



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:** Συζητούμε για τα προβλήματα της καθημερινότητας και τα σύγχρονα κοινωνικά θέματα με τη βοήθεια της ψηφιακής αφήγησης

**Μάθημα:** Νεοελληνική Γλώσσα

**Τάξη:** Β΄ Γυμνασίου

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:** Συζητούμε για τα προβλήματα της καθημερινότητας και τα σύγχρονα κοινωνικά θέματα με τη βοήθεια της ψηφιακής αφήγησης

**Μάθημα:** Νεοελληνική Γλώσσα

**Προτεινόμενη τάξη:** Β΄ Γυμνασίου

**Διδακτική/θεματική ενότητα:** Ενότητα 7η - Βιώνοντας προβλήματα της καθημερινής ζωής & Ενότητα 8η Συζητώντας σύγχρονα κοινωνικά θέματα

**Διαθεματικό/σύνδεση με άλλο αντικείμενο:** Λογοτεχνία, Πληροφορική, Εικαστικά, Μουσική

**Τυπική/ημιτυπική εκπαίδευση:** Τυπική εκπαίδευση - συμβατότητα με τα νέα Π.Σ.

**Χρονική διάρκεια:** 11- 16 ώρες

## Εισαγωγή

Στο παρόν σενάριο επιχειρείται η αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης ως εκπαιδευτικού εργαλείου για τη διδασκαλία της Γλώσσας. Δεν αποτελεί μια ολοκληρωμένη πρόταση για τη διδασκαλία των εννοιών 7 και 8 του σχολικού εγχειριδίου. Τούτο γίνεται σκοπίμως, για να αφήσει χώρο στην εκπαιδευτικό να διδάξει τις ενότητες με τον τρόπο που επιθυμεί. Το σενάριο, λόγω της βασικής του επιδίωξης που είναι η αξιοποίηση του εργαλείου της ψηφιακής αφήγησης, δίνει έμφαση σε εκείνες τις δραστηριότητες των μαθητών οι οποίες τους βοηθούν να εξοικειωθούν με την αφήγηση και ειδικότερα την ψηφιακή αφήγηση ως κειμενικό είδος, να αποκτήσουν μετεπικοινωνιακή επίγνωση του τρόπου με τον οποίο αλληλεπιδρούν οι επιμέρους σημειωτικοί πόροι για την κατασκευή του νοήματος σε ένα πολυτροπικό κείμενο σε συγκεκριμένο επικοινωνιακό και κοινωνικοπολιτισμικό περιβάλλον και να αρθρώσουν τον δικό τους προσωπικό λόγο για τα σύγχρονα κοινωνικά θέματα και τα προβλήματα της καθημερινής ζωής, χρησιμοποιώντας την ψηφιακή αφήγηση ως βήμα έκφρασης της προσωπικής τους ματιάς για το σήμερα.

## Σκοποθεσία

Επιδιώκεται οι μαθητές και οι μαθήτριες:

- Να προβληματιστούν και να εμβαθύνουν στα σύγχρονα κοινωνικά θέματα
- Να εμπεδώσουν τις γλωσσικές και δομικές συμβάσεις που απαντούν στην αφήγηση ως κειμενικό είδος
- Να εξοικειωθούν με τις γλωσσικές και δομικές συμβάσεις που απαντούν ειδικότερα στην ψηφιακή αφήγηση ως κειμενικό είδος
- Να εξοικειωθούν με την κατανόηση και την ερμηνεία πολυτροπικών κειμένων, όπως οι ψηφιακές αφηγήσεις, μέσω της επεξεργασίας και αξιολόγησης των σημειωτικών πόρων που επιλέγονται
- Να συνειδητοποιήσουν τη συμπληρωματική σχέση μεταξύ των γλωσσικών και των μη γλωσσικών σημειωτικών τρόπων (εικόνας, συμβόλων, χρωμάτων, ήχων, μουσικής, ψηφιακών εφέ, γραμματοσειράς κ.α.)

