

ΥΠΟ ΤΗΝ ΑΙΓΑΔΑ:

3^ο Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη
στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



**“Μετατροπή της προφορικής αφήγησης σε
διαδραστικό παιχνίδι ψηφιακής αφήγησης
- Μελέτη Περίπτωσης στην ηλεκτρονική εξ
αποστάσεως (μη τυπική) εκπαίδευση
ενηλίκων, σε διεθνή πρότυπα διαχείρισης
και επιθεώρησης συστημάτων ποιότητας
(ISO 9001, ISO 19011)”**

Δρ. Ανναμπέλλα Παλλαδά
pallada@otenet.gr

Αντικείμενο Εργασίας

Η παρουσίαση του τρόπου εφαρμογής της παιγνιώδους διδασκαλίας, κατά την ηλεκτρονική εξ αποστάσεως εκπαίδευση ενηλίκων, σε διεθνή πρότυπα διαχείρισης και επιθεώρησης συστημάτων ποιότητας (ISO 9001, ISO 19011 συγκεκριμένα), με τη μετατροπή της προφορικής αφήγησης σε διαδραστικό παιχνίδι ψηφιακής αφήγησης.

Στόχος Εργασίας

Στόχος της εργασίας είναι η περιγραφή της λογικής, των απαιτήσεων και των βημάτων της μετατροπής της προφορικής αφήγησης σε διαδραστικό παιχνίδι ψηφιακής αφήγησης, αρχικά στον σχεδιασμό και την προετοιμασία του εκπαιδευτή και ακολούθως κατά την υλοποίηση της διδασκαλίας.

► **Εισαγωγή:** Προφορική & Ψηφιακή Αφήγηση

► **Α Μέρος:**

- Απαιτήσεις & Ιδιαιτερότητες ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης ενηλίκων επί διεθνών προτύπων, όπως ISO 9001 και ISO 19011.
- Στόχοι & Επιδιώξεις της μετατροπής της προφορικής αφήγησης σε διαδραστικό παιχνίδι ψηφιακής αφήγησης.
- Βήματα μετατροπής της προφορικής αφήγησης σε διαδραστικό παιχνίδι ψηφιακής αφήγησης.

► **Β Μέρος:**

Παράδειγμα εφαρμογής της μετατροπής της προφορικής αφήγησης σε παιχνίδι ψηφιακής αφήγησης, κατά τη διδασκαλία στα διεθνή πρότυπα διαχείρισης και επιθεώρησης συστημάτων ποιότητας ISO 9001 και ISO 19011, στο πλαίσιο ηλεκτρονικής, εξ αποστάσεως εκπαίδευσης ενηλίκων.

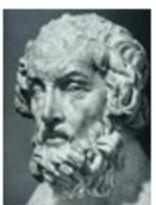
► **Κύρια Συμπεράσματα Εργασίας**

Η Προφορική και η Ψηφιακή, με την Οπτική  και τη Γραπτή αφήγηση
αποτελούν τους 4 βασικούς τρόπους Αφήγησης.



► Προφορική Αφήγηση

- Παραδοσιακός - διαχρονικός τρόπος μετάδοσης πληροφοριών, εμπειριών, συμβουλών, γνώσεων και τεχνογνωσίας από την απαρχή της ανθρωπότητας.
- Βασικά Χαρακτηριστικά: Προφορικός λόγος (πεζός ή ποιητικός), Δια ζώσης υλοποίηση, σε δεδομένη και μοναδική χρονική στιγμή, στον ίδιο χώρο και συνήθως σε ομάδα εκπαιδευόμενων, Με διαφορές μεταξύ αφηγητών ίδιου αντικειμένου (λόγω των διαφορών τους σε τρόπο απόδοσης, εκφραστικά μέσα), Μη επακριβής επαναληψιμότητα (ακόμα και από τον ίδιο αφηγητή, στο ίδιο αντικείμενο), Δεν απαιτεί τη χρήση άλλου μέσου εκτός από τη φωνή / τον λόγο.



Όμηρος



Αἰσωπος



Τροβαδούροι
Μεσαίωνα, Αναγέννησης



Προφορική Αφήγηση, Προφορικοί Παραμυθάδες, ...

