

‘Οἶνος παλαιὸς εἰς νέους ἀσκούς’.

Η παραλογή «Του νεκρού αδελφού» με την αξιοποίηση θεατρικών τεχνικών και ψηφιακών μέσων

Σίμος Παπαδόπουλος

Αναπληρωτής Καθηγητής Παιδαγωγικής του Θεάτρου

ΠΤΔΕ - Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης

sypapado@eled.duth.gr

Σταύρος Καμαρούδης

τ. Καθηγητής Νέας Ελληνικής Γλώσσας και Διδακτικής

ΠΤΔΕ - Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας

akamarou@uowm.gr

Λίνα Μπασούκου

Διδάσκουσα στο Πανεπιστημιακό Κολέγιο ΛΟΓΟΣ στα Τίρανα (Αλβανία)

Υποψήφια διδάκτωρ Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας

libasoucou@gmail.com

Περίληψη

Η διερεύνηση της σχέσης του θεατρικού φαινομένου με την ψηφιακή τεχνολογία είναι σύνθετη και όχι καινούργια, περιλαμβάνοντας πλήθος ψηφιακών πρακτικών, ενώ σίγουρα είναι ακόμη υπό εξέλιξη και διαμόρφωση ως προς το εκπαιδευτικό πλαίσιο. Στόχος της παρούσας εισήγησης είναι η ανάδειξη της αξιοποίησής της στη διερεύνηση της λογοτεχνίας σε εκπαιδευτικό περιβάλλον. Στην εργασία παρουσιάζεται πρόταση διδασκαλίας της Λογοτεχνίας, με αξιοποίηση θεατρικών τεχνικών και ψηφιακών μέσων για τη διερεύνηση του δημοτικού τραγουδιού «Του νεκρού αδελφού». Προτείνεται το υβριδικό μοντέλο μάθησης με τη μορφή της Μικτής Μάθησης (Blended Learning), ως σύνδεσης δραστηριοτήτων διά ζώσης και εργαλείων εξ αποστάσεως διδασκαλίας. Καθώς η ψηφιακή επικοινωνία δημιουργεί νέους τύπους κειμένων διευρύνοντας το πεδίο παραγωγής και πρόσληψης της λογοτεχνίας, η διδασκαλία της λογοτεχνίας με τη χρήση ψηφιακών μέσων συμβάλλει στη μελέτη του σύγχρονου πολιτισμού, ανοίγει νέους δρόμους στις δυνατότητες αξιοποίησης των λογοτεχνικών κειμένων, προωθεί νέες μορφές γραμματισμού. Ταυτόχρονα, οι πολυμεσικές εφαρμογές καλλιεργούν τον διάλογο των τεχνών και ποικίλων σημειωτικών συστημάτων πέραν του γλωσσικού. Οι ψηφιακές δημιουργίες αποτελούν οργανικό μέρος του δραματικού περιβάλλοντος όταν πραγματοποιούνται διά ζώσης στο εργαστήριο πληροφορικής, ενώ συνιστούν μεταγραφή και εξέλιξη της βιωματικής εμπειρίας τοποθετημένες στο πλαίσιο της ασύγχρονης εκπαίδευσης. Στην παραλογή αναδεικνύονται οι λειτουργίες των χαρακτήρων, οι οποίες προσεγγίζονται βιωματικά μέσω σύνδεσης θεατρικών τεχνικών (παγωμένη εικόνα,

ανίχνευση της σκέψης και της κοινωνικής κατάστασης, περίγραμμα του χαρακτήρα, αντικρουόμενες σκέψεις και συμβουλές, γραφή σε ρόλο), δραματοποίησης και ψηφιακών μέσων, υπό το πρίσμα της ψηφιακής διερευνητικής δραματοποίησης.

Λέξεις-κλειδιά: Λογοτεχνία, δημοτικό τραγούδι, θεατρικές τεχνικές, ΤΠΕ, ψηφιακή διερευνητική δραματοποίηση.

Εισαγωγή

Καταναλωτές και συγχρόνως παραγωγοί περιεχομένου στα ψηφιακά μέσα (Jenkins, 2008), οι νέοι στην καθημερινότητά τους επικοινωνούν, εκφράζονται, επεξεργάζονται και μεταδίδουν πληροφορίες μέσα στον κόσμο της ψηφιακής τεχνολογίας, καθώς η διαχείριση της πληροφορίας, σε επίπεδο πρόσληψης και επεξεργασίας, καθορίζεται σε μεγάλο βαθμό από τη χρήση των ψηφιακών μέσων (Core & Kalantzis, 2000· Prensky, 2001). Ας μην ξεχνούμε πως η επαφή με οθόνες και με 'έξυπνες' συσκευές είναι πλέον κάτι αυτονόητο για όλους σχεδόν τους ανθρώπους σήμερα και πως η παγίωση της χρήσης του διαδικτύου στις επαγγελματικές και διαπροσωπικές σχέσεις προσδιορίζει το πώς οι ίδιοι αντιλαμβανόμαστε τις διαστάσεις και το περιεχόμενο της ιδιωτικής και δημόσιας εικόνας μας, πώς διαμορφώνουμε τον ορίζοντα προσδοκιών μας και πώς διαχειριζόμαστε τις εμπειρίες μας (Murphie & Potts, 2003).

Με στόχο την επίτευξη της ενεργητικής συμμετοχής των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία, το σχολείο οφείλει να συνομιλεί με τα δεδομένα της εξωσχολικής πραγματικότητάς τους, με την κουλτούρα και τις ψυχολογικές και κοινωνικές τους ανάγκες (Μουλά, 2013), που σε μεγάλο βαθμό επηρεάζουν ή και καθορίζουν τα ζητούμενα και τα ενδιαφέροντά τους. Προκύπτει επομένως η ανάγκη εφαρμογής καινοτόμων ιδεών για ουσιαστική ανανέωση των διδακτικών προσεγγίσεων και μεθόδων, ώστε να ανταποκρίνονται στις ανάγκες, στο λεξιλόγιο, στις συνήθειες των μαθητών (Βοσνιάδου, 2006) προσφέροντάς τους διαδραστικές μαθησιακές εμπειρίες. Στο πλαίσιο της 'ηλεκτρονικής μάθησης 2.0' μπορεί να επιτευχθεί η σύνδεση των συνεργατικών και διαθεματικών δραστηριοτήτων με την εποικοδομητική, την πλαίσιοθετημένη και συνεργατική μάθηση, στο πλαίσιο των οποίων οι μαθητές να αναπτύσσουν κριτική και δημιουργική σκέψη και μεταγνωστικές δεξιότητες (Bush & Hall, 2011· Κουτρομάνος, 2019· Μακράκης, 2000) και μπορούν να διαμοιραστούν ιδέες, εμπειρίες και γνώσεις (Anastasiades & Kotsidis, 2013). Επιπλέον, η εναλλακτική – δημιουργική εκπαιδευτική προσέγγιση που αξιοποιεί παιδαγωγικά τις ΤΠΕ μπορεί να επιφέρει την ανάπτυξη σημαντικών δεξιοτήτων σε εκπαιδευτικούς και μαθητές, με στόχο την ανταπόκρισή τους στα νέα μεταβαλλόμενα κοινωνικά και οικονομικά δεδομένα (Αναστασιάδης, 2014).

Οι νέες τεχνολογίες διαδραμάτισαν κρίσιμο ρόλο κατά τη διάρκεια της πανδημίας covid-19, επηρεάζοντας διάφορες πτυχές της ζωής, συμπεριλαμβανομένης της εκπαίδευσης. Η ευρεία υιοθέτηση των ψηφιακών τεχνολογιών οδήγησε στον ψηφιακό μετασχηματισμό του 21ου αιώνα, οδηγώντας σε καινοτόμους και εναλλακτικούς τρόπους σκέψης και εργασίας σε πολλούς τομείς (Zakopoulos et al., 2023).

Η μεταγραφή λογοτεχνικών κειμένων σε δραματικό-σκηνικό περιβάλλον συνιστά επέκταση της μαθησιακής διαδικασίας της λογοτεχνικής διερεύνησης και περαιτέρω παιδαγωγική αξιοποίηση των κειμένων (Papadopoulos & Basoukou, 2023).

Με την αξιοποίηση του διαδικτύου, των μέσων και των εφαρμογών του Web 2.0, οι μορφές του *Θεάτρου στην Εκπαίδευση* αποκτούν χαρακτήρα κοινωνικής παρέμβασης και συνδέονται με τον πραγματικό κόσμο και την κοινωνία (Φανουράκη, 2016).

1. Ταυτότητα της διδακτικής πρότασης

Η πρόταση αφορά στο γνωστικό αντικείμενο της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας και ως κείμενο προτείνεται το δημοτικό τραγούδι (παραλογή) «Του νεκρού αδερφού». Ως μαθητική ομάδα προτείνεται η Α' Λυκείου, στο διδακτικό εγχειρίδιο Νεοελληνικής Λογοτεχνίας της συγκεκριμένης τάξης περιλαμβάνεται το παραπάνω ποιητικό κείμενο. Προαπαιτούμενες γνώσεις και δεξιότητες κρίνονται η εξοικείωση με τη νεοελληνική λογοτεχνία και με τον χειρισμό των χρησιμοποιούμενων ψηφιακών μέσων. Ο τεχνολογικός εξοπλισμός αποτελείται από φορητούς υπολογιστές, τάμπλετ, έξυπνες συσκευές, σύνδεση στο διαδίκτυο, βιντεοπροβολέα.