- Να κατανοήσουν το ρόλο και τη λειτουργία των μη γλωσσικών σημειωτικών τρόπων με βάση τα υλικά τους χαρακτηριστικά
- Να κατανοούν το περιεχόμενο προσχεδιασμένου προφορικού λόγου και να αξιολογούν και να ερμηνεύουν τις γλωσσικές, δομικές, σημειωτικές και νοηματικές επιλογές του σχεδιαστή, βάσει της προθετικότητας του, των αποδεκτών και του κοινωνικοπολιτισμικού περιεχόμενου παραγωγής
- Να αξιολογούν και να ερμηνεύουν την επιλογή συγκεκριμένων μη γλωσσικών σημειωτικών τρόπων για τη δημιουργία νοήματος σε μια ψηφιακή αφήγηση, σε σχέση με τις προθέσεις και τα ενδιαφέροντα του σχεδιαστή, τους αποδέκτες και το πλαίσιο παραγωγής του.
- Να συνειδητοποιούν και να ερμηνεύουν τη διαφοροποίηση μεταξύ των γλωσσικών και των δομικών συμβάσεων των διαφορετικών ειδών αφηγήσεων (π.χ μυθοπλαστικές, ρεαλιστικές/ βιοματικές κλπ) λόγω των διαφορετικών επιδιώξεων των αφηγητών σε κάθε αφηγηματικό είδος
- Να κατανοούν και να ερμηνεύουν προσχεδιασμένο προφορικό λόγο μέσω της επεξεργασίας των υπερτεμαχιακών στοιχείων του κειμένου (επιτονισμού, ρυθμού κλπ)
- Να παράγουν προσχεδιασμένο προφορικό λόγο με βάση συγκεκριμένο θεματικό άξονα, μέσω της επιλογής των κατάλληλων πόρων νοηματικού σχεδιασμού, σε σχέση με το κειμενικό είδος ή με το συμβάν λόγου στο οποίο ανήκει
- Να δημιουργούν πολυτροπικά κείμενα βάσει δεδομένου θέματος, μέσω της επιλογής των κατάλληλων μη γλωσσικών πόρων νοηματικού σχεδιασμού
- Να εφαρμόζουν αντισταθμιστικές, γνωστικές και μεταγνωστικές στρατηγικές σε προ-σχεδιαστικό και μετα-σχεδιαστικό στάδιο (συλλογή και ταξινόμηση ιδεών, διατύπωση ερωτήσεων, σύνταξη διαγράμματος, οργάνωση της αυτοδιόρθωσης μέσω κλίμακας διαβαθμισμένων κριτηρίων, ανατροφοδότηση, καταγραφή εντυπώσεων και σχολίων, δημιουργία προσδοκιών ή υποθέσεων, συστηματικός έλεγχος της παραγωγικής και προσληπτικής διαδικασίας

### Δεξιότητες

- Να ασκήσουν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες. Να εκφράζουν αποτελεσματικά τις ιδέες, τις εμπειρίες και τα συναισθήματά τους γύρω από τα σύγχρονα κοινωνικά προβλήματα.
- Να αναγνωρίζουν και να αξιοποιούν αποτελεσματικά τις συμβάσεις των κειμενικών ειδών, όπως η αφήγηση.
- Να παρατηρούν, να συγκρίνουν, να αναλύουν, να δημιουργούν και να αξιολογούν πολυτροπικά κείμενα, όπως οι ψηφιακές αφηγήσεις.
- Να διερευνούν και να δημιουργούν πολυμεσικό υλικό για τη σύνθεση ψηφιακών ιστοριών ενεργοποιώντας το συναίσθημα και τη φαντασία τους

- Να καλλιεργήσουν βασικές ψηφιακές δεξιότητες χρήσης προγραμμάτων επεξεργασίας βίντεο
- Να παρουσιάζουν την εργασία τους στην ολομέλεια της τάξης, να εξηγούν το σκεπτικό τους και να δικαιολογούν τις επιλογές τους.
- Να αξιολογούν (αυτοαξιολόγηση) την εργασία τους (την ψηφιακή τους αφήγηση) και να ασκούν κριτική στις ψηφιακές αφηγήσεις των συμμαθητών τους (ετεροαξιολόγηση) σύμφωνα με δεδομένα κριτήρια.

## Εκπαιδευτικά Υλικά

Σχολικό βιβλίο Γλώσσας Β΄ Γυμνασίου σε έντυπη και ηλεκτρονική μορφή:  
[http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2298/Neoelliniki-Glossa\\_B-Gymnasiou\\_empl/index.html](http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2298/Neoelliniki-Glossa_B-Gymnasiou_empl/index.html)

Σχολικό βιβλίο Γλώσσας Γ΄ Λυκείου (σ.165-178) :  
[http://iep.edu.gr/images/IEP/Modules/Sj\\_K2\\_Extra\\_Slider/Fakeloi\\_Ylikou/Neoelliniki-Glossa\\_G-Lykeiou\\_Fakelos-Ylikou\\_Diktya-Keimenon.pdf](http://iep.edu.gr/images/IEP/Modules/Sj_K2_Extra_Slider/Fakeloi_Ylikou/Neoelliniki-Glossa_G-Lykeiou_Fakelos-Ylikou_Diktya-Keimenon.pdf)

Περιλαμβάνει χρήσιμο υλικό για τον εκπαιδευτικό σχετικά με τα κειμενικά είδη, την αφήγηση, τις αφηγηματικές τεχνικές.

