

Διδακτική της Πληροφορικής μέσω ψηφιακής αφήγησης. Μια πρόταση για δημιουργία μιας κοινότητας πρακτικής.

Θαρρενός Μπράτιτσης
bratitsis@uowm.gr

Επίκουρος Καθηγητής, Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών, Παν. Δυτικής Μακεδονίας

Περίληψη

Στην παρούσα επιμορφωτική συνεδρία, κεντρικό ζήτημα είναι η ψηφιακή αφήγηση ως διδακτική μεθοδολογία και η εφαρμογή της στον τομέα της διδακτικής της πληροφορικής. Με αφορμή μια ερευνητική προσπάθεια που ξεκίνησε στο Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας και αξιοποιώντας την εμπειρία που αποκομίστηκε από το ευρωπαϊκό πρόγραμμα με κωδική ονομασία «T-Story: Digital storytelling applied to training», το παρόν πρόγραμμα επιμόρφωσης στοχεύει στη διδασκαλία εννοιών πληροφορικής. Αρχικά, θα γίνει μια εισαγωγή στην ορολογία και τις τεχνικές της ψηφιακής αφήγησης. Στη συνέχεια, θα παρουσιαστούν βήμα προς βήμα παραδείγματα κατασκευής ψηφιακών ιστοριών και των συνοδευτικών σχεδίων διδασκαλίας. Ακολούθως, οι εκπαιδευτικοί που θα συμμετάσχουν θα εργαστούν σε ομάδες για να κατασκευάσουν προσχέδια για τις δικές τους ψηφιακές ιστορίες και διδακτικές προσεγγίσεις. Στόχος της επιμορφωτικής συνεδρίας είναι να δημιουργηθεί μια ομάδα εργασίας που θα συνεχίσει τη συνεργασία της και μετά το πέρας του συνεδρίου.

Λέξεις κλειδιά: ψηφιακή αφήγηση, επιμόρφωση, εκπαιδευτικοί, διδακτική πληροφορικής

Εισαγωγή

Η αφήγηση είναι μια από τις μεθόδους επικοινωνίας και μάθησης που απαντάται από τις απαρχές των χρόνων. Από την εποχή των σπηλαιογραφιών μέχρι την εποχή της πληροφορίας, οι ιστορίες αποτελούν ένα μέρος της καθημερινότητας. Για χιλιάδες χρόνια, οι κοινωνίες αξιοποιούσαν την αφηγηματική προσέγγιση για τη διδασκαλία σημαντικών αρχών (Brady, 1997; MacDonald, 1998). Σε πολιτισμούς χωρίς γραπτή γλώσσα, η αφήγηση ήταν ο μόνος τρόπος για τη μετάδοση της κουλτούρας τους, των αξιών τους και της ιστορίας τους (Egan, 1989).

Σε συνδυασμό με τη σύγχρονη τεχνολογία, η αφήγηση μπορεί δυναμικά να αξιοποιηθεί σε όλες τις καταστάσεις, συμπεριλαμβάνοντας την τυπική, μη-τυπική και άτυπη εκπαίδευση, αλλά και τα εργασιακά περιβάλλοντα, όπως είναι ο χώρος της υγείας (Heiney, 1995; Chelf et al., 2000) ή η διαχείριση ανθρώπινου δυναμικού και η διαχείριση γνώσης (Swar, 2001; Sole, 2002). Η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί το συνδυασμό της παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με πολυμέσα και εργαλεία τηλεπικοινωνίας (Lathem, 2005). Συνιστά μια μορφή τέχνης, συνδυάζοντας διαφορετικά είδη πολυμεσικού υλικού, όπως εικόνες, κείμενο, βίντεο, ηχογραφημένη αφήγηση και μουσική για τη δημιουργία μιας ιστορίας (Robin & McNeil, 2012). Οι ψηφιακές αφηγήσεις μπορούν να αποθηκευτούν ή να δημοσιευτούν στο διαδίκτυο, επιτρέποντας τη συζήτηση και το σχολιασμό και ενισχύοντας την εκπαιδευτική τους αξία και το χρόνο ζωής τους (Lathem, 2005).

Σήμερα, η ψηφιακή αφήγηση είναι μια καινοτόμος διδακτική προσέγγιση που έχει τη δυναμική να εμπλέκει εκπαιδευόμενους σε μαθητοκεντρικές δραστηριότητες που ενισχύουν το μαθησιακό αποτέλεσμα, σε όλο το φάσμα της εκπαίδευσης. Ενισχύει το κίνητρο για μάθηση, παρέχοντάς τους ένα περιβάλλον ευνοϊκό για την επικοινωνία, τον αναστοχασμό,

την οικοδόμηση γνώσης και τη συνεργασία. Παράλληλα, ως προσέγγιση η Ψηφιακή Αφήγηση είναι κατάλληλη για όλα τα επίπεδα και τους τύπους εκπαίδευσης.

