

Anti-Cyber bullying Comics: Ένα διαθεματικό διδακτικό σενάριο ψηφιακής αφήγησης στο μάθημα της Πληροφορικής της Α΄ Γυμνασίου

Ιωάννα Πυλιώτη, Μαρία Στιβακτάκη
ipylioti@acg.edu, mstivaktaki@acg.edu
Pierce - The American College of Greece

Περίληψη

Η παρούσα εργασία εντάσσεται στο πλαίσιο της διεξαγωγής σε πραγματικές συνθήκες τάξης ενός σεναρίου δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών σε μορφή κόμικ για την αντιμετώπιση του cyber bullying από μαθητές – μαθήτριες της Α΄ Γυμνασίου στο μάθημα της Πληροφορικής. Αναλύεται βιβλιογραφικά ο όρος «ψηφιακή αφήγηση» και γίνεται μια σύντομη αναφορά στα πιο διαδεδομένα περιβάλλοντα δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών, που έχουν αναπτυχθεί τα τελευταία χρόνια. Στη συνέχεια, παρουσιάζεται το διδακτικό σενάριο, αναφέρονται οι στόχοι του, οι παιδαγωγικές αρχές στις οποίες βασίστηκε ο σχεδιασμός του, το λογισμικό ψηφιακής αφήγησης που αξιοποιήθηκε και η διδακτική διαδικασία που ακολουθήθηκε. Τέλος, επισημαίνονται κάποια πρώτα συμπεράσματα, τα οποία ανέκυψαν με άξονα τα κόμικ των μαθητών - μαθητριών.

Λέξεις κλειδιά: Ψηφιακή αφήγηση, Pixton, Πληροφορική

Εισαγωγή

Η ψηφιακή αφήγηση χρησιμοποιείται όλο και πιο συχνά ως εργαλείο στη διδασκαλία και τη μάθηση. Στο γυμνάσιο, η χρήση της επιτρέπει στους μαθητές να γίνουν παραγωγοί ψηφιακών, πολυτροπικών αφηγήσεων. Ο όρος «ψηφιακή αφήγηση», που συνδυάζει την αφήγηση με τα ψηφιακά μέσα, εμφανίστηκε ως πρακτική στη δεκαετία του 1990 (Lathem, 2005). Οι ψηφιακές ιστορίες που δημιουργούνται αποτελούν μια σύγχρονη έκφραση της αρχαίας τέχνης της αφήγησης, χρησιμοποιώντας εύχρηστη και εύκολα προσβάσιμη τεχνολογία (Robin & McNeil, 2012). Συνήθως, οι παραγόμενες ψηφιακές αφηγήσεις παρουσιάζουν ένα ελκυστικό περιβάλλον, έχουν ατομικό ή ομαδικό χαρακτήρα και είναι δυνατόν να αποτελέσουν αντικείμενο διαλόγου και σχολιασμού στο διαδίκτυο μέσω της δυνατότητας διαμοιρασμού τους, ενισχύοντας έτσι την εκπαιδευτική τους αξία και τον χρόνο ζωής τους.

Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να ενισχύσει την αναλυτική σκέψη, τη δημιουργικότητα και την επικοινωνία των μαθητών, καθώς τους επιτρέπει να αναπτύξουν νέες ικανότητες και να εκφράσουν τις ιδέες τους με διαφορετικό τρόπο (Robin, 2006). Η χρήση της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση μπορεί να ενθαρρύνει τη συνεργατική μάθηση και την αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών, δημιουργώντας ένα πιο δυναμικό και ενδιαφέρον περιβάλλον μάθησης (Bratitsis et al., 2011). Η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων απαιτεί από τους μαθητές να αναπτύξουν δεξιότητες, όπως την επιλογή και την οργάνωση των πληροφοριών, την ανάπτυξη της αισθητικής τους, βελτιώνοντας συνάμα και τις δεξιότητες συγγραφής τους (Gakhar & Thompson, 2007).

Η δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης απαιτεί σχεδιασμό και μεθοδευμένες ενέργειες, σύμφωνα με τους Robin & McNeil (2012). Ο εκπαιδευτικός μπορεί να οργανώσει τη μαθησιακή διαδικασία ακολουθώντας τα πέντε διακεκριμένα στάδια του μοντέλου ADDIE.

Αυτό το μοντέλο περιλαμβάνει την ανάλυση, τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη, την υλοποίηση και την αξιολόγηση του παραγόμενου έργου, σύμφωνα με τον Davis (2013). Κατά τη διάρκεια αυτών των σταδίων, οι ψηφιακές τεχνολογίες συνδέονται με τις δεξιότητες που ο μαθητής πρέπει να αναπτύξει σήμερα.