Βιβλίο εκπαιδευτικού - Μ. Σουλιώτη, *Δημιουργική Γραφή - Οδηγίες Πλεόσσης*:  
<https://www.openbook.gr/dimiourgiki-grafi/>

Θ. Βαλτινός (2008), «Μου αφήνεις πενήντα δραχμές για τσιγάρα;», *Εθισμός στη Νικοτίνη*, Αθήνα: Εστία.

Ν. Δήμου (2021), «Περιμένοντας»: <http://doncat.blogspot.com/2021/12/blog-post.html>

Παραδείγματα διαφορετικών τύπων ψηφιακών αφηγήσεων (αναφορικών και κατευθυντικών, ρεαλιστικών και μυθοπλαστικών, βιωματικών, πληροφοριακών, βιογραφικών κλπ)

Με αφορμή το ποίημα του Κ. Π. Καβάφη, «Τείχη»:  
<https://youtu.be/xfiTQ7D9jB0>

(Αναμένεται να αναρτηθούν και άλλες στην πλατφόρμα του προγράμματος)

## Στάδια διδασκαλίας

### 1. Εισαγωγή στην ψηφιακή αφήγηση (2 διδακτικές ώρες)

Παρουσιάζονται 3-4 παραδείγματα διαφορετικών τύπων ψηφιακών ιστοριών (βλ. εκπαιδευτικό υλικό) και δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές να αλληλεπιδράσουν με αυτά, να εκφράσουν ελεύθερα τις σκέψεις, τα συναισθήματα, τις απόψεις τους. Οι μαθητές αξιολογούν αυθόρμητα τις ψηφιακές αφηγήσεις που παρουσιάστηκαν και εντοπίζουν τα στοιχεία εκείνα που κατά τη γνώμη τους κάνουν κάποια ψηφιακή

ιστορία να ξεχωρίζει. Επισημαίνουν τους επιμέρους σημειωτικούς πόρους που αξιοποιούνται για την κατασκευή του νοήματος και συζητούν τη δύναμη του καθένα και την μεταξύ τους αλληλεπίδραση. Με βάση τα όσα έχουν ήδη διδαχθεί για την αφήγηση ως κειμενικό είδος, συσχετίζουν την αφήγηση με την ψηφιακή αφήγηση, εντοπίζουν τα βασικά χαρακτηριστικά του κειμενικού είδους και κατατάσσουν τις ψηφιακές αφηγήσεις ανάλογα με τις γλωσσικές και δομικές επιλογές και τις επιδιώξεις των αφηγητών σε επιμέρους κατηγορίες (αναφορικές και κατευθυντικές, ρεαλιστικές και μυθοπλαστικές, βιοματικές, πληροφοριακές, βιογραφικές κλπ). Ακολουθεί στοχευμένη συζήτηση γύρω από τις ψηφιακές αφηγήσεις που έχουν παρουσιαστεί βάσει ενός ενδεικτικού πίνακα διαβαθμισμένων κριτηρίων (rubric). (βλ. παράρτημα)

Γίνεται μια σύντομη εισαγωγή στη διαδικασία δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών και ανακεφαλαιώνονται συνοπτικά οι επιμέρους παράμετροι και τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα μιας καλής ψηφιακής ιστορίας.

