

Οι αλλαγές στον χώρο της τεχνολογικής επικοινωνίας και η ταχύτητα χρήση και διάδοση των ηλεκτρονικών κοινωνικών δικτύων ώθησαν επιστήμονες από πολλούς επιστημονικούς χώρους να εντάξουν στις ερευνητικές τους αναζητήσεις τη μελέτη του διαδικτύου και των νέων τεχνολογιών, καθώς και τη συνακόλουθη επίδρασή τους σε κοινωνικό και πολιτισμικό επίπεδο.

Στην πρόκληση αυτή συμμετέχει πλέον και η επιστήμη της Λαογραφίας, η οποία επιχειρεί να περάσει από τον εντοπισμό και την περιγραφή των νέων φαινομένων στη συστηματική μελέτη και ανάλυσή τους. Ασχολείται ειδικότερα με την εμφάνιση και την ευρεία χρήση μορφών του λαϊκού πολιτισμού (ανέκδοτα, λαϊκή λογοτεχνία, παραστασιακές τέχνες, λαϊκά δρώμενα κ.λπ.) στο διαδίκτυο και με την προβολή τους μέσα από τις νέες τεχνολογίες (cd-rom, βάσεις δεδομένων, ηλεκτρονικά μουσεία κ.λπ.).

Όπως φαίνεται στα κείμενα αυτού του βιβλίου, ο λαϊκός πολιτισμός αποτελεί ένα προνομιακό πεδίο ατομικής και συλλογικής έκφρασης στο διαδίκτυο, όπου οι έννοιες της επικοινωνίας και της δημιουργικότητας αναδιατάσσονται και αποκτούν νέο δυναμικό νόημα και περιεχόμενο.



ISBN: 978-960-546-693-0

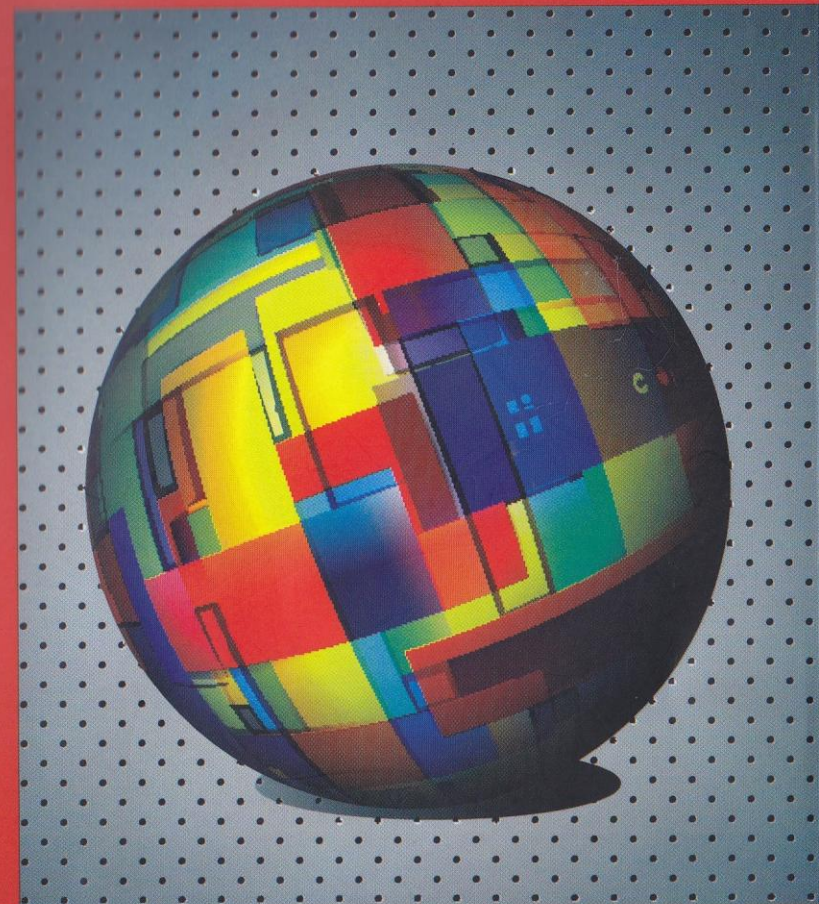


9 789605 466930

Ευάγγελος Γρ. Αυδίκος (επιμ.)

Πολιτισμοί του Διαδικτύου

Σειρά: Λαϊκοί πολιτισμοί
Διεύθυνση: Ευάγγελος Αυδίκος



Πολιτισμοί του Διαδικτύου

Ευάγγελος Γρ. Αυδίκος
(Επιστημονική επιμέλεια)

 πεδίο

ΠΕΔΙΟ
Επιστημονικές Εκδόσεις
Σειρά: «Λαϊκοί πολιτισμοί»
Διεύθυνση: Ευάγγελος Γρ. Αυδίκος

Μετάφραση κειμένων ξένων συγγραφέων: Σοφία Σφυρόερα
Διόρθωση: Αγγελική Τσαμπάζη
Εξώφυλλο-πλεκτρονική επεξεργασία: Μαρία Παπαδάκη

ISBN 978-960-546-693-0

Για την ελληνική γλώσσα
© 2016 Εκδόσεις Πεδίο & Ευάγγελος Γρ. Αυδίκος

Η πνευματική ιδιοκτησία αποκτάται χωρίς καμία διατύπωση και χωρίς την ανάγκη ρήτρας απαγορευτικής των προσβολών της. Κατά το Ν. 2387/20 (όπως έχει τροποποιηθεί με το Ν. 2121/93 και ισχύει σήμερα) και κατά τη Διεθνή Σύμβαση της Βέρνης (που έχει κυρωθεί με το Ν. 100/1975) απαγορεύεται η αναδημοσίευση, η αποθήκευση σε κάποιο σύστημα διάσωσης και γενικά η αναπαραγωγή του παρόντος έργου με οποιονδήποτε τρόπο ή μορφή, τμηματικά ή περιληπτικά, στο πρωτότυπο ή σε μετάφραση ή άλλη διασκευή, χωρίς γραπτή άδεια του εκδότη.

Πεδίο Α.Ε.
Συντ. Δαβάκη 10 & Μυλοποτάμου, 11526, Αθήνα
Τηλ.: 210 3390204-5-6 • Fax: 210 3390209
e-mail: info@pediobooks.gr
http: www.pediobooks.g

Κεντρική διάθεση-Βιβλιοπωλείο
Στοά του Βιβλίου, Πεσμαζόγλου 5, 10564, Αθήνα
Τηλ.: 210 3229620 • Fax: 210 3390209

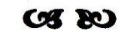
ΕΥΑΓΓΕΛΟΣ ΓΡ. ΑΥΔΙΚΟΣ
(Επιστημονική επιμέλεια)

ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ



Πεδίο
Αθήνα 2016

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ



Κατάλογος συγγραφέων	9
Πρόλογος	11
Ευάγγελος Γρ. Αυδίκος	
Εικονική διαφορά και ομογενοποιητική λογική των δικτυακών κοινοτήτων	15
Irina Aristarkhova	
Η νέα κανονικότητα του ψηφιακού δικτυακού υβριδισμού	43
Robert Glenn Howard	
Οι λαϊκές πολιτισμικές πρακτικές ως ψηφιακές αναπαραστάσεις: Μια συστημική προσέγγιση	73
Δημήτρης Παπαγεωργίου, Θωμάς Μαυροφίδης, Αντώνης Λωσ	
Τα ομότιμα δίκτυα ως ετεροτοπικές οικονομικές νησίδες	101
Πέτρος Πετρίδης	
«Like it». Συλλογικότητες στο διαδικτυακό «χωριό» του Facebook	125
Ευάγγελος Γρ. Αυδίκος	
Διερευνώντας τη μετάδοση των αστικών θρύλων: Μια πρόταση για λαογραφική έρευνα στο διαδίκτυο	151
Trevor J. Blank	

Ιστορίες για φαντάσματα Charlie Gere	177
Διδασκαλία 2.0: Η εκδρομή στο φεγγάρι και άλλες περιπέτειες Πηνελόπη Παπαλία	195
Δυνητική Πρέσπα: Έθνη-κράτη και συνοριακότητα στο διαδίκτυο Ασπασία Θεοδοσίου, Ελένη Μυριβήλη	247
Διαδικτυακοί τόποι και τρόποι παρουσίασης των βλάχικων συλλόγων της Θεσσαλίας Γεώργιος Κατσαδώρος, Ρέα Κακάμπουρα, Ελένη Ταστεμίρογλου	297
Λαϊκός πολιτισμός και ψηφιακά εμπλουτισμένα βιβλία (enriched e-books): Σχεδιάζοντας μαθησιακούς πόρους για την εκπαίδευση με τη χρήση του διαδικτύου Αλέξανδρος Καπανιάρης, Μαρία Γκασούκα	321

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΩΝ

- Aristarkhova Irina, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια, University of Michigan, School of Art & Design (USA)
- Αυδίκος Ευάγγελος, Καθηγητής Λαογραφίας, Τμήμα Ιστορίας, Αρχαιολογίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας
- Blank Trevor, Επίκουρος Καθηγητής, State University of New York – Potsdam (USA)
- Γκασούκα Μαρία, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια, Τμήμα Επιστημών της Προσχολικής Αγωγής και του Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού, Πανεπιστήμιο Αιγαίου
- Gere Charlie, Lancaster University, Institute of Contemporary Arts (UK)
- Howard Robert Glenn, Καθηγητής, University of Wisconsin – Madison, Department of Communication Arts (USA)
- Θεοδοσίου Ασπασία, Επίκουρη Καθηγήτρια, Τμήμα Λαϊκής & Παραδοσιακής Μουσικής, ΤΕΙ Ηπείρου
- Κακάμπουρα Ρέα, Επίκουρη Καθηγήτρια Λαογραφίας, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αθηνών
- Καπανιάρης Αλέξανδρος, Υποψήφιος Διδάκτορας Λαογραφίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Κατσαδώρας Γεώργιος, Επίκουρος Καθηγητής, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Λως Αντώνης, Διδάκτωρ Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Μαυροφίδης Θωμάς, μέλος ΕΙΔΙΠ, Πανεπιστήμιο Αιγαίου
Μυριβήλη Ελένη, Επίκουρη Καθηγήτρια, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Παπαγεωργίου Δημήτρης, Καθηγητής, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Παπαλία Πηνελόπη, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια, Τμήμα Ιστορίας, Αρχαιολογίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας

Πετρίδης Πέτρος, Δρ. Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Πάντειο Πανεπιστήμιο

Ταστεμίρογλου Ελένη, μεταπτυχιακό δίπλωμα ειδίκευσης, ΠΜΣ «Επιστήμες της Αγωγής – Εκπαίδευση με χρήση Νέων Τεχνολογιών», Πανεπιστήμιο Αιγαίου

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Στα ηλεκτρονικά και έντυπα μέσα δημοσιεύονται συχνά ιστορίες για απάτες και εκφοβισμό ή εκμετάλλευση ανηλίκων. Η διάπραξη αδικημάτων δεν είναι καινούριο φαινόμενο, προφανώς. Αυτό που είναι καινοφανές είναι το διαδίκτυο ως νέο έδαφος, γεγονός που πολλαπλασίασε τα φοβικά σύνδρομα για τη δυναμική και ριζοσπαστική τεχνολογία, η οποία αλλάζει όχι μόνο τις μορφές επικοινωνίας αλλά και βασικές έννοιες που έχουν απασχολήσει τις επιστήμες για πάνω από ενάμιση αιώνα.

