

9 Πανελλήνιο Συνέδριο

Εκπαίδευση και Πολιτισμός στον 21ο αιώνα



13-14 Απριλίου
2024

Αξιοποίηση της Ψηφιακής Αφήγησης στο μάθημα των Αγγλικών στο Νηπιαγωγείο

Διαμαντέλλη Μαριάνθη, mdiamantelli@gmail.com

Περίληψη

Η παρούσα εισήγηση πραγματεύεται ένα διδακτικό σενάριο που υλοποιήθηκε με τους/τις μαθητές/-τριες του 3ου Νηπιαγωγείου Παραλίας Πατρών κατά την πιλοτική εφαρμογή της εισαγωγής των Αγγλικών στο νηπιαγωγείο το σχολικό έτος 2020-2021.

Το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο, διάρκειας μίας διδακτικής ώρας, αξιοποίησε την τεχνική της ψηφιακής αφήγησης.

Όλες οι δραστηριότητες που πλαισίωναν την ψηφιακή αφήγηση στηρίζονταν εξ ολοκλήρου σε ψηφιακά εργαλεία καθώς η εφαρμογή του σεναρίου αυτού έλαβε χώρα την περίοδο που το κλείσιμο των σχολείων και η τηλεκπαίδευση μέσω της πλατφόρμας WebEx είχαν επιβληθεί ως μέτρα για την αντιμετώπιση της πανδημίας COVID-19.

Σκοπός του διδακτικού σεναρίου ήταν να ανακαλύψουν και να συνειδητοποιήσουν οι μικροί/-ές μαθητές/-τριες τη σπουδαιότητα της συνεργασίας και της ενότητας για την επίτευξη ενός κοινού στόχου. Για τον λόγο αυτό, επιλέχθηκε το ρωσικό λαϊκό παραμύθι "The turnip", το οποίο φιλοξενείται στην εκπαιδευτική ιστοσελίδα Starfall.

Λέξεις-κλειδιά: Αγγλικά στο νηπιαγωγείο, ψηφιακή αφήγηση, ψηφιακά εργαλεία, εξ αποστάσεως εκπαίδευση.

1. Εισαγωγή

Η ψηφιακή αφήγηση ορίζεται ως:

- Η ενίσχυση της παραδοσιακής τέχνης της αφήγησης με το συνδυασμό κειμένου που παράγεται μέσω ενός προγράμματος ηλεκτρονικού υπολογιστή και στοιχείων πολυμέσων (Frazel, 2010).
- Η δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας, η οποία αποτελεί μια σύντομη αφήγηση που συνδυάζει τη γραφή με ψηφιακές εικόνες και ήχο και παρουσιάζεται ως ταινία μικρού μήκους (Ohler, 2006).
- Η δημιουργική διαδικασία κατά την οποία η παραδοσιακή αφήγηση εμπλουτίζεται με οπτικοακουστικά μέσα ενισχύοντας τις ανώτερες γνωστικές λειτουργίες των μαθητών/-τριών βάσει του στυλ μάθησής τους (Lambert, 2013).
- Μια απλή και ταυτόχρονα δυναμική, σύμφωνα με πολλούς ερευνητές, μέθοδος που οδηγεί τους/τις μαθητές/-τριες στην κατανόηση ενός περίπλοκου, χωρίς κανόνες κόσμου εμπειριών μέσα από τη σύνθεση μιας ιστορίας (Bruner, 1990).

2. Στοιχεία υλοποίησης του έργου

- ❑ Το παρόν διδακτικό σενάριο υλοποιήθηκε με τους/τις μαθητές/-τριες των δύο τμημάτων του 3ου Νηπιαγωγείου Παραλίας Πατρών.
- ❑ Είχε διάρκεια μία διδακτική ώρα.
- ❑ Η υλοποίησή του έλαβε χώρα κατά την πιλοτική εφαρμογή της εισαγωγής των Αγγλικών στο νηπιαγωγείο το σχολικό έτος 2020-2021.

