



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: Storytelling Paintings

Τάξη: ΣΤ' Δημοτικού

Μάθημα: Αγγλικά, Πληροφορική

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: Storytelling Paintings

Τάξη: ΣΤ' Δημοτικού

Μάθημα: Αγγλικά, Πληροφορική

Εισαγωγή

Σήμερα το διαδίκτυο μας δίνει τη δυνατότητα να έρθουμε σε επαφή με μεγάλα μουσεία και έργα τέχνης τα οποία προηγουμένως ήταν απρόσιτα. Η επαφή των μαθητών και μαθητριών με πίνακες ζωγραφικής και οι σχετικές δραστηριότητες που προκύπτουν μπορούν να δημιουργήσουν ένα πλούσιο μαθησιακό περιβάλλον αφού καλλιεργούν την παρατηρητικότητα, την αφήγηση ιστοριών που «κρύβονται» πίσω από τους πίνακες, τη γραφή και την ομιλία. Η ψηφιακή αφήγηση, η οποία βασίζεται ακριβώς στον λόγο και στην εικόνα, είναι το βασικό εργαλείο που θα χρησιμοποιηθεί στο παρακάτω σενάριο για να δώσει στα παιδιά τη δυνατότητα να εκφράσουν τις ανταποκρίσεις τους στους ζωγραφικούς πίνακες.

Η ψηφιακή αφήγηση θεωρείται χρήσιμο και κατάλληλο εργαλείο για την εκμάθηση της ξένης γλώσσας. Ο λόγος είναι ότι δημιουργεί ένα ελκυστικό αλλά και αυθεντικό επικοινωνιακό περιβάλλον, καθώς οι μαθητές καλούνται να χρησιμοποιήσουν την ξένη γλώσσα για την παραγωγή μιας ιστορίας με λόγο και εικόνες. Το γεγονός 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. Εκτός από τη συγγραφή ιστορίας, οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να βελτιώσουν την ομιλία τους, καθώς θα μαγνητοφωνήσουν, θα ακούσουν και θα διορθώσουν την προφορική ανάγνωση του κειμένου που θα γράψουν.

Η βασική ιδέα του σεναρίου είναι η αξιοποίηση πινάκων ζωγραφικής για τη δημιουργία μιας ιστορίας. Το βασικό εικονικό υλικό που θα χρησιμοποιηθεί επομένως είναι ο ίδιος ο πίνακας που ενέπνευσε την ιστορία. Πρόκειται για ένα είδος ψηφιακής ιστορίας που ονομάζεται “single image digital story”. Βασίζεται στην αξιοποίηση των λεπτομερειών του πίνακα, με την τεχνική του zoom και των κατάλληλων εφέ μετάβασης από τη μία λεπτομέρεια στην άλλη. Φυσικά, είναι εφικτή και η χρήση άλλων εικόνων, πέραν του συγκεκριμένου πίνακα, όπως λ.χ. άλλων έργων του ίδιου ζωγράφου.

Σκοποθεσία

Επιδιώκεται οι μαθητές και οι μαθήτριες:

- Να ασκηθούν στη δομή “have you ever been to / I have been to” με τοπωνύμια, και να δώσουν πληροφορίες αναφορικά με τον τόπο και τον χρόνο χρησιμοποιώντας τον Simple Past (A2. 24 / B1.25, 27, 28, 29),
- Να εξασκήσουν την παραγωγή και κατανόηση πληροφοριακού κειμένου (A2. 2, 9, 18, 24 / B1. 2) και την περιγραφή και σύγκριση με χρήση επιθέτων και

ονοματικών προσδιορισμών συγκριτικού/υπερθετικού βαθμού και συμπλεκτικών/αντιθετικών συνδέσμων (A2. 18, 27 / B1. 3, 11),

- Να εξασκηθούν στην κατανόηση αφηγηματικού λόγου και στην αφήγηση σύντομων ιστοριών χρησιμοποιώντας σωστά τους χρόνους των ρημάτων, συνδέσμους και επιρρήματα για να δηλώσουν τη χρονική ακολουθία των γεγονότων (A2.12 / B1. 7, 11),
- Να αναπτύξουν λεξιλόγιο αναφορικά με καλλιτεχνικά και πολιτιστικά ενδιαφέροντα, τα μουσεία και τις εκθέσεις, τα χαρακτηριστικά ιστότοπων.
- Να γνωρίσουν μουσεία και εκθέματα και να καλλιεργήσουν διαπολιτισμική συνείδηση και τον σεβασμό για την παγκόσμια πολιτιστική κληρονομιά
- Να καλλιεργήσουν τον οπτικό και τον ψηφιακό γραμματισμό.

Δεξιότητες

- Να καλλιεργήσουν την παρατηρητικότητα τους απέναντι σε πίνακες ζωγραφικής.
- Να αναζητήσουν τη δική τους ερμηνεία καλλιεργώντας την προσωπική ανάγνωση των εκθεμάτων.
- Να εκφραστούν πολυμεσικά και πολυτροπικά.
- Να ασκηθούν στην ανάγνωση, τη γραφή και την ομιλία στην αγγλική γλώσσα.

Εκπαιδευτικά υλικά

Ιστότοποι μουσείων:

Μουσείο Λούβρου, Παρίσι

<https://www.louvre.fr/en/homepage>

Πινακοθήκη Ουφίτσι, Ρώμη

<https://www.uffizi.it/en/the-uffizi>

Metropolitan Museum, New York

<https://www.metmuseum.org/>

Guggenheim Museum, New York

<https://www.guggenheim.org/>

British Museum, London

<https://www.britishmuseum.org/>

Μουσείο Πράδο, Μαδρίτη

<https://www.museodelprado.es/en/>

Προετοιμασία

Γίνεται μια γενική συζήτηση για τα μουσεία που έχουν επισκεφθεί τα παιδιά εξασκώντας τη δομή “have you ever been to / I have been to” με τοπωνύμια. Επίσης,

αναπτύσσουν το θεματικό λεξιλόγιο και δίνουν πληροφορίες αναφορικά με τον τόπο και τον χρόνο χρησιμοποιώντας τον Simple Past.

