

Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού.

Αφετηρία και προοπτικές ενός νέου πεδίου



Επιμέλεια:
Γεώργιος Κατσαδώρας, Εμμανουήλ Φωκίδης

Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού
Αφετηρία και προοπτικές ενός νέου πεδίου

Επιμέλεια

Γεώργιος Κατσαδώρας, Εμμανουήλ Φωκίδης

Ρόδος, 2022

Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού
Αφιερώματα και προοπτικές ενός νέου πεδίου

ISBN 978-618-84330-7-6

Copyright 2022

Εργαστήριο Γλωσσολογίας, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Επιμέλεια

Γεώργιος Κατσαδώρας

Αναπληρωτής Καθηγητής, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Εμμανουήλ Φωκίδης

Επίκουρος Καθηγητής, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Το σχεδιασμό του εξώφυλλου και οπισθόφυλλου ανέλαβε η graphic designer

Μυρτώ Φωτίου Φεγγερού

LinkedIn: Mirto Fotiou -Feggerou

E-mail: mirtof80@gmail.com

Το σχεδιασμό των μμιδίων ανέλαβε ο

Βαγγέλης Βαλασιάδης

Οι συγγραφείς των άρθρων που δημοσιεύονται στον τόμο διατηρούν τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας επί των άρθρων τους. Τα άρθρα του τόμου μπορούν να χρησιμοποιηθούν με αναφορά στους συγγραφείς τους. Οι συγγραφείς των άρθρων μπορούν να τα καταθέσουν σε ιδρυματικό ή άλλο αποθετήριο ή να τα δημοσιεύσουν σε άλλη έκδοση, με υποχρεωτική την αναφορά της πρώτης δημοσίευσης του τόμου. Οι συγγραφείς ενθαρρύνονται να δημοσιοποιήσουν την εργασία τους στο Διαδίκτυο.

Περιεχόμενα

Πρόλογος	7
Εισαγωγή.....	10
Αποτελεί το Διαδίκτυο μονόδρομο για τις Σύγχρονες Λαογραφικές Σπουδές; <i>Μαρία Γκασούκα</i>	10
Ψηφιακές πηγες για τη μελέτη του ελληνικού παραδοσιακού πολιτισμού και της λαϊκής θρησκευτικότητας, <i>Εμμανουήλ Γ. Βαρβούνης</i>	20
Α΄ θεματική ενότητα: Θεωρητικά και μεθοδολογικά ζητήματα της ψηφιακής λαογραφίας.....	29
Η σύγχρονη λαογραφία στο πλαίσιο των ψηφιακών ανθρωπιστικών επιστημών (digital humanities): ορισμοί, περιεχόμενο ερευνητικά πεδία, εργαλεία της Ψηφιακής Λαογραφίας, <i>Αλέξανδρος Γ. Καπανιάρης</i>	30
Παράθυρο στη θάλασσα. Ένα «παράθυρο» στον λαϊκό πολιτισμό μέσα από τον κινηματογράφο και το Διαδίκτυο, <i>Άννα Λυδάκη</i>	49
Οι λαϊκές ψηφιακές ομάδες ως πεδίο της ψηφιακής Λαογραφίας, <i>Ξανθίππη Φουλίδη</i>	56
Β΄ θεματική ενότητα: Διάχυση και διάδοση παραδοσιακών και νέων μορφών του λαϊκού πολιτισμού στον ψηφιακό κόσμο	65
Λαϊκός πολιτισμός και διαδικτυακά μιμίδια: Η εκπαίδευση μέσα από τα μιμίδια κατά την περίοδο της πανδημίας του COVID-19, <i>Βασιλεία Αντωνάκη, Γεώργιος Κατσαδώρας</i>	66
Η διάχυση και διάδοση της λαογραφίας της Δωδεκανήσου στον ψηφιακό κόσμο, μέσα από δράσεις συλλόγων και ατόμων την περίοδο της καραντίνας, <i>Μαρία Α. Αντωνοπούλου</i>	83
Ο Ray Harryhausen και η απεικόνιση της Μέδουσας στα ψηφιακά παιχνίδια, <i>Ευάγγελος Βαλασιάδης</i>	98
Επιστήμη των πολιτών και πολιτισμός: Η περίπτωση της ψηφιακής καταγραφής του λαϊκού πολιτισμού, <i>Βικτώρια Γαβάνα, Μαγδαληνή Μάρη, Ευαγγελία Καβακλή</i>	116
Οι στρατηγικές ή οι μορφές τρολαρίσματος στο μέσο κοινωνικής δικτύωσης Facebook., <i>Μαρία Ζαρέντη</i>	129
Creepypasta: Ο ψηφιακός αστικός θρύλος, <i>Μαρία Ζούρου</i>	141
Τα μιμίδια (memes) της πανδημίας του ιού COVID-19: Η διαχείριση του πρωτόγνωρου μέσω ενός σατιρικού είδους του ψηφιακού λαϊκού λόγου, <i>Ρέα Κακάμπουρα, Αφροδίτη-Λήδια Νουνανάκη</i> ..	153
Πολιτικές μνήμης και διαδικασία δόμησης ταυτοτήτων στην ψηφιακή εποχή: Το παράδειγμα του ιστότοπου «Δίκτυο Mikrasiatis.gr», <i>Ιωάννης Καραχρήστος</i>	183
Το λαϊκό εορτολόγιο μέσα από τα διαδικτυακά μιμίδια, <i>Ευηλένα Καρδαμήλα</i>	195
Αινίγματα, παροιμίες και άλλες λαϊκές φράσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης την περίοδο της πανδημίας. Η σελίδα ««Λαϊκές ρήσεις, Αινίγματα και Ανέκδοτα» στο Facebook, <i>Χρυσάνθη Κόζα</i> .	209
Τα λαχνίσματα στον σύγχρονο ψηφιακό κόσμο: Από το τελετουργικό των υπαίθριων παιδικών παιχνιδιών στο τεχνολογικό σύμπαν του Διαδικτύου., <i>Δημήτρης Ε. Κόκκινος, Ανθούλα Κολιάδη-Τηλιακού</i>	220
Διάχυση πολιτισμικών στοιχείων της Τσακωνιάς μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης (η περίπτωση του Facebook), <i>Μαρία-Κομινή Κολινιώτη</i>	235
The tinderisation of romance, <i>Yvonne Kosma, Vasilis Gialatzis, Jojo Ekate Diakoumakou</i>	253

Διαρκείς ανατροφοδοτήσεις μεταξύ πρωτογενούς και δευτερογενούς προφορικότητας: Η κυκλοφορία του κουτσομπολιού από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στην καθημερινή ζωή και αντίστροφα, <i>Γιώργος Κούζας</i>	269
Το παιχνίδι στην ψηφιακή εποχή: Το παράδειγμα του ομαδικού ηλεκτρονικού παιχνιδιού μεταξύ ενηλίκων, <i>Κωνσταντίνα Κουτσονικολή</i>	281
Μοιράσου κι εσύ μian ιστορία: Από τη ζωντανή αφηγηματική κοινότητα στη διαδικτυακή συνύπαρξη. Η περίπτωση της Λέσχης Αφήγησης Αθήνας. Όψεις, σκέψεις, προοπτικές, <i>Δημήτρης Β. Προύσαλης</i>	294
Η περίπτωση του Ελληνικού YouTube community: Ένας βιότοπος λαογραφικών φαινομένων μέσα σε μία μικρογραφία της κοινωνίας στο Διαδίκτυο, <i>Αικατερίνη Σχοινά</i>	305
Ο έντεχνος λαϊκός λόγος στο Διαδίκτυο: Δύο παραδείγματα χρήσης των παροιμιών στη διάρκεια της πανδημίας, <i>Γεώργιος Τσερπές, Μαριάνθη Καπλάνογλου</i>	319
Εκδηλώσεις θρησκευτικότητας και λαϊκής ευσέβειας στο χώρο του Διαδικτύου. Το τραγούδι «Μπαγιάσας» του Νικόλα Άσιμου, <i>Νικόλαος Γ. Τσιρέβελος, Εμμανουήλ Χ. Κυριαζάκος</i>	331
Τα διαδικτυακά μμίδια στις ομάδες των αναπληρωτών εκπαιδευτικών στο Facebook, <i>Βαρβάρα Τσούγγου</i>	346
Διαδικτυακός κόμβος «Καρπάθικο Γλέντι»: Η συνεργατική διαδικτυακή ανάπτυξη ενός στοιχείου άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, <i>Βασιλική Χρυσανθοπούλου, Παρασκευή Γ. Κανελλάτου</i>	360
Η εικόνα του θρύλου του βρικόλακα μέσα από ψηφιακά παιχνίδια, <i>Έλενα Ψυχάρη, Ρέα Κακάμπουρα</i>	387
Γ' θεματική ενότητα: Η ψηφιακή λαογραφία στην τυπική, μη τυπική και άτυπη εκπαίδευση	402
Δημιουργία ψηφιακού μουσείου εθιμικών δρώμενων, <i>Χρήστος Θεολόγος, Στέφανος Κυριαζάκος</i>	403
Προσεγγίζοντας τη λαογραφία μέσα από τη θεωρία των πολυγραμματισμών και τη δημιουργική γραφή: Λαϊκά μαγικά παραμύθια και ψηφιακός μετασχηματισμός στη λογοτεχνία του Γυμνασίου, <i>Κωνσταντίνα Καλαούζη</i>	419
Ο λαϊκός πολιτισμός σε συνδυασμό με την χρήση των νέων τεχνολογιών, ως μέσου επικοινωνίας και προσέγγισης μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, <i>Άννα Μαρία Καρακωνσταντίνου</i>	431
Μοντελοποίηση προγράμματος διαχείρισης εκκλησιαστικού κειμηλίου ως συμβολή των προηγμένων τεχνολογιών στην Ψηφιακή Λαογραφία, <i>Αικατερίνη Κορωναίου, Δημήτριος Κοτσιφάκος, Χρήστος Δουληγέρης</i>	444
Η συμβολή του παραδοσιακού χορού στη διαμόρφωση της συλλογικής ταυτότητας. Σχεδιασμός ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού για την εξ αποστάσεως διδασκαλία, <i>Χριστίνα Παληά, Γεώργιος Κατσαδώρος, Απόστολος Κώστας</i>	459
Τα λαϊκά παραμύθια μέσα στη ψηφιακή πραγματικότητα, <i>Αναστάσιος Παππάς</i>	473
Λαϊκός πολιτισμός στην εποχή της τηλεεκπαίδευσης: Στάσεις και αντιλήψεις των εκπαιδευτικών της Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης για το αντικείμενο της Λαογραφίας και της Ψηφιακής Λαογραφίας στη διδακτική πράξη, <i>Γεώργιος Πασιόπουλος, Ευστάθιος Ξαφάκος</i>	490
Η άυλη πολιτιστική κληρονομιά στο ψηφιακό περιβάλλον: Μια χαρτογράφηση των διαδικτυακών συλλογών και μουσείων για την ελληνική μουσική, <i>Νίκος Πουλάκης</i>	506
«Όψεις λαϊκής θεραπευτικής στην Ήπειρο, άλλοτε και τώρα»: Εκπαιδευτικές δράσεις Ψηφιακής Λαογραφίας για τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, <i>Χαράλαμπος Σταμπόλης, Ρέα Κακάμπουρα</i>	518