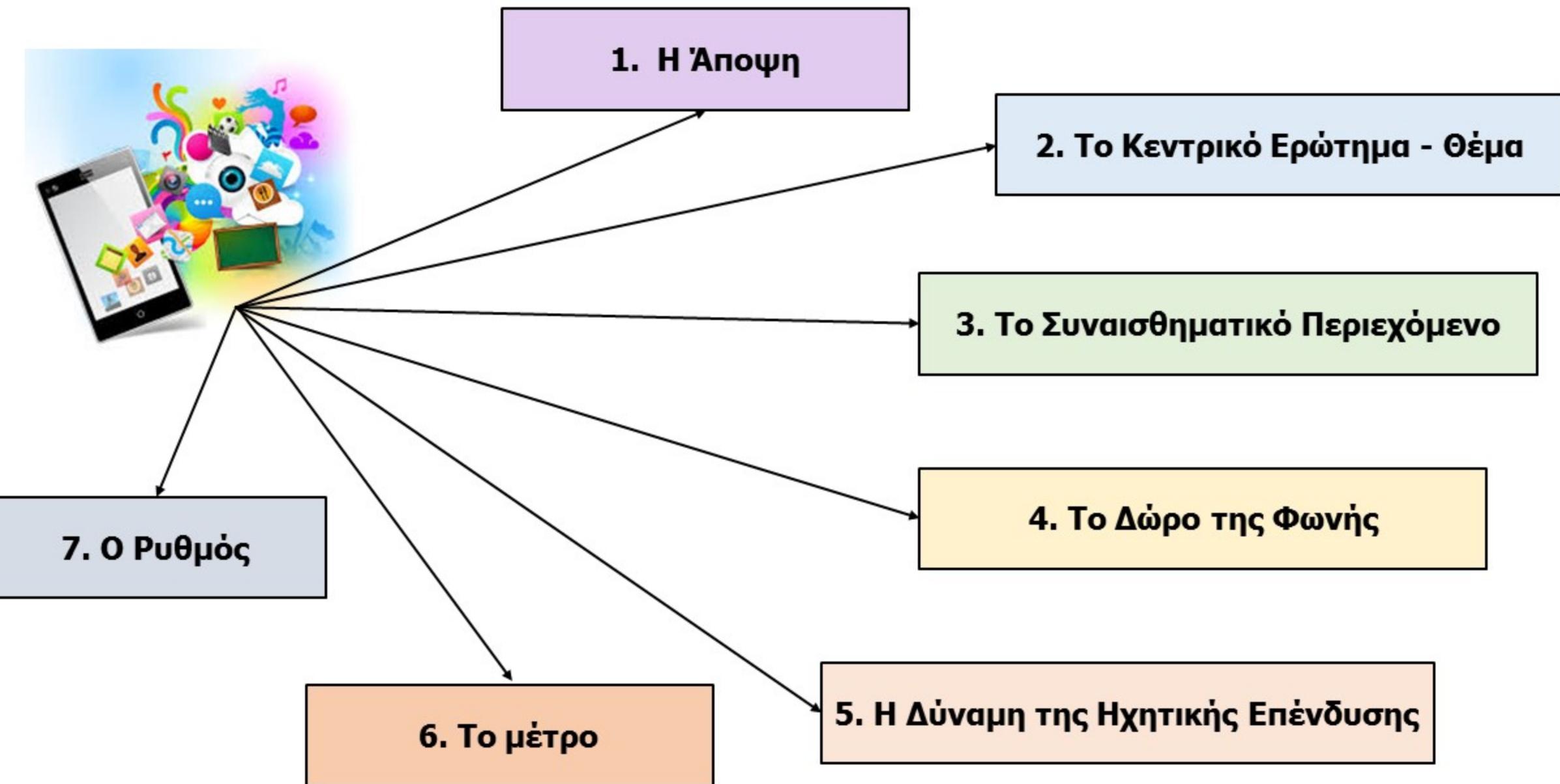


Σύγχρονη
προφορική αφήγηση
μέσω ραδιοφώνου

► Ψηφιακή Αφήγηση

- Σύγχρονος τρόπος μετάδοσης πληροφοριών, εμπειριών, συμβουλών, γνώσεων και τεχνογνωσίας με τη συνδυαστική χρήση ψηφιακών μέσων.
- Βασικά Χαρακτηριστικά: Δεν περιορίζεται σε χρονική στιγμή ή γεωγραφική τοποθεσία, Απομακρυσμένη υλοποίηση, Άμεσα διαθέσιμη σε εκπαιδευόμενους, οποιαδήποτε στιγμή, Παρέχει σχεδόν απεριόριστες δυνατότητες σχεδιασμού και δημιουργικότητας, Επακριβής επαναληψιμότητα - δυνατότητα αναπαραγωγής, Απαιτεί τη χρήση ενός τουλάχιστον ψηφιακού μέσου, Ενισχύει τη μάθηση, καθώς εξυπηρετεί τις ανάγκες των πολλαπλών τύπων νοημοσύνης κατά Gardner (Gardner, 1993), Κατά περίπτωση, μπορεί να παρέχει τη δυνατότητα ανάπτυξης πολλών δεξιοτήτων των εκπαιδευόμενων και τον εκπαιδευτή.





Α Μέρος:

- **Απαιτήσεις & Ιδιαιτερότητες ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης ενηλίκων επί διεθνών προτύπων, όπως ISO 9001 και ISO 19011.**
- **Στόχοι & Επιδιώξεις της μετατροπής της προφορικής αφήγησης σε διαδραστικό παιχνίδι ψηφιακής αφήγησης.**
- **Βήματα μετατροπής της προφορικής αφήγησης σε διαδραστικό παιχνίδι ψηφιακής αφήγησης.**

Θεματικά αντικείμενα με:

- Πολλή και συμπυκνωμένη πληροφορία.
- Εξειδικευμένες έννοιες & Τεχνική ορολογία.
- Στριφνή και δύσκολα κατανοητή γλώσσα, ιδίως λόγω προβληματικών μεταφράσεων των προτύπων.
