

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

*Πρόγραμμα Καλλιέργειας Δεξιοτήτων
Πράξη: «Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στις δεξιότητες
μέσω εργαστηρίων» (MIS 5092064)*



ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΟΥ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ «ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΔΥΝΑΜΙΚΟΥ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ 2014-2020» που συγχρηματοδοτείται από την Ελλάδα και
την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο)



**Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση**
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



**Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση**
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ: ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΜΑΙ ΚΑΙ ΕΝΕΡΓΩ –
ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ & ΕΥΘΥΝΗ
2. ΕΘΕΛΟΝΤΙΣΜΟΣ - ΔΙΑΜΕΣΟΛΑΒΗΣΗ

Δίνοντας φωνή σε μια παλιά φωτογραφία: Εργαστήριο ψηφιακής αφήγησης



Ζησούλα Γκουτσιουκώστα



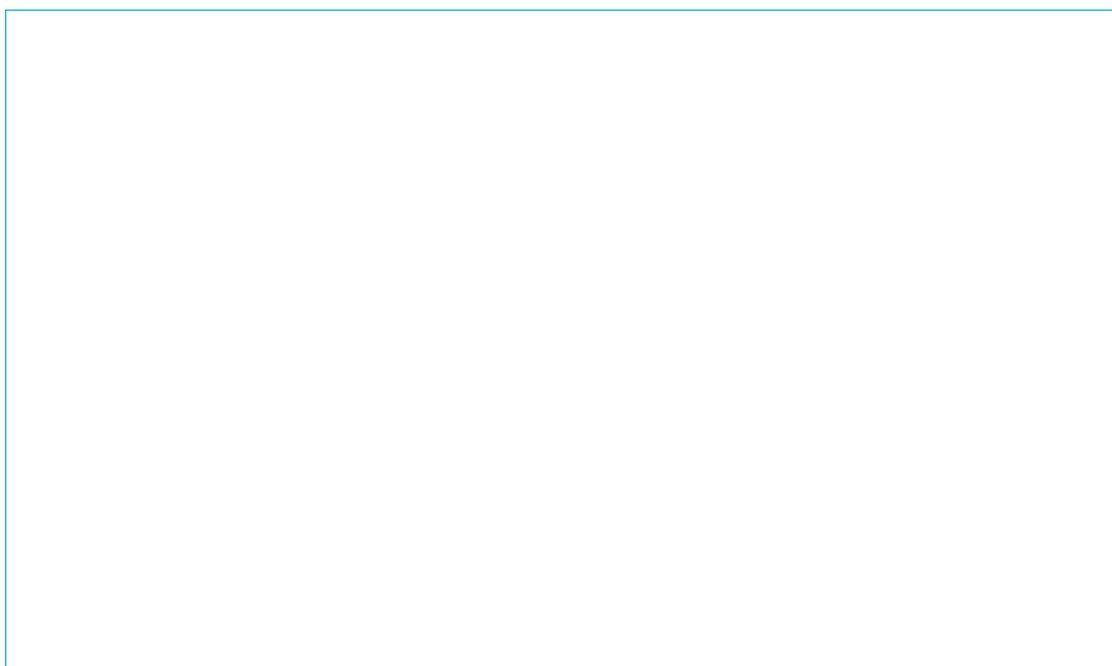
Φιλοσοφία –Σκοπιμότητα προγράμματος

Μεταξύ των καινοτόμων τεχνολογικών εργαλείων που ενσωματώνουν δημιουργικά και γόνιμα τις ΤΠΕ στην εκπαίδευση και που τον τελευταίο καιρό διαρκώς κερδίζουν έδαφος ως προς τη διδακτική αξιοποίησή τους σε σύγχρονα μαθησιακά περιβάλλοντα, όπως άλλωστε μαρτυρά και η διεθνής βιβλιογραφία η οποία αυξάνεται με γεωμετρική πρόοδο, συγκαταλέγεται η ψηφιακή αφήγηση (digital storytelling).¹ Η ψηφιακή αφήγηση θεωρείται μια δραστηριότητα η οποία ενεργοποιεί και κινητοποιεί τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς με έναν νέο αποτελεσματικό τρόπο και μπορεί να συνδυαστεί γόνιμα με σύγχρονες μαθητοκεντρικές μεθόδους διδασκαλίας, όπως η ομαδοσυνεργατική και η μέθοδος project. Οι περισσότεροι μελετητές επισημαίνουν τη συμβολή της στην άσκηση των απαιτούμενων δεξιοτήτων για την κοινωνία του 21^{ου} αιώνα, στην καλλιέργεια παραδοσιακών και σύγχρονων πολυγραμματισμών - όπως είναι ο ψηφιακός γραμματισμός, ο πληροφοριακός γραμματισμός και ο γραμματισμός στα Μέσα Επικοινωνίας - και στη δημιουργική ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών στη μαθησιακή διαδικασία. Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να συνδράμει στη γεφύρωση του χάσματος μεταξύ της σχολικής και της νεανικής κουλτούρας, ενώ παρέχει στους μαθητές διαφορετικά εργαλεία προσωπικής έκφρασης από αυτά που παραδοσιακά προσφέρονται στην τάξη. Συμβάλλει στην ενδυνάμωση και των πιο περιθωριοποιημένων μαθητών, προωθώντας την καλλιέργεια της δημιουργικότητας, της κριτικής σκέψης και του αναστοχασμού, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να εμπλακούν με νέους τρόπους στην κοινωνική κριτική, με αφετηρία τις τοπικές τους κοινότητες, να ορίσουν τα προβλήματα και να στοχαστούν πάνω στις αιτίες αυτών των προβλημάτων .

Στο συγκεκριμένο πρόγραμμα επιχειρείται μια διαθεματική/διεπιστημονική προσέγγιση, όπου η ψηφιακή αφήγηση τέμνεται δημιουργικά με ποικίλα γνωστικά

¹ Αναλυτικότερα για την ψηφιακή αφήγηση και την ενσωμάτωσή της στη διδακτική πράξη βλ. Γκουτσιουκώστα, Ζ. (2020). *Η ψηφιακή αφήγηση ως διδακτικό εργαλείο στο μάθημα της λογοτεχνίας*. Διδ. διατριβή, Θεσσαλονίκη: ΠΤΔΕ ΑΠΘ.

