

Σπάσε τη σιωπή με τέχνη και τεχνολογία: Ένα ψηφιακό ταξίδι κατά της βίας

Γεωργία Αδαμοπούλου
Εκπαιδευτικός Μουσικής,
2ο Δημοτικό σχολείο Πύργου
gadamoroulou304@gmail.com

Περίληψη

Ο σχολικός εκφοβισμός αποτελεί μία από τις σοβαρότερες προκλήσεις της σύγχρονης εκπαίδευσης, επηρεάζοντας την ψυχοκοινωνική ανάπτυξη των μαθητών και το κλίμα της σχολικής κοινότητας. Στο πλαίσιο του Δικτύου Σχολείων Σχολικής Διαμεσολάβησης του Παιδαγωγικού Τμήματος Νηπιαγωγών του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων, η παρούσα εργασία διερευνά τον ρόλο των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.), ως παιδαγωγικών εργαλείων πρόληψης και ευαισθητοποίησης, με στόχο την καλλιέργεια κοινωνικού και συναισθηματικού γραμματισμού καθώς και την ενδυνάμωση της μαθητικής φωνής. Για την επίτευξη αυτού του σκοπού, υλοποιήθηκε πλέγμα δημιουργικών δραστηριοτήτων που συνδύασαν την τέχνη με την τεχνολογία: συγγραφή και εικονογράφηση παραμυθιών με παραδοσιακά μέσα και εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης (Dall-e, Crayion), δημιουργία ψηφιακού βιβλίου με το Book Creator, διαδραστικής παρουσίασης με το Canva, podcast με το Audacity, escape room στο Genially, κουίζ στο Kahoot, διαδραστικών βίντεο στην πλατφόρμα e-me, διαδραστικών εικόνων με το Genially και παρουσιάσεων όλων των παραγόμενων του προγράμματος με το Gamma. Παράλληλα, οι μαθητές/τριες έγραψαν και απέδωσαν θεατρικό δρώμενο και αφηγήθηκαν το podcast τους στο ραδιόφωνο της ΕΡΑ Πύργου, δίνοντας ευρύτερη διάσταση στη διάχυση του έργου. Οι δραστηριότητες αυτές ενίσχυσαν τη δημιουργικότητα, την κριτική σκέψη, τη συνεργασία και την επικοινωνία των μαθητών/τριών, προσφέροντας αυθεντικές εμπειρίες βιωματικής μάθησης, και αναδεικνύοντας τη δυναμική των Τ.Π.Ε. ως καταλύτη κοινωνικής ευαισθητοποίησης και δημοκρατικού διαλόγου.

Λέξεις-κλειδιά: Σχολικός Εκφοβισμός, Τεχνολογίες Πληροφορικής Και Επικοινωνιών, Βιωματική Εκπαίδευση.

“Education is the most powerful weapon which you can use to change the world”.
Nelson Mandela

1. Εισαγωγή

Ο σχολικός εκφοβισμός αποτελεί ένα πολυδιάστατο και ανησυχητικό φαινόμενο που έχει απασχολήσει έντονα την εκπαιδευτική κοινότητα τις τελευταίες δεκαετίες, καθώς επηρεάζει σοβαρά την ψυχοκοινωνική ανάπτυξη των μαθητών και το κλίμα στο σχολικό περιβάλλον (Olweus, 2013). Σύμφωνα με διεθνείς έρευνες, επηρεάζει σε σημαντικό βαθμό την αυτοεκτίμηση των μαθητών/τριών, τη σχολική τους επίδοση και τις διαπροσωπικές τους σχέσεις (Smith & Brain, 2000; Hymel & Swearer, 2015). Η επαναλαμβανόμενη φύση της βίας, η ανισορροπία δύναμης ανάμεσα σε θύτες και θύματα και η συχνή σιωπή των παρατηρητών καθιστούν τον σχολικό εκφοβισμό ιδιαίτερα δύσκολο στην ανίχνευση και ακόμα πιο απαιτητικό στην αντιμετώπιση (Espelage & Holt, 2013).

Η διαχείριση του σχολικού εκφοβισμού δεν μπορεί να περιοριστεί μόνο σε πειθαρχικές ή συμβουλευτικές πρακτικές, αλλά απαιτεί την καλλιέργεια δεξιοτήτων κοινωνικού και συναισθηματικού γραμματισμού, όπως η ενσυναίσθηση, η αυτορρύθμιση, η υπευθυνότητα και η συνεργατική επίλυση συγκρούσεων (CASEL, 2020). Έρευνες καταδεικνύουν ότι η συστηματική ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων στο σχολείο οδηγεί σε μείωση της επιθετικής συμπεριφοράς και βελτίωση του κλίματος της τάξης (Durlak et al., 2011).



Σε αυτό το πλαίσιο, οι Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.) μπορούν να λειτουργήσουν ως ισχυρός μοχλός ενίσχυσης της κοινωνικής και συναισθηματικής μάθησης. Η ψηφιακή αφήγηση, τα συνεργατικά εργαλεία και τα διαδραστικά πολυμέσα προσφέρουν στους μαθητές αυθεντικές ευκαιρίες να εκφράσουν συναισθήματα, να διαχειριστούν ρόλους και να αναπτύξουν κριτική σκέψη μέσα από δημιουργικές πρακτικές (Robin, 2008; Hung et al., 2012). Επιπλέον, η παιδαγωγική αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. ενισχύει την ενεργό συμμετοχή, την επικοινωνία και τη συνεργασία, δημιουργώντας συνθήκες που προάγουν τη δημοκρατική κουλτούρα και τη συμπερίληψη στο σχολείο (Voogt et al., 2013).