- Διαχρονικά, με τυποποιημένο, άκαμπτο, καθιερωμένο τρόπο παραδοσιακής εκπαιδευσης (Εισήγηση μόνο), με ειδικότερα θέματα τα οποία απαιτούν ιδιαίτερο και συνήθως χρονοβόρο σχεδιασμό και υλοποίηση σχετικών διαδραστικών δραστηριοτήτων.
- Αυστηρά καθορισμένο τυποποιημένο σώμα γνώσεων (Body of Knowledge - BoK).
- Τις περισσότερες φορές, με πολύ περιορισμένα χρονικά περιθώρια υλοποίησης, τα οποία δεν διευκολύνουν τον Εκπαιδευτή να την υλοποιήσει με έναν ρυθμό που να υποστηρίζει την ιδανική ή θεωρητικά εφικτή, κατά περίπτωση, διαδραστικότητα (σε χρόνο και ποικιλία δραστηριοτήτων, μεθόδων - τεχνικών).
- Με συμμετοχή ενηλίκων από όλο το φάσμα των επαγγελματικών κλάδων και κατηγοριών με κυριολεκτικά πανσπερμία ακαδημαϊκών και τεχνικών υποβάθρων και επαγγελματικών εμπειριών, οι οποίοι στις περισσότερες περιπτώσεις, παρακολουθούν για πρώτη φορά Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα με αυτά τα αντικείμενα.

Ο Εκπαιδευτής πρέπει να:

- είναι, όχι μόνο εξαιρετικός γνώστης των συγκεκριμένων θεματικών αντικειμένων, αλλά να έχει και όσο το δυνατό περισσότερη επαγγελματική εμπειρία σε αυτά.
- έχει και αξιοποιεί έμπρακτα και ταυτόχρονα: τις δεξιότητες του Εκπαιδευτή Ενηλίκων, Μέντορα και Συμβούλου.
- έχει δεξιότητες επικοινωνιακές, οργάνωσης και διαχείρισης ομάδων και να είναι ευέλικτος και ευρηματικός.
- έχει τις απαιτούμενες τεχνικές γνώσεις και δεξιότητες χειρισμού των μέσων ΤΠΕ (Τεχνολογιών Πληροφορικής & Επικοινωνιών) που θα χρησιμοποιηθούν στο πλαίσιο της εκπαίδευσης και να γνωρίζει καλά τις λειτουργίες τους, τόσο ως Εκπαιδευτής, όσο και ως Εκπαιδευόμενος.



