



ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΓΙΑ ΤΗ ΜΕΛΕΤΗ ΤΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΗΣ ΚΑΙ
ΤΗΣ ΓΡΑΦΗΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΑ



ΚΟΜΒΟΙ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ: DIGI.STORY.HUBS

Διδακτικό σενάριο

Τίτλος σεναρίου: «Είναι εντάξει να είσαι διαφορετικός».

Ψηφιακές αφηγήσεις για τη διαφορετικότητα

Τάξη: Δ΄ Δημοτικού

Εργαστήριο δεξιοτήτων. Θεματικός κύκλος: Ενδιαφέροναι και ενεργώ.

Κοινωνική συναίσθηση και ευθύνη

Θεσσαλονίκη, Ιανουάριος 2022



Το έργο υποστηρίζεται από το Ελληνικό Ίδρυμα Έρευνας και Καινοτομίας (ΕΛ.ΙΔ.Ε.Κ.) στο πλαίσιο της 3ης Προκήρυξης της Δράσης «Επιστήμη και Κοινωνία» με τίτλο «Κόμβοι Έρευνας, Καινοτομίας και Διάχυσης» (Αριθμός Έργου: 1708)

Τίτλος σεναρίου: «Είναι εντάξει να είσαι διαφορετικός».
Ψηφιακές αφηγήσεις για τη διαφορετικότητα
Τάξη: Δ΄ Δημοτικού
Εργαστήριο δεξιοτήτων. Θεματικός κύκλος: Ενδιαφέρομαι και ενεργώ.
Κοινωνική συναίσθηση και ευθύνη

Εισαγωγή

Ένα Εργαστήριο Δεξιοτήτων στον θεματικό κύκλο «Ενδιαφέρομαι και ενεργώ. Κοινωνική συναίσθηση και ευθύνη» έχει σκοπό να δώσει την ευκαιρία στους μαθητές και στις μαθήτριες να ενδυναμώσουν κυρίως τις κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητές τους και να εμπεδώσουν την αίσθηση της κοινότητας στα περιβάλλοντα που ζουν και μεγαλώνουν. Η συνεργασία και η προσφορά είναι βασικές συνιστώσες της κοινωνικής συναίσθησης, είναι ταυτόχρονα τα μέσα για να την επιτύχουμε αλλά και το αποτέλεσμα της.

Η ψηφιακή αφήγηση είναι ένα εκπαιδευτικό εργαλείο που μπορεί να βοηθήσει σε αυτόν τον σκοπό διότι θα δώσει στους μαθητές και τις μαθήτριες τη δυνατότητα να αφηγηθούν προσωπικά βιώματα ή να δημιουργήσουν μυθοπλαστικές ιστορίες εκφράζοντας τα συναισθήματά τους για τον Άλλον. Ακριβώς επειδή η ψηφιακή αφήγηση χρησιμοποιεί πολλά μέσα (κείμενο, εικόνα, προφορική ομιλία, μουσική) θα δώσει την ευκαιρία να εκφραστεί μια μεγάλη γκάμα συναισθημάτων και σκέψεων ενώ οι ψηφιακές αφηγήσεις που θα παραχθούν θα αποτελέσουν την απτή απόδειξη των δεξιοτήτων που αποκτήθηκαν. Επιπλέον, καθώς οι ψηφιακές αφηγήσεις θα κατασκευαστούν από ομάδες μαθητών, θα προαχθεί η συνεργασία μεταξύ των μελών των ομάδων αλλά και της ολομέλειας της τάξης, καθώς στο τέλος οι ψηφιακές αφηγήσεις θα παρουσιαστούν και θα αξιολογηθούν.

Είναι αυτονόητο ότι πριν ξεκινήσουν οι μαθητές τη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης θα πρέπει να έχουν εξοικειωθεί με το θέμα και τις σημασίες που συμπεριλαμβάνονται στη λέξη «διαφορετικότητα». Εκεί αποσκοπούν τα δύο πρώτα εργαστήρια. Προκειμένου, επιπλέον, οι μαθητές να προετοιμαστούν σωστά για να φθάσουν στο σημείο να δημιουργήσουν αξιόλογες ψηφιακές αφηγήσεις, θα πρέπει να δοθεί έμφαση σε δύο σημεία: πρώτον στον οπτικό γραμματισμό, στη συστηματική δηλαδή συλλογή, παρατήρηση και συζήτηση εικόνων γύρω από τη διαφορετικότητα και την ενσυναίσθηση και, δεύτερον, στη συγγραφή ιστοριών, που είναι ο άλλος πόλος της ψηφιακής αφήγησης. Για το δεύτερο θα χρειαστούμε ασφαλώς και τη συνδρομή της λογοτεχνίας. Λ.χ. θα μπορούσαν οι εκπαιδευτικοί, πριν από την έναρξη του εργαστηρίου, να προτείνουν στα παιδιά (απολύτως εθελοντικά) κάποια λογοτεχνικά βιβλία από αυτά που αναφέρονται παρακάτω. Στην περίπτωση που κάποια παιδιά διαβάσουν κάτι σχετικό καλό είναι να το παρουσιάσουν στο 2^ο εργαστήριο (βλ. παρακάτω).