Στο πλαίσιο αυτό, η παρούσα επιμορφωτική συνεδρία αποσκοπεί στη διεύρυνση της εφαρμογής αυτής της προσέγγισης στη διδακτική της πληροφορικής.

Δομή της συνεδρίας

Η επιμορφωτικής συνεδρίας χωρίζεται σε 4 διακριτά μέρη. Στο πρώτο μέρος, θα γίνει μια σύντομη εισαγωγή στις έννοιες και την ορολογία της ψηφιακής αφήγησης, ξεκινώντας από το χώρο της παραδοσιακής αφήγησης. Η θεωρητική προσέγγιση θα αντλήσει στοιχεία από τη σειρά μαθημάτων που δημιουργήθηκαν στο πλαίσιο του προγράμματος «T-Story: storytelling applied to training», το οποίο χρηματοδοτήθηκε από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Το πρόγραμμα T-Story είχε διάρκεια 24 μήνες, από το Νοέμβριο του 2012 ως τον Οκτώβριο του 2014 και συνολικά 7 εταιρους από ισάριθμες ευρωπαϊκές χώρες. Το κυριότερο προϊόν του είναι μια σειρά 10 ψηφιακών μαθημάτων, χωρισμένων σε τρεις (3) διακριτές φάσεις και συνοδευόμενων από ένα εγχειρίδιο μάθησης. Κάθε φάση εστιάζει σε ένα διαφορετικό σημείο της διαδικασίας κατασκευής μιας ψηφιακής ιστορίας, περιλαμβάνοντας θεωρητικές αναφορές, βιβλιογραφικούς πόρους για εμπάθυνση, πρακτικά παραδείγματα και ασκήσεις.

Στο δεύτερο μέρος της επιμορφωτικής συνεδρίας, θα παρουσιαστεί αναλυτικά ένα παράδειγμα δημιουργίας ψηφιακής ιστορίας για τη διδασκαλία εννοιών που εμπίπτουν στο χώρο της διδακτικής της πληροφορικής. Μέσα από διαλογική συζήτηση με τους συμμετέχοντες θα γίνει αναγνώριση όλων των δομικών στοιχείων μιας καλής ιστορίας, μέσω του παρουσιαζόμενου παραδείγματος. Έτσι θα αναδειχτούν τα σημεία που πρέπει κανείς να προσέχει ιδιαίτερα, όταν προσπαθεί να σχεδιάσει τις δικές του διδακτικές ιστορίες.

Στο τρίτο μέρος της επιμορφωτικής συνεδρίας, η ιστορία του προηγούμενου παραδείγματος θα μετατραπεί σε ιστοριοπίνακα. Χρησιμοποιώντας ευρέως αποδεκτά πρότυπα ιστοριοπίνακα, θα επισημανθούν τα είδη και η σημασία των αποφάσεων που λαμβάνει κανείς σε αυτή τη φάση κατασκευής μιας ψηφιακής ιστορίας. Στη συνέχεια, θα παρουσιαστεί μια σύντομη ψηφιακή ιστορία, με βάση τον ιστοριοπίνακα που θα έχει αναλυθεί.

Στο τέταρτο και τελευταίο μέρος της συνεδρίας, οι συμμετέχοντες θα εργαστούν σε δυάδες για να προσπαθήσουν να κατασκευάσουν προσχέδια των δικών τους ιστοριών, με σκοπό να διδάξουν οποιαδήποτε έννοια ή αντικείμενο εμπίπτει στο χώρο της Πληροφορικής, για οποιαδήποτε ηλικία μαθητών επιθυμούν. Ορισμένες από τις ιστορίες αυτές θα παρουσιαστούν και θα συζητηθούν στην ολομέλεια, με σκοπό την αφομοίωση του περιεχομένου της επιμόρφωσης, με εποικοδομητικό και συμμετοχικό τρόπο.

