

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

Μετασύνθεση δραστηριοτήτων ψηφιακής αφήγησης με τελικούς αποδέκτες παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία

ΕΛΕΝΑ	ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ	ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΞΕΝΗ	ΒΡΑΣΙΔΑΣ	ΚΟΣΜΑΣ
<i>Ανώτερη Ερευνήτρια, Τμήμα Εκπαίδευσης, CARDET</i>	<i>Εκτελεστικός Διευθυντής CARDET Καθηγητής, Πανεπιστήμιο Λευκωσίας</i>	<i>Υπεύθυνος Τμήματος Εκπαίδευσης CARDET</i>
<i>Λέκτορας (μ.α.), Πανεπιστήμιο Λευκωσίας</i>	<i>Λευκωσίας</i>	<i>Λέκτορας (μ.α.), Πανεπιστήμιο Λευκωσίας</i>

Περίληψη

Η ψηφιακή αφήγηση είναι ένα ψηφιακό περιβάλλον που παρέχει αδιαμφισβήτητα ποικίλες ευκαιρίες μάθησης, έκφρασης και προβληματισμού, καλλιέργειας της φιλιαναγνωσίας, της δημιουργικότητας και της φαντασίας, καθώς και της χαράς και απόλαυσης, ενώ δίνει έμφαση στην καλλιέργεια πληθώρας δεξιοτήτων. Για τα παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί ένα πολυτροπικό κείμενο και ένα πολυεργαλείο το οποίο ενθαρρύνει, μαζί με όλα τα προηγούμενα, την εκμάθηση της γλώσσας της χώρας υποδοχής, αφού στο ψηφιακό συγκείμενο το παιδί (προσ)καλείται να εμπλακεί σε ποικίλες εμπειρίες που αφορούν τη γλώσσα της χώρας υποδοχής, π.χ. να παρακολουθήσει, να ακούσει, να επαναλάβει, να εκφραστεί, να αισθανθεί, να δημιουργήσει, κ.λπ. Στην παρούσα έρευνα, κάνοντας μια επιλογή πρόσφατων έργων χρηματοδοτούμενων από την Ευρωπαϊκή Ένωση, στο πλαίσιο των οποίων σχεδιάστηκαν, αναπτύχθηκαν και υλοποιήθηκαν δραστηριότητες ψηφιακής αφήγησης τα οποία είχαν ως τελικούς αποδέκτες παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία, επιχειρείται η διερεύνηση βασικών πτυχών της ψηφιακής αφήγησης με τελικό αποδέκτη παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία, στη βάση μετασύνθεσης, έτσι ώστε να αναδειχθούν τα «τι», τα «πώς» και τα «γιατί» της επιλογής της ψηφιακής αφήγησης, σε μια προσπάθεια εξέτασής της ως διαχρονικά καλής πρακτικής για σκοπούς προβληματισμού και προεκτάσεων, σε επίπεδο διδασκαλίας και εκμάθησης της γλώσσας της χώρας υποδοχής, καθώς και σε επίπεδο αξιοποίησης των νέων τεχνολογιών. Κατά τη μετασύνθεση συζητούνται βέλτιστες πρακτικές του σχεδιασμού και της υλοποίησης των δραστηριοτήτων των έργων που εξετάζονται, που επικεντρώνονται στην ψηφιακή αφήγηση σε περιβάλλοντα με παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία, όπως αυτές διαφαίνονται στις διαδικασίες και στα αποτελέσματα των δραστηριοτήτων που αναλύονται.

Λέξεις-κλειδιά: ψηφιακή αφήγηση, παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία, μετασύνθεση, σχολικές δράσεις, καλές πρακτικές, εκμάθηση γλώσσας

1. Η ψηφιακή αφήγηση

Η ψηφιακή αφήγηση (digital storytelling) είναι, κατά κύριο λόγο, μια σύντομη μορφή παραγωγής ψηφιακών πολυμέσων που επιτρέπει την παρουσίαση μιας ιστορίας (Jakes & Brennan, 2006; Lambert, 2002). Είναι ένα πολυτροπικό (multimodal) κείμενο, αφού περιλαμβάνει και συνδυάζει κείμενο, φωτογραφίες, βίντεο, κινούμενη εικόνα, ήχο και μουσική (Miller & McVee, 2012). Την ίδια στιγμή, είναι και πολυμεσικό (multimedia) κείμενο, εφόσον περιλαμβάνει και συνδυάζει ταινίες, κινούμενα σχέδια, υπερκείμενα και ψηφιακά βιβλία, καθώς και αφηγηματικά παιχνίδια, παρέχοντας, έτσι, πολλαπλές επιλογές παρουσίασης μιας ιστορίας (Gee, 2003; Robin, 2008).

Η ψηφιακή αφήγηση είναι αποτέλεσμα της ανάπτυξης και της προόδου που έχει σημειωθεί τις τελευταίες δεκαετίες στην τεχνολογία (Mills, 2010; Robin & Pierson, 2011). Με βαθιές ρίζες στην αφήγηση, εξελίσσεται και παρέχει πολλαπλές ευκαιρίες σε πληθώρα αποδεκτών και περιβαλλόντων, επιτελώντας πολλαπλούς ρόλους και σκοπούς (Τσιλιμένη, 2007· Benmayor, 2008; Ohler, 2006).

Στη διεθνή βιβλιογραφία αναγνωρίζονται οι πολλαπλοί ρόλοι και σκοποί της ψηφιακής αφήγησης που δεν περιορίζονται στον παραδοσιακό διδακτικό (Ohler, 2006; Robin, 2008; Yuksel-Arslan, Yildirim & Robin, 2016) και ψυχαγωγικό ρόλο (Murray, 1997; Sawhney, 2009), αλλά επεκτείνονται και στον γνωστικό (Green, 2002). Ως γνωστικό εργαλείο, η ψηφιακή αφήγηση υποστηρίζει τη νοηματοδότηση, οργανώνοντας τις εμπειρίες των παιδιών σε μορφή αφήγησης, έτσι ώστε να υποστηρίξει τη συγκράτηση πληροφοριών και τη συγκέντρωση, με σκοπό την ενίσχυση της κατανόησης (Burmark, 2004; Robin, 2008; Sadik, 2008; Sarica & Usluel, 2016). Ως παιδαγωγικό εργαλείο, η ψηφιακή αφήγηση, αναγνωρίζεται για την ενίσχυση της κατανόησης και ως εκ τούτου και για την ενεργητική μάθηση (Smeda, Dakich & Sharda, 2014), η οποία καθιστά τους μαθητές/-τριες επί της ουσίας συμμετέχουσες/-ες στις εμπειρίες, τις διαδικασίες και τα αποτελέσματα της μάθησης, με τα μαθησιακά κίνητρα να σημειώνουν αυξητική τάση (Robin, 2008; Sawhney, 2009), αλλά και τα μαθησιακά αποτελέσματα να βελτιώνονται (Sarica & Usluel, 2016; Sawhney, 2009; Smeda et al., 2014, κ.λπ.). Η ψηφιακή αφήγηση παρέχει, επίσης, ευκαιρίες για την καλλιέργεια ποικίλων δεξιοτήτων γραμματισμού, όπως είναι η συγγραφή και η νοηματοδότηση. Στο πλαίσιο της ψηφιακής αφήγησης καλλιεργούνται δεξιότητες κριτικού γραμματισμού, όπως είναι για παράδειγμα ο προβληματισμός, η αναθεώρηση, η διαπραγμάτευση νοημάτων και επιλογών, η λήψη αποφάσεων, οι μετασχηματισμοί, κ.ά. (Sadik, 2008; Sarica & Usluel, 2016). Την ίδια στιγμή, υπάρχει η ευχέρεια για την καλλιέργεια δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού, όπως είναι η αναζήτηση, η ανάλυση, η κατανόηση, η αξιολόγηση, η οργάνωση, κ.λπ. (Mills, 2010). Ως ψυχαγωγικό εργαλείο, η ψηφιακή αφήγηση παρέχει ευκαιρίες συστηματικής εμπλοκής των παιδιών σε εμπειρίες μάθησης, οι οποίες είναι ευχάριστες, διασκεδαστικές και απολαυστικές (Benmayor, 2008).

