησης στα νηπιαγωγεία αλλά και η χρήση της από τους εκπαιδευτικούς, απαραίτητη προϋπόθεση είναι η συνεργασία όλων των άμεσα εμπλεκομένων (πολιτεία, εκπαιδευτικό σύστημα), αλλά και η αξιοποίηση της ήδη υπάρχουσας εμπειρίας από το εκπαιδευτικό προσωπικό. Πέραν τούτου, καλό θα είναι να σχεδιαστεί και να κοστολογηθεί ένα αναλυτικό πρόγραμμα το οποίο θα πρέπει να συνοδεύεται

από πρόγραμμα εφαρμογής, για το οποίο θα ακολουθηθεί μια σταδιακή εφαρμογή. Βέβαια για την υλοποίηση ενός τέτοιου προγράμματος η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών αποτελεί προτεραιότητα σε ένα τέτοιο εγχείρημα. Μια επιμόρφωση που θα μπορούσε να γίνει είτε δια ζώσης, είτε εξ' αποστάσεως. Θα μπορούσαν να δημιουργηθούν διαδικτυακά λογισμικά που να αφορούν την ψηφιακή αφήγηση στα νηπιαγωγεία σε συνεργασία με ερευνητικά κέντρα-πανεπιστήμια. Τα παραπάνω θεωρούνται φιλόδοξοι στόχοι που δυστυχώς οι οικονομικές συνθήκες δεν το ευνοούν.



## Βιβλιογραφία

### Ελληνική Βιβλιογραφία:

Αβέρη , Ε. (2018). *Η ψηφιακή αφήγηση ως εκπαιδευτικό εργαλείο προώθησης της συναισθηματικής νοημοσύνης των παιδιών: Η περίπτωση διαχείρισης του θυμού σε παιδιά Α' δημοτικού. (Διπλωματική εργασία). Αθήνα: ΕΚΠΑ. Ανακτήθηκε από: <https://pergamos.lib.uoa.gr/uoa/dl/frontend/el/browse/2776340>. (προσπελάστηκε στις 7/5/2020).*

Adler, E. S. & Clark, R., (2018). *Κοινωνική έρευνα. Μια ξενάγηση στις μεθόδους και στις τεχνικές.* (Α. Χράπαλος, Μετ.). Θεσσαλονίκη: Τζιώλα.

Αποστολίδου, Β. (2012). *Η λογοτεχνία στα νέα περιβάλλοντα των ΤΠΕ: Κυβερνολογοτεχνία και e-books, ψηφιακές κοινότητες αναγνωστών, δημιουργική γραφή και αφήγηση στον ψηφιακό κόσμο,* Θεσσαλονίκη: ΚΕΓ.

Βορύλα, Β., Λάχλου, Σ. (2014). *Η ψηφιακή αφήγηση: Η ψηφιακή αφήγηση ως εργαλείο ανάπτυξης των δεξιοτήτων και του γραμματισμού του 21<sup>ου</sup> αιώνα.* Ανακτήθηκε από : <https://skasiarxeio.wordpress.com/κειμενα/β-βορύλλα-σ-λάχλου-ψηφιακή-αφήγηση/>. (προσπελάστηκε στις 30/5/2020).

Γκλαβίνα, Ε. (2018). *Η αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης λαϊκών παραμυθιών στην περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση των μαθητών Δημοτικού. Μια έρευνα σε μαθητές Δημοτικού της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Κοζάνης (Μεταπτυχιακή εργασία). Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών, Θεσσαλονίκη.*

Cohen, L. & Manion, L. (2007). *Μεθοδολογία Εκπαιδευτικής Έρευνας.* (Μητσοπούλου, Χ., Φιλοπούλου, Μ., Μετ.). Αθήνα: Μεταίχμιο.

Διαφέρμου, Χ., Κουλούρη, Π., Μπασαγιάννη, Ε. (2006). *Οδηγός Νηπιαγωγού: Εκπαιδευτικοί Σχεδιασμοί – Δημιουργικά Περιβάλλοντα Μάθησης.* Αθήνα: ΥΠΕΠΘ

Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) και Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (ΑΠΣ) Δημοτικού - Γυμνασίου (ΦΕΚ 303, τ. Β - 13/03/2003)

Έκφραση Έκθεση Α Λυκείου – Βιβλίο Μαθητή. (2014). Διαδραστικά Σχολικά Βιβλία. Ανακτήθηκε από:

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGL-A110/246/1825,5885/>.

(προσπελάστηκε στις 25/4/2020).