3. Στόχοι – Επιδιιώξεις

Σκοπός

Να ανακαλύψουν και να συνειδητοποιήσουν οι μικροί/-ές μαθητές/-τριες τη σπουδαιότητα της συνεργασίας και της ενότητας για την επίτευξη ενός κοινού στόχου.

Στόχοι:

•ΓΝΩΣΕΩΝ

- ✓ Να επαναλαμβάνουν μετά την εκπαιδευτικό οι μαθητές/-τριες το αγγλικό λεξιλόγιο που αφορά στους ήρωες της ψηφιακής ιστορίας.
- ✓ Να θυμούνται την αγγλική λέξη για κάθε ήρωα.
- ✓ Να ονομάζουν τους ήρωες χρησιμοποιώντας την αντίστοιχη αγγλική λέξη.

- ✓ Να αναγνωρίζουν τις αγγλικές λέξεις που αναφέρονται στους ήρωες όταν τις ακούν κατά τη διάρκεια της ψηφιακής αφήγησης.
- ✓ Να διακρίνουν ποιοι είναι οι κρυμμένοι ήρωες καθώς αποκαλύπτονται σταδιακά κατά τη διάρκεια παιχνιδιού.
- ✓ Να αφηγούνται με συνοπτικό τρόπο την ιστορία με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού.
- ✓ Να ερμηνεύουν την ιστορία.
- ✓ Να κατατάσσουν τους ήρωες με τη σειρά που κάνουν την εμφάνισή τους στην ιστορία.

•ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

- ✓ Να παρουσιάζουν τους ήρωες της ιστορίας χρησιμοποιώντας το αντίστοιχο αγγλικό λεξιλόγιο.
- ✓ Να ελέγχουν την ορθότητα των απαντήσεών τους.
- ✓ Να σχεδιάζουν σκηνές από την ιστορία.
- ✓ Να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία.

•ΣΤΑΣΕΩΝ

- ✓ Να εκτιμούν την αξία της συνεργασίας και της ενότητας.
- ✓ Να αποδέχονται τη βοήθεια του καθενός ως πολύτιμη και ξεχωριστή.
- ✓ Να συνεργάζονται αρμονικά για την επίτευξη ενός κοινού στόχου.

4. Μεθοδολογία του έργου

❖ Διαθεματική προσέγγιση:

- Η ενιαιοποίηση της Αγγλικής γλώσσας, των ΤΠΕ και της Εικαστικής Αγωγής συμβάλει στην επίτευξη των επιμέρους στόχων του έργου.

❖ Τεχνική ψηφιακής αφήγησης:

- Εξυπηρετεί την παρουσίαση του γνωστικού αντικειμένου (Wu & Chen, 2020), την ανακατασκευή των προσωπικών εμπειριών (Anderson & Macleroy, 2017) και την ανάπτυξη του αναστοχασμού (Castleden, Daley, Sloan Morgan & Sylvestre, 2013).
- Καθιστά τις πιο αφηρημένες ή δύσκολες έννοιες κατανοητές και διευκολύνει τη συζήτηση για ορισμένα θέματα (Ohler, 2013; Robin, 2008).

❖ Τεχνική ψηφιακής αφήγησης (συνέχεια):

- Αξιοποιεί τη σωστή χρήση της τεχνολογίας στη διδασκαλία, καθώς λαμβάνει υπόψη διαφορετικά στυλ μάθησης που ανταποκρίνονται στις ανάγκες τόσο των ακουστικών όσο και των οπτικών μαθητών/-τριών,
- συνδέει το σχολείο με την κοινότητα,
- δημιουργεί ενθουσιασμό και κέφι,
- αυξάνει την ενεργή συμμετοχή των μαθητών/-τριών στη μαθησιακή τους διαδικασία,
- ενισχύει την κατανόηση νέων εννοιών
(Frazel, 2010; Kim, 2014; Papadopoulou & Vlachos, 2014).