Συνεπώς, η ενσωμάτωση των Τ.Π.Ε. στη μαθησιακή διαδικασία δεν αποτελεί απλώς έναν τεχνολογικό εκσυγχρονισμό της διδασκαλίας, αλλά συνιστά ουσιαστική παιδαγωγική στρατηγική. Μια στρατηγική που μέσα από πολυτροπικές και βιωματικές δραστηριότητες, μπορεί να συμβάλει αποφασιστικά στην πρόληψη και την αντιμετώπιση του σχολικού εκφοβισμού, να λειτουργήσει ως γέφυρα ανάμεσα στη μάθηση και στην καλλιέργεια αξιών, καλλιεργώντας κοινωνικό και συναισθηματικό γραμματισμό και ενδυναμώνοντας τους/τις μαθητές/τριες ως ενεργούς και υπεύθυνους πολίτες του 21ου αιώνα.

Η παρούσα εργασία υλοποιήθηκε σε διάστημα πέντε μηνών με μαθητές/τριες Στ' τάξης Δημοτικού, αποτελεί καλή πρακτική και εστιάζει στη διασύνδεση Τέχνης και Τεχνολογίας μέσω μίας σειράς δραστηριοτήτων: Δημιουργία και εικονογράφηση παραμυθιών με παραδοσιακά μέσα και εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης, ψηφιακό βιβλίο και παρουσιάσεις, podcast, θεατρικό δρώμενο, κουίζ, διαδραστικά βίντεο και εικόνες, escape room και ραδιοφωνικές αφηγήσεις. Η δράση εντάχθηκε στο πλαίσιο της πανελλήνιας πρωτοβουλίας «Σπάμε τη σιωπή, ενώνουμε τις φωνές κατά της βίας», που υλοποιείται από το Δίκτυο Σχολείων Σχολικής Διαμεσολάβησης του Εργαστηρίου ΜΕΚΘΕΜΕ του Παιδαγωγικού Τμήματος Νηπιαγωγών του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων, υπό την αιγίδα του Υπουργείου Παιδείας, Θρησκευμάτων και Αθλητισμού. Η κορύφωση της δράσης πραγματοποιήθηκε στις 6 Μαρτίου 2025 στην κεντρική πλατεία της πόλης μας, όπου οι μαθητές/τριες παρουσίασαν αντιπροσωπευτικά στοιχεία του έργου τους στην τοπική κοινωνία και σε αντιπροσωπείες άλλων σχολικών μονάδων, αναδεικνύοντας τη σημασία της μαθητικής φωνής και τη δύναμη της συλλογικής δράσης ενάντια στον σχολικό εκφοβισμό.

1.1. Σκοπός

Σκοπός της εργασίας είναι η ανάδειξη του ρόλου με τον οποίο οι Νέες Τεχνολογίες (Τ.Π.Ε.), σε συνδυασμό με δημιουργικές και καλλιτεχνικές πρακτικές, μπορούν να αξιοποιηθούν παιδαγωγικά για την πρόληψη και την ευαισθητοποίηση απέναντι στο φαινόμενο του σχολικού εκφοβισμού.

1.2. Στόχοι

Οι επιμέρους στόχοι ήταν, οι μαθητές/τριες να:

- Καλλιεργήσουν κοινωνικό και συναισθηματικό γραμματισμό μέσα από βιωματικές δράσεις.
- Αναπτύξουν ενσυναίσθηση και να ενδυναμωθεί η φωνή τους.
- Ενισχύσουν δεξιότητες συνεργασίας, επικοινωνίας και κριτικής σκέψης.
- Ενσωματώσουν δημιουργικές μορφές έκφρασης που συνδέουν την τέχνη με την τεχνολογία.
- Προκαλέσουν την ενεργό εμπλοκή της τοπικής κοινωνίας στη διαδικασία πρόληψης και ευαισθητοποίησης.



1.3. Μεθοδολογία

Η μεθοδολογική προσέγγιση της παρούσας εργασίας βασίστηκε σε αρχές της βιωματικής μάθησης, η οποία δίνει έμφαση στην απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων μέσα από την εμπειρία και την ενεργό συμμετοχή των μαθητών/τριών (Kolb, 1984). Στο πλαίσιο αυτό, οι μαθητές/τριες δε λειτούργησαν ως παθητικοί δέκτες γνώσης αλλά ως δημιουργοί, εμπλεκόμενοι σε δραστηριότητες που τους επέτρεψαν να εκφραστούν, να συνεργαστούν και να αναστοχαστούν.

Επιπλέον, αξιοποιήθηκαν στοιχεία της συνεργατικής μάθησης, η οποία, σύμφωνα με τους Johnson & Johnson (1999), προάγει την αλληλεξάρτηση, την ατομική υπευθυνότητα και την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων μέσα από την ομαδική εργασία.

Η προσέγγιση εντάχθηκε επίσης στο πλαίσιο της κοινωνικο-συναισθηματικής μάθησης, όπως προτείνεται από τον οργανισμό CASEL (2020), που τονίζει τη σημασία της αυτογνωσίας, της διαχείρισης συναισθημάτων, της υπεύθυνης λήψης αποφάσεων και της δημιουργίας θετικών σχέσεων.

Τέλος, υιοθετήθηκαν οι αρχές της πολυτροπικής μάθησης, σύμφωνα με τον Kress (2010), οι οποίες υπογραμμίζουν ότι η μάθηση ενισχύεται όταν οι μαθητές/τριες αξιοποιούν ποικίλες μορφές αναπαράστασης (λόγο, εικόνα, ήχο, δράση). Η πολυτροπικότητα συνέβαλε στην ενεργητική συμμετοχή και στην καλλιέργεια κριτικής σκέψης, ενώ παράλληλα υποστήριξε την πρόληψη και αντιμετώπιση του σχολικού εκφοβισμού μέσα από δημιουργικές παιδαγωγικές πρακτικές (Rigby, 2021).

