**Φιλοσοφία –Σκοπιμότητα προγράμματος**

Οι προκλήσεις που καλούνται να αντιμετωπίσουν οι μαθητές/τριες του σήμερα και πολίτες του μέλλοντος, οι οποίοι έρχονται αντιμέτωποι με ένα διαρκώς μεταβαλλόμενο κοινωνικό και ψηφιακό γίγνεσθαι, απαιτούν χωρίς αμφιβολία διαφορετικές ικανότητες από αυτές που παραδοσιακά εξασκούνταν στα σχολεία. Πλάι στην καλλιέργεια των παραδοσιακών γραμματισμών (γραφή, ανάγνωση, αριθμητική κ.λπ.) αναδύεται πλέον η αναγκαιότητα καλλιέργειας σύγχρονων πολυγραμματισμών (multiliteracies), όπως είναι ο ψηφιακός, ο πληροφοριακός, ο γραμματισμός στα Μέσα Επικοινωνίας, και ενός ευρέος φάσματος ικανοτήτων, γνώσεων, στάσεωνκαι δεξιοτήτων.

Οι Νέες Τεχνολογίες ασφαλώς συνιστούν τον κινητήριο μοχλό των αλματωδών αλλαγών που βιώνουμε σήμερα, ενώ συνάμα συνιστούν κι ένα βασικό όπλο για τον εκσυγχρονισμό της εκπαίδευσης και τον εκδημοκρατισμό της γνώσης, αρκεί βεβαίως να αξιοποιηθούν στην εκπαίδευση γόνιμα και δημιουργικά στο πλαίσιο σύγχρονων μαθητοκεντρικών μεθόδων, και όχι απλώς εργαλειακά, ως ένα ελκυστικό περιτύλιγμα μιας παραδοσιακά μεθοδευμένης διδασκαλίας.

Η ψηφιακή αφήγηση (digitalstorytelling)[[1]](#footnote-2) είναι ένα καινοτόμο τεχνολογικό εργαλείο που κερδίζει διαρκώς έδαφος ως προς τη διδακτική αξιοποίησή της για την αποτελεσματική καλλιέργεια των δεξιοτήτων του 21ου αι και τη δημιουργική ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών στη μαθησιακή διαδικασία. Μπορεί να συνδυαστεί γόνιμα με σύγχρονες μαθητοκεντρικές μεθόδους διδασκαλίας, όπως η ομαδοσυνεργατική, η διερευνητική μάθηση και η μέθοδος project. Ευνοεί τη διεπιστημονική / διαθεματική προσέγγιση, προωθεί τη συνεργασία, προάγει τη δημιουργικότητα, ενισχύει την κριτική σκέψη και τον αναστοχασμό και συμβάλλει στην καλλιέργεια των επικοινωνιακών δεξιοτήτων. Επιπλέον, συνδέοντας το σχολείο με την κοινωνία, δίνει στους μαθητές την δυνατότητα να αναλάβουν πρωτοβουλίες, να ασκηθούν στη λήψη αποφάσεων, να ευαισθητοποιηθούν πολιτισμικά και να εκφράσουν την υποκειμενικότητά τους, να αναπτύξουν την κοινωνική τους ενσυναίσθηση, την πολιτική τους υπευθυνότητα και την ενεργό πολιτειότητα (activecitizenship).

Στο συγκεκριμένο πρόγραμμα επιχειρείται μια διαθεματική/διεπιστημονική προσέγγιση, όπου η Ψηφιακή Αφήγηση τέμνεται δημιουργικά με ποικίλα γνωστικά αντικείμενα, όπως η Πολιτική Παιδεία, η Γλώσσα, η Λογοτεχνία, η Πληροφορική, οι Εικαστικές Τέχνες και τα Αγγλικά. Η πρόταση θα μπορούσε να συνδεθεί με συγκεκριμένες ενότητες των ισχυόντων ΠΣ της Γ΄ Γυμνασίου («Ενωμένη Ευρώπη και Ευρωπαίοι πολίτες», 4η Ενότητα, Νεοελληνική Γλώσσα και «Το Άτομο και η Ευρωπαϊκή Ένωση», 3η Ενότητα, Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή). Ειδικότερα, πρόκειται για ένα εργαστήριο ψηφιακής αφήγησης με θεματικό άξονα την Ευρωπαϊκή Ένωση, όπου οι μαθητές/τριες μέσα από ομαδικές, διερευνητικές και παιγνιώδεις δραστηριότητες ανασύρουν προγενέστερες, αλλά κατακτούν και νέες γνώσεις σε σχέση με την ιστορία, τους θεσμούς και τη λειτουργία της Ε.Ε. Παράλληλα, μέσα από την ψηφιακή αφήγηση αποκτούν πρόσβαση σε ένα πολύτιμο ψηφιακό βήμα έκφρασης, διαμορφώνουν στάσεις και εθίζονται στις αξίες της δημοκρατικής συμμετοχής, της πολιτικής ευθύνης, της συμπερίληψης και του αλληλοσεβασμού, καθώς συναισθάνονται τον δικό τους ρόλο στην ευρωπαϊκή κοινωνία και σφυρηλατούν την ευρωπαϊκή τους ταυτότητα.

1. Αναλυτικότερα για την ψηφιακή αφήγηση και την ενσωμάτωσή της στη διδακτική πράξη βλ. Γκουτσιουκώστα, Ζ. (2020). Η *ψηφιακή αφήγηση ως διδακτικό εργαλείο στο μάθημα της λογοτεχνίας*. Διδ. διατριβή, Θεσσαλονίκη: ΠΤΔΕ ΑΠΘ. [↑](#footnote-ref-2)