Σκοποθεσία

Επιδιώκεται οι μαθητές και οι μαθήτριες:

- Να κατανοήσουν την ύπαρξη του Άλλου, του διαφορετικού, σε κάθε κοινωνία και σε κάθε κοινότητα, με πολλές διαφορετικές μορφές.

- Να συνειδητοποιήσουν ότι ο καθένας από μας μπορεί να βρεθεί στη θέση του ξένου, του Άλλου εάν αλλάξουν κάπως οι συνθήκες της ζωής του.
- Να αντιληφθούν ότι συχνά είναι οι ιστορικές συνθήκες που δημιουργούν ξένους και Άλλους (πόλεμοι, προσφυγιά, μεταναστεύσεις).
- Να ευαισθητοποιηθούν απέναντι στην έννοια της συμπερίληψης και της ενσυναίσθησης.
- Να συνειδητοποιήσουν ότι η δημοκρατική λειτουργία της κοινωνίας και της κάθε κοινότητας είναι η εγγύηση για την αποτροπή φαινομένων αποκλεισμού.
- Να καλλιεργήσουν τον οπτικό και τον ψηφιακό γραμματισμό.

Δεξιότητες

- Να καλλιεργήσουν την ενσυναίσθηση
- Να εκφραστούν δημιουργικά και πολυμεσικά βελτιώνοντας τον λόγο και την αυτοεκτίμησή τους
- Να αλληλεπιδράσουν δημοκρατικά
- Να συνεργαστούν σε ομάδες, να ανταλλάξουν απόψεις και να αναστοχαστούν κριτικά και με αλληλοσεβασμό

Εκπαιδευτικά υλικά

Βίντεο

«Life Vest Inside – Kindness Boomerang – “One Day”», από την οργάνωση Life Vest Inside

«Διαφορετικοί» στίχοι-μουσική: Α. Ιωαννίδης, Β. Λέκκας, Αερικά. Εικονογράφηση Δ' τάξης Δ.Σ. Βασιλειών.

<https://www.youtube.com/watch?v=9Q2jBVOXtQk>

«Άτομα με αναπηρία και προσπελασιμότητα», του Πανελλαδικού Συνδέσμου Παραπληγικών και Κινητικά Ανάπηρων

«Διδασκαλία στην Παλαιστίνη», ανώνυμο το οποίο παρουσιάζει ολιγόλεπτη (5') διδασκαλία ελληνικών στο νηπιαγωγείο του Πατριαρχείου Ιεροσολύμων.

Εμείς και οι άλλοι

<http://photodentro.edu.gr/v/item/ugc/8525/1242>

Λογοτεχνικά βιβλία

Ζαχαρία Παπαντωνίου, Τα ψηλά βουνά

Σβορώνου, Ελένη (2015). *Σκληρό Καρύδι*. Αθήνα: Καλειδοσκόπιο

Kenny, M. (2016). *Το αγόρι με τη βαλίτσα*. / μτφ. (-διασκευή) Ξ. Καλογεροπούλου.

Αθήνα: Πατάκης.

Κέιβ Κάθρην και Κρις Ρίντελ, Το κάτι άλλο, μτφρ. Ρ. Τουρκολιά, Παναγιωτάκης, Γ.(2017). *Λέσχη αλλόκοτων πλασμάτων: Όταν ήρθαν για εμένα*. Αθήνα: Πατάκη.
Applegate, K. (2018). *Το ευχόδεντρο*./μτφ. Σ. Σπυριδογιαννάκη. Αθήνα: Ψυχογιός

Από το Ανθολόγιο Λογοτεχνικών Κειμένων Γ' - Δ' Δημοτικού
Λίτσα Ψαραύτη, «Το περιβόλι του Σαμίχ» (154-157)

Εργαστήριο 1

Οι μαθητές βλέπουν κάποιο ή κάποια βίντεο από τα προτεινόμενα και σε ζευγάρια απαντούν στις εξής ερωτήσεις:

Ποιοι εικονίζονται στα βίντεο; (ηλικία, φύλο, επάγγελμα, κατάσταση)

Τι συναισθήματα τους δημιούργησε το βίντεο;

Ποιες εικόνες τους φάνηκαν πιο δυνατές ως προς την πρόκληση συναισθημάτων;

Μπορούν να τις απομονώσουν και να μιλήσουν περισσότερο γι αυτές.