2. Υλοποίηση προγράμματος

Η υλοποίηση του προγράμματος στηρίχθηκε σε μια σειρά πολυτροπικών δράσεων που συνδύασαν δημιουργικότητα με αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. Οι μαθητές/τριες εργάστηκαν σε ομάδες, ανέλαβαν ενεργό ρόλο, εξέφρασαν ιδέες και συναισθήματα, και πειραματίστηκαν με καινοτόμα εργαλεία. Παρακάτω παρουσιάζονται αναλυτικά οι δραστηριότητες που υλοποιήθηκαν.

2.1. Δημιουργία και εικονογράφηση παραμυθιών

Η δημιουργική γραφή και η εικονογράφηση παραμυθιών από τους μαθητές συνιστούν μια ιδιαίτερα γόνιμη παιδαγωγική πρακτική, καθώς ενισχύουν όχι μόνο τη φαντασία, αλλά και την ικανότητά τους να συνδυάζουν γλωσσικές, αφηγηματικές και εικαστικές δεξιότητες (Nikolajeva, 2003).

Στο πρόγραμμά μας, η διαδικασία ξεκίνησε με την ανάγνωση και ανάλυση γνωστών παραμυθιών, προκειμένου οι μαθητές/τριες να εξοικειωθούν με τη δομή, τα χαρακτηριστικά και τις τεχνικές του λογοτεχνικού αυτού είδους. Η φάση αυτή λειτούργησε ως πεδίο διερεύνησης καθώς επέτρεψε στους/στις μαθητές/τριες να κατανοήσουν θεμελιώδη αφηγηματικά στοιχεία, όπως η εισαγωγή, η ανάπτυξη της πλοκής, η κορύφωση και η λύση. Παράλληλα, δημιούργησε ευκαιρίες συζήτησης γύρω από το φαινόμενο του σχολικού εκφοβισμού, ενισχύοντας έτσι τη σύνδεση της λογοτεχνικής εμπειρίας με την κοινωνική πραγματικότητα.

Στη συνέχεια, οι μαθητές/τριες συνέθεσαν δικά τους παραμύθια γύρω από την ενδοσχολική βία, τα οποία εικονογράφησαν και με τον παραδοσιακό τρόπο χρησιμοποιώντας χρώματα, μαρκαδόρους και μολύβια, και με τη βοήθεια εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης (T.N.) όπως το DALL-E και το Crayion. Η εμπλοκή της T.N. στη διαδικασία εικονογράφησης ανέδειξε τη σημασία της ακριβούς και σαφούς περιγραφής διότι η ποιότητα των παραγόμενων εικόνων εξαρτήθηκε σε μεγάλο βαθμό από την ικανότητα των



μαθητών/τριών να διατυπώνουν λεπτομερείς και ρεαλιστικές οδηγίες, γεγονός που καλλιέργησε την κριτική τους σκέψη και τη γλωσσική τους επάρκεια, όπως διαπιστώνουν και οι Floridi & Chiriatti (2020). Η συνδυαστική χρήση παραδοσιακών και ψηφιακών τεχνικών εικονογράφησης ανέδειξε τη διεπιστημονική διάσταση της δραστηριότητας, αποδεικνύοντας ότι η τέχνη και η τεχνολογία μπορούν να λειτουργήσουν συμπληρωματικά, δημιουργώντας νέους δρόμους έκφρασης (Eisenstein, 2012).

Έπειτα, το υλικό που δημιουργήθηκε, ψηφιοποιήθηκε ως ηλεκτρονικό βιβλίο με τη βοήθεια του Book Creator (εκπαιδευτική εφαρμογή που επιτρέπει τη δημιουργία πολυτροπικών ψηφιακών βιβλίων με ενσωμάτωση κειμένου, εικόνων, ήχου και βίντεο), καθώς και ως διαδραστική παρουσίαση με το Canva (διαδικτυακή πλατφόρμα που προσφέρει εργαλεία οπτικοποίησης και συνεργατικής μάθησης).

2.2. Δημιουργία Podcast

Η ανάγκη ανάπτυξης παιδαγωγικών παρεμβάσεων για την αντιμετώπιση του φαινομένου του σχολικού εκφοβισμού, που θα καλλιεργούν την ενσυναίσθηση, θα ενδυναμώνουν τις κοινωνικές δεξιότητες και θα ενισχύουν τη φωνή των μαθητών/τριών, είναι περισσότερο επίκαιρη από ποτέ (Rigby, 2021). Στο πλαίσιο αυτό, η δημιουργία ψηφιακών προϊόντων, όπως τα podcasts, συνιστά ένα καινοτόμο εργαλείο πρόληψης και ευαισθητοποίησης.