Αυτές οι αλλαγές στον χώρο της τεχνολογικής επικοινωνίας και η ταχύτατη χρήση και διάδοση των ηλεκτρονικών κοινωνικών δικτύων προκάλεσαν το ενδιαφέρον επιστημόνων από διάφορους χώρους (Λαογραφία, Ανθρωπολογία, Κοινωνιολογία, Ψυχολογία κ.λπ.) ώστε να εντάξουν στις ερευνητικές αναζητήσεις τους τη μελέτη του διαδικτύου και των νέων τεχνολογιών και τη συνακόλουθη επίδραση αυτών σε κοινωνικό και πολιτισμικό επίπεδο. Αντανάκλαση αυτής της ανάγκης είναι και ο παρών τόμος, που επιχειρεί μια διεπιστημονική ανάγνωση του διαδικτύου*. Τα ιδιάζοντα, ασαφή

* Ο τόμος αντλεί υλικό από το συνέδριο που διοργάνωσε το Τμήμα Ιστορίας, Αρχαιολογίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας με θέμα «Λαϊκός πολιτισμός, διαδίκτυο και νέες τεχνολογίες». Το συνέδριο πραγματοποιήθηκε στα τέλη Νοεμβρίου του 2012 στον Βόλο. Οφείλω ιδιαίτερες ευχαριστίες στους συνεργάτες Χρήστο Παπακώστα, λέκτορα ΤΕΦΑΑ του Πανεπιστημίου Αθηνών, και Έλσα Παπάζογλου, κοινωνική ανθρωπολόγο, για τη συμβολή τους στην οργάνωση και τη διεξαγωγή του συνεδρίου.

και ρευστά χαρακτηριστικά του διαδικτύου και των νέων τεχνολογιών απαιτούν μια διεπιστημονική προσέγγιση του φαινομένου και συνιστούν κοινό τόπο θεωρητικής και μεθοδολογικής ζύμωσης μεταξύ των κοινωνικών και των ανθρωπιστικών επιστημών.

Στην πρόκληση αυτή ανταποκρίθηκε πολύ πρόσφατα και η επιστήμη της Λαογραφίας η οποία, μπολιασμένη με τον θεωρητικό και τον μεθοδολογικό λόγο άλλων συναφών επιστημών (Ανθρωπολογία, Κοινωνιολογία), επιχειρεί να περάσει από τον εντοπισμό και την περιγραφή των νέων φαινομένων στη συστηματική μελέτη και την ανάλυσή τους. Ειδικότερα, εστιάζει στο ζήτημα της εμφάνισης και της ευρείας χρήσης μορφών του λαϊκού πολιτισμού (ανέκδοτα, λαϊκή λογοτεχνία, παραστασιακές τέχνες, λαϊκά δρώμενα κ.λπ.) στο διαδίκτυο και στην προβολή τους μέσα από τις νέες τεχνολογίες (cd-rom, βάσεις δεδομένων, ηλεκτρονικά μουσεία κ.λπ.). Σε κάθε περίπτωση, φαίνεται πως ο λαϊκός πολιτισμός συγκροτεί ένα προνομιακό πεδίο ατομικής και συλλογικής έκφρασης στο διαδίκτυο, όπου οι έννοιες της επικοινωνίας και της δημιουργικότητας αναδιατάσσονται και αποκτούν νέο δυναμικό νόημα και περιεχόμενο.

Ένα από τα βασικά θέματα που διατρέχουν, άμεσα ή έμμεσα, όλα τα κείμενα του τόμου είναι η έννοια της κοινότητας, με την οποία έχουν ασχοληθεί πολλοί επιστήμονες από διάφορες επιστήμες. Η Aristarkhona εστιάζει στο αν και πώς συγκροτείται αυτή η έννοια στον κυβερνοχώρο. Πιστεύει πως οι «εικονικές» κοινότητες είναι μια προσπάθεια να εξισορροπηθεί η αποσάθρωση των κοινωνικών θεσμών. Μέσο για τη συγκρότηση τέτοιων κοινοτήτων είναι το Facebook (Αυδίκος).

Ο Howard, με τη σειρά του, επικεντρώνεται στον ψηφιακό

υβριδισμό, τα νέα πολιτιστικά προϊόντα που προκύπτουν από τις δυνατότητες που προσφέρει το διαδίκτυο. Ο Πετρίδης, στη συνέχεια, ασχολείται με τα ομότιμα δίκτυα και την αλληλεπίδρασή τους. Οι Παπαγεωργίου, Μαυροφίδης και Λως, εξάλλου, ασχολούνται με το προφανές, ότι δηλαδή αυτό που αναπαριστάται από το διαδίκτυο δεν είναι αποτέλεσμα της τεχνολογίας αλλά του τρόπου τοποθέτησης του υλικού σε αυτό. Πλευρές αυτής της οπτικής ενσωματώνονται στο κείμενο των Θεοδοσίου και Μυριβήλη, όπου «η δυναμική Πρέσπα αποτελεί μια εκλεκτική και θρυμματισμένη έννοια», σε αυτό των Κατσαδώρου, Κακάμπουρα και Ταστεμίρογλου, που ασχολούνται με τον τρόπο παρουσίασης των συλλόγων Βλάχων στο διαδίκτυο, και στο κείμενο των Καπανιάρη και Γκασούκα για τα ψηφιακά μαθήματα στην εκπαίδευση.

Ο Blank θεωρεί το διαδίκτυο ενδιαφέρον πεδίο για τους λαογράφους για να μελετήσουν τους αστικούς θρύλους, λόγω της ανωνυμίας και της αποτελεσματικότητας του διαδικτύου στην ταχεία διάδοση των ιδεών. Αυτό επιβεβαιώνεται και από τον Gere, που ασχολείται με τη διατήρηση λογαριασμών Facebook νεκρών, η οποία δυσκολεύει τη λήθη. Τέλος, η Παπαπλία διερευνά και προτείνει τη χρήση των ψηφιακών μέσων στη διδασκαλία, η οποία αναδιατάσσει τη σχέση δασκάλου και εκπαιδευομένων. Χρησιμοποιεί δε ως παράδειγμα τη δική της εμπειρία.

Ευάγγελος Αυδίκος
Καθηγητής Πανεπιστημίου Θεσσαλίας
Σκαμνούλα/Πρέβεζα, 18 Φεβρουαρίου 2016

- panis.blogspot.gr/2010/04/blog-post_2700.html (τελευταία πρόσβαση 26.10.2013).
- Rauteberg, M. (2006). From Personal to Cultural Computing: how to assess a cultural experience. In G. Kemper & P. von Hellberg (Eds), *uDay IV – Information nutzbar machen* (pp. 13-21). Lengerich: Pabst Science Publications.
- Sutton, S. (1983). Rural-urban Migration in Greece. *Urban Life in Mediterranean Europe* (pp. 225-249). Illinois: University of Illinois.
- Sutton, S. (1978). *Migrant Regional Associations: An Athenian Example and its Implicants* (Ph.D.). Chapel Hill: The University of North Carolina at Chapel Hill.
- Ταστεμίρογλου, Ε. (2012). *Παρουσία τοπικών συνδέσμων Βλάχων της Θεσσαλίας στο διαδίκτυο* (διπλωματική εργασία). Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Επιστήμες της Αγωγής – Εκπαίδευση με Χρήση Νέων Τεχνολογιών» του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου.
- Van Effelerrre, K. (2005). The Disclosure of a Rich Collection of Flemish Folk Legends on the Internet. *Fabula* 46: 314-323. www.volksverhalenbank.be.
- Χατζητάκη-Καψωμένου, Χ. (2003). Οι πολιτιστικοί σύλλογοι και η παράδοση: το πρόβλημα της αυθεντικότητας. *Το παρόν του Παρεδδόντος. Ιστορία, Λαογραφία, Κοινωνική Ανθρωπολογία* (σσ. 369-382). Αθήνα: Εταιρεία Σπουδών Νεοελληνικού Πολιτισμού και Γενικής Παιδείας.

ΛΑΪΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΑ
ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΕΝΑ ΒΙΒΛΙΑ (ENRICHED E-BOOKS):
ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΥΣ ΠΟΡΟΥΣ
ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ
ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

Α. Καπανιάρης, Μ. Γκασούκα

Εισαγωγή: Λαϊκός πολιτισμός και διαδίκτυο

Ο νέος δρόμος που ανοίγει σήμερα το διαδίκτυο στη διαχείριση και επεξεργασία του περιεχομένου του λαϊκού πολιτισμού συνδέεται άμεσα με τη ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας, η οποία εμφανίζεται στις μέρες μας ως ολικό γεγονός, το οποίο επεκτείνεται στο σύνολο των ανθρώπινων δραστηριοτήτων: από τις πλέον εργαλειακές και προσωπικές από αυτές έως τις πνευματικές ενασχολήσεις (Σκαρπέλος, 1999: 61). Η λαογραφία εισέρχεται σε ένα νέο διαδικτυακό περιβάλλον και η ανταλλαγή πληροφοριών μέσω του υπολογιστή διαμορφώνει μια νέα ψηφιακή κουλτούρα, στο πλαίσιο της οποίας ανθίζει ένας νέος πολιτισμός (Blank, 2007). Έτσι, το διαδίκτυο παράγει νέες μορφές λαϊκού πολιτισμού, ενώ παράλληλα αναπαράγει και αναδιαμορφώνει παλαιότερο λαογραφικό υλικό με ραγδαίους ρυθμούς σε όλο τον κόσμο. Την παραπάνω άποψη ενισχύει και ο Dundes (2005: 46), ο οποίος αναφέρει ότι, εάν η λαογραφία συνεχίζει να είναι ζωντανή και αναπτυσσόμενη στον σύγχρονο κόσμο, αυτό οφείλεται εν μέρει στην αυξανόμενη μετάδοση του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και του διαδικτύου. Συμπερασματικά, το διαδίκτυο λειτουργεί σε δύο κατευθύνσεις: στην κατεύθυνση του «παρα-

γωγού» λαϊκού πολιτισμού και σε αυτή του «διανομέα/διαμορφωτή» ψηφιακού λαογραφικού υλικού.

