



Υπεύθυνη εκπαιδευτικός: Γιαννακάκη Αρχοντία

Τίτλος της δραστηριότητας: «Μια φορά και ένα ...διαδίκτυο»

Α' μέρος: Δημιουργία σεναρίου για ένα καλύτερο διαδίκτυο

1. Τζιαστούδης Μιγάλης

Η δραστηριότητά μας έχει τίτλο, «Μια φορά και ένα ...διαδίκτυο». Είναι αποτέλεσμα συνεργατικής προσπάθειας μαθητών-εκπαιδευτικού, στο πλαίσιο προγράμματος Αγωγής Υγείας του σχολείου μας και του μαθήματος Δίκτυα-Πολυμέσα. Πρόκειται για ένα βίντεο-μουσικό δράμενο που πραγματεύεται:

- ⊙ Τον εθισμό στο διαδίκτυο
- ⊙ Την παραπλάνηση
- ⊙ Την άκριτη χρήση των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης
- ⊙ Το ρόλο των γονέων και
- ⊙ Το ρόλο του ίδιου του διαδικτύου και των φορέων ενημέρωσης, στην προώθηση της σωστής και δημιουργικής χρήσης

2. Αβδελίδη Πηνελόπη

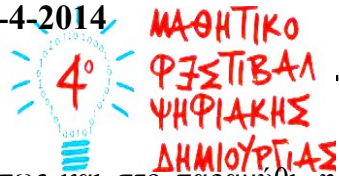
Είναι μια σύνθετη παραγωγή με τρία σκέλη: Το πρώτο αφορά δημιουργία σεναρίου για ένα καλύτερο διαδίκτυο, το δεύτερο ψηφιακή μουσική σύνθεση που επενδύεται με τραγούδι και το τρίτο τη δημιουργία βίντεο. Θα τα παρουσιάσουμε ενιαία. Η αφορμή για όλα αυτά δόθηκε στο πλαίσιο της εκστρατείας του Saferinternet για την Ημέρα Ασφαλούς Διαδικτύου 2014, της οποίας το σχολείο μας μέσω του προγράμματός μας είναι πρεσβευτής. Ζητήθηκε η δημιουργία πρωτότυπου μουσικού δράμενου και από πλευράς σεναρίου, και από πλευράς μουσικής, το οποίο θα προωθεί το ποιοτικό περιεχόμενο, για ένα καλύτερο διαδίκτυο από μαθητές.

Ξεκινήσαμε τη διαδικασία παραγωγής, συζητώντας στην ολομέλεια της Ομάδας μας, το πλάνο. Όταν έπεσε στο τραπέζι η ιδέα για τα παιδικά κλασικά παραμύθια, όλοι ενθουσιαστήκαμε και συμφωνήσαμε σ' αυτή.

3. Γερογιάννη Κατερίνα

Καταλήξαμε σε τρία παραμύθια, τα οποία ξεχωρίσαμε σαν τα πιο αντιπροσωπευτικά. Συγκεκριμένα:

Το παραμύθι του Χάνσελ και της Γκρέτελ εκφράζει τον εθισμό στο διαδίκτυο και κυρίως στα παιχνίδια. Η μάγισσα στο διαδικτυακό παραμύθι, μετατρέπεται σε ιδιοκτήτρια netcafé, το οποίο συμβολικά ονομάσαμε kor-net café από το γλυκό κορνές-με σκοπό να παγιδεύσει τους ήρωες και να εκμεταλλευτεί τον εθισμό τους. Τα γλυκά του αρχικού παραμυθιού γίνονται παιχνίδια στο Internet και η ποικιλία αυτών αποτελεί πειρασμό για τους ήρωές μας. Δεν μπορούν να αντισταθούν στο netcafé και για ώρες ολόκληρες, παίζουν. Μετά από ώρες, η μάγισσα αποκαλύπτει τους σκοπούς της και προσπαθεί να αιχμαλωτίσει τον Χάνσελ.