## **2. Δραστηριότητα προθέρμανσης: Φωτογραφίζοντας τη σύγχρονη καθημερινότητα (1 - 2 διδακτικές ώρες)**

Ζητείται από τους μαθητές να αποτυπώσουν σε ένα ή και περισσότερα φωτογραφικά στιγμιότυπα ένα πρόβλημα της καθημερινότητάς τους ή ένα σύγχρονο κοινωνικό ζήτημα (π.χ. στιγμιότυπα από σκουπίδια στους δρόμους, κυκλοφοριακή κίνηση, τσιμεντοποίηση κλπ ή δραματοποιημένα στιγμιότυπα, όπως ανθρώπους απορροφημένους στα κινητά τους, μια σκηνή εκφοβισμού κλπ). Καλό είναι να μην δώσουμε συγκεκριμένα παραδείγματα αυτών των στιγμιότυπων στους μαθητές, προκειμένου να μην προκαταβάλουμε τις επιλογές τους, απλώς να τους κατευθύνουμε ως προς τον τρόπο υλοποίησης. Η δραστηριότητα αυτή, εάν ο χρόνος το επιτρέπει, θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί στο προαύλιο του σχολείου ή στο πλαίσιο μιας προγραμματισμένης διδακτικής επίσκεψης για φωτορεπορτάζ στη συνοικία των μαθητών ή/και στο κέντρο της πόλης. Εναλλακτικά και για λόγους εξοικονόμησης χρόνου θα μπορούσε ασφαλώς να ανατεθεί ως εργασία για το σπίτι. Οι μαθητές που έχουν κλίση στη ζωγραφική θα μπορούσαν μάλιστα αντί για τα φωτογραφικά στιγμιότυπα να δημιουργήσουν ένα σκίτσο. Οι φωτογραφίες ή οι δημιουργίες των μαθητών αποστέλλονται ηλεκτρονικά στην εκπαιδευτικό ή ιδανικά, και προκειμένου να ενισχυθεί η ασύγχρονη αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών, αναρτώνται στη συνεργατική κυψέλη που έχει δημιουργηθεί για το μάθημα στην ηλεκτρονική πλατφόρμα e-me.

Οι φωτογραφίες ή τα σκίτσα των μαθητών προβάλλονται στην επόμενη διδακτική συνάντηση στον διαδραστικό πίνακα της τάξης. Οι μαθητές προσπαθούν να μαντέψουν με τη σειρά το πρόβλημα το οποίο αναδεικνύει κάθε ένα στιγμιότυπο. Ο μαθητής που το δημιούργησε εξηγεί το σκεπτικό του. Προκειμένου να αναδειχθούν και άλλα προβλήματα της καθημερινότητας των νέων και άλλα σύγχρονα κοινωνικά ζητήματα, τα οποία ενδεχομένως δεν έχουν θιγεί, αξιοποιείται η τεχνική του καταγισμού ιδεών. Οι μαθητές συνθέτουν ένα συννεφόλεξο με τις αυθόρμητες απαντήσεις τους στη διαδικτυακή εφαρμογή mentimeter. Οι μαθητές σχολιάζουν το

συννεφόμενος που έχει διαμορφωθεί από τις αυθόρμητες απαντήσεις τους. Εντοπίζουν τα κυριότερα προβλήματα που αναδεικνύονται από τις επικρατέστερες απαντήσεις, επισημαίνουν προβλήματα και θέματα που δεν αναδείχθηκαν από το φωτορεπορτάζ και εξηγούν τους λόγους. Συζητούν τις δυνατότητες και τους περιορισμούς κάθε σημειωτικού τρόπου.

### **3. Επιλογή θέματος ψηφιακής αφήγησης - Σχεδιασμός ψηφιακής ιστορίας (2 διδακτικές ώρες)**

Οι μαθητές διαλέγουν μια από τις θεματικές που αναδείχθηκαν κατά την προηγούμενη διδακτική συνάντηση ως αντικείμενο της ψηφιακής τους ιστορίας, όχι απαραίτητα τη θεματική που αναδείχθηκε μέσα από το στιγμιότυπό τους. Ενθαρρύνουμε την ποικιλία στην επιλογή θέματος, προκειμένου να αναδυθούν μέσα από τις ψηφιακές ιστορίες των μαθητών όσο το δυνατόν περισσότερα σύγχρονα κοινωνικά ζητήματα. Οι μαθητές μπορούν να δουλέψουν είτε ατομικά είτε ομαδικά βάσει της επιλογής τους. Μπορούν να δουλέψουν πάνω σε ένα δικό τους πρωτότυπο θέμα ή να επιλέξουν ανάλογα με τη θεματική που τους ενδιαφέρει ένα από τα παρακάτω προτεινόμενα θέματα, τα οποία έχουν ταξινομηθεί σε πιθανές επιμέρους θεματικές που ενδεχομένως θα προκύψουν από τις δραστηριότητες προθέρμανσης αλλά και από την επεξεργασία των κειμένων της 7ης και της 8ης ενότητας του σχολικού εγχειριδίου. Ασφαλώς, οι ακόλουθες θεματικές δεν είναι εξαντλητικές και δεν πρέπει να αποκλειστεί το ενδεχόμενο να προκύψουν και άλλες ανάλογα με την επικαιρότητα και τα βιώματα των μαθητών. Μια θεματική που ίσως προκύψει είναι και η πανδημία. Μολονότι, η θεματική έχει συμπεριληφθεί στη λίστα με τα προτεινόμενα θέματα που ακολουθεί, επαφίεται στην κρίση της εκπαιδευτικού της τάξης η αξιοποίησή της ή μη. Δεν συνιστάται η εφαρμογή της σε περίπτωση που υπάρχουν στην τάξη μαθητές που έχουν βιώσει επώδυνες εμπειρίες λόγω της πανδημίας.