Διαφαίνεται, λοιπόν, ο σύνθετος, πολυσχιδής και δυναμικός ρόλος της ψηφιακής αφήγησης, ο οποίος είναι αποτέλεσμα του σημαντικού εύρους των δυνατοτήτων που η ψηφιακή αφήγηση παρέχει ως εργαλείο, που έρχεται να ανανεώσει δυναμικά την εκπαίδευση και να συμβάλει στην προώθηση παραδοσιακών και σύγχρονων γραμματισμών (λογοτεχνικού, γλωσσικού, κριτικού, ψηφιακού, κ.ο.κ.) στο σύγχρονο σχολείο (αλλά και πέρα από αυτό) και στις προκλήσεις που αντιμετωπίζει. Συμβάλλει επίσης επιτυχώς και στην καλλιέργεια παραδοσιακών και σύγχρονων δεξιοτήτων (π.χ. αφήγηση, συγγραφή, κατανόηση, επικοινωνία, αναθεώρηση, μετασχηματισμός, λήψη αποφάσεων, κ.λπ.) αλλά και πρωτοβουλιών εντός και

εκτός της σχολικής τάξης (π.χ. δράσεις και προγράμματα φιλαναγνωσίας, δημιουργικότητας, φαντασίας, κριτικού γραμματισμού, ψηφιακού γραμματισμού, κ.λπ).

2. Ψηφιακή αφήγηση & παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία

Η ψηφιακή αφήγηση είναι ένα πολυεργαλείο στο σχολικό περιβάλλον και πέρα από αυτό (Mileer & McVee, 2012; Ohler, 2008, 2006; Robin, 2008; Suwardy, Pan & Seow, 2013· κ.ά). Μπορεί να τύχει αξιοποίησης σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης, συμπεριλαμβανομένης της δια βίου μάθησης, της εκπαίδευσης ενηλίκων, της εκπαίδευσης ομάδων με μεταναστευτικό υπόβαθρο, με μαθησιακές δυσκολίες και ιδιαιτερότητες, κ.λπ. (Heo, 2009; Mills, 2010; Φωκίδης, Μακαρούνα & Σαλτίδου, 2016· Τσιλιμένη, 2007). Μπορεί επίσης, να συνδυαστεί με πολλές άλλες στρατηγικές μάθησης (π.χ. συνεργατική μάθηση, παιχνίδι ρόλων, κ.λπ.) (Γκουτσιοκώστα, 2015· Καραμητρόπουλος, 2017· Μελιάδου, Νάκου, Γκούσκος & Μειμάρης, 2011· Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010· Τσιλιμένη, 2007· Robin & Pierson, 2005· κ.ά).

Για τα παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί ένα πολυτροπικό κείμενο/εργαλείο το οποίο ενθαρρύνει, μεταξύ άλλων, την εκμάθηση της γλώσσας της χώρας υποδοχής (Bull & Kajder, 2005; Lathem, 2005; Matthews-DeNatale, 2008; Meadows, 2003), σε ένα περιβάλλον μεστό νοημάτων και την ίδια στιγμή ευχάριστο. Σε αυτό το πλαίσιο το παιδί με μεταναστευτική βιογραφία (προς)καλείται να γίνει συμμετοχο στη διαδικασία μάθησης και να εμπλακεί ενεργά στις ποικίλες εμπειρίες που αφορούν στην επιπρόσθετη γλώσσα, π.χ. να παρακολουθήσει, να παρατηρήσει, να εντοπίσει, να ακούσει, να αντιληφθεί, να επαναλάβει, να εκφραστεί, να αισθανθεί, να δημιουργήσει, κ.λπ. (Φωκίδης κ.ά., 2016· Robin, McNeil & Yuksel, 2011).

3. Έργα που επικεντρώνονται στην ψηφιακή αφήγηση με τελικούς αποδέκτες παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία

Η μετασύνθεση που διενεργήθηκε στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας αφορούσε έργα με τελικούς αποδέκτες παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία στα οποία η ψηφιακή αφήγηση διαδραμάτιζε/ διαδραματίζει κεντρικό, δευτερεύοντα ή άλλο ρόλο. Έγινε επιλογή τεκμηρίων (ποιοτικά δεδομένα), τα οποία πέρασαν από θεματική ανάλυση από μια μετασυνθετική σκοπιά (Barnett-Page & Thomas, 2009; Finfgeld, 2003; Finlayson & Dixon, 2008; Sandelowski & Barroso, 2007; Thomas & Harden, 2008; Walsh & Downe, 2005· κ.ά). Η μετασύνθεση αφορούσε ενδιάμεσες και τελικές εκθέσεις αναφοράς (σύνολο 10) που αναφέρονταν σε πεπραγμένα διαπραγματεύσεων, συζητήσεων, επιλογών και λήψης αποφάσεων σε σχέση με τις διαδικασίες που ακολουθήθηκαν για την υλοποίηση των δράσεων των έργων, καθώς και το παραχθέν υλικό (π.χ. αναλυτικά προγράμματα, οδηγοί, εκπαιδευτικές πλατφόρμες, δραστηριότητες, κ.λπ.).

Τα έργα στα οποία αξιοποιείται η ψηφιακή αφήγηση με τελικούς αποδέκτες παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία περιγράφονται σε συντομία πιο κάτω. Ο ρόλος που επιτελεί η ψηφιακή αφήγηση επεξηγείται, με τις δεξιότητες που καλλιεργούνται, σε κάθε περίπτωση, να είναι εμφανείς.