Η έννοια του «παραγωγού» λαϊκού πολιτισμού συνδέεται κυρίως με τους σύντομους διαλόγους, τα αινίγματα, τις παροιμίες, τους λαϊκούς αστικούς μύθους, τις λαϊκές εκφράσεις, τις νέες λαϊκές δοξασίες, κείμενα και φωτογραφίες, παρουσιάσεις, βίντεο στο δίκτυο YouTube, και άλλες μορφές ψηφιακής έκφρασης που αναπτύσσονται σε κοινωνικά δίκτυα (π.χ. Facebook), σε διάφορα φόρουμ διαλόγου, σε εικονικούς κόσμους (π.χ. second life), μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (email) και σε δωμάτια συνομιλίας (chat room). Την παραπάνω άποψη ενισχύουν και οι Γκασούκα και Φουλίδη (2012: 104), επιβεβαιώνοντας πως η λαογραφική διάσταση του World Wide Web και των συναφών ψηφιακών μέσων βοηθά στην αναγέννηση του λαϊκού πολιτισμού. Αντίστοιχα, η έννοια του «διανομέα/διαμορφωτή» ψηφιακού λαογραφικού υλικού σχετίζεται με εργαλεία τεχνολογίας, πληροφορίας και επικοινωνιών (ΤΠΕ) τα οποία μπορούν να μεταφέρουν, να διανείμουν και να αναπροσαρμόσουν λαογραφικό υλικό τόσο ως προς τη δομή του όσο και ως προς τη μορφή παρουσιάσής του. Δηλαδή, με τον κατάλληλο παιδαγωγικό/διδασκτικό σχεδιασμό, είδη λαϊκού πολιτισμού μπορεί να διανεμηθούν σε ένα νεανικό κοινό, συνδυάζοντας φορητές συσκευές αφής, το διαδίκτυο και το κατάλληλο λογισμικό. Ειδικά η δυνατότητα χειρισμού φορητών συσκευών αφής, που διασυνδέονται με εφαρμογές διαδικτύου και προσφέρουν απλότητα στον σχεδιασμό, ευχρηστία και πολλαπλές αναπαραστάσεις, θα καθορίσει στο μέλλον σε μεγάλο βαθμό τις αναγνωστικές επιλογές ενός νεαρού ηλικιακά κοινού που διαμορφώνεται ήδη από το διαδίκτυο.

Στο παραπάνω πλαίσιο γίνεται προφανές πως η λαογραφική έρευνα οφείλει να συμπεριλάβει τώρα νέες ομάδες, τις οποίες προηγουμένως αμελούσε, και πρέπει να εξετάσει τις καινούριες κοινωνικές μορφές του τεχνολογικού κόσμου (Bausinger, 2009: 18). Επίσης, όπως αναφέρει και ο Blank (στο Γκασούκα & Φουλίδη, 2012: 142), η λαογραφία έχει πλέον μεταφερθεί στην ψηφιακή εποχή και είναι υποχρεωμένη να διερευνήσει πώς το διαδίκτυο μεσολαβεί στην καλλιέργεια της έκφρασης και στη δημιουργία λαογραφικού υλικού. Επίσης, σύμφωνα με τον Μιχαήλ (2009: 296-297), ο κόσμος του διαδικτύου είναι κατεξοχήν λαογραφικός, μέσα στο οποίο ζει σήμερα ο «homo interneticus», που δημιουργεί έναν ιδιότυπο πολιτισμό, τον «διαδικτυακό πολιτισμό», τον οποίο καλούνται να μελετήσουν διεξοδικά οι λαογράφοι. Το διαδίκτυο συνεπώς είναι ένας χώρος όπου παράγεται, αναπαράγεται, διαμορφώνεται, αναδομείται και διαδίδεται ο λαϊκός πολιτισμός του σήμερα και του χθες.

Τα πλεονεκτήματα του διαδικτύου, που σχετίζονται με τη διαδραστικότητα, την ταχύτητα, την πολλαπλή αναπαράσταση και την επικοινωνία, δρομολογούν σήμερα εξελίξεις που το καθιερώνουν ως τον μεγαλύτερο διακινητή περιεχομένου διεθνώς. Στην εκπαίδευση η χρήση του διαδικτύου ως πλατφόρμας διακίνησης λαογραφικού υλικού και ως μέσου διερεύνησης πολλαπλών πηγών μπορεί να προσφέρει ικανοποιητικές λύσεις στη μονομέρεια ενός σχολικού εγχειριδίου. Συνεπώς, ένα ζήτημα που αναδύεται σήμερα από το τρίπτυχο «λαϊκός πολιτισμός – διαδίκτυο – εκπαίδευση» είναι η ψηφιακή ανάγνωση, και ίσως είναι αναγκαίο να διασαφηνιστεί σε ποιο πλαίσιο αυτή πραγ-

ματοποιείται, με ποια μέσα, σε ποια μορφή, σε ποιο χώρο και χρόνο και τέλος με ποια μαθησιακά αποτελέσματα.

Ψηφιακή ανάγνωση, λαϊκός πολιτισμός και εκπαίδευση

Ενδιαφέρων διάλογος αναπτύσσεται διεθνώς τα τελευταία χρόνια στην εκπαιδευτική κοινότητα, και όχι μόνο, σχετικά με την ψηφιακή ανάγνωση, τα ψηφιακά βιβλία και το όφελος που προκύπτει από αυτή τη νέα πραγματικότητα (η οποία επηρεάζει σαφώς και τον χώρο του λαϊκού πολιτισμού, με έμφαση στην εκπαιδευτική διαδικασία που τον αφορά). Ο διάλογος αυτός, παρότι δεν είναι καταγεγραμμένος επαρκώς σε επιστημονικές εργασίες, διατυπώνεται σε συζητήσεις, σε εκπαιδευτικά προγράμματα και σε ερωτήματα μάχιμων εκπαιδευτικών, οι οποίοι εύλογα διερωτώνται τι σημαντικό και επωφελές προσφέρει η ψηφιακή ανάγνωση στην εκπαίδευση. Τα ερωτήματα και οι προβληματισμοί μάλιστα εστιάζονται κυρίως στον τρόπο που μπορούν να αξιοποιηθούν τα ψηφιακά βιβλία, για παράδειγμα, αν μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε εργαστήρια ηλεκτρονικών υπολογιστών ή σε φορητές συσκευές. Επίσης, αφορούν θέματα που σχετίζονται με τον χρόνο και τον τόπο χρήσης τέτοιων βιβλίων (Karaniaris, Gasouka, Zisiadis, Papadimitriou & Kalogirou, 2013, όπως και Gasouka, Karaniaris, Arvanitidou, Foulidi & Raptou, 2013).

Αν επιχειρήσουμε να συνοψίσουμε τους προβληματισμούς και την κριτική που δέχονται τα ψηφιακά βιβλία, θα καταλήξου-

με σε μια σειρά ζητημάτων που πρέπει προοδευτικά να διερευνηθούν από την επιστημονική κοινότητα. Οι προβληματισμοί εντοπίζονται κυρίως στο αν οι μαθητές/-ήτριες: (α) θα μπορούν να συγκεντρώνονται και να εστιάζουν σε συγκεκριμένο περιεχόμενο και όχι να περιπλανιούνται σε έναν ωκεανό πληροφοριών, που πολλές φορές απαιτεί εξειδίκευση και αρκετό χρόνο προσέγγισης· (β) θα έχουν τη δυνατότητα να διαχειριστούν και να αξιοποιήσουν την επιπλέον πληροφορία που ανακτάται από το διαδίκτυο στο απαιτητικό περιβάλλον της τάξης· (γ) θα μπορούν να χρησιμοποιήσουν φορητές συσκευές και να αντιμετωπίσουν πρακτικά ζητήματα χρήσης (φόρτιση, σύνδεση με Wi-Fi κ.ά.). Από την πλευρά των εκπαιδευτικών, οι προβληματισμοί εντοπίζονται κυρίως: (α) σε ζητήματα εκπαίδευσης εκπαιδευτικών και μαθητών/-τριών, (β) στην καλλιέργεια ψηφιακής κουλτούρας για την εκπαιδευτική χρήση τέτοιων μέσων ανάγνωσης, (γ) στον παιδαγωγικό σχεδιασμό για την ένταξη τέτοιων μέσων στην εκπαιδευτική διαδικασία (Καπανιάρης, 2013α).

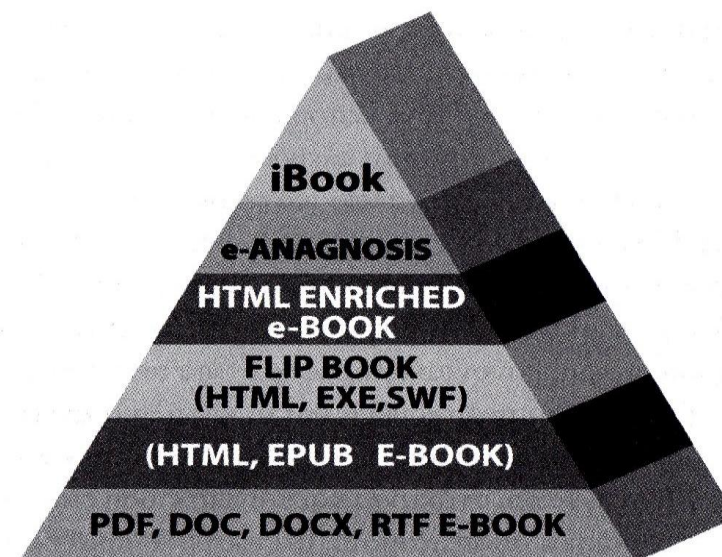
Ταξινόμια ψηφιακών βιβλίων

Τα είδη των ψηφιακών βιβλίων (e-book) που μπορούν να αναγνωσθούν σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές ή φορητές συσκευές διαχωρίζονται ανάλογα με τις διάφορες τεχνολογίες με τις οποίες έχουν αναπτυχθεί και το επίπεδο διάδρασης και διερεύνησης που παρέχουν. Ειδικότερα, διακρίνουμε σε πρώτο επίπεδο τα ψηφιακά βιβλία σε μορφή PDF, DOC, DOCX, RTF χωρίς ιδιαίτερη διάδραση και δυσκολίες κατασκευής. Σε δεύτερο επίπεδο

δο διακρίνουμε ψηφιακά βιβλία σε μορφή HTML, EPUB τα οποία παρέχουν ένα στοιχειώδες επίπεδο διάδρασης απαιτώντας βασικές γνώσεις HTML editor για να κατασκευαστούν. Σε τρίτο επίπεδο διακρίνουμε ψηφιακά βιβλία σε μορφή flip-book, με δυνατότητες διάδρασης που στηρίζονται σε συνδέσεις (links) πόρων ιστοσελίδων και σχετικά εύκολο τρόπο κατασκευής. Σε τέταρτο επίπεδο διακρίνουμε εμπλουτισμένα ψηφιακά βιβλία, τα οποία δημιουργούνται εξ ολοκλήρου με HTML γλώσσα, προσφέροντας υψηλές επιδόσεις σε επίπεδο διάδρασης, διερεύνησης και ανάγνωσης. Σε πέμπτο επίπεδο διακρίνουμε εμπλουτισμένα ψηφιακά βιβλία τα οποία δημιουργούνται με βάση αρχεία PDF με το λογισμικό e-anagnosis (www.e-anagnosis), προσφέροντας διάδραση, διερεύνηση και ανάγνωση. Τέλος, σε έκτο επίπεδο διακρίνουμε εμπλουτισμένα ψηφιακά βιβλία ibooks για ipad, τα οποία δημιουργούνται με το λογισμικό της Apple (ibooks author) προσφέροντας υψηλές επιδόσεις σε επίπεδο διάδρασης, διερεύνησης και ανάγνωσης (Καρανιάρης et al., 2013a).

