



Η Αποτελεσματική Αξιοποίηση της Δημιουργικής Αφήγησης στην Εκπαίδευση

Η Ανάπτυξη του Αφηγηματικού Γραμματισμού

Δρ. Νίκη Λαμπροπούλου

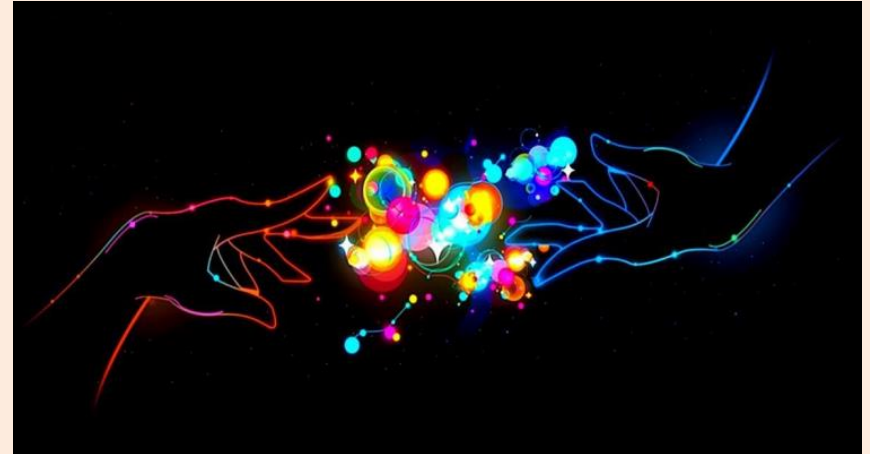
Τ.Ε.π.Ε.Κ.Ε.

Δεξιότητες του 21^{ου} Αιώνα

7Cs

Ψηφιακός Γραμματισμός

- Creativity / Δημιουργικότητα
- Communication / Επικοινωνία
- Collaboration / Συνεργατικότητα
- Critical Thinking / Κριτική Σκέψη
- Citizenship / Πολιτειότητα
- Culture / Πολιτισμός
- Connectivity / Συνδεσιμότητα στον Ψηφιακό Πολιτισμό



Ατζέντα

Ιδέα/Θέμα του Έργου

- Δημιουργική Διαδικασία
- Τεχνικές Δημιουργικότητας

Δημιουργική Αφήγηση: Σενάριο – Κείμενο

- Ιστοριογραμμή
 - Αφηγηματική Αναπλαισίωση
- Το Ταξίδι του Ήρωα
- Το Συναισθηματικό Ταξίδι του Ήρωα
- **Η Σύνθεση στον Δρόμο για την Κάθαρση**
 - Κάθαρση, Συμμετρία, Αφομοίωση

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ



Η δημιουργικότητα είναι..

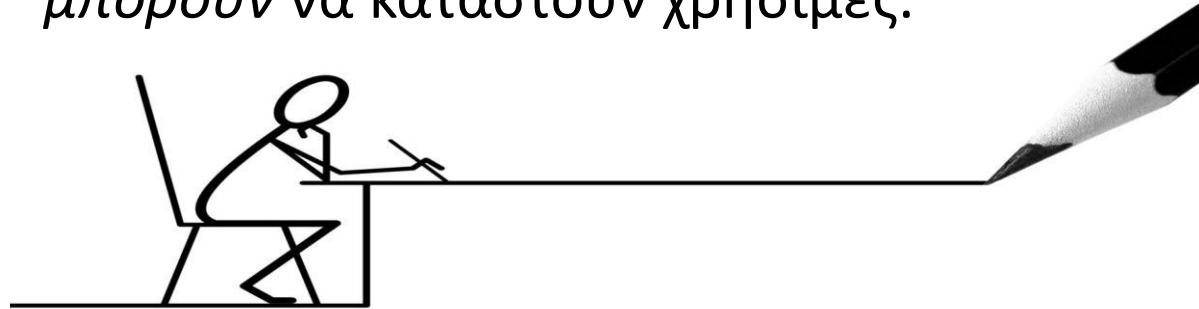
...μια πολύπλευρη γνωστική και συμπεριφορική διαδικασία που περιλαμβάνει τη δημιουργία νέων ιδεών, εννοιών ή λύσεων επαυξάνοντας τη γνώση, τις δεξιότητες και τις ικανότητες του ανθρώπου (Λαμπροπούλου, 2024).



Ιδέα

Δημιουργικότητα είναι...

- ...η διαδικασία της σκέψης μέσω της οποίας συνδυάζονται η φαντασία, η διορατικότητα, η εφευρετικότητα, η καινοτομία, η ιδιοφυΐα, η διαίσθηση, η έμπνευση και η διαφώτιση, ώστε να προκύψουν νέες ιδέες, οι οποίες *μπορούν να καταστούν χρήσιμες.*



Διαδικασία Δημιουργικότητας



Η Δημιουργική Διαδικασία (Φ3ΕΑ) (1/2)

- **1. Φαντασία**

Στο στάδιο αυτό γίνεται η κατάρριψη των ορίων σε μια κατάσταση ή ένα πρόβλημα με ιδεολογική προσέγγιση των δυνατοτήτων για το τι θα μπορούσε να συμβεί υποθετικά.

- **2. Έρευνα**

Στο στάδιο αυτό γίνεται διερεύνηση της προβληματικής κατάστασης για απαντήσεις στα ερωτήματα πώς, τι, ποιος, πότε, γιατί.

- **3. Επώαση**

Στο στάδιο αυτό παρατηρείται απουσία δραστηριότητας καθώς οι πληροφορίες ελλοχεύουν εν δυνάμει τόσο στο προ-συνειδητό επίπεδο όσο και στο ασυνείδητο. Συμβαίνει μια ασύνειδη εσωτερική διαδικασία σε στιγμές που το άτομο χαλαρώνει, όπως για παράδειγμα βλέποντας τηλεόραση, διαβάζοντας ένα βιβλίο, κάνοντας έναν περίπατο και κυρίως όταν κοιμάται.

Η Δημιουργική Διαδικασία (Φ3ΕΑ) (2/2)

- **4. Εύρηκα!**

Στο στάδιο αυτό η διορατικότητα έρχεται στην επιφάνεια του συνειδητού στιγμιαία και είναι γνωστή με τη φράση του Αρχιμήδη «Εύρηκα!». Η αναγνώριση αυτή συνοδεύεται με ευφορία και ενθουσιασμό.

- **5. Αξιολόγηση**

Στο στάδιο αυτό γίνεται αξιολόγηση των νέων ιδεών με στόχο τον έλεγχο της εγκυρότητας, της λειτουργικότητας και της χρησιμότητάς της, ώστε να βρεθεί η πιο έγκυρη λύση και ο πιο κατάλληλος τρόπος διατύπωσης για την εφαρμογή και την υλοποίησή της.

Αυτή η ταξινόμηση του Wallas δεν έχει αναπροσαρμοστεί από το 1925 και είναι πλέον κλασική στην επιστήμη της δημιουργικότητας. Η μόνη πρόσθεση είναι το πρώτο στάδιο της φαντασίας.

Τεχνικές Δημιουργικότητας



Ιδεοκαταιγίδα...+

είναι μια τεχνική που βασίζεται σε πολλαπλή γέννηση ιδεών σε σύντομο χρονικό διάστημα. Μετά τον ορισμό του προβλήματος τα μέλη καλούνται να καταθέσουν τις ιδέες τους, χωρίς σκέψη και χωρίς να κρίνουν τις απόψεις τους. Η καταγραφή των ιδεών μπορεί να γίνει με σημειώσεις, χάρτες ιδεών, σε χαρτί ή με χρήση εργαλείων.

Στη συνέχεια, τα μέλη, **μετά από σκληρή κριτική**, κρατούν τις πιο εφαρμόσιμες λύσεις και ενθαρρύνονται να συνεργαστούν τα μέλη μεταξύ τους.



Ιδεοκαταιγίδα

1. Εστίαση σε συγκεκριμένο πρόβλημα
2. Αναστολή απόφασης
3. Διασφάλιση για μη-κριτική σε οποιεσδήποτε ιδέες έρχονται πάνω στο τραπέζι
4. Γραμμική συζήτηση: συζήτηση για συγκεκριμένα θέματα σε συγκεκριμένες χρονικές στιγμές και **σκληρή κριτική**
5. Χτίσιμο πάνω στις ιδέες



Υβριδική Συνεργία

- **Υβριδική Συνεργία** είναι μια άλλη τεχνική που αναπτύχθηκε ειδικά για τα διαδικτυακά φόρουμς. Τα μέλη μπορούν να χρησιμοποιήσουν ένα εργαλείο συζήτησης και να επισημάνουν τα θέματά τους έχοντας μη-γραμμική δομή, με τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:
 1. Πληροφορίες και δεδομένα
 2. Συναισθήματα και τις κοινωνικά μηνύματα
 3. Δημιουργικότητα και εξερεύνηση
 4. Αξιολόγηση και εκτίμηση
 5. Συμπέρασμα



CSCW-CSCL (Lambropoulos & Kamyplis, 2008)



Αφήγηση & Ψηφιακή Αφήγηση

Αφήγηση

Without
storytelling



Storytelling



Αφήγηση

- «Αφήγηση» και «ιστορία» αναφέρονται στη δημιουργία μιας ιστορίας ανεξάρτητα από τις διακρίσεις ανάμεσα σε ιστορία (μύθο ή αφηγηματικά περιεχόμενα), αφήγημα (το ίδιο το αφηγηματικό κείμενο) και διήγηση (πράξη του αφηγείσθαι) όπως και τη διάκριση που αναδειχνει τις μεταξύ τους σχέσεις (ιστορία – αφήγημα, αφήγημα – αφηγείσθαι, ιστορία - αφηγείσθαι).