Διδάσκοντας τοπική ιστορία, πολιτισμό, παραδόσεις και έθιμα με τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών. Προκαταρκτικά αποτελέσματα από μία μελέτη περίπτωσης στο νησί της Νισύρου, Άννα Χαρτοφύλη, Εμμανουήλ Φωκίδης.....	529
Κατάλογος συγγραφέων	542

Τα λαϊκά παραμύθια μέσα στη ψηφιακή πραγματικότητα

Αναστάσιος Παππάς

Εκπαιδευτικός

tazpap@gmail.com

Περίληψη

Η ιδέα για τη δημιουργία ενός κοινού τόπου ανάμεσα στην συνεχιζόμενη τεχνολογική εξέλιξη και του λαϊκού πολιτισμού, είναι η κινητήριος δύναμη δημιουργίας της παρούσας εργασίας. Η σχέση ανάμεσα στην τεχνολογία και τη λαογραφία είναι άρρηκτη και σε καμιά περίπτωση δεν υπονομεύει την εξέλιξή τους. Περισσότερο θα λέγαμε ότι βοηθά στη διεύρυνση και την μετεξέλιξή της με νέα δεδομένα, βάσει της κάθε εποχής, παρά το αντίθετο. Γρήγορα διαπιστώθηκε η επίδραση του νέου ψηφιακού περιβάλλοντος, τόσο στην επεξεργασία και τη διάχυση του λαϊκού πολιτισμού, όσο και στη δημιουργία νέων μορφών διάδοσης των πολιτισμικών στοιχείων. Το χάσμα, που παλαιότερα πίστευαν ότι υπάρχει ανάμεσα στη λαογραφία και στη τεχνολογία, όχι μόνο δεν υφίσταται, αλλά απεναντίας δημιουργεί γόνιμο έδαφος μετεξέλιξης. Η παρούσα εργασία, δημιουργήθηκε στα πλαίσια ανάπτυξης της διπλωματικής μου διατριβής και είχε ως εφελτήριο την ψηφιοποίηση λαϊκών παραμυθιών της Θεσσαλίας. Η οικοδόμηση του εγχειρήματος είναι η δημιουργία ενός προγράμματος για κινητά τηλέφωνα (application), στο οποίο η/ο καθημέρα/ένας, μπορεί να έχει πρόσβαση και να εισέλθει σε έναν ψηφιακό κόσμο με πλούσιο λαογραφικό υλικό. Συγκεκριμένα, παρουσιάζονται με ψηφιακό τρόπο, λαϊκά παραμύθια της Θεσσαλίας, καθώς επίσης, δύναται η πρόσβαση στην ψηφιακή αφήγηση των παραμυθιών. Επιπρόσθετα, η εφαρμογή παρέχει τη δυνατότητα, στους/στις χρήστες/τριες, να γνωρίσουν και να εξοικειωθούν με το εποπτικό υλικό, μέσω του οποίου, θα μπορούν να μάθουν πληροφορίες για πολιτιστικά στοιχεία από διάφορους τόπους της Ελλάδος, όπως τραγούδια, ενδυμασίες κ.α. Το πρόγραμμα αυτό, φιλοδοξούμε να αποτελέσει παράγοντα στήριξης της διδασκαλίας του λαϊκού πολιτισμού από τις/τους εκπαιδευτικούς, καθώς και να διαχυθεί εύκολα σε κάθε επίπεδο. Ωστόσο, η ουσία της εργασίας προσανατολίζεται σε ένα πρωταρχικό στάδιο υλοποίησης του προγράμματος σε σχολική μονάδα και τα αποτελέσματα από τη χρησιμοποίησή του. Τα παιδιά, είχαν τη δυνατότητα να το χρησιμοποιήσουν και να το εξελίξουν με τις ιδέες τους και γι αυτό το λόγο η σύνδεση του φαινομενικά παλιού με το νέο, είναι η πεμπτούσια του αποτελέσματος.

Λέξεις-κλειδιά: εκπαίδευση, λαϊκός πολιτισμός, λαογραφία, ψηφιακή λαογραφία

Abstract

The idea of creating a common ground between ongoing technological development and popular culture, where it exists and is constantly evolving, is the driving force behind the creation of this work. The relationship between technology and folklore is inseparable and in no way undermines their evolution. We would rather say that it helps in its expansion and evolution, with new data, based on each era, despite the opposite. We quickly realized the influence of the new digital environment, both in the elaboration and diffusion of popular culture, as well as in the creation of new forms of dissemination of the cultural element. The gap, which many have imagined, between folklore as a science and technology, is not only being bridged, but on the contrary is creating fertile ground for evolution. The present study was created in the context of the development of my master thesis and had as its starting point the digitization of folk tales of Thessaly. The building of the project is, and due to the season, the creation of a program for mobile phones (application), to which everyone can access

and enter in a digital world with rich folklore material. Specifically, folk tales of Thessaly are exhibited in a digital way, as well as access to the audio interaction of the tales with the users is possible. In addition, the application provides the opportunity to get acquainted with the supervisory material, through which they will be able to learn information about cultural elements from various places in Greece, such as songs, costumes, etc. The rationale is to be a factor of support for the teaching of popular culture by teachers, as well as to be easily disseminated at every level. The essence of the work, however, is oriented to a primary stage of implementation of the program in a primary-school and the results from its use. The children had the opportunity to use it and develop it, with their ideas and temperament and for this reason the connection of the seemingly old with the new, is the quintessence of the result.

Keywords: digital folklore, education, folklore, popular culture

Η ψηφιακή αφήγηση και ο ρόλος της τεχνολογίας στην ανάδειξη του λαϊκού πολιτισμού

Η αφήγηση μπορούμε να πούμε ότι αποτελεί γενικά μια τέχνη της χρησιμοποίησης των λέξεων με σκοπό να αναπαραστήσει στοιχεία και εικόνες μιας ιστορίας, αλλά και για να την κάνει γνωστή στους ακροατές διδάσκοντας μέσα από την πλοκή της τους/τις ακροατές/τριες. Η αφήγηση αποτελεί το πρώτο γνωστικό και ερμηνευτικό όργανο του ανθρώπου μέσω της οποίας δίνει νόημα στις εμπειρίες του. Η αφήγηση είναι η τέχνη της διήγησης ιστοριών σε ένα ακροατήριο με στόχο τη μεταβίβαση μηνυμάτων. Σύμφωνα με τους Σεραφεΐμ & Φεσάκη (2010), η πρώτη μορφή αφήγησης είναι αυτή των μύθων μέσω των οποίων μεταβιβάζονταν γεγονότα και αξίες στις μεταγενέστερες γενιές σε προφορική μορφή. Σύμφωνα με τον Propp (1988, σ. 45), η αφήγηση αποτελεί το είδος του λόγου που πραγματεύεται τη μεταφορά από μια αρχική κατάσταση πραγμάτων στη ρήξη και στη συνέχεια στην αποκατάσταση της αρχικής ισορροπίας με τροποποιημένη μορφή. Ενώ κατά τον Greimas αποτελεί ένα σημαίνον όλο, επειδή δύναται να τη συλλάβουμε βάσει των σχέσεων που συνάπτουν τα δρώντα πρόσωπα (Shelden, 1995, σ. 86). Στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή, η αφήγηση αποκτά διαφορετική έννοια και μορφή. Η ραγδαία τεχνολογική πρόοδος και η είσοδος των ψηφιακών εργαλείων στην καθημερινότητά μας έκαναν την ψηφιακή αφήγηση (μετάφραση του αγγλικού όρου digital storytelling) να αποτελεί ένα ριζοσπαστικό μέσο γνωστοποίησης παραμυθιών.