4. Τζιαστούδης Μιχάλης

Το επόμενο είναι το κλασικό παραμύθι της Χιονάτης. Όπως και στο παραμύθι, η Χιονάτη, μετά από λίγους δισταγμούς απέναντι σ' αυτά που της προσφέρει μια άγνωστη κυρία (η κακιά μητριά μεταμφιεσμένη), τελικά ενδίδει και τρώει το μήλο. Με την επιλογή αυτή, θέλουμε να τονίσουμε το γεγονός, ότι η παιδική επιπολαιότητα και αφέλεια έναντι των κινδύνων στο διαδίκτυο, οδηγεί σε παγίδες επιτήδειων. Συγκεκριμένα στο Facebook, οι νέοι δέχονται αιτήματα φιλίας ξένων, χωρίς δεύτερη σκέψη. Στο δικό μας παραμύθι, οι κίνδυνοι μετατρέπονται σε σκιές κι απρόσωπους ανθρώπους που στοιχειώνουν τη Χιονάτη στο διαδικτυακό χώρο, επηρεάζοντας όμως και την πραγματική ζωή.

5. Γερογιάννη Κατερίνα

Στο τελευταίο μέρος του σεναρίου, θέλουμε να δείξουμε, την βοήθεια που μπορούν να προσφέρουν επίσημοι φορείς στην ενημέρωση αλλά και στην αντιμετώπιση κινδύνων. Επιλέξαμε ως κατάλληλο παραμύθι την «Ωραία Κοιμωμένη». Στο παραμύθι, οι γονείς της Κοιμωμένης, την είχαν κλεισμένη στο παλάτι και δεν την άφηναν να έχει επαφή με τον έξω κόσμο. Στο δικό μας παραμύθι της περιορίζουν την είσοδο στο διαδίκτυο, βάζοντας φίλτρα γονικού ελέγχου, επιτρέποντάς την μόνο να το χρησιμοποιεί για σχολικές εργασίες. Τελικά η Κοιμωμένη κάνει Fb με τους φίλους της, όμως πέφτει θύμα απάτης, και τότε έρχεται ο Inter-Knight και τη σώζει. Ο Inter-Knight αντιπροσωπεύει όλους τους επίσημους φορείς που ενημερώνουν, βοηθούν και κατευθύνουν, στην υγιή και ορθή χρήση του διαδικτύου, όπως το Saferinternet.

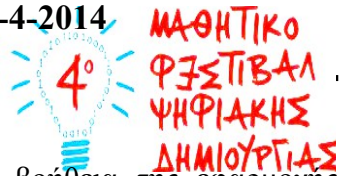
Β' μέρος: Δημιουργία ψηφιακών πονημάτων

6. Κωστούλης Τηλέμαχος Για το βίντεο:

Μετά τη συγγραφή του σεναρίου ακολούθησε το μοίρασμα ρόλων για τη δημιουργία βίντεο. Με τη βοήθεια της κάμερας, ελήφθησαν όλες οι σκηνές του βίντεο. Την ώρα της λήψης γινόταν και καθοδήγηση των συμμαθητών-ηθοποιών. Χρειάστηκε να τραβήξουμε αρκετές σκηνές ξανά και ξανά, μέχρι να έχουμε αρκετό υλικό για να μπορέσουμε να δουλέψουμε. Πολλές από τις σκηνές που δουλέψαμε κόπηκαν, λόγω του χρονικού ορίου του βίντεο. Για να πάρει την τελική μορφή που θα δείτε, χρησιμοποιήθηκαν προγράμματα όπως Adobe After Effects (για Ειδικά εφέ), Avs Video Editor (για Επεξεργασία βίντεο), Movie Maker (για Εφέ κειμένου), Photoshop (για Επεξεργασία εικόνας). Ο ήχος επίσης αφαιρέθηκε τελείως για να πάρει τη θέση του η μουσική με το τραγούδι που δημιούργησαν η αντίστοιχη ομάδα. Ένα από τα προβλήματα στη δημιουργία βίντεο είναι η τήρηση του χρονικού ορίου. Επειδή δουλεύαμε στο σχολείο αλλά συνεχίζαμε και στο σπίτι, οι διορθώσεις χαλούσαν σε ορισμένα σημεία την ποιότητα του βίντεο.