αντικείμενα, όπως η Γλώσσα, η Λογοτεχνία, η Ιστορία, οι Εικαστικές Τέχνες και τα Αγγλικά. Η πρόταση θα μπορούσε να συνδεθεί με συγκεκριμένες ενότητες των ισχυόντων ΠΣ της Β΄ Γυμνασίου (“Ζούμε με την Οικογένεια”, 2η Ενότητα, Νεοελληνική Γλώσσα, “Οικογενειακές σχέσεις” 3η Ενότητα και “Παλαιότερες μορφές ζωής” 6η Ενότητα, Κείμενα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας). Ειδικότερα, πρόκειται για ένα εργαστήριο ψηφιακής αφήγησης που αξιοποιώντας τις παλιές φωτογραφίες, το οικογενειακό φωτογραφικό αρχείο των μαθητών, επιχειρεί να φέρει τους μαθητές πιο κοντά στα ηλικιωμένα μέλη της οικογένειας, να γεφυρώσει το χάσμα τους με την τρίτη ηλικία, να τους βοηθήσει να ανακαλύψουν τον πλούτο που συσσωρεύεται στις ιστορίες ζωής των ηλικιωμένων ανθρώπων για την κατανόηση του παρελθόντος και την χάραξη ενός καλύτερου μέλλοντος. Ο στόχος είναι οι μαθητές να διαμορφώσουν στάσεις σεβασμού και δεκτικότητας απέναντι στον άλλο, να εθιστούν στην αξία του εθελοντισμού, της κοινωνικής ευθύνης και της συμπερίληψης και να συναισθανθούν το διαμεσολαβητικό τους ρόλο ανάμεσα στη γενιά που φεύγει και τη γενιά που έρχεται, προετοιμάζοντας το δρόμο για μια καλύτερη κοινωνία.



Πληροφορίες υλοποίησης: προαπαιτούμενες γνώσεις, προετοιμασία υλικού

Ο εξοπλισμός που απαιτείται είναι συνήθως διαθέσιμος σε όλα τα εργαστήρια πληροφορικής των δημόσιων σχολείων:

- Σύνδεση στο διαδίκτυο
- Διαθέσιμες συσκευές λήψης φωτογραφιών και βίντεο (φωτογραφική μηχανή, κάμερα ή κινητό τηλέφωνο με ενσωματωμένη κάμερα)
- Βιντεοπροβολέας
- Μικρόφωνο (σε περίπτωση που οι υπολογιστές είναι πολύ παλιοί και δεν έχουν ενσωματωμένο)

Προαπαιτούμενες γνώσεις:


- Βασικές δεξιότητες στη χρήση Νέων Τεχνολογιών
- Εξοικείωση εκπαιδευτικού με προγράμματα επεξεργασίας βίντεο
- Εξοικείωση εκπαιδευτικού – μαθητών με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο διδασκαλίας

Κάποια εργαστήρια (1ο, 2ο, 3ο, 4ο, 7ο) μπορούν να υλοποιηθούν, εάν οι συνθήκες δεν το επιτρέπουν, και εκτός του εργαστηρίου πληροφορικής.

Το εργαστήριο, με τις κατάλληλες τροποποιήσεις, θα μπορούσε να υλοποιηθεί είτε στο πλαίσιο της μεικτής μάθησης (blended learning) είτε εξ' ολοκλήρου στο πλαίσιο της εξ αποστάσεως διδασκαλίας.

Περιγραφή επτά Εργαστηρίων: Στοχοθεσία των εργαστηρίων, προτεινόμενες δράσεις και υλικό αφόρμησης, επέκτασης, γενίκευσης. Κάθε εργαστήριο θα αναπτύσσεται σε ένα φύλλο A4 με βάση τη ρουμπρίκα του Παραρτήματος (1 σελίδα ανά εργαστήριο = 7 σελίδες)

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ			
ΣΧΟΛΕΙΟ		ΤΜΗΜΑ.....	ΣΧΟΛ. ΕΤΟΣ:
Θεματική	3. Ενδιαφέρονται & Ενεργώ - Κοινωνική συναίσθηση & Ευθύνη	Υποθεματική	2. Εθελοντισμός, Διαμεσολάβηση
ΒΑΘΜΙΔΑ/ΤΑΞΕΙΣ (που προτείνονται)	Β' Γυμνασίου		
Τίτλος	Δίνοντας φωνή σε μια παλιά φωτογραφία: Εργαστήριο ψηφιακής αφήγησης		
Δεξιότητες στόχευσης του εργαστηρίου	Α1. Δεξιότητες μάθησης 21ου αιώνα (4Cs) Α2. Ψηφιακή μάθηση 21ου αιώνα Α3. Παραγωγική μάθηση μέσω των τεχνών και της δημιουργικότητας Β1. Δεξιότητες της κοινωνικής ζωής Β2. Δεξιότητες της ψηφιακής ιθαγένειας Β3. Δεξιότητες διαμεσολάβησης και κοινωνικής ενσυναίσθησης Γ1. Δεξιότητες της τεχνολογίας Γ2. Δεξιότητες διαχείρισης των Μέσων		
Σύνδεση με τη Βασική Θεματική	Αλληλοσεβασμός, Κοινωνική Ευαισθησία, Συνεργασία		

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Εργαστήριο/ τίτλος	Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)
<ul style="list-style-type: none"> • Γνωριζόμαστε καλύτερα • Επικοινωνούμε με τους άλλους • Δίνουμε χώρο στους άλλους για να εκφραστούν • Μαθαίνουμε να ακούμε προσεκτικά τους άλλους • Προσπαθούμε να κατανοήσουμε καλύτερα τους άλλους προσεγγίζοντας τα πράγματα από τη δική τους σκοπιά • Οικοδομούμε θετικές σχέσεις με άλλους σε μια ομάδα / χτίζουμε σχέσεις εμπιστοσύνης και κατανόησης • Εξοικειωνόμαστε με την αφήγηση ιστοριών • Χρησιμοποιούμε τον τόνο της φωνής, την οπτική επαφή και τη γλώσσα του σώματος για την επικοινωνία με τους άλλους • Προσδιορίζουμε τα κίνητρά μας 	<p style="text-align: center;">Ας γνωριστούμε καλύτερα!</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ενδεικτικές δραστηριότητες γνωριμίας και ενεργοποίησης ομάδας (ice-breaking activities): <ul style="list-style-type: none"> • Με αφορμή το όνομά μας • Παίζουμε με τη γλώσσα του σώματος • Παίζουμε με τη φωνή μας • Παγωμένη εικόνα 2. Εισαγωγή στο εργαστήριο: <ul style="list-style-type: none"> • Μοιραζόμαστε στον κύκλο τις προσδοκίες μας για το πρόγραμμα. • Παρουσιάζουμε τους εκπαιδευτικούς στόχους και τον τρόπο διάρθρωσης του προγράμματος (βλ. Αναλυτική Περιγραφή Εργαστηρίων στο σχετικό πεδίο)