❖ Τεχνική ψηφιακής αφήγησης (συνέχεια):

- Το κείμενο της συγκεκριμένης ψηφιακής ιστορίας χαρακτηρίζεται από πλούσια γλωσσικά στοιχεία και νέο λεξιλόγιο με αποτέλεσμα να προωθείται η ανακαλυπτική μάθηση και να αναπτύσσονται οι ανώτερες γνωστικές διεργασίες που αφορούν στη σκέψη (Vlachos, 2020).
- Το γλωσσικό της περιεχόμενο είναι ένα επίπεδο ανώτερο από το επίπεδο των μαθητών/-τριών, γεγονός που ενεργοποιεί, σύμφωνα με τον Krashen (1982), τους μηχανισμούς κατάκτησης της ξένης γλώσσας.

5. Διδακτικό Υλικό

Το ψηφιακό παραμύθι "**The turnip**", που βρίσκεται στην εκπαιδευτική πλατφόρμα Starfall (<https://www.starfall.com/h/ir-folk/turnip/?sn=ir-folk--im-reading>), αποτελεί το βασικό διδακτικό υλικό γύρω από το οποίο σχεδιάστηκε το παρόν διδακτικό σενάριο.

Η **πλοκή** του αφορά σε ένα γογγύλι (turnip), το οποίο μεγάλωσε τόσο πολύ που, όταν ο αγρότης που το είχε φυτέψει προσπάθησε να το τραβήξει για να το βγάλει από τη γη, δεν κατάφερε να το ξεριζώσει. Για αυτό, ζήτησε από τη σύζυγό του να τον βοηθήσει. Ο αγρότης τραβούσε το γογγύλι κι η σύζυγός του τραβούσε τον αγρότη, αλλά και πάλι δεν κατάφεραν να το ξεριζώσουν. Έτσι, η σύζυγός του κάλεσε σε βοήθεια το παιδί τους. Ο αγρότης τραβούσε το γογγύλι, η σύζυγός του τραβούσε τον αγρότη και το παιδί τους τραβούσε τη μητέρα του αλλά το γογγύλι, δυστυχώς, παρέμενε αμετακίνητο στη θέση του. Έπειτα, κλήθηκε για βοήθεια ο σκύλος, στη συνέχεια η γάτα και τελευταίο το ποντίκι και τότε το γογγύλι βγήκε επιτέλους από τη γη.

Οι μαθητές/-τριες άκουσαν την ψηφιακή αφήγηση του παραμυθιού, βλέποντας ταυτόχρονα όχι μόνο τις **εικονογραφημένες** σελίδες του αλλά και το **κείμενο** που ήταν γραμμένο με μαύρο χρώμα. Κάθε φορά που ξεκινούσε η αφήγηση μιας καινούριας πρότασης, αυτή έπαιρνε αυτομάτως ένα κόκκινο χρώμα για να ξεχωρίζει από τις υπόλοιπες που ήταν μαύρες.

Όλες οι δραστηριότητες που πλαισίωναν την ψηφιακή αφήγηση με σκοπό την παρουσίαση, αναγνώριση και χρήση του αγγλικού λεξιλογίου που αφορά στους ήρωες της ιστορίας δημιουργήθηκαν από την εκπαιδευτικό Αγγλικής γλώσσας και στηρίζονταν εξ ολοκλήρου **σε ψηφιακά εργαλεία**.

Οι **εικόνες** που χρησιμοποιήθηκαν για τη δημιουργία όλων των ψηφιακών δραστηριοτήτων, καθώς και **το κείμενο** που τις συνόδευε στο PowerPoint που αξιοποιήθηκε για την αφήγηση της ιστορίας από τους/τις ίδιους/-ιες τους/τις μαθητές/-τριες, προέρχονταν από τον ιστότοπο Starfall και είχαν παρθεί ως **στιγμιότυπα οθόνης από τις διάφορες σελίδες της ψηφιακής ιστορίας**.

6. Παρουσίαση Δραστηριοτήτων

Καθ' όλη τη διάρκεια του μαθήματος ήταν παρούσα και η **νηπιαγωγός** κάθε τμήματος, όπως ήταν πάντα σε όλα τα μαθήματα είτε γίνονταν δια ζώσης είτε εξ αποστάσεως. Η συμμετοχή της νηπιαγωγού ήταν καταλυτική καθώς παρότρυνε τους/τις μαθητές/-τριες να συμμετέχουν ενεργά και συνεργαζόταν με την εκπαιδευτικό Αγγλικής γλώσσας προκειμένου να εξασφαλιστεί η ενεργητική συμμετοχή των μαθητών/-τριών στο μάθημα.