Οι μαθητές/τριες, σε συνεργασία με τις υπεύθυνες εκπαιδευτικούς, ανέλαβαν να δημιουργήσουν ένα podcast με κεντρικό θέμα τον σχολικό εκφοβισμό. Η δραστηριότητα υλοποιήθηκε μέσα από τρία βασικά στάδια. Στο πρώτο στάδιο, οι μαθητές/τριες συνέγραψαν το σενάριο, δίνοντας ιδιαίτερη προσοχή στη δομή του κειμένου, ώστε να διασφαλιστούν η σαφήνεια του μηνύματος και η συνοχή της αφήγησης. Στο δεύτερο στάδιο, ενσωμάτωσαν χιουμοριστικά στοιχεία, επιδιώκοντας να προσελκύσουν το ενδιαφέρον των συνομηλίκων τους και να μεταδώσουν το μήνυμα με τρόπο ευχάριστο αλλά ταυτόχρονα ουσιαστικό. Τέλος, στο τρίτο στάδιο, με τη χρήση του λογισμικού Audacity, προχώρησαν στην ηχογράφηση, την επεξεργασία και την παραγωγή του podcast. Κατά τη διαδικασία αυτή ανέλαβαν διαφορετικούς ρόλους, όπως αφηγητές, τεχνικοί ήχου και συντονιστές, ενώ παράλληλα φρόντισαν να ενισχύσουν την τελική μορφή του έργου, προσθέτοντας μουσική επένδυση και ηχητικά εφέ. Η προσθήκη αυτών των στοιχείων δε λειτούργησε μόνο ως αισθητική επιλογή, αλλά και ως μέσο ενίσχυσης της συναισθηματικής απήχησης του περιεχομένου, συμβάλλοντας στην καλύτερη κατανόηση και αποδοχή του μηνύματος. Επιπλέον, οι μαθητές/τριες είχαν την ευκαιρία να αφηγηθούν τόσο τα παραμύθια τους όσο και το podcast τους στο ραδιόφωνο της ΕΡΑ Πύργου, ενισχύοντας ακόμη περισσότερο τη διάχυση του έργου τους στην τοπική κοινωνία. Η εμπειρία αυτή λειτούργησε ενδυναμωτικά, καθώς τους επέτρεψε να υπερβούν τα όρια της σχολικής τάξης και να απευθυνθούν σε ένα ευρύτερο ακροατήριο. Παράλληλα, συνέβαλε στην ενίσχυση της αυτοπεποίθησής τους, στην καλλιέργεια αίσθησης υπευθυνότητας και υπερηφάνειας για το έργο τους και στην ανάδειξη της αξίας της συλλογικής δημιουργίας και συνεργασίας (Όταν ο Νταής βγαίνει... offside).

Η ενασχόληση με την ηχητική επεξεργασία καλλιέργησε δεξιότητες ακουστικού γραμματισμού, δηλαδή ικανότητα κατανόησης, αξιολόγησης και δημιουργίας ηχητικών μηνυμάτων (Hobbs, 2010). Παράλληλα, ανέδειξε τη σημασία της ηχητικής αισθητικής στην εκπαιδευτική αφήγηση καθώς το ηχητικό περιβάλλον (μουσική, εφέ, παύσεις) επηρεάζει την ερμηνεία και την πρόσληψη του περιεχομένου (Sterne, 2012).



2.3. Ψηφιακά παιχνίδια

Η ενσωμάτωση διαδραστικών ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να λειτουργήσει ως αποτελεσματικό μέσο πρόληψης και ευαισθητοποίησης για τον σχολικό εκφοβισμό, συνδυάζοντας τη μάθηση με την ενεργό συμμετοχή (Papastergiou, 2009).

Η δραστηριότητα αναπτύχθηκε σε τρία στάδια: Σχεδιασμός, ανάπτυξη και αξιολόγηση. Στο στάδιο του σχεδιασμού, οι μαθητές/τριες συζήτησαν τις μορφές και τις εκφάνσεις του εκφοβισμού, προχώρησαν σε εννοιολογική ανάλυση και κατηγοριοποίηση θεμάτων και διαμόρφωσαν ερωτήσεις που θα ενσωματώνονταν στα παιχνίδια. Η διαδικασία αυτή ενίσχυσε την ικανότητα των μαθητών/τριών να αναλύουν και να κατηγοριοποιούν πληροφορίες, προετοιμάζοντάς τους για τη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού με νόημα (Gee, 2003). Στη συνέχεια, με το Kahoot σχεδίασαν ένα διαδραστικό κουίζ γνώσεων γύρω από τον σχολικό εκφοβισμό, όπου οι μαθητές/τριες καλούνταν να απαντήσουν σε ερωτήσεις σχετικά με τα χαρακτηριστικά, τις συνέπειες και τρόπους πρόληψης, ενισχύοντας έτσι τη μνήμη και την κατανόηση μέσα από τον παιγνιώδη ανταγωνισμό. Παράλληλα, κατασκεύασαν στο Genially ένα escape room στο οποίο οι συμμετέχοντες έπρεπε να λύσουν γρίφους, να απαντήσουν σε ερωτήσεις κατανόησης και να εντοπίσουν σωστά στοιχεία σε διαδραστικές εικόνες, προκειμένου να «απελευθερώσουν» έναν μαθητή από την εικονική κατάσταση εκφοβισμού.

Η διαδικασία ολοκληρώθηκε με την αξιολόγηση του παραγόμενου υλικού, από τους/τις ίδιους/ιες τους/τις μαθητές/τριες οι οποίοι/ιες έπαιξαν τα παιχνίδια και ανέλαβαν να κρίνουν την ποιότητα του περιεχομένου. Η διαδικασία αυτή ενίσχυσε δεξιότητες κριτικής σκέψης, συνεργασίας και ενσυναίσθησης, καθώς οι μαθητές/τριες κλήθηκαν όχι μόνο να αξιολογήσουν τη λειτουργικότητα των παιχνιδιών αλλά και να αναστοχαστούν πάνω στο κοινωνικό μήνυμα που αυτά μετέφεραν.