Μια μορφή της ψηφιακής αφήγησης είναι και τα ψηφιακά κόμικ. Αποτελούν μια εξέλιξη της παραδοσιακής μορφής των κόμικ κι επιτρέπουν στον δημιουργό να έχει ενεργότερο ρόλο στη δόμησή τους. Συγκεκριμένα, καθώς δημιουργεί την ιστορία του, μπορεί να προσθέτει εκείνα τα δομικά στοιχεία που είναι αναγκαία για την εξέλιξη της πλοκής, ελέγχοντας τον ρυθμό προβολής του comic, καθώς και κάποιες τεχνικές λεπτομέρειες. Για παράδειγμα, ελέγχεται η σειρά των σκηνών, η ποιότητα των εικόνων, που έχουν προστεθεί, και ταυτόχρονα πραγματοποιούνται διορθωτικές, βελτιωτικές ενέργειες, ώπου να ολοκληρωθεί η ιστορία, να αποθηκευτεί και να δημοσιοποιηθεί (Robin & McNeil, 2012).

Το διδακτικό σενάριο

Το διδακτικό σενάριο «Anti – Cyber bullying Comics» αφορά στην απεικόνιση συναφών ως προς το περιεχόμενο ιστοριών από τους μαθητές και τις μαθήτριες της Α' Γυμνασίου. Το θέμα αυτό εντάσσεται στο μάθημα της Πληροφορικής που διδάσκεται σε όλες τις τάξεις του Γυμνασίου. Είχε διάρκεια δέκα διδακτικών ωρών. Ξεκίνησε με αφορμή την «Ημέρα Ασφαλούς Διαδικτύου» (6 Φεβρουαρίου) και ολοκληρώθηκε λίγο πριν την «Ημέρα κατά της Σχολικής Βίας και του Εκφοβισμού» (6 Μαρτίου).

Ο χαρακτήρας του διδακτικού σεναρίου είναι διεπιστημονικός και διαθεματικός. Ενεπλάκησαν σε αυτό οι διδάσκοντες των Νέων Ελληνικών, των Εικαστικών, της Πληροφορικής και η Σχολική Ψυχολόγος του σχολείου. Αρχικά, η Σχολική Ψυχολόγος ενημέρωσε όλα τα τμήματα της Α' Γυμνασίου για τον σχολικό εκφοβισμό με ειδική αναφορά στον διαδικτυακό εκφοβισμό (cyber bullying). Στα Νέα Ελληνικά οι μαθητές – μαθήτριες εντράφησαν στην παραγωγή αφηγηματικού κειμένου σε μορφή σύντομης ιστορίας. Στα Εικαστικά γνώρισαν τα δομικά στοιχεία στον σχεδιασμό των κόμικ και στην Πληροφορική αποτύπωσαν σε ψηφιακή μορφή το κόμικ τους στο περιβάλλον του «Pixton».

Διδακτικοί στόχοι

Βασικός σκοπός του διδακτικού σεναρίου στην Πληροφορική ήταν η ενημέρωση των μαθητών - μαθητριών σε θέματα που άπτονται του διαδικτύου και η καλλιέργεια κουλτούρας επαγρύπνησης για τους κινδύνους που παρουσιάζονται στον ψηφιακό κόσμο.

Οι διδακτικοί στόχοι του διδακτικού σεναρίου ήταν οι μαθητές - μαθήτριες:

- να αποκτήσουν ενσυναίσθηση και ανθεκτικότητα, ώστε να είναι ικανοί και ικανές να κατανοούν τα όρια της ευγένειας και της κακεντρέχειας σε σχόλια και δηλώσεις προς το πρόσωπό τους σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης,
- να ανακαλέσουν και να αποτυπώσουν στα κόμικ τρόπους αντιμετώπισης φαινομένων διαδικτυακού εκφοβισμού,
- να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν τη σπουδαιότητα στη λήψη μέτρων ασφαλούς περιήγησης και προστασίας προσωπικών δεδομένων στο διαδίκτυο,
- να εντοπίζουν θέματα ασφάλειας και προστασίας στο διαδίκτυο και να διαχειρίζονται αποτελεσματικά αρνητικά ή κακεντρεχή σχόλια που αγγίζουν τα όρια του bullying σε πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης. Σχόλια τέτοιου είδους μπορεί να δυσφημούν την προσωπικότητά τους και να χρειάζεται να αμυνθούν, να ενημερώνουν ενήλικες και φορείς αντιμετώπισης κυβερνοεπιθέσεων (π.χ. Δίωξη Ηλεκτρονικού Εγκλήματος),

- να παράξουν κόμικ των οποίων η ιστορία θα έχει συνοχή, θα μεταδίδει σαφές μήνυμα και θα χρησιμοποιεί κατάλληλα εκφραστικά μέσα που θα τονίζουν τα συναισθήματα και τις ενέργειες των χαρακτήρων.

Περιγραφή ψηφιακού περιβάλλοντος

Το Pixton αποτελεί ένα ψηφιακό περιβάλλον δημιουργίας κόμικ. Είναι διαθέσιμο για κινητές συσκευές, υπολογιστές και τάμπλετ, ενώ απευθύνεται σε μαθητές και εκπαιδευτικούς όλων των βαθμίδων (educator signup, student signup). Προσφέρει τη δυνατότητα δημιουργίας κόμικ βάσει έτοιμων προτύπων, αλλά και την ανοιχτότητα της ελεύθερης δημιουργίας. Η είσοδος στην εφαρμογή γίνεται μέσω λογαριασμού ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή μέσω της πλατφόρμας Clever.