Ως διδακτικές προσεγγίσεις, επιλέγονται οι θεατρικές τεχνικές μέσω βιωματικής μάθησης και ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας, το διερευνητικό – ανακαλυπτικό μοντέλο μάθησης, η χρήση των ΤΠΕ, το υβριδικό μοντέλο μάθησης με τη μορφή της Μικτής Μάθησης (Blended Learning).

Χώρος διεξαγωγής της διδακτικής παρέμβασης είναι η αίθουσα καλλιτεχνικού εργαστηρίου (φυσικός χώρος), ψηφιακά εργαλεία, εκπαιδευτικές πλατφόρμες (εικονικός χώρος), ενώ η προτεινόμενη διάρκεια διεξαγωγής είναι 4-6 διδακτικές ώρες (2-3 ώρες διά ζώσης θεατρικό εργαστήριο και 2-3 ώρες ασύγχρονη διδασκαλία).

2. Σκοπός και στόχοι της πρότασης

Η πρόταση αποσκοπεί στο να γνωρίσουν οι μαθητές ένα χαρακτηριστικό δείγμα της ελληνικής λαϊκής λογοτεχνίας με βάση τους κώδικες του θεάτρου και τις ψηφιακές δυνατότητες. Βρίσκεται σε συνάφεια με τη σκοποθεσία του μαθήματος της Λογοτεχνίας στο Λύκειο καθώς και με τη Διδακτική Μεθοδολογία της Λογοτεχνίας (προσέγγιση των κειμένων, οργάνωση και μορφή της διδασκαλίας, διδακτικά μέσα, ρόλος του/της εκπαιδευτικού) (Οδηγός εκπαιδευτικού. Πρόγραμμα σπουδών για το μάθημα της Λογοτεχνίας στο Λύκειο, 2021).

Ο παραπάνω σκοπός εξειδικεύεται στο πλαίσιο της παρούσας πρότασης ως εξής:

- Να αποκωδικοποιήσουν και να ερμηνεύσουν οι μαθητές τα νοήματα του κειμένου.
- Να αναπτύξουν τον κριτικό τους στοχασμό μέσα από τις θεατρικές τεχνικές.
- Να ασκηθούν στη διεξαγωγή διακαλλιτεχνικών δραστηριοτήτων.
- Να οδηγηθούν σε διαθεματικές και διακειμενικές δημιουργίες με βάση το αρχικό κείμενο.
- Να ασκηθούν στις γλωσσικές δεξιότητες και να αναπτύξουν τη συγγραφική τους ικανότητα.
- Να αναπτύξουν τον τεχνολογικό τους εγγραμματισμό και να αποκτήσουν δεξιότητες έρευνας, δημιουργικότητας και καινοτομίας.

- Να παραγάγουν πολυτροπικά κείμενα και δημιουργίες μέσα σε συνθήκες ψηφιακής έκφρασης και επικοινωνίας.
- Να βελτιώσουν την επικοινωνιακή και αλληλεπιδραστική τους ικανότητα στην ομάδα.

3. Θεωρητικό πλαίσιο

3.1. Διδασκαλία της Λογοτεχνίας και ψηφιακές πρακτικές

Τα ψηφιακά μέσα στη διδασκαλία της Λογοτεχνίας είναι συμβατά με τις σύγχρονες θεωρίες μάθησης, αφού αποτελούν ενδεδειγμένα μέσα διδασκαλίας που στοχεύουν στη διερευνητική- ανακαλυπτική και συμμετοχική μάθηση, στην πρόσβαση στην πληροφορία και την ανταλλαγή ιδεών, στην αναβάθμιση της ποιότητας και της ποσότητας των κοινών εμπειριών της τάξης.¹ Καθώς η ψηφιακή επικοινωνία δημιουργεί νέους τύπους κειμένων και διευρύνει το πεδίο παραγωγής και πρόσληψης της λογοτεχνίας, η καινοτόμος παρουσία των ΤΠΕ στη διδασκαλία προκαλεί ευχάριστες και δημιουργικές 'ρωγμές' στην τυποποιημένη φιλολογική προσέγγιση των κειμένων, συντελεί στην αναγνωστική απόλαυση, οδηγεί στην κατασκευή εικονικών αναγνωστικών κοινοτήτων μέσα και έξω από τα όρια του σχολείου με τη δημιουργία ιστολογίων ανάγνωσης (blogs) (Νικολαΐδου, ό.π.), ενώ παράλληλα το μάθημα της Λογοτεχνίας εγγράφεται στις σύγχρονες παιδαγωγικές και επιστημονικές αναζητήσεις (Locke & Andrews, 2004). Αξιοποιούνται ποικίλοι σημειωτικοί κώδικες, αφού οι πολυμεσικές εφαρμογές καλλιεργούν τον διάλογο των τεχνών και τη γόνιμη συνύπαρξη πολλών σημειωτικών συστημάτων πέραν του γλωσσικού. Κατά συνέπεια, με τα ψηφιακά μέσα, η παραγωγή και η πρόσληψη της λογοτεχνίας διευρύνονται, ενώ ευνοείται η στοχαστικοκριτική και δημιουργική αντιμετώπιση του πολιτισμού από τους μαθητές στο πλαίσιο ενός νέου πολιτισμικού, κριτικού και ψηφιακού γραμματισμού (Αποστολίδου, 2012· Koskimma, 2007· Škobo, 2020).

3.2. Παιδαγωγική του Θεάτρου και Λογοτεχνία

Η Παιδαγωγική του Θεάτρου ως επιστημονικός κλάδος πολλαπλασιάζει τα οφέλη της διδασκαλίας του ποιήματος χάρη στη βιωματική και αναπαραστατική συμμετοχή των μαθητών στο λογοτεχνικό σύμπαν (McCaslin, 1999). Η δράση των μυθοπλαστικών χαρακτήρων μετασηματίζεται σκηνικά, οι μαθητές αποκτούν συναίσθηση των αξιών τους, κατανοούν τους μηχανισμούς και το περιεχόμενο του λογοτεχνικού έργου (Emert, 2010). Κατά την ανάληψη θεατρικού ρόλου και τη διεξαγωγή συναφών δραστηριοτήτων με ψυχοκινητικό χαρακτήρα, το κείμενο διερευνάται πολυεπίπεδα σε συγκινησιακό και στοχαστικό περιβάλλον και εκπληρώνονται οι συναισθηματικοί στόχοι του μαθήματος της Λογοτεχνίας. Διαπλάθεται η δημιουργική, διαλεκτική και κριτική σκέψη και κατανόηση της κοινωνικο-πολιτικής πραγματικότητας (Παπαδόπουλος, 2019). Παράλληλα, καλλιεργείται η γλωσσική

1. Οι επιστημονικές εξελίξεις στον χώρο των Πολιτισμικών Σπουδών, της θεωρίας της πρόσληψης, της κοινωνικής σημειωτικής, καθώς και το μεταμοντερνιστικό Παράδειγμα έχουν προετοιμάσει το έδαφος, αρκετό καιρό πριν, για την παρουσία των ΤΠΕ στο μάθημα της Λογοτεχνίας (Μουλά, ό.π.). Ωστόσο, το ζητούμενο είναι η αλλαγή διδακτικής προσέγγισης και η αξιοποίηση των ΤΠΕ για έναν νέο τρόπο πρόσληψης και ανάγνωσης της λογοτεχνίας, με στόχο την προαγωγή του λογοτεχνικού γραμματισμού των μαθητών, και όχι απλώς η προσθήκη εργαλείων και η άσκηση σε συναφείς δεξιότητες μέσω της περιφερειακής/επικοινωνιακής χρήσης των ΤΠΕ και της προσαρμογής τους στο παραδοσιακό δασκαλοκεντρικό μοντέλο (Νικολαΐδου, 2010).

ευχέρεια και δημιουργούνται κίνητρα ενασχόλησης με την ποίηση και τον πεζό λόγο στην κατεύθυνση της δημιουργικής γραφής (Young & Nageldinger, 2014).