Η ιστορία είναι...

...ένα δραματοποιημένο μάθημα που παραμένει στην αιωνιότητα μέσω της αφήγησης, της τέχνης της περιγραφής και επικοινωνίας ιδεών, πεποιθήσεων, συναισθημάτων και εμπειριών με συναρπαστικό και ελκυστικό τρόπο (Λαμπροπούλου, 2024).

Η περιπέτεια είναι...

...μια σειρά απρόσμενων συμβάντων που συνεπάγονται την ξαφνική εναλλαγή των συνθηκών μιας ιστορίας και περιγράφονται μέσω της αφήγησης, της τέχνης της επικοινωνίας ιδεών, πεποιθήσεων, συναισθημάτων και εμπειριών με συναρπαστικό και ελκυστικό τρόπο (Λαμπροπούλου, 2024).

Ψηφιακή Αφήγηση

- Συνδυάζει την παραδοσιακή προφορική αφήγηση με πολυμέσα και εργαλεία τηλεπικοινωνίας.
- Οι ψηφιακές ιστορίες είναι πολυμεσικές ταινίες, που συνδυάζουν φωτογραφίες, βίντεο, κινούμενη εικόνα, ήχο, μουσική και κείμενο.
- Transmedia: Διαμεσικές ιστορίες

Without
storytelling



Storytelling



Συμφωνία για Ιδέα, Θέμα, Είδος, Χρόνο





Το Αστέρι της Αφήγησης



Να σας πω μια ιστορία;

- Οι άνθρωποι συγκρατούν γνώσεις, σκέψεις, αναμνήσεις, προβληματισμούς, που κωδικοποιούνται και μεταδίδονται με τη μορφή ιστοριών (Schank & Abelson, 1955 & Μπράτισης, 2015).
- Η ιστορία έχει πιο προσωπικό τρόπο.
- Εμπεριέχει την εμπλοκή του συναισθήματος και την εκδήλωσή του.
- Συναισθηματικό περιεχόμενο (Simmons, 2002)
- Ενεργοποιεί την ενσυναίσθηση (Bran, 2010)
 - Ενισχύει τη σχέση αφηγητή και ακροατή
 - Ενισχύει τους κοινωνικο-συναισθηματικούς δεσμούς αφηγητή και ακροατή
- Συνδυάζεται με τις νέες τεχνολογίες (digital storytelling, narrative games κλπ)
- Χρησιμοποιείται στην τυπική, μη τυπική και άτυπη εκπαίδευση

Αφηγηματικότητα - Narrativization

- Η αφήγηση και η αφηγηματική σκέψη είναι μια φυσική ανθρώπινη ανάγκη και ικανότητα αρχειοθέτησης εμπειριών σε ταξινομήσεις για καλύτερη κατανόηση και δημιουργία νοήματος καθώς και δημιουργία γεφυρών ως μεταβάσεις από το άτομο στην κοινότητα.
- Γινόμαστε αυτό που είμαστε μέσω της κοινωνικής αλληλεπίδρασης και της συζήτησης, αυτό σημαίνει μέσω της γλώσσας. Η ικανότητά μας και η επιθυμία μας για αφήγηση συνδέεται με τη διαδικασία λήψης αποφάσεων για τους ηθοποιούς της ιστορίας καθώς και με το τι παραμένει στην ιστορία για να έχει νόημα η ιστορία για κάποιον άλλο εκτός από εμάς.
- Οι ιστορίες αντικατοπτρίζουν τις κοινές αξίες, πεποιθήσεις και στόχους που υποστηρίζουν και ενεργοποιούν την ανθρώπινη αλληλεπίδραση.

(Fischer, 1987)

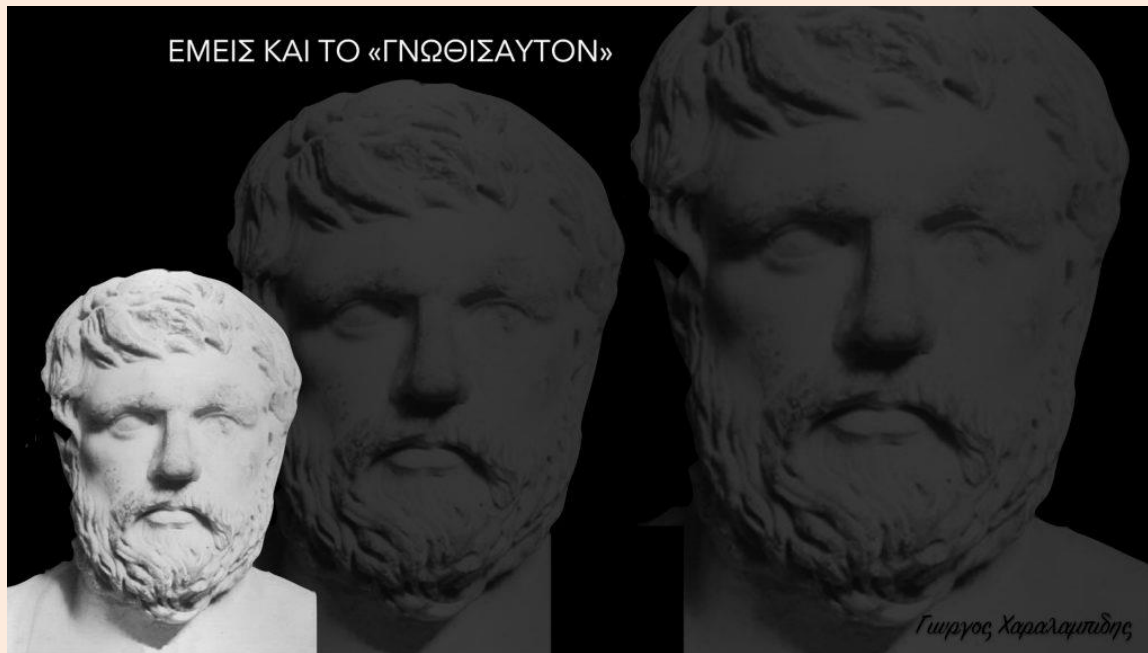
Δημιουργική Αφήγηση

- Η Δημιουργική Αφήγηση υποστηρίζει τους/τις μαθητές/τριες να εξωτερικεύουν και να επικοινωνήσουν τις σκέψεις, τα συναισθήματα και τις εμπειρίες τους μέσω της δικής τους ιστορίας και να συμμετέχουν ενεργά μέσω της ενσυναίσθησης, απελευθερώνοντάς τους από ένα πραγματικό, αγχογόνο περιβάλλον δράσης.

Η Δημιουργική Αφήγηση...

- Είναι η τέχνη της επικοινωνίας ιδεών, πεπιοθήσεων, συναισθημάτων και εμπειριών με συναρπαστικό και ελκυστικό τρόπο. Η ιστορία αποτελεί τη δραματοποιημένη αντίληψη ενός μαθήματος ζωής που παραμένει στην αιωνιότητα μέσω της αφήγησης του εξωτερικού και εσωτερικού ταξιδιού του ήρωα για την τελική του πορεία προς τη συμμετρία, την αφομοίωση του μαθήματος και την κάθαρση.
- Το Ταξίδι του Ήρωα περιγράφει το εξωτερικό ταξίδι και τη δέσμευσή του να λύσει ένα μεγάλο πρόβλημα.
- Το Συναισθηματικό Ταξίδι του Ήρωα λειτουργεί ως μη επεμβατική μέθοδος για την ψυχική του υγεία και υποστηρίζει την αναθεώρηση δυσλειτουργικών απόψεων και συμπεριφορών που προβάλλονται στους χαρακτήρες. Ο ήρωας ξεκινά το ταξίδι του αντιμετωπίζοντας καταστάσεις που αποκαλύπτουν τη σκιά του και την αλήθεια για τον εαυτό του και τον κόσμο.
- Με τις δυσκολίες και τις προκλήσεις αναγνωρίζει τις αδυναμίες, τα πλεονεκτήματα και τους στόχους του, αυτορυθμίζεται, αυτονομείται και αναπτύσσει ανθεκτικότητα ώστε να συνεχίζει το ταξίδι του.