2.4. Θεατρικό δρώμενο και ψηφιακή αποτύπωση

Οι μαθητές/τριες προχώρησαν στη συγγραφή και παρουσίαση ενός θεατρικού δρώμενου με θέμα τον σχολικό εκφοβισμό, το οποίο αποτύπωσε με βιωματικό τρόπο τα συναισθήματα θυμάτων και θυτών. Τα θύματα παρουσιάστηκαν καθισμένα στο έδαφος, με το κεφάλι σκυμμένο στα γόνατά τους, σε στάση που απέδιδε τον φόβο, την απομόνωση και τη ντροπή που, σύμφωνα με τον Olweus (2013), συνοδεύει την καθημερινότητά τους. Κάθε φορά που μιλούσαν, σήκωναν στιγμιαία το κεφάλι, πριν επιστρέψουν στην αρχική τους θέση, κίνηση που συμβόλιζε την εσωτερική τους πάλη. Οι θύτες δεν είχαν σκηνική παρουσία αλλά αποδόθηκαν με σκηνοθετική λιτότητα αποκλειστικά μέσα από φωνές από τα παρασκήνια, που μετέφεραν προσβολές, απειλές και ειρωνείες, στοιχείο που ενίσχυσε την αίσθηση του «αόρατου κινδύνου» και την ψυχολογική πίεση στο θύμα. Η σκηνή ολοκληρώθηκε με την αγανακτισμένη κραυγή των θυμάτων, που εξέφρασε την ανάγκη να σπάσει η σιωπή και να υπάρξει ενεργός αντίδραση. Το στοιχείο αυτό, σηματοδότησε τη μετάβαση από την παθητικότητα στην ενδυνάμωση, μετατρέποντας την καλλιτεχνική έκφραση σε μήνυμα κοινωνικής δράσης. Μέσα από τη σωματική έκφραση και τον συμβολισμό, οι μαθητές/τριες απέδωσαν πολυεπίπεδα νοήματα και ενίσχυσαν την ενσυναίσθηση του κοινού.

Το θεατρικό δρώμενο βιντεοσκοπήθηκε και στη συνέχεια οι μαθητές/τριες το επεξεργάστηκαν με το Movie Maker: Επέλεξαν τα καλύτερα καρέ, πρόσθεσαν μουσική και ηχητικά εφέ, και συνέθεσαν το τελικό οπτικοακουστικό προϊόν. Έτσι, οι μαθητές/τριες απέκτησαν δεξιότητες ψηφιακής αφήγησης, καθιστώντας το βίντεο όχι μόνο μια καλλιτεχνική εμπειρία, αλλά και μια ολοκληρωμένη μαθησιακή πρακτική που συνέδεσε τη δραματική τέχνη με την ψηφιακή παιδαγωγική.



2.5. Δημιουργία διαδραστικού βίντεο

Η Εκπαιδευτική Πλατφόρμα e-me για μαθητές/τριες και εκπαιδευτικούς αποτελεί ένα ασφαλές και δομημένο ψηφιακό περιβάλλον μάθησης, συνεργασίας, επικοινωνίας και δικτύωσης όλων των μελών της σχολικής κοινότητας (Εθνικός Οργανισμός Υποστήριξης eTwinning, 2024α).

Ανάμεσα στα μαθησιακά αντικείμενα H5P που προσφέρει η πλατφόρμα e-me, ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το Interactive Video, ένα ισχυρό εργαλείο που μπορεί να μετατρέψει ένα απλό βίντεο σε πολυτροπικό και διαδραστικό εκπαιδευτικό εργαλείο. Με τον τρόπο αυτό, το βίντεο παύει να αποτελεί παθητικό μέσο θέασης και μετατρέπεται σε όχημα ενεργού εμπλοκής και διερευνητικής μάθησης (Εθνικός Οργανισμός Υποστήριξης eTwinning, 2024β).

Στο πλαίσιο του προγράμματος, αρχικά οι υπεύθυνες εκπαιδευτικοί παρουσίασαν στους/στις μαθητές/τριες το Interactive Video, αναδεικνύοντας με παραδείγματα τη χρησιμότητα, τις λειτουργίες και τη διαδραστικότητά του, παρέχοντάς τους ταυτόχρονα χρόνο για πρακτική εξάσκηση και πειραματισμό. Στην επόμενη συνάντηση, δόθηκε σε κάθε ομάδα ένα βίντεο αναρτημένο στο YouTube, με θέμα τον σχολικό εκφοβισμό. Οι μαθητές/τριες παρακολούθησαν προσεκτικά το δικό τους βίντεο, εντόπισαν τα σημεία που ήθελαν να παρέμβουν και σχεδίασαν τις αλληλεπιδράσεις τους. Από τα διαθέσιμα διαδραστικά στοιχεία του H5P μαθησιακού αντικειμένου, επέλεξαν αυτά που τούς άρεσαν περισσότερο: *Drag the Words, Image, Multiple Choice, True/False Question, Mark the Words*. Η προεπισκόπηση τούς βοήθησε να διορθώσουν τις δημιουργίες τους, κυρίως, δε, τη χρονική στιγμή που τοποθετούσαν τα σχεδιασμένα διαδραστικά στοιχεία. Δύο ομάδες πρόσθεσαν και Σύνοψη στο τέλος του βίντεο ώστε να ανακεφαλαιώσουν τα βασικά σημεία του βίντεο.