Νέες ψηφιακές μορφές ανάγνωσης: νέες οπτικές για τον λαϊκό πολιτισμό

Στον χώρο του λαϊκού πολιτισμού και ειδικά στον χώρο της εκπαίδευσης, εκδόσεις που ήδη είναι παραγκωνισμένες ή βρίσκονται σε χαμηλή αναγνωσιμότητα εξαιτίας της σελιδοποίησης και της δομής τους, εύκολα μπορούν να εμπλουτιστούν και να ενισχυθούν τόσο ως προς το περιεχόμενό τους όσο και σε επίπεδο μορφής και λειτουργικότητας. Επίσης, εγχειρίδια και διάφορες



Σχήμα 1: Ταξινόμια των ψηφιακών βιβλίων
(Καρανιάρης et al., 2013a)

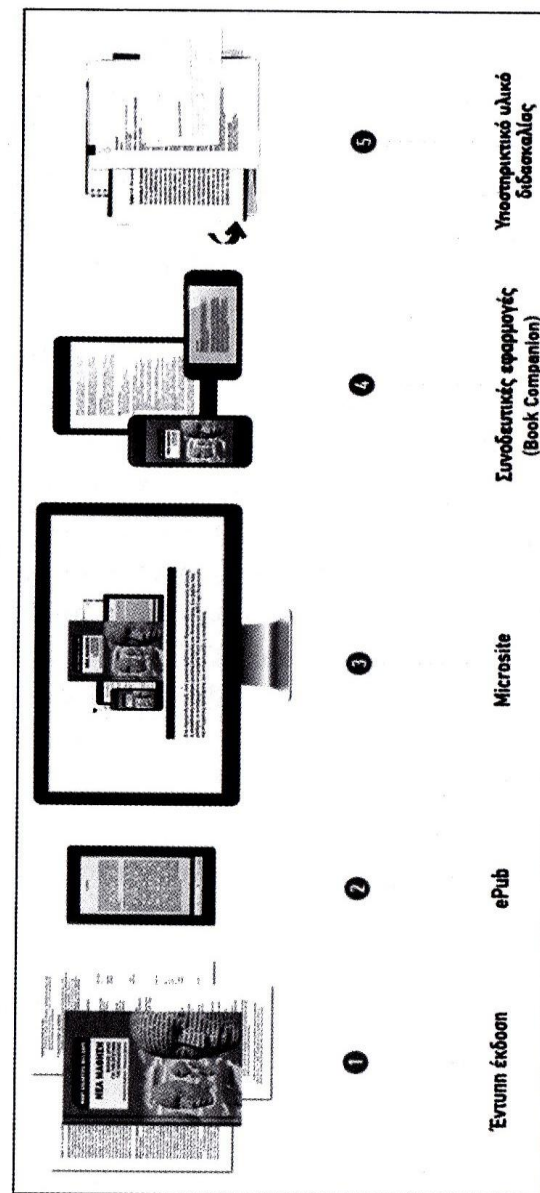
εκδόσεις του λαϊκού πολιτισμού που προορίζονταν για διδασκαλία στην τριτοβάθμια εκπαίδευση μπορούν να αναπροσαρμοστούν και να εμπλουτιστούν με βοηθητικό υλικό για τον εισηγητή ή την εισηγήτρια (οπτικοακουστικές περιλήψεις και διαφάνειες με συνοδευτική αφήγηση).

Εκτός από τα εμπλουτισμένα ψηφιακά βιβλία, τα οποία σχεδιάζονται εξ αρχής με ενσωματωμένους μαθησιακούς πόρους και πολλαπλές οπτικές αναπαραστάσεις, υπάρχουν νέες ψηφιακές βοηθητικές εφαρμογές ανάγνωσης των έντυπων βιβλίων. Αυτές οι βοηθητικές ψηφιακές εφαρμογές ανάγνωσης εμφανίστηκαν

πρόσφατα και λειτουργούν συμπληρωματικά με την έντυπη μορφή, ενισχύοντας και εμπλουτίζοντας την ανάγνωση. Επίσης, εκτός από τη βοηθητική τους λειτουργία, μπορούν να λειτουργήσουν και αυτόνομα από την πλευρά του αναγνώστη μαθητή ή του εκπαιδευτικού ως εργαλείο για τις διδακτικές του παρεμβάσεις. Η νέα βοηθητική μορφή ανάγνωσης ενός βιβλίου έχει ως βάση της το διαδίκτυο, παρέχεται δηλαδή μέσα από δικτυακό τόπο με τη μορφή ενός μικρο-ιστότοπου (microsite) και στη δομή του περιλαμβάνονται πληροφορίες για τον/τη συγγραφέα και το βιβλίο με τα περιεχόμενα και τα κεφάλαια της έκδοσης. Επιλέγοντας κάθε κεφάλαιο, υπάρχει η δυνατότητα να επιλέξουμε για ανάγνωση, ανάκτηση και κατ' επέκταση επεξεργασία: (α) τα μαθησιακά αποτελέσματα, (β) τους βασικούς όρους, (γ) την περίληψη, (δ) τις εικόνες, (ε) τα αποσπάσματα και (στ) τους όρους και ορισμούς κάθε κεφαλαίου. Εκτός από τους μικρο-ιστοτόπους, υπάρχει η δυνατότητα να ανακτηθούν από το διαδίκτυο και τον σχετικό ιστότοπο και άλλα υποπροϊόντα ψηφιακής ανάγνωσης και υποστήριξης, τα οποία μπορούν να λειτουργήσουν συνοδευτικά και αυτόνομα προς την έντυπη έκδοση του βιβλίου. Αυτά τα νέα εναλλακτικά εργαλεία ψηφιακής ανάγνωσης έκαναν πρόσφατα την εμφάνισή τους στην Ελλάδα. Προφανώς η συγκεκριμένη εξέλιξη, που εκπορεύεται από αντίστοιχες εφαρμογές του εξωτερικού, σύντομα αναμένεται να επεκταθεί σε αρκετούς ελληνικούς εκδοτικούς οίκους, σηματοδοτώντας έναν νέο τρόπο προσέγγισης στην ψηφιακή ανάγνωση.

Αναλυτικότερα, οι νέες αυτές εφαρμογές ψηφιακής ανάγνωσης είναι:

1. Συνοδευτικές εφαρμογές Book Companion (για κινητά τη-



Εικόνα 1: Οι βοηθητικές ψηφιακές εφαρμογές ανάγνωσης από τις εκδόσεις «Κριτική» με τον διακριτικό τίτλο «Δέσμη βιβλίου», πηγή: <http://desmes.kritiki.gr/>.

λέφωνα και tablets), όπου μπορεί κάποιος να αξιοποιήσει αποσπάσματα, εικόνες, διαγράμματα, πίνακες, γλωσσάρι, εφαρμογή δυναμικής αναζήτησης και πρόσθετο εκπαιδευτικό υλικό κατά τη μελέτη του).

2. Βιβλίο-εφαρμογή Book App (για κινητά τηλέφωνα και tablets), που περιλαμβάνει όλο το βιβλίο και όλα τα υλικά που είναι διαθέσιμα στη συνοδευτική εφαρμογή (οπτικο-ακουστικές περιλήψεις και διαφάνειες με συνοδευτική αφήγηση).

Οι παραπάνω εφαρμογές, ειδικά στον χώρο του λαϊκού πολιτισμού, μπορούν να αποτελέσουν συμπληρωματικά εργαλεία διάχυσης και επαναπροσδιορισμού της μορφής και του περιεχομένου της πληροφορίας, με στόχο την ενίσχυση της διδασκαλίας του λαϊκού πολιτισμού στην εκπαίδευση. Παράλληλα, οι πολλαπλές αναπαραστάσεις και η επεξεργασία που μπορεί να επέλθει στο περιεχόμενο από τους εκπαιδευτικούς μέσω ενός νέου τέτοιου παρεχόμενου ψηφιακού υλικού τους προσφέρει τη δυνατότητα να λειτουργήσουν ως συν-δημιουργοί εκπαιδευτικού υλικού.

Χρησιμοποιώντας φορητές τεχνολογίες για το μάθημα του λαϊκού πολιτισμού

Η χρήση του διαδικτύου σε εξωτερικούς χώρους με τη βοήθεια ασύρματου δικτύου (Wi-Fi) δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές και στις μαθήτριες ή σε ομάδες ενηλίκων, μέσω φορητών συσκευών (iPhone, iPod touch, iPad, tablet Android), να έχουν πρόσβαση σε εμπλουτισμένα βιβλία και σε εφαρμογές βοηθητι-

κής ανάγνωσης (microsite, Book Companion, Book App, ebook) σε εξωτερικούς χώρους (μουσεία, βιβλιοθήκες, εκθεσιακά κέντρα, χώρους μνήμης κ.ά.). Βέβαια, σε ό,τι αφορά τον λαϊκό πολιτισμό, οι μαθησιακές δραστηριότητες που υλοποιούνται σε εξωτερικούς χώρους πολιτισμού παραμένουν ένα ζητούμενο. Έτσι, η χρήση περιβαλλόντων εμπλουτισμένης ανάγνωσης (ψηφιακά εμπλουτισμένα βιβλία και εναλλακτικές ή συμπληρωματικές πηγές μέσω διαδικτύου) και ενός περιβάλλοντος ψηφιακής καταγραφής (σημειωματάριο, σελιδοδείκτες, ημερολόγιο) στη διαδικασία μιας επιτόπιας λαογραφικής έρευνας μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές και τις μαθήτριες να εργαστούν ικανοποιητικά σε αυθεντικά πλαίσια μάθησης. Σύμφωνα με τους Melhuish και Falloon (2010), έξω από την τάξη η φορητότητα που προσφέρουν τεχνολογίες όπως τα iPads τις καθιστά ιδανικές για εργασία στην ύπαιθρο (χώρους πολιτισμού), προσφέροντας τη δυνατότητα στους μαθητές να ανακαλέσουν έγγραφα και εμπλουτισμένα βιβλία σε πραγματικό χρόνο, καταγράφοντας παρατηρήσεις ή έχοντας πρόσβαση σε παράλληλες πηγές μαθησιακών αντικειμένων σε μικρό χρονικό διάστημα. Και είναι εντυπωσιακό πόσο εύκολα μπορούν να χειρίζονται τέτοιες τεχνολογίες αφής, ενισχύοντας τις εμπειρίες που προσφέρει, λόγω χάρη, ένα μουσείο, με επεκτάσεις της μάθησης μέσα από μικρά παιχνίδια και εργαλεία κοινωνικής δικτύωσης. Επίσης, η αλληλεπίδραση των παιδιών με αρχαιακό υλικό μέσω εκδόσεων-εφαρμογών ανάγνωσης για iPad ενισχύει τη διαλεκτική διαδικασία που μπορεί να αναπτυχθεί τόσο μέσα στην τάξη όσο και σε χώρους πολιτισμού, συνδυάζοντας το ψηφιακό παιχνίδι με χειραπτικά υλικά (Jones et al., 2011).