ΕΜΕΙΣ ΚΑΙ ΤΟ «ΓΝΩΘΙΣΑΥΤΟΝ»



Ποιος/Ποια είμαι;

Η δημιουργία εικόνων, οι αφηγηματικές προσπάθειες και προσεγγίσεις του ατόμου, πλασιώνουν τις εμπειρίες και τις αξίες του, καθοδηγούν τις πράξεις του και αποτελούν δομικά στοιχεία της ταυτότητάς του (Βγενοπούλου κ.ά., 2017)

Η Εμπλαισιωμένη Ιστορία

- Η αφήγηση είναι η ενορχηστρωμένη προσπάθεια να διατηρηθούν ή να επιτευχθούν στόχοι που έχουν μεγάλη αξία (για τον/την πρωταγωνιστή/στρια) σε συγκεκριμένα πλαίσια (in-situ, in the original place, «επί τόπου», σε πλαίσιο)
- Καλύτερη κατανόηση κοινωνικών γεγονότων και καταστάσεων
- Με κριτική σκέψη και αναστοχασμό, γίνεται καλύτερη κατανόηση των συνθηκών που περιορίζουν ή διευκολύνουν την επιτυχή λύση σε ένα συγκεκριμένο πρόβλημα, όπως π.χ.
 - Συναισθήματα και αξίες που ρυθμίζουν συμπεριφορές ανθρώπων σε διαφορετικά κοινωνικά πλαίσια

Φαντασιακή Ενσυναίσθηση

- Ενσυναίσθηση για φανταστικούς χαρακτήρες(ακόμα και πράγματα)
- Συνειρμική ελευθερία
- Κλίμα / Περιβάλλον ασφάλειας και εμπιστοσύνης
 - Τα λάθη είναι μέρος της διαδικασίας
 - Φανταστικό, μη αγχογόνο περιβάλλον
 - Ενεργός συμμετοχή



Ψυχοπαιδαγωγικός Χαρακτήρας της Αφήγησης



Οικοσυστημική Προσέγγιση

- Μια αλλαγή σε οποιοδήποτε μέρος ενός οικοσυστήματος θα επηρεάσει οπωσδήποτε το οικοσύστημα στο σύνολό του
- Επιτρέπει στους/στις εκπαιδευτικούς να αρχίσουν με εκείνες τις πτυχές του προβλήματος, που μπορούν να αντιμετωπιστούν εύκολα.
- Εστίαση στην αλλαγή της προβληματικής κατάστασης και όχι στη διάγνωση ατόμων με προβλήματα.
- Ενθαρρύνει πολλές και διαφορετικές ερμηνείες για την ίδια προβληματική συμπεριφορά.
- Η οικοσυστημική προσέγγιση περιλαμβάνει διάφορες επιμέρους τεχνικές. Αναφέρεται ενδεικτικά:
 - η Τεχνική της Αναπλαισίωσης (δημιουργική αφήγηση)



Η Τεχνική της Αναπλαισίωσης

- Η τεχνική της αναπλαισίωσης στηρίζεται στις ακόλουθες υποθέσεις:
 1. Η συμπεριφορά μας εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από την ερμηνεία που δίνουμε σε μια κατάσταση
 2. Υπάρχουν πολλές ερμηνείες (θετικές και αρνητικές) που μπορούν να δοθούν σε μια κατάσταση.
 3. Αλλάζοντας την ερμηνεία μας μπορεί να αλλάξει και η συμπεριφορά μας.
 4. Η αλλαγή της δικής μας συμπεριφοράς θα επηρεάσει τις αντιλήψεις και τη συμπεριφορά των άλλων.
 5. Η αναπλαισίωση συνοδεύει την **ευγνωμοσύνη**, σκεφτείτε όσα έχετε και για τα οποία είστε ευγνώμονες όπως την υγεία σας, ένα ζεστό σπίτι, τεχνικά μέσα για να έχετε επαφή (έστω και διαδικτυακή ή τηλεφωνική) με τους δικούς σας ανθρώπους, ανθρώπους που σας σκέφτονται και είναι σε τακτική επικοινωνία με εσάς, φρέσκο μαγειρεμένο φαγητό από εσάς, χρόνο για να τον αξιοποιήσετε δημιουργικά κτ.λ.

Αφηγηματική Αναπλαισίωση

Διαδραστική προσέγγιση

- Ακρόαση και αφήγηση ιστοριών για να κάνουν αλλαγές και να βελτιώσουν την ποιότητα ζωής τους (Erston, 1992)
- Αποδόμηση εμπειριών - ιστοριών και αλλαγή νοήματος (Angus & Greenberg, 2011)
- Αναδιαμόρφωση σκέψεων
 - Ένα γεγονός μπορεί να έχει πολλαπλές σημασίες
 - Αποκάλυψη δυνάμεων και κρυμμένου δυναμικού
- Συναισθηματικό Ταξίδι του Ήρωα

Ιστορίες, Μύθοι και Παραμύθια

- Δημιουργία νοητικών εικόνων
- Όχημα αλληγορίας, μεταφοράς & εικόνας σε εμπειρία
- Δημιουργία κόσμου με νόημα
- Μετατροπή χάους σε τάξη
- Ενίσχυση συναισθηματικής σημασίας
- Προσανατολισμός συναισθημάτων & περιεχομένων τους
- Εργαλεία διαμεσολάβησης ανάπτυξης της φαντασίας
- Άμβλυση φαινομένων βίας & επιθετικότητας όταν οι ήρωες είναι θύματα-δράστες
- Επιτυχημένες στρατηγικές επίλυσης προβληματικών καταστάσεων
- Θετική αλληλεπίδραση & επικοινωνία με τους άλλους και τον κόσμο

Η Αφήγηση ως Εργαλείο Σκέψης



“

If you want to teach people a new way of thinking, don't bother trying to teach them. Instead, give them a tool, the use of which will lead to new ways of thinking.”

R. Buckminster Fuller



Ιδέα - Θέμα του Έργου

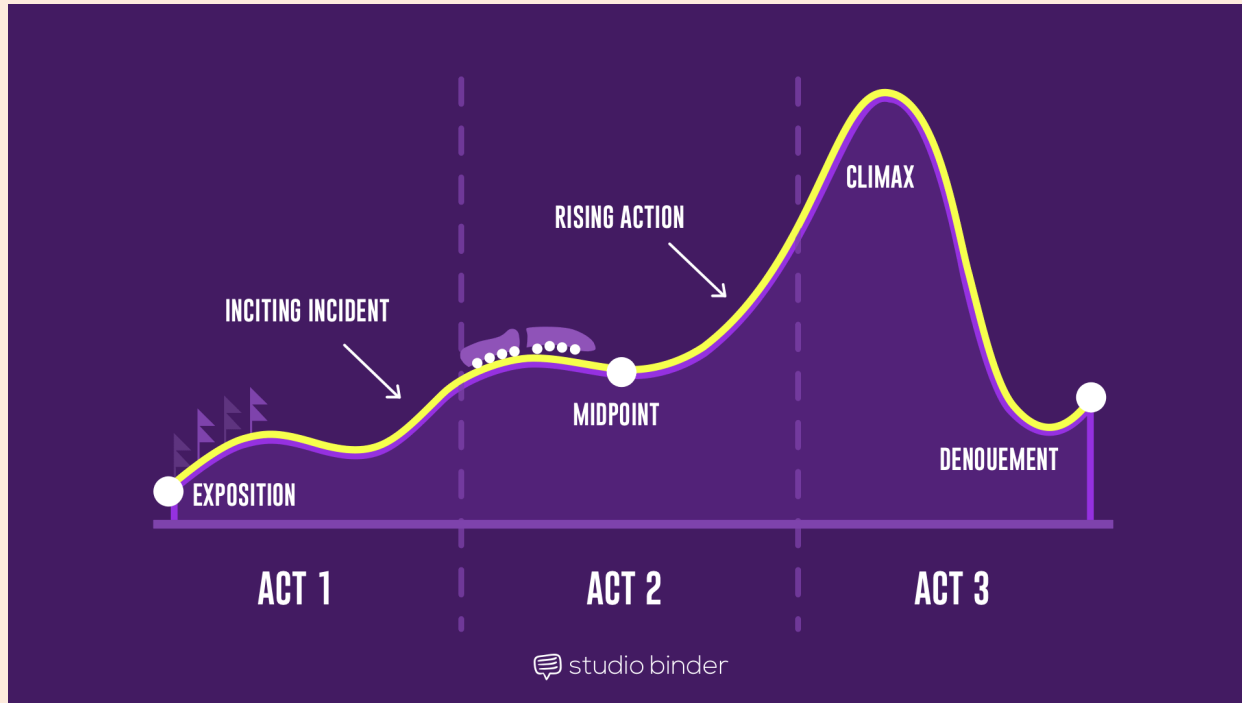
Κ  ΚΚΛΝΗ ΚΛΩΣΤΗ
ΔΕΜΕΝΗ...