Ελευθεράκης, Θ. & Οικονομίδης, Β. (2013). Το κοινωνικό κύρος του επαγγέλματος της νηπιαγωγού. *Επιστήμες Αγωγής*, 2013 (1-2), σ.105-124.

Ευκαρπίδου, Κ. (2017). *Δραστηριότητες δημιουργικής γραφής στο νηπιαγωγείο: Δημιουργία ιστορίας και παραγωγή ψηφιακής αφήγησης*. (Πτυχιακή εργασία). Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, Φλώρινα.

Ζαράνης, Ν. & Οικονομίδης, Β. (2006, Μάιος). Οι απόψεις των νηπιαγωγών για τη χρήση του διαδικτύου στο νηπιαγωγείο. 3ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα: «Κριτική, Δημιουργική, Διαλεκτική Σκέψη στην Εκπαίδευση: Θεωρία και Πράξη», Αθήνα

Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J.P. (2014). Εκπαιδευτική έρευνα Βασικές αρχές. Συντονισμός πρόλογος έκδοσης Καρτερολιώτης: επιμ. ελλην.έκδ. Δημητριάδης, Ε...[κ.α.]. Αθήνα: Broken Hill: Π Χ.Πασχαλίδης

ΙΕΠ, Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων. (2020). 26-2-2020 Σύγχρονες δεξιότητες, νέα εφόδια για τους μαθητές μας: «*Καλλιεργούμε τις δεξιότητες του 21<sup>ου</sup> αιώνα, ενισχύουμε τη βιωματική και εργαστηριακή μάθηση*». Ανακτήθηκε από : <https://www.minedu.gov.gr/nomot-koinov/nomothesia-new/>. (προσπελάστηκε στις 7/8/2020).

ΙΕΠ, Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων. (2014). «*Νέο σχολείο (Σχολείο 21<sup>ου</sup> αιώνα) – Νέο πρόγραμμα σπουδών*» με κωδικό ΟΠΣ: 295450 *Οριζόντια Πράξη στις 8 Π. Σ., 3 Π. Στ. Εξ., 2 Π. Στ. Εισ. Υπόεργο 1: «Εκπόνηση προγραμμάτων σπουδών υποχρεωτικής εκπαίδευσης» Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου.*

Καπανιάρης, Α. Γ. & Παπαδημητρίου, Ε. Μ. (2012). *Ψηφιακά μαθησιακά πλαίσια στο νέο ψηφιακό σχολείο*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Ζήτη.

Καρασαββίδης, Η. (2011). *Η αξιοποίηση του ψηφιακού βίντεο στην προσχολική εκπαίδευση*. Ανακτήθηκε από: <http://literacy.sch.gr/stable/Karasabidis-psifiako-video-kai-grammatismos.pdf>. (προσπελάστηκε στις 19/5/2020).

Κόμης, Β. (2009). *Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στη Διδασκαλία και τη Μάθηση, Ενότητα 8: Ψηφιακή Αφήγηση (Digital Storytelling) & Διαδραστική Αφήγηση (Interactive Narrative)*. Τμήμα Επιστημών της Εκπαίδευσης και της Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία, Πανεπιστήμιο Πατρών

Κοροσίδου, Ε., Γρίβα, Ε. (2018). *Άκουσε την ιστορία μου και μάθε για εμένα: Ένα παιγνιώδες πρόγραμμα ψηφιακής αφήγησης για την επαφή με την ξένη γλώσσα στην προσχολική ηλικία*. Πρακτικά Εργασιών 4<sup>ου</sup> Διεθνούς Συνεδρίου, για την προώθηση της εκπαιδευτικής καινοτομίας. Λάρισα.

Κοταδάκη, Μ., Βοινέσκου, Ζ., 2017 : «*Η αφήγηση και η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαιδευτική διαδικασία*» ISBN: 978-960-578-032-6

Κοτρωνίδου, Ι. & Τόζιου, Τ. (2011). *Η ψηφιακή αφήγηση στο σχολείο*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Ζήτη.

Λαγουμιντζής, Γ., Βλαχόπουλος, Γ. & Κουτσογιάννης, Κ. (2015) *Μεθοδολογία της Έρευνας στις Επιστήμες Υγείας*. Ελληνικά Ακαδημαϊκά Ηλεκτρονικά Συγγράμματα και Βοηθήματα. Ανακτήθηκε από: <https://repository.kallipos.gr/handle/11419/5356>. (προσπελάστηκε στις 17/12/2019).