- i. e-EVALINTO, Αρ. έργου: 2016-1-ES01-KA201-025145/ <https://evalinto.eu/>
Το έργο e-EVALINTO στοχεύει στη διαπολιτισμική εκπαίδευση και τις καλές πρακτικές συμπερίληψης, παραπέμποντας σε παιδιά με μεταναστευτική

- βιογραφία ως τελικούς αποδέκτες. Η ψηφιακή αφήγηση, που παρουσιάζεται ως επιλογή, τυγχάνει αξιοποίησης για σκοπούς κατανόησης, έκφρασης και λήψης απόφασης καθώς και απόλαυσης.
- ii. MEDIS, Αρ. έργου: 592206-EPP-1-2017-1-ES-EPPKA3-IPI-SOC-IN/
<https://medisinclusiveschools.eu/>
Το έργο MEDIS στοχεύει στη συλλογή βέλτιστων πρακτικών συμπερίληψης των παιδιών με μεταναστευτική βιογραφία στο σχολικό συγκείμενο και πέρα από αυτό. Η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί επιλογή σε αρκετές δραστηριότητες για σκοπούς ενίσχυσης της κατανόησης, της παροχής κινήτρων και της ενεργής συμμετοχής.
- iii. ODISSEU, Αρ. έργου: 2018-1-IT02-KA201-048187/ <https://odisseu-project.eu/en/>
Το έργο ODISSEU επικεντρώνεται στον ψηφιακό γραμματισμό και στην ψηφιακή αφήγηση ως εργαλείο καλλιέργειας και προώθησης στάσεων και συμπεριφορών συμπερίληψης και ισότητας, με τελικό αποδέκτη παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία.
- iv. SOFIE, Αρ. έργου: 2017-1-AT01-KA204-035083/ <https://support-refugees.eu/>
Το έργο στοχεύει στην εκμάθηση της γλώσσας υποδοχής μητέρων και παιδιών με μεταναστευτική βιογραφία σε περιβάλλοντα εντός και εκτός τυπικής μάθησης. Μητέρες και παιδιά καλούνται να μάθουν μαζί τη γλώσσα σε συγκεκριμένα όπου η ψηφιακή αφήγηση έχει πρωτεύοντα ρόλο τόσο στην κατανόηση, όσο και στην ενεργό συμμετοχή και τη διασκέδαση.
- v. VALUE, Αρ. Έργου: 2015-1-IT02-KA201-015407/<http://www.valuemultilingualism.org/index.php/en/>
Το έργο VALUE επικεντρώνεται στις καλές πρακτικές για την εκμάθηση των ευρωπαϊκών γλωσσών και έχει ως τελικούς αποδέκτες εκπαιδευτικούς (άμεσα) και παιδιά (έμμεσα). Η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί καλή πρακτική διδασκαλίας και απόλαυσης σε πληθώρα επιλογών.

4. Μεθοδολογία

Για τους σκοπούς της παρούσας έρευνας αξιοποιήθηκε η μετασύνθεση ως μέθοδος ποιοτικής έρευνας. Η μετασύνθεση είναι η συστηματική ανασκόπηση ποιοτικών δεδομένων για σκοπούς ανάλυσης, ερμηνείας και νοηματοδότησης. Είναι μια δευτερογενής έρευνα, αφού εστιάζεται στην ανάλυση δεδομένων, τα οποία έχουν συλλεχθεί εκ των προτέρων και που αυτά αποτελούν δεδομένα προηγούμενης έρευνας ή ερευνών. Στο πλαίσιο αυτής της ποιοτικά βασισμένης ερευνητικής προσέγγισης, ο/η ερευνητής/-τρια εντοπίζει ένα συγκεκριμένο ερευνητικό ερώτημα (ή ερωτήματα) και στη συνέχεια το εξετάζει προχωρώντας σε αναζήτηση, επιλογή, αξιολόγηση, σύνοψη και συνδυασμού υπαρχόντων στοιχείων (Barnett-Page & Thomas, 2009; Finfgeld, 2003; Finlayson & Dixon, 2008; Sandelowski & Barroso, 2007; Thomas & Harden, 2008; Walsh & Downe, 2005· κ.ά).

Στη μετασύνθεση συμβαίνει το αντίθετο από ότι στη μετα-ανάλυση. Ο/Η ερευνητής/-τρια εστιάζει σε ποιοτικά δεδομένα και τεκμήρια, αντί σε ποσοτικά, με σκοπό να απαντήσει το ερευνητικό ερώτημα (ή ερωτήματα) και να νοηματοδοτήσει το υπό διερεύνηση ζήτημα. Πρόκειται για μια σύγχρονη προσέγγιση στην έρευνα με ποιοτικό προσανατολισμό, που πρωτοεμφανίστηκε τη δεκαετία του '80 στη βιβλιογραφία της ιατρικής επιστήμης (Khan et al., 2007; Knowles et al., 2014; Lachal, Revah-Levy, Orri, & Moro, 2017· κ.ά.) και για μια καινοτομία στον τομέα της εκπαιδευτικής έρευνας (Au, 2007; Camilli-Trujilio & Romer-

Pieretti, 2017; Cobb, 2009; Erwin, 2011; Forness, 2001; Miller, 2013· κ.ά.) και της έρευνας στις κοινωνικές επιστήμες (Achterbergh et al., 2020; Altree, 2005; Lachal, Orri, Sibeoni, Moro & Revah-Levy, 2015; McKenna-Plumley, Groarke, Turner, & Yang, 2020· κ.ά). Οι βασικές ερευνητικές διαδικασίες και πρακτικές της μετασύνθεσης παραπέμπουν στην κριτική επισκόπηση (critical review) (Dixon-Woods, 2007; France et al., 2014; Hannes & Macaitis, 2012; Stansfield, 2014· κ.ά.), στη μετα-εθνογραφία (meta-ethnography) (Atkins et al., 2008; Lee et al., 2014; Noblit & Hare, 1988· κ.ά.) και την έρευνα που είναι προσανατολισμένη στη διαδικασία (process-oriented research), (π.χ. Vandenbussche, Edelenbos & Eshuis, 2018). Η μετασύνθεση διανοίγει οδούς και δημιουργεί προοπτικές για διεξοδική έρευνα και εις βάθος ανάλυση και ερμηνεία και για αποτελέσματα που στοχεύουν στη διαχείριση και την αλλαγή της ποιότητας, στη χάραξη πολιτικής και στη βιωσιμότητα (Finfgeld-Connett, 2010; Tong, Flemming, McInnes, Oliver & Craig, 2012, 2016· κ.ά).

Στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας, οι αποφάσεις που λαμβάνονται στο πλαίσιο χρηματοδοτούμενων πρωτοβουλιών από την Ε.Ε. και που στοχεύουν άμεσα ή έμμεσα σε άτομα ή ομάδες με μεταναστευτική βιογραφία, εξετάζονται από μια μετασυνθετική ερευνητική σκοπιά. Τα στοιχεία που διερευνήθηκαν, οι ενδιάμεσες και οι τελικές εκθέσεις αναφοράς για τα πεπραγμένα των έργων, παρέχουν πληροφόρηση για μια ποικιλία από υπάρχοντα κείμενα που εστιάζουν στην ψηφιακή αφήγηση, π.χ. αναλυτικά προγράμματα, οδηγοί και εκπαιδευτικές πλατφόρμες που σχεδιάστηκαν και αναθεωρήθηκαν, εκπαιδευτικοί πόροι που σχεδιάστηκαν, αναπτύχθηκαν και έτυχαν εφαρμογής, αναπροσαρμογής και αξιολόγησης, κ.ο.κ. Τα κείμενα αυτά αντικατοπτρίζουν τα «τι», τα «πώς» και τα «γιατί» της εστίασης στην ψηφιακή αφήγηση με τελικούς αποδέκτες παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία που παραπέμπουν και στα βασικά ερωτήματα της έρευνας: *Τι πραγματεύεται η ψηφιακή αφήγηση; Πώς προσεγγίζονται τα θέματα; Ποιοι είναι οι λόγοι για τις επιλογές που αφορούν την ψηφιακή αφήγηση;* Στο κεφάλαιο αυτό, επιχειρώντας μια μετα-κριτική, βασισμένη στη μετασύνθεση, εξετάζονται συστηματικά και κριτικά οι προτεραιότητες, οι αποφάσεις και οι δράσεις, που σχεδιάστηκαν και υλοποιήθηκαν με εστίαση στην ψηφιακή αφήγηση σε περιβάλλοντα παιδιών με μεταναστευτική βιογραφία.