- μαθαίνουμε να εντοπίζουμε τις πηγές μάθησης
- αναλαμβάνουμε πρωτοβουλίες
- αποκτούμε γνώσεις για καινούρια θέματα με ελάχιστη επιτήρηση
- ανασύρουμε προηγούμενες γνώσεις και τις συνδέουμε με τις καινούριες γνώσεις
- προσεγγίζουμε την ιστορία του τόπου μας μέσα από τους ανθρώπους που την έζησαν
- προσεγγίζουμε με σεβασμό τα ηλικιωμένα μέλη της κοινότητας
- δίνουμε χώρο στους άλλους για να εκφράζονται
- αντιμετωπίζουμε με σεβασμό τους άλλους ανεξάρτητα από το πολιτισμικό τους υπόβαθρο και την κοινωνικοοικονομική τους κατάσταση
- χρησιμοποιούμε αποδεικτικά στοιχεία για να στηρίξουμε τις απόψεις μας
- παρατηρούμε προσεκτικά τις εικόνες, αναλύουμε και στοχαζόμαστε κριτικά πάνω στις πληροφορίες που μεταδίδουν
- παρατηρούμε τη γλώσσα του σώματος, την έκφραση των προσώπων, την ενδυμασία, το υπόβαθρο, για να νοηματοδοτήσουμε μια εικόνα

**Κοιτώντας
παλιές
φωτογραφίες**



**Συλλογή και
τεκμηρίωση
υλικού**

- Δραστηριότητα συλλογής υλικού: φέρνουμε στην τάξη 2-3 πολύ παλιές οικογενειακές φωτογραφίες που συνδέονται με την ιστορία ζωής ενός προσώπου της οικογένειας
- Συγκεντρώνουμε και παρατηρούμε τις φωτογραφίες με την τεχνική του εξάκτινου αστεριού (ποιος; που; πότε; πώς; γιατί;)
- Προσπαθούμε να μαντέψουμε τίνος είναι

- ανασύρουμε προηγούμενες γνώσεις και τις συνδέουμε με τις καινούριες γνώσεις
- εκφράζουμε τη γνώμη μας
- χρησιμοποιούμε αποδεικτικά στοιχεία για να στηρίξουμε τις απόψεις μας
- ακούμε προσεκτικά τους άλλους
- παρατηρούμε προσεκτικά τις εικόνες, αναλύουμε και στοχαζόμαστε κριτικά πάνω στις πληροφορίες που μεταδίδουν και τον τρόπο που νοηματοδοτούν την ιστορία
- παρατηρούμε προσεκτικά την αφήγηση (voice-over), αναλύουμε και στοχαζόμαστε κριτικά πάνω στον τρόπο με τον οποίο νοηματοδοτείται το μήνυμα μέσω της φωνής
- παρατηρούμε προσεκτικά τη μουσική επένδυση, αναλύουμε και στοχαζόμαστε κριτικά πάνω στον τρόπο με τον οποίο νοηματοδοτείται το μήνυμα μέσω της μουσικής
- παρατηρούμε προσεκτικά, αναλύουμε και στοχαζόμαστε

Εισαγωγή στην ψηφιακή αφήγηση



- Βλέπουμε κάποια ενδεικτικά παραδείγματα ψηφιακών ιστοριών (βλ. εκπαιδευτικό υλικό)
 - Αλληλεπιδρούμε με τις ψηφιακές ιστορίες, εκφράζουμε ελεύθερα τις σκέψεις, τα συναισθήματα, τις απόψεις μας.
 - Αξιολογούμε τις ψηφιακές αφηγήσεις που παρουσιάστηκαν και εντοπίζουμε τα στοιχεία εκείνα που κάνουν κάποια ψηφιακή ιστορία να ξεχωρίζει.
 - Σύντομη εισαγωγή στη διαδικασία δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών και παρουσίαση των επιμέρους παραμέτρων και των χαρακτηριστικών γνωρισμάτων μιας καλής ψηφιακής ιστορίας.
 - Σχολιάζουμε τον πίνακα διαβαθμισμένων κριτηρίων (βλ Φύλλα εργασίας)

- μαθαίνουμε πώς να οργανώνουμε τη σκέψη μας με διαγράμματα
- γράφουμε ιστορίες / εξοικειωνόμαστε με τη δημιουργική γραφή
- καλλιεργούμε τη δημιουργικότητα μας και τη φαντασία μας
- ασκούμε στη χρήση της μητρικής μας γλώσσας
- κατανοούμε κριτικά τον κόσμο (ανθρώπινα δικαιώματα, κουλτούρα κλπ)
- επικοινωνούμε
- συνεργαζόμαστε
- υποβάλλουμε εγκαίρως τη δουλειά που μας έχει ανατεθεί
- ασκούμε στην κριτική και την αυτοκριτική
- αξιολογούμε την ποιότητα της δουλειάς μας

**Δίνοντας
φωνή στις
φωτογραφίες**



**Δημιουργική
γραφή**

- Επιλογή θέματος με έμπνευση τις φωτογραφίες και σύνταξη διαγράμματος: Κάνουμε ένα συνοπτικό διάγραμμα της ιδέας μας, όπου προσδιορίζουμε τον επικοινωνιακό στόχο της ψηφιακής μας αφήγησης
 - Αναστοχασμός - ετεροαξιολόγηση διαγράμματος από ομότιμους (peer-review)
 - Σύνταξη κειμένου: Γράφουμε το κείμενο της ψηφιακής μας αφήγησης.
 - Διαβάζουμε και σχολιάζουμε τα γραπτά μας κείμενα στον κύκλο αξιοποιώντας για τη συζήτηση την ενδεικτική κλίμακα διαβαθμισμένων κριτηρίων (βλ. Φύλλα εργασίας)
 - Εάν χρειάζεται, επανερχόμαστε στο κείμενό μας, τροποποιώντας το και βελτιώνοντάς το.