Τα παραχθέντα κόμικ μπορούν να αποθηκευτούν στον υπολογιστή, να εκτυπωθούν και να κοινοποιηθούν στα κοινωνικά δίκτυα. Στην απλή του έκδοση το Pixton, είναι διαθέσιμο δωρεάν (Pixton for fun), ενώ για εκπαιδευτική χρήση (Pixton for Schools) απαιτείται πληρωμή ανάλογα με τον αριθμό των συμμετεχόντων και τον χρόνο χρήσης. Επιπλέον, υπάρχει σχετική έκδοση για επιχειρήσεις, η οποία προσφέρεται, επίσης, με πληρωμή (Pixton for Business).

Όταν ο χρήστης συνδεθεί στην εφαρμογή, μπορεί να επιλέξει τη δημιουργία κόμικ, avatar, ηλεκτρονικής τάξης και θεματικών πακέτων με σκηνικά, χαρακτήρες, ενδύματα, εκφράσεις προσώπου κι ενεργειών από τα διαθέσιμα πρότυπα του Pixton. Επίσης, ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει πηγές, όπως ιδέες για μαθήματα, για κόμικ και ενδιαφέροντα πρότυπα για εκτύπωση. Ειδικά για την περίπτωση δημιουργίας κόμικ, ο χρήστης καλείται να δημιουργήσει πρώτα το avatar του κι έπειτα να δομήσει το κόμικ του. Σε αυτό μπορεί να προσθέσει άλλους χαρακτήρες, σκηνικά, πλαίσια διαλόγου ή σκέψης και μη λεκτικά στοιχεία στους χαρακτήρες, όπως χειρονομίες, στάσεις και κινήσεις του σώματος. Όταν ολοκληρωθεί το κόμικ, ο χρήστης μπορεί να το αποθηκεύσει και να το διαμοιράσει. Ο εκπαιδευτικός είναι σε θέση να ελέγξει τα παραχθέντα κόμικ όλων των μαθητών - μαθητριών στο πλαίσιο των ηλεκτρονικών τάξεων, που έχει δημιουργήσει.

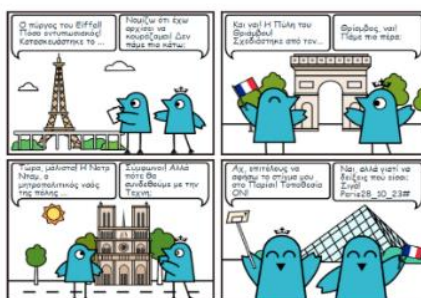
Θα πρέπει, στο σημείο αυτό, να αναφερθεί ότι η εφαρμογή επιλέχθηκε μεταξύ άλλων εφαρμογών δημιουργίας κόμικ για συγκεκριμένους λόγους. Η δημιουργία ηλεκτρονικής τάξης από τον εκπαιδευτικό και η είσοδος των μαθητών - μαθητριών με βάση έναν μοναδικό κωδικό τάξης και έναν μοναδικό ατομικό κωδικό παρείχε τη δυνατότητα ασφαλούς χρήσης της εφαρμογής. Συνάμα, η δυνατότητα επαναχρησιμοποίησης των κόμικ για μελλοντική χρήση εξυπηρετούσε τη διεξαγωγή του μαθήματος, προκειμένου οι μαθητές - μαθήτριες να διορθώσουν ή να επανεξετάσουν την πλοκή του κόμικ τους. Η ευχρηστία της εφαρμογής, παράλληλα, με την προσθήκη μη λεκτικών στοιχείων επικοινωνίας λειτούργησε καταλυτικά στην επιλογή της στο σενάριό μας.

Εναλλακτικά, θα μπορούσαμε να αξιοποιήσουμε τις εφαρμογές «Make Beliefs Comix», «Storyboard That» ή «Storybird», οι οποίες διαθέτουν δυνατότητα δωρεάν κι όχι επί πληρωμή χρήσης. Οι εν λόγω εφαρμογές έχουν αξιοποιηθεί στο πλαίσιο της διδακτικής πράξης του δημοτικού σχολείου και του γυμνασίου με πολύ θετικά αποτελέσματα σε ό,τι αφορά στις δυνατότητες ανάπτυξης δεξιοτήτων παραγωγής γραπτού λόγου και αφήγησης σε μαθητές όλων των ηλικιών (Kohnke, 2020, Wahjuningsih et al., 2020, Rutta et al., 2021). Ωστόσο, δεν πληρούσαν τις προϋποθέσεις που είχαν τεθεί κατά τον σχεδιασμό του διδακτικού σεναρίου.