Η εκπαιδευτικός Αγγλικής γλώσσας είχε πάντα μαζί της μια **γαντόκουκλα**, την Ολίβια, η οποία ήταν η **νέα συμμαθήτρια** των μικρών μαθητών/-τριών και είχε καταγωγή από τη Συρία. Η συνύπαρξη στην τάξη με την Ολίβια είχε καταστήσει σαφή την ανάγκη να χρησιμοποιείται η Αγγλική γλώσσα κατά η διάρκεια του μαθήματος ούτως ώστε να είναι σε θέση η Ολίβια να παρακολουθεί και αυτή το μάθημα και να συμμετέχει ενεργά σε όλη τη διάρκειά του.

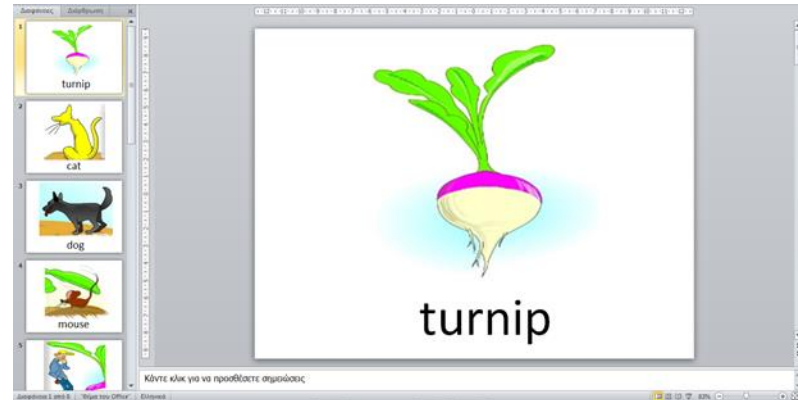


6.1. Pre-listening stage

- Αρχικά, η εκπαιδευτικός Αγγλικής γλώσσας χρησιμοποίησε ένα PowerPoint με σκοπό την **παρουσίαση των ηρώων** της ψηφιακής ιστορίας καθώς σε κάθε διαφάνειά του είχε τοποθετήσει κι έναν ήρωα.

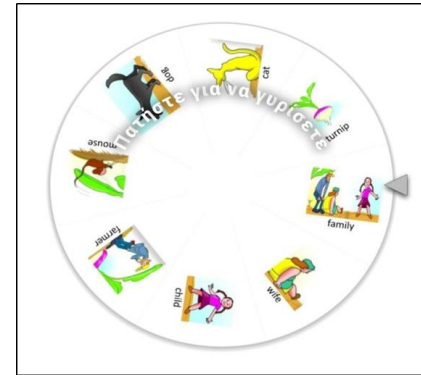
Δείχνοντας την πρώτη διαφάνεια με το γογγύλι (turnip), τους είπε πως όλα ξεκίνησαν όταν το turnip grew bigger and bigger and bigger! Και μεγεθύνοντας την εικόνα κάθε φορά που έλεγε bigger, τους/τις βοήθησε να καταλάβουν και να της πουν ότι το γογγύλι μεγάλωσε πολύ.

Έπειτα, άρχισε να ανοίγει και τις άλλες διαφάνειες με τους υπόλοιπους ήρωες της ιστορίας και τους ζήτησε να επαναλαμβάνουν την αγγλική λέξη κάθε φορά που τους παρουσίαζε κι από έναν ήρωα προκειμένου να αρχίσουν να εξοικειώνονται μαζί τους.