Μαραβελάκη, Σ. (2020). *Αφηγούμαι ψηφιακά: Οδηγός γνωριμίας και εξοικείωσης με την ψηφιακή αφήγηση και την αξιοποίηση της στη διδακτική πράξη*. ISBN: 978 – 618 – 00 -2089-2. Ανακτήθηκε από : <https://www.openbook.gr/afigoymai-psifiaka/>. (προσπελάστηκε στις 17/9/2020).

Μαρινάκη, Ε. (2019). *Η ανάπτυξη του αφηγηματικού λόγου στα παιδιά προσχολικής ηλικίας με την αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης: Μια μελέτη περίπτωσης*. (Διπλωματική εργασία). Διδρυματικό Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών στις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας για την Εκπαίδευση. Αθήνα.

Μαυρομάτη, Μ. (2011). *Νέες τεχνολογίες και διαπολιτισμική εκπαίδευση: Μια εφαρμογή στο μάθημα της ιστορίας*. (Διδακτορική διατριβή). Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής. Πανεπιστήμιο Μακεδονίας.

Μητροπούλου, Β. (2015). *Κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης. Προτάσεις εφαρμογής στη διδακτική πράξη με χρήση Η/Υ*. Θεσσαλονίκη: Ostrakon Publishing.

Μουταφίδου, Α., & Μπράτιτσης, Θ. (2018). *Επιμορφωτικό πρόγραμμα ψηφιακής αφήγησης: Αρχικές πεποιθήσεις και πρακτικές νηπιαγωγών*. Στο: 11<sup>ο</sup> Πανελλήνιο και Διεθνές Συνέδριο «Οι ΤΠΕ στην εκπαίδευση». Θεσσαλονίκη, 19-21 Οκτωβρίου 2018.

Μπαράδακη, Ι. (2019). *Η ψηφιακή αφήγηση ως εργαλείο για τη διδακτική προσέγγιση της διαφορετικότητας στο νηπιαγωγείο*. (Διπλωματική εργασία). ΕΑΠ, Πάτρα.

Μπράτιτσης, Θ. (2014). Εμπειρίες από σεμινάρια ψηφιακής αφήγησης σε εκπαιδευτικούς. Η περίπτωση της Ελλάδας. Στο : 9<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο «Τεχνολογίες Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση». Ρέθυμνο, 3-5 Οκτωβρίου 2014.

Μπράτιτσης, Θ. (2015). *Ψηφιακή αφήγηση, δημιουργική γραφή και γραμματισμός του 21ου αιώνα*, Δελτίο εκπαιδευτικού προβληματισμού και επικοινωνίας σχολής Ι.Μ. Παναγιωτοπούλου, 55, σελ. 15-19. Αθήνα: Ανακτήθηκε από:

<http://impschool.gr/english-site/new/site/images/ekdoseis-deltio/deltio55.pd>.

(προσπελάστηκε στις 28/6/2020)

Νεοφώτιστος, Β. (2018). *Συσχέτιση των Τ.Π.Ε. με τις Θεωρίες Μάθησης κατά την εφαρμογή τους στη μαθησιακή διαδικασία στην Α/θμια και Β/θμια Εκπαίδευση στο Ελληνικό Εκπαιδευτικό Σύστημα*. (Διδακτορική Διατριβή). Πανεπιστήμιο Μακεδονίας.

Νικολοπούλου, Κ., (2013). Λόγοι χρήσης και τρόποι ένταξης του υπολογιστή σε τάξεις νηπιαγωγείων: Δεδομένα από την Αττική *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*, 6 (1-2), 85-94

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Αθήνα. (2009) Πρόταση για τον σχεδιασμό και την εισαγωγή του «Ηλεκτρονικού Βιβλίου» στην εκπαίδευση.

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Αθήνα. (2011) ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ «Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση». (σελ.19-22). Ανακτήθηκε από:

[http://ecourse.uoi.gr/pluginfile.php/98749/mod\\_resource/content/5/8.%20MEIZO\\_N\\_ICTinEducation.pdf](http://ecourse.uoi.gr/pluginfile.php/98749/mod_resource/content/5/8.%20MEIZO_N_ICTinEducation.pdf) . (προσπελάστηκε στις 15/5/2020).