Με βάση κάποιο από τα βίντεο, μπορούν να γράψουν μια μικρή ιστορία. Μπορεί δηλαδή η ιστορία τους να εμπνέεται από κάποιον χαρακτήρα που εμφανίζεται στα βίντεο.

Οι απαντήσεις και οι ιστορίες παρουσιάζονται και συζητούνται στην ολομέλεια.

Ο/η εκπαιδευτικός γράφει τη λέξη «ενσυναίσθηση» στον πίνακα και ρωτάει αν την γνωρίζουν ή αν την έχουν ακούσει. Με απλά λόγια και παραδείγματα περιγράφει την έννοια και ζητά να δώσουν ανάλογα παραδείγματα και οι μαθητές/τριες, με βάση την εναρκτήρια φράση «για μένα ενσυναίσθηση είναι...». Τα παιδιά συμπληρώνουν στα χαρτόνια αυτό που νομίζουν ότι τα εκφράζει. Όλα τα χαρτόνια συλλέγονται και ψηφιοποιούνται. Μπορεί να χρησιμοποιηθούν αργότερα στη δημιουργία των ψηφιακών αφηγήσεων.

Εργαστήριο 2

Ο/η εκπαιδευτικός διαβάζει το απόσπασμα «Το πληγωμένο πεύκο» από τα *Ψηλά Βουνά* του Ζ. Παπαντωνίου και οι μαθητές/τριες ζωγραφίζουν κάτι που τους/τις έχει πληγώσει ή στενοχωρήσει.

Εναλλακτικά (ή διαδοχικά) διαβάζεται το κείμενο της Λίτσας Ψαραύτη από το Ανθολόγιο. Στη συζήτηση επικεντρωνόμαστε στις ζωγραφιές της κόρης του που, ως μέσα έκφρασης και αποτύπωσης του εσωτερικού και εξωτερικού της κόσμου, μεταμορφώνουν άχρηστα χαρτιά σε πανέμορφα έργα και στα θετικά συναισθήματα που δημιουργήθηκαν στη Βαγγελίτσα από την υπόσχεση που της έδωσε η Ρασμίγια να της κάνει μια ζωγραφιά. Τα παιδιά ζωγραφίζουν εικόνες, εμπνεόμενα από το κείμενο, οι οποίες επιδιώκουν να μεταδώσουν συναισθήματα.

Εάν κάποια παιδιά έχουν διαβάσει λογοτεχνικά βιβλία γύρω από τη διαφορετικότητα, τα παρουσιάζουν.

Εργαστήριο 3: Εισαγωγή στην ψηφιακή αφήγηση

Παρουσιάζονται κάποια ενδεικτικά παραδείγματα ψηφιακών ιστοριών (βλ. παράρτημα) και δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές να αλληλεπιδράσουν με αυτά, να εκφράσουν ελεύθερα τις σκέψεις, τα συναισθήματα, τις απόψεις τους. Οι μαθητές ενθαρρύνονται να αξιολογήσουν τις ψηφιακές αφηγήσεις που παρουσιάστηκαν και να εντοπίσουν τα στοιχεία εκείνα που κατά τη γνώμη τους κάνουν κάποια ψηφιακή ιστορία να ξεχωρίζει. Γίνεται μια σύντομη εισαγωγή στη διαδικασία δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών και παρουσιάζονται συνοπτικά οι επιμέρους παράμετροι και τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα μιας καλής ψηφιακής ιστορίας. Στους μαθητές μοιράζεται ένας πίνακας διαβαθμισμένων κριτηρίων (rubric). (βλ. παράρτημα)

Εργαστήριο 4: Σχεδιασμός και σύνταξη της ιστορίας (Story Planning)

Προτάσεις για ψηφιακές αφηγήσεις

Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να προτείνει τα εξής είδη ψηφιακής αφήγησης από τα οποία μπορούν να διαλέξουν οι μαθητές:

Α) Μυθοπλαστικές αφηγήσεις. Μια νέα ιστορία με θέμα τη διαφορετικότητα

Β) Προσωπικές αφηγήσεις. Μιλούμε σε πρώτο πρόσωπο για ένα δικό μας βίωμα, μια εμπειρία κατά την οποία αισθανθήκαμε ξένοι σε ένα περιβάλλον, διαφορετικοί ή αποκλεισμένοι.