Από την Lambert και την Atchley, που εμφανίστηκε ο όρος “digital storytelling”, ως και σήμερα, η ψηφιακή αφήγηση συντελείται με ποικίλους τρόπους (Μελιάδου, Νάκου, Γκούσκος & Μειμάρης). Η συνεχώς αυξανόμενη χρήση της ψηφιακής αφήγησης, οδήγησε πολλούς/πολλές ερευνητές/τριες, να ασχοληθούν με τη μελέτη της, ως ψηφιακό εργαλείο. Σύμφωνα, λοιπόν, με την Lathem (2005), η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί το συνδυασμό της παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με τις τεχνολογίες πληροφοριών και επικοινωνίας του 21ου αιώνα. Αντίστοιχα, οι Μελιάδου, Νάκου, Γκούσκος και Μειμάρης (2011, σ. 615) ορίζουν την ψηφιακή αφήγηση ως «διαδραστική αφήγηση...και δημιουργία οπτικοακουστικού υλικού με την χρήση ψηφιακών εργαλείων ως μέσο προσωπικής έκφρασης και επικοινωνίας».

Η τεχνολογία δίνει τη δυνατότητα στους/στις χρήστες/τριες να συλλέξουν πληροφορίες άμεσα, μέσα από μια πληθώρα πληροφοριών, εικόνων και βίντεο, για περιοχές, φυλές και γενικότερα για διάφορους πολιτισμούς. Επίσης να αλληλεπιδράσουν και να επικοινωνήσουν με την ιστορία του κάθε τόπου καλλιεργώντας και ενισχύοντας την ταυτότητα του/της καθενός/καθεμίας. Εξάλλου, ας μην ξεχνάμε ότι αποτελεί μορφή τέχνης η σύνθεση μιας ιστορίας μέσα από την αξιοποίηση πολυμεσικών υλικών όπως εικόνα, κείμενο, βίντεο, ηχογραφημένη αφήγηση και μουσική (Robin & McNeil, 2012).

Η ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας και του Διαδικτύου είχε ως αποτέλεσμα τη δημιουργία νέων μορφών λαϊκού πολιτισμού, παράλληλα με τη συμβολή της για τη διάσωση και διάδοση των υπάρχουσών (Βαλασιάδης, Κατσαδώρας, Κακάμπουρα & Φωκίδης, 2017). Ο νέος λαϊκός πολιτισμός

σήμερα δέχεται επίδραση από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, που η πρόσμειξη με τον "παλιό λαϊκό πολιτισμό" δημιουργεί μια νέα πολιτιστική δομή, η οποία δέχεται στοιχεία από την επικρατούσα κουλτούρα, από ψήγματα που παράγονται από τα μέσα μαζικής ψυχαγωγίας, τα videogames, τις διαφημίσεις και την ψηφιακή επικοινωνία (Stockinger, 2016).

Επιπρόσθετα, το Διαδίκτυο αποτελεί και μέσο αποθήκευσης αλλά και προβολής σημαντικού υλικού, σχετιζόμενου με τον λαϊκό πολιτισμό. Συγκεκριμένα, αρχεία λαϊκού πολιτισμού, όπως παραμύθια, αινίγματα, φωτογραφίες, τραγούδια, ήθη και έθιμα μπορούν να υποστούν επεξεργασία και να ταξινομηθούν κατάλληλα συνδυασμένα με ήχο, εικόνα ή κείμενο. Το υλικό αυτό αποτελεί σπουδαίο εργαλείο, κυρίως για μαθητές/τριες και φοιτητές/τριες, αφενός γιατί έχουν άμεση πρόσβαση και δυνατότητα ανάκτησης των πληροφοριών και αφετέρου γιατί δύνανται να το χρησιμοποιήσουν στην εκπαιδευτική διαδικασία και έρευνα.

Οι ψηφιακές συλλογές στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού λειτουργούν ως φυσική προέκταση των εμπράγματων συλλογών (Καπανιάρης, 2017), ωστόσο, για τις/τους νέες/ους μαθήτριες/τες που χρησιμοποιούν τις νέες τεχνολογίες, η γνώση του λαϊκού πολιτισμού φαντάζει ξεπερασμένη. Τα αίτια αυτής της αποστροφής είναι αρκετά, όπως η απαξίωση από την ίδια την προσέγγιση της διαπαιδαγώγησης, την "ποινικοποίηση" του κάθε τι που συνδέεται με το παλιό (ξεπερασμένο, άνευ ουσίας), των κοινωνικοοικονομικών αλλαγών, αλλά κυρίως λόγω των μεταβολών που συνοδεύουν την παγκοσμιοποίηση (Βαλασιάδης κ.ά., 2017). Σκοπός της παρούσας εργασίας, αλλά σύμφωνα με τη γενικότερη φιλοσοφία του συνεδρίου είναι να ανατραπεί αυτή η προσέγγιση, με αρωγό πάντα την εκπαίδευση και να καταστεί σαφές, ότι υπάρχουν τρόποι σύνδεσης της τεχνολογίας με τον λαϊκό πολιτισμό.

Τα μαθησιακά οφέλη από την αξιοποίηση της ψηφιακής λαογραφίας στο σύγχρονο εκπαιδευτικό σύστημα.

Ποια μπορεί όμως να είναι η θέση της ψηφιακής λαογραφίας στην εκπαίδευση; Σύμφωνα με την βιβλιογραφική ανασκόπηση, αλλά και την εφαρμογή του προγράμματος, αρχικά μπορούμε να πούμε ότι φανερώθηκε ένα τεράστιο εύρος εφαρμογής τόσο στη τυπική όσο και στη μη τυπική εκπαίδευση. Γεγονός είναι πως η διδακτική αξιοποίησή της προϋποθέτει την εξοικείωση των χρηστών με αντίστοιχα λογισμικά εργαλεία, εμπόδιο που εύκολα κάμπτεται στις μικρότερες ηλικίες των χρηστών/τριών.

Στα αποθετήρια του υλικού της ψηφιακής λαογραφίας, οι χρήστες/τριες μπορούν να ανακαλύψουν σπουδαία εκπαιδευτικά εργαλεία, μέσω των οποίων προωθείται η ανακαλυπτική μάθηση, όπως είναι η ψηφιακή αφήγηση (Bruner, 1990). Οι χρήστες/τριες έχουν την δυνατότητα να γνωρίσουν άμεσα τον λαϊκό πολιτισμό της ευρύτερης περιοχής τους και έμμεσα να εξελίξουν τη γλωσσική τους έκφραση και την ικανότητα κατανόησης της γλώσσας. Από την άλλη, εάν το δούμε και πρακτικά στην εκπαίδευση, όταν ένα παιδί έρθει σε επαφή με ένα τέτοιο εργαλείο όπως το συγκεκριμένο (app), ενσωματώνει όλους τους τύπους μάθησης, σύμφωνα και με τον Gardner (1983), όπως το γλωσσικό (Πώς θα γράψω ένα σενάριο για να το "ανεβάσω";), το λογικό-μαθηματικό (Πώς θα διαχειριστώ το χρόνο μου; Πώς θα τοποθετήσω εικόνες στο κείμενό μου;), τον μουσικό/ρυθμικό (Πώς θα φτιάξω ή θα επιλέξω μουσική;), τον οπτικό (Με ποια κριτήρια θα επιλέξω εικόνες;), τον διαπροσωπικό (Πώς θα παρουσιάσω την ιστορία μου στους άλλους;) και τον ενδοπροσωπικό (Είμαι ικανοποιημένος από την ιστορία που δημιούργησα; Θα μπορούσα να αλλάξω κάτι;) (Γκουτσιουκώστα, 2015). Οι μαθητές, είτε κατασκευάζουν την ιστορία ατομικά είτε ομαδικά, αναπτύσσουν εσωτερικά κίνητρα για τη μάθηση μέσω των ΤΠΕ, ενώ συγχρόνως εξελίσσουν τις δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας καθώς και το δημιουργικό τρόπο σκέψης (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010).

Αναμφίβολα τα παιδιά μέσα από την εξοικείωση και την τριβή με την ψηφιακή λαογραφία, μπορούν να αναπτύξουν δεξιότητες όπως:

- Δεξιότητες έρευνας, που αναπτύσσονται με την αναζήτηση πληροφοριών.

- Δεξιότητες οργάνωσης, που καλλιεργούνται κατά τη διαχείριση του χρόνου και του πολυμεσικού υλικού.
- Δεξιότητες παρουσίασης, που καλλιεργούνται με την παρουσίαση της ιστορίας στο κοινό με τρόπο ελκυστικό.
- Διαπροσωπικές ικανότητες, που αποκτώνται μέσα από την αλληλεπίδραση και τη συνεργασία σε ομάδες.
- Δεξιότητες αξιολόγησης, που αναπτύσσονται μέσα από την αξιολόγηση του έργου από τους δημιουργούς αλλά και την αξιολόγηση του έργου άλλων δημιουργών.