Παπαδοπούλου, Ε., Κοτρίδης, Α. (2010). *Θεωρητικό πλαίσιο εφαρμογής των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην εκπαιδευτική πρακτική*. Στο: 2<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Ημαθίας «Ψηφιακές και Διαδικτυακές εφαρμογές στην εκπαίδευση». Βέροια – Νάουσα 23-25 Απριλίου 2010. Ανακτήθηκε από: <https://www.ekped.gr/praktika10/gen.htm>. (προσπελάστηκε στις 17/7/2020).

Παπαναούμ, Ζ. (2010). Για ένα καλύτερο σχολείο: Ο ρόλος της επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών. Ανακτήθηκε από: <http://repository.edulll.gr/edulll/handle/10795/105>. (Προσπελάστηκε στις 21/5/2020).

Παπαναστασίου, Ε. & Παπαναστασίου, Κ. (2016). *Μεθοδολογία εκπαιδευτικής έρευνας*. Κύπρος: Ιδιωτική έκδοση

Πρόγραμμα Δια Βίου Εκπαίδευσης (project no. 530860-LLP-1-2012 -1-TO-ΚΑ3-ΚΑ3ΜΡ). "Key Activity 3 - Information and Communication Technologies" στο πλαίσιο του [https://www.plogos.gr/TEYXH/2013\\_1\\_pdf/3xesternou.pdf](https://www.plogos.gr/TEYXH/2013_1_pdf/3xesternou.pdf). (προσπελάστηκε στις 12/4/2020).

Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2013). *Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της Πληροφορίας*. Α' τόμος. Αθήνα.

Robert. S. Feldman (επιστημ. επιμέλεια Ηλίας Γ. Μπεζεβέγκης) (2009). «Εξελικτική Ψυχολογία Δια βίου Ανάπτυξη», τόμος πρώτος Κεφ. 7 Η επίδραση της τηλεόρασης, (σελ. 301-303), Αθήνα: Gutenberg

Ρουμελιώτου, Μ., Κυρμανίδου, Έ., Μωϋσίδης, Γ. & Φουτσιτζή, Σ. (2011). Προς ένα νέο ψηφιακό σχολείο: η ψηφιακή αφήγηση και τα κριτήρια αξιολόγησης για αξιοποίησή της στη διδακτική πράξη. «*Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη*», *Πρακτικά Εργασιών του Πανελλήνιου Συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ*, (σελ. 1-5). Σύρος.

Σεραφείμ Κ., & Φεσάκης Γ., (2010). Εκπαιδευτικές εφαρμογές ψηφιακής αφήγησης: Διδακτική προσέγγιση για το Νηπιαγωγείο στο: Α. Τζιμογιάννης

(Επιμ.), Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση (Πρακτικά Εργασιών-7ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή), Κόρινθος, Π:521-528

Verma, G.K. & Mallick, K. (2004). *Εκπαιδευτική Έρευνα: Θεωρητικές προσεγγίσεις και τεχνικές* (επιμ. Αδαμ. Παπασταμάτης). Αθήνα: Τυπωθήτω Γιώργος Δάρδανος

## Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία:

Abrahamson, C. (1998). *Storytelling as a Pedagogical Too in Higher Education*. Available at: <http://www.findarticles.com> (πρόσβαση στις 3/3/2020). (προσπελάστηκε στις 2/4/2020).

Albers, P. (2007). *Finding the artist within: Creating and reading visual texts in the English Language Arts classroom*.

Applebee, A. N. (1978). *The child's concept of story: Ages two to seventeen*. Chicago: University of Chicago Press.

Babbie, E., Wanger, W. & Zaino, J. (2018). [\*Adventures in social research: Data analysis using IBM SPSS statistics\*](#), 10<sup>th</sup> Edition, Chapman University

Benmayor, R. (2008). Digital storytelling as a signature pedagogy for the new humanities. *Arts and Humanities in Higher Education. A International Journal of Theory, Research and Practice*. 7, 188-204.

Bernard, H. R. & Bernard, H. R. (2012). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches*. Thousand Oaks: Sage

Bratitsis, T., Kotopoulos, T. & Mandila, K. (2011). *Kindergarten children as story Makers: The effect of the digital medium*. In F. Xhafa, L. Barolli, M. Köppen (eds), *Proceedings of the IEEE 3rd International Conference On Intelligent Networking and Collaborative Systems - INCoS 2011*(pp. 84-91). Fukuoka, Japan, November 30 - December 2

Brooks, L. (2011): *Story Engineering: Mastering the Six Core Competencies of Successful Storytelling writing*. Available at: <https://books.google.gr/books?hl=el&lr=&id=ICBjDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT9&dq=Brooks> . (προσπελάστηκε στις 23/4/2020).