5. Αποτελέσματα

Κατά τη μετασύνθεση αξιοποιήθηκαν οι ενδιάμεσες και τελικές εκθέσεις αναφοράς των πέντε (5) υπό εξέταση έργων (σύνολο 10 εκθέσεις αναφοράς), που παρέπεμψαν σε πληθώρα παραδειγμάτων δραστηριοτήτων ψηφιακής αφήγησης με τελικό αποδέκτη παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία. Στη βάση θεματικής ανάλυσης διερευνήθηκαν τα δεδομένα και τα πεδία εκείνα που απαντούσαν στα τρία βασικά ερωτήματα που τέθηκαν και που εξετάζουν το τι πραγματεύεται η ψηφιακή αφήγηση, πώς προσεγγίζονται τα θέματα στο συγκείμενο της ψηφιακής αφήγησης και τους λόγους που «κρύβονται» πίσω από τις επιλογές που σχετίζονται με την αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης με τελικό αποδέκτη παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία.

5.1. Τι πραγματεύεται η ψηφιακή αφήγηση;

Κατά πρώτο λόγο, η ψηφιακή αφήγηση πραγματεύεται κάθε φορά την προτεραιότητα και το θέμα για το οποίο έχει επιλεγεί να χρηματοδοτηθεί το έργο, με τελικούς αποδέκτες, στην περίπτωση της παρούσας έρευνας, τα παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία. Ως εκ τούτου, η ψηφιακή αφήγηση καταπιάνεται με βασικές ανάγκες της εν λόγω ομάδας-στόχου. Βάσει

τεκμηρίων, αυτές οι ανάγκες αφορούν στην ομαλή συμπερίληψη των παιδιών με μεταναστευτική βιογραφία στην κοινότητα υποδοχής και συγκεκριμένα στην εκμάθηση της γλώσσας της κοινότητας υποδοχής και την ενίσχυση της αυτοπεποίθησής τους. Κατά δεύτερο λόγο, η ψηφιακή αφήγηση καταπιάνεται με θέματα προσιτά και ενδιαφέροντα, όπως είναι ο εαυτός, τα χόμπι, το σπίτι, οι φίλοι, τα ζώα, οι διακοπές, κ.λπ., καθώς και με κείμενα/κειμενικά είδη οικεία, ευχάριστα και αγαπητά, όπως για παράδειγμα οι προσωπικές ιστορίες, το παραμύθι, ένα αστείο περιστατικό, η μουσική, κ.λπ.

5.2. Πώς προσεγγίζονται τα θέματα στην ψηφιακή αφήγηση;

Για την προσέγγιση των θεμάτων-στόχων στην ψηφιακή αφήγηση αξιοποιούνται οι τεχνικές της απλοποίησης, της ωραιοποίησης και της οικειοποίησης. Επιλέγονται απλοί/-ες ήρωες/-ίδες, απλό υπόβαθρο, απλές σκηνές, απλή δομή και περιεχόμενο. Διαλέγονται επίσης όμορφες φιγούρες ηρώων, όμορφα χρώματα, ωραίο μουσικό υπόβαθρο, κ.λπ. Επιλέγονται, τέλος, θέματα, περιεχόμενο, δομή και λοιπά στοιχεία που να μπορούν τα παιδιά να τα οικειοποιηθούν άμεσα και εύκολα γιατί τους είναι (ή τους γίνονται ή μπορούν να τους γίνουν με μεγάλη ευκολία) οικεία, ενδιαφέροντα και αγαπητά. Αυτές οι επιλογές εξυπηρετούν συγκεκριμένο λόγο κάθε φορά, όπως διαφαίνονται ακολούθως.

5.3. Ποιοι είναι οι λόγοι για τις επιλογές που αφορούν την ψηφιακή αφήγηση;

Όπως προκύπτει από τη μετασυνθετική εξέταση που διενεργήθηκε στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας, οι προσπάθειες που πλαισιώνουν τα έργα που εστιάζονται στην ψηφιακή αφήγηση για παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία γίνονται, κυρίως, για σκοπούς κατανόησης, ασφάλειας, ενεργούς εμπλοκής, καθώς και απόλαυσης/διασκέδασης.

Η απλή δομή, το απλό περιεχόμενο, ακόμη και ο απλός λόγος/η απλή σύνταξη και εκφορά του λόγου δεν θα επιφορτώσουν το παιδί γνωστικά και ούτε θα επιφέρουν δυσκολίες ή θα προκαλέσουν προβλήματα στη γενικότερη ή ειδικότερη αντίληψη των πραγμάτων στο πλαίσιο της ψηφιακής αφήγησης. Η απλοποίηση ή ακόμη και η υπεραπλούστευση, σε αρκετές περιπτώσεις, επιτελούν σκοπούς κατανόησης.

Η ωραιοποίηση σε επίπεδο φιγούρων των ηρώων, χρωμάτων, μουσικού υποβάθρου, περιεχομένου, κ.λπ. εξυπηρετούν λόγους ασφάλειας για το παιδί, αφού το κρατάνε μακριά από την αγριότητα (άγριες φιγούρες ή άλλες συνθήκες), τον κίνδυνο και το κάθε τι άσχημο και δυσάρεστο (ατυχίες, προβλήματα, αρρώστιες, καβγάδες, κ.λπ.) και επομένως και ένα μεγάλο μέρος της πραγματικότητας.

Η οικειοποίηση σε σχέση με τη δομή, την πλοκή και το περιεχόμενο εξυπηρετεί λόγους κατανόησης, ασφάλειας, αλλά και ενεργής εμπλοκής και απόλαυσης/διασκέδασης. Τα παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία νιώθουν οικεία με το περιβάλλον της ψηφιακής αφήγησης, το καταλαβαίνουν, αφού η νοηματοδότηση συμβαίνει χωρίς επικοινωνιακά κενά, νιώθουν ασφάλεια σε αυτό και έτσι δημιουργούνται προϋποθέσεις για ενεργό εμπλοκή καθώς και απόλαυση και διασκέδαση.