Έτσι, παρατηρούμε ότι τα παιδιά συμμετέχουν ενεργά στην εξερεύνηση του υλικού και την ανακάλυψη της λαογραφίας μέσα από σύγχρονη ματιά αξιοποιώντας τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους. Με τον τρόπο αυτό, δίνεται η δυνατότητα στους/στις μαθητές/τριες να εμπλακούν ενεργά στη διαδικασία, να αλληλεπιδράσουν και να επικοινωνήσουν με το υλικό και μεταξύ τους, με αποτέλεσμα την καλύτερη κατανόηση και αφομοίωση των πληροφοριών, κάτι που μέσα από μια απλή εκπαιδευτική προσέγγιση θα φάνταζε θεωρητικό, βαρετό ακόμα και δυσνόητο για τα ίδια τα παιδιά (Burmark, 2004, όπως αναφέρεται στο Robin, 2008- Coventry, 2008). Κατά αυτόν τον τρόπο, η μαθησιακή εμπειρία καθίσταται πολυδιάστατη, ενεργητική και ευχάριστη, απαλλαγμένη από τη συμβατικότητα και την παθητικότητα που συνήθως τη χαρακτηρίζουν. Γίνεται πια λόγος για ένα ελκυστικό και αυθεντικό περιβάλλον μάθησης (Coventry, 2008). Εκτός όμως από όλα τα παραπάνω, αξίζει να σημειωθεί ότι σύμφωνα με τον Robin (2008), οι μαθητές καλλιεργούν ένα σύνολο δεξιοτήτων γραμματισμού, ειδικά στις περιπτώσεις που ενσωματώνουν στην ψηφιακή τους ιστορία και τα επτά βασικά στοιχεία για το σχεδιασμό, τη δημιουργία και την παρουσίασή της, όπως αυτά ορίζονται από το Κέντρο Ψηφιακής Αφήγησης

Επίσης, η εισαγωγή του λαϊκού πολιτισμού στην εκπαίδευση και ειδικότερα η αναγκαιότητα της διδακτικής του λαϊκού πολιτισμού είναι έκδηλη, διότι πολλά είδη του λαϊκού πολιτισμού: α) συμβάλλουν στην πρόσληψη εμπειριών πολιτισμού από το παιδί, β) ισχυροποιούν ή διευρύνουν τη φαντασία και το νου του παιδιού, γ) λειτουργούν σαν όχημα που επιτρέπει να κατανοήσει, στο μέτρο του δυνατού, την πολιτισμική, εθνοτική και κοινωνική πολυμορφία, να την αποδεχθεί και να την αντιμετωπίσει κριτικά, δ) αναπτύσσουν γνωστικά, γλωσσικά, κοινωνικά, συναισθηματικά, κινητικά, νοητικά και αισθητικά το παιδί και ε) ενισχύουν την αυτοπεποίθηση των παιδιών που συμμετέχουν σε δραστηριότητας αφήγησης ή δραματοποίησης (Γκασούκα & Φουλίδη 2012, σσ. 133-134).

Δομή προγράμματος

Σκοπός της συγκεκριμένης εργασίας ήταν να αποκτήσουν οι μαθήτριες/μαθητές της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, επαφή με το λαϊκό παραμύθι και στη συνέχεια να εξοικειωθούν με τις λειτουργίες της εφαρμογής στο tablet. Πριν ξεκινήσουμε το πρόγραμμα «Τα λαϊκά παραμύθια μέσα στη ψηφιακή πραγματικότητα», είχαμε αναλύσει το περιεχόμενο, τη δομή και τις λειτουργίες της εφαρμογής, ώστε τα παιδιά να γνωρίζουν γενικά τη χρήση και τις δυνατότητες του προγράμματος. Θα πρέπει να σημειωθεί ότι σε όλη τη διαδικασία είχα διακριτή εμπλοκή στα τεκταινόμενα, χωρίς να κατευθύνω τα παιδιά.

Η ιδέα συνδιαμορφώθηκε με τους μαθητές μου, οι οποίοι ενώ ενδόμυχα θεωρούσαν την τριβή με το λαϊκό πολιτισμό σημαντική, ωστόσο δεν έβρισκαν πρόσφορο έδαφος εξαιτίας της δομής της εκπαιδευτικής διαδικασίας και της ρουτίνας του σχολείου. Συνεπώς, σκεφτήκαμε πως μπορούμε να έχουμε εύκολη πρόσβαση με στοιχεία του λαϊκού πολιτισμού και στο σχολείο και εκτός σχολείου; Έτσι προέκυψε η ιδέα να δημιουργηθεί ένα application στο οποίο, οποιαδήποτε στιγμή μπορούμε να μπούμε και να ανακαλύψουμε ή ακόμα και να διευρύνουμε το υλικό που μας παρέχεται.

Επιπρόσθετα, κινητήριος δύναμη αποτέλεσε και η διπλωματική μου εργασία με τίτλο: «Οι αναπαραστάσεις του θηλυκού μεταφυσικού στα λαϊκά παραμύθια της Θεσσαλίας», ώστε μέσα από την εμπλοκή μου με τη μελέτη του λαϊκού παραμυθιού και τη βοήθεια της συγγραφέως Μαρούλας

Κλιάφα, η οποία έχει καταγράψει και δημοσιεύσει πληθώρα λαϊκών παραμυθιών της Θεσσαλίας, προχώρησα ένα βήμα παραπάνω και δημιούργησα αυτό το application.

Περιγράφοντας συνοπτικά τη δομή της εφαρμογής, μπορούμε να πούμε ότι ένας/ μια χρήστης/τρια μπορεί, αφού το εγκαταστήσει σε μια έξυπνη συσκευή, να μελετήσει μια πληθώρα ψηφιοποιημένων λαϊκών παραμυθιών της Θεσσαλίας, να απολαύσει και ακουστικά μέρος αυτών (βλ. Φωτογραφικό υλικό, Εικόνα 4) καθώς και να ανταλλάξει πληροφορίες και εμπειρίες μέσα από μια ομάδα που έχει δημιουργηθεί στο Facebook (βλ. Φωτογραφικό υλικό, Εικόνα 5). Συγκεκριμένα, εισερχόμενος/η κάποιος/α στην εφαρμογή (βλ. Φωτογραφικό υλικό, Εικόνα 1) μπορεί να ακούσει τα ψηφιοποιημένα παραμύθια πατώντας το κουμπί του YouTube. Επίσης, μπορεί να μελετήσει μια πληθώρα λαϊκών παραμυθιών της Θεσσαλίας σε μορφή pdf, με μουσική επένδυση και να παρακολουθήσει video με παραδοσιακούς χορούς (βλ. Φωτογραφικό υλικό, Εικόνα 6), καθώς και οδοιπορικά σε μέρη της Ελλάδας, όπου προβάλλονται τα ήθη και τα έθιμα του κάθε τόπου. Επιπρόσθετα, πατώντας την επιλογή «Πληροφορίες και φωτογραφικό υλικό», μπορεί να μελετήσει και να δει φωτογραφίες από διάφορες ελληνικές φυλές (Βλάχοι, Σαρακατσάνοι, Πόντιοι, Καραγκούνηδες) (βλ. Φωτογραφικό υλικό, Εικόνα 2)

Γενικότερα, μέσα από αυτή τη διαδικασία δόθηκε η δυνατότητα στα παιδιά να έρθουν σε άμεση και αβίαστη επαφή και αλληλεπίδραση με την πολιτισμική κληρονομιά μας και να μπορέσουν να αντιληφθούν τη σπουδαιότητα της διάχυσης στις μικρότερες ηλικίες, η οποία σε μεγάλο βαθμό θεωρείται ξένη και άνευ σημασίας για την καθημερινότητά τους. Παράλληλα, η πολιτισμική κληρονομιά δύναται να εξελισσεται και να μεταμορφώνεται μέσα από την τεχνολογία για να αναδεικνύεται προοδευτικά.

Τα παιδιά μέσα από ένα δομημένο πρόγραμμα, είχαν τη δυνατότητα είτε διαθεματικά, με κείμενα του ανθολογίου και της γλώσσας, είτε στο πλαίσιο της ελεύθερης ώρας (φιλιανγνωσία), να μπου από τα tablet του σχολείου και να μελετήσουν παραμύθια με διαφορετικά σημεία αναφοράς (μάγισσες, λάμιες, νεράιδες, βασιλοπούλες, κόρες, πεθερές), στη συνέχεια, να αναπτύξουν συζήτηση γύρω από θέματα που τους προβληματίζουν ή χρήζουν διερεύνησης. Υπήρξε συνεπώς μια εμπλουτισμένη διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού, μέσα από την ψηφιακή πραγματικότητα, γεγονός που ανέδειξε τη σχέση και την αλληλεπίδραση που έχει ο χώρος του λαϊκού πολιτισμού με τις νέες διαδικτυακές τεχνολογίες (εικόνα, ήχος). Εξάλλου, τα παιδιά εξέλαβαν με πιο διασκεδαστικό αλλά και αποτελεσματικό τρόπο το συγκεκριμένο μαθησιακό εργαλείο, που μέσα από την τεχνολογία και την ελεύθερη επιλογή εμπλουτίζουν τη μαθησιακή εμπειρία τους (Becker, 2005, στο Βαλασιάδης et al., 2017, σ. 1027).

Συγχρόνως, οι μαθητές/τριες μπορούσαν να μέσω της εφαρμογής να δουν παραδοσιακές φορεσιές από διάφορες ελληνικές φυλές (νομαδικές και μη), όπως οι Βλάχοι, οι Σαρακατσάνοι, οι Καραγκούνηδες, οι Πόντιοι, καθώς και να μελετήσουν κάποια βασικά στοιχεία τους, π.χ. τον τρόπο οργάνωσης, τα ήθη και τα έθιμά τους κ.ά. (Παράρτημα Ι).