bird's story

Ταξίδι στο Παρίσι



Create your own at Storyboard That

Εικόνα 1. Παραδείγματα κόμικ στα «Make Beliefs Comix», «Storybird» και «Storyboard That»

Επικουρικά, στην επιλογή μας αυτή, λειτούργησε η βιβλιογραφική ανασκόπηση στην οποία προβήκαμε στη φάση του σχεδιασμού. Διερευνώντας βιβλιογραφικά τη σχετική με το Pixton αρθρογραφία διαπιστώθηκε η αποτελεσματικότητά του σε ό,τι αφορά στην ενίσχυση των ικανοτήτων των μαθητών να γράφουν στα αγγλικά (Dangin & Hartati, 2024; Cabrera-Solano et al., 2021; Ortiz Orellana & Mena Mayorga, 2021), στα ελληνικά (Theodorou et al., 2019; Fokides, 2021), στα τουρκικά (Erol Şahin & Kara Erol, 2022; Kır, 2024). Επιπλέον, έχει

επισημανθεί ότι αποτελεί ένα εργαλείο ενθάρρυνσης της δημιουργικότητας και βελτίωσης των μαθησιακών αποτελεσμάτων (Gil & Vitorino, 2023).

Ομοίως, στο μάθημα της ιστορίας, έχει διαπιστωθεί ότι επηρεάζει θετικά τις στάσεις των μαθητών, τις δεξιότητες σκέψης τους και τα κίνητρά τους (Erol Şahin & Kara Erol, 2022). Στην τριτοβάθμια εκπαίδευση, ιδίως στη διδασκαλία της αγγλικής ως ξένης γλώσσας, έχει προκύψει ότι το Pixton μπορεί να ενισχύσει τις δεξιότητες συγγραφής, την εμπλοκή και τα κίνητρα των φοιτητών για μάθηση (Cabrera-Solano et al., 2021). Τέλος, στη διδασκαλία της γλώσσας και της λογοτεχνίας, έχει αξιοποιηθεί ως εργαλείο παιχνιδιοποίησης, επηρεάζοντας σημαντικά τα κίνητρα για μάθηση των φοιτητών (Collaguazo et al., 2024). Αυτές οι μελέτες αναδεικνύουν συλλογικά τον θετικό αντίκτυπο του Pixton στη διδασκαλία και τη μάθηση, ιδίως όσον αφορά στη δημιουργία εξωτερικών κινήτρων για μάθηση, την καλλιέργεια της δημιουργικότητας και την ανάπτυξη δεξιοτήτων στην παραγωγή γραπτού λόγου, με έμφαση στη γραμματική, το λεξιλόγιο και τη νοηματική συνοχή των κειμένων των κόμικ.

Παιδαγωγικό πλαίσιο

Η δημιουργία ψηφιακών κόμικ από μαθητές στον χώρο της εκπαίδευσης αποτελεί έναν σημαντικό τρόπο, για να διερευνηθεί η διαδικασία κατασκευής και αναδόμησης της γνώσης πάνω σε υπάρχουσες γνωστικές δομές. Ορισμένες έρευνες έχουν εξετάσει ειδικά τη χρήση των ψηφιακών κόμικ στην εκπαίδευση ως γνωστικό βοήθημα, ως μέσον αξιολόγησης και ως εργαλείο ανάδειξης των γνώσεων και σκέψεων των μαθητών (Τζιφόπουλος, 2019). Επιπλέον, οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα ψηφιακά κόμικ ως νοητικό εργαλείο, για να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους στην ανάλυση και σύνθεση πληροφοριών και να αποσαφηνίσουν τις σκέψεις τους με δυναμικό τρόπο (Psomos & Kordaki, 2013).

Σύμφωνα με τις σύγχρονες απόψεις για τη μάθηση, η μάθηση δε γίνεται, πλέον, αντιληπτή ως μία απλή διαδικασία ανταλλαγής πληροφοριών, αλλά και ως ένα αποτέλεσμα συνεχών αλλαγών στις γνωστικές δομές του μαθητή (Bruner, 1985). Με βάση αυτή τη συλλογιστική επιλέχθηκε η μέθοδος project σαν μέθοδος επεξεργασίας του θέματος της αντιμετώπισης περιπτώσεων διαδικτυακού εκφοβισμού. Οι μαθητές σε ομάδες ή ατομικά κλήθηκαν να εργαστούν και στα τρία μαθήματα, δημιουργώντας κόμικ που είχαν προσωπικό νόημα για τους ίδιους.

Με άλλα λόγια, οι παιδαγωγικές αρχές του διδακτικού σεναρίου εστιάζουν στην ενεργητική μάθηση, τη δημιουργικότητα και την ανάπτυξη πολλαπλών δεξιοτήτων. Οι μαθητές δεν ήταν απλοί δέκτες πληροφοριών, αλλά μέσω της δημιουργίας των κόμικ, κατασκεύασαν τη δική τους κατανόηση του θέματος. Επιπλέον, η διεπιστημονικότητα του σεναρίου και η διασύνδεση διαφορετικών γνωστικών αντικειμένων (Πληροφορική, Νέα Ελληνικά, Εικαστικά) βοηθά τους μαθητές να δουν τις γνώσεις τους ως ένα ενιαίο σύνολο. Συνολικά, το διδακτικό σενάριο προσφέρει μια ολιστική προσέγγιση στη μάθηση, ενθαρρύνοντας τους μαθητές να γίνουν ενεργοί συμμετέχοντες στη μαθησιακή διαδικασία.