Chen, M., Ferdig, R., & Wood, A. (2003). Understanding technology enhanced storybooks and their roles in teaching and learning: An investigation of electronic storybooks in education. *Journal of Literacy and Technology*, 24(1).

Clements, D. H. & Samara, J. (2003). Strip mining for gold: Research and policy in educational technology—a response to “Fool’s Gold”. *Association for the Advancement Computing in Education (AACE) Journal*, 11(1), 7-69.

Coventry, M. (2009). From Narrative to Database: Multimedia Inquiry in a Cross-Classroom Scholarship of Teaching and Learning Study. Διαθέσιμο στο: <http://www.academiccommons.org/commons/essay/narrativedatabase>. (προσπελάστηκε στις 11/5/2020).

Creswell, J. W. (2013). *Research design: Qualitative, quantitative and mixed methods approaches*. Thousand Oaks: Sage

Czarnecki, K., (2009). Storytelling in the context of modern library technology. *Library technology reports* 45 (7), 9-14

Gils, F. (2005, February): Potential applications of digital storytelling in education. Paper presented at the 3rd Twente Student Conference on IT, University of Twente, Faculty of Electrical Engineering, Mathematics and Computer Science, Enschede, Netherlands.

Goodman, S. (2003). *Teaching youth media: A critical guide to literacy, video production & social change*. New York: Teachers College Press

Hogemann, M. (2000). *Νηπιαγωγός – Ένα όχι συνηθισμένο επάγγελμα*. (Επιμ.) Αθήνα: Κορφή.

Jonassen, D.H., Howland, J., Moore, J. & Marra, R.M. (2003). *Learning to solve problems with technology: A constructive perspective*, 2nd. Ed. Columbus, OH: Merrill/Prentice Hall.

Kay, A. (1996): Revealing the elephant: The use and misuse of computers in education. *Sequence*, 31(4), 1–2

Kocaman – Karoglu, A. (2016): Teachers’ opinions about digital storytelling in preschool education. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)* volume 7, issue 1, 2016: 175-205. Available: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/199888>. (προσπελάστηκε στις 8/7/2020).



Kullo - Abbott, T. & Polman, J. (2008). Engaging student voice and fulfilling curriculum goals with digital stories. *THEN Journal: Technology Humanities Education and Narrative*, 5 (Spring). Available: <http://thenjournal.org/feature/160/>. (προσπελάστηκε στις 14/5/2020).

Lathem, S. (2005). Learning Communities and Digital Storytelling: New Media for Ancient Tradition. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology Teacher Education International Conference 2005* (pp. 2286-2291). Chesapeake, VA: AACE

Lynch, G., & Fleming, D. (2004): Innovation through design: A constructivist approach to learning. In L. Cantoni & C. McLoughlin (Eds.), *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications 2004* (pp. 2420-2427). Chesapeake, VA: AACE.

Matthews-DeNatale, G. (2008). *Digital storytelling: Tips and resources* (Boston, MA: Simmons College). Available at: <http://eds-courses.ucsd.edu/eds204/su12/ELI08167B.pdf>. (προσπελάστηκε στις 27/9/2020).

National Storytelling Network <https://storynet.org/>. (προσπελάστηκε στις 17/8/2020).

Nikolopoulou, A. (1996). Narrative development in social context. In Slobin DI, Gerhardt J., Kyratzis A. et al. (eds) (1996) *Social interaction, social context, and language: essays in honor of Susan Ervin-Tripp*. Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, NJ, p.369-390

Nives, M. P., Lesin, G. & Boras, D. (2017). Introduction of digital storytelling in Preschool Education: A case study from Croatia. Retrieved from: [https://www.researchgate.net/publication/316374629\\_Introduction\\_of\\_digital\\_storytelling\\_in\\_preschool\\_education\\_A\\_case\\_study\\_from\\_Croatia](https://www.researchgate.net/publication/316374629_Introduction_of_digital_storytelling_in_preschool_education_A_case_study_from_Croatia). (προσπελάστηκε στις 10/9/2020).

Ohler, J. (2005). The world of digital storytelling. *Learning in the Digital Age*, 63(4), 44-47

Ohler, J. (2006). The world of digital storytelling. *Educational Leadership*, 63, 44-47.

Raines, S. C., & Isabell, R. (1999). *Tell it again: Easy to tell stories with activities for young children*. Beltsville, MD: Gryphon House.

Robin, B. R., & Pierson, M. E. (2005). A multilevel approach to using digital storytelling in the classroom. Paper presented at the Annual Meeting of the Society for Information Technology & Teacher Education.