- ασκούμαστε στη δημιουργία πολυτροπικών κειμένων
- χρησιμοποιούμε και άλλους τρόπους έκφρασης και επικοινωνίας εκτός από το λόγο, όπως την εικόνα, τον ήχο, τη μουσική
- συνδυάζουμε επιμέρους τρόπους για την παραγωγή του επιθυμητού νοήματος
- αναζητούμε πολυμεσικό υλικό κατάλληλο για χρήση στο διαδίκτυο λαμβάνοντας υπόψη μας τα πνευματικά δικαιώματα
- αποκτούμε βασικές ψηφιακές δεξιότητες χρήσης και αποθήκευσης ψηφιακού υλικού
- δημιουργούμε δικό μας πρωτότυπο εικαστικό υλικό (ζωγραφιές, σκίτσα, φωτογραφίες)
- δημιουργούμε πρωτότυπες μουσικές συνθέσεις
- χρησιμοποιούμε την τέχνη για να εκφραστούμε
- εργαζόμαστε ομαδικά
- ασκούμαστε στην κριτική και την αυτοκριτική
- αξιολογούμε την ποιότητα της δουλειάς μας

**Δημιουργία
της δικής μου
ψηφιακής
αφήγησης**



**Storyboarding
&
Επιλογή
Μέσων
(Media)**

- Στάδιο εικονογραφημένου σεναρίου (Για δείγμα storyboard βλ. Φύλλα Εργασίας)
- Επιλογή Μέσων: δημιουργούμε ή συλλέγουμε, επεξεργαζόμαστε ψηφιακά και αποθηκεύουμε ψηφιακά το απαραίτητο για την ψηφιακή αφήγηση πολυμεσικό υλικό, όπως εικόνες, ήχους, μουσική, video. Το υλικό μπορεί να είναι είτε πρωτογενές (σκίτσα, ζωγραφιές κλπ) είτε απλώς επεξεργασία ήδη υπάρχοντος υλικού (π.χ. πρόσθετο υλικό αντλημένο από το προσωπικό - οικογενειακό αρχείο ή από το διαδίκτυο).
 - Αναστοχασμός - ετεροαξιολόγηση storyboard και πολυμεσικού υλικού από ομότιμους (peer-review)

- αποκτούμε βασικές ψηφιακές δεξιότητες χρήσης προγραμμάτων επεξεργασίας βίντεο
- χρησιμοποιούμε κατάλληλα τη φωνή μας για την παραγωγή του επιθυμητού νοήματος αξιοποιώντας τα παραγωγιστικά χαρακτηριστικά (επιτονισμός, παύσεις, χροιά, χρωματισμός, ένταση κλπ)
- σεβόμαστε τα πνευματικά δικαιώματα
- μαθαίνουμε να χρησιμοποιούμε βιβλιογραφικές και δικτυογραφικές αναφορές
- ασκούμεαστε στη γραμματική των μέσων (εφέ μετάβασης και κίνησης)
- εργαζόμαστε ομαδικά
- συμβάλλουμε στην ομαδική εργασία στο βαθμό που μας αναλογεί
- αναλαμβάνουμε πρωτοβουλίες
- ασκούμεαστε στην κριτική και την αυτοκριτική
- αξιολογούμε την ποιότητα της δουλειάς μας

**Δημιουργία
της δικής μου
ψηφιακής
αφήγησης**



**Επεξεργασία
video**

- Παραγωγή (Production): εγγράφουμε τη φωνητική αφήγηση και συνθέτουμε τα επιμέρους στοιχεία με τη βοήθεια του κατάλληλου λογισμικού (βλ. εκπαιδευτικό υλικό).
- Τέταρτο σκαλοπάτι αναστοχασμού (peer-review)
- Μεταπαραγωγή (Postproduction): προχωρούμε στο τελικό φινίρισμα της ψηφιακής αφήγησης.
- Πέμπτο σκαλοπάτι αναστοχασμού (peer-review)
- Αποθήκευση της ψηφιακής αφήγησης

- παρουσιάζουμε σε κοινό τη δουλειά μας
- εθιζόμαστε στις αξίες του αλληλοσεβασμού, της πολιτισμικής πολυμορφίας, της ισότητας, των ανθρωπίνων δικαιωμάτων
- γινόμαστε δεκτικοί απέναντι στην ετερότητα
- καλλιεργούμε την κοινωνική μας ευαισθησία
- διαμεσολαβούμε για την ψηφιακή καταγραφή των ιστοριών ζωής των ηλικιωμένων μελών της κοινότητας
- συμμετέχουμε εθελοντικά στη διάσωση του αρχειακού φωτογραφικού μέσω της ψηφιοποίησης
- αποκτούμε αυτοπεποίθηση / φέρνουμε εις πέρας τις

**Γεφυρώνοντας
το χθες με το
σήμερα**



**Προβολή και
διάχυση
ψηφιακών
αφηγήσεων**

- **Διανομή (Distribution):** παρουσιάζουμε τις ολοκληρωμένες ψηφιακές αφηγήσεις μας στον κύκλο του εργαστηρίου, συνοδεύοντας την προβολή με μια σύντομη εισαγωγική παρουσίαση του σκεπτικού δημιουργίας της συγκεκριμένης ψηφιακής ιστορίας.
- Τελική αξιολόγηση τους από το σύνολο της ομάδας: Εντοπίζουμε και συζητούμε τα δυνατά και αδύναμα σημεία κάθε ψηφιακής αφήγησης, ψηφίζουμε την καλύτερη ψηφιακή ιστορία και αναστοχαζόμαστε τη δική μας ψηφιακή ιστορία, αλλά και την όλη εμπειρία συμμετοχής στο εργαστήριο συνολικά. (βλ. Φύλλο αναστοχασμού στα Φύλλα εργασίας).
- Περαιτέρω διάχυση της δράσης

Εκπαιδευτικό Υλικό/ Συνδέσεις

Σχετικά με την ψηφιακή αφήγηση

- Μαθητικές δημιουργίες στο πλαίσιο του διαγωνισμού της Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης “Η ιστορία σου είναι η ιστορία της πόλης σου” :<http://photodentro.edu.gr/i-create/simple-search?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=>
- Παραδείγματα ομαδικών μαθητικών ψηφιακών αφηγήσεων:
Τείχη: <https://youtu.be/xfiTQ7D9jB0>
The Aristofunny Project: <https://youtu.be/TmpPICpP9GY>
- Μελετήστε 10 βήματα για την επεξεργασία βίντεο, όπως παρουσιάστηκαν από την Εκπαιδευτική ΡαδιοΤηλεόραση σε διημερίδα με θέμα “Τεχνολογίες αιχμής στην εκπαίδευση”: <https://i-create.minedu.gov.gr/index.php/item/2016-02-09-14-01-26/39-10>
- Μπορείτε να δείτε τα βασικά στοιχεία μιας ψηφιακής ιστορίας, όπως παρατίθενται στον ιστότοπο του Πανεπιστημίου του Huston: <https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27&cid=27&sublinkid=31>
- Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τον κύκλο των ψηφιακών αφηγήσεων και την εφαρμογή τους στην εκπαίδευση, μπορείτε να ανατρέξετε στην πρόσφατη σχετική διατριβή:<https://www.didaktorika.gr/eadd/handle/10442/48311>
- Συμβουλές για τη δημιουργία ψηφιακής αφήγησης στη Europeana: <https://medium.com/digital-storytelling-festival/7-digital-storytelling-tips-for-the-cultural-heritage-sector-8e701a439dd6>