Αποτελέσματα

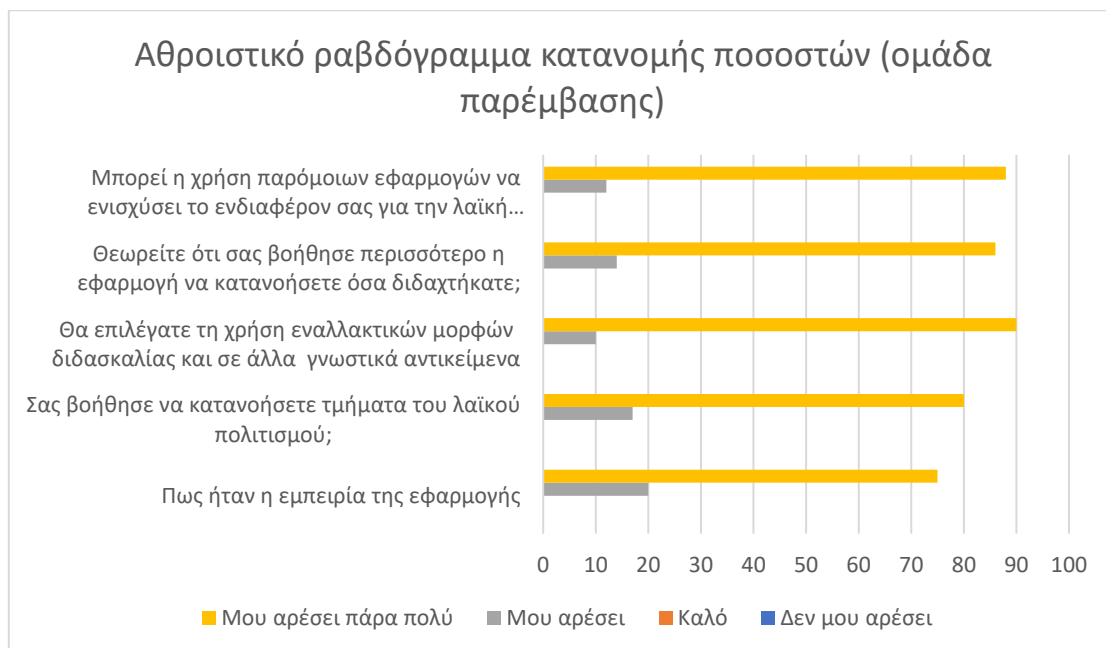
Το κύριο ερευνητικό ερώτημα ήταν αν κατά τη διδασκαλία ενοτήτων λαϊκού πολιτισμού μέσω της εφαρμογής μπορεί να αποδειχθεί αποτελεσματικότερος τρόπος εκμάθησης των λαϊκών στοιχείων από ότι μια αναλογική εμπλουτισμένη διδασκαλία, ειδικά μέσα σε μια περίοδο με απαγορεύσεις (επισκέψεις σε Μουσεία).

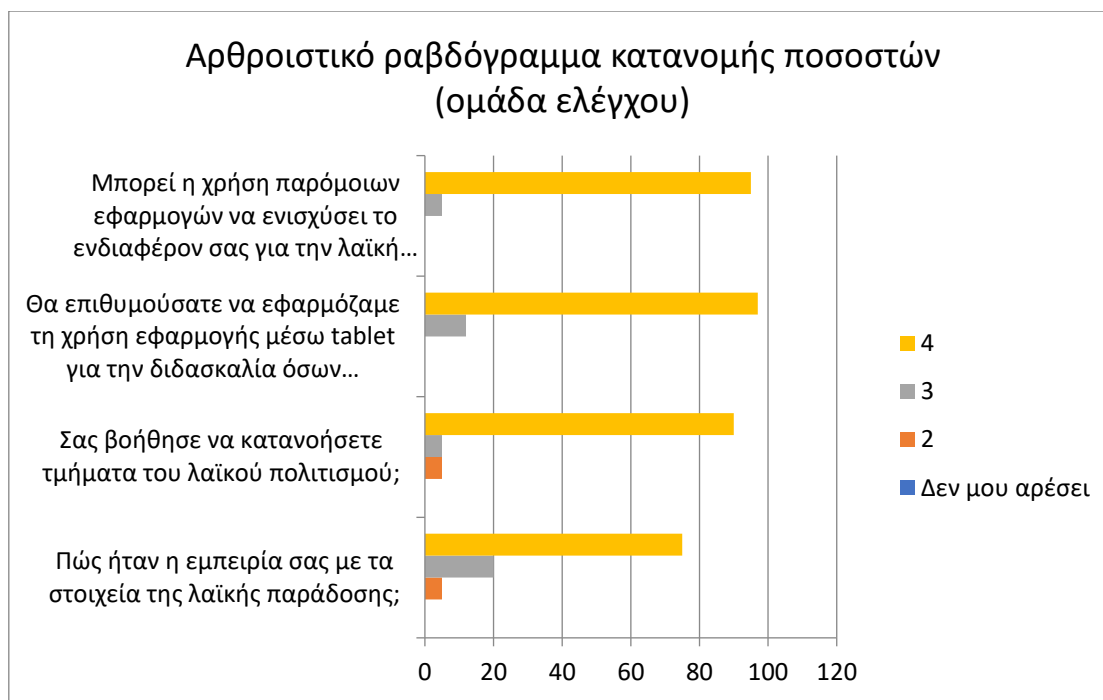
Στόχος της έρευνας ήταν να εφαρμοστεί σε δύο τμήματα διαφορετικών σχολικών μονάδων της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, αλλά ίδιας τάξης (τμήματα Στ') και να αξιολογηθεί η αποτελεσματικότητα ενός συνόλου διδακτικών παρεμβάσεων (project) που αφορούσαν τη διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού με τη χρήση Τ.Π.Ε. (application, tablet, mobile). Επιπλέον, να διαπιστωθεί σε ποιο βαθμό οι μαθητές/τριες κατανόησαν την έννοια του λαϊκού πολιτισμού στις διδακτικές παρεμβάσεις στις οποίες χρησιμοποιήθηκαν ψηφιακά εργαλεία εμπλουτισμού (μέσω της εφαρμογής), σε αντίθεση με την τυπική προσέγγιση μέσω του σχολικού εγχειριδίου.

Τα εργαλεία της έρευνας

Η μέθοδος που ακολουθήθηκε κατά την υλοποίηση της έρευνας ήταν η ποσοτική έρευνα, στην οποία χρησιμοποιήθηκαν τα παρακάτω εργαλεία συλλογής δεδομένων: Εργαλείο PRE-POST (Παράρτημα IV-ΦΥΛΛΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ PRE/POST TEST): Ως εργαλείο συλλογής δεδομένων χρησιμοποιήθηκε ερωτηματολόγιο. Το ερωτηματολόγιο ήταν κοινό και στις 2 ομάδες, την ομάδα παρέμβασης (ΟΠ) (Παράρτημα II-ΦΥΛΛΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΣΥΝΟΛΙΚΑ ΤΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ (Για την ομάδα παρέμβασης (ΟΠ)/Με τη χρήση της εφαρμογής) και την ομάδα ελέγχου (ΟΕ) (Παράρτημα III-ΦΥΛΛΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΣΥΝΟΛΙΚΑ ΤΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ (Για την ομάδα ελέγχου (ΟΕ) / χωρίς την εφαρμογή). Το ερωτηματολόγιο εφαρμόστηκε σε 2 χρονικές στιγμές, πριν τις διδακτικές παρεμβάσεις (χρονική στιγμή PRE) και μετά τις παρεμβάσεις (χρονική στιγμή POST). Με το εργαλείο αυτό διερευνήθηκε κυρίως το γνωστικό αντικείμενο, κατά πόσο κατανοήθηκε το περιεχόμενο της εφαρμογής (app) και η ανάδειξη της διαφοροποιημένης μεθόδου διδασκαλίας (Robson, 2010, σ. 150).

Όπως διαφαίνεται και στο Γράφημα 1, εστίασαμε στην ανάδειξη της διαφοροποιημένης προσέγγισης της διδασκαλίας του λαϊκού πολιτισμού. Τα ερωτήματα ήταν λίγα και περιεκτικά, με επίκεντρο τον σκοπό της δημιουργία της εφαρμογής. Συγκεκριμένα, υπήρξε στόχευση στο να εφαρμοστεί μια διαφορετική προσέγγιση του λαϊκού πολιτισμού, ενώνοντας το φαινομενικά παλιό με το σύγχρονο, ιδιαίτερα μέσω ενός συστήματος πάρα πολύ γνωστού στα παιδιά (application). Τα αποτελέσματα μπορεί να ήταν αναμενόμενα ωστόσο, ο σκοπός δεν ήταν αυτός και μόνο, αλλά η όλη πορεία που ακολουθήσαμε. Κυρίως ότι δόθηκε χρόνος και χώρος στα παιδιά να ασχοληθούν με ένα γνωστικό αντικείμενο που στα αναλυτικά προγράμματα του Δημοτικού δεν είναι ιδιαίτερα μεγάλος και στην εκπαιδευτική διαδικασία των εκπαιδευτικών ακόμα μικρότερος, ειδικά στις μεγαλύτερες τάξεις.