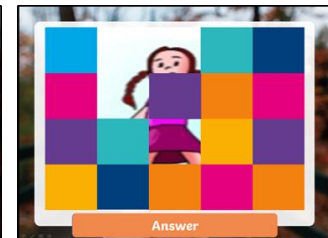


- Στη συνέχεια, οι μαθητές/-τριες έπαιξαν **δύο παιχνίδια** που αποσκοπούσαν στην εκμάθηση του αγγλικού λεξιλογίου που αφορούσε στους ήρωες του παραμυθιού ούτως ώστε οι μαθητές/-τριες να είναι σε θέση όχι μόνο να τους ονομάζουν αλλά και να τους αναγνωρίζουν κατά τη διάρκεια της ψηφιακής αφήγησης.

Το πρώτο ήταν ένα **παιχνίδι τροχού της τύχης**, που δημιουργήθηκε με την αξιοποίηση του ψηφιακού εργαλείου **Wheel of Names** (<https://wheelofnames.com/el/wqg-d2t>), όπου η εκπαιδευτικός πατούσε το κουμπί για να γυρίσει ο τροχός κι ο/η μαθητής/-τρια που ήταν η σειρά του/της έπρεπε να ονομάσει τον ήρωα που του/της τύχαινε.



Το δεύτερο ήταν ένα **παιχνίδι εύρεσης των κρυμμένων ηρώων** μέσα από τις διαφάνειες ενός PowerPoint, καθεμία από τις οποίες έκρυβε κι από έναν ήρωα. Οι μαθητές/-τριες καλούνταν να διακρίνουν τον κρυμμένο ήρωα καθώς η εκπαιδευτικός τον αποκάλυπτε σταδιακά.



6.2. While-listening stage

Οι μικροί/-ές μαθητές/-τριες
άκουσαν την ιστορία από
τον ιστότοπο Starfall.

7

The farmer pulled on the turnip.
The wife pulled the farmer.
The child pulled the wife.
The dog pulled the child.

They pulled and pulled, but
the turnip did not come up.

The dog called a cat.
"Please help us!" he cried.
"Hold on to me. Pull when I
pull."

8

The farmer pulled on the turnip.
The wife pulled the farmer.
The child pulled the wife.
The dog pulled the child.
The cat pulled the dog.

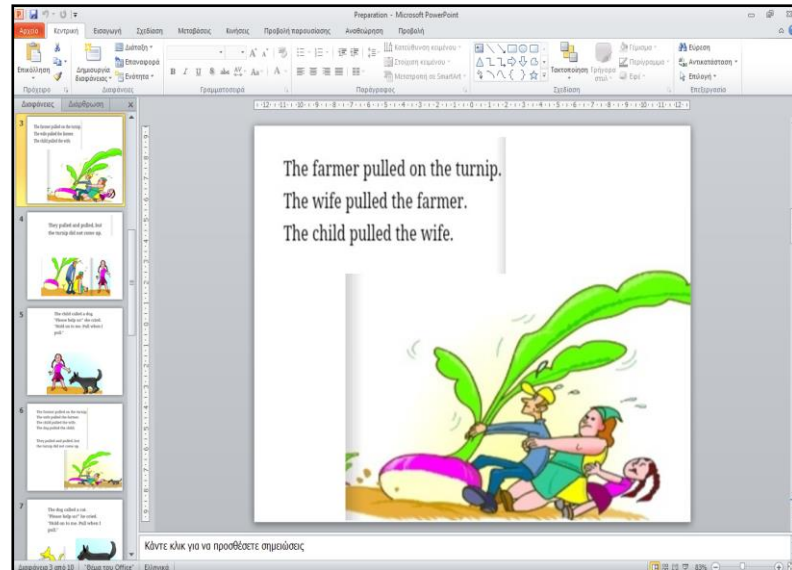
They pulled and pulled, but
the turnip did not come up.

Starfall

6.3. Post-listening stage

- Αρχικά, η εκπαιδευτικός Αγγλικής γλώσσας συζήτησε το **ηθικό δίδαγμα** της ιστορίας με τους μικρούς/-ές μαθητές/-τριες και την Ολίβια.
- Κατόπιν, η Ολίβια **διηγήθηκε** την ιστορία με τη βοήθεια των μαθητών/-τριών μέσω ενός PowerPoint, όπου σε κάθε διαφάνειά του φιλοξενούνταν από μια σκηνή της ιστορίας κι ένα μέρος του κειμένου της.