Η Αρχή μιας Ιστορίας

- Ιδέα/Θέμα από τη δημιουργική διαδικασία
- Αρχικό γεγονός είναι η συνειδητοποίηση ότι:
 - υπάρχει κατάσταση έλλειψης
 - χρειάζεται να επιτευχθεί επιθυμητός στόχος
- Επιθυμία / Ανάγκη
- Συγκέντρωση στον στόχο
- Κατάστρωση σχεδίου δράσης
- Εκτέλεση με την ελπίδα κατάκτησης του στόχου



Το Ταξίδι του Ήρωα



Εξωτερική Αλλαγή

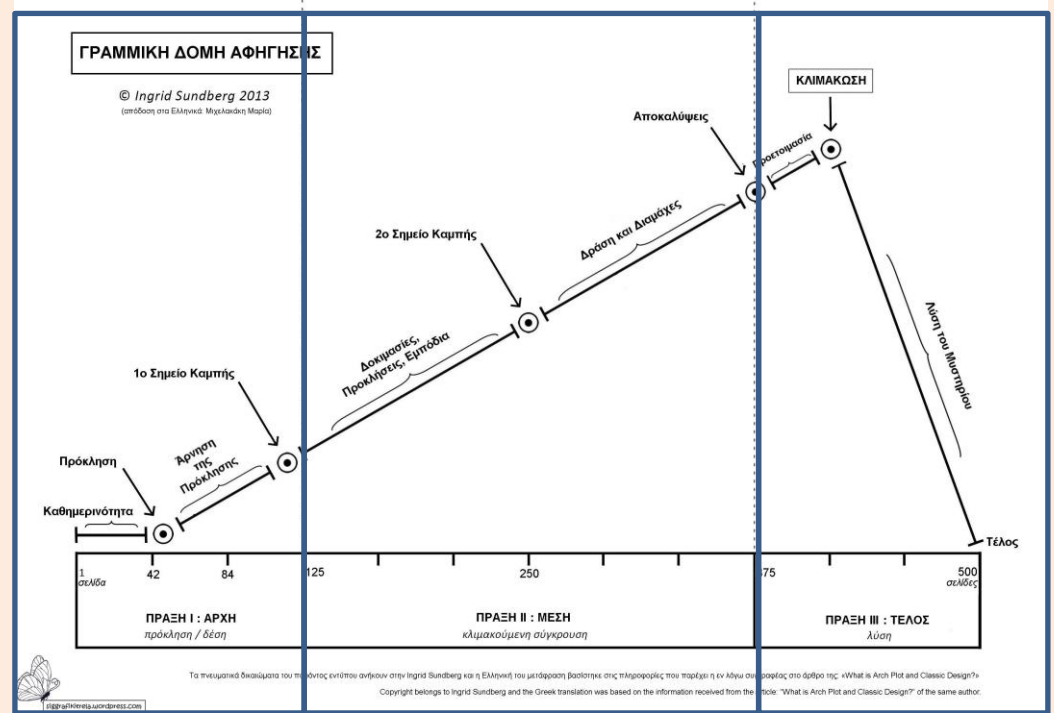
Το Συναισθηματικό Ταξίδι του Ήρωα



Εσωτερική Αλλαγή

3 Πράξεις

- Δομή της Αφήγησης
- 3 Πράξεις του Αριστοτέλη: Αρχή, Μέση & Τέλος



Η Ιστοριογραμμή Του Ταξιδιού του Ήρωα (1/3)

- **1. Ο συνήθης κόσμος**

Το ταξίδι του κάθε ήρωα έχει ως αφετηρία του τον κόσμο όπως αυτός υπάρχει γύρω μας. Για κάποιο λόγο συναντά δυσκολίες ώστε να ζήσει την καθημερινότητα σε αυτόν τον κόσμο.

- **2. Κάλεσμα στην Περιπέτεια: Το ταξίδι αρχίζει**

Ο ήρωάς μας περνάει δύσκολες στιγμές, ή βρίσκεται σε ένα δίλημμα, ή δεν μπορεί να χειριστεί μια κατάσταση. Έχει άγχος, δεν μπορεί να χειριστεί τη ζωή του όπως θα ήθελε. Εκείνη τη στιγμή, λοιπόν, τον καλεί η περιπέτεια. Ο ήρωάς μας έχει δίλημμα για το ταξίδι του.

- **3. Άρνηση της Πρόκλησης**

συνειδητοποιεί πως οι αλλαγές και οι προκλήσεις είναι τόσες, που δεν ξέρει αν μπορεί και αν θέλει να τις διαχειριστεί. Έτσι, κάνει ένα βήμα πίσω, αρχικά ο ήρωας αρνείται την πρόκληση. Παρ' όλα αυτά, βλέπει ότι η προηγούμενη κατάσταση δε λειτουργεί προς όφελός του. Παρακινούμενος είτε από εξωτερικές δυνάμεις (κάτι συμβαίνει στον περίγυρό του, στην οικογένειά του, στην κοινωνία, κάποιος τον καλεί να τον βοηθήσει κ.λ.π.) ή από τον ίδιο του τον εαυτό, για παράδειγμα έχει ξεπεράσει τα όριά του και αποφασίζει να παλέψει.

Η Ιστοριογραμμή Του Ταξιδιού του Ήρωα (2/3)

- **4. Συνάντηση με τον μέντορα**

Έτσι έρχεται η ώρα που συναντά έναν καθοριστικό χαρακτήρα, το μέντορά του. Ο μέντορας είναι ένα πρόσωπο γεμάτο γνώση και εμπειρίες που συμβουλεύει και εμπνέει τον ήρωά μας για το πώς να προχωρήσει.

- **5. Το κατώφλι**

Ο ήρωας, μετά από την εσωτερική του πάλη για το εάν τελικά θα αλλάξει τη ζωή του ή όχι, διαβαίνει το κατώφλι ενός ανεξερεύνητου κόσμου που δε γνωρίζει πού τον οδηγεί.

Συναντά διάφορα πρόσωπα, άλλα φιλικά και άλλα εχθρικά και συνάπτει συμμαχίες με όσους μπορούν να τον βοηθήσουν.

- **6. Δοκιμασίες**

Έρχονται οι πρώτες δοκιμασίες. Ο ήρωας καλείται να αντιμετωπίσει τις πρώτες δυσκολίες του ταξιδιού του και αποτυγχάνει.

- **7. Σύμμαχοι και εχθροί**

Παρ' όλα αυτά πλέον γνωρίζει ποιος είναι ο στόχος του και ποιοι οι σύμμαχοί του.

Η Ιστοριογραμμή Του Ταξιδιού του Ήρωα (3/3)

- **8. Είσοδος στην επικίνδυνη ζώνη**

Η μεγάλη πρόκληση έρχεται, ο ήρωας, αντιμετωπίζει τους μεγαλύτερους φόβους του στο ταξίδι του στην άγνωστη και επικίνδυνη ζώνη, έρχεται αντιμέτωπος με το θάνατο, την απώλεια, την αλλαγή.

- **9. Τελική δοκιμασία και αναμέτρηση**

Τελικά, μετά από πολλές δοκιμασίες έρχεται η τελική μάχη με τον αντίπαλό του.

- **10. Η επιβράβευση**

Ο ήρωας επιβραβεύεται για όσα πέρασε. Αυτό σημαίνει πως απέκτησε γνώσεις, εμπειρίες και εργαλεία για να αντιμετωπίζει τις δυσκολίες και πως πλέον είναι έτοιμος να πολεμήσει ξανά αν χρειαστεί. Η επιβράβευση δε σημαίνει και το τέλος του αγώνα: τώρα ο ήρωάς μας γνωρίζει πως τίποτε δεν είναι δεδομένο και πως ό,τι απέκτησε μπορεί να χαθεί ανά πάσα στιγμή.

- **11. Ο δρόμος της επιστροφής**

Ο ήρωας επιστρέφει στην καθημερινή του ζωή. Είναι πιθανό προτού όλα πάρουν το δρόμο τους να χρειάζεται να αντιμετωπίσει μια τελευταία πρόκληση, μια ακόμη θυσία ή μια σύγκρουση.

- **12. Η επιστροφή με το θησαυρό**

Ο ήρωας είναι πλέον οπλισμένος με όλα τα απαραίτητα εφόδια για να αντιμετωπίσει κάθε δυσκολία.