Γράφημα 1. Αποτελέσματα των παρεμβάσεων

Οι μαθήτριες/ές και στις 2 ομάδες, κατανόησαν καλύτερα την έννοια της παράδοσης και παρουσίασαν θετική μεταβολή από ότι στην αρχική αξιολόγηση, ιδιαίτερα λόγω της εφαρμογής, η οποία παρουσίαζε συνοπτικά κάποια χαρακτηριστικά ελληνικών φυλών, ενώ υπήρχε η δυνατότητα και περαιτέρω έρευνας και παρακολούθησης, ανάλογα με τις ιδιαιτερότητες του/της κάθε μαθητή/τριας.

Τα παιδιά, όπως παρατηρούμε και στο γράφημα, επιθυμούν να εφαρμοστεί και στα υπόλοιπα μαθήματα μια διαφοροποιημένη εκπαιδευτική προσέγγιση και ένα διαφορετικό στυλ μάθησης, διότι όπως ανέφεραν στις συζητήσεις μας: «είναι ένας διασκεδαστικός τρόπος μάθησης, που μας κρατάει σε εγρήγορση και δεν βαριόμαστε εύκολα», «είναι μαγικό να μαθαίνουμε μέσα από κάτι, που για τους γονείς είναι κακό να χρησιμοποιούμε». Πρέπει να εκπαιδεύσουμε, προφανώς, τα παιδιά για μια πιο ορθολογική χρήση των πολυμέσων και όχι να κατακεραυνώνουμε *argiori* ή να δαιμονοποιούμε την τεχνολογία.

Τέλος, σημαντική διαφορά παρατηρείται και στο ερώτημα κατά πόσο μπορεί η χρήση παρόμοιων εφαρμογών να ενισχύσει το ενδιαφέρον των μαθητών για τη λαϊκή παράδοση. Συγκεκριμένα το 88% των παιδιών πιστεύει ότι αποτελεί σημαντικό κίνητρο για τα παιδιά να ασχοληθούν και να κατανοήσουν καλύτερα τον λαϊκό μας πολιτισμό.

Συμπεράσματα

Θα μπορούσε να πει κανείς, ότι η επαφή των παιδιών με τον λαϊκό πολιτισμό έχει από μόνη της πάρα πολλές θετικές προεκτάσεις, ωστόσο, με την παρούσα μελέτη παρατηρήσαμε ότι τα παιδιά θεώρησαν σπουδαία την ενασχόλησή τους με τα λαϊκά παραμύθια, καθώς και ότι στοιχεία των λαϊκών παραμυθιών υπάρχουν στα έντεχνα παραμύθια που διαβάζουν.

Επιπρόσθετα, παρατηρήσαμε ότι τα παιδιά άρχισαν να αναζητούν ψηφιακό υλικό και από άλλες περιοχές, αλλά και να εξερευνούν και άλλες κατηγορίες του λαϊκού πολιτισμού (αινίγματα, ήθη και έθιμα, τραγούδια κ.ά). Ανέτρεξαν στο Διαδίκτυο για να εντοπίσουν περαιτέρω υλικό με λαογραφικά στοιχεία και ιδιαίτερα για ψηφιοποιημένα αρχεία.

Οι ψηφιακές συλλογές που ήδη υπάρχουν στο Διαδίκτυο, η στενή συνεργασία της σχολικής κοινότητας με την ακαδημαϊκή, αλλά και με τα μουσεία, μπορούν να αναδιαμορφώσουν τις σχέσεις

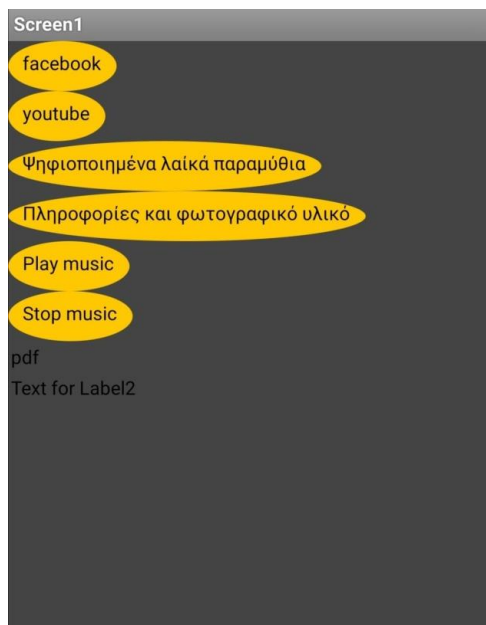
και τη θέση του λαϊκού πολιτισμού στην εκπαιδευτική διαδικασία. Αυτή με τη σειρά της και με τη βοήθεια διεπιστημονικών ομάδων, θα καταρτίσει ένα νέο Αναλυτικό πρόγραμμα στα σχολεία, στο οποίο το λαϊκό στοιχείο δεν θα εκτίθεται μονόπλευρα σε κάποια τεύχη ανθολογιών, αλλά θα διανέμεται πλούσιο λαογραφικό υλικό σε ισότοπους και αποθετήρια, με άμεση και ελεύθερη πρόσβαση σε όλους και όλες.

Βιβλιογραφία

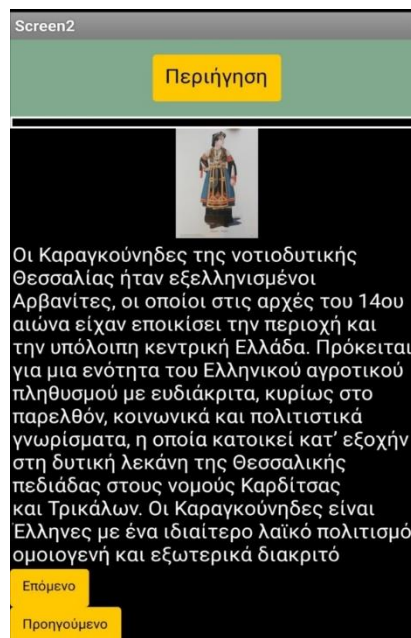
- Βαλασιάδης, Ε. Κατσαδώρας, Γ., Κακάμπουρα, Ρ., & Φωκίδης, Ε. (2017). *Λαϊκός Πολιτισμός και Ψηφιακό Παιχνίδι στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση*. Ανακτήθηκε 28 Μαΐου 2021 https://www.researchgate.net/publication/313314703_Laikos_Politismos_kai_Psephiako_Paichnidi_sten_Protobathmia_Ekraideuse
- Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2012). *Νέοι ορίζοντες των λαογραφικών σπουδών-Εννοιολογικό πλαίσιο, έρευνα, φύλο, Διαδίκτυο, σχολείο*. Αθήνα: Σιδέρης.
- Γκουτσιουκώστα, Ζ. (2015). Ψηφιακή αφήγηση: Ένα πολλά υποσχόμενο διδακτικό εργαλείο για τη γόνιμη ενσωμάτωση των Τ.Π.Ε. στη διδακτική της Λογοτεχνίας. Στο Β. Δαγδιλέλης, Α. Λαδιάς, Κ. Μπίκος, Ε. Ντρενογιάννη & Μ. Τσιτουρίδου (επιμ.), *Πρακτικά Εργασιών 4ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»* της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης ΤΠΕ στην Εκπαίδευση (ΕΤΠΕ) Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης & Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη, 30 Οκτωβρίου – 1 Νοεμβρίου 2015.
- Καπανιάρης, Α. (2017). *Ψηφιακή λαογραφία και εκπαίδευση: εμπλουτισμένα μέσα και καινοτόμες προσεγγίσεις στη διδακτική του λαϊκού πολιτισμού*. Βόλος: ΗΡΑ Εκδοτική.
- Μελιάδου Ε., Νάκου Α., Γκούσκος Δ. & Μειμάρης, Μ. (2011). *Ψηφιακή Αφήγηση, Μάθηση και Εκπαίδευση*. (Επιμ.) Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & Εξ αποστάσεως Εκπαίδευση, 6 Νοεμβρίου 2011 (σσ. 615-627). Ανακτήθηκε 28 Μαΐου 2021 από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/openedu/article/view/%20681>
- Οικονόμου, Β. (χ.χ.). *Η τεχνολογία στην εκπαίδευση*. Ανακτήθηκε 16 Μαΐου 2021 από <https://economu.wordpress.com/%CE%B5%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B5%CF%85%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C-%CF%85%CE%BB%CE%B9%CE%BA%CF%8C/%CE%B1%CF%86%CE%AE%CE%B3%CE%B7%CF%83%CE%B7-storytelling/>
- Σεραφείμ, Κ., & Φεσάκης, Γ. (2010). Εκπαιδευτικές εφαρμογές ψηφιακής αφήγησης: Διδακτική προσέγγιση για το Νηπιαγωγείο. Στο Α. Τζιμογιάννης (επιμ.), *Πρακτικά 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου: Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση, Τόμος ΙΙ*, 15-18 Μαρτίου 2007 (σσ. 521-528). Κόρινθος
- Burmark, L. (2004). Visual presentations that prompt, flash & transform. *Media and Methods*, 40(6), 4-5.
- Propp, V. (1988). *Morphology of the Folktale* (μτφρ. Tr. L. Scott). Austin: Texas University Press.
- Robin, B. R. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220-228.
- Robin, B. R., & McNeil, S. G. (2012). What educators should know about teaching digital storytelling. *DigitalEducationReview*, (22), 37-51.
- Robson, C. (2010). *Η έρευνα του πραγματικού κόσμου-Ένα μέσον για κοινωνικούς επιστήμονες και επαγγελματίες ερευνητές*. Αθήνα: Gutenberg.
- Shelden, R. (1986). *Στοιχεία της ποίησης*, Μτφ. : Αριστεά Παρίση. Θεσσαλονίκη Εκδόσεις Κωνσταντινίδη.
- Stockinger, P. (2016). *Cultural visions and narratives of (im)migrants and (im)migration in the digital social media sphere: New forms of popular cultural diversity and intercultural tensions*. Master Representations of the social other. Study of Supernatural Assault Traditions. University of Pennsylvania. Philadelphia.