Μέσα από αυτή τη δημιουργική διαδικασία αναπτύχθηκαν η κριτική σκέψη των μαθητών/τριών καθώς χρειαζόταν να εντοπίσουν και να επισημάνουν τα καίρια σημεία του υλικού, οι μεταγνωστικές δεξιότητες μέσα από την πρόβλεψη, τον έλεγχο και την αυτοδιόρθωση, η δημιουργικότητα και η φαντασία εφόσον οι ίδιοι/ιες σχεδίαζαν τις παρεμβάσεις τους, η δεξιότητα της παρουσίασης των ιδεών τους με την επιλογή των καταλληλότερων διαδραστικών στοιχείων, και η ενεργητική συμμετοχή και συνεργασία καθώς η εργασία γινόταν σε ομάδες με συλλογική λήψη αποφάσεων. Παράλληλα, η χρήση του διαδραστικού βίντεο συνέβαλε καθοριστικά στην καλλιέργεια της ενσυναίσθησης, του σεβασμού στη διαφορετικότητα και της ηθικής κατανόησης μέσα από τη βιωματική εμπλοκή των μαθητών/τριών με τα βίντεο και τις παρεμβάσεις τους.

2.6. Δημιουργία διαδραστικής εικόνας

Το Genially αποτελεί ένα σύγχρονο ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας πολυμεσικού και διαδραστικού περιεχομένου, προσφέροντας πληθώρα προτύπων και λειτουργιών για συνεργατική μάθηση. Η δυνατότητα δημιουργίας διαδραστικών εικόνων παρέχει στους/στις μαθητές/τριες την ευκαιρία να μετατρέπουν ένα στατικό οπτικό υλικό σε πεδίο εξερεύνησης, αλληλεπίδρασης και κριτικού σχολιασμού.

Σε αυτή τη φάση, χρησιμοποιήσαμε τις εικόνες που είχαμε ήδη δημιουργήσει με T.N. για την εικονογράφηση των παραμυθιών μας, δίνοντάς τους τώρα διαδραστική διάσταση μέσω του Genially. Αρχικά έγινε η εκμάθηση των λειτουργιών του ψηφιακού εργαλείου και η παράθεση παραδειγμάτων στο πώς μπορεί αυτό να αξιοποιηθεί παιδαγωγικά. Έπειτα, η κάθε ομάδα επέλεξε την εικόνα επάνω στην οποία ήθελε να εργαστεί και άρχισε να πειραματίζεται. Μέσα από το *Tooltip* της λειτουργίας *Interactive Elements* οι μαθητές/τριες



εισήγαγαν κείμενο, βίντεο, δευτερεύουσες εικόνες και συνδέσμους, για να σημειώσουν τους ρόλους που εμπλέκονται στα περιστατικά εκφοβισμού και να περάσουν τα δικά τους μηνύματα για την αντιμετώπιση του φαινομένου. Παράλληλα, διαμοίρασαν το έργο τους και συνέχισαν τη συνεργασία τους και στο σπίτι.

Η δραστηριότητα ενίσχυσε τον ψηφιακό γραμματισμό καθώς οι μαθητές/τριες έμαθαν να αξιοποιούν τεχνολογικά εργαλεία για τον εμπλουτισμό των γνωστικών τους σχημάτων, την πολυτροπική επικοινωνία αφού επιστράτευσαν κείμενα, βίντεο, συνδέσμους και σχόλια, τη συμμετοχική κουλτούρα με την ανταλλαγή ιδεών, την ανάρτηση σχολίων και την αλληλεπίδραση με τις δημιουργίες των άλλων, και την κοινωνική και συναισθηματική μάθηση καθώς μέσα από τα διαδραστικά στοιχεία οι μαθητές αποτύπωσαν συναισθήματα, θέσεις και προτάσεις για την αντιμετώπιση του φαινομένου του εκφοβισμού. Συμπερασματικά, η διαδραστική εικόνα λειτούργησε ως πολύτροπο αφηγηματικό εργαλείο, όπου η εικονική αφήγηση συνδέθηκε με την προσωπική οπτική των μαθητών/τριών. Έτσι, η Τ.Ν. και οι Τ.Π.Ε. αναδείχθηκαν σε μέσα έκφρασης, ενδυνάμωσης και κοινωνικής ευαισθητοποίησης, και όχι απλώς σε τεχνολογικούς αυτοσκοπούς.

2.7. Τελική παρουσίαση εργασιών

Η εφαρμογή Gamma.app αξιοποιεί την Τ.Ν. για την αυτόματη δημιουργία παρουσιάσεων, κειμένων και ιστοσελίδων, δίνοντας τη δυνατότητα στους/στις μαθητές/τριες να εστιάσουν στη δομή και στο περιεχόμενο της παρουσίασης, χωρίς να εγκλωβίζονται σε τεχνικές δυσκολίες.

Στο τελικό στάδιο του προγράμματος, οι μαθητές/τριες χρησιμοποίησαν το Gamma για να παρουσιάσουν στο υπόλοιπο σχολείο τα παραγόμενα των επιμέρους δραστηριοτήτων τους. Εισηγάγαν στην εφαρμογή δικό τους κείμενο ως σκελετό της παρουσίασης, έκαναν τις απαραίτητες ρυθμίσεις και η εφαρμογή -με τη βοήθεια της Τ.Ν.- παρήγαγε διαφάνειες αξιολογής αισθητικής και ποιότητας περιεχομένου. Χρησιμοποιώντας αυτές τις διαφάνειες ως βάση, πρόσθεσαν το υλικό που αναφέρθηκε στις προηγούμενες υποενότητες, δημιουργώντας, έτσι, μία ολοκληρωμένη και πολυτροπική παρουσίαση.