Στόχοι & Επιδιώξεις της εφαρμογής της παιγνιώδους διδασκαλίας σε ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης ενηλίκων επί διεθνών προτύπων, όπως ISO 9001 και ISO 19011 [Παλλαδά, 2021]²

- Η βιωματική “εκμάθηση”, από τους εκπαιδευόμενους, του τρόπου κατανόησης αυτών των προτύπων και της “αποκωδικοποίησής” τους, για την κατάλληλη χρήση και μεταφορά των απαιτήσεων και οδηγιών τους στην πράξη.
- Η κατανόηση της λογικής, τη γλώσσας, του περιεχομένου και του τρόπου εφαρμογής αυτών των προτύπων, με απλό και βιωματικό τρόπο, μέσα από την πράξη, όπως θα κληθούν να κάνουν και στην καθημερινή επαγγελματική - εργασιακή τους ζωή οι εκπαιδευόμενοι.
- Η απόκτηση από τους εκπαιδευόμενους της βιωματικής εμπειρίας των θεματικών αντικειμένων αυτών των προτύπων με έναν πολυδιάστατο τρόπο και μία οπτική που δεν περιορίζεται μόνο στο δικό τους επαγγελματικό ρόλο, αναπτύσσοντας και ενισχύοντας την ενσυναίσθηση.
- Η δημιουργία μιας παρακαταθήκης βιωματικής λειτουργίας - εμπειρίας, ικανής να αποτελέσει τη βάση χτισίματος της σχετικής επαγγελματικής εμπειρίας κάθε εκπαιδευόμενου-ης στα συγκεκριμένα αντικείμενα, ενδυναμώνοντας ταυτόχρονα τη σχετική επαγγελματική - εργασιακή αυτοπεποίθηση και θετική του/της ψυχολογία.

Λαμβάνοντας υπόψη τα "7 Στοιχεία της Ψηφιακής Αφήγησης":

- Καταγραφή του περιεχομένου της προφορικής αφήγησης (κλασικής "Εισήγησης") σε κείμενο και (κατά περίπτωση) μετατροπή του σε σενάριο, βάσει του **κεντρικού θέματος** και της **επιθυμητής άποψης**.
- Διερεύνηση και επιλογή των κατάλληλων (συνολικά και ανά τμήμα του κειμένου / σεναρίου) διαδραστικών δραστηριοτήτων, εργαλείων και ψηφιακών μέσων τα οποία μπορούν να υποστηρίζουν και μεγιστοποιήσουν: το ενδιαφέρον των εκπαιδευόμενων, τη ζωντάνια - παραστατικότητα της αφήγησης, τις δυνατότητες αλληλεπιδραστικής και δημιουργικής συμμετοχής τους, το όσο το δυνατόν μεγαλύτερο εύρος πολλαπλών νοημοσυνών και το επιθυμητό εκπαιδευτικό αποτέλεσμα, με προστιθέμενη αξία για όλους τους εμπλεκόμενους, με ενίσχυση των δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα.
- Σύνθεση του περιεχομένου της προφορικής αφήγησης (κλασικής "Εισήγησης") και των επιλεγμένων εργαλείων και ψηφιακών μέσων, αξιοποιώντας και εφαρμόζοντας τις αρχές, προσεγγίσεις, μεθοδολογιών και τα κατάλληλα κατά περίπτωση εργαλεία ποιότητας [Παλλαδά Α., 2021]².
- Δοκιμές, με έλεγχο του **συναισθηματικού περιεχομένου**, της **φωνής**, της **ηχητικής επένδυσης**, του **ρυθμού** και του **μέτρου**, καθώς και της αρμονικής και αδιάλειπτης σύνθεσης όλων των παραπάνω.
- Αποκρυστάλλωση - Τελική έκδοση της παραγόμενης ψηφιακής αφήγησης.