#### **Προτεινόμενα θέματα ψηφιακών ιστοριών**

A) Προβλήματα εφήβων: Απουσία ελεύθερου χρόνου, σχολική πίεση, άγχος, εφηβεία, χάσμα των γενεών κλπ

#### **• Ιστορίες καθημερινής τρέλας:**

- μια ημέρα από τη ζωή ενός εφήβου μέσα από την οπτική του εφήβου
- μια ημέρα από τη ζωή ενός εφήβου μέσα από την οπτική του γονιού
- μια χιουμοριστική ιστορία για το σχολείο, τη σχολική καθημερινότητα
- μια χιουμοριστική ιστορία για την εφηβεία κ.α

- Με τη δύναμη της φαντασίας: μια σύντομη μυθοπλαστική ιστορία, ένα παραμύθι, μια αλληγορία για το θέμα
- Ομιλούντα αντικείμενα: μια σχολική σάκα / ένα κινητό αφηγείται
- Ομιλούν κτίριο: το σχολικό κτίριο αφηγείται μια ημέρα των μαθητών του σήμερα και τους χθες στο σχολείο κ.α.

#### B) Ενδοσχολική βία και εκφοβισμός - Διαδικτυακός εκφοβισμός

- Με τη δύναμη της φαντασίας: μια σύντομη μυθοπλαστική ιστορία, ένα παραμύθι, μια αλληγορία για το θέμα
- Αληθινές ιστορίες: μια βιωματική ιστορία σε πρώτο πρόσωπο ή μια πραγματική ιστορία σε γ' πρόσωπο
- Έκφραση γνώμης / κοινωνικό μήνυμα για το σχολικό / διαδικτυακό εκφοβισμό: κατεθυντική αφήγηση κ.α.

#### Γ) Καταστροφή περιβάλλοντος / κλιματική αλλαγή

- Με τη δύναμη της φαντασίας: μια σύντομη μυθοπλαστική ιστορία, ένα παραμύθι, μια αλληγορία για το θέμα
- Αν τα ζώα είχαν φωνή: ένα ζώο υπό εξαφάνιση / απειλούμενο λόγω της κλιματικής αλλαγής αφηγείται την ιστορία του
- Ομιλούντα αντικείμενα: ένα σκουπιδάκι / ένας κάδος ανακύκλωσης αφηγείται την ιστορία του
- Ιστορίες από το μέλλον: ένα εφιαλτικό σενάριο για τον πλανήτη γη
- Έκφραση γνώμης / κοινωνικό μήνυμα για την οικολογική καταστροφή / την κλιματική αλλαγή: κατεθυντική αφήγηση κ.α.

#### Δ) Οδηγική συμπεριφορά / κυκλοφοριακό πρόβλημα/ εναλλακτικά μέσα μεταφοράς

- Ιστορίες καθημερινής τρέλας: μια χιουμοριστική ιστορία για το κυκλοφοριακό πρόβλημα, τα εναλλακτικά μέσα μεταφοράς, την καθημερινότητα στο κέντρο της πόλης
- Ομιλούντα αντικείμενα: ένας φωτεινός σηματοδότης / ένα αυτοκίνητο / ένα πατίνι / ένα ποδήλατο αφηγείται την ιστορία του
- Αληθινές ιστορίες: μια βιωματική ιστορία σε πρώτο πρόσωπο ή μια πραγματική ιστορία σε γ' πρόσωπο

- Με τη δύναμη της φαντασίας: μια σύντομη μυθοπλαστική ιστορία, ένα παραμύθι, μια αλληγορία για το θέμα
- Έκφραση γνώμης /κοινωνικό μήνυμα για την οδηγική συμπεριφορά / τα εναλλακτικά μέσα μεταφοράς: κατεθυντική αφήγηση κ.α.

