

Ψηφιακή Αφήγηση

Η ψηφιακή και διαδραστική
αφήγηση ως εργαλείο και
μέθοδος της
διαφοροποιημένης
διδασκαλίας

Αρχοντία Μαντζαρίδου, PhD
Συντονίστρια Εκπαιδευτικού Έργου ΠΕ 70
6^ο ΠΕΚΕΣ Αττικής



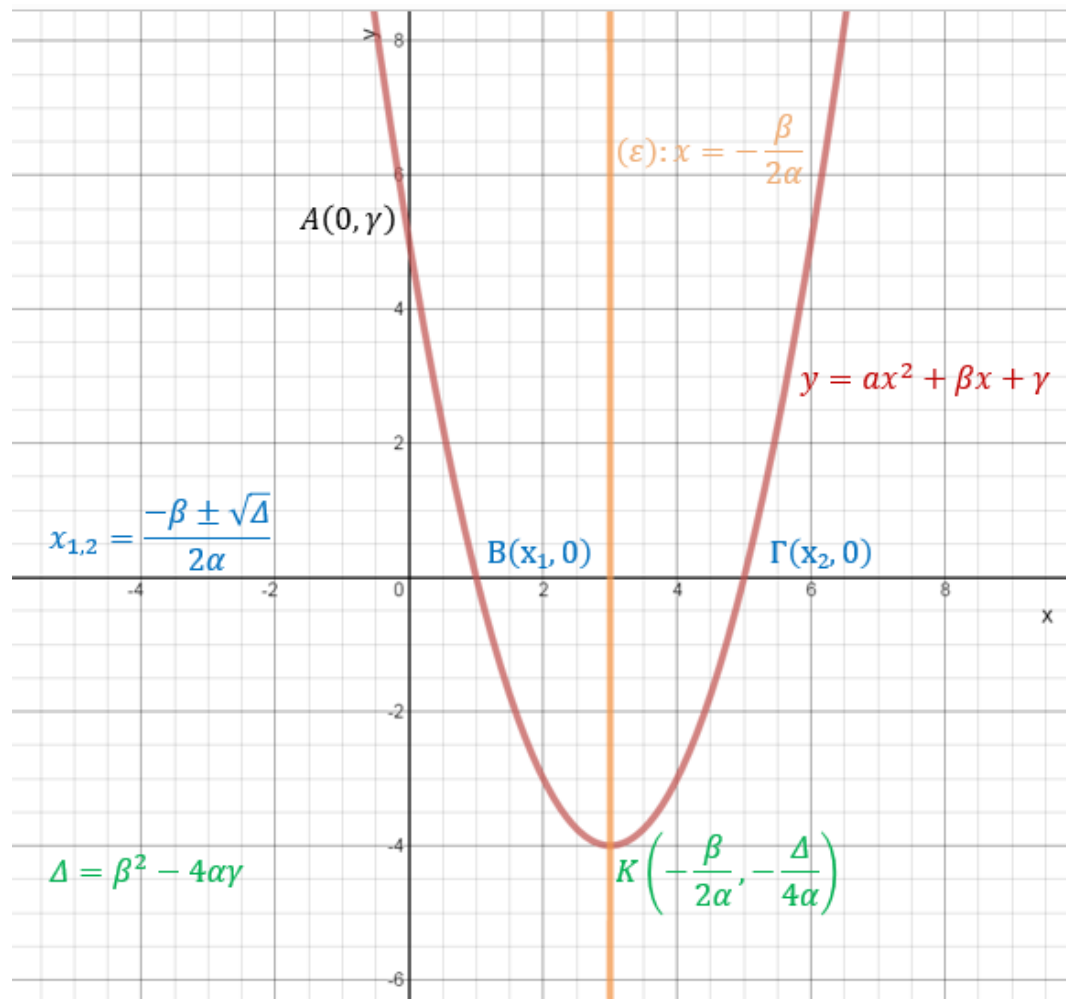




ΣΜΥΡΝΗ. Η ΠΡΟΚΥΜΑΙΑ

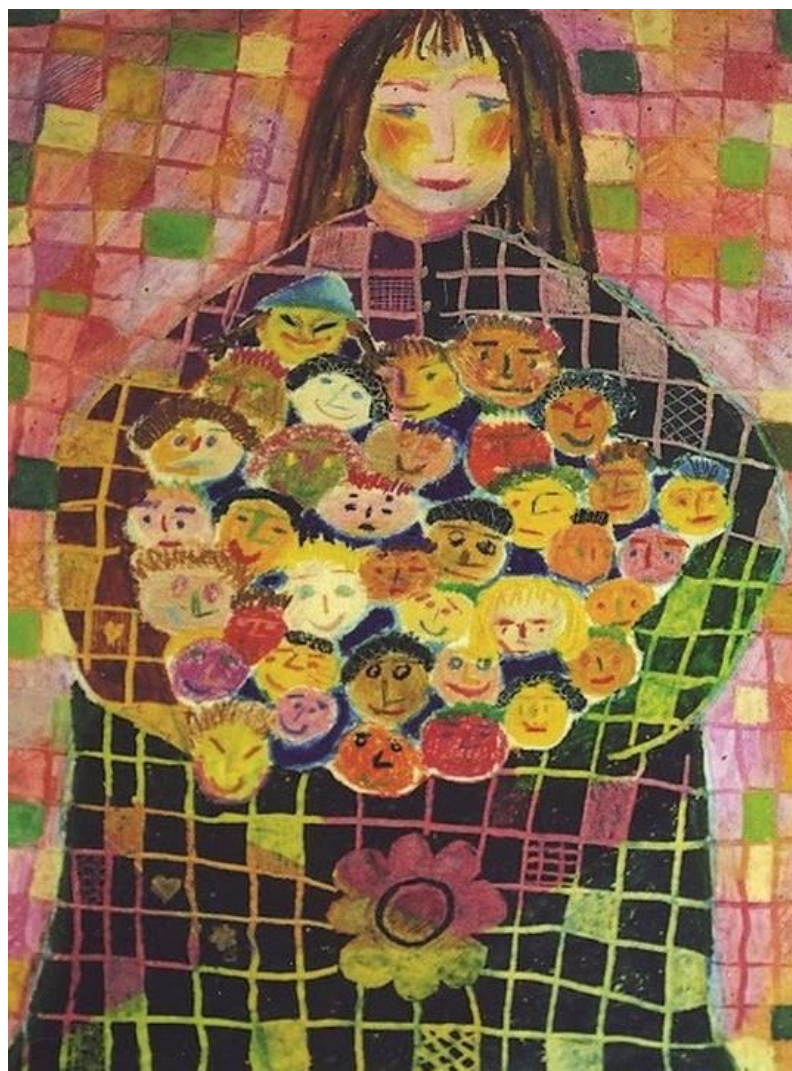
SMYRNE. - Les Quais



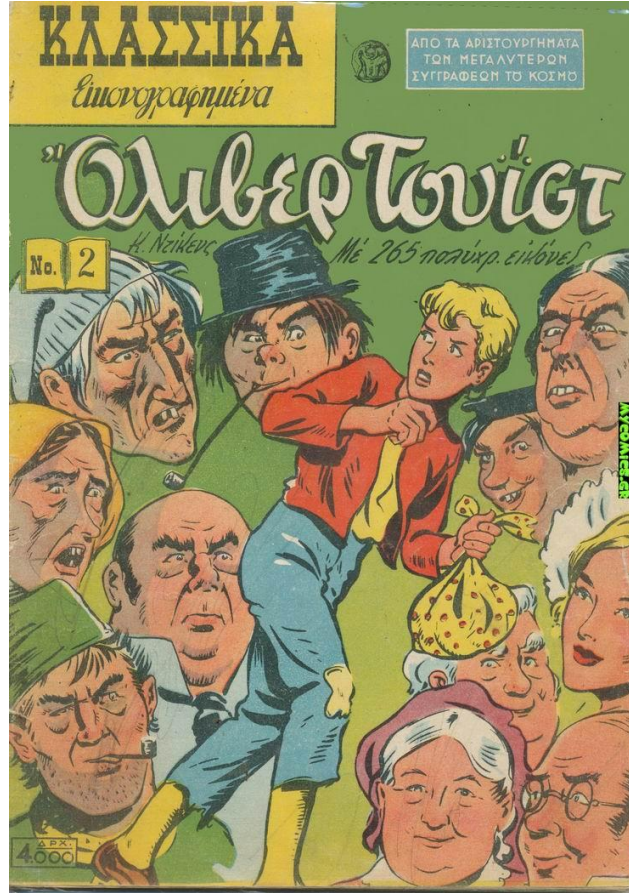
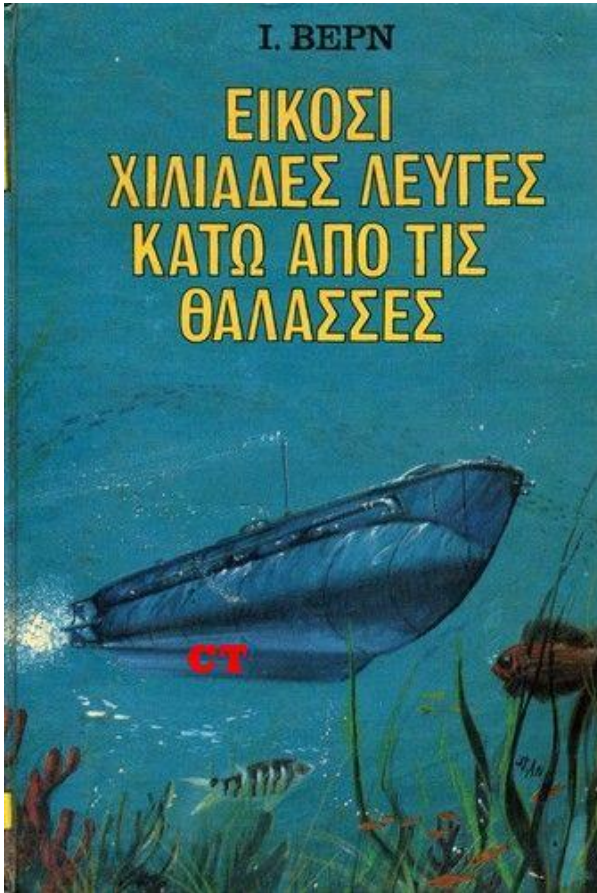