(Εκπαιδευτής & Εκπαιδευόμενοι / Εκπαιδευόμενοι)

- Ένταξη - χρήση της ψηφιακής αφήγησης κατά την υλοποίηση του μαθήματος (άμεσα, με παρουσίαση την ώρα του μαθήματος ή έμμεσα, με παραπομπή σε αυτή, πχ. μέσω ενός συνδέσμου (link) για παρακολούθηση πριν ή μετά το μάθημα).
- Κατάλληλη, με ευελιξία και προσαρμοστικότητα (στους κατά περίπτωση εκπαιδευόμενους και εκπαιδευτικές συνθήκες) εφαρμογή - υλοποίηση (συνολικά και ανά τμήμα του κειμένου / σεναρίου) σχετικών με την ψηφιακή αφήγηση διαδραστικών δραστηριοτήτων - ασκήσεων. Χαρακτηριστικά παραδείγματα: Ερωτήσεις - Απαντήσεις, Συζήτηση, Ατομικές / Ομαδικές Ασκήσεις περαιτέρω διερεύνησης θεμάτων που έχουν προκύψει από τμήματα ή και το σύνολο της ψηφιακής αφήγησης, κ.ά..
- (Κατά περίπτωση:) Ανάθεση (ως άσκηση ατομική ή ομαδική) στους εκπαιδευόμενους, υλοποίησης αντίστοιχου με την ψηφιακή αφήγηση που χρησιμοποιήθηκε στο μάθημα, σχετικού με μέρη ή το σύνολο της, υλικού / (συμπληρωματικής) ψηφιακής αφήγησης.
- Παρουσίαση (από εκπαιδευόμενους) και σχολιασμός (από εκπαιδευόμενους και εκπαιδευτή) των απαντήσεων που δίνονται στο πλαίσιο των παραπάνω διαδραστικών - ασκήσεων.
- Ανατροφοδότηση επί της ψηφιακής αφήγησης και του μαθήματος με τη χρήση της.

Β Μέρος:

Παράδειγμα εφαρμογής της μετατροπής της προφορικής αφήγησης σε παιχνίδι ψηφιακής αφήγησης κατά τη διδασκαλία στα διεθνή πρότυπα διαχείρισης και επιθεώρησης συστημάτων ποιότητας ISO 9001 και ISO 19011, στο πλαίσιο ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης ενηλίκων

Στο “κλασικό” μάθημα, γινόταν προφορική αφήγηση των βημάτων - ενεργειών, όλων των εμπλεκόμενων σε μία Επιθεώρηση Συστήματος, συμμορφούμενου προς το διεθνές πρότυπο ISO 9001, βάσει των οδηγιών του διεθνούς προτύπου ISO 19011.

Έγινε μετατροπή σε ψηφιακή αφήγηση, με τίτλο “Στιγμιότυπο Επιθεώρησης”, όπου το περιεχόμενο της προφορικής αφήγησης μετατράπηκε σε σενάριο (διάλογος Επιθεωρήτριας - Επιθεωρούμενης) και αποδόθηκε σε μορφή “κόμικ” - οπτικά και ηχητικά (την ώρα του μαθήματος) με τον διάλογο να γίνεται με την αντίστοιχη φωνή και ερμηνεία της εκπαιδεύτριας και μίας εθελόντριας εκπαιδευόμενης.

Εφαρμογή, με εξαιρετική επιτυχία (βάσει αξιολογήσεων εκπαίδευσης από εκπαιδευόμενους) σε:

(α) Εσωτερική εκπαίδευση σε ΔΕΚΟ



με θέμα: “Ελεγχοι, Επιθεωρήσεις, Επαληθεύσεις”

&

(β) ΙΝΕΠ ΕΚΔΔΑ



στο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα: “ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΔΙΕΘΝΩΝ ΠΡΟΤΥΠΩΝ ΕΛΟΤ ΕΝ ISO 9001:2015 ΚΑΙ ΕΛΟΤ ΕΝ ISO 19011:2018 ΣΤΟ ΔΗΜΟΣΙΟ”

The diagram illustrates a comic-style dialogue between two women, labeled 'Επιθεωρήτρια' (left) and 'Επιθεωρούμενη' (right), depicting a typical inspection scenario. The dialogue consists of four panels:

- Panel 1: Επιθεωρήτρια: Σανας ζεντας που επιθεωρηθείς στην αρχική μέρη, δεν θέλεις να μη πάτε στην πρώτη πολιτική απόστασης που έχεις.
- Panel 2: Επιθεωρούμενη: Ήα μεταναστεύεις για αυτή την επιθεωρηση; Είναι και το πολύ καρέ που πάτε τα δύο όλα πολεοπληρώματα. Να πάτε τα δύο για να μήτι στην επόμενη;
- Panel 3: Επιθεωρήτρια: Ηα από πού να ζεντας...
- Panel 4: Επιθεωρούμενη: Τώρα θα πάνες πάντα μαζί μαζί προσφέρεται από Τύρατο μεταναστεύεις σε Επαγγελματία πολιτική πάρα πολλά τόσα όμως και πατά παραγόμενα πολλά μέλλοντα και τα δύοντα μόλις γιατρούς.