Διδακτική διαδικασία

Το σενάριο υλοποιήθηκε το διάστημα Φεβρουαρίου - Μαρτίου 2024 σε δέκα διδακτικές ώρες σε όλα τα τμήματα της Α' Γυμνασίου ενός ιδιωτικού σχολείου της Αθήνας. Είχε διαθεματικό και διεπιστημονικό χαρακτήρα, με την έννοια ότι οι μαθητές - μαθήτριες εργάστηκαν στο πλαίσιο διαφορετικών γνωστικών αντικειμένων (Νέα Ελληνικά, Εικαστικά, Πληροφορική) για την ανάπτυξη των ψηφιακών τους κόμικ.

Συγκεκριμένα, στα Νέα Ελληνικά: οι μαθητές ανέλυσαν τους χαρακτήρες του κόμικ τους, περιγράφοντας τα χαρακτηριστικά τους, τα συναισθήματά τους και τις ενέργειές τους.

Επιπλέον, δόμησαν την πλοκή της ιστορίας τους, εντοπίζοντας την αρχή, τη μέση και το τέλος, αξιοποιώντας ιστορίες που είχαν διαβάσει στο παρελθόν. Στα Εικαστικά, οι μαθητές ανέλυσαν τις εικόνες του κόμικ τους σε καρέ, περιγράφοντας τα χρώματα, τις μορφές, τις προοπτικές και τα συναισθήματα που μεταφέρουν.

Στην Πληροφορική παρακολούθησαν ενημερωτικό υλικό – εγκεκριμένο από αρμόδιους φορείς – σχετικά με την ασφάλεια στο Διαδίκτυο. Ακολούθησε συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης για έκφραση απόψεων και επίλυση αποριών. Σαν αποτίμηση της δράσης, καταγράφηκαν οι σκέψεις των μαθητών - μαθητριών σε ένα padlet με τη μορφή ενός Κώδικα Διαδικτυακής Κυκλοφορίας. Το παραχθέν υλικό είναι διαθέσιμο στον ακόλουθο δικτυακό τόπο: <https://padlet.com/mstivaktaki1/padlet-vjanv7nhw0f2deje>. Έπειτα, με βάση το φύλλο εργασίας που τους είχε διαμοιραστεί εξερεύνησαν τις δυνατότητες του Pixton και δημιούργησαν / μετέφεραν στο περιβάλλον του το κόμικ τους, το οποίο είχαν ήδη ξεκινήσει.

Στο σημείο αυτό θα πρέπει να επισημανθεί ότι μια ομάδα καθηγητών - καθηγητριών των τριών προαναφερθέντων ειδικοτήτων, κρίθηκε απαραίτητη για να λειτουργήσει ως «ομάδα πυρήνας» και – σε συνεργασία με τη Διεύθυνση της Σχολικής μονάδας – να συντονίζει και να εποπτεύσει την παρέμβαση. Η «ομάδα πυρήνας» είναι αυτή που ενημέρωσε και έλαβε την έγκριση του Συλλόγου Διδασκόντων, για τη διεξαγωγή του διδακτικού σεναρίου, το οποίο ήταν δομημένο σε φάσεις.

Α΄ Φάση:

Η πρώτη φάση του διδακτικού σεναρίου εστίαζε στην ενημέρωση των μαθητών - μαθητριών για την έννοια του διαδικτυακού εκφοβισμού από την σχολική ψυχολόγο του σχολείου. Στη συνέχεια, οι μαθητές - μαθήτριες κλήθηκαν να αποφασίσουν αν θα εργάζονταν σε ομάδες ή ατομικά. Στην πρώτη περίπτωση αναγκαίος ήταν ο συντονισμός των ρόλων στο πλαίσιο της ομάδας, προκειμένου να προκύψει η πλοκή του κόμικ.

Β΄ Φάση:

Στην επόμενη φάση οι μαθητές - μαθήτριες αφού είχαν σε αδρές γραμμές καταγράψει στο μάθημα των Νέων Ελληνικών την πλοκή, τους χαρακτήρες, το σκηνικό της ιστορίας τους, έλαβαν σχετικές κατευθύνσεις αυτής της μετάβασης. Σε όλα τμήματα έγινε σχετική παρουσίαση για τα δομικά στοιχεία του κόμικ και τι μπορεί να αποτυπωθεί σε αυτό από Φιλολόγο με ειδικέυση στο κόμικ και στο σκίτσο.