Vygotsky, L. (1986). *Thought and language*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Φωτογραφικό υλικό



Εικόνα 1. Είναι η πρώτη σελίδα της εφαρμογής, που πατώντας κάποιο από τα κίτρινα πλαίσια ο/η μαθητής/τρια εισέρχονταν στην ανάλογη σελίδα



Εικόνα 2. Υπάρχουν πληροφορίες για την ελληνική φυλή των Καραγκούνηδων



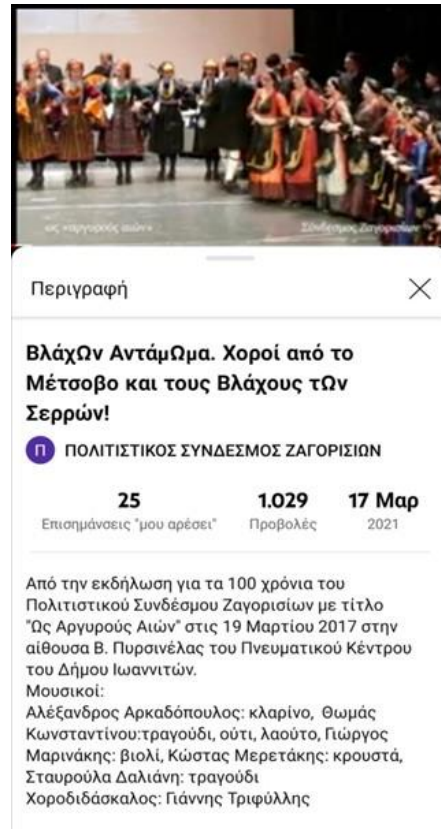
Εικόνα 3. Υπάρχουν πληροφορίες για την ελληνική φυλή των Βλάχων



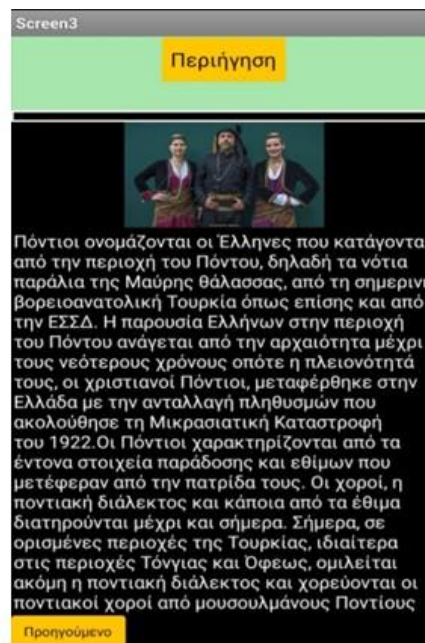
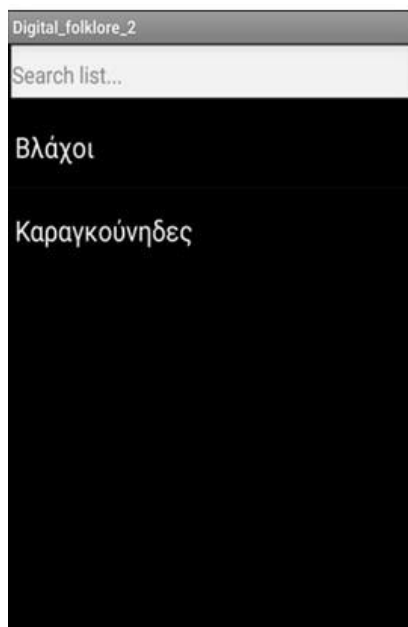
Εικόνα 4. Πατώντας το πλήκτρο YouTube οι μαθητές/τριες εισέρχονταν στην εφαρμογή του YouTube και μπορούσαν να ακούσουν αφηγήσεις Λαϊκών Παραμυθιών



Εικόνα 5. Πατώντας το πλήκτρο Facebook οι μαθητές/τριες εισέρχονταν στην εφαρμογή του Facebook και μπορούσαν να μελετήσουν άρθρα που είχαν αναρτηθεί



Εικόνα 6. Μπορούσαν να παρακολουθήσουν χορούς και τραγούδια από το αντάμωμα των πολιτιστικών συλλόγων των Βλάχων



Εικόνα 7. Πατώντας σε κάποιο από τα 2 πλαίσια (Βλάχοι, Καραγκούνηδες) εισέρχονταν στη διπλανή φωτογραφία (Screen3) και μπορούσαν να μελετήσουν κάποια στοιχεία της συγκεκριμένης ελληνικής φυλής

Παράρτημα Ι

1^η 2ωρη διδακτική παρέμβαση

Όνοματεπώνυμο ερευνητή	Παππάς Αναστάσιος
Σχολείο	Δημοτικό Σχολείο Σαλάκου
Τάξη:	Στ (ομάδα ελέγχου)[χωρίς λογισμικό]
Διάρκεια	2 ώρες
Περιγραφή διδακτικής παρέμβασης	
Τα παιδιά κάθονταν ήδη σε ομάδες και τους δόθηκε ένα λαϊκό παραμύθι της Θεσσαλίας (Ο φιδόδεντρος), το οποίο μελέτησαν και αφού τελείωσαν τους ζητήθηκε να συζητήσουν αρχικά, για την ιστορία(τι συνέβη στο παραμύθι, ποια χαρακτηριστικά του παραμυθιού υπάρχουν και σήμερα, ποια όχι, εάν υπάρχουν μεταφυσικά στοιχεία και ποια είναι)	
Σχόλια σχετικά με τη συμμετοχή των μαθητών/τριών:	
Τα παιδιά παρόλο που είχαν συμμετάσχει και σε άλλες βιωματικές προσεγγίσεις, ένιωθαν ότι δεν αποτελεί μάθημα το project που υλοποιούμε, γεγονός πολύ ευχάριστο. Τους άρεσε η διαδικασία και ενθουσιάστηκαν γιατί συνήθως ο δάσκαλος τους διάβαζε τα παραμύθια και μετά μόνα τους.	

Όνοματεπώνυμο ερευνητή	Παππάς Αναστάσιος
Σχολείο	Δημοτικό Σχολείο Λάρδου
Τάξη:	Στ (ομάδα παρέμβασης)[με λογισμικό]
Διάρκεια	2 ώρες
Περιγραφή διδακτικής παρέμβασης	
Τα παιδιά κάθονταν ήδη σε ομάδες και τους δόθηκε η εφαρμογή στην οποία πατώντας το κουμπί που έγραφε YouTube, μπήκαν στο Διαδίκτυο και συνδέθηκαν για να ακούσουν την ψηφιακή αφήγηση του λαϊκού παραμυθιού “Φιδόδεντρος”, το οποίο η ομάδα ελέγχου το διάβαζε. Παρόμοια, τους ζητήθηκε να συζητήσουν αρχικά, για την ιστορία(τι συνέβη στο παραμύθι, ποια χαρακτηριστικά του παραμυθιού υπάρχουν και σήμερα, ποια όχι, εάν υπάρχουν μεταφυσικά στοιχεία και ποια είναι)	
Σχόλια σχετικά με τη συμμετοχή των μαθητών/τριών:	
Τα παιδιά έδειξαν να ενθουσιάζονται με την εφαρμογή και κυρίως με το γεγονός ότι άκουσαν μια ψηφιακή αφήγηση, που όπως διαπίστωσαν μόνο ένα παιδί είχε ακούσει ξανά κάτι παρόμοιο.	

2^η 2ωρη διδακτική παρέμβαση

Όνοματεπώνυμο ερευνητή	Παππάς Αναστάσιος
Σχολείο	Δημοτικό Σχολείο Σαλάκου
Τάξη:	Στ (ομάδα ελέγχου)[χωρίς λογισμικό]
Διάρκεια	2 ώρες
Περιγραφή διδακτικής παρέμβασης	
Τα παιδιά κάθονταν ήδη σε ομάδες και τους δόθηκε ένα δεύτερο λαϊκό παραμύθι της Θεσσαλίας (Η Λάμια), το οποίο μελέτησαν και αφού τελείωσαν τους ζητήθηκε να συζητήσουν αρχικά, για την ιστορία(τι συνέβη στο παραμύθι, η χρησιμότητα της Λάμιας στα λαϊκά παραμύθια, εάν υπάρχουν μεταφυσικά στοιχεία και ποια είναι)	
Σχόλια σχετικά με τη συμμετοχή των μαθητών/τριών:	
Τα παιδιά άρχισαν να προβληματίζονται περισσότερο για την εξέλιξη των παραμυθιών και ότι υπάρχουν μεγάλες διαφορές με τα παραμύθια (έντεχνα) που διαβάζουν κυρίως. Τους άρεσε η διαδικασία και ενθουσιάστηκαν γιατί συνήθως ο δάσκαλος τους διάβαζε τα παραμύθια και μετά μόνα τους.	