Εμπλουτισμένα ψηφιακά βιβλία (enriched e-books)

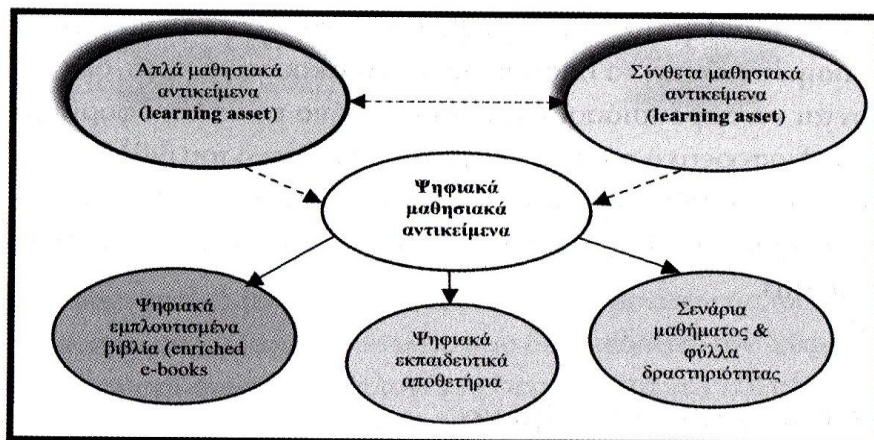
Τα εμπλουτισμένα βιβλία αποτελούν εξέλιξη των πολυμεσικών (multimedia) και αργότερα διαδραστικών βιβλίων (interactive books), που πρωτοεμφανίστηκαν για να διηγηθούν μια ιστορία, ένα παραμύθι ή μια μαθησιακή ενότητα. Παρείχαν απλώς ανάγνωση με πολυμεσικά στοιχεία, που διασκέδαζαν τον αναγνώστη, και στη συνέχεια επιλογές προκαθορισμένης εξέλιξης και διάδρασης. Αντίθετα, τα εμπλουτισμένα ψηφιακά βιβλία (enriched e-books) προσφέρουν μαθησιακές εμπειρίες και πολλαπλές ευκαιρίες διερεύνησης και ανακάλυψης μέσω δραστηριοτήτων που ενσωματώνονται στο περιεχόμενο του ψηφιακού βιβλίου. Σύμφωνα με τους Gasouka και συν. (2013), το εμπλουτισμένο ψηφιακό βιβλίο (enriched e-book) είναι «μια ψηφιακή έκδοση βιβλίου σε μορφή ιστοσελίδας (html) ή σε μορφή epub ή σε οποιοδήποτε άλλο πρότυπο, ψηφιακά εμπλουτισμένο με απλά μαθησιακά αντικείμενα (Learning Asset) ή με σύνθετα μαθησιακά αντικείμενα (Learning Resource), ή με συνδυασμό των δυο παραπάνω με ειδική σήμανση, δυνατότητα πληροφόρησης (mouseover) σε κάθε εικονίδιο, καθώς και πρόσθετων διαδικτυακών συνδέσμων (hot words)». Οι Γκασούκα και Φουλίδη (2012: 126) επισημαίνουν πως η χρήση των νέων τεχνολογιών κατά τη διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού μέσω σχεδίων, φωτογραφιών, ψηφιακών παρουσιάσεων, ήχου και βίντεο μπορεί να φανούν ιδιαίτερα αποτελεσματικά, καθώς δίνουν την ευκαιρία στους μαθητές και τις μαθήτριες να θέσουν ερωτήσεις, να δεχτούν διευκρινίσεις κ.λπ., γεγονός που ενισχύει την κατα-

νόηση του θέματος. Έτσι, τα ψηφιακά εμπλουτισμένα βιβλία, χρησιμοποιώντας τα παραπάνω οπτικοακουστικά μέσα, δεν έρχονται να παρουσιάσουν απλώς και μόνο την πληροφορία με έναν διαφορετικό τρόπο βασισμένα στο κείμενο του βιβλίου, αλλά έχουν ως κύριο στόχο να ενσωματώσουν απλές και σύνθετες δραστηριότητες δημιουργώντας ένα εποικοδομητικό πλαίσιο μάθησης.

Μαθησιακά αντικείμενα στον χώρο του λαϊκού πολιτισμού

Τα μαθησιακά αντικείμενα στον χώρο του λαϊκού πολιτισμού μπορεί να είναι οι ψηφίδες μιας επιτόπιας λαογραφικής έρευνας που, ως κατακερματισμένες μονάδες τεκμηρίων, ίσως να μην αποφέρουν το μεγαλύτερο εκπαιδευτικό όφελος. Ο λαϊκός πολιτισμός προσφέρεται για δημιουργία μαθησιακών αντικειμένων, αφού η συλλογή, διάθεση και επεξεργασία φωτογραφιών, ήχων, δημοτικών τραγουδιών, αφηγήσεων, παραμυθιών, αιγιμάτων, έργων λαϊκής ζωγραφικής, ειδών λαϊκής τέχνης «ζωντανεύουν» και προσφέρονται ως πρωταρχικό υλικό για δημιουργία απλών και σύνθετων μαθησιακών αντικειμένων.

Η έννοια του μαθησιακού αντικειμένου δεν προέκυψε από την επιστημονική εκπαιδευτική κοινότητα μέσα από έναν κοινό εννοιολογικό ορισμό, αντίθετα υπήρξε προϊόν των ενασχολούμενων με την εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Σύμφωνα με την Polsani (2003), οι λειτουργικές απαιτήσεις των μαθησιακών αντικειμένων είναι: (α) η προσβασιμότητα (accessibility), η



Σχήμα 2: Είδη ψηφιακών αντικειμένων και διασυνδέσεις με εφαρμογές (Καπανιάρης, 2013β)

οποία πρέπει να περιγραφεί με τα κατάλληλα μεταδεδομένα, ώστε να είναι εφικτή η αποθήκευση και η αναφορά σε μια βάση δεδομένων· (β) η δυνατότητα επαναχρησιμοποίησης (reusability), ώστε να υπάρχει δυνατότητα λειτουργίας σε διαφορετικά εκπαιδευτικά πλαίσια· και (γ) η διαλειτουργικότητα (interoperability), ώστε να διασφαλίζεται η ανεξαρτησία από την πλατφόρμα και το σύστημα διαχείρισης γνώσης. Στη βιβλιογραφία απαντώνται αρκετοί ορισμοί, οι οποίοι έχουν ως κοινό βασικό χαρακτηριστικό την επαναχρησιμοποίηση των μαθησιακών αντικειμένων. Ο Wiley (2002) αναφέρει ως μαθησιακό αντικείμενο κάθε ψηφιακή πηγή περιεχομένου η οποία μπορεί να επαναχρησιμοποιηθεί για να υποστηρίξει τη μάθηση. Ο L'Allier (1997) αναφέρει ως μαθησιακό αντικείμενο τη μικρό-

τερη ανεξάρτητη δομική εμπειρία που περιλαμβάνει έναν μαθησιακό στόχο, μια μαθησιακή δραστηριότητα και μια αξιολόγηση. Χαρακτηριστικός είναι και ο ορισμός του LTSC (Learning Technology Standards Committee), σύμφωνα με τον οποίο τα μαθησιακά αντικείμενα ορίζονται ως οντότητες, ψηφιακές ή μη, που μπορούν να επαναχρησιμοποιηθούν από διάφορα διδακτικά συστήματα και εκπαιδευτικά περιβάλλοντα (IEEE, 2002). Συνοψίζοντας τις παραπάνω προσπάθειες για τη διατύπωση της έννοιας του μαθησιακού αντικειμένου, καταλήγουμε πως μαθησιακό αντικείμενο είναι μια αυτόνομη και ανεξάρτητη μονάδα εκπαιδευτικού υλικού συνδεδεμένη με ένα ή περισσότερα μαθησιακά αποτελέσματα, η οποία έχει αναπτυχθεί εξαρχής με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορεί να επαναχρησιμοποιηθεί σε διαφορετικά εκπαιδευτικά πλαίσια (Καπανιάρης, Gasouka, Zisiadis, Papadimitriou & Kalogirou, 2013b).

Παιδαγωγικός σχεδιασμός μαθησιακών αντικειμένων

Ως γνωστόν, ο παιδαγωγικός σχεδιασμός των μαθησιακών αντικειμένων θα πρέπει να ακολουθεί συγκεκριμένη παιδαγωγική φιλοσοφία. Οι θεωρίες μάθησης που στηρίζουν τον σχεδιασμό απλών μαθησιακών αντικειμένων (learning asset), όπως εικόνα, ήχος, βίντεο, αναπαραστάσεις δεδομένων, επίδειξη, παρουσίαση, ασκήσεις πρακτικής και εξάσκησης, εφαρμογές αξιολόγησης κ.ά., ανήκουν στον συμπεριφορισμό. Οι θεωρίες μάθησης που στηρίζουν τον σχεδιασμό σύνθετων μαθησιακών αντικειμένων (learning resource), όπως προσομοίωση, πείραμα, διερεύνηση,

ανοιχτή δραστηριότητα, μοντέλο, δραστηριότητα, εκπαιδευτικό παιχνίδι, κ.ά., ανήκουν στις γνωστικές θεωρίες. Ο εποικοδομισμός, ως κύριος εκφραστής των γνωστικών θεωριών, αποτελεί φιλοσοφία μάθησης θεμελιωμένη στην αρχή ότι η μάθηση επέρχεται μέσα από τον αναστοχασμό των εμπειριών πάνω στις οποίες οικοδομείται η προσωπική γνώση του κόσμου. Καθένας από εμάς δημιουργεί τους δικούς του «κανόνες» και «νοητικά σχήματα», ώστε να προσδώσει νόημα στις εμπειρίες του (Κόμης, 2004: 86· Καπανιάρης & Παπαδημητρίου, 2012: 68).

Κατά τον σχεδιασμό μαθησιακών αντικειμένων που προορίζονται για ενσωμάτωση σε εμπλουτισμένα ψηφιακά βιβλία, θα πρέπει να έχουμε κατά νου ότι στις συμπεριφοριστικού τύπου προσεγγίσεις οι εφαρμογές που μπορεί να χρησιμοποιηθούν είναι είτε για την παροχή εποπικής διδασκαλίας είτε για την εμπέδωση χαμηλού επιπέδου γνώσεων και δεξιοτήτων. Κάποιες φορές αξιοποιούνται και ως μέσα αξιολόγησης της επίδοσης των μαθητών (Κόμης, 2004: 81). Αντίστοιχα, κατά τον σχεδιασμό μαθησιακών αντικειμένων που στηρίζονται στις εποικοδομιστικές/κονστрукτιβιστικές θεωρίες, θα πρέπει τα μαθησιακά αντικείμενα να προσανατολίζονται προς δυνατότητες εξερεύνησης ενός χώρου, ανακατασκευής μιας ιδέας, ενός φαινομένου ή γεγονότος, προς δυνατότητες έκφρασης ιδεών και ανταλλαγής απόψεων, προς πειραματισμό των χρηστών, προς ανοικτού τύπου προβλήματα και αυθεντικές μαθησιακές δραστηριότητες (Κόμης, 2004: 87· Σιασιάκος, 2009). Έτσι, ένα τέτοιο βιβλίο που στηρίζεται στον παραπάνω σχεδιασμό μπορεί να προσδώσει στοιχεία διερεύνησης, ανακάλυψης, εμπέδωσης, παρουσίασης και εξάσκησης (Καπανιάρης et al., 2013b).