2005



Luca Bruno / AP

2013

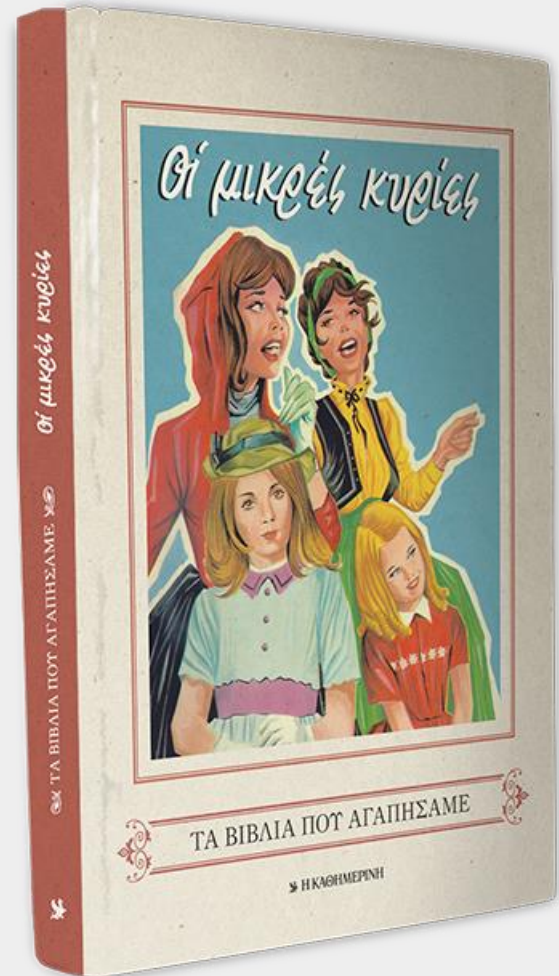


NBC NEWS

Michael Sohn / AP

Μικρές κυρίες

Λουΐζα Μέυ Άλκοτ





THE 4 I'S



INTEREST



INSTRUCT



INVOLVE



INSPIRE



Storytelling

Storytelling:

Η τέχνη της αξιοποίησης της φωνής/ήχου, της γλώσσας, της κίνησης και των χειρονομιών/μορφασμών για να παρουσιάσουμε ένα γεγονός πραγματικό ή φανταστικό και να προκαλέσουμε σκέψεις, συναισθήματα και εικόνες στο μυαλό του «κοινού».

Story:

Ιστορία. Έχει συγκεκριμένη δομή, κατατάσσεται σε είδη και έχει κοινώς αποδεκτά δομικά στοιχεία.

Telling:

Εμπλέκει την επαφή μεταξύ αφηγητή-κοινού και το χωροχρόνο όπου «ζει» η ιστορία. Ο Αφηγητής προετοιμάζει και παρουσιάζει τα στοιχεία της ιστορίας αξιοποιώντας τους πόρους για να δημιουργήσει «μαγεία». Παράλληλα, ακούει (και με τα μάτια) τις αντιδράσεις του κοινού και αντιδρά κατάλληλα για να διατηρεί το ενδιαφέρον.

Αφήγηση

Η αφήγηση ιστοριών επιτρέπει την ουσιαστική παρακίνηση των ατόμων με τη μετατόπιση της εστίασης από το λογικό επιχείρημα στην ανάληψη δράσης με ενθουσιασμό και ουσιαστική προσωπική εμπλοκή.



Δυναμική σχέση μεταξύ ιστορίας, αφηγητή και κοινού. Είναι συνεργατική, δημιουργική δράση, στην οποία ο ακροατής δεν είναι παθητικός δέκτης αλλά είναι ζωντανός, σε εγρήγορση.

Η ψηφιακή αφήγηση παίρνει την αρχαία τέχνη της προφορικής αφήγησης και τη συμπλέκει με μια παλέτα τεχνικών εργαλείων, προκειμένου να υφάνει ιστορίες, χρησιμοποιώντας εικόνες, γραφικά, μουσική και ήχο αναμεμιγμένο με τη φωνή του συγγραφέα.

Ψηφιακή αφήγηση

Συνδυασμός παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με πολυμέσα και εργαλεία τηλεπικοινωνίας.