Γ) Πληροφοριακές αφηγήσεις. Μετά από έρευνα εκτίθενται σε τρίτο πρόσωπο οι διακρίσεις που υφίσταται μια ομάδα ανθρώπων, λ.χ. οι ΑΜΕΑ, τα παιδιά των προσφύγων κ.ο.κ.

Επιλογή του θέματος της ψηφιακής ιστορίας - Σύνταξη διαγράμματος.

Στη συνέχεια, οι μαθητές μπορούν να σχηματίσουν ομάδες και να επιλέξουν ένα από τα παραπάνω θέματα/είδη ή να επινοήσουν ένα δικό τους. Καλό είναι να γίνουν ομαδικές ψηφιακές αφηγήσεις αλλά αν ένας μαθητής ή μία μαθήτρια θέλει να δουλέψει μόνη της επειδή έχει καλή σχέση με τις ΤΠΕ, μπορεί να το κάνει. Κάθε ομάδα κάνει ένα διάγραμμα της ιστορίας της, συζητά ζητήματα όπως: Ποιο είναι το κατάλληλο πρόσωπο για να αφηγηθούν την ιστορία τους; Ποιο είναι το ερώτημα στο οποίο απαντά η αφήγησή τους; Τι θέλουν να πετύχουν με τη συγκεκριμένη ψηφιακή αφήγηση; Αυτό το στάδιο δεν απαιτεί ιδιαίτερο χρόνο και είναι πραγματικά πολύ χρήσιμο, καθώς βοηθά τους μαθητές να προσδιορίσουν εξαρχής κάποιες βασικές παραμέτρους της ιστορίας τους, να τις συζητήσουν με τον εκπαιδευτικό και με τους συμμαθητές τους, λειτουργώντας σαν ένα πρώτο ανατροφοδοτικό σκαλοπάτι που διευκολύνει το πέρασμα των μαθητών στη σύνταξη του κειμένου που ακολουθεί.

Σύνταξη κειμένου.

Σε αυτό το στάδιο οι μαθητές γράφουν το κείμενο της ψηφιακής τους αφήγησης. Το όριο λέξεων είναι 250 - 350 λέξεις που αντιστοιχούν ιδανικά σε μια ψηφιακή ιστορία μέσης διάρκειας 2-4 λεπτά. Τα γραπτά κείμενα διαβάζονται και σχολιάζονται στον κύκλο. Αυτό είναι το δεύτερο σκαλοπάτι ανατροφοδότησης από τους συμμαθητές και από τον εκπαιδευτικό. Οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα, εάν το επιθυμούν, να επανέλθουν στο κείμενό τους, τροποποιώντας το και βελτιώνοντάς το.

Εργαστήριο 5: Εικονογραφημένο σενάριο (storyboard) και προπαραγωγή

Οι μαθητές φτιάχνουν ένα storyboard (βλ. παράρτημα) για την ιστορία που έγραψαν. Πρόκειται για μια πολύ χρήσιμη πρακτική από το χώρο των κινηματογραφιστών, η οποία εξυπηρετεί τον προσεκτικό σχεδιασμό της ψηφιακής ιστορίας σε δύο διαστάσεις, στον άξονα του χρόνου και στο επίπεδο διάδρασης μεταξύ των διάφορων τρόπων που αξιοποιούνται για τη δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας (ήχος, εικόνα, μουσική μεταβάσεις, τίτλοι κειμένου κλπ). Το στάδιο του εικονογραφημένου σεναρίου λειτουργεί ως τρίτο ανατροφοδοτικό σκαλοπάτι. Οι μαθητές μοιράζονται με τους συμμαθητές τους τα εικονογραφημένα τους σενάρια, τα οποία σχολιάζονται σε ζευγάρια (peer - review) ή στον κύκλο, δίνοντας στους μαθητές την ευκαιρία να αναστοχαστούν τις επιλογές τους βάσει της συζήτησης με τους συμμαθητές τους και να τα αναπροσαρμόσουν αναλόγως και κατά βούληση.