#### Ε) Εθισμός (διαδίκτυο, κάπνισμα, αλκοόλ, ναρκωτικά, τυχερά παιχνίδια)

- Με τη δύναμη της φαντασίας: μια σύντομη μυθοπλαστική ιστορία, ένα παραμύθι, μια αλληγορία για το θέμα
- Αληθινές ιστορίες: μια βιοματική ιστορία σε πρώτο πρόσωπο ή μια πραγματική ιστορία σε γ' πρόσωπο
- Έκφραση γνώμης /κοινωνικό μήνυμα για τον εθισμό στο διαδίκτυο/ το κάπνισμα / το αλκοόλ / τα ναρκωτικά / τα τυχερά παιχνίδια: κατεθυντική αφήγηση κ.α.

#### Στ) Πανδημία

- Αν ο κορωνοϊός είχε φωνή: μια μυθοπλαστική αφήγηση
- Ομιλούντα αντικείμενα: μια μάσκα / ένα self test αφηγείται την ιστορία του
- Ιστορίες από την εποχή της καραντίνας / της τηλεκαίδεισης
- Τι έμαθα από την πανδημία;

Επειδή η δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων προτείνεται ως εναλλακτική δραστηριότητα παραγωγής λόγου, καλό είναι να γίνουν ατομικές ψηφιακές αφηγήσεις, προκειμένου όλοι οι μαθητές να έχουν την ευκαιρία να αρθρώσουν τον δικό τους λόγο και να εκφράσουν την υποκειμενικότητά τους. Είναι, ωστόσο, στην ευχέρεια της εκπαιδευτικού και των μαθητών να επιλέξουν και τη συνεργασία σε ομάδες, όπως προτείνεται από το νέο ΠΣ.

Μετά την επιλογή του θέματος της ψηφιακής του αφήγησης κάθε μαθητής κάνει **ένα διάγραμμα** της ιστορίας του, διερευνώντας ζητήματα όπως:

- Ποιο είναι το ερώτημα το οποίο θέτει η αφήγησή μου;
- Τι γνωρίζω ήδη προκειμένου να κάνω τη συγκεκριμένη ψηφιακή αφήγηση και τι θέλω ή πρέπει ακόμη να μάθω;
- Τι θέλω να πετύχω με τη συγκεκριμένη ψηφιακή αφήγηση;
- Ποιο είναι το κατάλληλο ρηματικό πρόσωπο για να αφηγηθώ την ιστορία μου;
- Ποιο είναι το κατάλληλο ύφος;



- Ποιο θα είναι το συναισθηματικό περιεχόμενο της ιστορίας μου;
- Ποια οπτική θα υιοθετήσω; κ.α.

Το στάδιο αυτό 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 στη συνέχεια 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. Εάν η εκπαιδευτικός το κρίνει απαραίτητο, μπορεί να υποδείξει σε αυτή τη φάση εκπαιδευτικό υλικό (π.χ. οδηγίες δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης, υλικό για τα ρηματικά πρόσωπα, το ύφος, τις αφηγηματικές τεχνικές, τη δομή της αφήγησης κλπ) για την υποστήριξη των μαθητών, όπως και να προτείνει σε κάθε μαθητή ή σε κάθε ομάδα, ανάλογα με το θέμα, κάποια πληροφοριακά κείμενα ή ιστοσελίδες για να διαβάσει και να εμβαθύνει σε αυτό.

#### **4. Προπαραγωγή ψηφιακής ιστορίας (2-4 διδακτικές ώρες στο εργαστήριο πληροφορικής ή στην τάξη αναλόγως)**

##### **α. Σύνταξη κειμένου (στην τάξη)**

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 όλων των ομάδων διαβάζονται και σχολιάζονται στον κύκλο. Αυτό είναι το δεύτερο σκαλοπάτι ανατροφοδότησης από τους συμμαθητές και από τον εκπαιδευτικό. Οι μαθητές, εάν χρειάζεται, επανέρχονται στο κείμενό τους, τροποποιώντας το και βελτιώνοντάς το, λαμβάνοντας υπόψη τις παρατηρήσεις των συμμαθητών τους και της εκπαιδευτικού.

Εάν η τάξη χρειάζεται μεγαλύτερη εξοικείωση με την αφήγηση ως κειμενικό είδος και με την παραγωγή αφηγηματικών κειμένων, η εκπαιδευτικός μπορεί να ξεκινήσει τη συγκεκριμένη διδακτική συνάντηση με 2-3 παραδείγματα αφηγηματικών κειμένων (βλ. ενδεικτικά τα κείμενα του Βαλτινού και του Δήμου στο εκπαιδευτικό υλικό), ώστε οι μαθητές να εντοπίσουν τις διαφορές μεταξύ των γλωσσικών και των δομικών συμβάσεων των αφηγήσεων που επιτελούν αναφορικές γλωσσικές πράξεις (π.χ. μυθοπλαστικές, ρεαλιστικές/ βιοματικές κλπ) και των αντίστοιχων συμβάσεων των κατευθυντικών αφηγήσεων (παραδειγματικών αφηγήσεων), λόγω των διαφορετικών επιδιώξεων των αφηγητών σε κάθε αφηγηματικό είδος.