7. Αβδελίδα Πηνελόπη Για τους στίχους:

Η δημιουργία των στίχων ήταν σε γενικές γραμμές μια σύντομη διαδικασία. Με βάση τις σκηνές του βίντεο, έπρεπε να δημιουργηθούν αντίστοιχα λόγια για το τραγούδι. Εκείνο που αποτέλεσε βέβαια εμπόδιο, ήταν η επίτευξη ομοιοκαταληξίας. Τελικά όμως με προσπάθεια και μεράκι και αυτή η δυσκολία ξεπεράστηκε.



8. Ντικούλη Δέσποινα Για τη μουσική:

Με βάση τους στίχους, δημιουργήσαμε μουσική με τη βοήθεια της εφαρμογής Garage Band του Ipad. Αυτή έπρεπε να ταιριάζει με τους στίχους και να συμβαδίζει με τον ρυθμό. Στην εφαρμογή υπάρχουν μουσικά όργανα που βοηθούν στην εύκολη σύνθεση μουσικής. Χρησιμοποιήσαμε πιάνο, κιθάρα και ντραμς. Ο ήχος του κάθε οργάνου, απομονώθηκε κι επεξεργάστηκε και στη συνέχεια τα ενώσαμε. Όταν ήταν έτοιμη η μουσική, την κατεβάσαμε και την αποθηκεύσαμε σε έναν υπολογιστή, έτσι ώστε να την προσαρμόσουμε στους στίχους του τραγουδιού. Η όλη διαδικασία ήταν δύσκολη στην αρχή γιατί έπρεπε να βρούμε πώς δουλεύει η εφαρμογή και τι μπορούμε να δημιουργήσουμε μ' αυτά που παρέχει. Υπήρξαν αρκετά προβλήματα εδώ και χρειάστηκαν ώρες πολλές και επιμονή στις προσπάθειες μέχρι να τα καταφέρουμε. Θέλουμε να περάσουμε το μήνυμα όμως, πως η δουλειά και ο κόπος πάντα ανταμείβονται. Έτσι σύντομα φάνηκε ότι η τελική σύνθεση θα ήταν επιτυχής.

9. Κωστούλης Τηλέμαχος (Η αξία του βίντεο στην εκπαίδευση!)

Ένα από τα ζητούμενα στην τελική έκδοση του βίντεο, ήταν ο συντονισμός των λόγων του τραγουδιού με τις σκηνές. Αυτό μας πήρε αρκετές ώρες, αλλά δουλέψαμε "multitasking" διαδικασία η οποία είχε την γοητεία της.

Θα θέλαμε να μιλήσουμε για την αξία του βίντεο και πόσο μεγάλη σημασία έχει στην εκπαίδευση και την καθημερινή ζωή.

Όπως μια εικόνα αντιπροσωπεύει χίλιες λέξεις, έτσι και το βίντεο μπορεί να περνάει μηνύματα στον κόσμο τα οποία μπορούν να επηρεάσουν τον τρόπο σκέψης. Το βίντεο είναι μέσο εξωτερίκευσης συναισθημάτων. Στο σχολείο το βίντεο είναι μια διαδικασία συνδημιουργικής μάθησης, όπως στην περίπτωση μας που πήραμε μέρος όλοι οι μαθητές για τη δημιουργία του σεναρίου και μετά ο καθένας ανάλογα με τις επιθυμίες του και τις δεξιότητές του, άλλος συμμετείχε στην ομάδα των ηθοποιών, άλλος στο τεχνικό κομμάτι της δημιουργίας και επεξεργασίας κι άλλος στη συγγραφή κειμένων.

