



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: Παραμύθι με ψηφιακή αφήγηση

Μάθημα: Αγγλικά, Πληροφορική

Τάξη: Ε΄ Δημοτικού

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: Παραμύθι με ψηφιακή αφήγηση
Μάθημα: Αγγλικά, Πληροφορική
Τάξη: Ε΄ Δημοτικού

Εισαγωγή

Είναι βέβαια περιττό να υποστηρίξουμε εδώ τη σημασία του παραμυθιού ως κειμενικού είδους για την γλωσσική και συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών. Η εξοικείωση με την αφήγηση, η ανάπτυξη της φαντασίας, η καλλιέργεια της μεταφορικής χρήσης της γλώσσας και η γνωριμία με τη λειτουργία των συμβόλων είναι μερικά από τα προφανή οφέλη. Εξάλλου το παραμύθι είναι το αγαπημένο ανάγνωσμα των παιδιών, ενώ η τεράστια ποικιλία σε είδη παραμυθιών καλύπτει κάθε γούστο. Θα πρέπει όμως προκαταρκτικά να δοθεί μια διευκρίνιση: το παραμύθι σε τούτο εδώ το σενάριο νοείται στη κλασική του σημασία, ως αφήγηση η οποία στην πλοκή της ενσωματώνει το μαγικό στοιχείο, το οποίο βέβαια, μπορεί να πάρει και σύγχρονες μορφές όπως η επιστημονική φαντασία.

Το παραμύθι είναι ένα κατάλληλο κειμενικό είδος και για τη διδασκαλία της γλώσσας, τόσο της μητρικής, όσο και της ξένης. Αποτελεί το βασικό εργαλείο για τη διδασκαλία χαρακτηριστικών της αφήγησης: περιγραφή του τόπου στον οποίο εκτυλίσσεται η ιστορία, χρονική ακολουθία, περιγραφή χαρακτήρων, διάλογος, πλάγιος λόγος, κ.ο.κ. Αν συνδυαστεί μάλιστα με το άλλο δυναμικό εκπαιδευτικό εργαλείο, την ψηφιακή αφήγηση, τότε έχουμε ένα ολοκληρωμένο μαθησιακό περιβάλλον, στο οποίο αναπτύσσονται ταυτόχρονα τόσο οι παραδοσιακοί όσο οι σύγχρονοι γραμματισμοί. Τα παιδιά καλούνται να δημιουργήσουν τα δικά τους παραμύθια, έχοντας ως αφετηρία το γραπτό τους κείμενο αλλά εμπλουτίζοντας την έκφρασή τους με εικόνες, προφορική ανάγνωση και μουσική. Το γεγονός ακριβώς ότι έχουν τη δυνατότητα να ρυθμίσουν την αναλογία κειμένου /εικόνας σύμφωνα με το επίπεδο της επάρκειάς τους στην ξένη γλώσσα, καθιστά την ψηφιακή αφήγηση κατάλληλη για όλα τα επίπεδα γλωσσομάθειας. Γι αυτό και η ψηφιακή αφήγηση χρησιμοποιείται αρκετά στη διδασκαλία της ξένης γλώσσας.

Σκοποθεσία

Επιδιώκεται οι μαθητές και οι μαθήτριες:

- Να γνωρίσουν το αφηγηματικό είδος του παραμυθιού.
- Να κατανοήσουν ότι τα βασικά στοιχεία του παραμυθιού είναι η πλοκή, τα πρόσωπα, οι λειτουργίες και το μαγικό ή φανταστικό στοιχείο
- Να εξασκηθούν στην κατανόηση αφηγηματικού λόγου στα αγγλικά και στην αφήγηση σύντομων παραμυθιών χρησιμοποιώντας σωστά τους χρόνους των ρημάτων, συνδέσμους και επιρρήματα για να δηλώσουν τη χρονική ακολουθία των γεγονότων.
- Να καλλιεργήσουν τον οπτικό και ψηφιακό γραμματισμό

Δεξιότητες

- Να είναι σε θέση να εντοπίζουν το κεντρικό θέμα του παραμυθιού.
- Να μπορούν να βρουν τα βασικά πρόσωπα του παραμυθιού.
- Να αναγνωρίζουν τις πράξεις-λειτουργίες των ηρώων που επαναλαμβάνονται συχνά.
- Να εντοπίζουν τα στερεότυπα και τις συμβάσεις των παραμυθιών.
- Να εκφραστούν πολυμεσικά και πολυτροπικά.
- Να ασκηθούν στην ανάγνωση, τη γραφή και την ομιλία στην αγγλική γλώσσα.