Η εκπαιδευτικός τούς/τις βοήθουσε κατά την αφήγησή τους χρησιμοποιώντας το εργαλείο Annotation της πλατφόρμας WebEx ούτως ώστε να κυκλώνει επάνω σε κάθε διαφάνεια τον ήρωα που καλούσε σε βοήθεια κάποιον άλλον ήρωα, αλλά και τους ήρωες με τη σειρά που τραβούσαν το γογγύλι για να το βγάλουν από τη γη. Ταυτόχρονα, με το ίδιο εργαλείο σχεδίαζε βελάκια για να καθιστά σαφές ποιος ήρωας τραβούσε ποιον καθώς οι μαθητές/-τριες αρχικά μπερδεύονταν κι έλεγαν πως ο κάθε ήρωας τραβούσε τον επόμενο αντί για τον προηγούμενο.



- Έπειτα, οι μαθητές/-τριες έπαιξαν ένα παιχνίδι **Image Pair** (https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=823822), το οποίο τους ζητούσε να σχηματίσουν ζευγάρια εικόνων προκειμένου να αντιστοιχήσουν τους ήρωες με αριθμούς ανάλογα με τη σειρά που έκαναν την εμφάνισή τους στην ιστορία.

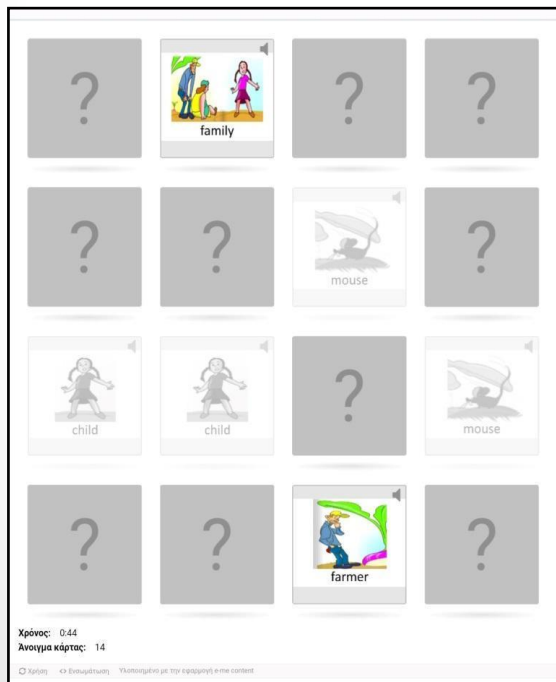
Ο/Η μαθητής/-τρια που ήταν η σειρά του/της έλεγε τον αριθμό και τον ήρωα στα Αγγλικά κι η εκπαιδευτικός έσερνε την καρτέλα με τον αριθμό που βρισκόταν στα αριστερά επάνω στην καρτέλα με τον ήρωα που βρισκόταν στα δεξιά.

Στο τέλος του παιχνιδιού επέλεξε "Έλεγχος" και οι μαθητές/-τριες διαπίστωσαν μόνοι/-ες τους την ορθότητα των απαντήσεών τους.



- Στη συνέχεια, η εκπαιδευτικός Αγγλικής γλώσσας ενημέρωσε τους/τις μαθητές/-τριες πως θα μεταφορτώσει ένα **παιχνίδι με κάρτες** στο ιστολόγιο του σχολείου (https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=827221).

Αφού τους έδειξε πώς παίζεται το συγκεκριμένο παιχνίδι για να τους κεντρίσει το ενδιαφέρον, τους/τις προέτρεψε, μαζί με τη νηπιαγωγό, να ζητήσουν από τους γονείς τους να τους/τις βοηθήσουν να περιηγηθούν στο ιστολόγιο του σχολείου, να το εντοπίσουν και να το παίξουν.