Οι επιλογές που αφορούν την ψηφιακή αφήγηση για τα παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία, όπως διαφαίνονται από τη μετασύνθεση που διενεργείται για τους σκοπούς της παρούσας έρευνας, εξυπηρετούν παιδαγωγικούς, γνωστικούς και ψυχαγωγικούς σκοπούς. Το απλό, το

ωραίο και το οικείο προκύπτουν ως οι επικρατέστερες επιλογές κατά την ανάπτυξη του υλικού των έργων που εξετάστηκαν, για σκοπούς κατανόησης, ασφάλειας, ενεργή=ούς εμπλοκής, καθώς και απόλαυσης/διασκέδασης.

6. Συζήτηση αποτελεσμάτων

Σύμφωνα με τα ευρήματα της μετασύνθεσης που διενεργήθηκε για τους σκοπούς της παρούσας έρευνας, η ψηφιακή αφήγηση με τελικούς αποδέκτες τα παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία επιτελεί παιδαγωγικούς, γνωστικούς και ψυχαγωγικούς σκοπούς. Η ψηφιακή αφήγηση στοχεύει να εμπλέξει ενεργά τα παιδιά της συγκεκριμένης ομάδας-στόχου σε ποικίλες εμπειρίες μάθησης και ψυχαγωγίας, όπου τα παιδιά θα βιώσουν τη νοηματοδότηση, την απόλαυση και τη διασκέδαση.

Η ψηφιακή αφήγηση πραγματώνεται σε ένα πλαίσιο επιλογών στη βάση των στρατηγικών της απλοποίησης, της ωραιοποίησης και της οικειοποίησης. Αυτές οι στρατηγικές δύνανται να περιορίζουν τις παιδαγωγικές, γνωστικές και ψυχαγωγικές λειτουργίες της ψηφιακής αφήγησης και να «φυλακίζουν» τις δυνατότητές της ως πολυεργαλείο. Οι στρατηγικές αυτές δεν αποτελούν καινοτόμες στρατηγικές στις διαδικασίες και τα αποτελέσματα του σχεδιασμού και της ανάπτυξης (ακόμη και των εφαρμογών) δράσεων και δραστηριοτήτων με τελικούς αποδέκτες τα παιδιά γενικότερα. Η τάση των ενηλίκων, οι οποίοι φέρονται ως υπεύθυνοι της κατασκευής νοημάτων και περιστάσεων, να «υποτιμούν» τις ικανότητες και τις δυνατότητες των παιδιών-αποδεκτών δεν είναι σύγχρονο φαινόμενο, αλλά μια τάση που προϋπήρχε από την εποχή των κλασικών χρόνων και του Μεσαίωνα, αλλά και αργότερα κατά τον 13^ο και 14^ο αιώνα μ.Χ. Η παιδικότητα είχε συνδεθεί έκτοτε με την αδυναμία κατανόησης και αντίληψης πραγμάτων ακόμη και του μη οικείου, σε αντίθεση με την ενηλικίωση, όπου όλα θεωρούνταν δυνατά. Παράλληλα, η στρατηγική της ωραιοποίησης, παραπέμπει τόσο σε παραδοσιακές θεωρήσεις του προφίλ της παιδικότητας, με το παιδί να μην αντέχει στην ασχήμια, στη βαρβαρότητα και τα κακώς έχοντα της ζωής, όσο και σε τάσεις των τελευταίων χρόνων, όπως είναι για παράδειγμα οι δημιουργίες του Ντίσνεϋ όπου όλα, από τους/τις ήρωες/-ίδες, την πλοκή και το σκηνικό, μέχρι τη θεματολογία, παρουσιάζονται όμορφα, ρόδινα, ήρεμα και αγγελικά πλασμένα, σε μια προσπάθεια να νιώσει το παιδί ασφαλές, καλά, ήρεμα και ευτυχισμένο.

Ο περιορισμός αυτός καταδεικνύει την ανάγκη για εκπαίδευση των ενηλίκων στις δυνατότητες της ψηφιακής αφήγησης σε ομάδες παιδιών με μεταναστευτική βιογραφία, αλλά και πέρα από αυτά. Υπογραμμίζει την υποστήριξη των επιλογών και των εφαρμογών των δραστηριοτήτων ψηφιακής αφήγησης με τρόπους που να αναβαθμίζουν τη στήριξη που δίνεται στην εν λόγω ομάδα παιδιών και στην παιδικότητα γενικότερα.

7. Συμπεράσματα

Στην παρούσα έρευνα, διενεργήθηκε μια εξέταση στο πλαίσιο μετασύνθεσης πτυχών που αφορούν την ψηφιακή αφήγηση με τελικούς αποδέκτες παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία, με σκοπό να διερευνηθούν τα τι, τα πώς και τα γιατί της ψηφιακής αφήγησης στα εν λόγω έργα, ως μια επιτυχής επιλογή για αυτή την ομάδα-στόχο. Η μετασύνθεση κατέδειξε ότι η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να ενασχοληθεί με το υπό έμφαση θέμα κάθε φορά και να το αναδείξει επιτυχώς. Δεδομένου ότι τα θέματα των έργων που περιλαμβάνουν την ψηφιακή αφήγηση επικεντρώνονται στην κάλυψη συγκεκριμένων αναγκών της ομάδας-στόχου, τότε

συμπεραίνουμε ότι η ψηφιακή αφήγηση ενισχύει την προσπάθεια αυτή και άρα αποτελεί ένα χρήσιμο εργαλείο που μπορεί να τύχει αξιοποίησης ως προς τον σκοπό αυτό. Η ψηφιακή αφήγηση επομένως έχει υποστηρικτικό ρόλο ως προς την ομαλή συμπερίληψη των παιδιών με μεταναστευτική βιογραφία, πλαίσιο το οποίο περιλαμβάνει την εκμάθηση της γλώσσας της κοινότητας υποδοχής, της ενίσχυσης της αυτοπεποίθησής τους, κ.λπ. και του οποίου τα θέματα είναι οικεία στα παιδιά και ευχάριστα σε αυτά. Σε σχέση λοιπόν με το τι, η μετασύνθεση ανέδειξε ένα καθόλα χρήσιμο εργαλείο για τους τελικούς αποδέκτες, γεγονός που αφήνει ανοικτά περιθώρια στην ποικιλότητα αξιοποίησης της ψηφιακής αφήγησης στο σχολικό περιβάλλον και πέρα από αυτό.