##### **β. Τα εικονογραφημένα σενάρια (στην τάξη) (βλ. παράρτημα).**

Πρόκειται για μια πολύ χρήσιμη πρακτική από τον 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.

### γ. Συγκέντρωση υλικού

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 το απαραίτητο για την ψηφιακή αφήγηση πολυμεσικό υλικό, όπως φωτογραφίες, σκίτσα, εικόνες, ήχους, μουσική, video. Στη φάση αυτή είναι πολύ σημαντικό να δοθεί έμφαση στην επιλογή του κατάλληλου πολυμεσικού υλικού για την κάθε ψηφιακή ιστορία. Η καινούρια γνώση μπορεί να αποκτηθεί είτε μέσα από τη συνεργασία με περισσότερους έμπειρους συμμαθητές είτε, όποτε χρειάζεται, με παρεμβάσεις της εκπαιδευτικού, ενώ και το στάδιο αυτό λειτουργεί ως ανατροφοδοτικό σκαλοπάτι στην πορεία εξέλιξης της ψηφιακής αφήγησης.

### 5. Παραγωγή (Production) (2 ώρες στο εργαστήριο πληροφορικής)

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 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). Εναλλακτικά και για λόγους εξοικονόμησης χρόνου θα μπορούσε να διατεθεί μια διδακτική ώρα για την εκφώνηση όλων των αφηγήσεων στον κύκλο και για την ανατροφοδότηση των μαθητών από τους συμμαθητές τους και την εκπαιδευτικό και η φωνητική εγγραφή να ανατεθεί ως εργασία για το σπίτι.

### 6. Μεταπαραγωγή (Postproduction) (1 ώρα στο εργαστήριο πληροφορικής)

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).

## **7. Αναστοχασμός - Διανομή (Distribution) (1 - 3 ώρες στην τάξη ή/και στο εργαστήριο πληροφορικής αναλόγως)**

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 υπόλοιποι μαθητές καρτούν σημειώσεις και υποβάλλουν ερωτήματα προς τους συμμαθητές τους. Ο εκπαιδευτικός παρεμβαίνει όποτε κρίνει απαραίτητο, ώστε να κατευθύνει και να τροφοδοτήσει τη συζήτηση γύρω από το θέμα.

Μετά την προβολή όλων των ψηφιακών ιστοριών, οι μαθητές καταθέτουν τις σκέψεις και τις εντυπώσεις τους, 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**

Γκουτσιουκώστα Ζ. (2020). *Η ψηφιακή αφήγηση ως διδακτικό εργαλείο στο μάθημα της λογοτεχνίας* (Διδακτορική Διατριβή). ΑΠΘ, Θεσσαλονίκη.

<http://ikee.lib.auth.gr/record/316711/files/GRI-2020-26900.pdf>

Κωστανάκη Κ. (2019). *Η χρήση της Ψηφιακής Αφήγησης στην παραγωγή λόγου κατά τη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης - ξένης γλώσσας* (Διπλωματική Εργασία). Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη.

<https://dspace.lib.uom.gr/bitstream/2159/24250/4/KostanakiKyriakiMsc2019.pdf>

Μαστρογιάννη, Μ., Βοσκάκη, Ρ., Ψηφιακή αφήγηση και ανάπτυξη γλωσσικών δεξιοτήτων κατά τη διδασκαλία της Νέας Ελληνικής ως δεύτερης/ξένης γλώσσας.

[https://www.academia.edu/36954119/Mastorogianni\\_Digital\\_Storytelling](https://www.academia.edu/36954119/Mastorogianni_Digital_Storytelling)

Μουταφίδου, Α & Μπράτιτσης, Θ. (2013). Ψηφιακή αφήγηση και δημιουργική γραφή: δύο παράλληλοι κόσμοι με κοινό τόπο. *1ο Διεθνές Συνέδριο Δημιουργικής Γραφής*.