Σύντομες ψηφιακές ιστορίες

Κινούμενα σχέδια (animation)

Ψηφιακά βιβλία με εικόνα, κείμενο και ήχο (Digital books)

Βίντεο

Ψηφιακή αφήγηση

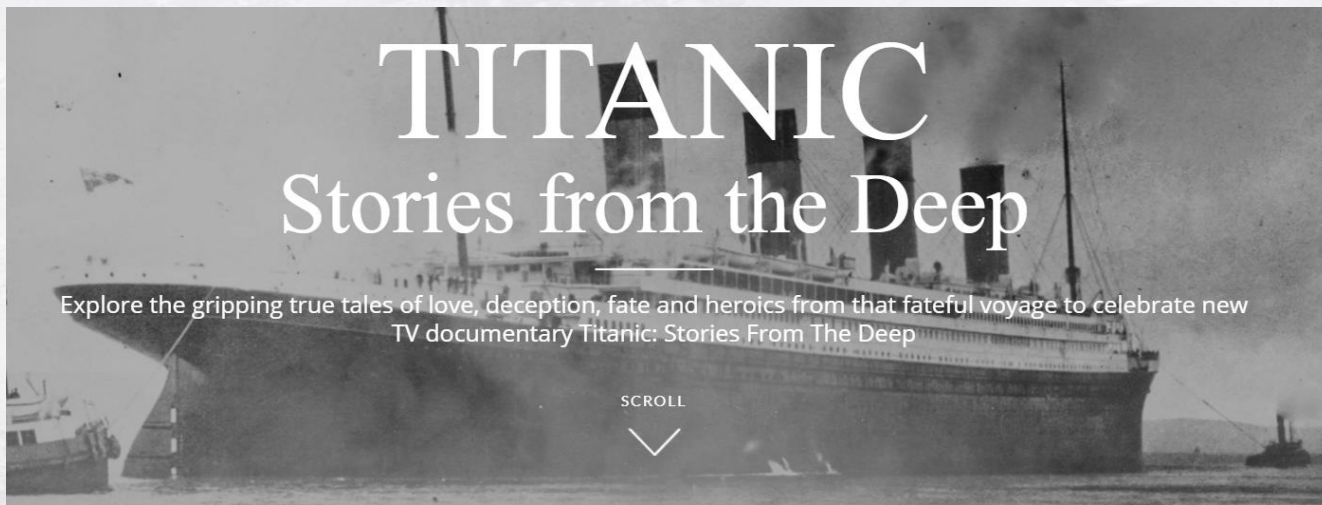
Κινούμενα σχέδια (animation)



Η τέχνη της Λότε Ράινιγκερ, 1970

Ψηφιακή αφήγηση

Ψηφιακά βιβλία με εικόνα, κείμενο και ήχο (Digital books)



Ψηφιακή αφήγηση

Βίντεο



HACK THE MAP - VIDEO - 2020

Οι ψηφιακές ιστορίες μέσα στην τάξη

Οι ψηφιακές ιστορίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εκφραστικό μέσο μέσα στην τάξη. Προσαρμόζονται στα ενδιαφέροντα των μαθητών, στην ετοιμότητά τους, εκφράζουν τις ιδέες και τις απόψεις τους, τις μικρές οι μεγάλες ιστορίες τους.

Φαντασία, δημιουργικότητα, κριτική σκέψη, επικοινωνία, ψηφιακές δεξιότητες, επεξεργασία πληροφοριών, δεξιότητες προφορικής παρουσίασης.

Οι ψηφιακές ιστορίες μετατρέπουν τους μαθητές από καταναλωτές σε δημιουργούς.

Λόγοι δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης

1. Παρουσίαση πληροφοριών-δεδομένων
2. Παρουσίαση μιας ιδέας
3. Διήγηση μιας ιστορίας
4. Παρουσίαση χαρακτήρων ενός σεναρίου και της αντίστοιχης προβληματικής κατάστασης
5. Νοηματοδότηση αφηρημένων εννοιών



Εφαρμογές ψηφιακής αφήγησης

1. Βιογραφία, ιστορία οικογένειας
2. Αναπαράσταση υπάρχουσας ιστορίας
3. Μελέτη ιστορικού γεγονότος από διαφορετικές οπτικές γωνίες
4. Επίλυση προβλημάτων μαθηματικών
5. Αξιολόγηση παρουσίαση εκπαιδευτικής εκδρομής ή κοινωνικής εκδήλωσης
6. Ερμηνεία επιστημονικού φαινομένου
7. Παρουσίαση ενός γεγονότος από την επικαιρότητα

Βήματα δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης

1. Γράψιμο: Περιλαμβάνει τη δημιουργία της ιστορίας και του σεναρίου και της διαρκούς βελτίωσής του.
2. Εικονογραφημένο σενάριο/storyboard: Το στάδιο αυτό περιλαμβάνει τη λήψη αποφάσεων σχετικά με τον τρόπο οπτικοποίησης της ιστορίας από τους αφηγητές.
3. Προσθήκη πολυμέσων: Το στάδιο αυτό περιλαμβάνει τον εντοπισμό και την προσθήκη των πολυμέσων (εικόνες, ήχος) στην ιστορία. Το υλικό που χρησιμοποιείται μπορεί να αναζητηθεί στο διαδίκτυο ή να αποτελεί προσωπικά αρχεία του χρήστη ή να δημιουργηθεί εκ νέου.
4. Δημιουργία ψηφιακής αφήγησης: Στο στάδιο αυτό, ο αφηγητής χρησιμοποιεί κάποιο κατάλληλο εργαλείο για να συνθέσει την ψηφιακή του αφήγηση
5. Κοινοποίηση: Παρουσίαση της ιστορίας στην ομάδα, στην εκπαιδευτική κοινότητα, στο διαδίκτυο.