3.3. Θέατρο και ψηφιακή τεχνολογία

Η θεατρική τέχνη –όπως και κάθε μορφή πολιτισμού– βρίσκεται σε συνεχή και δυναμικό διάλογο με τον τρόπο που οι άνθρωποι βιώνουν και αντιλαμβάνονται την πραγματικότητα (Γραμματάς, 2015a), καθώς και με τις αλλαγές που συμβαίνουν στον τρόπο επικοινωνίας τους παράλληλα με τις τεχνολογικές εξελίξεις.² Έτσι, οι σημειωτικοί κώδικες της παράστασης εμπλουτίζονται και αναδιαρθρώνονται. Αξιοποιούνται ψηφιακές πρακτικές στο θέατρο (ψηφιακή ζωγραφική, βιοτεχνολογία, διάδραση, ρομποτική, Τεχνητή Νοημοσύνη) (Chatzichristodoulou, 2014), αναζητούνται νέα συστήματα σημασιών στη σκηνική γλώσσα και διευρύνεται το περιεχόμενο του σύνθετου φαινομένου της θεατρικής ψευδαίσθησης.³ Ως προς τη σφαιρική πρόσληψη του καλλιτεχνικού προϊόντος και τη βίωση της θεατρικής δημιουργίας από την πλευρά του θεατή, η θεατρική εμπειρία επεκτείνεται (Baía Reis & Ashmore, 2022), όπως και η θεατρική επικοινωνία στο σύνολό της.⁴

3.4. Ψηφιακή δραματική διερεύνηση

Η σύνθεση του Θεάτρου με τα ψηφιακά μέσα αποτελεί πεδίο έρευνας με αυξανόμενη δυναμική όχι μόνο στο επαγγελματικό – καλλιτεχνικό θεατρικό περιβάλλον, αλλά και στην εκπαίδευση, με εφαρμογές που ενισχύονται και εμπλουτίζονται (Καραντζούλη, 2023). Δημιουργούνται νέες προοπτικές στη θεατρική έκφραση, όπου μέσω της σύνθεσης αναλογικής και εικονικής πραγματικότητας τα ψηφιακά μέσα δίνουν νέο περιεχόμενο στη σκηνική δράση και στη θεατρική επικοινωνία, τόσο σε τεχνικό όσο και αισθητικό επίπεδο (Dixon, 2007). Έξυπνα κινητά και τάμπλετ ανανεώνουν τη μαθησιακή διαδικασία και δίνουν νέες δυνατότητες στη δραματική έκφραση στο σχολείο (Cameron & Wotzko, 2015).

2. Όσο γοργός είναι ο ρυθμός των τεχνολογικών εξελίξεων, αντίστοιχα αυξάνονται οι θεωρητικές προσεγγίσεις που διερευνούν τη σύνθετη σχέση μεταξύ πολιτισμού και τεχνολογίας και τις πολιτισμικές επιπτώσεις των τεχνολογικών αλλαγών σε ευρύ φάσμα μελετών, σε πεδία όπως οι πολιτισμικές σπουδές και η κοινωνιολογία. Η σχέση της τέχνης με τον κόσμο των πολυμέσων αποκαλύπτει διαρκώς όλο και πιο ενδιαφέρουσες και δημιουργικές πτυχές (Murphie & Potts, ό.π.).

3. Η 'θεατρική ψευδαίσθηση' βασίζεται στην 'μίμηση' της πραγματικότητας μέσω της θεατρικής τέχνης, όπου οι ηθοποιοί και το κοινό συμμετέχουν σε μια κοινά αποδεκτή σύμβαση ότι το θεατρικό δρώμενο αποτελεί προσομοίωση και όχι πραγματικότητα. Από την άλλη, η 'εικονική πραγματικότητα' δημιουργεί έναν τεχνητό κόσμο στον οποίο οι χρήστες αλληλεπιδρούν μέσω τεχνολογικών μέσων, προκαλώντας αίσθηση της πραγματικότητας που συχνά υπερβαίνει την ψευδαίσθηση του θεάτρου (Γραμματάς, 2015b).

4. Σε μορφές ψηφιακού θεάτρου όπως το Cyber-theatre, όπου ως παραστασιακός χώρος ορίζεται το διαδίκτυο, ο ρόλος του θεατή παρουσιάζεται αναβαθμισμένος, καθώς αυτός γίνεται ακόμη πιο ενεργός μέτοχος της θεατρικής εμπειρίας συγκριτικά με τον παραδοσιακό του ρόλο, σε δυναμική διαδραστική σχέση με τον σκηνοθέτη και τους ηθοποιούς και με αίσθηση ζωντανής παρουσίας του στα σκηνικά δρώμενα (Causey, 2009· Murray, 1997). Εντούτοις, η απουσία στοιχείων όπως η μετάβαση στον φυσικό θεατρικό χώρο, η ανατροφοδότηση (το χειροκρότημα στους συντελεστές της παράστασης), η ζωντανή συνύπαρξη των ηθοποιών και των θεατών και των θεατών μεταξύ τους και το αίσθημα συλλογικής εμπειρίας που απορρέει από τη φυσική εγγύτητα, μπορούν να καθιστούν την εμπειρία του θεάτρου στον ψηφιακό χώρο λιγότερο ισχυρή, να μειώνουν την ένταση της θεατρικής συγκίνησης και την εμβέλεια της μεταμορφωτικής δύναμης του θεατρικού φαινομένου στον θεατή (Liodaki & Velegrakis, 2022).

Η ψηφιακή δραματική διερεύνηση αποτελεί υβριδική μορφή θεατρικής έκφρασης με πυρήνα την πολυαισθητηριακή εμπειρία, έως την επαυξημένη πραγματικότητα και τα εικονικά/δυσνητικά ψηφιακά περιβάλλοντα πλήρους εμβύθισης (total immersion). Είναι συμβατή με μαθητοκεντρικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις σε ποικίλο φάσμα διερευνητικών, αλληλεπιδραστικών, συνεργατικών και εξατομικευμένων δραστηριοτήτων και συνάδει με την πολυδιάστατη θεώρηση της νοημοσύνης (Gardner, 1983). Αξιοποιεί τόσο τη φυσική παρουσία των συμμετεχόντων και τους κλασικούς θεατρικούς κώδικες όσο και τη διαμεσολάβηση πλήθους εργαλείων και αναδυόμενων νέων τεχνολογιών, η σχέση των οποίων με το θεατρικό φαινόμενο μεταβάλλεται δυναμικά, λόγω του ταχέως ρυθμού εξέλιξης και βελτίωσης των ψηφιακών εργαλείων και των δυνατοτήτων της τεχνολογίας γενικότερα.

Στο πλαίσιο του επιστημονικού κλάδου της Παιδαγωγικής του Θεάτρου, δημιουργείται, επομένως, ένα δυναμικό πεδίο εφαρμοσμένης έρευνας. Στη διδακτική μέθοδο της ψηφιακής διερευνητικής δραματοποίησης (Digital Inquiry Drama), το βίωμα του θεατρικού εργαστηρίου υποστηρίζεται από τη χρήση των ΤΠΕ, με στόχο την παράλληλη καλλιέργεια αρχών και αξιών της ανθρωπιστικής παιδείας και την περαιτέρω καλλιέργεια ψηφιακών δεξιοτήτων από τους δημιουργούς και ερευνητές-μαθητές (Οδηγός εκπαιδευτικού. Πρόγραμμα σπουδών για το μάθημα της Θεατρικής Αγωγής στο Δημοτικό, 2021).

4. Η παραλογή «Του νεκρού αδερφού»⁵

Κριτήριο επιλογής του ποιήματος αποτέλεσε η εγγεγραμμένη του θεατρικότητα, καθώς αυτό συγκεντρώνει όλα τα στοιχεία με τα οποία εποικοδομείται η δράση σε ένα δραματικό κείμενο, δηλαδή τα δομικά στοιχεία του θεάτρου: διάλογος, δράση, πλοκή, σύγκρουση, δραματικές καταστάσεις και συναισθήματα, χαρακτήρες (Γραμματάς, 2005).

Βασικά θέματα, με βάση τα οποία διαρθρώνεται δομικά η παραλογή, είναι η γυναικεία ομορφιά, το προξενικό και ο γάμος, η ξενιτιά, ο όρκος, ο θάνατος των αδερφών, το ανακάλεμα, η επιστροφή του νεκρού στη ζωή, το ταξίδι του νεκρού αδερφού με τη ζωντανή αδερφή, ο γυρισμός και η άφιξη στη γενέθλια γη, το έρημο σπίτι και ο θάνατος της μάνας και της κόρης (Σκαρτσής, 1994). Στον πυρήνα του μύθου βρίσκονται οι οικογενειακοί δεσμοί, που εμφανίζονται στο τραγούδι ως «υλικό ανάφλεξης» που πυροδοτεί την ανάδυση μιας ιδιαίτερης /μεταιχμιακής κατάστασης μεταξύ ζωής και θανάτου. Ενδοοικογενειακοί δεσμοί και συγκρούσεις ορίζουν τη δράση του συνόλου Μάνα-Κωνσταντής-Αρετή.⁶

Πέραν των παραπάνω, αφετηρία για θεατρική διερεύνηση του ποιήματος μπορεί να αποτελέσει η μείξη του πραγματικού με το υπερφυσικό, οι αφηγηματικές τεχνικές (αφήγηση, μονόλογος, διάλογος, επιτάχυνση, επιβράδυνση, προϊδεασμός), οι εκφραστικοί τρόποι (επανάληψη, αντιθέσεις, τραγική ειρωνεία, προσωποποίηση, παρομοίωση, εικόνες, άστοχες υποθέσεις), τα έμφυλα στερεότυπα.

5. Πρόκειται για ένα από τα πιο διαδομένα δημοτικά τραγούδια. Σύμφωνα με τις έρευνες του Saunier, τη δεκαετία του 1960, είχαν τότε εντοπιστεί πάνω από 260 παραλλαγές του τραγουδιού (Saunier, 2017).

6. Κινητήρια δύναμη της δράσης, η κυριαρχική μητρική φιγούρα (Saunier, ό.π.) θέλει να κρατήσει την κόρη κοντά της, αντιστέκεται στον γάμο σε μακρινή χώρα και δένει με όρκο τον γιο που επιμένει για την τέλεση του γάμου. Έπειτα από το δραματικό απρόοπτο, τον θάνατο που σαρώνει την οικογένεια, δεν διστάζει να τον καταραστεί ακόμη και νεκρό, όταν μένει μόνη στη ζωή και μακριά από την κόρη. Αναγκάζοντας, μέσω της κατάρας της, τον γιο να τηρήσει τον όρκο του, θέτει σε κίνηση τους μοχλούς που οδηγούν στον θάνατο την αγαπημένη της κόρη.