Εκπαιδευτικά υλικά

Παραμύθια στα αγγλικά από το διαδίκτυο (κείμενα όχι βίντεο)
<https://fairytalez.com/region/english/>

Παραμύθια στα ελληνικά
<http://www.paramithia.net/grim1.html>

Βίντεο με παραμύθια στα αγγλικά:
<https://www.youtube.com/channel/UC8mWYDxedkJmUReAiA3ze9w>

Οι λειτουργίες του παραμυθιού σύμφωνα με τον Vladimir Propp
<http://dimiourgikigraphi-paramythi.blogspot.com/2012/12/31-vladimir-propp.html>

Προετοιμασία

Για να γράψουν οι μαθητές και οι μαθήτριες παραμύθια πρέπει πρώτα να διαβάσουν παραμύθια, να κατανοήσουμε τη δομή του παραμυθιού. Πολύ βοηθητικό είναι επίσης να έρθουν τα παιδιά σε επαφή με τις λειτουργίες του παραμυθιού σύμφωνα με τον Vladimir Propp. Για να δημιουργήσουν επιπλέον μια ψηφιακή αφήγηση θα πρέπει να ασκηθούν στην ανάγνωση των εικόνων. Άρα θα πρέπει να δουλέψουμε παράλληλα τόσο την ανάγνωση παραμυθιών όσο και τη θέαση παραμυθιών σε βίντεο στα αγγλικά.

Καλό είναι σε κάθε παραμύθι που διαβάζουμε ή βλέπουμε να αναζητούμε τα παρακάτω:¹

1^η Εισαγωγή: Ποιοι είναι οι ήρωες;	Παρουσιάζονται οι ήρωες, καθώς και ο τόπος και ο χρόνος που διαδραματίζεται η ιστορία.
2^η Εισαγωγή: Πού γίνονται τα γεγονότα;	
3^η Εισαγωγή: Πότε συμβαίνουν όλα αυτά;	
4^η Συμφορά – στέρηση: Τι γίνεται; Ποιο	Παρουσιάζεται ένα πρόβλημα:

¹ Ο πίνακας είναι από το διδακτικό σενάριο της Ιωάννας Κοσμίδου, «Μια φορά κι έναν καιρό», Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας, Θεσσαλονίκη, 2013 <http://proteas.greek-language.gr/scenario.html?sid=164>

είναι το πρόβλημα;	αρρώστια, καταστροφή κ.ά. ή ο αντίπαλος του ήρωα.
5^η Εμφάνιση συμπαραστάτη: Ποιος είναι ο βοηθός του ήρωα;	Εμφανίζεται ένας βοηθός.
6^η Δοκιμασία: Ποια είναι η δοκιμασία του ήρωα;	Ο ήρωας δοκιμάζεται.
7^η Αναχώρηση του ήρωα: Πού πηγαίνει ο ήρωας για να αντιμετωπίσει το πρόβλημα;	Ο ήρωας, για να αντιμετωπίσει ένα πρόβλημα, ξεκινά ένα ταξίδι σε έναν μακρινό τόπο.
8^η Εμφάνιση μαγικού αντικειμένου: Ποιο είναι το μαγικό αντικείμενο; Πώς το αποκτά ο ήρωας;	Ο ήρωας προσπαθεί να αποκτήσει ή του χαρίζεται ένα μαγικό αντικείμενο.
9^η Εξαπάτηση: Πώς ο ανταγωνιστής προσπαθεί να εξαπατήσει τον ήρωα;	Ο αντίπαλος προσπαθεί να παραπλανήσει τον ήρωα.
10^η Αναμέτρηση: Πώς γίνεται η αναμέτρηση ανάμεσα σε ήρωα και ανταγωνιστή;	Γίνεται σύγκρουση ανάμεσα σε ήρωα και ανταγωνιστή.
11^η Νίκη - τιμωρία: Ο ήρωας νικά. Πώς τιμωρείται ο ανταγωνιστής;	Ο ήρωας νικά και ο ανταγωνιστής τιμωρείται.
12^η Επιστροφή - ανταμοιβή: Πώς ανταμείβεται ο ήρωας;	Ο ήρωας ανταμείβεται.