Below the dialogue, there is a list of numbered points:

1. Πρέπει να διαρρευθεί η επόμενη λεπτομέρεια, ποιοτική και σε ποσότητα, γνώσης, δεξιότητας του επιθεωρούμενου που απορροφάται από την επόμενη διάσταση της επόμενης στην συνδέσμωση με το Επαγγελματία του δρόμου.
2. Δεν έρχεται γενικότερη θέσης κριτικής, διαπλάσιμη διάσταση για την περιφέρεια των δύοντων γραμμών τους.
3. Οι προβληματικές διάστασης επαγγελματίας αποτελούνται από την αντιτίθεμένη της προσέτασης τους.
4. Οι προβληματικές διάστασης “παραγόμενων”, ανάλογα με τις ανάγκες που παραπομπής, μαρτιών στρέβλων και προμηνύσιμων.
5. Δεν φύλασσε την υπόδειξη παραγόμενων “προτίτλων” και διέπρεψε της περιφέρειας περιπολίας.
6. Οι προβληματικές διάστασης είναι ανάγκες που παραπομπής διάστασης της επόμενης και η αλληλεπιδρούμενη με τις προσέτασης τους.
7. Οι προβληματικές διάστασης παραπομπής στη διαδικασία των στόχων της απορροφήσεως τους, διάσταση και διάστασης επαγγελματία.
8. Πρέπει να διαρρευθεί:

 - [i] Η επόμενη πολιτική του Επαγγελματία δρόμου της Επόμενης σε σήματα με την προσέταση διαπροσωπικής της.
 - [ii] Η επόμενη γενική προσέταση από την επόμενη διάσταση.
 - [iii] Η επόμενη πολιτική παραγόμενων που παραπομπής διάστασης της επόμενης διάστασης.
 - [iv] Η σημαντική επόμενη πολιτική παραγόμενων διάστασης της επόμενης διάστασης.

Προ του Μαθήματος:

- Η προετοιμασία της εκπαιδεύτριας έγινε πολύ πιο δημιουργική, με ενδιαφέρον και προστιθέμενη για αυτή αξία, καθώς μέσω αυτής: (α) βρήκε νέα ψηφιακά εργαλεία προς αξιοποίηση, (β) εξέλιξε τις σχετικές της γνώσεις και την εμπειρία της, εφαρμόζοντάς τα και (γ) της δημιούργησε αισθήματα ικανοποίησης, ανανέωσης και ενθουσιασμό για την επικείμενη υλοποίηση του μαθήματος με αυτή την καινοτομία.

Στη διάρκεια του Μαθήματος:

- Η εκπαιδεύτρια βγήκε από τη "ρουτίνα" της προφορικής αφήγησης, η οποία ειδικά όταν είναι: (α) και μεγάλη χρονικά και (β) επί τεχνικού αντικειμένου (όπως τα διεθνή πρότυπα ISO 9001, 19011), είναι κουραστική και για την ίδια και για τους εκπαιδευόμενους και ενδεχομένως δυσκολεύει σε παρακολούθηση και κατανόηση ορισμένους εκπαιδευόμενους, ανάλογα με τον κυρίαρχο προσωπικό τους τύπο νοημοσύνης (Gardner, 1993).
- Το μάθημα έγινε πολύ πιο ενδιαφέρον και ζωντανό για όλους (εκπαιδευόμενους και εκπαιδεύτρια), προκαλώντας τη διάθεση όλων να μοιραστούν δικά τους αντίστοιχα (επαγγελματικά, εργασιακά) βιώματα και προβληματισμούς και να διερευνήσουν περαιτέρω σχετικά με αυτά θέματα, καθώς και να διαπιστώσουν νέες σχετικές εκπαιδευτικές τους ανάγκες (όπως χαρακτηριστικά, σε: δεξιότητες επικοινωνίας, υλοποίησης συνεντεύξεων κ.ά.)