Άδειες χρήσης και πνευματικά δικαιώματα

- Η ιστοσελίδα copyrightschool.gr φιλοξενεί το εκπαιδευτικό πρόγραμμα του Οργανισμού Πνευματικής Ιδιοκτησίας (ΟΠΙ): <https://www.copyrightschool.gr/>
- Άδειες creative commons: <https://creativecommons.ellak.gr/schetika-me-to-cc/>

Χρήσιμα διαδικτυακά εργαλεία

- Δημιουργία συννεφόμετρου, σφυγμομέτρησης κα: <https://www.mentimeter.com>

Φορείς και άλλες συνεργασίες που θα εμπλουτίσουν το πρόγραμμά μας

- Εκπαιδευτική Τηλεόραση - Διαγωνισμοί/ Δράσεις μαθητικής δημιουργίας: <https://i-create.minedu.gov.gr>
- eTwinning: <https://www.etwinning.net/el/pub/index.htm>

Αξιολόγηση Εργαστηρίου- Συνολική αποτίμηση & αναστοχασμός πάνω στην υλοποίηση - Εκδηλώσεις διάχυσης

Για την συνολική αποτίμηση του εργαστηρίου θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν μέθοδοι παρατήρησης, όπως το αναλυτικό ημερολόγιο παρατήρησης του εκπαιδευτικού, οι σημειώσεις με τις επισημάνσεις ενός άλλου εκπαιδευτικού στο ρόλο του κριτικού φίλου και οι απαντήσεις των μαθητών στο φύλλο αναστοχασμού μετά την ολοκλήρωση της διδακτικής παρέμβασης. Χρήσιμες πληροφορίες θα μπορούσαν να προκύψουν και από τη θεματική και πολυτροπική ανάλυση των μαθητικών ψηφιακών ιστοριών.

Για τη διάχυση της δράσης θα μπορούσαν, εάν οι συνθήκες το επιτρέψουν, να διοργανωθούν εκδηλώσεις τόσο σε επίπεδο σχολείου όσο και στο επίπεδο της τοπικής κοινωνίας με πρόσκληση γονέων, πολιτών και επίσημων φορέων. Για τη διάχυση της δράσης στο διαδίκτυο θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν η σχολική ιστοσελίδα, τα τοπικά ηλεκτρονικά μέσα (τοπικός τύπος), τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (Youtube κλπ) και εκπαιδευτικές πλατφόρμες και δίκτυα.

Σημειώσεις:

Η διδακτική πρόταση θα μπορούσε να επεκταθεί, εφόσον οι συνθήκες το επιτρέπουν, με μια συνεργασία του σχολείου και του Δήμου ή των ΚΑΠΗ της πόλης για τον ψηφιακό γραμματισμό των ηλικιωμένων συμπολιτών μας. Οι μαθητές θα μπορούσαν να αναλάβουν το ρόλο των εκπαιδευτών των ηλικιωμένων μελών της τοπικής κοινότητας και να τους βοηθήσουν να δημιουργήσουν οι ίδιοι τις ψηφιακές ιστορίες της ζωής τους.

Η δράση θα μπορούσε να λάβει και τη μορφή ευρωπαϊκής διασχολικής συνεργασίας eTwinning με προστιθέμενα μαθησιακά οφέλη.

ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΩΝ

Εργαστήριο 1

**Ας
γνωριστούμε
καλύτερα!**



Ενδεικτικές δραστηριότητες γνωριμίας και ενεργοποίησης ομάδας (ice-breaking activities):

- Καθόμαστε στον κύκλο και καθένας με τη σειρά μιλά για λίγο για το όνομά του (από ποιον το πήρε, γιατί το επέλεξαν οι γονείς του, αν του αρέσει και ποιο θα επέλεγε ο ίδιος για τον εαυτό του)

- Κινούμαστε ελεύθερα στον χώρο και βάζουμε προαιρετικά μουσική. Περπατούμε για λίγα λεπτά επιδιώκοντας να χαιρετήσουμε σταδιακά όλα τα μέλη της ομάδας μας κοιτώντας στους στα μάτια. Στη συνέχεια δοκιμάζουμε να περπατήσουμε με διάφορους τρόπους, σαν να είμαστε πολύ περήφανοι για κάτι, σαν να μας ενοχλούν τα παπούτσια, σαν να είμαστε ηλικιωμένοι, σαν να μας τραβάει ένα σκυλί, σαν να κουβαλάμε βαριές τσάντες, με τον δικό μας τρόπο κλπ)

- Παίζουμε με τη φωνή μας: Καθόμαστε στον κύκλο και λέμε καθένας με διαφορετικό τρόπο την ίδια λέξη (π.χ. οικογένεια, παππούς, γιαγιά, αγάπη, φροντίδα κλπ)
- Παγωμένη εικόνα: Χωριζόμαστε σε ομάδες και προσπαθούμε να αναπαραστήσουμε μια κοινή σχολική ανάμνηση, σαν σε φωτογραφία. Οι υπόλοιπες ομάδες προσπαθούν να μαντέψουν την ανάμνηση. Μέχρι να καταλήξουν στη σωστή απάντηση, ο εμπυχωτής επιλέγει ένα ένα τα πρόσωπα της παγωμένης εικόνας, τα οποία “ξεπαγώνουν” στιγμιαία και λένε μια φράση.

2. Εισαγωγή στο εργαστήριο:

- Μοιραζόμαστε στον κύκλο τις προσδοκίες μας για το πρόγραμμα χρησιμοποιώντας τρεις λέξεις - κλειδιά.

Εργαστήριο 2

**Κοιτώντας
παλιές
φωτογραφίες**



**Συλλογή και
τεκμηρίωση
υλικού**

- Δραστηριότητα συλλογής υλικού: Οι μαθητές έχουν ενημερωθεί ήδη από την πρώτη συνάντηση, ώστε να φέρουν στην τάξη 2-3 πολύ παλιές οικογενειακές φωτογραφίες που συνδέονται με την ιστορία ζωής ενός προσώπου της οικογένειας που θα ήθελαν να μοιραστούν με την ομάδα.
- Οι φωτογραφίες συγκεντρώνονται και εκτίθενται πάνω στα θρανία (ιδανικά θα μπορούσαν να έχουν σταλεί σε ψηφιακή μορφή στον εκπαιδευτικό και οι πιο αντιπροσωπευτικές να προβάλλονται με βιντεοπροβολέα) και οι μαθητές μελετώντας προσεκτικά κάθε φωτογραφία με την τεχνική του εξακτινίου αστεριού (ποιος; που; πότε; πώς; γιατί;) προσπαθούν να μαντέψουν πότε και πού τραβήχτηκε, την ιδιότητα των εικονιζόμενων, την περίσταση που τραβήχτηκε, τις ενδιαφέρουσες κοινωνικές / ιστορικές πληροφορίες που κουβαλά αλλά και τίνος συμμαθητή τους είναι.
- Ο μαθητής που έφερε τη συγκεκριμένη φωτογραφία επιβεβαιώνει ή συμπληρώνει τις πληροφορίες με βάση τα στοιχεία που έχει ήδη συγκεντρώσει από το οικογενειακό του περιβάλλον και την αναζήτησή του στο διαδίκτυο.