Η Ιστοριογραμμή του Ταξιδιού του Ήρωα σε 3 Πράξεις

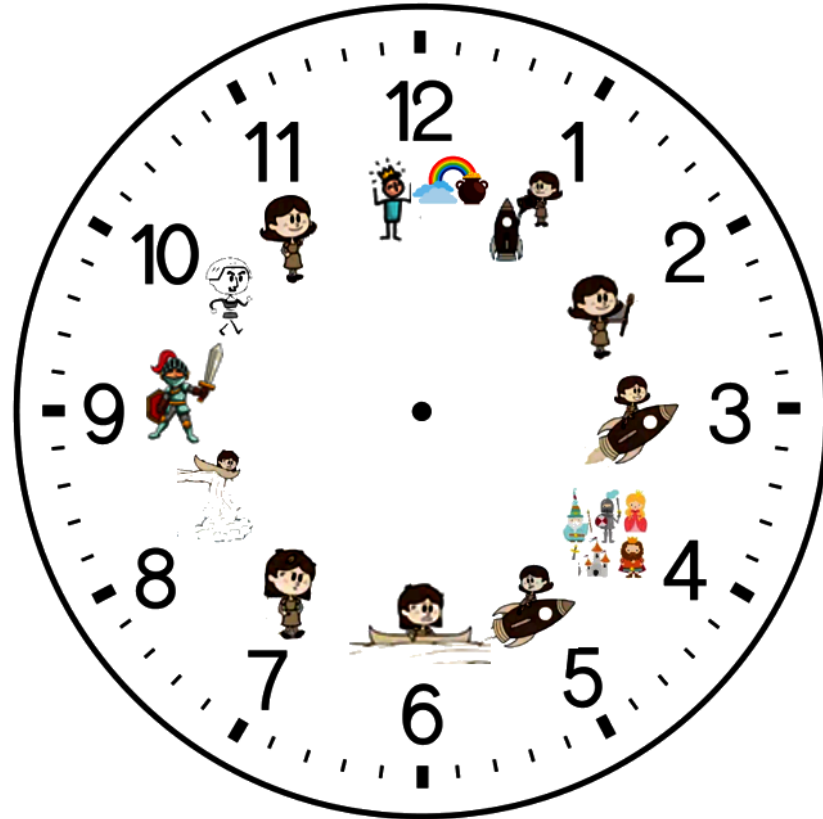
ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ ΤΟΥ ΗΡΩΑ

1. **Πράξη I.** Εισαγωγή: Κάτι συμβαίνει ώστε να ξεκινήσει η ιστορία.
2. Προκαλούμενο περιστατικό – Κάλεσμα στην περιπέτεια: Εμφανίζεται επιπλοκή, κάτι διαταράσσει την ισορροπία.
3. Τέλος της Πράξης I. 1η στροφή στην ιστορία - δίλημμα: Ο πρωταγωνιστής αποφασίζει να αφήσει πίσω του τον κόσμο όπως τον ξέρει
4. **Πράξη II.** Ο νέος κόσμος του πρωταγωνιστή
5. Μεσαίο σημείο. Όλα αλλάζουν / αντιστρέφονται
6. Τέλος της Πράξης II. 2η στροφή στην ιστορία – κρίση: Αναπτύσσεται δράση καθώς ο ήρωας πρέπει να επιλέξει ανάμεσα σε διλήμματα.
7. **ΠΡΑΞΗ III.** Σύμμαχο και εχθροί: Προδοσία φίλου
8. Είσοδος στην επικίνδυνη ζώνη. Ο ήρωας περνάει σοβαρή κρίση (η σκοτεινή νύχτα της ψυχής)
9. Τελική δοκιμασία και Αναμέτρηση: Ο ήρωας επιλέγει τη δράση η οποία κορυφώνεται ως απάντηση στο ερώτημα / το αποτέλεσμα της κρίσης
10. Ο φίλος επιστρέφει
11. Η στιγμή δέσμευσης του ήρωα στις νέες συνθήκες
12. Επιβράβευση – επιστροφή με το θησαυρό.

Μνημονικό Εργαλείο

- Στο σχολείο είναι πιο εύκολο να υπάρχει ένα μνημονικό εργαλείο ώστε και ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές να μπορούν να περιγράψουν εύκολα τα στάδια του ταξιδιού του ήρωα.
- Τα στοιχεία και η δομή της ιστορίας μπορούν να παρουσιαστούν ως ένα ρολόι κάρτα. Οι κάρτες μπορούν να εκτυπωθούν και να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία μιας ιστορίας στην τάξη.
- Αρχικά ο εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε μικρές ομάδες των 5 περίπου μαθητών και συζητούν την ιδέα της ιστορίας σε 2 προτάσεις. Κατόπιν με βάση την κάρτα-ρολόι συζητούν και γράφουν την ιστορία τους

Το Ρολόι του Ταξιδιού του Ήρωα





Το Συναισθηματικό Ταξίδι του Ήρωα προς την Κάθαρση και τη Μεταμόρφωση

Κάθαρση, Συμμετρία, Αφομοίωση

- Στα Πολιτικά (VII, vii) ο Αριστοτέλης αναφέρει ότι η κάθαρση είναι «η ανακούφιση των συναισθημάτων». Ο απώτερος σκοπός της τραγωδίας δεν είναι να μας κάνει περισσότερο συναισθηματικούς και αδύναμους, αλλά αντίθετα να απομακρύνει τη συγκίνηση. Τέλος, αξίζει να σημειωθεί ότι η έκφραση τέτοιων συναισθημάτων (‘παθημάτων κάθαρσις’) σημαίνει «απομάκρυνση των συγκινήσεων».
- Ο άνθρωπος δεν πρέπει να είναι εντελώς απαλλαγμένος από κάθε τάση για φόβο ή οίκτο: «υπάρχουν πράγματα που οφείλουμε να τα φοβόμαστε» (Ηθ. Νικ. 1115 a12), και πράγματα που οφείλουμε να τα συμπονούμε.

Το Ταξίδι για την Αποδοχή

Στάδια Αποδοχής

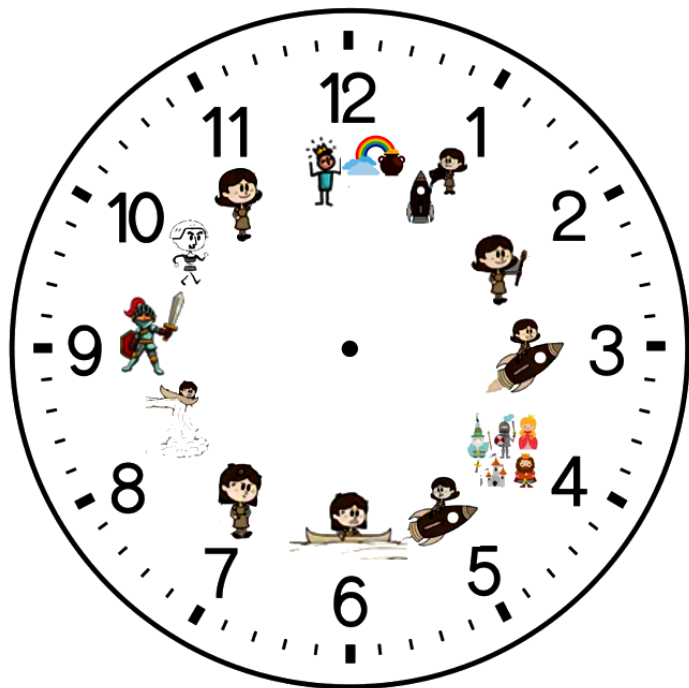
- Άρνηση - Απομόνωση - Κατάθλιψη
- Θυμός
- Διαπραγμάτευση - με τον εαυτό μου, το περιβάλλον κλπ
- Αποδοχή