5. Διδακτική μέθοδος

Με τη μέθοδο της διερευνητικής δραματοποίησης, ο θεατρικός λόγος απεικονίζεται σκηνικά υπό το πρίσμα της παιδαγωγικής του θεώρησης. Μέσω της σκηνικής δράσης και του αναστοχασμού οι συμμετέχοντες κατανοούν βιωματικά το χωροχρονικό πλαίσιο της δράσης σε μια ιστορία, καθώς και την ταυτότητα, τα αίτια και τα κίνητρα, τις συμπεριφορές και τις πράξεις των ρόλων (Παπαδόπουλος, 2010).

1. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑΣ ΟΜΑΔΑΣ

- προσωπική έκφραση (σωματική, φωνητική, λεκτική)
- πηγαία διερεύνηση βασικών εννοιών του υπό διερεύνηση θέματος
- επικοινωνία στην ομάδα

με ποικιλία παιχνιδιών και ασκήσεων (σωματικής έκφρασης, γνωριμίας, παρατήρησης, κλπ.)

2. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ ΑΡΧΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

δάσκαλος σε ρόλο ή εκτός ρόλου – παιδιά εκτός ρόλου

• ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΟ ΕΡΓΟ

ακρόαση / ανάγνωση λογοτεχνικού-μουσικού έργου, ακρόαση / ανάγνωση στίχων τραγουδιού, ανάγνωση θεατρικού έργου / παρακολούθηση παράστασης θεατρικής, όπερας, χορού, κινηματογραφικού έργου- ντοκιμαντέρ, εικαστικού έργου

• ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΟ ΚΙΝΗΤΡΟ - ΕΡΕΘΙΣΜΑ

παρακολούθηση/ ακρόαση/ ανάγνωση έννοιας, χρηστικού κειμένου, μαρτυρίας, προφορικής αφήγησης, οπτικού - ηχητικού εικαστικού ερεθίσματος ή συνδυασμού αυτών

3. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΘΕΑΤΡΙΚΟΥ - ΝΕΟΥ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ

• ΠΡΩΤΕΣ ΕΠΙΣΗΜΑΝΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

συζήτηση εκτός θεατρικού ρόλου για το δραματικό περιβάλλον

• ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ – ΣΤΟΧΑΣΜΟΣ ΣΕ ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΡΟΛΟ

αυτοσχέδιες δράσεις - αξιοποίηση θεατρικών τεχνικών / στοχασμός σε ρόλο

• ΔΙΑΜΟΡΦΩΤΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ I

αξιολόγηση της δράσης που οδηγεί σε κατανόηση και τροφοδοτεί με νέα δράση (ερωτήσεις, εκδοχές, παρατηρήσεις για το περιεχόμενο και τη διαδικασία)

• ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

διαμόρφωση επεισοδίων εκτός ρόλου με ενδιάμεσες αυτοσχέδιες δράσεις, εργαστήρι δημιουργικής γραφής – μεταγραφή αφηγηματικού σε δραματικό

• ΔΙΑΜΟΡΦΩΤΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ II

παρουσίαση στην ολομέλεια της ομάδας - ανατροφοδότηση

4. ΣΚΗΝΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΝΕΟΥ ΔΡΑΜΑΤΙΚΟΥ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

απλή χωρίς ιδιαίτερη προετοιμασία ή οργανωμένη ως προς τα σημεία της όψης θεατρική παράσταση / θεατρικό αναλόγιο

5. ΤΕΛΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

αξιολόγηση της δράσης που οδηγεί σε κατανόηση και τροφοδοτεί με νέα δράση

© Παπαδόπουλος, Σ. 2021: 70-71.

Συνοπτική απεικόνιση των σταδίων ανάπτυξης της Διερευνητικής Δραματοποίησης

6. Πορεία και στάδια της διδασκαλίας

Σύμφωνα με το μοντέλο της ανεστραμμένης τάξης, πριν από την έναρξη της διδασκαλίας, στην πλατφόρμα e-class ή στην e-me οι μαθητές μπορούν:

- Να διαβάσουν το κείμενο από το εμπλουτισμένο ψηφιακό βιβλίο.
- Να δουν ψηφιακό βίντεο με τον δάσκαλο/εμπυχωτή ως αφηγητή του ποιήματος.
- Να ακούσουν διαφορετικές μουσικές αποδόσεις του τραγουδιού, που μπορούν να αξιοποιηθούν στη συνέχεια ως ψηφιακά μουσικά ηχητικά τοπία κατά τη διεξαγωγή του θεατρικού εργαστηρίου:

MANA ME TOYΣ ENNIA TOYΣ ΓΙΟΥΣ - ΗΠΕΙΡΟΣ ΤΗΣ ΠΕΝΤΑΤΟΝΙΑΣ

https://www.youtube.com/watch?v=IAn_a0qDsD4

ΤΟΥ ΝΕΚΡΟΥ ΑΔΕΡΦΟΥ (ΤΗΣ ΑΡΕΤΗΣ) – ΑΗΔΟΝΙΔΗΣ

<https://www.youtube.com/watch?v=a37tcnChQAM>

- Να απαντήσουν σε συνοδευτικές ερωτήσεις,

ώστε ο εκπαιδευτικός/εμπυχωτής να πάρει ανατροφοδότηση από τις παρατηρήσεις τους και να επανασχεδιάσει τις θεατρικές δραστηριότητες με βάση τις σχετικές παρατηρήσεις.

6.1. Α' φάση (2-3 διδακτικές ώρες): Θεατρικό εργαστήριο

Διεξάγονται βιωματικές, ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες, τόσο σε φυσική όσο και σε ψηφιακή δράση, με όχημα τις ακόλουθες θεατρικές τεχνικές: Παγωμένη εικόνα-ανίχνευση της σκέψης και της κοινωνικής κατάστασης, περίγραμμα του χαρακτήρα, προσωπικό ημερολόγιο-γραφή σε ρόλο, αντικρουόμενες σκέψεις ή συμβουλές, ημιδομημένος αυτοσχεδιασμός (Neelands, 1990· O'Neill, 1995· O'Toole, 1992), ενώ μπορεί επίσης να αξιοποιηθεί η δραματοποίηση (μεταγραφή του λογοτεχνικού κειμένου σε δραματική μορφή με σκοπό τη σκηνική του εικονοποίηση).

Έπειτα από τη βιωματική άσκηση, η φυσική/αναλογική πραγματικότητα της δραματικής διερεύνησης συμπληρώνεται παιδαγωγικά και καλλιτεχνικά με τη χρήση των ψηφιακών μέσων και τεχνολογιών και η δράση γίνεται όλο και πιο πολυσημική/πολυτροπική. Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και επιλέγουν τα ψηφιακά έργα που θα δημιουργήσουν με βάση την αμέσως προηγούμενη βιωματική τους εμπειρία στο πλαίσιο του εργαστηρίου. Αξιοποιούνται πολύμορφα και πολυχρηστικά διαδικτυακά εκπαιδευτικά εργαλεία για την ψηφιακή επέκταση των δράσεων του εργαστηρίου.⁷

7. Η ψηφιακή επαναπλαισίωση φυσικών δράσεων με τη σειρά τους οδηγούν σε νέες δράσεις, με στόχο τη δημιουργική αντιμετώπιση και την πολύπλευρη ερμηνεία του ποιητικού κειμένου.

ΘΕΑΤΡΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ	ΦΥΣΙΚΗ ΔΡΑΣΗ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΔΡΑΣΗ
Παγωμένη εικόνα-ανίχνευση της σκέψης και της κοινωνικής κατάστασης	Οι συμμετέχοντες σε θεατρικό ρόλο (Μάνα, Κωνσταντής, Αρετή, πουλιά) αναπαριστούν τον μύθο του ποιήματος με μια σειρά εικόνων, με σωματική ακινησία, με το ύφος, την έκφραση του προσώπου, τη στάση των χεριών και του σώματος, να δεικνύουν την κρισιμότητα των δραματικών καταστάσεων και τη φόρτιση των χαρακτήρων. Ο χρόνος λειτουργεί διασταλτικά, η δράση σταματάει, ενώ με το κατάλληλο σήμα του εμψυχωτή απαντούν σε διερευνητικές ερωτήσεις («ποιος είσαι, πού στοχεύεις, τι πιστεύεις, τι θα συμβεί, γιατί συμβαίνουν όλα αυτά» κλπ.), αποκαλύπτοντας το «πίσω κείμενο» του ποιήματος.	Σε λογισμικό δημιουργίας κόμικ, οι συμμετέχοντες αποτυπώνουν τις παγωμένες εικόνες που δημιούργησαν στη φυσική δράση, με τις κατάλληλες λεζάντες που οι ίδιοι κρίνουν ότι αποτυπώνουν τις βαθύτερες έγνοιες και επιθυμίες των χαρακτήρων, λόγια που θα μπορούσαν να ειπωθούν, αλλά δεν λέγονται. Εναλλακτικά, με την καθοδήγηση του εμψυχωτή μπορούν να δημιουργήσουν εικόνες με ψηφιακά ομοιώματα δραματικών προσώπων (avatars) των τριών χαρακτήρων στην εφαρμογή canva και μέσω της εφαρμογής Thing Link να επενδύσουν τις εικόνες τους με ήχους και κείμενα (τις σκέψεις των χαρακτήρων).
Περίγραμμα του χαρακτήρα	Σε χαρτόνι του μέτρου, οι μαθητές σχεδιάζουν το περίγραμμα ενός από τους τρεις χαρακτήρες. Στο εσωτερικό του γράφουν τις σκέψεις του για τον εαυτό του/της και έξω από το περίγραμμα τις δικές τους σκέψεις για αυτόν/αυτήν.	Σε λογισμικό σχεδίασης ή στο πρόγραμμα ζωγραφικής, σχεδιάζουν το περίγραμμα του χαρακτήρα και ολοκληρώνουν τη δραστηριότητα με τον ίδιο τρόπο.
Προσωπικό ημερολόγιο-γραφή σε ρόλο	Οι μαθητές γράφουν το ημερολόγιο της Αρετής με βάση τόσο το περιεχόμενο του ίδιου του κειμένου όσο και τη διερεύνησή του στο πλαίσιο των επικοινωνιακών συνθηκών του θεατρικού περιβάλλοντος.	Οι συμμετέχοντες δημιουργούν το e-meblog/ ψηφιακό ιστολόγιο της Αρετής ή γράφουν στο εργαλείο συνεργατικής γραφής padlet τις σκέψεις, τα όνειρα και τους φόβους της πριν από το συνοικέσιο, έπειτα από τον γάμο, κατά τη διάρκεια του ταξιδιού με τον Κωνσταντή.
Αντικρουόμενες σκέψεις ή συμβουλές	Τα μέλη της ομάδας μπαίνουν στο ρόλο του Κωνσταντή. Υποστασιοποιούν τις φωνές	Σε περιβάλλοντα ηχογράφησης και επεξεργασίας ήχου, τα μέλη της ομάδας ηχογραφούν α) τις

	της συνείδησής του και διατυπώνουν τις σκέψεις του όταν η μάνα εκφράζει τον προβληματισμό της: Τι θα γίνει, αν εκείνη αρρωστήσει άσχημα ενώ η Αρετή θα είναι παντρεμένη στην ξενιτιά; Έτσι φωτίζεται η απόφαση του Κωνσταντή να ορκιστεί στη μητέρα του να φέρει πίσω την αδερφή του, αν συμβεί κάποιο αναπάντεχο κακό. Επίσης, οι συμμετέχοντες που υποδύονται τις φωνές μπορεί να προτείνουν εξωτερικές συμβουλές και οδηγίες στον Κωνσταντή και να του τονίζουν πόσο βαριά είναι η ευθύνη της επιλογής του.	σκέψεις και τα ενδεχόμενα διλήμματα του Κωνσταντή β) συμβουλές και οδηγίες, τις δικές τους σκέψεις για την κατάσταση και για το τι πιστεύουν πως πρέπει εκείνος να πράξει, ερευνώντας τη σωστή εκφορά και παραστατικότητα στον λόγο τους (ύφος, χροιά, χρωματισμοί, τόνος, επιτονισμός, ρυθμός, ροή, παύσεις, αναπνοές) καθώς και τα χαρακτηριστικά του προφορικού λόγου (σύνταξη, διατύπωση, λεξιλόγιο, εκφράσεις, ακρίβεια, σαφήνεια). Στη συνέχεια, η εσωτερική κατάσταση του ήρωα και η τελική του απόκριση στο ερώτημα της μάνας (ο όρκος) μπορούν να αποδοθούν ως σκηνικός αυτοσχεδιασμός, ⁸ με τη φυσική παρουσία των μαθητών και με τον λειτουργικό ρόλο του ηχογραφημένου υλικού που θα έχουν οι ίδιοι δημιουργήσει.
Ημιδομημένος αυτοσχεδιασμός	Στη σκηνή του ταξιδιού των δύο αδερφών, τα μέλη της ομάδας χωρίζονται σε δύο υπο-ομάδες. Καθεμιά αποδίδει τη δραματική ένταση που αποτυπώνεται στα άστοχα ερωτήματα της Αρετής, την ανθρώπινη μιλιτιά των πουλιών, που αυξάνουν την αγωνία της με την έκπληξη και την απορία τους, και στις παραπλανητικές απαντήσεις του Κωνσταντή που δεν αποκαλύπτουν την αλήθεια.	Η κάθε ομάδα καταγράφει σε βίντεο τη δράση της άλλης, με στόχο την αποθήκευση και την προβολή των ντοκουμέντων σε μεταγενέστερο χρόνο (Καραντζούλη, 2021).
Σκηνική παρουσίαση νέου δραματικού κειμένου / Δραματοποίηση		
Με την καθοδήγηση του εμψυχωτή, τα μέλη της ομάδας μετασχηματίζουν την ποιητική αφήγηση σε θεατρικό λόγο. Μελετούν τους θεματικούς και νοηματικούς άξονες, τις		

8. Για τη λειτουργική απόδοση του αυτοσχεδιασμού, πριν από την έναρξή του, κάθε παιδί παίρνει από τον/την εκπαιδευτικό μια κάρτα ρόλου, όπου πολύ σύντομα περιγράφονται τα βασικά στοιχεία ταυτότητας του ρόλου του και της προηγούμενης/ υπάρχουσας κατάστασης, με απαραίτητη την αναφορά στη συμπεριφορά και του άλλου/ άλλων ρόλων, μέχρι τη χωροχρονική έναρξη του αυτοσχεδιασμού.

αφηγηματικές τεχνικές και τους εκφραστικούς τρόπους της παραλογής και εξοικειώνονται ως συγγραφείς-ερευνητές με τα δομικά, μορφολογικά και υφολογικά γνωρίσματα του δραματικού κειμένου. Με τον τρόπο αυτόν, συνδέουν τον κειμενικό κόσμο με τα συναισθήματα, τις απόψεις και την εμπειρία τους, τις αλλαγές στην κατανόηση του κόσμου που συντελέστηκαν στη βιωματική και ψηφιακή διερεύνηση, καθώς και προσωπικά βιώματα, μνήμες και συνειρμούς.⁹ Στο πλαίσιο της φυσικής δράσης, γίνεται η σκηνική παρουσίαση του νέου κειμένου, ενώ στην ψηφιακή δράση γίνεται πολυτροπική διαχείριση του νέου κειμένου μέσω δημιουργίας podcast- 'ηχοδραματοουργία', μετατροπή μυθοπλασίας σε δραματική παρουσίαση με ηχητική μορφή, που εκτός από ηχογραφημένο λόγο μπορεί να περιέχει μουσική πλαισίωση (Bonini, 2022).

6.2. Β' φάση (2-3 διδακτικές ώρες): Ασύγχρονη διδασκαλία

6.2.1. Ελεύθερη ανασύνθεση του ποιητικού κειμένου με τη μορφή ψηφιακής αφήγησης

Η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί τάση που έχει ενσωματωθεί στην εκπαιδευτική έρευνα τα τελευταία χρόνια, στη διδασκαλία αρκετών γνωστικών αντικειμένων (Μπράττισης, 2021). Συνίσταται στην κατασκευή και αφήγηση ιστοριών με τα χαρακτηριστικά της παραδοσιακής αφήγησης και με τη χρήση οποιουδήποτε πολυμεσικού εργαλείου και με την αξιοποίηση των πολυσημειωτικών δυνατοτήτων των ψηφιακών μέσων, σε διάφορες μορφές: βίντεο, animation, κολάζ, αφίσα, πολυμεσικό βιβλίο κ.ά. (Παντζαρέλας, 2012· Robin & Mc Neil, 2012), ενώ μπορούν να ενισχυθεί από ειδικά λογισμικά και από την Τεχνητή Νοημοσύνη (Broadhurst, 2007). Μπορεί να διαμοιραστεί και να μεταδοθεί με ψηφιακά μέσα, στη διαδικτυακή πλατφόρμα του σχολείου και στα μέσα κοινωνικής δικτύωσής του, μέσα από blogs και wikies και το κανάλι Youtube. Επιτελείται έτσι γόνιμος διάλογος στο πλαίσιο της διαδικτυακής συμμετοχικής κουλτούρας (Lathem, 2005). Βασικές παράμετροι που πρέπει να εξετάζονται μιας αποτελεσματικής ψηφιακής ιστορίας είναι η οπτική γωνία, οι δραματικές ερωτήσεις, το συναισθηματικό περιεχόμενο, η φωνή της αφήγησης, το ηχητικό υπόβαθρο, η οικονομία, ο ρυθμός. Το μοντέλο δόμησης που κρίνεται περισσότερο κατάλληλο για τη συγκεκριμένη ιστορία με αφετηρία την παραλογή «Του νεκρού αδερφού» είναι η Πυραμίδα του Freytag (έκθεση του πλαισίου δράσης, καταλυτικό γεγονός-στοιχείο πλοκής, κλιμάκωση των γεγονότων, κορύφωση, καθοδική πορεία, λύση της ιστορίας-επίλυση των συγκρούσεων) (Αλιβίζος & Γιασιράνης, 2023).