Εργαστήριο 3

**Εισαγωγή
στην
ψηφιακή
αφήγηση**



- Παρουσιάζονται κάποια ενδεικτικά παραδείγματα ψηφιακών ιστοριών (Βλ. Εκπαιδευτικό Υλικό)
- Οι μαθητές αλληλεπιδρούν με τις ψηφιακές ιστορίες, εκφράζουν ελεύθερα τις σκέψεις, τα συναισθήματα, τις απόψεις τους.
- Οι μαθητές αξιολογούν τις ψηφιακές αφηγήσεις που παρουσιάστηκαν και εντοπίζουν 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 (Βλ. Βήματα δημιουργίας μιας ψηφιακής αφήγησης)

- Μοιράζεται ή εναλλακτικά διαμορφώνεται από κοινού με τους μαθητές βάσει των παρατηρήσεών τους ένας πίνακας διαβαθμισμένων κριτηρίων (rubric) (βλ Φύλλα εργασίας)

Εργαστήριο 4

Δίνοντας φωνή στις φωτογραφίες



- Επιλογή θέματος και σύνταξη διαγράμματος: Με αφετηρία τις φωτογραφίες που έχουν φέρει στην τάξη, οι μαθητές κάνουν ένα συνοπτικό διάγραμμα της ιδέας τους, όπου προσδιορίζουν τον επικοινωνιακό στόχο της ψηφιακής τους αφήγησης (π.χ. Σε ποιον απευθύνονται; Ποιο είναι το κατάλληλο ρηματικό πρόσωπο για να αφηγηθούν την ιστορία τους; Ποια οπτική γωνία θα υιοθετήσουν; Ποιο είναι το ερώτημα που θέτει η αφήγησή τους;

Τι θέλουν να πετύχουν με τη συγκεκριμένη ψηφιακή αφήγηση;). Αυτό το στάδιο δεν απαιτεί ιδιαίτερο χρόνο και βοηθά τους μαθητές να προσδιορίσουν εξ αρχής κάποιες βασικές παραμέτρους της ιστορίας τους, να τις συζητήσουν με τον εκπαιδευτικό και με τους συμμαθητές τους, λειτουργώντας σαν ένα πρώτο ανατροφοδοτικό σκαλοπάτι που διευκολύνει το πέρασμα των μαθητών στη σύνταξη του κειμένου. Για τη διευκόλυνση του αναστοχασμού των επιμέρους στοιχείων μιας ψηφιακής αφήγησης, της αυτοαξιολόγησης και της ετεροαξιολόγησης από ομοτίμους (peer-review) προτείνεται η χρήση μιας κλίμακας διαβαθμισμένων κριτηρίων (Βλ. ενδεικτικό παράδειγμα στα Φύλλα Αξιολόγησης).

- Σύνταξη κειμένου: Σε αυτό το στάδιο οι μαθητές γράφουν το κείμενο της ψηφιακής τους αφήγησης. Το συγκεκριμένο όριο λέξεων (250 - 350 λέξεις), που αντιστοιχούν ιδανικά σε μια ψηφιακή ιστορία μέσης διάρκειας 2'-4', και συγκεκριμένοι χρονικοί περιορισμοί (περίπου 25') για τη συγγραφή, βοηθούν τους μαθητές να αντιμετωπίσουν αποτελεσματικότερα το στάδιο της συγγραφής.

- Τα γραπτά κείμενα διαβάζονται και σχολιάζονται στον κύκλο. Αυτό είναι το δεύτερο σκαλοπάτι αναστοχασμού και ανατροφοδότησης από τους συμμαθητές και από τον εκπαιδευτικό.

- Οι μαθητές, εάν χρειάζεται, επανέρχονται στο κείμενό τους, τροποποιώντας το και βελτιώνοντάς το.

Εργαστήριο 5

Δημιουργώντας
τη δική μου
ψηφιακή
αφήγηση



Storyboarding
&
Επιλογή
Μέσων

- Στάδιο εικονογραφημένου σεναρίου (Για δείγμα storyboard βλ. Φύλλα Εργασίας): Οι μαθητές σκέπτονται και οργανώνουν την αναζήτηση του πολυμεσικού υλικού που θα χρειαστούν, πέρα από τις διαθέσιμες παλιές οικογενειακές φωτογραφίες. Εστιάζουν όχι μόνον στον τρόπο με τον οποίο μπορούν να συνδυαστούν οι επιμέρους τρόποι (π.χ. ποια είναι η κατάλληλη εικόνα για το συγκεκριμένο κομμάτι κειμένου), αλλά και στη μεταξύ τους συνοχή στην αφηγηματική ροή (π.χ. τι σχέσεις διαμορφώνονται κατά την διαδοχή των εικόνων που έχουν επιλεγεί σε κάθε καρτέ), όπως επίσης και στον ρυθμό που θα έχει η αφήγησή τους.
- Επιλογή Μέσων: οι μαθητές δημιουργούν ή συλλέγουν, επεξεργάζονται ψηφιακά και αποθηκεύουν ψηφιακά το απαραίτητο για την ψηφιακή αφήγηση πολυμεσικό υλικό, όπως εικόνες, ήχους, μουσική, video. Αναλόγως με τα ενδιαφέροντα και τις κλίσεις των μαθητών, αλλά και με το διαθέσιμο διδακτικό χρόνο, το υλικό μπορεί να είναι είτε πρωτογενές (π.χ. ζωγραφιές & σκίτσα των μαθητών στο χαρτί ή με τη βοήθεια κάποιου προγράμματος στον υπολογιστή (δημιουργία cartoon, animation κλπ), εικαστικές κατασκευές (με πλαστελίνη, χαρτόνι, κιμωλία κλπ), σκηνοθεσία, φωτογράφιση & επεξεργασία πρωτότυπων σκηνών (π.χ. stop motion animation), βιντεοσκόπηση δραματοποίησης, ηχογράφηση αυθεντικών ήχων περιβάλλοντος (π.χ. κουδούνι σχολείου), σύνθεση πρωτότυπης μουσικής με χρήση διάφορων ψηφιακών εφαρμογών (π.χ. Garageband) κλπ) είτε απλώς επεξεργασία ήδη υπάρχοντος υλικού (π.χ. υλικό αντλημένο από το προσωπικό - οικογενειακό αρχείο ή από το διαδίκτυο).
- Τρίτο σκαλοπάτι αναστοχασμού (peer-review): Οι μαθητές μοιράζονται με άλλους συμμαθητές το storyboard και το πολυμεσικό τους υλικό και αναστοχάζονται, τροποποιούν και βελτιώνουν τις επιλογές τους βάσει της κλίμακας διαβαθμισμένων κριτηρίων.