Σχεδιάζοντας ψηφιακά μαθησιακά αντικείμενα για τον λαϊκό πολιτισμό με τη χρήση εργαλείων Web 2.0

Η νέα ψηφιακή κουλτούρα που διαμορφώνεται στο διαδίκτυο, καθώς και η σημασία της διδακτικής του λαϊκού πολιτισμού στην εκπαίδευση οδηγούν στην αξιοποίηση όλων των ψηφιακών μέσων και στον τομέα της Λαογραφίας. Με την ενσωμάτωση των ψηφιακών μαθησιακών αντικειμένων σε εμπλουτισμένα ψηφιακά βιβλία δίνεται η δυνατότητα στον μαθητή να έρθει σε επαφή με παραμύθια, μύθους, αινίγματα, λαϊκά τραγούδια, λαϊκή τέχνη και παραδοσιακά επαγγέλματα με έναν εντελώς διαδραστικό τρόπο, όπου η συμμετοχή και ο μοναδικός μαθησιακός δρόμος του μαθητή κατασκευάζεται από τον ίδιο αρκετά εποικοδομητικά (Gasouka et al., 2013).

Με τη χρήση εργαλείων Web 2.0 μπορούμε να δημιουργήσουμε δωρεάν απλά και σύνθετα μαθησιακά αντικείμενα (ψηφιακές αφηγήσεις, παρουσιάσεις, γκαλερί φωτογραφιών με ελεύθερα πρότυπα, κουίζ, σταυρόλεξα, κόμικ, δραστηριότητες κ.ά.), τα οποία μπορούμε να εξαγάγουμε τοπικά (export) ως ανεξάρτητα μαθησιακά αντικείμενα. Στη συνέχεια, τα αντικείμενα μπορούν να ενσωματωθούν σε μια διαδικασία εμπλουτισμού ψηφιακών βιβλίων ή να τοποθετηθούν σε εκπαιδευτικά αποθετήρια μαθησιακών πόρων (Καπανιάρης et al., 2013b). Ένας πρώτος απλός τρόπος σύνδεσης των μαθησιακών αντικειμένων μπορεί να πραγματοποιηθεί με τη χρήση ενός HTML editor κατευθείαν πάνω στην HTML ιστοσελίδα, με τη χρήση της τεχνικής ένθετης οθόνης (Shadowbox), ώστε ο μαθητής να μη με-

ταβαίνει σε νέα ιστοσελίδα, γεγονός που μπορεί να προκαλέσει σύγχυση και αποπροσανατολισμό. Επίσης, πάνω σε κάθε μαθησιακό αντικείμενο μπορούμε να προσδώσουμε χαρακτηριστικά ταυτότητας και με το άγγιγμα του δείκτη του ποντικιού (mouse over) ο χρήστης να διαβάζει και να αναγνωρίζει τον συγκεκριμένο μαθησιακό πόρο.

Ένας πιο σύνθετος και διαφορετικός τρόπος σύνδεσης των μαθησιακών αντικειμένων και παραγωγής ψηφιακών εμπλουτισμένων βιβλίων είναι μέσω των εφαρμογών Marginalia (Composer & Paspertu) της eAnagnosis (www.eAnagnosis.com). Ειδικότερα, το λογισμικό Marginalia Paspertu έχει τη δυνατότητα συγγραφής εμπλουτισμένων ψηφιακών βιβλίων με την αντίστοιχη σύνδεση μαθησιακών αντικειμένων ως πόρων εμπλουτισμού στο ψηφιακό εμπλουτισμένο βιβλίο. Αντίστοιχα, το λογισμικό Marginalia Composer λειτουργεί ως λογισμικό προβολής εμπλουτισμένων ψηφιακών βιβλίων ή απλών ψηφιακών βιβλίων σε μορφή pdf ή epub (Gasouka et al., 2013· Karaniaris et al., 2013b).

Ο ψηφιακός εμπλουτισμός με το εργαλείο iBooks Author για iPad θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία ψηφιακών εμπλουτισμένων βιβλίων για τον λαϊκό πολιτισμό, δημιουργώντας ενότητες μαθημάτων για αφηγήματα, παραμύθια, βιογραφίες, δοξασίες, επαγγέλματα, μύθους, δημοτικά τραγούδια κ.ά. Ένας από τους πιθανούς λόγους που θα άξιζε να σχεδιαστεί και στη συνέχεια να χρησιμοποιηθεί ένα εμπλουτισμένο ψηφιακό βιβλίο σε μορφή iBooks είναι η οργάνωση που προσφέρει η χρήση του εργαλείου iBooks Author, εκτός από τις δυνατότητες διάδρασης της συσκευής ανάγνωσης (iPad). Επίσης, η

χρήση αλληλεπιδραστικών στοιχείων, όπως ταινίες, διαγράμματα, παρουσιάσεις, γκαλερί φωτογραφιών, 3D αντικείμενα και ανασκοπήσεις κεφαλαίων, μπορεί να πραγματοποιηθεί εύκολα με άγγιγμα ή όταν σαρώνουμε ή συγκλίνουμε ή αποκλίνουμε τα δάχτυλά μας πάνω στην επιφάνεια της συσκευής ανάγνωσης, αξιοποιώντας ταυτόχρονα πολλές αισθήσεις του μαθητή (Karaniaris et al., 2013a).

Πώς μπορούν να αξιοποιηθούν τα εμπλουτισμένα ψηφιακά βιβλία στη διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού

Τα εμπλουτισμένα βιβλία μπορούν να προσφέρουν ευκαιρίες για μαθησιακές εμπειρίες (learning experience) μέσω των απλών (Learning Asset) και των σύνθετων μαθησιακών αντικειμένων (Learning Resource), αρκεί να ενταχθούν σε έναν συνολικό παιδαγωγικό σχεδιασμό που στηρίζεται στο σενάριο μαθήματος και στα αντίστοιχα φύλλα δραστηριότητας. Στην πραγματικότητα τα εμπλουτισμένα βιβλία είναι το μέσο για να δημιουργήσουμε μαθησιακές εμπειρίες στους μαθητές και στις μαθήτριες, και ίσως αυτή είναι η καινοτομία που μπορούν να φέρουν στην εκπαίδευση (Καπανιάρης, 2013α). Δεν πρέπει να μας διαφεύγει, άλλωστε, πως η μαθησιακή εμπειρία δεν είναι η παραγωγή μιας δραστηριότητας με χρήση του συστήματος των ηλεκτρονικών υπολογιστών και με στόχο η δραστηριότητα να είναι μόνο αποτελεσματική, εύκολα αφομοιώσιμη και ευέλικτη, προσφέροντας ικανοποίηση στον μαθητή· πρέπει να είναι, επιπλέον, χρήσιμη

στη ζωή του και αυτή είναι η ουσία της (Thomas, Carroll, Kor & Stocking, 2012).

Έτσι, η αξιοποίηση των εμπλουτισμένων βιβλίων και των αντίστοιχων συσκευών ανάγνωσης στην εκπαίδευση προϋποθέτει προετοιμασία και σχεδιασμό εκ των προτέρων από την πλευρά του εκπαιδευτικού και της σχολικής κοινότητας. Αναλυτικότερα, προϋποθέτει προσεκτική αξιολόγηση των παραγόντων που καθορίζουν τη διαδικασία ανάπτυξης του περιεχομένου, της αναγνωσιμότητας, της διερεύνησης που παρέχουν οι ψηφιακοί πόροι και της συνολικής διαδραστικότητας που μπορούν να παρέχουν τα ψηφιακά εμπλουτισμένα βιβλία στην εκπαιδευτική διαδικασία. Συνεπώς, αυτά που πρέπει να διερευνηθούν προσεκτικά πριν την εισαγωγή του ψηφιακού βιβλίου σχετίζονται με ζητήματα όπως: επιλογή συσκευών ανάγνωσης (κόστος, αντοχή υλικού, περιεχόμενο), επιλογή λογισμικού παραγωγής εμπλουτισμένων βιβλίων (i-book, HTML, e-anagnosis), είδος ψηφιακού εμπλουτισμού (απλά και σύνθετα μαθησιακά αντικείμενα), παιδαγωγικό/διδασκτικό πλαίσιο στο οποίο θα στηριχτεί ο σχεδιασμός των εμπλουτισμένων ψηφιακών βιβλίων και οποιουδήποτε άλλου περιεχομένου (Καπανιάρης, 2013α).

Τα εμπλουτισμένα ψηφιακά βιβλία στην Ελλάδα

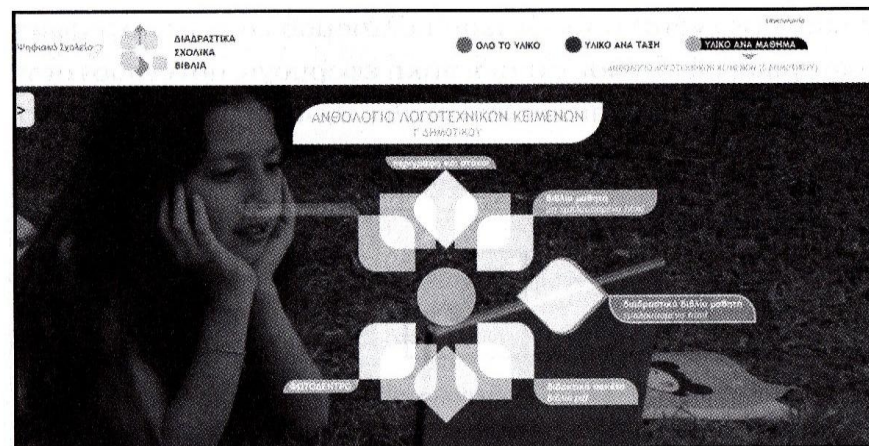
Τα πρώτα εμπλουτισμένα βιβλία στην Ελλάδα διατίθενται στη σχετική πλατφόρμα του Υπουργείου Παιδείας (<http://dschool.edu.gr/>), αποτελώντας υποστηρικτική δομή του προγράμματος «Ψηφιακό Σχολείο». Μπορούμε να περιηγηθούμε στα

εμπλουτισμένα ψηφιακά βιβλία, καθώς και στο Πανελλήνιο Ψηφιακό Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων για την πρωτοβάθμια και τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση με τον διακριτικό τίτλο «Φωτόδεντρο» (<http://photodentro.edu.gr>). Στην πλατφόρμα του ψηφιακού σχολείου μπορούμε να ανακτήσουμε τα σχολικά βιβλία σε μορφή pdf, html και εμπλουτισμένα. Αντίστοιχα, στο αποθετήριο «Φωτόδεντρο» έχουμε τη δυνατότητα να ανακτήσουμε (download) τοπικά στον σκληρό μας δίσκο όλα τα μαθησιακά αντικείμενα που υπάρχουν στα εμπλουτισμένα βιβλία και όχι μόνο.