Robin, B. R. & McNeil, S. G. (2012). What educators should know about teaching digital storytelling. *Digital Education Review*, 22, 37-51

Sadik, A. (2008). Digital storytelling: a meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 56, 487-506.

Stadler, M. A. & Ward, G. C. (2005). Supporting the narrative development of young children. *Early Childhood Education Journal*, 33(2), 73-80.

Stein, N.L. & Glenn, C. (1979). An analysis of story comprehension in elementary school children. In R.O. Freedle (Ed.), *New directions in discourse processing*. (Vol. 2, pp. 53-120). Norwood, NJ: Ablex.

Stevenson, H.J. & Hackett, R.K. (2009). Should four-year olds use computers to develop emergent literacy skills?: a study of the waterford early reading program. *The Journal of Literacy and Technology*, 10, No: 2, 64-84.  
41. Penuel, W. R., Pasnik, S., Bates, L.,

S.W. Haugland (2000):What role should technology play in young children's learning? Part 2. Early childhood classrooms for the 21st century. Using computers to maximize learning *Young Children*, 55 (1), pp. 12-18

Tondeur, J., Van Braak, J., & Valcke, M. (2007). Towards a typology of computer use in primary education. *Journal of Computer O. Yurt, N. Cevher-Kalburan / Procedia Computer Science 3 (2011) 1562–1570* 1569 Yurt and Cevher-Kalburan / *Procedia Computer Science 00 (2010) 000–000* Assisted Learning, 23, 197-20

Tondeur, J., Hermans, J, Van Braak, & Valcke, M. (2008). Exploring the link between teachers' educational belief profiles and different types of computer use in the classroom *Computers in Human Behavior*, 24 pp. 2541-2553.

Townsend, E., Gallagher L. P., Llorente, C., & Hupert, N. (2009). Early childhood teachers can use a media-rich curriculum to prepare low-income children for school success: Results of a randomized controlled trial. Summative evaluation of the “Ready to learn initiative”. Education Development Center. Retrieved May 4, 2010 from <http://cct.edc.org/rtl/pdf/RTLEvalReport.pdf>.

Tsitouridou, M. & Vryzas, K. (2003). Early childhood teachers' attitudes towards computer and information technology: The case of Greece. *Information Technology in Childhood Education*, (1), 187-207

Tsou, W., Wang, W., & Tzeng, Y. (2006). Applying a multimedia storytelling website in foreign language learning. *Computers & Education*, 47, 17–28.

Tyler Dewitt (2013). βλ.[http://www.ted.com/talks/tyler\\_dewitt\\_hey\\_science\\_teachers\\_make\\_it\\_fun.html](http://www.ted.com/talks/tyler_dewitt_hey_science_teachers_make_it_fun.html) και <http://www.youtube.com/user/tdewitt451>. (προσπελάστηκε στις 17/3/2020).

Yuksel, P. (2011). *Using digital storytelling in early childhood: A phenomenological study of theachers' experiences*. A thesis submitted to the graduate school of natural and applied sciences of the middle east technical university. Retrieved from: <http://etd.lib.metu.edu.tr/upload/12613502/index.pdf>. (Προσπελάστηκε στις 9/9/2020).

## Ηλεκτρονικές Πηγές:

<https://economu.wordpress.com/%CE%B5%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B5%CF%85%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C-%CF%85%CE%BB%CE%B9%CE%BA%CF%8C/%CE%B1%CF%86%CE%AE%CE%B3%CE%B7%CF%83%CE%B7-storytelling/>

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.363.9334&rep=rep1&type=pdf#page=31>

<https://www.storyjumper.com/book/create>

<https://kizoa.app/video-maker-for-education>

<https://www.pixton.com/gr/schools/overview>

<https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Avidemux>

<https://videopad-video-editor.en.softonic.com/?ex=BB-1459.2>

<https://www.wevideo.com/education/>

<https://www.powtoon.com/>

<https://sites.google.com/a/rock.k12.nc.us/digital-storytelling-in-the-classroom/copyright/toon-doo>