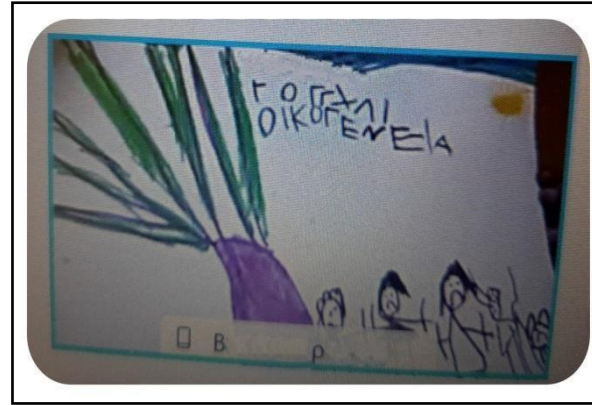


Οι κάρτες ήταν γυρισμένες από την ανάποδη και οι μαθητές/-τριες καλούνταν να μαντέψουν τα ζευγάρια με τις ίδιες εικόνες.

Κάθε φορά που επέλεγαν μια αναποδογυρισμένη κάρτα, αυτή άνοιγε ενώ ταυτόχρονα ακουγόταν η αγγλική λέξη της εικόνας που απεικόνιζε.

Εάν δε μάντευαν σωστά ή δε θυμόντουσαν πού βρισκόταν το ζευγάρι της σε περίπτωση που το είχαν δει σε κάποια προηγούμενη προσπάθειά τους, τότε οι δύο ανοιγμένες εικόνες γυρνούσαν ξανά από την ανάποδη και ξεκινούσε νέος γύρος εύρεσης του επόμενου ζευγαριού.

- Τέλος, η εκπαιδευτικός τούς ζήτησε να **ζωγραφίσουν** ό,τι θέλουν από την ιστορία και να το δείξουν στους συμμαθητές/-ήτριές τους στο επόμενο μάθημα.



7. Αξιολόγηση

- ❑ Η εκπαιδευτικός Αγγλικής γλώσσας ήταν το ίδιο ενθουσιασμένη με τις νηπιαγωγούς και των δύο τμημάτων όταν τελείωσε το μάθημα. Συμφώνησαν κι αυτές ότι η συμμετοχή των μικρών μαθητών/-τριών ήταν πολύ ενεργή και δεν έδειξαν ούτε στιγμή να βαριούνται ή να κουράζονται.

Σε αυτό σίγουρα έπαιξε ρόλο όχι μόνο η γρήγορη εναλλαγή διαφορετικών δραστηριοτήτων που τους/τις κρατούσε σε εγρήγορση και δεν τους/τις άφησε στιγμή να βαρεθούν αλλά και η σύνδεση που τους επέτρεπε να ακούν καθαρά, χωρίς διακοπές και χωρίς μικροφωνισμούς.

- ❑ Οι μαθητές/-τριες του δεύτερου τμήματος κατά την παρουσίαση των ηρώων δυσκολεύτηκαν να καταλάβουν ότι farmer είναι ο αγρότης, ενώ οι μαθητές/-τριες και των δύο τμημάτων βρήκαν πως wife είναι η γυναίκα του αγρότη και child το παιδί του, παρόλο που η εικόνα έδειχνε ένα κορίτσι και η εκπαιδευτικός περίμενε πως θα έλεγαν ότι είναι η κόρη του. Έτσι, την εξέπληξαν θετικά καθώς δεν τη δυσκόλεψαν καθόλου να τους δώσει να καταλάβουν ότι επιδιώκει να εκμαιεύσει τη λέξη παιδί.

- Η παρουσίαση των ηρώων μέσα από το PowerPoint και τα δύο παιχνίδια που ακολούθησαν για την εκμάθησή τους αποδείχθηκε ότι ήταν ικανοποιητικά, κι όχι υπερβολικά σε αριθμό.