Η μάθηση γίνεται δημιουργικό παιχνίδι και το παιχνίδι δημιουργική μάθηση,
για όλους (Εκπαιδευόμενους & Εκπαιδευτή)

ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ - ΞΕΚΟΥΡΑΣΤΟ - ΕΥΧΑΡΙΣΤΟ - ΖΩΝΤΑΝΟ ΜΑΘΗΜΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Σχετικά με Εκπαιδευόμενους

- Ικανοποίηση των αναγκών και προσδοκιών τους, παρέχοντάς τους τη δυνατότητα κατανόησης και εξέλιξης σε πολλά επίπεδα και διαστάσεις, γνωστικά, μαθησιακά, επικοινωνιακά, ακόμα και πέρα από το αυστηρό χωρο-χρονικό πλαίσιο της συγκεκριμένης εκπαιδευτικής αλληλεπίδρασης (δηλ. το συγκεκριμένο Μάθημα).
- Ενίσχυση αυτοπεποίθησης απέναντι στις έννοιες και τα περιεχόμενα των διδασκόμενων διεθνών προτύπων, καθώς και αναφορικά με τον τρόπο με τον οποίο θα πρέπει να λειτουργήσουν όταν κληθούν να τα εφαρμόσουν “επίσημα” και στην πράξη, από μόνοι τους, στην εργασία τους.
- Βιωματική κατανόηση του τρόπου μεταφοράς – αξιοποίησης του περιεχομένου τους στην πράξη και η δημιουργία μιας παρακαταθήκης βιωματικής λειτουργίας, ικανής να αποτελέσει τη βάση χτισίματος της σχετικής επαγγελματικής εμπειρίας κάθε εκπαιδευόμενου στα συγκεκριμένα αντικείμενα, ενδυναμώνοντας ταυτόχρονα την αυτοπεποίθησή τους.
- Καλύτερη διάχυση της γνώσης, ανάπτυξη και εξέλιξη και μετά την εκπαιδευτική αλληλεπίδραση στο χωροχρονικό πλαίσιο του μαθήματος, με αποτέλεσμα τον πολλαπλασιασμό της αξίας του μαθήματος.
- Ενίσχυση ενσυναίσθησης.
- Ανάδειξη των στοιχείων των επικοινωνιακών δεξιοτήτων - ικανοτήτων που απαιτούνται στην πράξη.