<https://www.nchsoftware.com/videopad/index.html>

<http://www.toondoo.com/>

<https://www.moviemaker.com/>

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ: Ερωτηματολόγιο

### ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

**ΘΕΜΑ: « Ψηφιακή αφήγηση στο νηπιαγωγείο. Σχέση θεωρίας – πράξης ».**

Αγαπητοί συνάδελφοι, ονομάζομαι Βαϊοπούλου Ευμορφία, είμαι εκπαιδευτικός ΠΕ60 και το παρόν ερωτηματολόγιο αποτελεί μέρος της διπλωματικής μου εργασίας στο πλαίσιο του μεταπτυχιακού προγράμματος ( ΤΠΕ στην εκπαίδευση ) που παρακολουθώ στο Τμήμα Πληροφορικής με Εφαρμογές στη Βιοϊατρική του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας. Στόχος του είναι να ενημερωθεί για τις απόψεις των εκπαιδευτικών πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης ΠΕ60 γύρω από τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης. Η συμβολή σας στην επιτυχή διεξαγωγή της έρευνας είναι ιδιαίτερα σημαντική. Το ερωτηματολόγιο είναι ανώνυμο . Οι απαντήσεις σας είναι εμπιστευτικές και θα χρησιμοποιηθούν μόνο για ερευνητικούς σκοπούς και δεν θα δημοσιοποιηθούν. Ο χρόνος που θα χρειαστεί για τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου είναι περίπου 10 λεπτά.

Σας ευχαριστώ θερμά εκ των προτέρων για τη συμμετοχή σας και για το χρόνο σας!

#### Α. ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

##### 1. Φύλο

Άρρεν

Θήλυ

##### 2. Ηλικία

< 30 χρ.

31-40 χρ.

41-50 χρ.

>51 χρ.

**3. Σχολείο που υπηρετείτε:**

Δημόσιο

Ιδιωτικό

**4. Άλλες σπουδές εκτός του βασικού πτυχίου.**

Κάτοχος δεύτερου πτυχίου ΤΕΙ

Κάτοχος δεύτερου πτυχίου ΑΕΙ

Κάτοχος μεταπτυχιακού τίτλου σπουδών

Κάτοχος διδακτορικού τίτλου σπουδών

Άλλο.....

**5. Προϋπηρεσία**

1-10 έτη

11-20 έτη

21-30 έτη

>31 ετών

**Β. ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ**

**6. Έχετε λάβει επιμόρφωση στη χρήση Τ.Π.Ε;**

. Επιμόρφωση Α Επιπέδου

Επιμόρφωση Β Επιπέδου

Όχι

**7. Έχετε ακούσει / γνωρίζετε τον όρο ψηφιακή αφήγηση;**

Ναι

Όχι

**8. Έχετε λάβει κάποιου είδους επιμόρφωση ειδικά για την ψηφιακή αφήγηση;**

Ναι

Όχι

**9. Η χρήση της ψηφιακής αφήγησης γίνεται απλά ως μια παρουσίαση μιας εναλλακτικής μορφής αφήγησης.**

Καθόλου  Λίγο  Αρκετά  Πολύ  Πάρα πολύ

**10. Θεωρείτε ότι η χρήση της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαιδευτική διαδικασία ενισχύει την παραδοσιακή αφήγηση (προσελκύοντας την προσοχή και το ενδιαφέρον των νηπίων);**

Καθόλου  Λίγο  Αρκετά  Πολύ  Πάρα πολύ

**11. Η ψηφιακή αφήγηση είναι ένα εργαλείο στα χέρια του/της νηπιαγωγού προκειμένου να μεταδώσει ο ίδιος/η ίδια τη γνώση.**

Καθόλου  Λίγο  Αρκετά  Πολύ  Πάρα πολύ

**12. Η ψηφιακή αφήγηση είναι ένα εργαλείο παραγωγής της γνώσης από τα ίδια τα νήπια μέσω της αλληλεπίδρασης τους με το κοινωνικό, φυσικό και τεχνολογικό περιβάλλον.**

Καθόλου  Λίγο  Αρκετά  Πολύ  Πάρα πολύ

**13. Η δημιουργία ιστοριών με την ψηφιακή αφήγηση συμβάλλει στην ανάπτυξη ενός σωστά δομημένου λόγου.**

Καθόλου  Λίγο  Αρκετά  Πολύ  Πάρα πολύ

**14. Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να παρέχει ευκαιρίες για τη στήριξη της πολιτισμικής ταυτότητας και της γλώσσας όλων των παιδιών.**

Καθόλου  Λίγο  Αρκετά  Πολύ  Πάρα πολύ

**15. Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να γίνει ένα μέσο ανάπτυξης κοινωνικών - συνεργατικών δεξιοτήτων.**

Καθόλου  Λίγο  Αρκετά  Πολύ  Πάρα πολύ

**16. Κοινωνικές δεξιότητες που μπορούν να αναπτυχθούν με την ψηφιακή αφήγηση: (μπορείτε να επιλέξετε παραπάνω από μία απαντήσεις)**

- ενσυναίσθηση
- επίλυση προβλημάτων
- κατανόηση κοινωνικών κανόνων
- δεξιότητες διαλόγου
- Ομαδική δουλειά
- ικανότητα για προσεκτική ακρόαση του συμμαθητή.
- Καμία
- Άλλο.....