Η φάση της προπαραγωγής είναι μια από τις πιο δημιουργικές φάσεις στη διαδικασία παραγωγής μιας ψηφιακής ιστορίας. Κατά τη φάση αυτή οι μαθητές δημιουργούν ή συλλέγουν, επεξεργάζονται ψηφιακά και αποθηκεύουν ψηφιακά το απαραίτητο για την ψηφιακή αφήγηση πολυμεσικό υλικό, όπως εικόνες, ήχοι, μουσική, video. Οι μαθητές συνεργάζονται στην εξεύρεση ή δημιουργία των εικόνων ενώ ο εκπαιδευτικός βοηθά και εμπνέει όταν έχουν αμφιβολίες και ερωτήματα. Το στάδιο αυτό λειτουργεί ως ανατροφοδοτικό σκαλοπάτι στην πορεία εξέλιξης της ψηφιακής αφήγησης.

Εργαστήριο 6: Παραγωγή - Μεταπαραγωγή

Στη φάση αυτή πραγματοποιείται η εγγραφή της φωνητικής αφήγησης και η σύνθεση των επιμέρους στοιχείων με τη βοήθεια του κατάλληλου λογισμικού. Οι μαθητές εισάγουν το πολυμεσικό υλικό που έχουν δημιουργήσει ή συλλέξει και το οποίο έχουν επεξεργαστεί και αποθηκεύσει ψηφιακά κατά την προηγούμενη φάση, στο πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο που έχουν επιλέξει. Τοποθετούν τις φωτογραφίες και το βίντεο σε μια λογική σειρά στο χρονολόγιο (timeline) του προγράμματος επεξεργασίας βίντεο και ξεκινούν προβάροντας το κείμενο της αφήγησης που πρόκειται να ηχογραφήσουν, αυξομειώνοντας χονδρικά τη διάρκεια των εικόνων ή των βίντεο που έχουν εισαγάγει. Όταν νιώθουν ότι είναι έτοιμοι, μπορούν να προχωρήσουν στη διαδικασία της φωνητικής εγγραφής. Καθώς οι συμμετέχοντες εγγράφουν ένας ένας και με τη σειρά τις φωνητικές τους αφηγήσεις και η πορεία εξέλιξης της ψηφιακής αφήγησης μοιράζεται στον κύκλο, δίνεται η ευκαιρία για ένα πρόσθετο ανατροφοδοτικό σκαλοπάτι. Μέσα από τη συζήτηση με τους συμμαθητές τους, τις παρεμβάσεις του εκπαιδευτικού, όποτε απαιτείται, οι μαθητές συνειδητοποιούν τη δύναμη και τον νοηματοδοτικό πλούτο των παραγωγιστικών χαρακτηριστικών που συνοδεύουν τον προφορικό λόγο (παύσεις, επιτονισμός, χροιά, ένταση κλπ).

Μεταπαραγωγή (Postproduction)

Κατά τη φάση αυτή, οι μαθητές προχωρούν στο τελικό φινίρισμα της ψηφιακής αφήγησης. Γίνεται ο τελικός συγχρονισμός των πολυμέσων, το μοντάζ και η μίξη ήχων, προστίθενται εφέ μετάβασης, εφέ κίνησης και εφέ εικόνων και μπαίνουν οι τίτλοι αρχής και τέλους, οι βιβλιογραφικές και δικτυογραφικές αναφορές (credits) σχετικά με το σύνολο του υλικού που έχει αξιοποιηθεί για τη δημιουργία της ψηφιακής ιστορίας (κείμενα, μουσική, εικόνες κλπ). Αυτό είναι και το τελευταίο ανατροφοδοτικό σκαλοπάτι, όπου οι μαθητές καλούνται να ελέγξουν το συγχρονισμό του συνόλου των πολυμέσων, να σκεφτούν την πρόσθετη νοηματοδοτική λειτουργία

των εφέ (κίνησης, μετάβασης, εικόνας) που έχουν χρησιμοποιήσει, να ξαναδούν πιο προσεκτικά τα σημασιολογικά φορτία του φόντου, του χρώματος και του τύπου γραμματοσειράς που έχουν επιλέξει στους τίτλους και να συζητήσουν τις ψηφιακές τους αφηγήσεις πλέον ως σύνολο, κάνοντας τις απαραίτητες βελτιώσεις ή τροποποιήσεις. Η φάση αυτή ολοκληρώνεται με την αποθήκευση της ψηφιακής αφήγησης ως έργου (το οποίο επιδέχεται μελλοντική επεξεργασία) και ως ταινίας (δεν επιδέχεται επεξεργασία πλέον, αλλά σώζεται σε μορφή (format) που επιτρέπει το διαμοιρασμό και την αναπαραγωγή και εκτός του περιβάλλοντος επεξεργασίας βίντεο που έχει χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία της ψηφιακής ιστορίας).