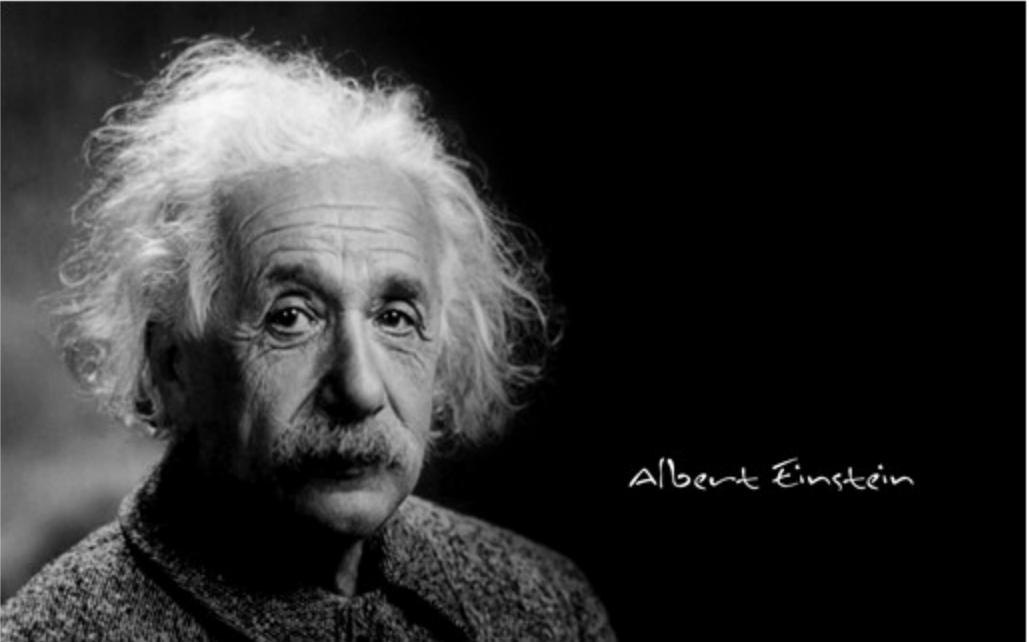
Σχετικά με Εκπαιδευτή

- Εμπλουτισμός των εμπειριών του στη διαδραστική εκπαιδευτική διαδικασία.
- Δημιουργική εξέλιξή του - ανάπτυξη δεξιοτήτων - απόκτηση γνώσεων και τεχνογνωσίας, προστιθέμενης αξίας, σε νέα αντικείμενα.
- Απαιτείται: ευρηματικότητα, καλός σχεδιασμός, διδακτική και επικοινωνιακή ευελιξία, κατάλληλος χρονισμός και η διάρκεια της ψηφιακής αφήγησης, κατάλληλη διασύνδεση και ένταξη της ψηφιακής αφήγησης με τα θεωρητικά της αντικείμενα (περιεχόμενο προτύπων) και τις υπόλοιπες διαδραστικές δραστηριότητες του μαθήματος.

Σχετικά με Εκπαιδευτή & Εκπαιδευόμενους

- Δυνατότητα έκφρασης και ανάπτυξης της ευρηματικότητας, δημιουργικότητας, οργανωτικότητας, αισθητικής και των προσωπικών και επαγγελματικών χαρακτηριστικών, καθώς και πολυδιάστατου και πολυεπίπεδου αυτοδιδακτισμού, προσωπικού αναστοχασμού και αυτοαξιολόγησης τόσο των γνώσεων, όσο και των εμπειριών και μαθησιακών και κοινωνικών δεξιοτήτων.
- Όφελος από τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης: Αποσαφήνιση του θέματος μέσω της ψηφιακής αφήγησης και των σχετικών με αυτή διαδραστικών δραστηριοτήτων, πολυεπίπεδη συνάρτησή της με τη σχετική θεωρία και εμφανέστερη – πρακτικότερη διασύνδεσή της με τους επιδιωκόμενους μαθησιακούς στόχους, τις ανάγκες ή και προσδοκίες και τα οφέλη των εκπαιδευόμενων από αυτή.
- Έναυσμα - πρόκληση περαιτέρω ανάπτυξης και εξέλιξης των γνώσεων, εμπειριών και δεξιοτήτων.

- Gardner H. (1993), *Frames Of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books. ISBN 9780465025107
- Lambert J. and Hessler B. (2018), *Digital Storytelling - Capturing lives, Creating communities*, Routledge Ed., ISBN: ISBN 9781138577664
- Robin B. (2008), *Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom*, Theory Into Practice, 47, p. 220 - 228
- Παλλαδά Α. (2021)¹, *Εφαρμογή της παιγνιώδους διδασκαλίας στο πλαίσιο ηλεκτρονικής εξ αποστάσεως (μη τυπικής) εκπαίδευσης ενηλίκων, σε διεθνή πρότυπα διαχείρισης και επιθεώρησης συστημάτων ποιότητας (ISO 9001, ISO 19011)*, 2^ο Πανελλήνιο Συνέδριο: "Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό", 29 - 31 Οκτ. 2021, Διαδικτυακό
- Παλλαδά Α. (2021)², *Εφαρμογή βασικής μεθοδολογίας και εργαλείων ποιότητας στη σύγχρονη εκπαίδευση εκπαιδευτών ενηλίκων*, 19^ο Υβριδικό Εκπαιδευτικό Συνέδριο: «Σχολείο και Καινοτομία - Το σχολείο που διεκδικεί η κοινωνία - Ας είμαστε συμμέτοχοι στις καινοτόμες δράσεις», 26 - 27 Νοεμβρίου 2021, Χώρος «Τεχνόπολη - Γκάζι» - Αθήνα



Albert Einstein

Play is the
➡ HIGHEST FORM ⬅
of research

-Albert Einstein



"Learning
is Experience.
Everything else is just
information."

~ Albert Einstein
www.ArtTravelLove.com

Σας ευχαριστώ πολύ
για την παρακολούθηση
της παρουσίασης αυτής
της Εισήγησης !