[http://cwconference.web.uowm.gr/archives/1st\\_conference/moutafidou\\_bratitsis\\_article.pdf](http://cwconference.web.uowm.gr/archives/1st_conference/moutafidou_bratitsis_article.pdf)

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

### Α. Κλίμακα κριτηρίων αξιολόγησης της ψηφιακής αφήγησης

Επιμέρους Παράμετροι	Εξαιρετική	Καλή	Ικανοποιητική	Χρειάζεται βελτίωση
<b>Σκοπός, Οικονομία &amp; Οργάνωση</b>	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.
<b>Πρόκληση ενδιαφέροντος</b>	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.
<b>Σύνδεση περιεχομένου με το Πρόγραμμα Ανάγνωσης</b>	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	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 νοηματοδότησής 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.

	τρόποι, πλοκή, τύποι χαρακτήρων και τρόπος παρουσίασης κ.τ.λ.) ή περικειμενικά στοιχεία (οπισθόφυλλο, τίτλος, εικόνα εξωφύλλου, προσωπικότητα συγγραφέα)			
<b>Χρήση Γλώσσας</b>	Εξαιρετική γλωσσική ευχέρεια, πλούσιο λεξιλόγιο, γλωσσικό αισθητήριο.	Η χρήση της γλώσσας είναι σωστή. Η έκφραση είναι στρωτή. Καλό λεξιλόγιο.	Η χρήση της γλώσσας ως επί το πλείστον είναι σωστή, υπάρχουν όμως κάποια λάθη. Ικανοποιητικό λεξιλόγιο.	Κακή χρήση γλώσσας. Εκφραστικά, ορθογραφικά και γραμματικοσυντακτικά λάθη. Φτωχό λεξιλόγιο.
<b>Καθαρότητα και ρυθμός αφήγησης</b>	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.
<b>Μουσική επένδυση</b>	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.)

<p><b>Επιλογή εικόνων</b></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>
<p><b>Μεταβάσεις - Μοντάζ</b></p>	<p>Η χρήση των μεταβάσεων και των γωνιών λήψεως των εικόνων, νοηματοδοτεί το κείμενο, δημιουργεί ατμόσφαιρα και υποδεικνύει σαφή κατανόηση της γραμματικής της εικόνας.</p>	<p>Ο μαθητής χρησιμοποιεί κατάλληλες μεταβάσεις και κατάλληλες γωνίες λήψης εικόνων προκειμένου να νοηματοδοτήσει το κείμενο.</p>	<p>Ο μαθητής χρησιμοποιεί στο μεγαλύτερο μέρος της ψηφιακής ιστορίας κατάλληλες μεταβάσεις, υπάρχουν ωστόσο και αρκετές οι οποίες δε φαίνεται να εξυπηρετούν το γενικότερο αποτέλεσμα.</p>	<p>Ο μαθητής δεν χρησιμοποιεί καθόλου μεταβάσεις ή τις χρησιμοποιεί τυχαία και αλόγιστα, με αποτέλεσμα να αποσυντονίζεται τελείως το δέκτη.</p>
<p><b>Πρωτοτυπία</b></p>	<p>Δύο τουλάχιστον από τα μέρη της ψηφιακής ιστορίας (κείμενο, εικόνες, μουσική) είναι πρωτότυπα.</p>	<p>Το κείμενο είναι πρωτότυπο και η οργάνωση των εικόνων και της μουσικής, αν και τα ίδια δεν είναι πρωτότυπα, εμφανίζει μια πρωτοτυπία.</p>	<p>Η ψηφιακή ιστορία βασίζεται σε μεγάλο βαθμό σε σκέψεις, ιδέες και εικόνες άλλων.</p>	<p>Καμία πρωτοτυπία ή καινοτομία. Η ψηφιακή ιστορία είναι ένα συμπίλημα σκέψεων, ιδεών και εικόνων άλλων.</p>
<p><b>Αναφορές</b></p>	<p>Οι τίτλοι τέλους περιλαμβάνουν αναλυτικές αναφορές για το σύνολο του υλικού που αξιοποιήθηκε για τη δημιουργία της ψηφιακής ιστορίας.</p>	<p>Υπάρχουν τίτλοι τέλους και αναφορές για το μεγαλύτερο μέρος του υλικού που έχει αξιοποιηθεί για την ψηφιακή</p>	<p>Υπάρχουν τίτλοι τέλους και αναφορές, αλλά παρουσιάζουν προβλήματα. (εσφαλμένες, ελλιπείς αναφορές κ.τ.λ.)</p>	<p>Δεν υπάρχουν καθόλου αναφορές, ούτε τίτλοι τέλους.</p>

		ιστορία.		
--	--	----------	--	--

## B. Εικονογραφημένο σενάριο (Storyboard)

### Storyboard template

Planning the filming of the promotional film

		
		