Γ΄ Φάση:

Έπειτα, ομάδες και μονάδες, εργάστηκαν στα Εικαστικά και στην Πληροφορική με βάση ένα φύλλο εργασίας που τους δόθηκε. Στα Εικαστικά, το φύλλο εργασίας εστίαζε στην κατάτμηση της ιστορίας σε σκηνές / καρέ και στην τοποθέτηση των χαρακτήρων σε νοηματική αλληλουχία μέσα στο κόμικ.

Στην Πληροφορική, το φύλλο εργασίας επικεντρωνόταν στην εξοικείωση των μαθητών - μαθητριών με το «Pixton». Ακολουθώντας τις σχετικές οδηγίες, στο εργαστήριο Πληροφορικής, πληκτρολόγούσαν σε έναν φυλλομετρητή τη διεύθυνση της ηλεκτρονικής τάξης (Login Url), στη συνέχεια τον πενταψήφιο ή εξαψήφιο κωδικό (Student code) τους, που τους είχε σταλεί με μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, κι έπειτα εισέρχονταν στον προσωπικό τους χώρο στην ηλεκτρονική τάξη του τμήματός τους. Στη συνέχεια, οι μαθητές - μαθήτριες κλήθηκαν να δημιουργήσουν το προσωπικό τους avatar. Όταν το ολοκλήρωναν, αυτό προβαλλόταν στην εικονική τάξη τους στο Pixton, μαζί με το αντίστοιχο Avatar των διδασκόντων. Έπειτα, επέλεξαν τον σύνδεσμο «Create a comic - CREATE NOW», για να δημιουργήσουν το κόμικ τους.

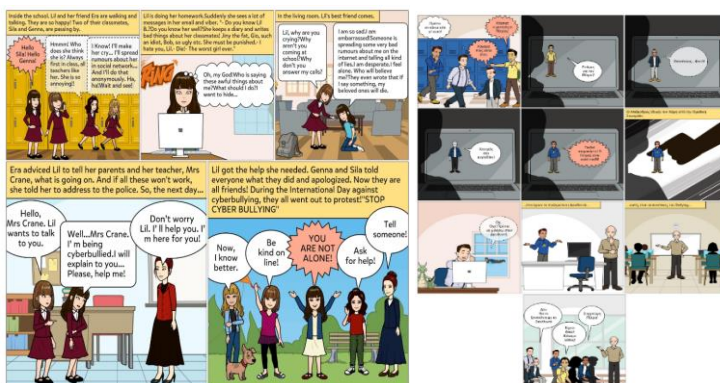
Αρωγός στη δημιουργία του κόμικ στο μάθημα της Πληροφορικής στάθηκε η σχετική προετοιμασία που προηγήθηκε στο μάθημα των Εικαστικών σε σχέση με τον χωρισμό της ιστορίας τους σε σκηνές. Ωστόσο, κλήθηκαν να εμπλουτίσουν περαιτέρω την πλοκή της ιστορίας τους και ιδιαίτερα τα χαρακτηριστικά του βασικού χαρακτήρα τους. Για παράδειγμα, εμπλούτισαν ψηφιακά τα εξωτερικά χαρακτηριστικά του (σχήμα και χρώμα μαλλιών, ύψος, χαρακτηριστικά προσώπου, ενδυμασία) και το σκηνικό στο οποίο κινείται.

Δ' Φάση:

Στην τελευταία φάση οι μαθητές - μαθήτριες διαμοίρασαν στους διδάσκοντες τα κόμικ τους, αφού πρώτα τα παρουσίασαν στην ολομέλεια. Αυτά αξιολογήθηκαν από επιτροπή, αποτελούμενη από μέλη του διδακτικού προσωπικού και από τη σχολική ψυχολόγο. Βασικά κριτήρια αποτέλεσαν το περιεχόμενο των κόμικ, η νοηματική τους συνοχή, το μήνυμα που περνούσαν σε θέματα κυβερνοασφάλειας / ασφάλειας προσωπικών δεδομένων στο διαδίκτυο, η λειτουργική διαρρύθμιση των καρτέ και η πρωτοτυπία της ιστορίας τους. Τα κόμικ που αξιολογήθηκαν θετικά ως προς τα προαναφερθέντα κριτήρια εκτυπώθηκαν σε μέγεθος αφισών και τοιχοκολλήθηκαν σε διάφορους χώρους του σχολείου.

Συμπεράσματα: Τα παραχθέντα κόμικ

Τα κόμικ που δημιουργήθηκαν στο «Pixton» παρουσιάζουν ερευνητικό ενδιαφέρον. Οπτικοποιούν με δυναμικό τρόπο βιωματικά γεγονότα χρηστών του διαδικτύου, προβάλλοντας, αντίστοιχους τρόπους αντιμετώπισής τους.