**Δημιουργία
της δικής μου
ψηφιακής
αφήγησης**



**Επεξεργασία
video**

Εργαστήριο 6

- **Παραγωγή (Production):** Οι μαθητές εγγράφουν τη φωνητική αφήγηση και συνθέτουν τα επιμέρους στοιχεία με τη βοήθεια του κατάλληλου λογισμικού (βλ. εκπαιδευτικό υλικό). Εισάγουν το πολυμεσικό υλικό που έχουν δημιουργήσει ή συλλέξει 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.
- **Τέταρτο σκαλοπάτι αναστοχασμού (peer- review):** Οι μαθητές μοιράζονται με άλλους συμμαθητές το βίντεο με τη φωνητική εγγραφή και αναστοχάζονται, τροποποιούν και βελτιώνουν τις επιλογές τους βάσει της κλίμακας διαβαθμισμένων κριτηρίων.
- **Μεταπαραγωγή (Postproduction):** 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).
- **Πέμπτο σκαλοπάτι αναστοχασμού (peer-review):** Οι μαθητές συζητούν τις ψηφιακές τους αφηγήσεις πλέον ως σύνολο, κάνοντας τις απαραίτητες βελτιώσεις ή τροποποιήσεις. Εάν ο χρόνος δεν επαρκεί, το τέταρτο και πέμπτο σκαλοπάτι αναστοχασμού μπορούν να συγχωνευθούν.
- **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).**

**Γεφυρώνοντας
το χθες με το
σήμερα**



**Προβολή και
διάχυση
ψηφιακών
αφηγήσεων**

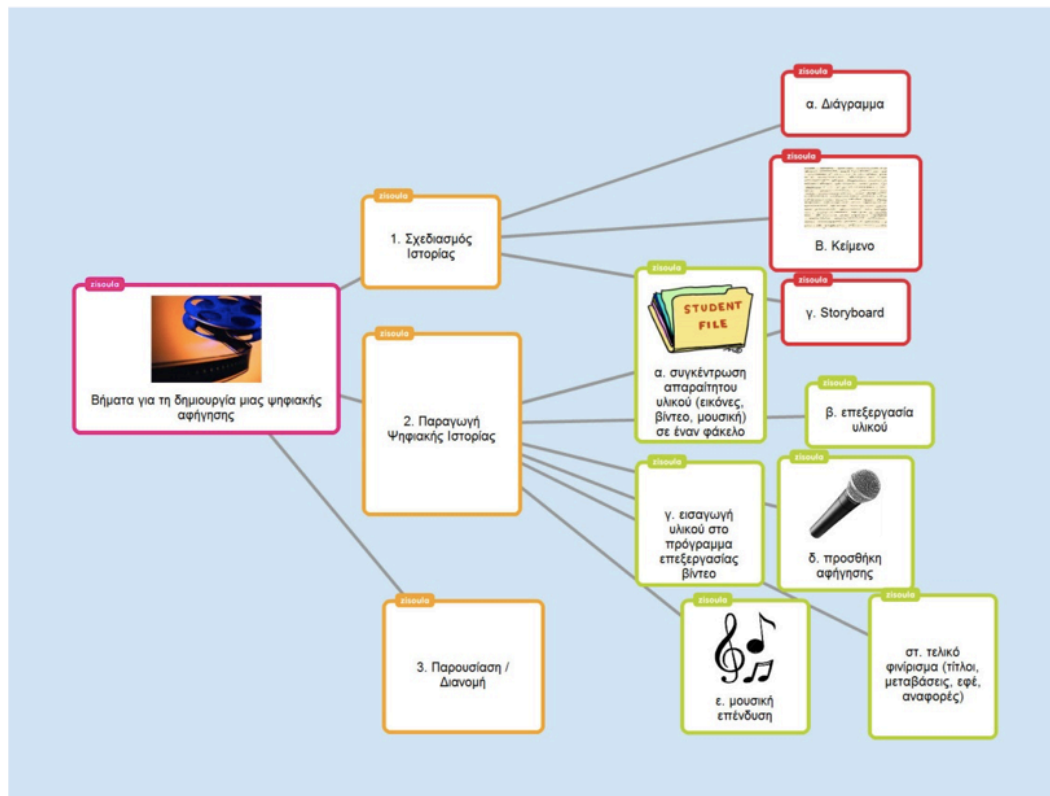
Εργαστήριο 7

• Διανομή (Distribution): Οι μαθητές παρουσιάζουν τις ολοκληρωμένες ψηφιακές αφηγήσεις τους πρώτα στον κύκλο του εργαστηρίου της ψηφιακής αφήγησης, συνοδεύοντας την προβολή με μια σύντομη εισαγωγική παρουσίαση του σκεπτικού δημιουργίας της συγκεκριμένης ψηφιακής ιστορίας. Ακολουθεί η τελική αξιολόγηση τους από το σύνολο των μαθητών. 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 αναστοχάζονται τη δική τους ψηφιακή ιστορία, αλλά και την όλη εμπειρία δημιουργίας της ψηφιακής ιστορίας τους συνολικά. Σε αυτή τη φάση μπορεί να αξιοποιηθεί το φύλλο αναστοχασμού (Βλ. Φύλλα εργασίας)

- Η προβολή των μαθητικών ψηφιακών αφηγήσεων μπορεί να κλείσει εδώ ή εάν οι μαθητές το επιθυμούν και εάν φυσικά η δημοσίευσή τους κρίνεται κατάλληλη, ώστε να μη τίγονται ζητήματα προστασίας προσωπικών δεδομένων, ο κύκλος της διανομής μπορεί να διευρυνθεί ακόμη περισσότερο, μέσα από την προβολή στο σχολείο (πχ. σε κάποια σχολική εκδήλωση ή εκδήλωση ανοικτή για το κοινό της πόλης όπου έχουν προσκληθεί οι γονείς αλλά και τα ηλικιωμένα μέλη της οικογένειας, ως επίτιμοι προσκεκλημένοι) ή ακόμη και στο διαδίκτυο (ενσωμάτωση στη σχολική ιστοσελίδα ή σε κάποιο wiki, blog ή σε μέσο κοινωνικής δικτύωσης που έχει δημιουργηθεί ειδικά για το πρόγραμμα ή μέσω των προσωπικών μέσων κοινωνικής δικτύωσης των ίδιων των μαθητών που έχουν δημιουργήσει τις ψηφιακές ιστορίες).