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και κάθε ομάδα επιλέγει από έναν χαρακτήρα (στο πλαίσιο του ποιήματος) και ρόλο (στο πλαίσιο της θεατρικής διερεύνησης). Η Μάνα, ο Κωνσταντής ή η Αρετή, ως ομοδιηγητικοί αφηγητές, με εσωτερική εστίαση και σε πρωτοπρόσωπη αφήγηση, δημιουργούν και παρουσιάζουν ψηφιακά την ιστορία της οικογένειάς τους, αξιοποιώντας τις θεατρικές τεχνικές του μονολόγου και της οπτικής γωνίας. Καθώς αξιοποιούνται πολλαπλές οπτικές γωνίες, αλλάζει, αντίστοιχα, ο στόχος της μετάδοσης του μηνύματος.

9. Κατά τη δραματική επεξεργασία μιας ιστορίας, οι ερμηνευτικές προσεγγίσεις των μαθητών μπορούν να διαφοροποιήσουν την αρχική ιστορία ποικιλότροπα. Βρίσκονται σε διάδραση με τους χαρακτήρες «σε έναν φανταστικό κόσμο, που είναι φτιαγμένος τόσο με βάση το κείμενο όσο και τις δικές τους προοπτικές, εμπειρίες και ιδέες» (Enciso & Edmiston, 1997, σελ. 71).

6.2.2. Ψηφιακό εργαστήριο δημιουργικής / θεατρικής γραφής-Διαδραστική μυθοπλασία

Στα υπερκείμενα και στα πολυτροπικά κείμενα, συγγραφή και πρόσληψη της λογοτεχνίας, αναγνωστική προσέγγιση και θεωρητικός λόγος εγγράφονται σε ένα νέο, διαδραστικό πεδίο επικοινωνίας (Νικολαΐδου, ό.π.).

Με αφετηρία τον μύθο της παραλογής «Του νεκρού αδερφού»,¹⁰ ο μαθητής αναγνώστης – ηθοποιός- δημιουργός αξιοποιεί τα συστατικά της λογοτεχνικής γραφής και της βιωματικής θεατρικής δράσης προκειμένου για την ανάπτυξη διαδραστικών ιστοριών με άξονα τα υπερκείμενα. Δημιουργεί νεομεσικές λογοτεχνικές μορφές, ιστορίες με διαδραστική ροή – μη γραμμική αφήγηση, όπου η ιστορία δεν είναι οργανωμένη σε μια γραμμική-ιεραρχημένη μορφή, αλλά παρουσιάζει δομική ευελιξία, καθώς αποτελείται από επιμέρους θέματα-κόμβους (μεμονωμένες λέξεις, προτάσεις, παραγράφους, ψηφιοποιημένα γραφικά ή τμήματα βίντεο) που συνάπτονται στον κυρίως κορμό του κειμένου με υπερδεσμούς (hyperlinks) (Douglas, 2001· Montfort, 2007· Moulthrop & Kaplan, 1991).

Η πλοκή τροποποιείται, με ανάμειξη επεισοδίων από διαφορετικά έργα, προσθαφαιρούνται επεισόδια, ο αφηγητής, η οπτική γωνία και το τέλος της ιστορίας αλλάζουν. Η δομή και η εξέλιξη της ιστορίας διαμορφώνονται από την αλληλεπίδραση μεταξύ των ενεργειών του αναγνώστη και των συνθηκών σύνδεσης του συγγραφέα (ανάλογα με τους υπερδεσμούς που ενεργοποιεί ο αναγνώστης, ακολουθεί κάθε φορά ένα διαφορετικό μονοπάτι ανάγνωσης, εφόσον η ίδια η δομή του υπερκειμένου επιτρέπει ανάγνωση πολλαπλών διαδρομών) (Bolter, 2006).

Υπάρχουν διάφορες πλατφόρμες ανάπτυξης όπου η ιστορία διακλαδώνεται μέσα από διαφορετικές επιλογές ενώ οι διακλαδώσεις συνδέονται μεταξύ τους μέσα από ηλεκτρονικές συνδέσεις και ο αναγνώστης επιλέγει τη διαδρομή ανάγνωσης που επιθυμεί. Αναφέρουμε τις <https://twinery.org/> και <https://www.inklewriter.com>, με περιβάλλον φιλικό στην χρήση και προσιτό στη διαχείριση. Έτσι, οι μαθητές ασκούνται στη λογική του υπερκειμένου και γίνονται αναγνώστες και παραγωγοί μη γραμμικών αφηγήσεων.

6.2.3. Διερεύνηση προβολών του φύλου με τον «Μανδύα του ειδικού»

Οι μαθητές μελετούν την έκφραση έμφυλης αναπαράστασης μέσω της οποίας αποδίδεται το πρόσωπο της Αρετής στο ποίημα. Η ανύπαντρη κόρη, το καμάρι του σπιτιού με τη μυστηριώδη πάναγνη ομορφιά, μακριά από τα βλέμματα του κόσμου και υπό από την απόλυτη επίβλεψη της μάνας, βρίσκεται κάτω από την εξουσία όλων των άλλων μελών της οικογένειας. Η μάνα και τα αδέρφια συζητούν και αποφασίζουν για τον γάμο της, χωρίς να ίδια να εκφέρει γνώμη για τη ζωή της. Διερευνάται το ερώτημα «Πώς η οικογένεια επιδρά στη διαμόρφωση της ζωής των νέων άλλοτε και τώρα; Υπήρχαν, υπάρχουν σχετικές έμφυλες διακρίσεις;». Το κείμενο γίνεται αντικείμενο προβληματισμού, η πρόσληψή του τοποθετείται σε ιστορικό-κοινωνικό και πολιτικά συμφραζόμενα και αποκτά τον χαρακτήρα κοινωνικο-πολιτισμικής πρακτικής. Με τη συνδυαστική μελέτη και άλλων κειμένων, λογοτεχνικών και μη, με θέματα που να αφορούν στον έμφυλο διαχωρισμό, σε ταυτότητες και σε κοινωνικά πρότυπα, οι μαθητές αναπτύσσουν τον κριτικό λογοτεχνικό τους γραμματισμό (Παπαρούση, 2014).

10. Προκειμένου για την παραγωγή ιστοριών διαδραστικής μυθοπλασίας, θα ήταν ενδιαφέρον η ομάδα να γνωρίσει τις παραλλαγές του κειμένου αναφοράς, συγκεκριμένα την αλβανική, τη σερβική και τη βουλγαρική παραλλαγή («Κωνσταντής και Δοκίνα», «Η κόρη και τ'αδέλφια της», «Λαζάρ και Πετκίνα» αντίστοιχα) (Μπουκάλας, 2007).

Με τη συνεργατική στρατηγική Think-Pair-Share/TPS (Σκέψου-Συνεργάσου-Μοιράσου), χωρίζονται σε ζευγάρια, ανταλλάσσουν, σκέφτονται ή και γράφουν τις απόψεις τους, αναθεωρούν και επαναδιατυπώνουν τις ιδέες τους, τέλος τις κοινοποιούν και τις μοιράζονται στην μεγαλύτερη ομάδα-τάξη, αξιοποιώντας δυνατότητες της ηλεκτρονικής τάξης όπως το Forum, οι Συζητήσεις, το chat. Στη συνέχεια, με τη θεατρική τεχνική *Παιχνίδι ρόλου*, στο πλαίσιο της θεατροπαιδαγωγικής προσέγγισης *Μανδύας του ειδικού* (Heathcote & Herbert, 1985), σε ρόλο ειδικών-ερευνητών από τον χώρο της ψυχολογίας και της κοινωνιολογίας συζητούν με επιχειρήματα για το θέμα του γάμου των γυναικών χωρίς τη συγκατάθεσή τους. Αποτυπώνουν τη συζήτηση είτε γραπτά μέσω ψηφιακών εργαλείων συνεργατικής γραφής είτε δημιουργούν ψηφιακά παιχνίδια ρόλων σε εφαρμογές όπως το Second life.¹¹

7. Αξιολόγηση

Κατά τη διάρκεια του θεατρικού εργαστηρίου, η αξιολόγηση στοχεύει στον έλεγχο της πορείας των μαθητών προς την ανάπτυξη της δημιουργικότητάς τους και προς την επίτευξη των στόχων της διδακτικής πρότασης. Έχει διαμορφωτικό χαρακτήρα (βλ. τον πίνακα με απεικόνιση των σταδίων της διερευνητικής δραματοποίησης), μέσω ερωτήσεων και παρατηρήσεων για το περιεχόμενο και τη διαδικασία και με παρουσίαση των αυτοσχέδιων φυσικών δράσεων στην ολομέλεια της ομάδας, καθώς και των ψηφιακών δράσεων, μέσω της χρήσης προβολικού.

Μετά την ολοκλήρωση και της ασύγχρονης διδασκαλίας, οι μαθητές αναπτύσσουν αναστοχαστικές και μεταγνωστικές δεξιότητες καθώς γράφουν στο forum της ηλεκτρονικής τάξης:

- πώς ένιωσαν και τι σκέφτηκαν συνολικά.
- πώς συνυπήρξαν και αλληλοσυμπληρώθηκαν η φυσική με την ψηφιακή δράση.
- σε ποιο είδος δράσης αισθάνθηκαν καλύτερα και γιατί.
- αν κάτι άλλαξε μέσα τους.
- τι ήταν αυτό που προκάλεσε την αλλαγή.
- αν συνεργάστηκαν με τους άλλους.
- αν ανακάλυψαν κάτι που δεν ήξεραν για τον εαυτό τους ή τους άλλους.
- αν είπαν κάτι που δεν ήθελαν να πουν.
- τι κατάφεραν, τι δεν κατάφεραν.
- αν, εκ των υστέρων, θα άλλαζαν κάτι.¹²

Η πρωτότυπη παραστασιακή απόδοση μέρους της θεατροπαιδαγωγικής δράσης μπορεί επίσης να έχει αξιολογικό χαρακτήρα.