Εξαρτώνται από το είδος της αποδοχής

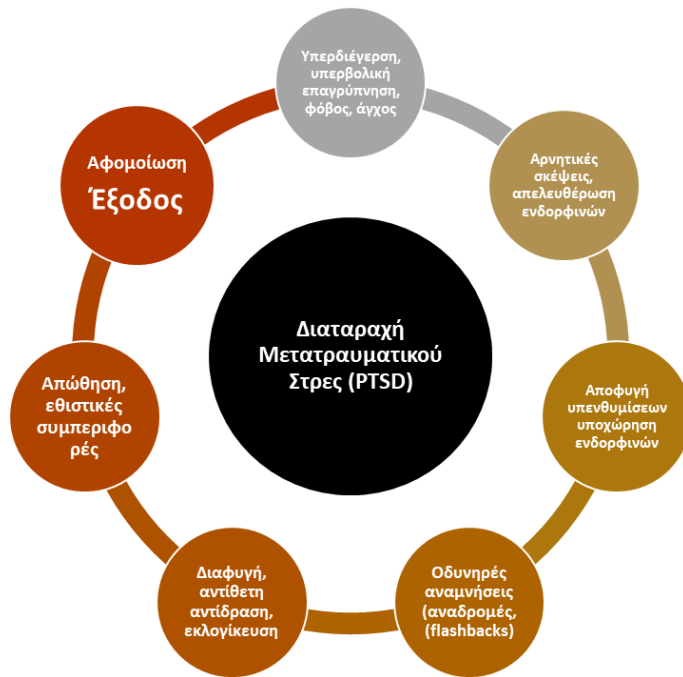
Αποδοχή - Αυτορύθμιση

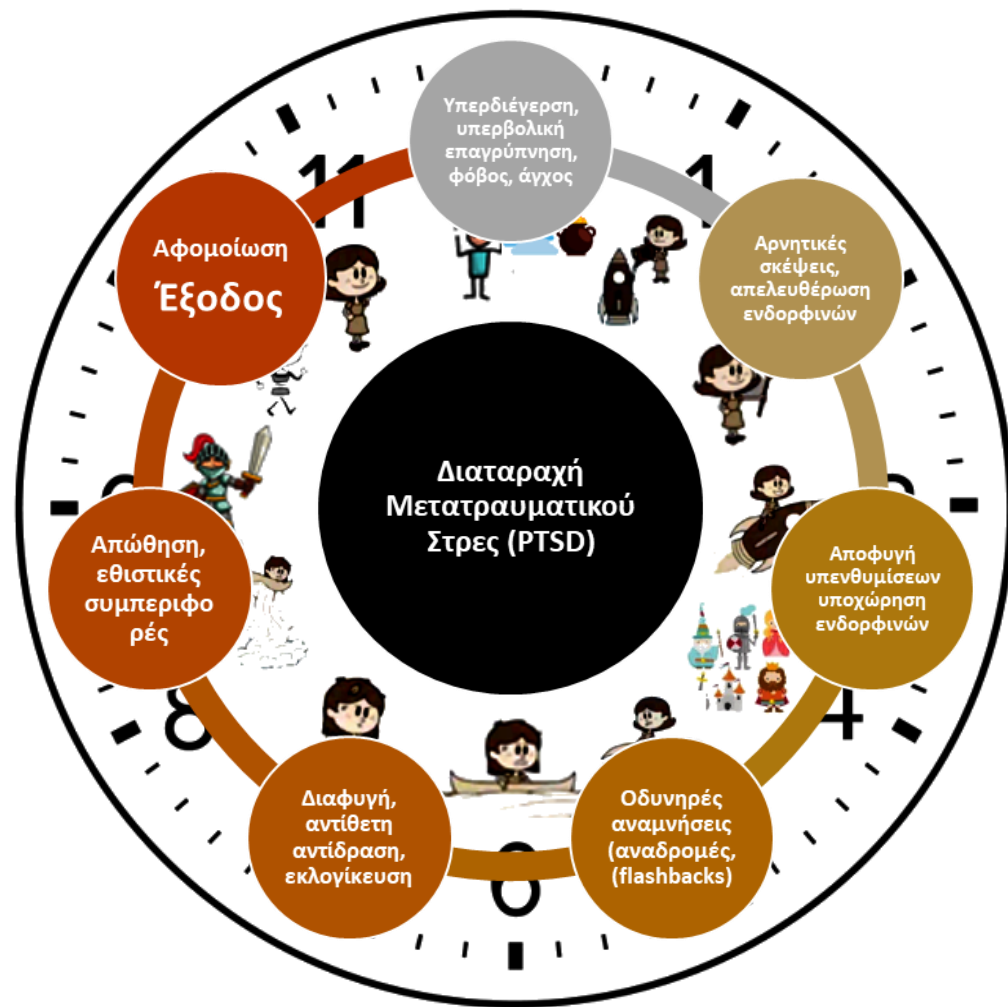


Το Ταξίδι του Ήρωα ως Πλοκή / Συμβάντα



Το Συναισθηματικό Ταξίδι του Ήρωα (Παράδειγμα: Κύκλος Μετατραυματικού Άγχους, Λαμπροπούλου, 2024)





Χρόνος/Πλοκή + Κάθαρση: Μεταμόρφωση

Το Ταξίδι του Ήρωα



Επίπεδα στις Βαθμίδες της Εκπαίδευσης

✓ Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

- Νηπιαγωγείο & Πρωτοσχολική Ηλικία
- Μεγάλες Τάξεις Δημοτικού Σχολείου

✓ Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

✓ Τριτοβάθμια Εκπαίδευση



Διάλογοι σε Πολλαπλά Επίπεδα

- Πολλαπλά επίπεδα διαλόγου στις μεγαλύτερες τάξεις (π.χ. επιχειρηματολογία, ρητορική κλπ)
- Ενδιαφέροντες και διασκεδαστικοί που αναπτύσσουν την ενσυναίσθηση και την εμπλοκή / σύνδεση με την ιστορία
- Σχετικοί με την προσωπικότητα των χαρακτήρων
- Με υπονοούμενα (υπο-κείμενο) αλλά και αναμενόμενοι, που αναπτύσσουν την περιέργεια για το τι θα συμβεί μετά
- Αποφυγή διαλόγων που μπορεί να πει οποιοσδήποτε χαρακτήρας (generic lines)



Αρμονία & Ισορροπία με τον Εαυτό μας και τον Κόσμο

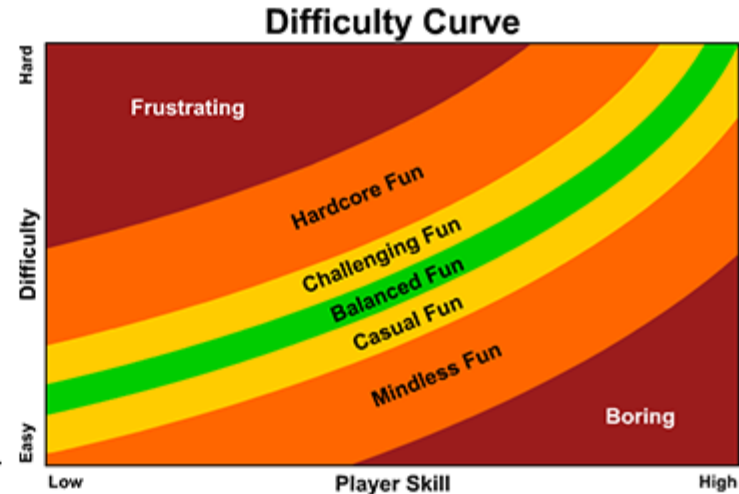
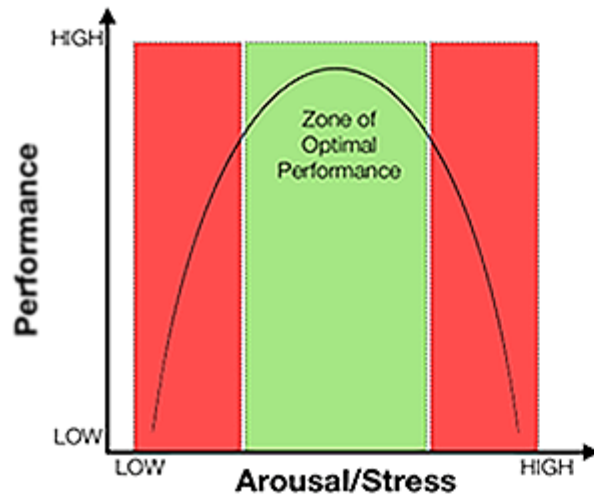
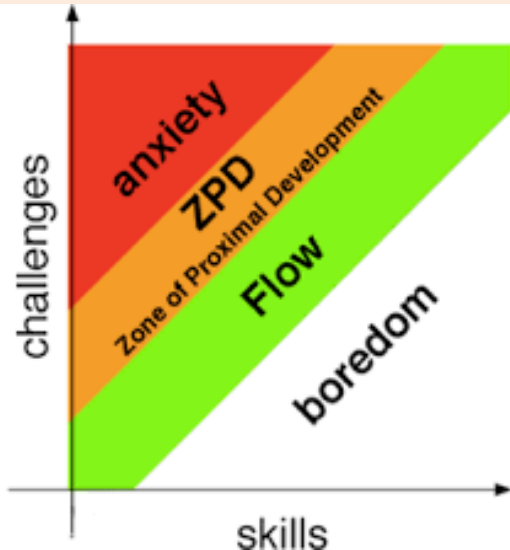
Αυτό που έχεις ζήσει εσύ το έχει ζήσει και κάποιος/α άλλος/η κι έτσι συνδέεσαι με τον κόσμο μέσω της ιστορίας σου.