Το γράψιμο

Ιστορία (Τι θα πούμε)

Μια σειρά γεγονότων με αρχή μέση και τέλος. Προσδιορίζονται τα πρόσωπα, η δράση, ο χρόνος, ο τόπος, τα προβλήματα, η λύση κλπ.



Πλοκή (Πώς θα το πούμε)

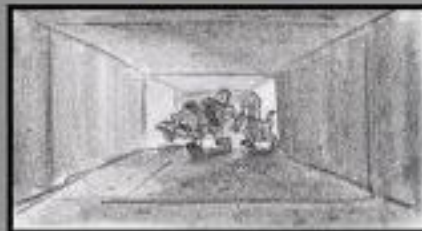
Μόνο εκείνα τα γεγονότα που παρουσιάζονται στο οπτικοακουστικό προϊόν εμπλουτισμένο με νέα στοιχεία (ήχο μουσική, αφηγηματικές παρεμβάσεις κλπ.) Δηλαδή αυτό που βλέπουμε στην οθόνη.

Storyboard

Page 2

Toy Story 2

By David Felten



(Gasp)
BUZZ

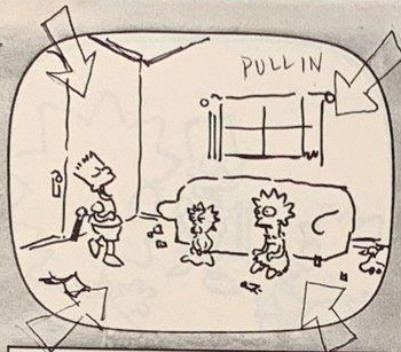


BUZZ
Quick! Get on!



Storyboard

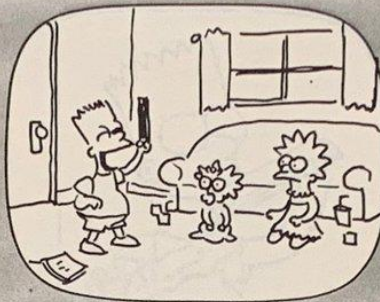
SHARING: CHANGED VERSION PAGE 1



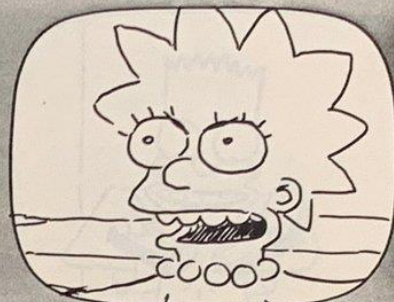
SCENE 1

AUDIO: BART: Behold! The last Butterfinger in the whole house and I have it!

VIDEO: Interior of family rumpus room. Bart pulls out Butterfinger



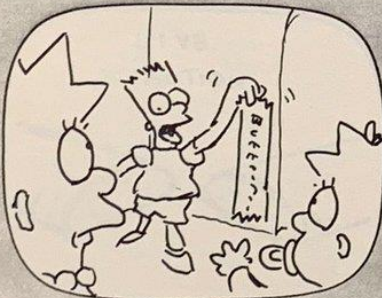
VIDEO: Camera pulls in



SCENE 2

AUDIO: LISA: Dad says no teasing.

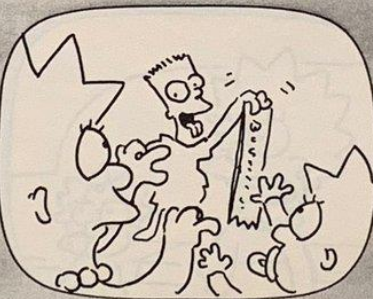
VIDEO: C.U. Lisa.



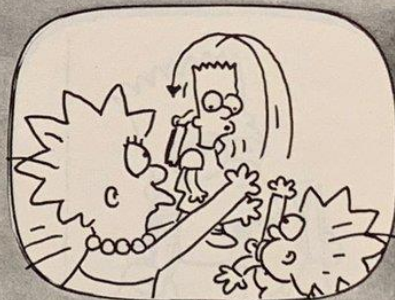
SCENE 3

AUDIO: BART: Na na na na na na-wooo.

VIDEO: BART dangles candy bar in front of his sister's faces.