Θέλουμε να προωθήσουμε την αγάπη μας για την επεξεργασία βίντεο και σε άλλα άτομα με τον σκοπό να δημιουργήσουν νέα δημιουργικά βίντεο που θα συνεισφέρουν στην αλλαγή του κόσμου προς το καλύτερο.

10. Αβδελίδη Πηνελόπη

Η χρήση των παραμυθιών στην εκπαίδευση στο διαδίκτυο:

Τα παραμύθια έχουν αντίκτυπο, τόσο στους μεγάλους όσο και στους νέους, οπότε μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ενημέρωση και κατανόηση θεμάτων του διαδικτύου πολύ πιο εύκολα, βοηθώντας μάλιστα στο να γεφυρωθεί το χάσμα στην αντίληψη του κόσμου του διαδικτύου μεταξύ μαθητών από τη μια και των γονέων κι εκπαιδευτικών από την άλλη. Στον ψυχισμό των μαθητών τα παραμύθια παίζουν μεγάλο ρόλο γιατί περιέχουν στοιχεία και χαρακτήρες με τα οποία μπορούν να ταυτιστούν. Δίνουν επίσης τη δυνατότητα στον μαθητή να αφηθεί και να εκφραστεί. Συγκεκριμένα η μάγισσα ή το τέρας μπορεί να χρησιμοποιηθούν για να δηλώσουν ένα πρόσωπο απειλητικό για τον νέο. Μέσα από το παραμύθι δίνεται η δυνατότητα αυτός να παλέψει με την απειλή, και να μιλήσει για το πώς πραγματικά νιώθει, κάτι που είναι δύσκολο να συμβεί αλλιώς. Τα παραμύθια υποδηλώνουν ότι η ευτυχία στη ζωή μπορεί να αποκτηθεί στο τέλος ανεξάρτητα από τις δυσκολίες που μπορεί να υπάρξουν στην πορεία. Έχουν δηλαδή θεραπευτική αξία. Μας προτρέπουν να δεχτούμε τα λάθη μας ή τα λάθη των άλλων και να μάθουμε από αυτά. Αυτή είναι η

σοφία που κατέχουν μόνο όσοι γεννήθηκαν δυο φορές, όπως η Χιονάτη κι η Ωραία Κοιμωμένη. Συμπερασματικά, τα παραμύθια δίνουν ελπίδα για το μέλλον, προσφέροντας την υπόσχεση ενός ευτυχισμένου τέλους. Το καλό και δημιουργικό διαδίκτυο με τα σύγχρονα ψηφιακά μέσα, το οποίο είναι μονόδρομος για το μέλλον, είναι αυτό το ευτυχισμένο τέλος.

11. Τζιαστούδης Μιχάλης

Θα δείτε τώρα το βίντεο για την παραγωγή του οποίου έγινε χρήση πολλών ψηφιακών μέσων και εργαλείων κατά την εκπαιδευτική διαδικασία στην τάξη: Διαδίκτυο για την αναζήτηση παραμυθιών
Διαδικτυακές Κοινότητες μάθησης κι επικοινωνίας μέσω εργαλείων Web 2.0(Google docs) για τη συγγραφή σεναρίων από τις ομάδες εργασίας
Ασύγχρονη τηλεεκπαίδευση για την πρόταση υλικού από τον εκπαιδευτικό(μέσω της πλατφόρμας της eclass.sch.gr)
Κινητό για ηχογράφιση του τραγουδιού
IPad για τη σύνθεση της μουσικής
Βιντεοκάμερα για τη λήψη των σκηνών
Laptop και σταθερός υπολογιστής για την ταυτόχρονη επεξεργασία των σκηνών και την προσαρμογή του τραγουδιού, μέσω προγραμμάτων που αναφέρθηκαν

12. Αβδελίδα Πηνελόπη

Επίλογος:

Παραμύθια κι αλήθεια μπλεχτήκανε. Κι έζησαν αυτοί καλά που έπαθαν κι έμαθαν με τη σωστή αντιμετώπιση κι εμείς καλύτερα που χωρίς να πάθουμε μάθαμε με τη σωστή πρόληψη.