Η αποτίμηση των εργασιών της ομάδας λειτουργεί ανατροφοδοτικά για τον εκπαιδευτικό-εμπυχωτή και μπορεί να αποτελέσει αφετηρία για τον σχεδιασμό νέων δράσεων. Ακόμη,

11. Το παιγνιώδες και διασκεδαστικό μαθησιακό περιβάλλον αυξάνει τα κίνητρα συμμετοχής των μαθητών, καθώς ανταποκρίνεται στα ενδιαφέροντα των σημερινών παιδιών και συνδέεται με τον τρόπο ψυχαγωγίας τους (Prensky, 2009).

12. Οι προτάσεις και οι προβληματισμοί των συμμετεχόντων μπορούν ακόμη να κατατεθούν και να συλλεχθούν από τον εκπαιδευτικό/εμπυχωτή μέσω ερωτηματολογίων στην πλατφόρμα e-me.

με βάση τις αναρτήσεις των παιδιών στο forum, μπορούν να διαμορφωθούν από τον διδάσκοντα κατηγορίες ανάλυσης περιεχομένου προκειμένου για την ποιοτική ανάλυση των σχετικών δεδομένων και τη συνολική αξιολόγηση της πρότασης.

8. Επίλογος

Μέσω της συνδυαστικής χρήσης θεατρικών τεχνικών και ψηφιακών μέσων στη διδασκαλία της λογοτεχνίας, αναπτύσσονται επιπλέον κίνητρα, ώστε οι μαθητές να συμμετάσχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία και να ενισχυθεί η δημιουργική και φιλέρευνη διάθεσή τους, καθώς αυτοί είναι εξοικειωμένοι με τα ψηφιακά περιβάλλοντα στις καθημερινές ασχολίες τους.

Η επικοινωνιακή σχέση των μαθητών με τα κείμενα διευρύνεται και επεκτείνεται η διερεύνηση χαρακτήρων και κοινωνικοπολιτισμικών χαρακτηριστικών, η κριτική πρόσληψη κοινωνικών αξιών και η διαχείριση των ιδεολογικών στερεοτύπων. Ως προς τα αισθητικά ζητούμενα της διδασκαλίας της λογοτεχνίας, αυτά εμπλουτίζονται με την πραγματοποίηση διακαλλιτεχνικών δραστηριοτήτων.

Στο πλαίσιο της ψηφιακής δραματικής διερεύνησης, απελευθερώνεται το δημιουργικό δυναμικό των μαθητών κατά την προσέγγιση της ποιητικής μυθοπλασίας. Διανοίγονται νέες προοπτικές στη θεατρική έκφραση και επικοινωνία μέσα στη σχολική τάξη, καθώς οι μαθητές πλοηγούνται, ερευνούν, αναζητούν, συνεργάζονται, αλληλεπιδρούν, εκφράζονται, πειραματίζονται, συνθέτουν, στοχάζονται πάνω στη συνολική εμπειρία τους και την ερμηνεύουν με βάση τα νέα δεδομένα που προκύπτουν από τη χρήση των ψηφιακών εφαρμογών.

Συνολικά, προάγεται η ανάπτυξη μορφών γραμματισμού συνδεδεμένων με τον λεγόμενο γραμματισμό του 21ου αιώνα (ψηφιακός, παγκόσμιος, τεχνολογικός, οπτικός, πληροφοριακός γραμματισμός) (Robin, 2008).

Βιβλιογραφία

Ελληνική

Αλιβίζος, Σ., & Γιασιράνης, Σ. (2023). Εκπαιδευτικοί και μαθητές ως παραγωγοί ψηφιακών αφηγήσεων: Ζητήματα εκπαιδευτικής χρήσης. Στο Μ. Κλαδάκη και Κ. Μαστροθανάσης (Επιμ.), *Αναδυόμενες τεχνολογίες στο εφαρμοσμένο θέατρο και το εκπαιδευτικό δράμα* (σελ. 67-88). Αθήνα: Gutenberg.

Αναστασιάδης, Π. (2014). ΤΠΕ και Συνεργατική Δημιουργικότητα στο Σύγχρονο Σχολείο. Στο Π. Αναστασιάδης, Ν. Ζαράνης, Β. Οικονομίδης και Μ. Καλογιαννάκης (επιμ.), *Πρακτικά Εργασιών 9ου Πανελλήνιου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Τεχνολογίες της Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση»*, Πανεπιστήμιο Κρήτης, Ρέθυμνο, 3-5 Οκτωβρίου 2014.

Αποστολίδου, Β. (2012). *Η Λογοτεχνία στα νέα περιβάλλοντα των ΤΠΕ. Κυβερνολογοτεχνία και e-books, ψηφιακές κοινότητες αναγνωστών, δημιουργική γραφή και αφήγηση στον ψηφιακό κόσμο*. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας. Υπουργείο Παιδείας, Διά Βίου Μάθησης και Θρησκευμάτων.

- Bolter, J. D. (2006). *Οι μεταμορφώσεις της γραφής: υπολογιστές, υπερκείμενο και αναμορφώσεις της τυπογραφίας*, (μτφρ. Δ. Ντούνας). Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Βοσνιάδου, Σ. (2006). *Παιδιά, Σχολεία και Υπολογιστές*. Αθήνα: Gutenberg.
- Γραμματάς, Θ. (2005). *Θεατρική Παιδεία και Επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών*. Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Γραμματάς, Θ. (2015a). *Το Θέατρο ως Πολιτισμικό Φαινόμενο*. Αθήνα: Παπαζήσης.
- Γραμματάς, Θ. (2015b). *Απούσα Παρουσία της Ψευδαίσθησης και Παρούσα Απουσία της Εικόνας. Από τα Εικονοποιημένα Σύμβολα του Θεάτρου στην Εικονική Συμβολοποίηση του Πραγματικού*. Ανακτήθηκε στις 21/03/2024 στο <https://theodoregrammatas.com/el>
- Καραντζούλη, Αι. (2021). Η λειτουργία του χρόνου στα διαδραστικά ψηφιακά περιβάλλοντα της εικονικής και δυνητικής πραγματικότητας. Στο Σ. Παπαδόπουλος (επιμ.), *Ο χρόνος στο θέατρο: Θεατρική μνήμη ενός άχρονου παρόντος* (σσ. 167-178). Αθήνα: Παπαζήσης.
- Καραντζούλη, Αι. (2023). *Το ψηφιακό δράμα και η αξιοποίησή του στην εκπαιδευτική διαδικασία*. Αδημοσίευτη διδακτορική διατριβή. Διαθέσιμο στο <https://freader.ekt.gr/eadd/index.php?doc=55292&lang=el>.
- Κουτρομάνος, Γ. (2019). Προλογικό σημείωμα στο Αμανατίδης, Ν. (2020). *Διαδικτυακά εργαλεία WEB 2.0 στην εκπαίδευση*. Ανακτήθηκε στις 20/03/2024 στο <https://xeniospolis.gr/el/diadiktiaka-ergaleia/>
- Μακράκης, Β. (2000). *Υπερμέσα στην εκπαίδευση. Μια κοινωνικο-εποικοδομιστική προσέγγιση*. Αθήνα: Εκδόσεις Μεταίχμιο.
- Μουλά, Ε. (2013). Νέες τεχνολογίες και λογοτεχνία: Η αμηχανία μπροστά στο «καινούργιο» ή η προαιώνια διαμάχη μεταξύ παράδοσης και νεωτερικότητας με νέο προσώπιο; Στο Φ. Γούσιας (Επιμ.), *Πρακτικά Συνεδρίου (19-20.10.20213): Η εκπαίδευση στην εποχή των Τ.Π.Ε.- Προσεγγίσεις της σχολικής διαδικασίας μέσα από τη σχολική διάσταση*. (σσ. 348-368). Αθήνα: Επιστημονική Ένωση Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας για τη Διάδοση των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση.
- Μπουκάλας, Π. (Επιμ.). (2007). *Αίμος. Ανθολογία βαλκανικής ποίησης*. Αθήνα: Οι φίλοι του περιοδικού «Αντί».
- Μπράτιτσης, Θ. (2021). Ψηφιακή Αφήγηση: Προσαρμογή δραστηριοτήτων σε συνθήκες εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Στο Α. Σοφός, Α. Κώστας, Γ. Φούζας, & Β. Παράσχου (Επιμ.), *1ο Διεθνές Διαδικτυακό Εκπαιδευτικό Συνέδριο Από τον 20ο στον 21ο αιώνα μέσα σε 15 ημέρες* (Τεύχος 1, 51–61). Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης (ΕΚΤ).
- Νικολαΐδου, Σ. (2010). Η διδασκαλία της Λογοτεχνίας με ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Στο *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης*, τεύχος. 3: κλάδος ΠΕ02, β' έκδοση, αναθεωρημένη και εμπλουτισμένη. Πάτρα: ΙΤΥ, 129-146.
- Παντζαρέλας, Π. (2012). Βασικά Εργαλεία των ΤΠΕ στη Διδασκαλία της Λογοτεχνίας και οι χρήσεις τους: Περιβάλλοντα παραγωγής λόγου, λογισμικό παρουσίασης και Διαδίκτυο. Μελέτη στο πλαίσιο της Πράξης *Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α'/βάθμια και Β'/βάθμια εκπαίδευση*. Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας Υπουργείο Παιδείας, Διά Βίου Μάθησης και Θρησκευμάτων: Θεσσαλονίκη.