Όνοματεπώνυμο ερευνητή	Παππάς Αναστάσιος
Σχολείο	Δημοτικό Σχολείο Λάρδου
Τάξη:	Στ (ομάδα παρέμβασης)[με λογισμικό]
Διάρκεια	2 ώρες
Περιγραφή διδακτικής παρέμβασης	
Τα παιδιά κάθονταν ήδη σε ομάδες και τους δόθηκε εκ νέου η εφαρμογή την οποία γνώριζαν από την προηγούμενη φορά και μπήκαν μόνοι τους να ακούσουν το 2 ^ο Λαϊκό παραμύθι (Η Λάμια), μέσω του YouTube. Παρόμοια, τους ζητήθηκε να συζητήσουν αρχικά, για την ιστορία(τι συνέβη στο παραμύθι, η χρησιμότητα της Λάμιας στα λαϊκά παραμύθια, εάν υπάρχουν μεταφυσικά στοιχεία και ποια είναι)	
Σχόλια σχετικά με τη συμμετοχή των μαθητών/τριών:	
Τα παιδιά είχαν περισσότερες απορίες για το παραμύθι, πχ πως μοιάζει η λάμια, γιατί έκανε όλα αυτά η λάμια και συζητήσαμε για τα λαϊκά στοιχεία του παραμυθιού	

3^η 2ωρη διδακτική παρέμβαση

Όνοματεπώνυμο ερευνητή	Παππάς Αναστάσιος
Σχολείο	Δημοτικό Σχολείο Σαλάκου
Τάξη:	Στ (ομάδα ελέγχου)[χωρίς λογισμικό]
Διάρκεια	2 ώρες
Περιγραφή διδακτικής παρέμβασης	
Τα παιδιά κάθονταν ήδη σε ομάδες και τους δόθηκε σε έντυπη μορφή ενδυμασίες κάποιων ελληνικών φυλών (Βλάχοι, Πόντιοι και Κρητικοί) και πληροφορίες από δίπλα για κάποια βασικά χαρακτηριστικά (Που διαμένουν, με τι ασχολούνται, τις ιδιομορφίες της διαλέκτου, ήθη και έθιμα)	
Σχόλια σχετικά με τη συμμετοχή των μαθητών/τριών:	
Τα παιδιά αγνοούσαν την ύπαρξη των Βλάχων, θεωρούσαν ότι πρόκειται για απλή ονομασία όποιων συμπεριφέρονται, "χωρίς τρόπους", όπως μου ανέφεραν, ενώ γνώρισαν περισσότερα πράγματα για του πόντιους και τους κρητικούς.	

Όνοματεπώνυμο ερευνητή	Παππάς Αναστάσιος
Σχολείο	Δημοτικό Σχολείο Λάρδου
Τάξη:	Στ (ομάδα παρέμβασης)[με λογισμικό]
Διάρκεια	2 ώρες
Περιγραφή διδακτικής παρέμβασης	
Τα παιδιά κάθονταν ήδη σε ομάδες και τους δόθηκε προφορική εντολή να μπουν στην εφαρμογή και στη συνέχεια να μπουν και να περιηγηθούν στην επιλογή «Πληροφορίες και φωτογραφικό υλικό». Μόλις μπήκαν άρχισαν να μελετούν τις φωτογραφίες από τις ελληνικές φυλές (Βλάχοι, Πόντιοι, Κρητικοί) και τις πληροφορίες που υπήρχαν από κάτω (Που διαμένουν, με τι ασχολούνται, τις ιδιομορφίες της διαλέκτου, ήθη και έθιμα)	
Σχόλια σχετικά με τη συμμετοχή των μαθητών/τριών:	
Παρόμοια και τα παιδιά της ομάδας παρέμβασης δεν γνώριζαν την καταγωγή των Βλάχων και την ύπαρξή τους, πέρα από ένα παιδάκι μου ο πατέρας του κατάγεται από τα Γιάννενα και είχε ακούσει για την ύπαρξη των βλάχων.	

4^η 2ωρη διδακτική παρέμβαση

Όνοματεπώνυμο ερευνητή	Παππάς Αναστάσιος
Σχολείο	Δημοτικό Σχολείο Σαλάκου
Τάξη:	Στ (ομάδα ελέγχου)[χωρίς λογισμικό]
Διάρκεια	2 ώρες
Περιγραφή διδακτικής παρέμβασης	
Τα παιδιά κάθονταν ήδη σε ομάδες και τους δόθηκε σε έντυπη μορφή φωτογραφίες από την ομάδα στο Facebook και κάποια άρθρα που «ανέβηκαν» στην ομάδα (ήθη και έθιμα, των Χριστουγέννων από διάφορες περιοχές, άρθρο από το Λαογραφικό και Εθνολογικό Μουσείο με αντικείμενα του 19 ^{ου} αιώνα όπως κουτάλια και κουταλοθήκη με εγχάρακτα μονογράμματα και σφραγίδα οθωμανικής τουράς)	
Σχόλια σχετικά με τη συμμετοχή των μαθητών/τριών:	
Τα παιδιά έδειξαν να απολαμβάνουν την διαδικασία και να έχουν πολλές ερωτήσεις για τα ήθη και τα έθιμα των υπόλοιπων περιοχών και συζητήσαμε για τα έθιμα και του τόπου τους (φαγητά, ροφήματα, χοροί)	

Όνοματεπώνυμο ερευνητή	Παππάς Αναστάσιος
Σχολείο	Δημοτικό Σχολείο Λάρδου
Τάξη:	Στ (ομάδα παρέμβασης)[με λογισμικό]
Διάρκεια	2 ώρες
Περιγραφή διδακτικής παρέμβασης	
Τα παιδιά κάθονταν ήδη σε ομάδες και τους δόθηκε προφορική εντολή να μπουν στην εφαρμογή και στη συνέχεια να μπουν και να περιηγηθούν στην επιλογή «Facebook». Μόλις μπήκαν άρχισαν να ανοίγουν τα άρθρα που είχα βάλει στην αρχική σελίδα της ομάδας του Facebook, «Ψηφιακή Λαογραφία» και να μελετούν τις πληροφορίες. Στη συνέχεια για να μάθουν περισσότερες πληροφορίες μπήκαν στο Διαδίκτυο και αλίευσαν περισσότερες πληροφορίες, καθώς και έβαλαν τραγούδια παραδοσιακά του νησιού	
Σχόλια σχετικά με τη συμμετοχή των μαθητών/τριών:	
Τα παιδιά χάρηκαν πάρα πολύ με την εφαρμογή και πραγματικά δεν έμεινα μόνο σε αυτή, αλλά αναζήτησαν περισσότερες πληροφορίες και για αντικείμενα του λαογραφικού και Εθνολογικού Μουσείου και άλλων μουσείων λαογραφικού περιεχομένου και περιηγήθηκαν κυρίως μέσω φωτογραφιών.	

Παράρτημα ΙΙ-ΦΥΛΛΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΣΥΝΟΛΙΚΑ ΤΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ (Για την ομάδα παρέμβασης (ΟΠ)/Με τη χρήση της εφαρμογής)

	Δεν μου αρέσει 1	2	3	Μου αρέσει πάρα πολύ 4
Πως ήταν η εμπειρία της εφαρμογής				
Σας βοήθησε να κατανοήσετε τμήματα του λαϊκού πολιτισμού;				
Θα επιλέγατε τη χρήση εναλλακτικών μορφών διδασκαλίας και σε άλλα γνωστικά αντικείμενα				
Θεωρείτε ότι σας βοήθησε περισσότερο η εφαρμογή να κατανοήσετε όσα διδαχτήκατε;				
Μπορεί η χρήση παρόμοιων εφαρμογών να ενισχύσει το ενδιαφέρον σας για την λαϊκή παράδοση				

Παράρτημα ΙΙΙ-ΦΥΛΛΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΣΥΝΟΛΙΚΑ ΤΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ (Για την ομάδα ελέγχου (ΟΕ) / χωρίς την εφαρμογή)

	Δεν μου αρέσει 1	2	3	Μου αρέσει πάρα πολύ 4
Πώς ήταν η εμπειρία σας με τα στοιχεία της λαϊκής παράδοσης;				
Σας βοήθησε να κατανοήσετε τμήματα του λαϊκού πολιτισμού;				
Θα επιθυμούσατε να εφαρμόζαμε τη χρήση εφαρμογής μέσω tablet για την διδασκαλία όσων υλοποιήσαμε;				
Μπορεί η χρήση παρόμοιων εφαρμογών να ενισχύσει το ενδιαφέρον σας για την λαϊκή παράδοση				

Παράρτημα ΙV-ΦΥΛΛΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ PRE/POST TEST

	Ποτέ 1	Μερικές φορές 2	Συχνά 3	Πολλές φορές 4
Έχετε διδαχθεί κάποιο μάθημα μέσω εφαρμογής (application);				
Έχετε δουλέψει ομαδικά και να χρησιμοποιείται διάφορα μέσα; (H/Y, tablet, κινητό τηλέφωνο)				

Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού

Η εφαρμογή έξυπνων συσκευών πιστεύετε ότι σας βοηθούν για να ανακαλύψετε νέα πράγματα που δεν τα γνωρίζατε;				
Έχετε ακούσει κάποιο λαϊκό παραμύθι μέσω ψηφιακής αφήγησης;				
Πόσο συχνά διαβάζετε κάποιο λαϊκό παραμύθι;				
Πόσο συχνά έρχεστε σε επαφή στο σχολείο με στοιχεία της λαϊκής παράδοσης (ήθη και έθιμα, τραγούδια, ενδυμασίες, λαϊκά παραμύθια)				
Θα επιθυμούσατε να ασχολείστε περισσότερες διδακτικές ώρες με τα στοιχεία της λαϊκής παράδοσης;				