Η μετασύνθεση κατέδειξε επίσης τους τρόπους με τους οποίους προσεγγίζονται τα θέματα της ψηφιακής εκπαίδευσης και τις πρακτικές με τις οποίες η ψηφιακή αφήγηση τυγχάνει εφαρμογής στο σχολικό περιβάλλον και πέρα από αυτό στο πλαίσιο των υπό εξέταση έργων. Η ψηφιακή αφήγηση εισάγεται στο σχολικό συγκείμενο στη βάση απλοποίησης, ωραιοποίησης και οικειοποίησης του πλαισίου που αφορά τόσο τους χαρακτήρες όσο και τη δομή και το περιεχόμενο. Η προσπάθεια για αποφυγή δυσκολιών στην κατανόηση είναι εμφανής, πρακτική που έχει ενδιαφέρουσες προεκτάσεις ως προς το προφίλ του παιδιού που προκύπτει από αυτές τις επιλογές. Τα έργα από τη μια παρέχουν πληθώρα ευκαιριών γνώσης, έκφρασης, εμπλοκής και απόλαυσης, αλλά την ίδια ώρα παρουσιάζονται, προστατευτικά (ίσως και περιοριστικά) έναντι των παιδιών με μεταναστευτική βιογραφία. Η επιλογή του απλού, του ωραίου και του οικείου προφυλάσσουν το παιδί από την πρόκληση που μπορεί να δημιουργήσει το πρόβλημα και να αποθαρρύνει/απομακρύνει το παιδί από την εμπειρία της γνώσης, της εμπλοκής, της δημιουργίας, της έκφρασης και της απόλαυσης, στερώντας του τη δυνατότητα της καλλιέργειας δεξιοτήτων.

Όπως προκύπτει από τα πιο πάνω, η μετασύνθεση φέρει στην επιφάνεια τους σκοπούς που επιτελεί η ψηφιακή αφήγηση που δεν είναι άλλοι από τη μάθηση, την κατανόηση, τη δημιουργία κινήτρων για ενεργό συμμετοχή και την απόλαυση σε ένα ασφαλές και εποικοδομητικό περιβάλλον, όπου το παιδί στην έλλειψη δυσκολιών και προκλήσεων, καλείται να νιώσει ελεύθερο να μάθει, να μιλήσει, να νιώσει, να δημιουργήσει, να εμπλακεί ενεργά και να χαρεί. Επιβεβαιώνεται, επομένως αβίαστα ο διαχρονικός ρόλος της ψηφιακής αφήγησης, που εξυπηρετεί παιδαγωγικούς, γνωστικούς και ψυχαγωγικούς σκοπούς (Benmayor, 2008; Robin, 2008 κ.ά.), με την ψηφιακή αφήγηση να προκύπτει ως καλή παιδαγωγική, γνωστική και ψυχαγωγική πρακτική, αφού παρέχει τις δυνατότητες αυτές τόσο στο σχολικό συγκείμενο, όσο και πέρα από αυτό.

8. Επίλογος

Αδιαμφισβήτητα, η ψηφιακή αφήγηση είναι ένα παιδαγωγικό, γνωστικό και ψυχαγωγικό εργαλείο στα σύγχρονα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα (και πέρα από αυτά), που λόγω του δυναμικού της ρόλου, μπορεί να βελτιώσει και να καλύψει εκπαιδευτικές ανάγκες και προκλήσεις. Στην παρούσα έρευνα διενεργήθηκε μια εξέταση της ψηφιακής αφήγησης κάτω από τη σκοπιά της μετασύνθεσης. Πιο συγκεκριμένα, μελετήθηκαν τα 'τι', τα 'πώς' και τα 'γιατί' των επιλογών της ψηφιακής αφήγησης στο πλαίσιο εκπαιδευτικών έργων, επιχορηγημένων από την ΕΕ, με τελικούς αποδέκτες παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία.

Στην έρευνα μετασυνθετικού χαρακτήρα που έλαβε χώρα, επιβεβαιώνεται η διαχρονική συνεισφορά της αφήγησης στην καλλιέργεια βασικών δεξιοτήτων μάθησης, καθώς και της ψηφιακής αφήγησης, ως σύγχρονης μορφής της αφήγησης, που είναι αποτέλεσμα των

αλμάτων της τεχνολογίας, στην καλλιέργεια τόσο παραδοσιακών όσο και σύγχρονων δεξιοτήτων μάθησης. Τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας τοποθετούν στο επίκεντρο των καλών πρακτικών διδασκαλίας και μάθησης την ψηφιακή αφήγηση και τις δράσεις, τις πρωτοβουλίες και τις δραστηριότητες στις οποίες εμπλέκεται η ψηφιακή αφήγηση και που έχουν ως τελικούς αποδέκτες παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία. Πέρα από την παιδαγωγική της αξία, διαφαίνεται τόσο η γνωστική όσο και η ψυχαγωγική αξία.

Σε χρονικές στιγμές όπου το σύγχρονο σχολείο βάλλεται από πληθώρα προκλήσεων οικονομικής, παιδαγωγικής, κοινωνικής, κ.λπ. φύσης, ψηφιακά εργαλεία στο πλαίσιο χρηματοδοτούμενων έργων τα οποία βρίσκονται στον κυβερνοχώρο και είναι, επομένως, καθολικά προσβάσιμα, έρχονται να δώσουν λύσεις, απαντήσεις και προοπτικές και να αποτελέσουν μια ακόμη επιλογή γραμματισμού και καλλιέργειας δεξιοτήτων με έμφαση στην κατανόηση, την ενεργό εμπλοκή, τη χαρά και την απόλαυση. Οι περιορισμοί, εάν και εφόσον προκύπτουν, καλούν την επίσπευση της προσπάθειας για συστηματική ενημέρωση και εκπαίδευση των ενηλίκων που έχουν την ευθύνη των επιλογών που αφορούν την ψηφιακή αφήγηση (και κάθε εργαλείο), έτσι ώστε κανένα παιδί με μεταναστευτική βιογραφία να μην μείνει εκτός των δραστηριοτήτων ψηφιακής αφήγησης.

Βιβλιογραφικές αναφορές

Ξενόγλωσση βιβλιογραφία

- Achterbergh, L., Pitman, A., Birken, M., Pearce, E., Sno, H., & Johnson, S. (2020). The experience of loneliness among young people with depression: a qualitative meta-synthesis of the literature. *BMC psychiatry*, 20(415), 1–23. <https://doi.org/10.1186/s12888-020-02818-3>
- Altree, P. (2005). Parenting support in the context of poverty: A meta-synthesis of the qualitative evidence. *Health and Social Care in the Community*, 13(4), 330–337.
- Atkins, S., Lewin, S., Smith, H., Engel, M., Fretheim, A., & Volmink, J. (2008). Conducting a meta-ethnography of qualitative literature: Lessons learnt. *BMC Medical Research Methodology*, 8(1), 1–10.
- Au, W. (2007). High-stakes testing and curricular control: A qualitative meta-synthesis. *Educational Researcher*, 36, 258–267.
- Barnett-Page, E. & Thomas, J. (2009). Methods for the synthesis of qualitative research: a critical review. *BMC Medical Research Methodology*, 9(59), Retrieved on 30th December, from: <https://bmcmedresmethodol.biomedcentral.com/articles/10.1186/1471-2288-9-59>
- Benmayor, R. (2008). Digital storytelling as a signature pedagogy for the new humanities. *Arts and Humanities in Higher Education*, 7(2), 188–204.
- Bull, G., & Kajder, S. (2005). Digital storytelling in the language arts classroom, *International Society for Technology in Education*, 32(4), 46–49.
- Burmark, L. (2004). Visual presentations that prompt, flash & transform. *Media and Methods*, 40(6), 4–5.
- Camilli-Trujilio, C., & Romer-Pieretti, M. (2017). Meta-synthesis of literacy for the empowerment of vulnerable groups. *Media Education Research Journal*, 25(53), 9–18.