### **Γ. ΧΡΗΣΗ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ**

**17.Σημειώστε ποια από τα παρακάτω εργαλεία ψηφιακής αφήγησης γνωρίζετε ή έχετε ακούσει.(Μπορείτε να επιλέξετε παραπάνω από μία απαντήσεις)**

- Movie Maker 10-Tell your story
- Windows Movie Maker
- Microsoft Photo Story 3
- Avidemux
- Video Pad Editor
- WeVideo
- Storybird



- storyjumper
- utellstory
- kizoa
- ToonDo
- Pixton
- StoryboardThat
- Voicethread
- Powtoon
- Άλλο.....

**18. Σημειώστε αν έχετε χρησιμοποιήσει κάποιες μορφές ψηφιακής αφήγησης από τις παρακάτω (μπορείτε να επιλέξετε παραπάνω από μία απαντήσεις).**

- Δημιουργία αφίσας
- κείμενο με ήχο
- ψηφιακό βιβλίο με εικόνα
- κόμικ
- φωτογραφίες
- . εικονοϊστορίες με σταθερές ή κινούμενες εικόνες
- εικονοβιβλίο
- ηλεκτρονικά αφηγηματικά παιχνίδια
- Τίποτα από τα παραπάνω
- Άλλο.....

**19. Έχετε χρησιμοποιήσει εσείς την ψηφιακή αφήγηση κατά την εκπαιδευτική διαδικασία;**

- Καθόλου  Λίγο  Αρκετά  Πολύ  Πάρα πολύ

**20. Αν απαντήσατε θετικά στην παραπάνω ερώτηση πιστεύετε ότι είστε εξοικειωμένοι με τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης;**

Καθόλου  Λίγο  Αρκετά  Πολύ  Πάρα πολύ

**21. Αν έχετε κάνει χρήση της ψηφιακής αφήγησης, σε ποιο βαθμό επιτεύχθηκαν οι διδακτικοί στόχοι που θέσατε;**

Καθόλου  Λίγο  Αρκετά  Πολύ  Πάρα πολύ

**22. Αν κάνετε χρήση της ψηφιακής αφήγησης, αυτό γίνεται με συχνότητα:**

- μια φορά την εβδομάδα
- μια φορά το μήνα
- μια φορά το τρίμηνο
- μια φορά ετησίως
- Άλλο.....

**23. Αν δεν έχετε χρησιμοποιήσει την ψηφιακή αφήγηση, ποιοι νομίζετε ότι είναι οι λόγοι; (Μπορείτε να επιλέξετε έναν ή περισσότερους λόγους).**

- Έλλειψη κατάλληλων γνώσεων γύρω από το αντικείμενο
- Έλλειψη υλικοτεχνικής υποδομής
- Έλλειψη του απαιτούμενου χρόνου
- Προτιμώ την παραδοσιακή αφήγηση
- Άλλο.....

**24. Αν δεν έχετε χρησιμοποιήσει την ψηφιακή αφήγηση λόγω έλλειψης γνώσεων γύρω από το συγκεκριμένο αντικείμενο, πόσο διατεθειμένοι είστε να συμμετάσχετε σε κάποιο σεμινάριο, προκειμένου να επιμορφωθείτε γύρω από το συγκεκριμένο θέμα;**

Καθόλου  Λίγο  Αρκετά  Πολύ  Πάρα πολύ

**25. Τι θα προτείνατε τελικά για την ενίσχυση / εισαγωγή της χρήσης της ψηφιακής αφήγησης, είτε απαντήσατε θετικά είτε αρνητικά; (μπορείτε να επιλέξετε παραπάνω από μία απαντήσεις).**

- Επιμόρφωση εξ αποστάσεως
- Επιμόρφωση δια ζώσης
- Επιμόρφωση σε μικρές ομάδες
- Διαμοιρασμός ψηφιακού περιεχομένου και ανταλλαγή ιδεών και προβληματισμών μεταξύ αυτών που συμμετέχουν σε επιμορφωτικές ομάδες.
- Άλλο.....