VIDEO: Girls reach for bar



VIDEO: Girls lunge forward

ΑΡΧΙΚΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ – ΣΕΝΑΡΙΟΥ

ΧΡΟΝΟΣ	
ΧΩΡΟΣ	
ΠΡΟΣΩΠΑ	
ΑΡΧΙΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ	
ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑ (στέρξη ή επιθυμία του ήρωα)	
ΣΤΟΧΟΣ	
ΔΡΑΣΗ	
ΡΟΛΟΙ ΑΛΛΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ (βοηθοί ή αντίμαχοι)	
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΡΑΣΗΣ	
ΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΟΣ	

ΣΧΕΔΙΑΣΤΕ ΣΚΙΤΑ ΤΩΝ ΕΙΚΟΝΩΝ - ΣΚΗΝΩΝ

**Σημειώσεις/
οδηγίες**

Σενάριο

Εικόνες/Γραφήματα/σκέτσα

--

--

--



	ΤΟΠΙΟ - ΦΟΝΤΟ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΠΑΡΟΝΤΕΣ	ΣΚΗΝΗ ΚΑΙ ΠΡΑΞΕΙΣ	ΧΡΟΝΙΚΗ ΣΤΙΓΜΗ	ΔΡΑΣΗ ΑΠΟΤΕΛΣΜΑΤΑ	ΛΕΖΑΝΤΕΣ ΔΙΑΛΟΓΟΙ
ΚΑΡΕ ΣΚΗΝΗ 1						
ΚΑΡΕ ΣΚΗΝΗ 2						
ΚΑΡΕ ΣΚΗΝΗ 3						
ΚΑΡΕ ΣΚΗΝΗ 4						
ΚΑΡΕ ΣΚΗΝΗ 5						
ΚΑΡΕ ΣΚΗΝΗ 6						
ΚΑΡΕ ΣΚΗΝΗ 7						



Επτά σημεία της ψηφιακής αφήγησης

1. Άποψη: Ποιο είναι το κεντρικό θέμα της ιστορίας και ποια είναι η οπτική του συγγραφέα.
2. Ένα δραματικό ερώτημα: Ένα ερώτημα κλειδί που συντηρεί το ενδιαφέρον του θεατή και θα απαντηθεί στο τέλος της ιστορίας.
3. Συναισθηματικό περιεχόμενο: Σοβαρά ζητήματα που παίρνουν ζωή με έναν προσωπικό και δυνατό τρόπο και συνδέουν την ιστορία με το κοινό.
4. Το δώρο της φωνής σας: Ένας τρόπος να προσωποποιήσετε την ιστορία και να βοηθήσετε το ακροατήριο να κατανοήσει το περιεχόμενο.
5. Η δύναμη του ήχου: Μουσική ή άλλοι ήχοι που υποστηρίζουν και ομορφαίνουν το σενάριο.
6. Οικονομία: Μόνο το απαραίτητο περιεχόμενο (τόσο - όσο)
7. Ρυθμός: Ο ρυθμός της ιστορίας και πόσο αργά ή γρήγορα εξελίσσεται.

Άποψη



Αφηγούμαστε την ιστορία σε α' πρόσωπο και διεγείρουμε το ενδιαφέρον του ακροατηρίου.

Δεν ξεχνάμε!

Όλες οι ιστορίες είναι προσωπικές και πρέπει να έχουν τη σφραγίδα του συγγραφέα – αφηγητή.

Ένα δραματικό ερώτημα



Είναι ο λόγος για τον οποίο λέγεται η ιστορία.

Είναι η ερώτηση ή οι ερωτήσεις που κρατούν αμείωτο το ενδιαφέρον του κοινού μέχρι το τέλος.

Αν οι ακροατές απαντήσουν, τότε η ιστορία έχει τελειώσει.

Συναισθηματικό περιεχόμενο



Οι ψηφιακές ιστορίες μας «πρέπει»

- να αγγίζουν συναισθηματικά το κοινό
- να το εμπλέκουν συναισθηματικά
- να προκαλούν γέλιο ή θλίψη
- να διατηρούν αμείωτο το ενδιαφέρον του
- να διδάσκουν κάτι εκπληκτικό ή σημαντικό
- εκτός εάν...

Το δώρο της φωνής σας



Η φωνή αποκαλύπτει πολλά για τον αφηγητή.

Άρα, ένας καλός αφηγητής

- μπορεί να δώσει από την προσωπικότητά του στην ιστορία του
- να την κάνει πιο ενδιαφέρουσα και ισχυρή
- να δημιουργήσει την κατάλληλη διάθεση
- να βοηθήσει στην κατανόησή της
- να ταξιδέψει ο ίδιος το κοινό του

Για αυτό αφηγούμαστε αργά, σε διαλογικό ύφος, εκτός εάν...

Η δύναμη του μουσικού κομματιού



Επιλέγουμε την κατάλληλη μουσική

- Για να επενδύσουμε την ιστορία
- Για να επηρεάσουμε τη συναισθηματικότητα της ιστορίας

Προτιμάμε τη μουσική χωρίς στίχους, εκτός εάν...

Δεν ξεχνάμε ότι η μουσική έχει υποστηρικτικό ρόλο.

Η στιγμιαία ή μη απουσία μουσικής έχει και αυτή το νόημά της.

Οικονομία

Χρειαζόμαστε ένα μέτρο στην αφήγηση.