Εργαστήριο 7: Αναστοχασμός - Διανομή

Η φάση του αναστοχασμού και της διανομής ισοδυναμεί με την ολοκλήρωση της όλης διαδικασίας, η οποία επιτυγχάνεται μέσω της προβολής, παρουσίασης και διανομής των ψηφιακών αφηγήσεων. Οι μαθητές καλούνται να παρουσιάσουν τις ολοκληρωμένες ψηφιακές αφηγήσεις τους πρώτα στην τάξη, συνοδεύοντας την προβολή με μια σύντομη εισαγωγική παρουσίαση του σκεπτικού δημιουργίας της συγκεκριμένης ψηφιακής ιστορίας. Έτσι, έχουν την ευκαιρία να ασκηθούν και σε δεξιότητες παρουσίασης. Οι μαθητές εντοπίζουν και συζητούν τα δυνατά και αδύναμα σημεία κάθε ψηφιακής αφήγησης, ψηφίζουν την καλύτερη ψηφιακή ιστορία κατά τη γνώμη τους, αιτιολογώντας με συγκεκριμένες αναφορές την επιλογή τους και στο τέλος ενθαρρύνονται να αναστοχαστούν τη δική τους ψηφιακή ιστορία, αλλά και την όλη εμπειρία δημιουργίας της ψηφιακής ιστορίας τους συνολικά. Η προβολή των μαθητικών ψηφιακών αφηγήσεων μπορεί να κλείσει εδώ ή, εάν οι μαθητές το επιθυμούν, ο κύκλος της διανομής μπορεί να διευρυνθεί ακόμη περισσότερο, μέσα από την προβολή στο σχολείο ή ακόμη και το διαδίκτυο (ενσωμάτωση στη σχολική ιστοσελίδα ή σε κάποια πλατφόρμα που έχει δημιουργηθεί ειδικά για το πρόγραμμα).

Βιβλιογραφία

Ανδρικόπουλος, Αυγουστίνος, «Όλοι διαφορετικοί, όλοι ίδιοι», Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας, Θεσσαλονίκη, 2012

<http://proteas.greek-language.gr/scenario.html?sid=3350>

Κολοσίδου, Σοφία, «Διαφορετικότητα: Ψάχνοντας πίσω από εικόνες, λέξεις και πράξεις», Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας, Θεσσαλονίκη, 2014

<http://proteas.greek-language.gr/scenario.html?sid=194>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

A. Παραδείγματα ψηφιακών αφηγήσεων

Μαθητικές δημιουργίες στο πλαίσιο του διαγωνισμού της Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης “Η ιστορία σου είναι η ιστορία της πόλης σου”

<http://photodentro.edu.gr/icreate/simplesearch?newQuery=yes#q1=/q2=/q3=/q4=/q5=/sb=0/rd=DESC/rp=10/st=/rq=/rqc=/q6=/q7=/q8=/q11=/q9=/q10=/q13=51,65,50,66,131./ageFrom=/ageTo=/q12=>

Με αφορμή το ποίημα του Κ. Π. Καβάφη, «Τείχη»:
<https://youtu.be/xfiTO7D9jB0>

Από το Κέντρο Ψηφιακής Αφήγησης του πανεπιστημίου του Χιούστον δύο με θέμα τη διαφορετικότητα:

https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/view_story.cfm?vid=81&categoryid=8&d_title=Personal%20Reflection

https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/view_story.cfm?vid=411&categoryid=11&d_title=Religion%20and%20Culture

Εδώ θα προστεθούν και μερικές δικές μας από την πλατφόρμα του προγράμματος που φτιάχνεται.

Β. Κλίμακα κριτηρίων αξιολόγησης της ψηφιακής αφήγησης

Επιμέρους Παράμετροι	Εξαιρετική	Καλή	Ικανοποιητική	Χρειάζεται βελτίωση
Σκοπός, Οικονομία & Οργάνωση	Ο στόχος είναι σαφής από την αρχή και η οργάνωση της ψηφιακής ιστορίας είναι φανερά εστιασμένη σ' αυτόν.	Ο στόχος είναι σαφής από την αρχή και η οργάνωση της ψηφιακής ιστορίας είναι εστιασμένη σ' αυτόν στο μεγαλύτερο της μέρος.	Κάποια σημεία της ψηφιακής ιστορίας φαίνεται να ξεφεύγουν από το στόχο και η δομή παρουσιάζει προβλήματα, παρ' όλα αυτά υπάρχει στόχος.	Είναι δύσκολο να καταλάβει κανείς το στόχο της ψηφιακής ιστορίας. Δεν υπάρχει καμία οργάνωση.
Πρόκληση ενδιαφέροντος	Προκαλεί την έκπληξη και εγείρει έντονο ενδιαφέρον στον αποδέκτη, κινητοποιώντας το στοχασμό και τον προβληματισμό του.	Ενεργοποιεί ερωτήματα και κινητοποιεί αρκετά το ενδιαφέρον του αποδέκτη.	Ενεργοποιεί κάποια ερωτήματα και ενδιαφέρον στον αποδέκτη, αλλά η απάντησή τους είναι προβλέψιμη.	Δεν προκαλεί κανένα ενδιαφέρον στον αποδέκτη.