Παπαδόπουλος, Σ. (2010). *Παιδαγωγική του Θεάτρου*. Αθήνα: Αυτοέκδοση.

Παπαδόπουλος, Σ. (2019). Εμείς 'οι Ελεύθεροι Πολιορκημένοι': Η Παιδαγωγική του Θεάτρου στη διδασκαλία του Ποιήματος. Στο Μπ. Γιαννούλη, Μ. Κουκουνάρας Λιάγκης (επιμ.), Πρακτικά της 8ης Διεθνούς Συνδιάσκεψης που διοργάνωσε το Πανελλήνιο Δίκτυο για το Θέατρο και τις Παραστατικές Τέχνες στην Εκπαίδευση (23- 25.11.2018): *Θέατρο και Παραστατικές Τέχνες στην Εκπαίδευση: Ουτοπία ή Αναγκαιότητα;* (σσ. 478-486). Αθήνα: Πανελλήνιο Δίκτυο για το Θέατρο και τις Παραστατικές Τέχνες στην Εκπαίδευση.

Παπαδόπουλος, Σ. (2021). *Θέατρο στην εκπαίδευση και αρχαία ελληνική σκέψη*. Αθήνα: Παπαζήσης.

Παπαρούση, Μ. (2014). Η κριτική θεωρία και η διδασκαλία της λογοτεχνίας: συνδυάζοντας αναγνωστικές και κριτικές προσεγγίσεις. *KEIMENA για την έρευνα, τη θεωρία, την κριτική και τη διδακτική της Παιδικής και Εφηβικής Λογοτεχνίας*.

<https://doi.org/10.26253/heal.uth.ojs.kei.2014.59>

Prensky, M. (2009). *Μάθηση βασισμένη στο Ψηφιακό Παιχνίδι. Αρχές, δυνατότητες και παραδείγματα εφαρμογής στην εκπαίδευση και την κατάρτιση*, (μτφρ. Κ. Παπασταύρου). Αθήνα: Μεταίχμιο.

Saunier, G. & Moser, E. (2017). *Ελληνικά δημοτικά τραγούδια. Συναγωγή μελετών 2*. Αθήνα: Ίδρυμα Κώστα και Ελένης Ουράνη.

Σκαρτσής, Σ. (1994). *Το δημοτικό τραγούδι*. Τόμος πρώτος. Αθήνα: Πατάκης.

Φανουράκη, Κ. (2016). *Το Θέατρο στην Εκπαίδευση με τη Χρήση των Ψηφιακών Τεχνολογιών*. Αθήνα: Παπαζήσης.

Ξένη

Anastasiades, P. S., & Kotsidis, K. (2013). The Challenges of Web 2.0 for Education in Greece: A Review of the Literature. *International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies*, 8(4), 19-33.

Baía Reis, A., & Ashmore, M. (2022). From video streaming to virtual reality worlds: an academic, reflective and creative study on live theatre and performance in the metaverse. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 18(1), 7-28.

Bonini, T. (2022) Podcasting as a hybrid cultural form between old and new media. In M. Lindgren and J. Loviglio (Eds.), *The Routledge Companion to Radio and Podcast Studies* (pp. 19-29). London: Routledge.

Broadhurst, S. (2007). *Digital Practices: Aesthetic and Neuroaesthetic Approaches to Performance and Technology*. New York: Palgrave Macmillan.

Bush, L., & Hall, J. (2011). Transforming teaching with technology: Using Web 2.0 tools to enhance on-line communication, collaboration, and creativity. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, 2011/1, pp. 3887-3890.

Cameron, D., & Wotzko, R. (2015). Hold the phone: drama education and mobile technology. In M. Anderson & C. Roche (Eds.), *In The State of the Art. Teaching Drama in the 21st Century* (pp. 149-169). Sydney: Sydney University Press.

- Causey, M. (2009). *Theatre and Performance in Digital Culture: from simulation to embeddedness*. New York: Routledge.
- Chatzichristodoulou, M. (2014). Cyberformance? Digital or Networked Performance? Cybertheaters? Or Virtual Theatres? ...or all of the above?. In A. Abrahams & H. Jamieson (Eds.), *Cymposium – The Book*, 19-30. Link Editions.
- Cope, B., & Kalantzis, M. (2000). *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*. London: Routledge.
- Dixon, S. (2007). *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation*. MIT Press.
- Douglas, J. Y. (2001). *The end of books—or books without end? Reading interactive narratives*. Michigan: University of Michigan Press.
- Emert, T. (2010). Talking to, Talking about, Talking with: Language Arts Students in Conversation with Poetic Texts. *The English Journal*, 99/5, 67-73.
- Enciso, P. & Edmiston, B. (1997). Drama and Response to Literature: Reading the Story, Re-Reading the Truth. In N. Karolides (Ed.), *Reader Response in Elementary Classrooms* (pp.69-94). New York: Routledge.
- Gardner H. (1983) *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York.: Basic Books.
- Heathcote, D., & Herbert, P. (1985). A drama of learning: Mantle of the expert. *Theory Into Practice*, 24(3), 173–180. <https://doi.org/10.1080/00405848509543169>
- Koskimaa, R. (2007). Cybertext Challenge: Teaching Literature in the Digital World in *Arts and Humanities in Higher Education*, 6(2), Sage Publications, 169-185.
- Lathem, S. A. (2005) Learning communities and digital storytelling: new media for ancient tradition. In C. Crawford, R. Carlsen, I. Gibson, K. McFerrin, J. Price, R. Weber & D. A. Willis (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2005* (pp. 2286-2291), Chesapeake, VA: AACE.
- Liodaki, D., & Velegrakis, G. (2022). «Theatre Minus Physical Coexistence – A Glimpse Into Theatrical Experimentations in Greece During the Pandemic». *International Journal of Performance Arts and Digital Media* 18 (1), 128–144.
doi:10.1080/14794713.2022.2040290.
- Locke, T., & Andrews, R. (2004). 'ICT and Literature: A Faustian Compact?' in R. Andrews (Ed.), *The Impact of ICT on Literacy Education* (pp. 124-152). London: Routledge Falmer.
- McCaslin, N. (1999). *Creative Drama in the Classroom and Beyond*. New York: Longman.
- Montfort, N. (2007). Riddle machines: The history and nature of interactive fiction. In R. Siemens & S. Schreibman (Eds.), *A companion to digital literary studies* (pp. 267–282). Oxford: Blackwell.
- Moulthrop, S., & Kaplan, N. (1991). Something to Imagine: Literature, Composition and Interactive Fiction. *Computers and Composition*, 9, 7-23.
- Murphie, A., & Potts, J. (2003). *Culture and technology*. New York: Palgrave.

Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. New York: The Free Press.

Neelands, J. (1990). *Structuring Drama Work: A Handbook of Available Forms in Theatre and Drama*. T. Goode (Ed.), Cambridge: Cambridge University Press.

Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.

O'Neill, C. (1995). *Drama worlds*. Portsmouth: Heinemann.

O'Toole, J. (1992). *The Process of Drama: Negotiating art and Meaning*. London: Routledge.

Papadopoulos, S., & Basoukou, L. (2023). The folk song "The bridge of Arta". Bridging modern Greek literature and drama in an educational context. *Epistēmēs Metron Logos*, 10, 42–47.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, digital immigrants Part 1. *Horizon*, 9(5), 1-6.

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. *Digital Education Review*, 22, 37–51.

Škobo, M. (2020). Modern Technologies in Teaching Literature. *Sinteza 2020 - International Scientific Conference on Information Technology and Data Related Research*, 86-92.

Young, Ch., & Nageldinger, J. (2014). Considering the Context and Texts for Fluency: Performance, Readers Theater, and Poetry. *International Electronic Journal of Elementary Education* 7(1), 47-56.

Zakopoulos, V., Makri, A., Ntanos, S., & Tampakis, S. (2023). Drama/Theatre Performance in Education through the Use of Digital Technologies for Enhancing Students' Sustainability Awareness: A Literature Review. *Sustainability*, 15, 13387.

Πηγές

Γρηγοριάδης, Ν., Καρβέλης, Δ., Μηλιώνης, Χ., Μπαλάσκας, Κ., Παγανός, Κ. & Παπακώστας, Γ. (2023). *Κείμενα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας Α' Λυκείου*. Αθήνα: Υπουργείο Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων. Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής. Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων «Διόφαντος».

Οδηγός εκπαιδευτικού. Πρόγραμμα σπουδών για το μάθημα της Θεατρικής Αγωγής στο Δημοτικό (2021). Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής: Αθήνα.

Οδηγός εκπαιδευτικού. Πρόγραμμα σπουδών για το μάθημα της Λογοτεχνίας στο Λύκειο (2021). Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής: Αθήνα.