Μετά το συνέδριο

Η προτεινόμενη επιμορφωτική συνεδρία έχει διττό στόχο. Αρχικά επιδιώκει να φέρει την ψηφιακή αφήγηση κοντά σε εκπαιδευτικούς πληροφορικής. Παράλληλα όμως αποσκοπεί στη συγκρότηση μιας ενεργής ομάδας εργασίας που θα συνεχίσει να δουλεύει με συνεργατικό τρόπο και μετά το πέρας της συνεδρίας. Μέσα από συζήτηση με τους ενδιαφερόμενους συμμετέχοντες, θα επιλεγεί το κατάλληλο εργαλείο συνεργασίας και επικοινωνίας (blog, wiki ή κάποιο άλλο), στο οποίο θα αναρτηθούν τα προσχέδια που θα κατασκευαστούν κατά τη διάρκεια της επιμορφωτικής συνεδρίας. Σταδιακά, θα μορφοποιηθούν οι ιστορίες αυτές, περνώντας από όλα τα στάδια σχεδιασμού και υλοποίησης που θα έχουν παρουσιαστεί στη συνεδρία (εμπλουτισμός ιστορίας, αναζήτηση και κατασκευή ψηφιακού υλικού, ιστοριοπίνακας, υλοποίηση). Φυσικά, είναι επιθυμητό να

σχεδιαστούν και νέες ιστορίες, μέσω της συνεργατικής πλατφόρμας. Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες θα κληθούν να εφαρμόσουν τις ιστορίες τους στην τάξη και να μοιραστούν τις εμπειρίες τους και τις παρατηρήσεις τους με την υπόλοιπη ομάδα.

Απώτερος στόχος της προσπάθειας αυτής είναι, μέχρι το πέρας της επερχόμενης σχολικής χρονιάς να έχουν σχεδιαστεί και δοκιμαστεί στην τάξη, σε όλα τα επίπεδα εκπαίδευσης, αρκετές ιστορίες για να συγκροτήσουν ένα σώμα «καλών πρακτικών» αξιοποίησης της ψηφιακής αφήγησης στη διδακτική της πληροφορικής. Πέρα της διερεύνησης της δυνατότητας δημοσίευσης του έργου της ομάδας που θα σχηματιστεί σε επερχόμενα επιστημονικά συνέδρια ή και στα περιοδικά της ΕΤΠΕ, υπάρχει σχεδιασμός για την έκδοση ενός συλλογικού τόμου με τις πιο αξιόλογες, ολοκληρωμένες εργασίες, με την επιμέλεια του εμπροφωτή, ο οποίος θα επιμεληθεί και της θεωρητικής τεκμηρίωσης ενός τέτοιου έργου.

Ευχαριστίες

Το πρόγραμμα T-Story (Αρ. σχ. 530860-LLP-1-2012-1-IT-KA3-KA3MP) χρηματοδοτήθηκε από την Ευρωπαϊκή Ένωση, από το πρόγραμμα Δια βίου Μάθησης, Δράση 3, Πολυσυμμετοχικά έργα (Life Long Learning Programme, Key Action 3, Multilateral). Η διάρκειά του είναι 24 μήνες, από το Νοέμβριο του 2012 ως τον Οκτώβριο του 2014. Συνολικά 7 εταίροι από ισάριθμες χώρες αποτελούν την κοινοπραξία του έργου: Πορτογαλία (project coordinator – Advancis Business Services), Ιταλία (applicant partner - ISTUD Business School), Ρουμανία (Romanian Institute for Adult Education), Ολλανδία (In Dialogue), Πολωνία (University of Humanities and Economics in Lodz), Ισπανία (FASE Net) και Ελλάδα (Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας).

Αναφορές

- Brady, M.K. (1997). Ethnic folklore. In T. A. Green (Ed.), *Folklore: An encyclopedia of beliefs, customs, tales, music, and art* (pp. 237-244). Santa Barbara, CA: ABC-CLIO.
- MacDonald, M.R. (1998). *Traditional storytelling today: An international sourcebook*. Chicago, IL: Fitzroy Dearborn.
- Egan, K. (1989). *Teaching as story telling*. Chicago: University of Chicago Press.
- Heiney, S.P. (1995). The healing power of story. *Oncology Nursing Forum*, 22(6), 899-904.
- Chelf, J.H., Deschler, A., Hillman, S., & Durazo-Arvizu, R. (2000). Storytelling: A strategy for living and coping with cancer. *Cancer Nursing*, 23(1), 1-5.
- Sole, D. (2002). *Sharing Knowledge Through Storytelling*. LILA. Retrieved February 10, 2014 from http://www.providersedge.com/docs/km_articles/Sharing_Knowledge_Through_Storytelling.pdf
- Swap, W., Leonard, D., Shields, M. and Abrams, L. (2001). Using Mentoring and Storytelling to Transfer Knowledge in the Workplace. *Journal of Management Information Systems*, 19 (1), pp 95-114.
- Lathem, S.A. (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. A. Willis (eds), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2005* (pp. 2286-2291). Chesapeake, VA: AACE.
- Robin, B.R. & McNeil, S.G. (2012) What educators should know about teaching digital storytelling. *Digital Education Review*, 22, 37-51.