Αφού διαβάσουμε ή/και δούμε όλοι μαζί μερικά παραμύθια και εξοικειωθούμε με την παραπάνω δομή και λειτουργίες, τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες.

Κάθε ομάδα επιλέγει ένα παραμύθι το οποίο ετοιμάζει για παρουσίαση σύμφωνα με τα παραπάνω. Κάθε ομάδα διασκευάζει το παραμύθι της (αλλάζει κάποια επεισόδια, προσθέτει ήρωες, αλλάζει το τέλος) ή γράφει ένα καινούριο παρόμοιο με αυτό. Στη συγγραφή μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ο παραπάνω πίνακας.

Οι ομάδες παρουσιάζουν τη δουλειά τους στην ολομέλεια.

Η τάξη είναι τώρα έτοιμη να ξεκινήσει τον κύκλο της ψηφιακής αφήγησης

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)

Σχεδιασμός και προετοιμασία της ιστορίας (Story Planning)

Η εκπαιδευτικός ζητάει από τις ομάδες να επανεξετάσουν τα παραμύθια που έγραψαν κατά την φάση της προετοιμασίας και να τα «διορθώσουν» έτσι ώστε να ταιριάζουν για ψηφιακή αφήγηση. Εάν θέλουν φυσικά να γράψουν νέο παραμύθι, είναι ελεύθεροι να το κάνουν.

Επιλογή του θέματος της ψηφιακής ιστορίας - Σύνταξη διαγράμματος.

Κάθε ομάδα κάνει ένα διάγραμμα του παραμυθιού της, το συζητούν με την εκπαιδευτικό και με τους συμμαθητές τους, λειτουργώντας σαν ένα πρώτο ανατροφοδοτικό σκαλοπάτι που διευκολύνει το πέρασμα των μαθητών στη σύνταξη του κειμένου που ακολουθεί. (Το στάδιο αυτό μπορεί να παραληφθεί εάν θα χρησιμοποιηθούν τα ήδη γραμμένα παραμύθια)

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. Μπορεί φυσικά να είναι και μικρότερα αφού είναι σε ξένη γλώσσα. 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.

Τα εικονογραφημένα σενάρια (Storyboards) (βλ. παράρτημα).

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.

Προπαραγωγή (Preproduction)

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 και αποθηκεύουν ψηφιακά το απαραίτητο για την ψηφιακή αφήγηση πολυμεσικό υλικό, όπως εικόνες, ήχους, μουσική, video. Μπορούν, εάν το επιλέξουν, να ζωγραφίσουν οι ίδιοι τις εικόνες του παραμυθιού τους και να τις σκανάρουν. Ή να χρησιμοποιήσουν ένα λογισμικό παραγωγής κόμικ και να χρησιμοποιήσουν αυτά τα σκίτσα για την ψηφιακή τους ιστορία. Οι μαθητές ανταλλάσσουν γνώμες και ιδέες για το υλικό μεταξύ τους και η εκπαιδευτικός

παρεμβαίνει και βοηθά όπου χρειάζεται. Το στάδιο αυτό λειτουργεί επίσης ως ανατροφοδοτικό σκαλοπάτι στην πορεία εξέλιξης της ψηφιακής αφήγησης.

Παραγωγή (Production)

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 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).