- Cobb, B., Lehmann, J., Newman-Gonchar, R., & Alwell, M. (2009). Self-determination for students with disabilities: A narrative meta-synthesis. *Career Development of Exceptional Individuals*, 32, 108–114.
- Dixon-Woods, M., Booth, A., & Sutton, A. J. (2007). Synthesizing qualitative research: a review of published reports. *Qualitative Research*, 7, 375–422.
- Erwin, E. J., Brotherson, M. J., & Summers, J. A. (2011). Understanding qualitative metasynthesis: Issues and opportunities in early childhood Intervention research. *Journal of Early Intervention*, 33(186). <https://doi.org/10.1177/1053815111425493>
- Finfeld-Connett, D. (2010). Generalizability and transferability of meta-synthesis research findings. *Journal of Advanced Nursing*, 66, 246–254.
- Finfeld, D. (2003). Metasynthesis: The state of art – So far. *Qualitative Health Research*, 13(7), 893–904.
- Finlayson, K. W., & Dixon, A. (2008). Qualitative meta-synthesis: A guide for the novice. *Nurse Researcher*, 15(2), 59–71.
- France, E. F., Ring, N., Thomasm R., Noyes, J., Maxwell, M., & Jepson, R. (2014). A methodological systematic review of what's wrong with meta-ethnography reporting. *BMC Medical Research Methodology*, 14(119), 2–16.
- Forness, S. R. (2001). Special education and related services: What have we learned from meta-analysis? *Exceptionality*, 9, 185–197.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach as about learning and literacy?* (1st ed.). New York: Palgrave Macmillan.
- Green, B. (2002). A Literacy project of our own. *English in Australia*, 134, 25–32.
- Hannes, K., & Macaitis, K. (2012). A move to more systematic and transparent approaches in qualitative evidence synthesis: update on a review of published papers. *Qualitative Research*, 12(4), 402–442.
- Heo, M. (2009). Digital storytelling: An empirical study of the impact of digital storytelling on pre-service teachers' self-efficacy and dispositions towards educational technology. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 18(4), 405–428.
- Jakes, D., & Brennan, J. (2006). *Capturing stories, capturing lives: An introduction to digital storytelling*. Illinois School Library Media Association: Arlington Heights, Illinois. Retrieved on 30th December 2020, from: http://www.jakesonline.org/dst_techforum.pdf
- Khan, N., Bower, P., & Rogers, A. (2007). Guided self-help in primary care mental health: meta-synthesis of qualitative studies of patient experience. *Br J Psychiatry*, 191, 206–211.
- Knowles, S. E., Toms, G., Sanders, C., Bee, P., Lovell, K., Rennick-Egglestone, S., et al. (2014). Qualitative meta-synthesis of user experience of computerised therapy for depression and anxiety. *PLoS One*, 9(1). Retrieved on 30th December 2020, from: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0084323>
- Lachal, J., Orri, M., Sibeoni, J., Moro, M. R., & Revah-Levy, A. (2015). Metasynthesis of youth suicidal behaviours: perspectives of youth, parents, and health care professionals. *PLoS One*, 10(5). Retrieved on 30th December 2020, from: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0127359>
- Lachal, J., Revah-Levy, A., Orri, M., & Moro, M. R. (2017). *Metasynthesis: An Original Method to Synthesize Qualitative Literature in Psychiatry*, 8(269). Retrieved on 30th December 2020, from: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsy.2017.00269/full>
- Lambert, J. (2002). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community*. Berkeley: Digital Diner.

- 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* (pp. 2286-2291). Chesapeake, VA: AACE.
- Lee, R. P., Hart, R. I., Watson, R. M., & Rapley, T. (2014). Qualitative synthesis in practice: some pragmatics of meta-ethnography. *Qualitative Research, 15*, 334–350.
- Matthews-DeNatale, G. (2008). *Digital storytelling: tips and resources*. Boston, MA: Simmons College.
- McKenna-Plumley, P. E., Groarke, J. M., Turner, R. N., & Yang, K. (2020). Experiences of loneliness: a study protocol for a systematic review and thematic synthesis of qualitative literature. *Systematic reviews, 9*(1), 1–8. Retrieved on 30th December 2020, from: <https://systematicreviewsjournal.biomedcentral.com/articles/10.1186/s13643-020-01544-x>
- Meadows, D. (2003). Digital storytelling: Research-based practice in new media. *Visual Communication, 2*, 189–193.
- Miller, S. M. (2013). A research metasynthesis on digital video composing in classrooms: An evidence-based framework toward a pedagogy for embodied learning. *Journal of Literacy Research, 45*(4), 386–430.
- Miller, S. M., & McVee, M. (Eds.). (2012). *Multimodal composing in classrooms: Learning and teaching in the digital world*. New York, NY: Routledge.
- Mills, K. A. (2010). A review of the “digital turn” in the new literacy studies. *Review of Educational Research, 80*, 246–271.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. New York: The Free Press.
- Noblit, G. W., & Hare R. D. (1988). *Meta-ethnography: Synthesizing qualitative studies*. Newbury Park: SAGE.
- Ohler, J. (2008). *Digital storytelling in the classroom*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Ohler, J. (2006). The world of digital storytelling. *Educational Leadership, 63*(4), 44–47.
- Robin, B. (2008). The effective uses of digital storytelling as a teaching and learning tool. In J. Flood, S. Heath, & D. Lapp (Eds.), *Handbook of Research on Teaching Literacy through the Communicative and Visual Arts, 2*, (pp. 429–440). New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Robin, B., McNeil, S. & Yuksel, P. (2011). Educational uses of digital storytelling around the world. In M. Koehler & P. Mishra (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference – SITE 2011* (pp. 1264–1271). Nashville, Tennessee, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Robin, B., & Pierson, M. (2005). A multilevel approach to using digital storytelling in the classroom. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference – SITE 2005* (pp. 708–716). Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research, 56*, 487–506.
- Sandelowski, M., & Barroso, J. (2007). *Handbook for synthesizing qualitative research*. New York, NY: Springer.
- Sandelowski, M., Docherty, S., & Emden, C. (1997). Qualitative meta-synthesis: Issues and techniques. *Research in Nursing & Health, 20*(4), 365–371.
- Sarica, H. Ç., & Usluel, Y. K. (2016). The effect of digital storytelling on visual memory and writing skills. *Computers & Education, 94*, 298–309.