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και κάθε ομάδα επιλέγει ένα από τα προτεινόμενα μουσεία (βλ. παραπάνω εκπαιδευτικό υλικό) το οποίο θα επισκεφτεί διαδικτυακά και θα ετοιμάσει μια παρουσίαση στην ολομέλεια.

Η εκπαιδευτικός προβάλλει τον πίνακα του Τζον Σίνγκλετον Κόπλεϊ «Watson and the Shark» <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.46471.html> που εκτίθεται στη National Gallery of Art στην Ουάσιγκτον, δίνει σύντομες πληροφορίες αναφορικά με τον καλλιτέχνη και την χρονολογία του πίνακα, και ζητάει να ακούσει τις αρχικές εντυπώσεις των παιδιών και τα συναισθήματα που προκαλεί ο πίνακας. Ενθαρρύνει και βοηθά την έκφραση συναισθημάτων και απόψεων προωθώντας τη χρήση αιτιολογικών και σύνθετων προτάσεων. Στη συνέχεια, ζητάει από τις ομάδες να σκεφτούν και να γράψουν μέσα σε 8-10' μια πολύ σύντομη αφήγηση αναφορικά με τη σκηνή που απεικονίζει ο πίνακας. Κάθε ομάδα παρουσιάζει την ιστορία της στην ολομέλεια και δίνεται ανατροφοδότηση. Η εκπαιδευτικός διαβάζει την ιστορία του πίνακα <https://www.nga.gov/education/teachers/lessons-activities/heroes-heroines/danger-shark.html> και γίνεται σύγκριση της αφήγησης αυτής με τις ιστορίες που έγραψαν οι μαθητές.

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 συζητήσουν και να αποφασίσουν για ποιον πίνακα από τα εκθέματα του μουσείου που επέλεξαν θα ήθελαν να δημιουργήσουν μια ψηφιακή αφήγηση. Τους εξηγεί βασικές τεχνικές του single image digital story έτσι ώστε να επιλέξουν πίνακες κατάλληλους (με πληθώρα λεπτομερειών για να δουλέψουν) για αυτό το είδος της ψηφιακής αφήγησης.

Επιλογή του θέματος της ψηφιακής ιστορίας - Σύνταξη διαγράμματος.

Κάθε ομάδα κάνει ένα διάγραμμα της ιστορίας της, το συζητούν 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. 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. Η κάθε ομάδα συζητά και επιλέγει σε ποιες λεπτομέρειες του πίνακα θα «ζουμάρει» και με ποια σειρά, σύμφωνα με την ιστορία που έχουν γράψει. 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 επεξεργάζονται ψηφιακά την εικόνα του πίνακα, απομονώνουν τις λεπτομέρειές του σε νέες εικόνες τις οποίες αποθηκεύουν ψηφιακά. Είναι ενδεχόμενο να χρειαστούν και άλλους πίνακες του ίδιου ζωγράφου. Τους αναζητούν και τους αποθηκεύουν επίσης. Αναζητούν και αποθηκεύουν και την κατάλληλη μουσική ή άλλους ήχους. 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 (κειμένα, 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.cceol.com/search/article-detail?id=548892>

Digital storytelling in second and foreign language teaching

<https://www.deutsche-digitale-bibliothek.de/item/5AMGQN7F3ZT3XLR45AJBJENHTFRXOUWH>

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>

Από το Κέντρο Ψηφιακής Αφήγησης του πανεπιστημίου του Χιούστον ψηφιακή αφήγηση με θέμα τη διαδικασία δημιουργίας ενός πίνακα ζωγραφικής:

https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/view_story.cfm?vid=344&categoryid=1&d_title=Art

Παράδειγμα Single Image Story

https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/view_story.cfm?vid=397&categoryid=22&d_title=Single-Image%20Digital%20Stories

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

B. Κλίμακα κριτηρίων αξιολόγησης της ψηφιακής αφήγησης

Επιμέρους Παράμετρος	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.
Σύνδεση περιεχομένου με το Πρόγραμμα Ανάγνωσης	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)	Ο μαθητής νοηματοδοτεί το λογοτεχνικό βιβλίο που έχει μελετηθεί εμβαθύνοντας στο κείμενο και καταθέτοντας την προσωπική του άποψη.	Υπάρχει σαφής σύνδεση με το λογοτεχνικό βιβλίο και προσπάθεια νοηματοδότησης του από το μαθητή, χωρίς όμως ιδιαίτερη εμβάθυνση.	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.
Χρήση Γλώσσας	Εξαιρετική γλωσσική ευχέρεια, πλούσιο λεξιλόγιο, γλωσσικό αισθητήριο.	Η χρήση της γλώσσας είναι σωστή. Η έκφραση είναι	Η χρήση της γλώσσας ως επί το πλείστον είναι σωστή, υπάρχουν	Κακή χρήση γλώσσας. Εκφραστικά, ορθογραφικά και γραμματικοσυντακτικά

		στρωτή. Καλό λεξιλόγιο.	όμως κάποια λάθη. Ικανοποιητικό λεξιλόγιο.	λάθη. Φτωχό λεξιλόγιο.
Καθαρότητα και ρυθμός αφήγησης	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.	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.	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.	Η αφήγηση δεν ακούγεται καθαρά. Δεν υπάρχει ρυθμός, ούτε κατάλληλος χρωματισμός της φωνής.
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 επένδυση. 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