Αναστοχασμός - Διανομή (Distribution)

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

Glava, Angeliki, *Digital Storytelling in Language Education*, Master Thesis, Thessaloniki, 2017
<http://ikee.lib.auth.gr/record/298341/files/GRI-2018-21733.pdf>

Sylaiou Styliani, “Storytelling in Virtual Museums: Engaging A Multitude of Voices”, <http://ikee.lib.auth.gr/record/318324>

Ζαρμπώνη Αικατερίνη, *Η ψηφιακή αφήγηση στη διδασκαλία της Γαλλικής ως ξένης γλώσσας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση : σχεδιασμός μοντέλου επιλογής ψηφιακών αφηγήσεων*, Διδ. διατριβή, Θεσσαλονίκη, 2020
<http://ikee.lib.auth.gr/record/323613/files/GRI-2020-29005.pdf>

Investigating Digital Storytelling Method in German as a Foreign Language Teaching
<https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=548892>

Digital storytelling in second and foreign language teaching
<https://www.deutsche-digitale-bibliothek.de/item/5AMGON7F3ZT3XLR45AJBJENHTFRXOUWH>

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/xfiTQ7D9jB0>

Ψηφιακές αφηγήσεις πάνω σε παραμύθια στα αγγλικά
<https://www.youtube.com/watch?v=neYuXfvQbxM&list=PL4XtBPhO-1hb1zhMSZh42C9GcwNkjeiLW&index=1>

<https://www.youtube.com/watch?v=r1X7WjLdhJU&list=PL4XtBPhO-1hb1zhMSZh42C9GcwNkjeiLW&index=4>

<https://www.youtube.com/watch?v=ArsIqSIsHi8&list=PL4XtBPhO-1hb1zhMSZh42C9GcwNkjeiLW&index=8>

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

B. Ευκονογραφημένο σενάριο (Storyboard)

Storyboard template

Planning the filming of the promotional film

Γ. 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.

<p>Πρόκληση ενδιαφέροντος</p>	<p>Προκαλεί την έκπληξη και εγείρει έντονο ενδιαφέρον στον αποδέκτη, κινητοποιώντας το στοχασμό και τον προβληματισμό του.</p>	<p>Ενεργοποιεί ερωτήματα και κινητοποιεί αρκετά το ενδιαφέρον του αποδέκτη.</p>	<p>Ενεργοποιεί κάποια ερωτήματα και ενδιαφέρον στον αποδέκτη, αλλά η απάντησή τους είναι προβλέψιμη.</p>	<p>Δεν προκαλεί κανένα ενδιαφέρον στον αποδέκτη.</p>
<p>Σύνδεση περιεχομένου με το 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 νοηματοδότησης 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 συμβαδίζουν απόλυτα με την ιστορία.</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>
<p>Μουσική επένδυση</p>	<p>Εύστοχη επιλογή μουσικής επένδυσης. Η μουσική συμπληρώνει κατάλληλα και νοηματοδοτεί την ιστορία. Είναι απόλυτα συντονισμένη με το κείμενο, αγγίζοντας τον αποδέκτη.</p>	<p>Εύστοχη επιλογή μουσικής επένδυσης. Η μουσική συμπληρώνει κατάλληλα και νοηματοδοτεί την ιστορία.</p>	<p>Ατυχής επιλογή μουσικής επένδυση. Η μουσική δεν αποσυντονίζει τον αποδέκτη, αλλά δεν προσθέτει και τίποτα στην ιστορία.</p>	<p>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.)</p>
<p>Επιλογή εικόνων</p>	<p>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.</p>	<p>Καθαρές και υψηλής ανάλυσης εικόνες. Οι εικόνες νοηματοδοτούν και συμπληρώνουν κατάλληλα την ιστορία και δημιουργούν ατμόσφαιρα.</p>	<p>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.</p>	<p>Οι εικόνες που έχουν επιλεγεί δεν είναι καθαρές, είναι χαμηλής ανάλυσης και δεν συνδυάζονται με την ιστορία.</p>

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.