Τα εμπλουτισμένα βιβλία του ψηφιακού σχολείου είναι μια διαδικτυακή έκδοση βιβλίου σε μορφή ιστοσελίδας (html), εμπλουτισμένη με ανάλογους ψηφιακούς πόρους (εκπαιδευτικά παιχνίδια, μικροπειράματα, animations, video, υπερσυνδέσμους κ.λπ.), με ειδική σήμανση εικονιδίων και διασυνδεδεμένους εσωτερικούς και εξωτερικούς συνδέσμους (link), με την ελεύθερη διαδικτυακή εγκυκλοπαίδεια Wikipedia, το κανάλι YouTube, λεξικά και άλλες πηγές. Οι πόροι εμπλουτισμού απεικονίζονται ως τυποποιημένα εικονίδια, επικολλούνται σε διάφορα σημεία πάνω στο ηλεκτρονικό βιβλίο και ενεργοποιούνται ως σύνδεσμοι που οδηγούν στο υλικό, το οποίο έχει αναπτυχθεί για τη συγκεκριμένη ενότητα του βιβλίου. Πάνω σε κάθε ψηφιακό πόρο υπάρχει συνήθως ενσωματωμένος ο τίτλος της εφαρμογής, το κεφάλαιο, η ενότητα του μαθήματος, οι οδηγίες χρήσης, καθώς και οι σχετικές πληροφορίες για τους δημιουργούς του ψηφιακού πόρου. Στους ψηφιακούς πόρους ή μαθησιακά αντικείμενα περιλαμβάνονται: το αφηγηματικό κείμενο, ο ήχος, το κείμενο, το βίντεο, η εικόνα, τα σχήματα, οι πίνακες,

τα διαγράμματα, τα γραφήματα, τα μοντέλα, τα γλωσσάρια, τα ευρετήρια, τα λεξικά, οι ασκήσεις αυτοαξιολόγησης, τα ερωτηματολόγια, τα κουίζ, η δραστηριότητα, η ανοιχτή δραστηριότητα, η ερευνητική δραστηριότητα, ο καθορισμός του προβλήματος (problem statement), η διερεύνηση, ο εννοιολογικός χάρτης, τα αρχεία παρουσιάσεων, οι διαλέξεις, τα σλάιντ αντικειμένων επίδειξης (demonstration), το σενάριο, το βίντεο YouTube και ο χάρτης κ.ά.

Στα εμπλουτισμένα βιβλία, εκτός από τα εικονίδια των ψηφιακών πόρων εμπλουτισμού ή τα μαθησιακά αντικείμενα, υπάρχουν και οι εξωτερικοί σύνδεσμοι πάνω σε λέξεις (hot words), οι οποίες παραπέμπουν στην ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια Βικιπαίδεια (Wikipedia), σε λεξικά και άλλες πηγές, καθώς επίσης σε εσωτερικούς συνδέσμους, όπως γλωσσάρια ή παραρτήματα. Τα παράθυρα των συνδέσμων (links) του εμπλουτισμένου βιβλίου προβάλλονται με τέτοια μορφή, ώστε ο μαθητής και η μαθήτρια είναι δυνατόν να βλέπει τη σελίδα σε μορφή πλαισίου (Shadowbox), χωρίς να προβάλλεται σε άλλη εξωτερική σελίδα ή να μπερδεύεται χρησιμοποιώντας τις επιλογές του φυλλομετρητή (εμπρός-πίσω). Σε κάθε ψηφιακό πόρο στα ψηφιακά εμπλουτισμένα βιβλία υπάρχουν επιλογές (με τη μορφή button), οι οποίες σχετίζονται με την πληροφοριακή καρτέλα του εμπλουτισμού (δημιουργός, πνευματικά δικαιώματα, υπεύθυνος διασύνδεσης ψηφιακών πόρων, πληροφορίες για το έργο).



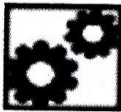

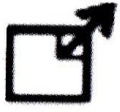



Εικόνα 2: Από την ψηφιακή πλατφόρμα των εμπλουτισμένων ψηφιακών βιβλίων στην ενότητα του Ανθολογίου Λογοτεχνικών Κειμένων (<http://ebooks.edu.gr/2013/course-main.php?course=DSDIM-C106>)

Ο λαϊκός πολιτισμός στα εμπλουτισμένα ψηφιακά βιβλία

Στα εμπλουτισμένα ψηφιακά βιβλία, εκτός από μαθησιακά αντικείμενα σχετικά με τον πολιτισμό στα μαθήματα των Θρησκευτικών, της Αισθητικής Αγωγής και της Γλώσσας στην πρωτοβάθμια και τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, μπορούμε να συναντήσουμε μαθησιακά αντικείμενα που αφορούν τη διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού στα ανθολόγια των λογοτεχνικών κειμένων των Γ'-Δ' και των Ε'-ΣΤ' τάξεων του Δημοτικού. Ειδικότερα, μέσα από σχετική έρευνα που πραγματοποιήσαμε, παρατηρήσαμε ότι τα μαθησιακά αντικείμενα που χρησιμοποιή-

θηκαν στις ενότητες του λαϊκού πολιτισμού είναι φωτογραφίες, εσωτερικοί σύνδεσμοι, εκπαιδευτική εφαρμογή, σύνδεσμος στην ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια Wikipedia, εξωτερικοί σύνδεσμοι και συμπληρωματικά κείμενα.

 φωτογραφία	 εσωτερικός σύνδεσμος	 εκπαιδευτική εφαρμογή
 σύνδεσμος Wikipedia	 εξωτερικός σύνδεσμος	 κείμενο

Εικόνα 3: Τα εικονίδια και οι επεξηγήσεις των ψηφιακών πόρων του «Ψηφιακού Σχολείου» που χρησιμοποιήθηκαν για τον εμπλουτισμό των ενότητων του λαϊκού πολιτισμού

Χαρακτηριστικά επισημάναμε ότι:

Α. Στο βιβλίο «Ανθολόγιο λογοτεχνικών κειμένων Γ'-Δ' Δημοτικού», στην ενότητα 3 με τίτλο «Κείμενα για την παράδοση» εντοπίστηκαν οι παρακάτω ψηφιακοί πόροι στις αντίστοιχες ενότητες και κείμενα.

Πίνακας 1: Οι πόροι εμπλουτισμού στην ενότητα του λαϊκού πολιτισμού (Ενότητα 3: Κείμενα για την παράδοση) από το βιβλίο «Ανθολόγιο Λογοτεχνικών κειμένων Γ'-Δ' Δημοτικού

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΒΙΒΛΙΟΥ	ΕΝΟΤΗΤΑ	ΚΕΙΜΕΝΟ	ΨΗΦΙΑΚΟΙ ΠΟΡΟΙ
ΑΝΘΟΛΟΓΙΟ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ (Γ'-Δ' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ)	ΕΝΟΤΗΤΑ 3: ΚΕΙΜΕΝΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ	Αίσωπος «Λιοντάρι και αγριόχοιρος» (μύθος διασκευασμένος από τη συγγραφέα Έλλη Αλεξίου)	σύνδεσμοι (3) εσωτερικός σύνδεσμος (1) εξωτερικός σύνδεσμος (2) κείμενο (1)
		Τάσος Αποστολίδης & Κώστας Βουτσάς «Το λιοντάρι και το αγριογούρουνο»	σύνδεσμοι (3) εσωτερικός σύνδεσμος (1) εξωτερικός σύνδεσμος (2) κείμενο (1)
		Λαϊκό παραμύθι «Ο ποντικός κι η θυγατέρα του»	σύνδεσμοι (7) εξωτερικός σύνδεσμος (2)
		Χάρης Σακελλαρίου «Ο θεός Διόνυσος»	σύνδεσμοι (6) σύνδεσμος wikipedia (2) εξωτερικός σύνδεσμος (2)
		Νανά Νικολάου «Γλωσσοδέτης»	σύνδεσμοι (1) εξωτερικός σύνδεσμος (3)
		Παροιμίες - Παροιμίοι - Αινίγματα	σύνδεσμοι (2) εσωτερικός σύνδεσμος (1)
		Λογοπαίχνιδο	σύνδεσμος (1)
		Παραμύθι «Ο μάγος της μάγας»	σύνδεσμοι (4) φωτογραφία (1) εξωτερικός σύνδεσμος (2) εσωτερικός σύνδεσμος (1)
		Πιπίνα Τσιμικάλη «Ο Πρασινοσκούφης»	σύνδεσμοι (7) εξωτερικός σύνδεσμος (2)
		Νανούρισμα «Υπνε μου, έπαρέ μου το»	σύνδεσμοι (7) εσωτερικός σύνδεσμος (2) εξωτερικός σύνδεσμος (2)

Β. Στο βιβλίο «Ανθολόγιο λογοτεχνικών κειμένων Ε΄-ΣΤ΄ Δημοτικού», στην ενότητα Θ΄ με τον τίτλο «Λαϊκή παράδοση και πολιτισμός» εντοπίστηκαν οι παρακάτω ψηφιακοί πόροι στις αντίστοιχες ενότητες και κείμενα.

Πίνακας 2: Οι πόροι εμπλουτισμού στην ενότητα του λαϊκού πολιτισμού (Ενότητα Θ΄: Λαϊκή παράδοση και πολιτισμός) από το βιβλίο «Ανθολόγιο λογοτεχνικών κειμένων Ε΄-ΣΤ΄ Δημοτικού»

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΒΙΒΛΙΟΥ	ΕΝΟΤΗΤΑ	ΚΕΙΜΕΝΟ	ΨΗΦΙΑΚΟΙ ΠΟΡΟΙ
ΑΝΘΟΛΟΓΙΟ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ (Ε΄-ΣΤ΄ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ)	ΕΝΟΤΗΤΑ Θ΄ ΛΑΪΚΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ	Παιδικά νανουρίσματα	σύνδεσμοι (4) εκπαιδευτική εφαρμογή (1) εσωτερικός σύνδεσμος (1) εξωτερικός σύνδεσμος (1) κείμενο (1)
		Παροιμιόμυθοι	εξωτερικός σύνδεσμος (1) εκπαιδευτική εφαρμογή (1)
		Λιανοτράγουδα	σύνδεσμοι (4) εκπαιδευτική εφαρμογή (1) εξωτερικός σύνδεσμος (1) κείμενο (1)
		Λαϊκό παραμύθι «Κάποτε ριζώνουν και τα λόγια»	εξωτερικός σύνδεσμος (4) εκπαιδευτική εφαρμογή (1) σύνδεσμοι (1)
		Λαϊκό παραμύθι «Ο κυρ-Λάζαρος κι οι δράκοι»	σύνδεσμοι (18) εξωτερικός σύνδεσμος (3) εκπαιδευτική εφαρμογή (1) εσωτερικός σύνδεσμος (1)
		Ιωάννης Πολέμης «Μπροστά στις Καρυάτιδες»	σύνδεσμοι (2) εσωτερικός σύνδεσμος (1)
		Λογοπαίχνιδο	σύνδεσμος (1)
		Παραμύθι «Ο μόχθος της μύγας»	εξωτερικός σύνδεσμος (4) εκπαιδευτική εφαρμογή (1)

Γ. Το βιβλίο «Ανθολόγιο λογοτεχνικών κειμένων Α΄-Β΄ Δημοτικού» και ειδικότερα η ενότητα του λαϊκού πολιτισμού δεν υπάρχει ακόμα σε μορφή εμπλουτισμένου βιβλίου.

