

**Εργαστηριακή Συνεδρία στο πλαίσιο του 8ου Πανελλήνιου  
Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή "Τεχνολογίες Πληροφορίας &  
Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση"**

**Ψηφιακά περιβάλλοντα σχεδίασης ψηφιακών  
αφηγήσεων: Creaza, Zimmer Twins at School and  
Xtranormal**

**Μαρία Κορδάκη<sup>1</sup>, Παναγιώτης Ψώμος<sup>2</sup>**  
[m.kordaki\\_panagiotis.psomos@aegean.gr](mailto:m.kordaki_panagiotis.psomos@aegean.gr)

<sup>1</sup>Επίκουρη Καθηγήτρια, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας & Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

<sup>2</sup>Υποψήφιος Διδάκτορας, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας & Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

### **Περίληψη**

Είναι ευρέως αποδεκτό το ότι η αφήγηση αποτελεί ένα πολιτιστικό επίτευγμα του ανθρώπινου γένους (Spaniol, Klamma, Sharda and Jarke, 2006). Σύμφωνα με τον Pedersen (1995) η αφήγηση αποτελεί μια αυθεντική μορφή διδασκαλίας. Αποτελεί έναν απλό αλλά ταυτόχρονα πανίσχυρο τρόπο με τον οποίο οι μαθητές μπορούν να υποστηριχθούν στο να κατανοήσουν τον πολύπλοκο και αταξινόμητο κόσμο της εμπειρίας (Bruner, 1990). Η ψηφιακή αφήγηση είναι η σύγχρονη έκφραση της αρχαίας τέχνης της αφήγησης στο περιβάλλον της ψηφιακής τεχνολογίας και αντλεί την δύναμη της από την αρμονία μεταξύ εικόνας, μουσικής, αφήγησης και φωνής, δίνοντας ζωηρά χρώματα σε χαρακτήρες, καταστάσεις, εμπειρίες και ιδέες (Lowenthal, 2008). Όταν η ψηφιακή αφήγηση έχει στόχο τη μάθηση τότε προκύπτει η Εκπαιδευτική Ψηφιακή Αφήγηση. Μέσω της κατάλληλα σχεδιασμένης Εκπαιδευτικής Ψηφιακής Αφήγησης μπορούν να επιτευχθούν και οι 6 γνωστικοί στόχοι της αναθεωρημένης ταξινομίας του Bloom (Bloom, Mesia and Krathwohl, 1964), με αποτέλεσμα να αποτελεί ένα πανίσχυρο εκπαιδευτικό εργαλείο (Meerbaum-Salant, Armoni, & Ben-Ari, 2010). Επιπλέον, μέσω της ψηφιακής αφήγησης δύνανται να αποκτηθούν σημαντικές γνωστικές δεξιότητες (Robin, 2006) όπως: Οργανωτικές δεξιότητες, Δεξιότητες Γραφής, Ερευνητικές Δεξιότητες, Δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, Τεχνολογικές δεξιότητες, Δεξιότητες αξιολόγησης, Δεξιότητες διαπροσωπικών σχέσεων, Δεξιότητες συνέντευξης και Δεξιότητες Παρουσίασης. Στην εργαστηριακή συνεδρία θα γίνει εισαγωγή στα ελεύθερα διαθέσιμα περιβάλλοντα ψηφιακής αφήγησης Creaza (<http://www.creazaeducation.com/>), Zimmer Twins at School (<http://zimmertwinsatschool.com/>) και Xtranormal (<http://www.xtranormal.com/>), και θα παρουσιαστούν διδακτικές προσεγγίσεις για τη χρήση τους στην πρωτοβάθμια και τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

**Λέξεις κλειδιά:** ψηφιακή αφήγηση, Creaza, Xtranormal, Zimmer Twins at School

Αναφορές

- Bloom, B. S., Mesia, B. B., and Krathwohl, D. R. (1964). *Taxonomy of Educational Objectives* (2 volumes). David McKay.
- Bruner, J. (1990). *Acts of meaning*. Cambridge, MA: Harvard Univ. Press.
- Lowenthal, P. R. (2008). Online faculty development and storytelling: An unlikely solution to improving teacher quality, *Journal of Online Learning and Teaching*, 9(3), pp. 349-356.
- Meerbaum-Salant, O., Armoni, M., & Ben-Ari, M (2010). Learning Computer Science Concepts with Scratch. *ICER 2010*, Aarhus, Denmark, pp. 69-76.
- Pedersen, E. (1995). Storytelling and the art of teaching. *FORUM*, 33(1). <http://eca.state.gov/forum/vols/vol33/no1/P2.htm>, Retrieved 20/10/2011.
- Robin, B. (2006). The Educational Uses of Digital Storytelling. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006* (pp. 709-716). Chesapeake, VA: AACE.
- Spaniol, M., Klamma, R., Sharda, N., Jarke, M. (2006). Web-Based Learning with Non-linear Multimedia Stories. *ICWL 2006*; pp.249-263.