- Sawhney, N. (2009). Voices beyond walls: The role of digital storytelling for empowering marginalized youth in refugee camps. In ACM (Ed.), *Proceedings of the 8th International Conference on Interaction Design and Children* (pp. 302–305). New York: Association for Computing Machinery.
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: a comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1(1), 1–21.
- Suwardy, S., Pan, G., & Seow P.-S. (2013). Using digital storytelling to engage student learning. *Accounting Education*, 22(2), 109–124.
- Thomas, J., & Harden, A. (2008). Methods for the thematic synthesis of qualitative research in systematic reviews. *BMC Medical Research Methodology*, 8(45), 1–10. Retrieved on 30th December 2020, from: <https://bmcmedresmethodol.biomedcentral.com/articles/10.1186/1471-2288-8-45>
- Tong, A., Flemming, K., McInnes, E., Oliver, S., & Craig, J. (2012). Enhancing transparency in reporting the synthesis of qualitative research: ENTREQ. *BMC Medical Research Methodology*, 12(181). Retrieved on 30th December 2020, from: <https://bmcmedresmethodol.biomedcentral.com/articles/10.1186/1471-2288-12-181>
- Tong, A., Palmer, S., Craig, J. C., & Strippoli, G. F. M. (2016). A guide to reading and using systematic reviews of qualitative research. *Nephrol Dial Transplant*, 31(6), 897–903.
- Vandenbussche, L., Edelenbos, J., & Eshuis, J. (2018). Plunging into the process: methodological reflections on a process-oriented study of stakeholders' relating dynamics. *Critical Policy Studies*, 14(1), 1–20. Retrieved on 30th December 2020, from: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/19460171.2018.1488596>
- Walsh, D., & Downe, S. (2005). Meta-synthesis method for qualitative research: a literature review. *Journal of Advanced Nursing*, 50(2), 204–211.
- Yuksel-Arslan, P., Yildirim, S., & Robin, R. B. (2016). A phenomenological study: teachers' experiences of using digital storytelling in early childhood education. *Educational Studies*, 42(5), 427–445. Retrieved on 30th December 2020, from: http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/survey/SITE_DigitalStorytelling.pdf

Ελληνόγλωσση βιβλιογραφία

- Γκουτσιουκόστα, Ζ. (2015). Ψηφιακή Αφήγηση: Ένα Πολλά Υποσχόμενο Διδακτικό Εργαλείο για τη Γόνιμη Ενσωμάτωση των Τ.Π.Ε. στη Διδακτική της Λογοτεχνίας. Στο Β. Δαγδιλέλης, Λαδιάς, Α., Μπίκος, Κ., Ντρενογιάννη, Ε., & Τσιτουρίδου, Μ. (Επιμ.). *Πρακτικά Εργασιών 4ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία» της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης ΤΠΕ στην Εκπαίδευση (ΕΤΠΕ)*, (σσ. 1–10). Θεσσαλονίκη: Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης & Πανεπιστήμιο Μακεδονίας,. Ανακτήθηκε στις 30 Δεκεμβρίου 2020 από: <http://www.etpe.gr/custom/pdf/etpe2291.pdf>
- Καραμητρόπουλος, Κ. (2017). Ψηφιακή αφήγηση και διδακτική πράξη: μία ανασκόπηση της βιβλιογραφίας. Στο Ι. Παπαδάτος, Μπαστέα, Α., & Νικολόπουλος, Ι. (Επιμ.). «Εκπαίδευση Χαρισματικών Ατόμων στην Ελλάδα», τόμος Ι, (σσ. 327–338). *Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης. Ένωση Ελλήνων Φυσικών και Ελληνική Μαθηματική Εταιρεία*. Αθήνα: Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών.
- Μελιάδου, Ε., Νάκου, Α., Γκούσκος, Δ., & Μεϊμάρης, Μ. (2011). *Ψηφιακή αφήγηση, μάθηση και εκπαίδευση. Στο Α. Λιοναράκης (Επιμ.), Πρακτικά 6^{ου} Διεθνούς Συνεδρίου για την Ανοικτή και εξ αποστάσεως διδασκαλία*, (σσ. 615–627). Αθήνα: Εκδόσεις του Ελληνικού Δικτύου Ανοικτής και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης.

- Σεραφεΐμ, Κ., & Φεσάκης Γ. (2010). Εκπαιδευτικές εφαρμογές ψηφιακής αφήγησης: Διδακτική προσέγγιση για το Νηπιαγωγείο. Στο Α. Τσιμογιάννης (Επιμ.), *Πρακτικά του 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή, «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»*, τόμος II, (σσ. 521–528). Κόρινθος: Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου.
- Τσιλιμένη, Τ., (2007). (Επιμ.), *Αφήγηση και εκπαίδευση*, Βόλος: Εργαστήριο Λόγου και Πολιτισμού Πανεπιστημίου Θεσσαλίας.
- Τσιλιμένη, Τ., (2007). «Η αφήγηση στη σύγχρονη εποχή: Γενική και ειδική θεώρηση. Δυνατότητες και περιορισμοί για μια “νέα” συνάντηση του σύγχρονου ανθρώπου με την προφορική τέχνη του λόγου». Στο Τ. Τσιλιμένη & Ν. Γραΐκος (Επιμ.), «Αφήγηση και Περιβαλλοντική Εκπαίδευση», *Πρακτικά διημερίδας στο ΚΠΕ Ανατ. Ολύμπου. Εργαστήριο Λόγου Πολιτισμού Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, Όμιλος Φίλων Αφήγησης, ΚΠΕ Ανατ. Ολύμπου*, (σσ. 17–26). Παλαιός Παντελεήμονας Πιερίας, Έκδοση ΚΠΕ Ανατ. Ολύμπου.
- Φωκίδης, Ε., Μακαρούνα, Φ., & Σαλτίδου, Ε. (2016). Η ψηφιακή αφήγηση στην αντιμετώπιση προβλημάτων στο σχολικό περιβάλλον. Στο Χ. Βιτσιλάκη & Γουβιάς, Δ. (Επιμ.). *Ανιχνεύοντας την Κρίση: επιλεγμένα κείμενα από τις εισηγήσεις του 2^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου Κοινωνιολογίας της Εκπαίδευσης*, (σσ. 225–242). Αθήνα: Gutenberg. Ανακτήθηκε στις 30 Δεκεμβρίου 2020, από: http://opensimserver.aegean.gr/publications/2016_conf_GR_Fokides_Makarouna_Salidou.pdf

Ιστοσελίδες έργων

- e-EVALINTO – Evaluation environment for fostering intercultural mentoring tools and practices at school*, Project number: 2016-1-ES01-KA201-025145, Retrieved on 30th December 2020, from: <https://evalinto.eu/>
- MEDIS – Mediterranean Inclusive Schools*, Project number: 592206-EPP-1-2017-1-ES-EPPKA3-IPI-SOC-IN, Retrieved on 30th December 2020, from: <https://medisinclusiveschools.eu/>
- ODISSEU – Online gaming and Digital tools to promote the asylum seekers Integration and increase awarenESS amongst schools of the refugees' crisis in Europe*, Project number: 2018-1-IT02-KA201-048187, Retrieved on 30th December 2020, from: <https://odisseu-project.eu/en/>
- SOFIE – Support for Empowerment and Integration of Refugee Families*, Project number: 2017-1-AT01-KA204-035083, Retrieved on 30th December 2020, from: <https://support-refugees.eu/>
- VALUE – Valuing all Languages to Unlock Europe*, Project number: 2015-1-IT02-KA201-015407, Retrieved on 30th December 2020, from: <http://www.valuemultilingualism.org/index.php/en/>

Ρήτρα αποποίησης ευθύνης: Οι θέσεις που διατυπώνονται στην παρούσα δημοσίευση είναι αυτές των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τη θέση της Ε.Ε.