Συμπεράσματα

Στην εκπαίδευση τα ψηφιακά μαθησιακά αντικείμενα μπορούν να αναβαθμίσουν τη σχέση της επιτόπιας λαογραφικής έρευνας και της ερευνητικής εργασίας (project) στο σχολείο για θέματα τοπικής ιστορίας και λαϊκού πολιτισμού. Και είναι γεγονός πως το διαδίκτυο και οι τεχνολογίες Web 2.0 ως εργαλεία μπορούν να προσδώσουν ιδιαίτερη δυναμική και οντότητα σε τεκμήρια λαϊκού πολιτισμού.

Τα εμπλουτισμένα ψηφιακά βιβλία τα οποία δημιουργούνται από εργαλεία συγγραφής όπως το iBooks, e-anagnosis, html τεχνικές, πιθανόν και άλλων περιβαλλόντων, αναμένεται να παρουσιάσουν μεγαλύτερη ανάπτυξη στο μέλλον. Ο ρυθμός εξέλιξης και το μέλλον των εμπλουτισμένων ψηφιακών βιβλίων συνδέονται με την αλματώδη ανάπτυξη των φορητών συσκευών ανάγνωσης (tablet PC, iPad) και με τις νέες δυνατότητες χειρισμού των ψηφιακών βιβλίων, που παρέχουν τα ανάλογα λογισμικά των συσκευών ανάγνωσης. Όλα τα παραπάνω, σε συνδυασμό με τη φορητότητα, την αυξημένη διαδραστικότητα και τις εναλλακτικές πηγές πληροφόρησης και μάθησης που μπορούν να ενσωματώνουν, ενισχύουν τις αυξητικές μελλοντικές τάσεις για τη διάδοση και ανάπτυξη των ψηφιακών εμπλουτισμένων βιβλίων.

Όμως η χρήση τεχνολογικών εργαλείων (software & hardware) από μόνη της δεν αρκεί για να αλλάξει την εκπαίδευση ή δεν επιφέρει αλλαγές προς όφελος της μαθησιακής διαδικασίας. Το νέο διδακτικό πλαίσιο που μπορεί να διαμορφωθεί με τη χρήση εμπλουτισμένων βιβλίων προϋποθέτει συγκεκριμένο παιδαγωγικό σχεδιασμό, ο οποίος πρέπει να βασίζεται σε αυθεντικές μαθησιακές εμπειρίες, δραστηριότητες διερεύνησης, ανακάλυψης και σύνθεσης μαθησιακού υλικού. Το μεγάλο στοίχημα για το μέλλον των εμπλουτισμένων ψηφιακών βιβλίων είναι ένα τέτοιο εργαλείο να μπορέσει να ενσωματωθεί επιτυχώς στον σχεδιασμό διδακτικών παρεμβάσεων και οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές και μαθήτριες να μπορέσουν να γίνουν οι ίδιοι/-ες δημιουργοί υλικού που είναι δυνατόν να ενσωματωθεί σε εμπλουτισμένα ψηφιακά βιβλία. Επίσης, οι θεσμικοί φορείς και ειδικά το Υπουργείο Παιδείας αναμένεται να διαμορφώσουν συγκεκριμένες προδιαγραφές σχεδιασμού και ανάπτυξης (παιδαγωγικό και διδακτικό πλαίσιο) ψηφιακών εμπλουτισμένων βιβλίων που θα χρησιμοποιηθούν στην εκπαίδευση. Είναι λοιπόν προφανές ότι τόσο η εκπαιδευτική όσο και ευρύτερα η επιστημονική κοινότητα αναμένουν με εξαιρετικό ενδιαφέρον τη σχετική τους στρατηγική.

Βιβλιογραφία

- Bausinger, H. (2009). *Ο δαϊκός ποδοτισμός στον κόσμο της τεχνολογίας* (μτφρ. Μ. Καπλάνογλου, Α. Κοντογιώργη). Αθήνα: Πατάκης.
 Blank, T. J. (2007). Examining the Transmission of Urban Legends:

- Making the Case for Folklore Fieldwork on the Internet. *Folklore Forum* Vol. 37, No. 1: 15-26.
 Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2012). *Νέοι ορίζοντες των δαογραφικών σπουδών – Εννοιολογικό πλαίσιο, έρευνα, φύλο, διαδίκτυο, σχολείο*. Αθήνα: Σιδέρης.
 Dundes, A. (2005). Folkloristics in the Twenty-First Century (AFS Invited Presidential Plenary Address, 2004). *Journal of American Folklore* 118: 385-408.
 Gasouka, M., Kapaniaris, A., Arvanitidou, Z., Foulidi, X. & Raptou, E. (2013). Folk culture and digital enriched books: The case study of the digital enriched tool "E-ANAGNOSIS". In Gomez L. et al. (Eds), *7th International Technology, Education and Development Conference* (pp. 4176-4184). Valencia: International Association of Technology, Education and Development.
 IEEE (2002). 1484.12.1-2002, Standard for Learning Object Metadata. The Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc. http://standards.ieee.org/findstds/standard/1484.12.1-2002-Cor_1-2011.html (τελευταία πρόσβαση 20.12.2013).
 Janassen, D., Howland, J., Marra, R. & Crismond, D. (2011). *Ουσιαστική μάθηση με την τεχνολογία* (μτφρ. Β. Μητροπούλου). Θεσσαλονίκη: Μέθεξις.
 Jones, S.J., Hall, L., Hilton, J., Fowler, J., Hall, M. & Smith, P. (2011). Investigating the use of the ipad in heritage in education for children: impact of technology on the "History Detective" in a Victorian classroom role play activity. In IATED (Ed.), *4th International Conference of Education, Research and Innovations* (pp. 1262-1271). Madrid: International Association of Technology, Education and Development (IATED).
 Καπανιάρης, Α. (2013α). Από τα ηλεκτρονικά στα ψηφιακά εμπλουτισμένα βιβλία (enriched e-book): Εργαλεία ψηφιακού εμπλουτισμού στην εκπαίδευση. *Πρακτικά του Διεπιστημονικού Συνεδρίου «Ιστορία της Πληροφορίας: σημεία αναφοράς από τον πάπυρο στο ηλεκτρονικό έγγραφο»*. Αθήνα: Τμήμα Αρχαιονομίας και Βιβλιοθηκονομίας του Ιονίου Πανεπιστημίου (υπό έκδοση).

- Καπανιάρης, Α. (2013β). Πολιτισμικά αρχεία και λαογραφικές συλλογές: Ο ρόλος της πληροφορικής και των τεχνολογιών πληροφορίας στη διαμόρφωση ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού. *Πρακτικά 7ου Συνεδρίου Μεταπτυχιακών Φοιτητών και Υποψήφιων Διδασκάλων*. Αθήνα: Τμήμα Φιλολογίας, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών (υπό έκδοση).
- Καπανιάρης, Α. & Παπαδημητρίου, Ε. (2012). *Ψηφιακά Πλαίσια Μάθησης στο νέο Ψηφιακό Σχολείο*. Θεσσαλονίκη: ΖΗΤΗ.
- Καρανιάρης, Α., Gasouka, M., Zisiadis, D., Papadimitriou, E. & Kalogirou, E. (2013a). Digital Books Taxonomy: From Text e-Books to Digitally Enriched e-Books in Folklore Education Using the iPad. Mediterranean Center of Social and Educational Research, MCSER Publishing, Rome-Italy, *Mediterranean Journal of Social Sciences* Vol. 4, No 11 October 2013, E-ISSN 2039-2117, ISSN 2039-9340.
- Καρανιάρης, Α., Gasouka, M., Zisiadis, D., Papadimitriou, E., Kalogirou, E. (2013b). Learning Object Design and Development in Folklore Education Using Web 2.0 Tools. Mediterranean Center of Social and Educational Research, MCSER Publishing, Rome-Italy, *Mediterranean Journal of Social Sciences* Vol. 4, No. 11, October 2013, E-ISSN 2039-2117, ISSN 2039-9340.
- Κόρμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών*. Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.
- L'Allier, J.J. (1997). *Frame of reference: NETg's map to the products, their structure and core beliefs. Research and Development - NETg*. <http://web.archive.org/web/20020615192443/www.netg.com/research/whitepapers/frameref.asp> (τελευταία πρόσβαση 20.12.2013).
- Melhuish, K. & Falloon, G. (2010). Looking to the future: M-learning with the iPad. Computers in New Zealand Schools. *Learning, Leading, Technology* 22(3): 1-16.
- Μιχαήλ, Γ.Β. (2009). «Homo Interneticus ή Λαογραφία και Διαδίκτυο». *Λαογραφία, Δελτίον της Ελληνικής Λαογραφικής Εταιρείας*, Τόμος ΜΑ'

- 2007-2009, «Αφιέρωμα στα εκατό χρόνια της Ελληνικής Λαογραφικής Εταιρείας και του περιοδικού Λαογραφία». Αθήνα: ΕΛΕ.
- Polsani, P.R. (2003). Use and abuse of reusable learning objects. *Journal of Digital Information* 3(4). <http://journals.tdl.org/jodi/index.php/jodi/article/view/89/88> (τελευταία πρόσβαση 20.12.2013).
- Σιασιάκος, Κ. (2008). *Παιδαγωγικές Εφαρμογές Η/Υ, Πρόγραμμα Παιδαγωγικής Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών ΟΑΕΔ*. Αθήνα: Ε.Κ.Π.Α. - Α.Σ.ΠΑΙ.Τ.Ε.
- Σκαρπέλος, Γ. (1999). *TERRA VIRTUALIS, Η κατασκευή του Κυβερνοχώρου*. Αθήνα: Νεφέλη.
- Thomas, N., Carroll, F., Kop, R. & Stocking, S. (2012). iBook learning experience: the challenge of teaching computer architecture to first year university students. *WORLDCOMP'12 - The 2012 World Congress in Computer Science, Computer Engineering, and Applied Computing*, Las Vegas, Nevada: WORLDCOMP.
- Wiley, D.A. (2000). Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy. In D.A. Wiley (Ed.), *The Instructional Use of Learning Objects. Digital Learning Environments Research Group*. The Edumetrics Institute. http://wesrac.usc.edu/wired/bldg-7_file/wiley.pdf (τελευταία πρόσβαση 20.12.2013).

Διαδίκτυο

- e-Anagnosis - Ηλεκτρονική ανάγνωση (2010). <http://www.e-anagnosis.gr/> (τελευταία πρόσβαση 20.12.2013).
- Εκδόσεις Κριτικά - Δέσμη βιβλίου (2013). <http://desmes.kritiki.gr/> (τελευταία πρόσβαση 20.12.2013).
- Ψηφιακό σχολείο - Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Περιεχόμενο (2013). <http://dschool.edu.gr/> (τελευταία πρόσβαση 20.12.2013).
- Πανελλήνιο Ψηφιακό Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων για την πρωτοβάθμια και τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση «Φωτόδεντρο» (2013). <http://photodentro.edu.gr> (τελευταία πρόσβαση 20.12.2013).