Η τελική παρουσίαση αποτέλεσε κομβικό στάδιο της μαθησιακής διαδικασίας, καθώς οι μαθητές/τριες ανέλαβαν ενεργό ρόλο στη διάχυση του έργου τους στην εκπαιδευτική κοινότητα, καλλιέργησαν την ικανότητα επιλογής του κατάλληλου μέσου επικοινωνίας για το κοινό τους, συνδύασαν δημιουργικά όλα τα παραγόμενα επιτυγχάνοντας μια ολοκληρωμένη πολυτροπική παρουσίαση, και ενίσχυσαν την αυτοπεποίθηση και τη δημόσια έκφραση παρουσιάζοντας το έργο τους ενώπιον της σχολικής κοινότητας. Η διαδικασία αυτή όχι μόνο ενίσχυσε τη μεταγνωστική τους επίγνωση σχετικά με το πώς οργανώνεται μια παρουσίαση, αλλά αποτέλεσε και εφελκυστικό κοινωνικού διαλόγου γύρω από το φαινόμενο της ενδοσχολικής βίας, προάγοντας τη δημοκρατική συμμετοχή και την ενεργό πολιτεότητα.

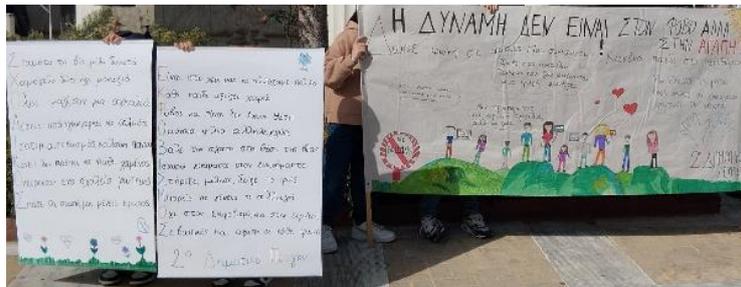
2.8. Δημιουργία πανό και ψηφίσματος κατά του εκφοβισμού

Οι μαθητές/τριες δημιούργησαν πανό με εικόνες (Εικόνα 1) και συνθήματα (Εικόνα 2), μέσα από τα οποία αποτύπωσαν τα συναισθήματα, τις σκέψεις και τα οράματά τους για ένα σχολείο χωρίς βία. Παράλληλα, συνέθεσαν και εκφώνησαν ένα πρωτότυπο ψήφισμα κατά του εκφοβισμού (Εικόνα 3), το οποίο συμβόλιζε τη δέσμευσή τους στην καλλιέργεια ενός σχολικού περιβάλλοντος αλληλεγγύης, σεβασμού και συνεργασίας, λειτουργώντας σαν μια «φωνή ελπίδας» που απλώθηκε πέρα από τα όρια της τάξης και αντήχησε στην καρδιά της τοπικής κοινωνίας.

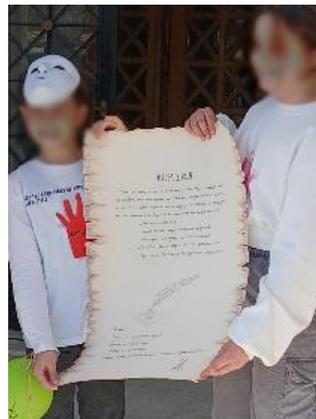




Εικόνα 1. Πανό για το bullying



Εικόνα 2. Συνθήματα και ακροστιχίδες



Εικόνα 3. Ψήφισμα

3. Δυσκολίες

Κατά την πορεία του προγράμματος προέκυψαν ορισμένες δυσκολίες. Κυριότερη ήταν ο περιορισμένος χρόνος, καθώς οι δράσεις έπρεπε να ενταχθούν στο απαιτητικό σχολικό πρόγραμμα. Παράλληλα, η χρήση νέων ψηφιακών εργαλείων απαιτήσε εξοικείωση και τεχνική υποστήριξη, κάτι που αρχικά δημιούργησε ανασφάλεια σε κάποιους/ιες μαθητές/τριες. Επιπλέον, υπήρξαν πρακτικά ζητήματα, όπως η ανάγκη για καλύτερο υλικοτεχνικό εξοπλισμό και η εξασφάλιση πρόσβασης σε υπολογιστές και σύνδεση στο διαδίκτυο. Ωστόσο, η συνεργασία, η θετική διάθεση και η ενθουσιώδης συμμετοχή μαθητών/τριών και εκπαιδευτικών συνέβαλαν ώστε οι δυσκολίες αυτές να ξεπεραστούν δημιουργικά και να επιτευχθεί η επιτυχής ολοκλήρωση όλων των δράσεων.

4. Συμπεράσματα

Η ποιοτική (ενδιαφέρον συμμετοχής μαθητών/τριων και εκπαιδευτικών, ποιότητα παραγόμενων) και η ποσοτική αξιολόγηση (πλήθος συμμετεχόντων, διάθεση πολλών ωρών τόσο μέσα στο σχολείο όσο και στο σπίτι) του προγράμματος ανέδειξαν με σαφήνεια τον παιδαγωγικό ρόλο των Νέων Τεχνολογιών και της Τεχνητής Νοημοσύνης στη διδασκαλία και μάθηση, αλλά και τη δυναμική τους στη διαμόρφωση στάσεων και αξιών γύρω από κρίσιμα



κοινωνικά ζητήματα όπως η ενδοσχολική βία. Η συνδυαστική αξιοποίηση δραστηριοτήτων δημιουργικής γραφής, καλλιτεχνικής έκφρασης, ψηφιακής αφήγησης, ηχητικής παραγωγής και διαδραστικών πολυμέσων κατέστησε τους/τις μαθητές/τριες συν-δημιουργούς γνώσης, οι οποίοι/ιες ανέλαβαν ενεργό ρόλο τόσο στη διαμόρφωση του περιεχομένου όσο και στη διάχυση των μηνυμάτων τους.