Εικόνα 2. Παραδείγματα κόμικ μαθητών - μαθητριών στο «Pixton Edu»

Τα κόμικ, που παράχθηκαν στην ελληνική ή στην αγγλική γλώσσα, μιας και δόθηκε σχετική ελευθερία επιλογής στους μαθητές / στις μαθήτριες, θα μπορούσαν να κατηγοριοποιηθούν σε τρεις κατηγορίες. Προέκυψαν κόμικ που θίγουν τη δυσφήμιση του κεντρικού χαρακτήρα, την άσκηση λεκτικής βίας στο πρόσωπό του, την κοινοποίηση από τον ίδιο τον ήρωα μιας προβληματικής κατάστασης σε έναν ενήλικα που εμπιστεύεται. Και στις τρεις περιπτώσεις διάχυτη ήταν η ανάγκη των μαθητών - μαθητριών να μην αφήσουν ημιτελή τα κόμικ τους, αλλά και να υπάρχει ένα αίσιο τέλος στην έκβαση του προβλήματος.



Εικόνα 3. Παράδειγμα κόμικ μαθήτριας στο «Pixton Edu»

Αξίζει να επισημανθεί ότι στην πλειονότητά τους τα κόμικ των μαθητών - μαθητριών παρουσίαζαν ενδιαφέρουσα νοηματική συνοχή. Επέλεξαν ιστορίες, τις οποίες οργάνωσαν λεκτικά με τα κατάλληλα σκηνικά και τους κατάλληλους χαρακτήρες. Αντίστοιχη ζεύξη, παρατηρείται και στις επικεφαλίδες και στα πλαίσια διαλόγου των χαρακτήρων. Εύλογα αναδύονται οφέλη που σχετίζονται με την κοινωνική, γνωστική και συναισθηματική ανάπτυξη των μαθητών - μαθητριών, στην προσπάθειά τους να κοινοποιήσουν τρόπους αυτοπροστασίας και διασφάλισης των προσωπικών τους δεδομένων. Επιπλέον, η δημιουργία των κόμικ φαίνεται να ενεργοποίησε τη φαντασία τους, τη δημιουργικότητά τους και την ικανότητά τους να επικονοπούν γραπτά ένα θέμα. Δημιούρθετα, η διαδικασία της δημιουργίας των κόμικ ενδέχεται να ενίσχυσε την αυτοπεποίθησή τους και την ανάπτυξη δεξιοτήτων, όπως η οργάνωση, η συνεργασία και η επίλυση προβλημάτων.

Επισημάνσεις

Η ψηφιακή αφήγηση, ως σύγχρονη μορφή επικοινωνίας, προσφέρει ένα ελκυστικό και διαδραστικό περιβάλλον μάθησης, ιδανικό για την ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21ου αιώνα. Η καλλιέργεια της δημιουργικότητας, κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων, του ψηφιακού εγγραμματισμού μπορούν να ενισχυθούν με την αξιοποίηση σχετικών περιβαλλόντων στη διδασκαλία και τη μάθηση όλων των βαθμίδων εκπαίδευσης. Μέσω της υλοποίησης του διδακτικού σεναρίου, διαπιστώσαμε ότι οι μαθητές - μαθήτριες εντύφωσαν στην ομαδικότητα, την εύρεση, ανάλυση και επίλυση μιας προβληματικής κατάστασης, προσθέτοντας σε αυτή μυθοπλαστικά στοιχεία.

Κλείνοντας, κρίνεται σκόπιμο να επισημανθεί ότι, τα θέματα ψηφιακής προστασίας και ασφάλειας είναι σημαντικό να προσεγγίζονται με ψηφιακά περιβάλλοντα που προσφέρουν δυνατότητες αυτενέργειας και ανάδειξης της δημιουργικής σκέψης της νέας γενιάς. Το Pixton, όπως διαπιστώθηκε, δε δυσκόλεψε στη χρήση κανένα παιδί. Η ανοιχτότητά του λειτουργήσε καταλυτικά και σαν διέξοδο της δημιουργικότητάς τους. Οι μαθητές – μαθήτριες χρησιμοποίησαν πλούσιο λόγο, περιγραφές γεγονότων και συναισθημάτων των χαρακτήρων, δημιουργώντας ενδιαφέρουσες πλοκές και πολυτροπικά κείμενα. Η ομαδική ή

εξατομικευμένη εμβάθυνσή τους στο κειμενικό είδος της αφήγησης, αλλά και στο υπολογιστικό περιβάλλον δημιούργησαν στα παιδιά νέες αναπαραστάσεις, που ξεφεύγουν από την παραδοσιακού τύπου μάθηση.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