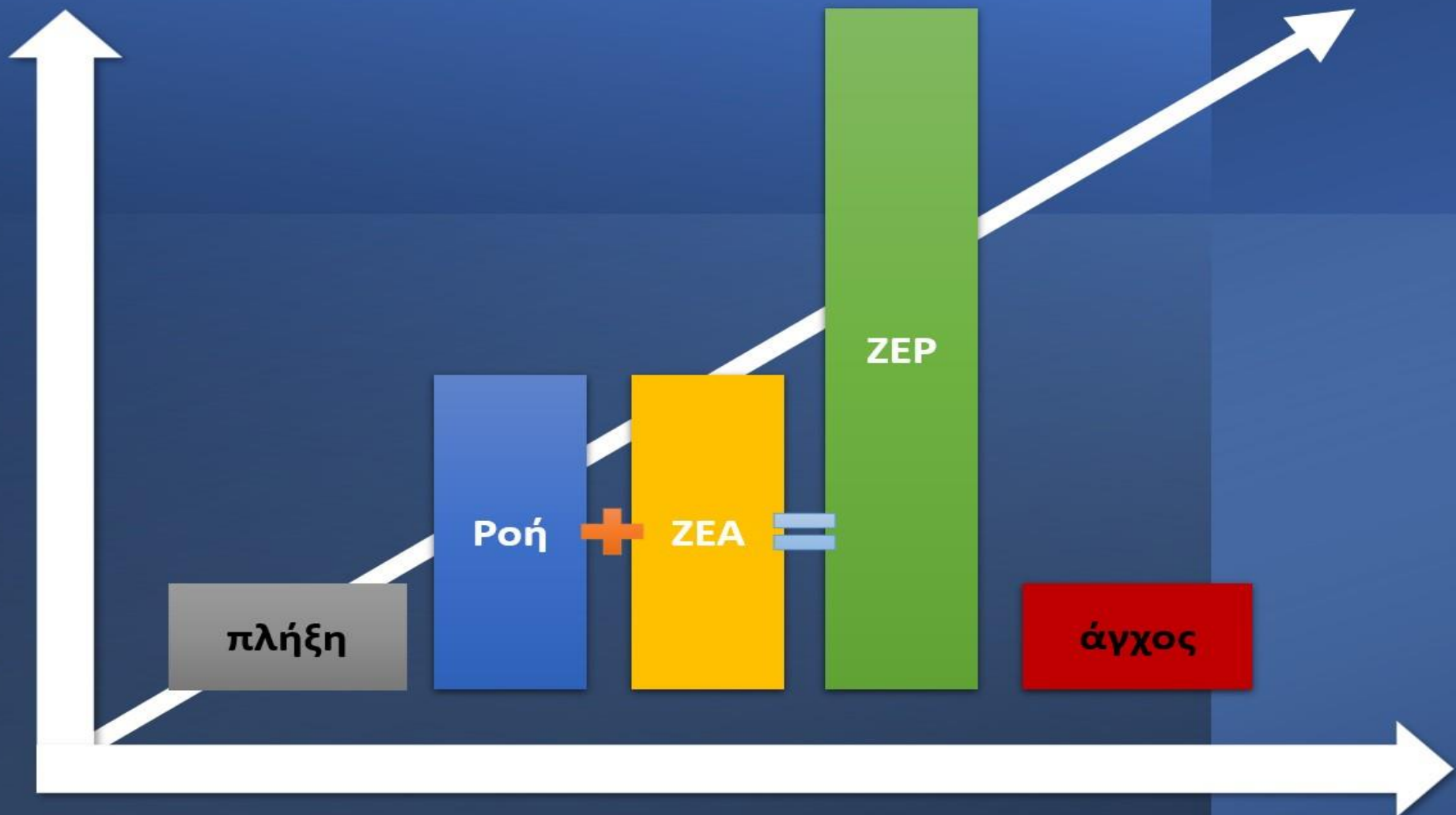
Η Αποτελεσματική Εφαρμογή στην Εκπαίδευση



Δημιουργία Ροής στη Σχολική Τάξη

- Ζώνη Επικείμενης Ροής (Zone of Optimal Flow)
- Δημιουργική & Κριτική Σκέψη





Παράδειγμα Ψηφιακής Αφήγησης με STEAM Προγραμματισμός SCRATCH - Δ' Δημοτικού



Συνεργατική Μάθηση σε Μικρές Ομάδες με Θεματικό Άξονα στο Scratch

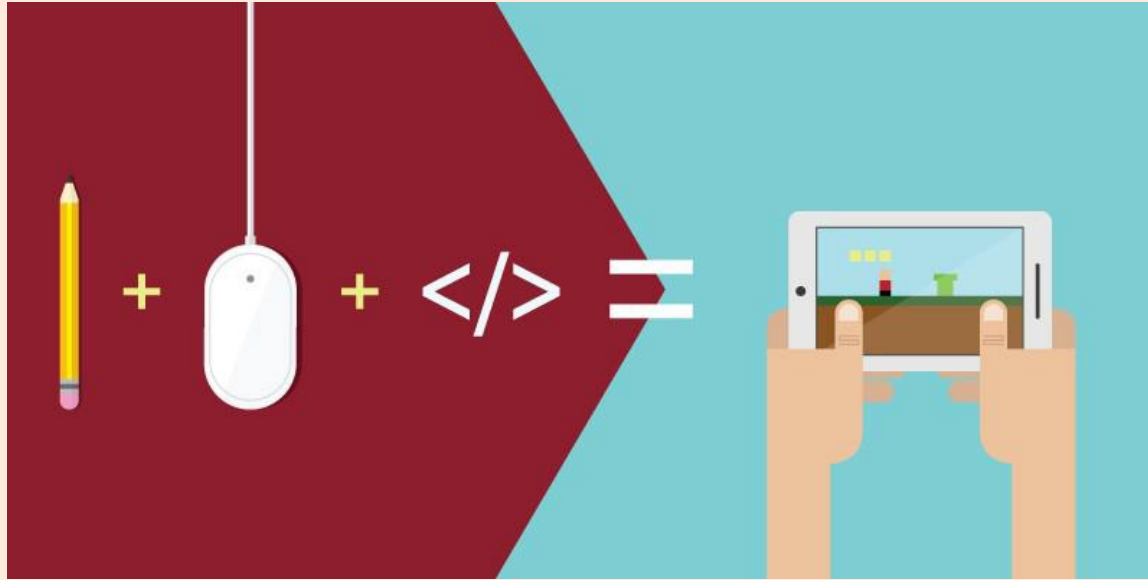




Χωρισμός σε Ομάδες

- Αρχικά οι μαθητές χωρίστηκαν σε 2 ομάδες με διαφορετικό θέμα παιχνιδιού η καθεμιά. Αυτό δημιούργησε ανταγωνιστικό κλίμα με αποτέλεσμα να αλλάξουμε την συνεργατική τεχνική στη μέθοδο παζλ (Jigsaw Puzzle) έτσι ώστε να μη μπορεί να δουλέψει η μια ομάδα χωρίς την άλλη. Αυτή η τεχνική υπάρχει στις επαγγελματικές ομάδες για κατασκευή παιχνιδιών.





Κατασκευή Συνεργατικού Παιχνιδιού

Ομάδες: Σεναρίου, Ζωγραφικής / Γραφικών, Μουσικής / Ήχου, Προγραμματισμού

Game development teams

Τετάρτη 4 Μαρτίου 2015

①

Ζωγραφική

- Σκηνικό

- Άρρες

Διονυσία

Διονύσης Κ.

Χαράλαμπος Γ.

Δώρα

Νικόλας

②

Προγραμματισμός

Μυρτώ

Ευτυχία

Γκρισοί

Μιχάλης

Γιάννης

③

Σενάριο

Αλεξανδρος Η

Νικόλας Κ.

Μαρίνα

Αλεξανδρος Α

Ανδρέας

Αλεξανδρος Χ.

Αρχέλα

• Κρυμμένος Θησαυρός

④

Μουσική

Νταΐλινα

Στέλιος

Αύρωνης

Γιώργος

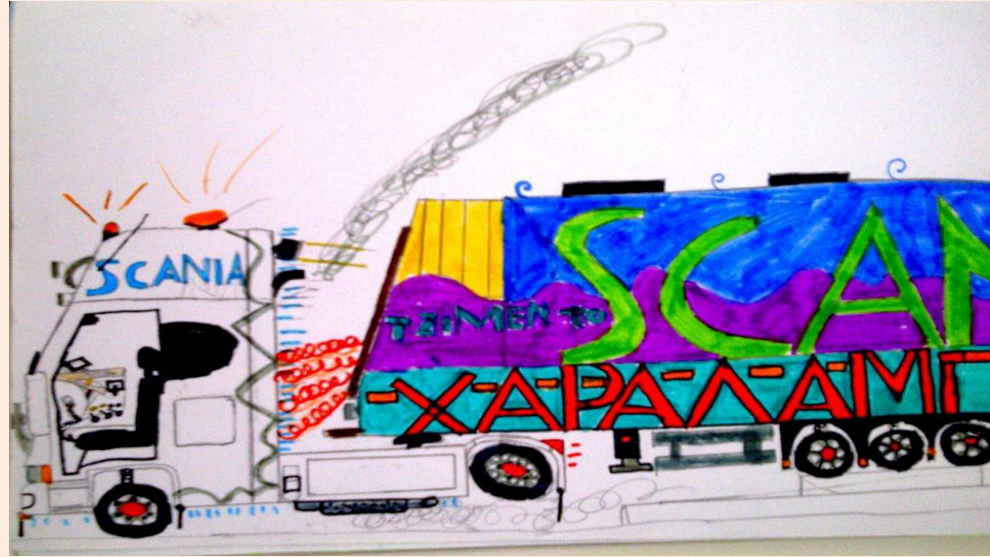
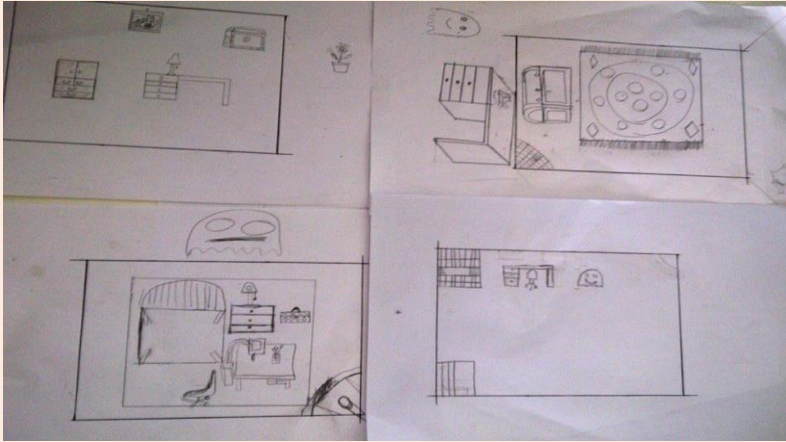
Ισοβέλλα