Οι επιμέρους δράσεις λειτούργησαν συμπληρωματικά, προάγοντας την πολυτροπικότητα, τη βιωματική μάθηση και την ενεργητική εμπλοκή. Η εμπειρία αυτή καλλιέργησε γνωστικές, κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες απαραίτητες για τον 21ο αιώνα (Common Sense Education, 2016), όπως η κριτική και δημιουργική σκέψη, ο ψηφιακός γραμματισμός, η συνεργασία, η επικοινωνία και η ενσυναίσθηση. Επιπλέον, η ενσωμάτωση εργαλείων Τ.Ν. ενίσχυσε τη συνειδητοποίηση των μαθητών για τις δυνατότητες αλλά και τις προκλήσεις της σύγχρονης ψηφιακής πραγματικότητας, ενδυναμώνοντάς τους ως υπεύθυνους χρήστες και δημιουργούς.

Η σύνδεση της μαθησιακής διαδικασίας με την κοινωνική πραγματικότητα των μαθητών/τριών τούς έδωσε τη δυνατότητα να επεξεργαστούν προσωπικές εμπειρίες και συναισθήματα, να εκφραστούν πάνω σε ζητήματα βίας και διαφορετικότητας και να προτείνουν λύσεις και στάσεις ζωής. Με τον τρόπο αυτό, η εκπαιδευτική διαδικασία υπερέβη τα όρια της γνωστικής διάστασης και μετατράπηκε σε πεδίο κοινωνικής μάθησης και δημοκρατικού διαλόγου.

Συνολικά, το πρόγραμμα ανέδειξε ότι η συστηματική ενσωμάτωση καινοτόμων ψηφιακών εργαλείων στην εκπαιδευτική πράξη μπορεί να μετασχηματίσει το σχολείο σε κοινότητα μάθησης και πράξης. Παράλληλα, πρόβαλε τον ουσιαστικό ρόλο της Τεχνητής Νοημοσύνης και των Τ.Π.Ε. ως μέσων έκφρασης, ενδυνάμωσης και κοινωνικής ευαισθητοποίησης, συμβάλλοντας καθοριστικά στην ανάπτυξη δεξιοτήτων ζωής και πολιτειότητας. Παρόμοιες δράσεις μπορούν να αποτελέσουν θεμέλιο για σχολικές κοινότητες που θα καλλιεργούν την αποδοχή, τη συνεργασία και τον σεβασμό, χτίζοντας ένα μέλλον χωρίς βία.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- CASEL. (2020). *What is SEL?* Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning. Retrieved from <https://casel.org/what-is-sel/>
- Common Sense Education. (2016). *What are the 4Cs?* Retrieved from https://www.youtube.com/watch?time_continue=9&v=QrEEVZa3f98
- Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions. *Child Development*, 82(1), 405–432.
- Eisenstein, E. L. (2012). *The printing revolution in early modern Europe*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Espelage, D. L., & Holt, M. K. (2013). Bullying and victimization during early adolescence: Peer influences and psychosocial correlates. *Journal of Emotional and Behavioral Disorders*, 9(3), 215–223.
- Floridi, L., & Chiriatti, M. (2020). GPT-3: Its nature, scope, limits, and consequences. *Minds and Machines*, 30(4), 681–694.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Hobbs, R. (2010). *Digital and media literacy: A plan of action*. Washington, DC: Aspen Institute.



- Hung, C. M., Hwang, G. J., & Huang, I. (2012). A project-based digital storytelling approach for improving students' learning motivation, problem-solving competence and learning achievement. *Educational Technology & Society*, 15(4), 368–379.
- Hymel, S., & Swearer, S. M. (2015). Four decades of research on school bullying: An introduction. *American Psychologist*, 70(4), 293–299.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning* (5th ed.). Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. London: Routledge.
- Nikolajeva, M. (2003). Verbal and visual literacy: The role of picturebooks in the reading experience of young children. *Journal of Aesthetic Education*, 37(1), 4–14.
- Olweus, D. (2013). School bullying: Development and some important challenges. *Annual Review of Clinical Psychology*, 9, 751–780.
- Papastergiou, M. (2009). Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers & Education*, 52(1), 1–12.
- Rigby, K. (2021). *Bullying interventions in schools: Six basic approaches*. Cham: Springer.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220–228.
- Smith, P. K., & Brain, P. (2000). Bullying in schools: Lessons from two decades of research. *Aggressive Behavior*, 26(1), 1–9.
- Sterne, J. (2012). *The sound studies reader*. New York, NY: Routledge.
- Voogt, J., Knezek, G., Cox, M., Knezek, D., & ten Brummelhuis, A. (2013). Under which conditions does ICT have a positive effect on teaching and learning? A call to action. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29(1), 4–14.
- Εθνικός Οργανισμός Υποστήριξης eTwinning. (2024α). Ηλεκτρονική μάθηση, διαδραστικά μαθήματα και εκπαιδευτικά αντικείμενα – e-me: Αρχικές ρυθμίσεις: 1. Περιγραφή της τάξης e-me. Ανακτήθηκε από <https://seminars.etwinning.gr/mod/book/view.php?id=58842&forceview=1>
- Εθνικός Οργανισμός Υποστήριξης eTwinning. (2024β). Ηλεκτρονική μάθηση, διαδραστικά μαθήματα και εκπαιδευτικά αντικείμενα – Διαδραστικά βίντεο (H5P, Edpuzzle). Ανακτήθηκε από <https://seminars.etwinning.gr/mod/page/view.php?id=55806>