- 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* (pp. 84-91). Fukuoka, Japan: IEEE. <https://ieeexplore.ieee.org/document/6132783>
- Bruner, J. S. (1985). Vygotsky: A Historical and Conceptual Perspective. In J. Wertsch (Ed.), *Culture, Communication, and Cognition: Vygotskian Perspectives*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cabrera-Solano, P., Gonzalez-Torres, P., & Ochoa-Cueva, C. (2021). Using Pixton for Teaching EFL Writing in Higher Education during the Covid-19 Pandemic. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 20(9), 102-115. <https://doi.org/10.26803/ijlter.20.9.7>
- Collaguazo, L. A. Á., Peña, F. P. E., Mosquera, J. F. V., & Cando, X. O. Y. (2024). Pixton: Una herramienta gamificadora para motivar el proceso enseñanza aprendizaje de la lengua y literatura. *Polo del Conocimiento*, 9(2), 2075-2099.
- Dangin, D., & Hartati, E. (2024). Empowering Creativity: Enhancing Creative Writing Skills through Pixton in Community Service Initiatives. *International Journal Of Community Service*, 4(1), 76-80. <https://doi.org/10.51601/ijcs.v4i1.244>
- Davis, A. L. (2013). Using instructional design principles to develop effective information literacy instruction The ADDIE model. *College & Research Libraries News*, 74(4), 205 - 207. <https://doi.org/10.5860/crln.74.4.8934>
- Erol Şahin, A. N. & Kara Erol, H. (2022). A digital educational tool experience in history course: Creating digital comics via Pixton Edu. *Journal of Educational Technology & Online Learning*, 5(1), 223-242. <https://doi.org/10.31681/jetol.983861>
- Fokides, E. (2021). Using Digital Storytelling to Inform Students About Bullying: Results of a Pilot Program. In I. Management Association (Ed.), *Research Anthology on School Shootings, Peer Victimization, and Solutions for Building Safer Educational Institutions* (pp. 514-526). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-5360-2.ch025>
- Gakhar, S. & Thompson, A. (2007). Digital storytelling: Engaging, Communicating, and Collaborating. In R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber & D. Willis (Eds.), *Proceedings of SITE 2007--Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 607-612). San Antonio, Texas, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). <https://www.learntechlib.org/primary/p/24609/>
- Gil, H., & Vitorino, J. (2023). The use of Pixton software as a pedagogical resource in the teaching and learning process. *2023 International Symposium on Computers in Education (SIIE)*, 1-6. <https://ieeexplore.ieee.org/document/10423688>
- Kır, D. B. (2024). A Web Tool to Improve the Writing Skills of Students Learning Turkish as a Foreign Language: Pixton. *International Journal of Field Education*, 10(2), 60-74. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/3793589>
- Kohnke, L. (2020). Make Beliefs Comix. *RELC Journal*, 51(2), 321-323. <https://doi.org/10.1177/0033688218765301>
- Latham, S. (2005). Learning Communities and Digital Storytelling: New Media for Ancient Tradition. In C. Crawford, R. Carlsen, I. Gibson, K. McFerrin, J. Price, R. Weber & D. Willis (Eds.), *Proceedings of SITE 2005--Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 2286-2291). Phoenix, AZ, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). <https://www.learntechlib.org/primary/p/19417/>
- Ortiz Orellana, X. G., & Mena Mayorga, J. I. (2021). Pixton as a digital teaching tool to encourage the writing skill. *Ciencia Digital*, 5(3), 20-35. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v5i3.1621>
- Psomos, P., & Kordaki, M. (2013). Analysis of educational digital storytelling environments: the use of the "dimension star" model. In *Information Systems, E-learning, and Knowledge Management Research: 4th World Summit on the Knowledge Society, WSKS 2011, Mykonos, Greece, September 21-23, 2011*.

- Revised Selected Papers 4 (pp. 317-322). Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-35879-1_37
- Robin, B., & McNeil, S. G. (2012). What Educators Should Know about Teaching Digital Storytelling. *Digital Education Review*, 12, 37 – 51. <https://eric.ed.gov/?id=EJ996781>
- Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. In C. Crawford, R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber & D. Willis (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006* (pp. 709-716). Chesapeake, VA: AACE. <https://www.learntechlib.org/primary/p/22129/>
- Rutta, C. B., Schiavo, G., Zancanaro, M., & Rubegni, E. (2021). Comic-based Digital Storytelling for Content and Language Integrated Learning. *Educational Media International*, 58(1), 21-36. <https://doi.org/10.1080/09523987.2021.1908499>
- Wahjuningsih, E., Santihastuti, A.A., Kurniawati, I., & Arifin, U. (2020). Storyboard That” Platform to Boost Students Creativity: Can It Become Real? IOP Conference Series: Earth and Environmental Science, 485, 012095. doi:10.1088/1755-1315/485/1/012095
- Theodorou, P., Vratsanou, K.C., Nastoulas, I., Kalogirou, E.S., Skanavis, C. (2019). Climate Change Education Through DST in the Age Group “10-13” in Greece. In: W., Leal Filho, B., Lackner & H., McGhie (Eds.), *Addressing the Challenges in Communicating Climate Change Across Various Audiences. Climate Change Management. Springer, Cham.* (pp. 317-337). https://doi.org/10.1007/978-3-319-98294-6_20
- Τζιφόπουλος, Μ. Χ. (2019). Τα ψηφιακά κόμικς στο σχολείο του 21ου αιώνα: προετοιμάζοντας τους σύγχρονους εκπαιδευτικούς. *Παιδαγωγική επιθεώρηση*, 65, 160-179. <https://doi.org/10.26266/jpevol65pp160-17>