Θιγεύσια

Ομάδα Γραφικών/Ζωγραφικής



Ομάδα Γραφικών/Ζωγραφικής



Ομάδα Γραφικών/Ζωγραφικής



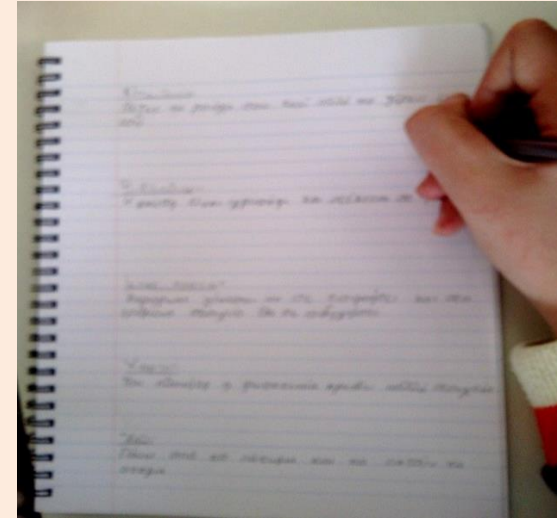
Αίθουσα Η/Υ Σταύρος Νιάρχος



Ομάδα Γραφικών/Ζωγραφικής – Επεξεργασία Εικόνων



Ομάδα Σεναρίου: 6 στοιχεία / κλειδιά



Ομάδα Σεναρίου



Ομάδα Σεναρίου – Επεξεργασία κειμένου



Ομάδα Μουσικής: Λόγος, Ήχος, Μουσική



Η Ομάδα Μουσικής & Ήχου



Ομάδα Προγραμματιστών



Το Σπίτι του Μυστηρίου – Τεστ / Λάθη



Το Σπίτι του Μυστηρίου - Πρώτη παρουσίαση στην Α' Τάξη



Το Σπίτι του Μυστηρίου - Πρώτη παρουσίαση στην Α' Τάξη



Το Σπίτι του Μυστηρίου πέρασε το τεστ!!



Ευτυχισμένοι με το αποτέλεσμα!



<https://scratch.mit.edu/projects/54660312/>

Συμπέρασμα



Αφηγηματικός Γραμματισμός

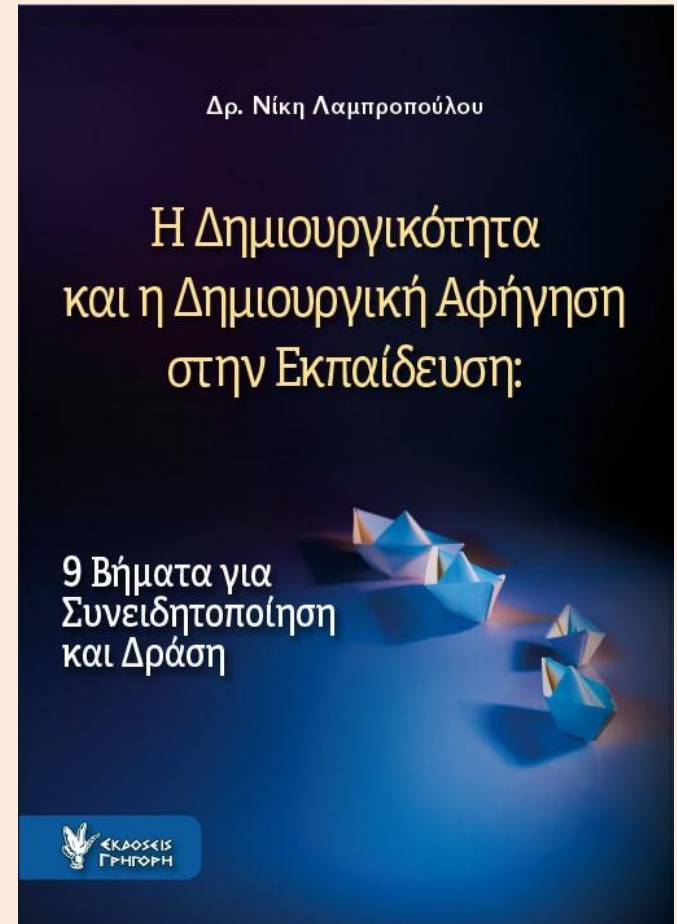
Διαθεματικό Πρόγραμμα Σπουδών

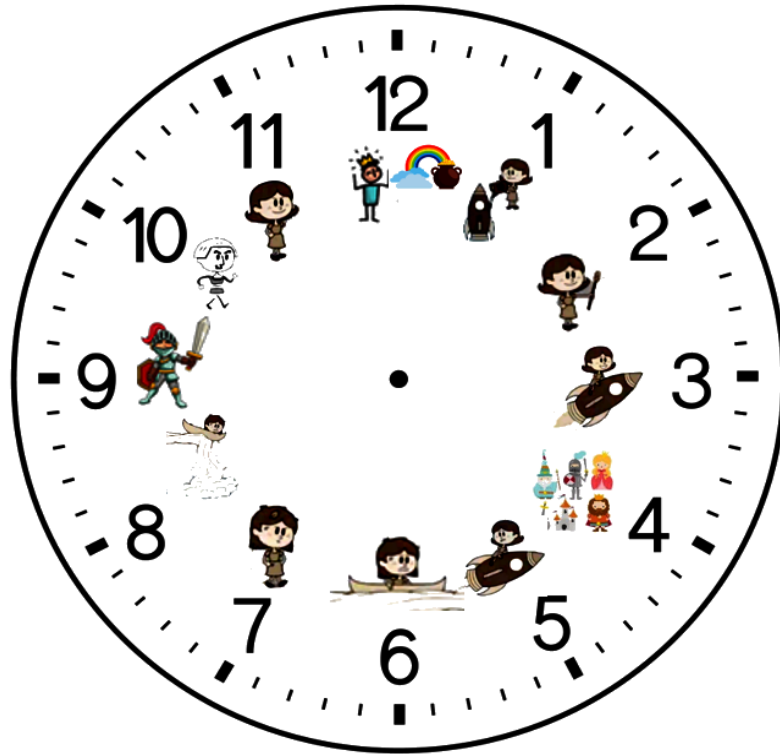
- Η Δημιουργική Αφήγηση από την προσχολική & πρωτοσχολική ηλικία μέχρι και την Τριτοβάθμια Εκπαίδευση

αφηγηματική νοημοσύνη

αφηγηματικός γραμματισμός

1. Δημιουργικότητα
2. Δημιουργική Αφήγηση
3. Εφαρμογή στην Εκπαίδευση





Καλή Επιτυχία!



That's all Folks!

Απορίες;



Σημείωμα Αδειοδότησης

- Το παρόν υλικό διατίθεται με τους όρους της άδειας χρήσης Creative Commons Αναφορά, Όχι Παράγωγα Έργα Μη Εμπορική Χρήση 4.0 [1] ή μεταγενέστερη, Διεθνής Έκδοση. Εξαιρούνται τα αυτοτελή έργα τρίτων π.χ. φωτογραφίες, διαγράμματα κ.λ.π., τα οποία εμπεριέχονται σε αυτό και τα οποία αναφέρονται μαζί με τους όρους χρήσης τους στο «Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων».

- [1] <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



- Ως Μη Εμπορική ορίζεται η χρήση:
 - που δεν περιλαμβάνει άμεσο ή έμμεσο οικονομικό όφελος από την χρήση του έργου για το διανομέα του έργου και αδειοδόχο
 - που δεν περιλαμβάνει οικονομική συναλλαγή ως προϋπόθεση για τη χρήση ή πρόσβαση στο έργο
 - που δεν προσπορίζει στο διανομέα του έργου και αδειοδόχο έμμεσο οικονομικό

Διατήρηση Σημειωμάτων

- Οποιαδήποτε αναπαραγωγή ή διασκευή του υλικού θα πρέπει να συμπεριλαμβάνει:
 - το Σημείωμα Αναφοράς
 - το Σημείωμα Αδειοδότησης
 - τη δήλωση Διατήρησης Σημειωμάτων
 - το Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων (εφόσον υπάρχει) μαζί με τους συνοδευόμενους υπερσυνδέσμους.