Βήματα για τη Δημιουργία μιας Ψηφιακής Ιστορίας



Κλίμακα Διαβαθμισμένων Κριτηρίων Ψηφιακών Ιστοριών

Επιμέρους Παράμετροι	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 ψηφιακής ιστορίας με το Πρόγραμμα	Η ψηφιακή ιστορία αναδεικνύει τη θεματική, τους σκοπούς και τους στόχους του προγράμματος.	Η ψηφιακή ιστορία συνδέεται σαφώς με τη θεματική, τους σκοπούς και τους στόχους του προγράμματος.	Υπάρχει κάποια σύνδεση με τη θεματική, τους σκοπούς και τους στόχους του προγράμματος.	Δεν υπάρχει σύνδεση με τη θεματική, τους σκοπούς και τους στόχους του προγράμματος.

Χρήση Γλώσσας	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. Σκανοποιητικό λεξιλόγιο.	Προβλήματα στη χρήση της γλώσσας. Εκφραστικά, ορθογραφικά και γραμματικασυντακτικά λάθη. Περιορισμένο 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 επένδυσης. Η μουσική δεν απουσιάζει τον αποδέκτη, αλλά δεν προσθέτει και τίποτα στην ιστορία.	Εντελώς ακατάλληλη επιλογή μουσικής. Η μουσική δεν έχει καμία σχέση με την ψηφιακή ιστορία ή απουσιάζει 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 ασάφιστες 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 λήψης 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 απουσιάζει τελείως το δέκτη.
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.

Εικονογραφημένο σενάριο (Storyboard)

Storyboard template

Planning the filming of the promotional film

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Ενδεικτικές δραστηριότητες για την περιγραφική αξιολόγηση

Θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν κλίμακες διαβαθμισμένων κριτηρίων, τόσο για την αξιολόγηση των μαθητικών ψηφιακών αφηγήσεων όσο και για την αξιολόγηση των δεξιοτήτων στις οποίες εστιάζει το συγκεκριμένο εργαστήριο.

Η κλίμακα διαβαθμισμένων κριτηρίων για την αξιολόγηση των ψηφιακών ιστοριών θα μπορούσε μάλιστα να διαμορφωθεί σταδιακά από τους ίδιους τους μαθητές με την υποστήριξη του εκπαιδευτικού. Η συγκεκριμένη κλίμακα διαβαθμισμένων κριτηρίων καλό θα ήταν να αξιοποιηθεί σε όλες τις φάσεις δημιουργίας και αναστοχασμού των ψηφιακών ιστοριών, τόσο σε δραστηριότητες αυτοαξιολόγησης των μαθητών και σε δραστηριότητες ετεροαξιολόγησης από ομότιμους (peer - review), όσο και για την ανατροφοδότηση των μαθητών από τον εκπαιδευτικό και τη διαμορφωτική τους αξιολόγηση. Ενδεικτική ρουμπρίκα αξιολόγησης ψηφιακής ιστορίας παρατίθεται στα Φύλλα Εργασίας και ενδεικτικό Φύλλο Αναστοχασμού των ψηφιακών ιστοριών στα Φύλλα περιγραφικής αυτοαξιολόγησης.

Για την αξιολόγηση των δεξιοτήτων θα μπορούσαν επίσης να αξιοποιηθούν δραστηριότητες αναστοχασμού και αυτοαξιολόγησης των μαθητών στο τέλος του εργαστηρίου βάσει της σχετικής φόρμας που περιλαμβάνεται στο portfolio και περιγραφική αξιολόγηση του μαθητή από τον εκπαιδευτικό βάσει του φύλλου προόδου ικανοτήτων, όπου περιλαμβάνονται συγκεκριμένοι δείκτες δεξιοτήτων, στάσεων και αξιών.

Φύλλο αξιολόγησης- αναστοχασμού ψηφιακών αφηγήσεων

Όνομα μαθητή:

A. Παρακολουθήστε προσεκτικά τις ψηφιακές αφηγήσεις των συμμαθητών σας και προσπαθήστε να επισημάνετε τα δυνατά και τα αδύνατα σημεία κάθε ψηφιακής αφήγησης αξιοποιώντας τους πίνακες που ακολουθούν. Φροντίστε να καταγράψετε και τυχόν ερωτήματα που σας δημιουργήθηκαν κατά την παρουσίαση.

B. Επιλέξτε την καλύτερη, κατά τη γνώμη σας, ψηφιακή ιστορία (εκτός από τη δική σας) εξηγώντας επαρκώς τους λόγους της επιλογής σας:

Γ. Προσπαθήστε να αξιολογήσετε τη δική σας ψηφιακή ιστορία. Ποια τα δυνατά και ποια τα αδύνατα σημεία κατά τη γνώμη σας; Τι θα μπορούσατε να βελτιώσετε;

Τίτλος Ψηφ. Ιστορίας:			
Σκοπός, Οικονομία & Οργάνωση			
Πρόκληση ενδιαφέροντος			
Σύνδεση περιεχομένου με το Πρόγραμμα			
Χρήση Γλώσσας			
Καθαρότητα και ρυθμός αφήγησης			
Μουσική επένδυση			
Επιλογή εικόνων			
Μεταβάσεις - Μοντάζ			
Πρωτοτυπία			
Αναφορές			
Συνολική εικόνα			
Ερωτήματα			

Περιγραφή ενδεικτικών δραστηριοτήτων για το portfolio μαθητή/-τριας

Στο portfolio του μαθητή θα μπορούσαν να προστεθούν:

1. η ψηφιακή ιστορία στη δημιουργία της οποίας συμμετείχε
2. το φύλλο περιγραφικής αυτοαξιολόγησης του μαθητή και ετεροαξιολόγησης από ομότιμους
3. το φύλλο προόδου ικανοτήτων μετά την ολοκλήρωση του εργαστηρίου
4. τυχόν καλλιτεχνικές δημιουργίες του μαθητή που αξιοποιήθηκαν ως πολυμεσική επένδυση των ψηφιακών ιστοριών.

Βίντεο (ένα πρωτότυπο βίντεο επίδειξης υποδειγματικής διδασκαλίας ή επιμορφωτικής παρουσίασης του εργαστηρίου)