<p>Σύνδεση περιεχομένου με Πρόγραμμα Ανάγνωσης</p>	<p>Ο μαθητής νοηματοδοτεί το λογοτεχνικό βιβλίο που έχει μελετηθεί εμβαθύνοντας στο κείμενο, καταθέτοντας την προσωπική του άποψη και αξιοποιώντας το ιστορικό πλαίσιο του βιβλίου (ιστορικά και πολιτισμικά στοιχεία της εποχής που περιγράφεται) ή στοιχεία αφηγηματολογίας (τύποι αφηγητή και εστίασης, αφηγηματικοί τρόποι, πλοκή, τύποι χαρακτήρων και τρόπος παρουσίασης κ.τ.λ.) ή περικειμενικά στοιχεία (οπισθόφυλλο, τίτλος, εικόνα εξωφύλλου, προσωπικότητα συγγραφέα)</p>	<p>Ο μαθητής νοηματοδοτεί το λογοτεχνικό βιβλίο που έχει μελετηθεί εμβαθύνοντας στο κείμενο και καταθέτοντας την προσωπική του άποψη.</p>	<p>Υπάρχει σαφής σύνδεση με το λογοτεχνικό βιβλίο και προσπάθεια νοηματοδότησης του από το μαθητή, χωρίς όμως ιδιαίτερη εμβάθυνση.</p>	<p>Δεν υπάρχει σαφής σύνδεση με το λογοτεχνικό βιβλίο που έχει μελετηθεί είτε ο μαθητής μένει απλώς σε μια περιληπτική απόδοση του περιεχομένου. Ακόμα κι όταν υπάρχει προσπάθεια εντοπίζονται παρανοήσεις.</p>
<p>Χρήση Γλώσσας</p>	<p>Εξαιρετική γλωσσική ευχέρεια, πλούσιο λεξιλόγιο, γλωσσικό αισθητήριο.</p>	<p>Η χρήση της γλώσσας είναι σωστή. Η έκφραση είναι στρωτή. Καλό λεξιλόγιο.</p>	<p>Η χρήση της γλώσσας ως επί το πλείστον είναι σωστή, υπάρχουν όμως κάποια λάθη. Ικανοποιητικό λεξιλόγιο.</p>	<p>Κακή χρήση γλώσσας. Εκφραστικά, ορθογραφικά και γραμματικοσυντακτικά λάθη. Φτωχό λεξιλόγιο.</p>
<p>Καθαρότητα και ρυθμός αφήγησης</p>	<p>Η αφήγηση ακούγεται καθαρά σε όλη την ψηφιακή ιστορία. Υπάρχει ρυθμός, κατάλληλες παύσεις και κατάλληλος χρωματισμός της φωνής που αναδεικνύουν την ιστορία και αγγίζουν τον αποδέκτη.</p>	<p>Η αφήγηση ακούγεται καθαρά σε όλη την ψηφιακή ιστορία. Υπάρχει προσπάθεια για ρυθμό, αλλά οι παύσεις και ο χρωματισμός της φωνής δεν είναι πάντα κατάλληλα και δεν</p>	<p>Η αφήγηση ακούγεται καθαρά στο μεγαλύτερο μέρος της ψηφιακής ιστορίας. Υπάρχει κάποιος ρυθμός και χρωματισμός της φωνής, αλλά στο μεγαλύτερο μέρος η αφήγηση είναι μονότονη.</p>	<p>Η αφήγηση δεν ακούγεται καθαρά. Δεν υπάρχει ρυθμός, ούτε κατάλληλος χρωματισμός της φωνής.</p>