Μια ιστορία μπορεί να εικονογραφηθεί αποτελεσματικά με ένα μικρό αριθμό εικόνων και βίντεο και με ένα σύντομο κείμενο, εκτός εάν...

Ρυθμός



Είναι ο τρόπος με τον οποίο ξετυλίγουμε την ιστορία μας, γρήγορα ή αργά.

Λαμβάνουμε υπόψη ότι σε μια ιστορία μπορεί

- να υπάρχουν παύσεις για να σκεφτεί και να φανταστεί ο ακροατής
- να υπάρχουν γρήγορες και αργές φάσεις
- η μουσική να αλλάξει ρυθμό ανάλογα με το σημείο δράσης

Για πολλούς ο βηματισμός / ρυθμός μιας ιστορίας είναι το μυστικό της επιτυχίας.

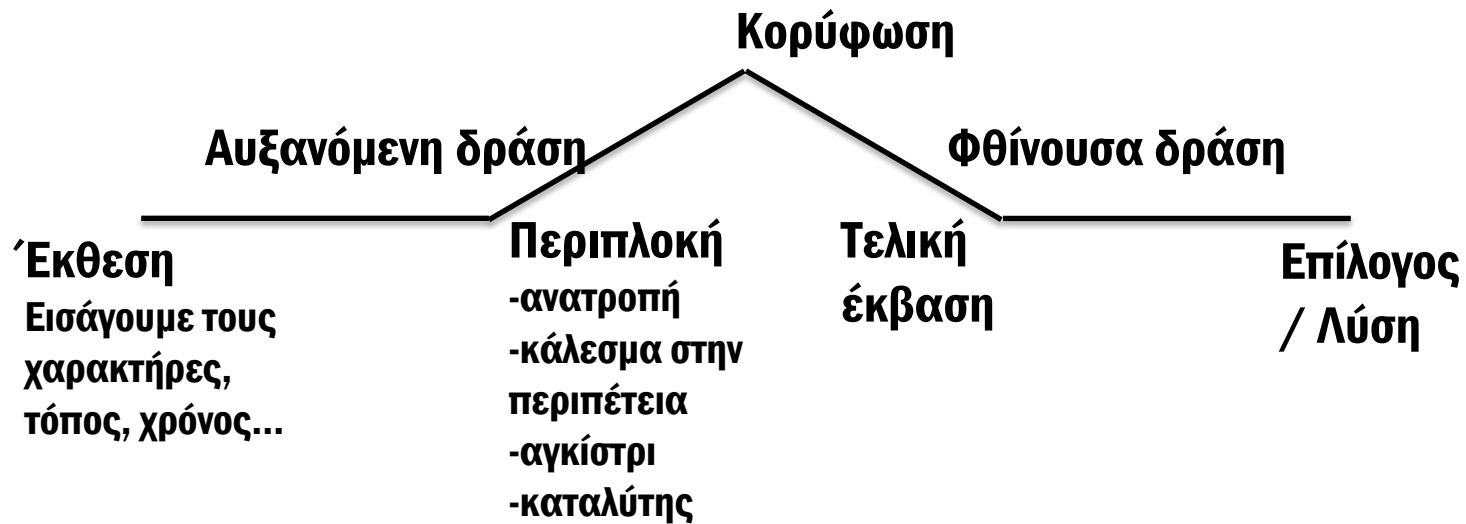
Πώς να πεις μια ιστορία

Για τον Αριστοτέλη το πιο σημαντικό σε μια ιστορία είναι η πλοκή, για άλλους θεωρητικούς πιο σημαντικός είναι ο χαρακτήρας.

Τι συγκροτεί μια ιστορία; Η ΑΛΛΑΓΗ

1. Κάτι συμβαίνει.
2. Ο κεντρικός χαρακτήρας αλλάζει.
3. Ένα πρόβλημα «επιλύεται».
4. Ο θεατής περνά από ένα συναισθηματικό επίπεδο Α σε ένα συναισθηματικό επίπεδο Β.

Στον πυρήνα κάθε ιστορίας υπάρχει η επιθυμία για αλλαγή, η στιγμή της αλλαγής, πως γινόμαστε μια καλύτερη εκδοχή του εαυτού μας.



Gustav Freytag (θεωρητικός του θεάτρου)

Τα χαρακτηριστικά της ιστορίας

Μέση

Αρχή

Χ α ρ α κ τ ή ρ ε ς

Τέλος

Θέμα / Πρόβλημα /
Σύγκρουση
ΠΛΟΚΗ

Κορύφωση

Επίλυση



Ο χαρακτήρας
εξελίσσεται
ανάλογα με το
στόχο του (want) ή
αυτό που νομίζει
ότι θέλει...

Οι πράξεις
προσδιορίζονται
από τη σκέψη και
τον χαρακτήρα
των...