Οι μαθητές/-τριες του πρώτου τμήματος χρησιμοποιούσαν με μεγάλη ευκολία και σχεδόν χωρίς καθόλου βοήθεια το αγγλικό λεξιλόγιο για να ονομάζουν τους ήρωες όταν αφηγούνταν την ιστορία, ενώ οι μαθητές/-τριες του δεύτερου τμήματος χρειάστηκαν λίγη μόνο βοήθεια τόσο από την εκπαιδευτικό Αγγλικής γλώσσας όσο και από τη νηπιαγωγό που τους έλεγαν την πρώτη συλλαβή και τους/τις παρότρυναν να ολοκληρώσουν την αγγλική λέξη που αφορούσε σε κάθε ήρωα.

- ❑ Το παιχνίδι στο οποίο οι μαθητές/-τριες είχαν κληθεί να αντιστοιχίσουν τους ήρωες με αριθμούς ανάλογα με τη σειρά που έκαναν την εμφάνισή τους στην ιστορία παίχτηκε μόνο από τους μαθητές/-τριες του πρώτου τμήματος καθώς οι μαθητές/-τριες του τμήματος αυτού δε χρειάζονταν σχεδόν καθόλου βοήθεια κατά την αφήγηση της ιστορίας από τους/τις ίδιους/-ες. Αξίζει, δε, να επισημανθεί το γεγονός ότι δεν έκαναν κανένα λάθος κατά την επιλογή αριθμών και ηρώων.

Αντιθέτως, το παιχνίδι αυτό δεν κατέστη εφικτό να παιχθεί και από τους/τις μαθητές/-τριες του δεύτερου τμήματος, οι οποίοι/-ες χρειάστηκαν περισσότερο χρόνο για να αφηγηθούν την ιστορία καθώς δεν ανακαλούσαν με την ίδια ευκολία το αγγλικό λεξιλόγιο που αφορούσε στους ήρωες και χρειάζονταν λίγη βοήθεια τόσο από την εκπαιδευτικό Αγγλικής γλώσσας όσο και από τη νηπιαγωγό. Για αυτό και η εκπαιδευτικός Αγγλικής γλώσσας τούς έδειξε πώς παίζεται και τους/τις προέτρεψε μαζί με τη νηπιαγωγό να το αναζητήσουν με τη βοήθεια των γονέων τους στο ιστολόγιο του σχολείου μαζί με το παιχνίδι μνήμης με τις αναποδογυρισμένες κάρτες ούτως ώστε να παίξουν και τα δύο αυτά παιχνίδια στον ελεύθερο χρόνο τους.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Anderson, J., & Macleroy, V. (2017). Connecting worlds: Interculturality, identity and multilingual digital stories in the making. *Language and Intercultural Communication*, 17(4), 494-517.
- Bruner, J. (1990). Culture and human development: A new look. *Human development*, 33(6), 344-355.
- Castleden, H., Daley, K., Sloan Morgan, V., & Sylvestre, P. (2013). Settlers unsettled: Using field schools and digital stories to transform geographies of ignorance about Indigenous peoples in Canada. *Journal of Geography in Higher Education*, 37(4), 487-499.
- Frazel, M. (2010). *Digital storytelling: Guide for educators*. Washington: International Society for Technology in Education.
- Kim, S. (2014). Developing autonomous learning for oral proficiency using digital storytelling. *Language Learning & Technology*, 18(2), 20-35.
- Krashen, S. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Oxford: Pergamon Press.
- Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community*. New York: Routledge.
- Ohler, J. (2006). The world of digital storytelling. *Educational Leadership*, 63(4), 44-47.
- Ohler, J. (2013) *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Papadopoulou, S., & Vlachos, K. (2014). Using digital storytelling to develop foundational and new literacies. *Research Papers in Language Teaching and Learning*, 5(1), 235.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into practice*, 47(3), 220-228.
- Vlachos, K. (2020). Reading on the web and WebQuests, Study Material for Week 6. In K. Vlachos, E. Karagianni, V. Kazouli (2020). *The Use of Educational Technology in the Teaching of English as a Second/Foreign Language, Module Agg31, Master in TESOL*. Patras: Hellenic Open University.
- Wu, J., & Chen, D. T. V. (2020). A systematic review of educational digital storytelling. *Computers & Education*, 147, 103786.

Σας ευχαριστώ!