		συμβαδίζουν απόλυτα με την ιστορία.		
Μουσική επένδυση	Εύστοχη επιλογή μουσικής επένδυσης. Η μουσική συμπληρώνει κατάλληλα και νοηματοδοτεί την ιστορία. Είναι απόλυτα συντονισμένη με το κείμενο, αγγίζοντας τον αποδέκτη.	Εύστοχη επιλογή μουσικής επένδυσης. Η μουσική συμπληρώνει κατάλληλα και νοηματοδοτεί την ιστορία.	Ατυχής επιλογή μουσικής επένδυσης. Η μουσική δεν αποσυντονίζει τον αποδέκτη, αλλά δεν προσθέτει και τίποτα στην ιστορία.	Εντελώς ακατάλληλη επιλογή μουσικής. Η μουσική δεν έχει καμία σχέση με την ψηφιακή ιστορία ή αποσυντονίζει τον αποδέκτη. (Είναι πολύ δυνατά, υπερκαλύπτει την αφήγηση κ.τ.λ.)
Επιλογή εικόνων	Καθαρές και υψηλής ανάλυσης εικόνες. Οι εικόνες συμπληρώνουν κατάλληλα την ιστορία και δημιουργούν ατμόσφαιρα. Φαίνεται να υπάρχει κατανόηση της γραμματικής της εικόνας. Κάποιες εικόνες έχουν συμβολική, μεταφορική διάσταση.	Καθαρές και υψηλής ανάλυσης εικόνες. Οι εικόνες νοηματοδοτούν και συμπληρώνουν κατάλληλα την ιστορία και δημιουργούν ατμόσφαιρα.	Καθαρές και υψηλής ανάλυσης εικόνες. Οι εικόνες συνδυάζονται με την ιστορία, σε ορισμένα σημεία, όμως, δεν συντονίζονται απόλυτα με το κείμενο. Είναι ετερόκλητες και αταίριαστες μεταξύ τους.	Οι εικόνες που έχουν επιλεγεί δεν είναι καθαρές, είναι χαμηλής ανάλυσης και δεν συνδυάζονται με την ιστορία.
Μεταβάσεις - Μοντάζ	Η χρήση των μεταβάσεων και των γωνιών λήψεως των εικόνων, νοηματοδοτεί το κείμενο, δημιουργεί ατμόσφαιρα και υποδεικνύει σαφή κατανόηση της γραμματικής της εικόνας.	Ο μαθητής χρησιμοποιεί κατάλληλες μεταβάσεις και κατάλληλες γωνίες λήψης εικόνων προκειμένου να νοηματοδοτήσει το κείμενο.	Ο μαθητής χρησιμοποιεί στο μεγαλύτερο μέρος της ψηφιακής ιστορίας κατάλληλες μεταβάσεις, υπάρχουν ωστόσο και αρκετές οι οποίες δε φαίνεται να εξυπηρετούν το γενικότερο αποτέλεσμα.	Ο μαθητής δεν χρησιμοποιεί καθόλου μεταβάσεις ή τις χρησιμοποιεί τυχαία και αλόγιστα, με αποτέλεσμα να αποσυντονίζει τελείως το δέκτη.

Πρωτοτυπία	Δύο τουλάχιστον από τα μέρη της ψηφιακής ιστορίας (κείμενο, εικόνες, μουσική) είναι πρωτότυπα.	Το κείμενο είναι πρωτότυπο και η οργάνωση των εικόνων και της μουσικής, αν και τα ίδια δεν είναι πρωτότυπα, εμφανίζει μια πρωτοτυπία.	Η ψηφιακή ιστορία βασίζεται σε μεγάλο βαθμό σε σκέψεις, ιδέες και εικόνες άλλων.	Καμία πρωτοτυπία ή καινοτομία. Η ψηφιακή ιστορία είναι ένα συμπίλημα σκέψεων, ιδεών και εικόνων άλλων.
Αναφορές	Οι τίτλοι τέλους περιλαμβάνουν αναλυτικές αναφορές για το σύνολο του υλικού που αξιοποιήθηκε για τη δημιουργία της ψηφιακής ιστορίας.	Υπάρχουν τίτλοι τέλους και αναφορές για το μεγαλύτερο μέρος του υλικού που έχει αξιοποιηθεί για την ψηφιακή ιστορία.	Υπάρχουν τίτλοι τέλους και αναφορές, αλλά παρουσιάζουν προβλήματα. (εσφαλμένες, ελλιπείς αναφορές κ.τ.λ.)	Δεν υπάρχουν καθόλου αναφορές, ούτε τίτλοι τέλους.

Γ. Εικονογραφημένο σενάριο (Storyboard)

Storyboard template

Planning the filming of the promotional film

_____	_____	_____
_____	_____	_____