1. Βασικού
πρωταγωνιστή (ή
δύο σε ιστορίες
αγάπης)

2. Δευτερευόντων
χαρακτήρων



Ας φτιάξουμε
τις δικές μας
ψηφιακές
ιστορίες





The cajón



1 #



A Drum Called Cajón

2#





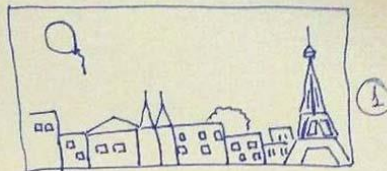
3#

A Drum Called Cajón

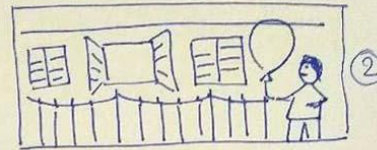
Use your hands. Your fingers, an old shoe box with two holes. Put others thought of the cajón. It is a drum with four sides. Use all kinds of hands and feet. Perfect for music.



Ένα κόκκινο μπαλόνι
εμφανίζεται πάνω από
το Παρίσι. Ταξιδεύει μόνο
του πάνω από τις στέγες
κάποιες φορές κατεβαίνει
και στους δρόμους.



Διαλέγει να σταθεί έξω
από το σπίτι του μικρού
Τεό... και να γίνει
φίλος του.



Οι δυο τους περπατούν
στους δρόμους τις πόλεις
και βουν διάφορες
περιπέτειες.



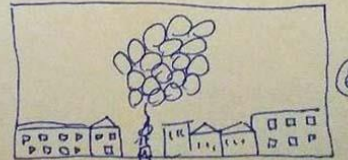
Όμως όταν συναντούν
ένα μικρό κορίτσι με ένα
κίτρινο μπαλόνι. Αυτή η
συνάντησή θα τους
καταλάβει και τους δυο.



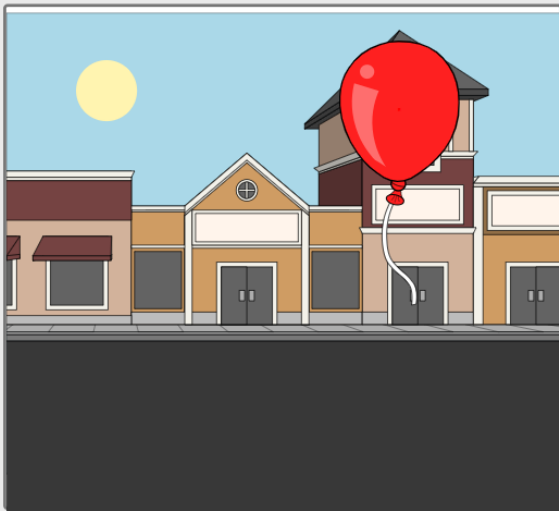
Όμως τα αχόρια της
χειρονομίας βυθίζονται. Σηματοδοτούν
με μια σφεντόνα το κόκκινο
μπαλόνι και το σπινε.



Τότε χιλιάδες μπαλόνια
βγαίνουν από τον ουρανό.
Ο μικρός Τεό ξεκινάει
μαζί τους ένα ακόμα
ταξίδι πάνω από το Παρίσι.



ΣΚΗΝΗ 1Η - ΤΙΤΛΟΣ: ΤΟ
ΚΟΚΚΙΝΟ ΜΠΑΛΟΝΙ



Ένα κόκκινο μπαλόνι εμφανίζεται πάνω από το Παρίσι. Ταξιδεύει μόνο του πάν από τις στέγες. Κάποιες φορές κατεβαίνει και στους δρόμους.
Δίνουμε κίνηση στο μπαλόνι για να διασχίσει την οθόνη.

ΣΚΗΝΗ 2Η



Διαλέγει να σταθεί έξω από το σπίτι του μικρού Τεό... και να γίνει φίλος του.
Δίνουμε κίνηση στο αγόρι για να πλησιάσει το μπαλόνι. Μετά την αφήγηση μπαίνει μουσική...

ΣΚΗΝΗ 3Η

StoryboardThat

<https://www.storyboardthat.com/>

Δωρεάν online πρόγραμμα δημιουργίας έργων κόμικ αλλά και storyboard

**Αναζήτησε
ή δημιούργησε
τα στοιχεία
της ιστορίας**



4#

Εργαλεία ψηφιακής αφήγησης

Photopea

<https://www.photopea.com/>

Δωρεάν online πρόγραμμα για τη δημιουργία και επεξεργασία εικόνων

Adobe Photoshop CS2

<https://www.techspot.com/downloads/3689-adobe-photoshop-cs2.html>

Δωρεάν πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας

Audacity

<https://www.audacityteam.org/download/>

Δωρεάν πρόγραμμα δημιουργίας και επεξεργασίας ήχου



5#

**Χτίσε την
ιστορία**

Εργαλεία ψηφιακής αφήγησης

Photo Story

https://download.cnet.com/Photo-Story-3-for-Windows/3000-12511_4-10339154.html

Δωρεάν πρόγραμμα για τη δημιουργία βίντεο

OpenShot Video Editor

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

Δωρεάν πρόγραμμα για τη δημιουργία και επεξεργασία βίντεο