

Αξιοποίηση οπτικοακουστικών μέσων στο σύγχρονο σχολείο

Οδηγός για εκπαιδευτικούς



Σοφία Παπαδημητρίου
Αλιβίζος (Λοΐζος) Σοφός

idea

Εκδόσεις
ΕΚΟΜΕ

Αξιοποίηση οπτικοακουστικών μέσων στο σύγχρονο σχολείο

Οδηγός για εκπαιδευτικούς

Σοφία Παπαδημητρίου

Αλιβίζος (Λοΐζος) Σοφός



Παρότι η οπτικοακουστική αγωγή, αυτόνομος κλάδος των επιστημών της αγωγής, σε ορισμένες χώρες έχει ήδη αναπτυχθεί σε βάθος δεκαετιών, ωστόσο στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα -και παρά τις προσπάθειες που γίνονται- δεν προσεγγίζεται ακόμα με συστηματικό τρόπο και εν πολλοίς απουσιάζει από τη σχολική καθημερινότητα.

Η στοχοθεσία του ΕΚΟΜΕ, πέραν της υποστήριξης του οπτικοακουστικού κλάδου και της δημιουργίας δομών προστασίας και αξιοποίησης της οπτικοακουστικής παραγωγής, εξίσου προτάσσει την ενίσχυση της οπτικοακουστικής παιδείας και του ψηφιακού γραμματισμού. Ο εκπαιδευτικός πυλώνας του ΕΚΟΜΕ επιδιώκει ειδικότερα να βρίσκεται διαρκώς κοντά στις σχολικές κοινότητες, υλοποιώντας δράσεις και συνέργειες κομβικής σημασίας, ώστε να συμβάλει ουσιαστικά στην ενίσχυση των διαθέσιμων πόρων και εργαλείων για εκπαιδευτικούς και μαθητές.

Σε αυτό το πλαίσιο εντάσσεται η συνεργασία μας με τους συγγραφείς του παρόντος Οδηγού για τη δημιουργία μιας έκδοσης που υποστηρίζει έμπρακτα τους εκπαιδευτικούς στην υλοποίηση δράσεων οπτικοακουστικής αγωγής στις τάξεις τους. Η αναγκαιότητα υλοποίησης τέτοιων δράσεων αναδεικνύεται όλο και πιο συχνά από τους ίδιους τους εκπαιδευτικούς αλλά και από τη διεθνή βιβλιογραφία. Κυρίως, διότι στον νέο ψηφιακό κόσμο η σχέση των μαθητών με τα οπτικοακουστικά μέσα ξεκινά από όλο και μικρότερες ηλικίες και, ανεξάρτητα από το κατά πόσο διαμεσολαβείται από το σχολείο, δεν είναι μια απλώς παθητική σχέση, αλλά συνισταμένη πολλών παραγόντων, κοινωνικών, γνωσιακών και ψυχολογικών.

Είναι λοιπόν χαρά μας να συνεργαζόμαστε με την Δρ. Σοφία Παπαδημητρίου και τον Δρ. Αλιβίζο (Λοίζο) Σοφό για την έκδοση του Οδηγού «Αξιοποίηση οπτικοακουστικών μέσων στο σύγχρονο σχολείο», καρπού μιας μακράς διαδικασίας όπου η επιμόρφωση εκπαιδευτικών και η συλλογή ανατροφοδότησης από την πρακτική εφαρμογή συνδυάστηκαν με τον ακαδημαϊκό αναστοχασμό. Είναι ευχή μας ο Οδηγός να αποδειχτεί χρήσιμο εργαλείο στα χέρια κάθε εκπαιδευτικού, αλλά και να γίνει έναυσμα για τον πολλαπλασιασμό τέτοιων εκδοτικών συμβολών, οδηγιών και εγχειριδίων, συμβάλλοντας έτσι στη δημιουργία ενός πιο σταθερού ενδιαφέροντος γύρω από την οπτικοακουστική αγωγή στην εκπαίδευση.

Πάνος Κουάνης

Πάνος Κουάνης
Πρόεδρος και Διευθύνων Σύμβουλος ΕΚΟΜΕ



Πρόλογος των συγγραφέων

Ο ανά χειράς Οδηγός αφορά την αξιοποίηση των οπτικοακουστικών μέσων στο σύγχρονο σχολείο. Ένα μεγάλο μέρος του αποτέλεσε το εκπαιδευτικό υλικό δύο κύκλων εξ αποστάσεως επιμόρφωσης εκπαιδευτικών στο πλαίσιο μεταδιδακτορικής έρευνας στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου, στο πεδίο του ψηφιακού γραμματισμού με την αξιοποίηση Οπτικοακουστικών Μέσων στη σχολική τάξη και/ή μέσα από το Διαδίκτυο.

Ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη των προτάσεων εφαρμογής, τόσο στην τάξη όσο και ευρύτερα, σε αυθεντικά περιβάλλοντα μάθησης, στηρίχθηκε σε βέλτιστες / καλές πρακτικές και σενάρια διδασκαλίας από τη διεθνή και την ελληνική βιβλιογραφία.

Οι προτεινόμενες εφαρμογές είναι επί το πλείστον ανοικτές, ώστε να υποστηρίζουν την επέκταση ή την τροποποίησή τους στο περιβάλλον κάθε τάξης, και μερικές από αυτές έχουν πολύ συγκεκριμένα και αναλυτικά βήματα υλοποίησης.

Στόχος είναι να προσφέρουν τη δυνατότητα πειραματισμού στους/στις εκπαιδευτικούς, εφαρμόζοντας και επεκτείνοντας τις προτεινόμενες δραστηριότητες και δίνοντας έμπνευση και κίνητρα στους/στις μαθητές/τριές τους, ώστε να αξιοποιήσουν τα σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης.

Ελπίζουμε ο Οδηγός και οι προτεινόμενες εφαρμογές του να αποτελέσουν χρήσιμα εργαλεία για τους εκπαιδευτικούς, ώστε να τολμήσουν να «εισαγάγουν» το βίντεο στις τάξεις τους είτε με παραδοσιακές είτε με καινοτόμες μεθόδους.

Περιμένουμε τις απόψεις σας για τον Οδηγό και την πιθανή αξιοποίησή του στην τάξη σας, μέσα από τη συμπλήρωση του παρακάτω ερωτηματολογίου:

shorturl.at/ckqHL

Σοφία Παπαδημητρίου
Αλιβίζος (Λοΐζος) Σοφός

Περιεχόμενα

Εισαγωγή	13
Μαθαίνοντας μέσα από Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Περιεχόμενο	14
Οι νέοι ρόλοι των εκπαιδευτικών	14
Δομή του Οδηγού	15
Πηγές	15

Κεφάλαιο 1. Αναζήτηση και πρόσβαση σε

οπτικοακουστικούς πόρους 17 |

1.1 Ανοιχτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι 18 |

1.2 Αποθετήρια Ανοιχτού Περιεχομένου 19 |

1.2.1 Διεθνή Αποθετήρια Ανοιχτού Περιεχομένου

Europeana

EUScreen

Khan Academy

Learning Resource Exchange (LRE) του European Schoolnet (EUN)

TED talks

1.2.2 Ελληνικά Αποθετήρια Ανοιχτού Περιεχομένου

Αποθετήριο εκπαιδευτικών βίντεο «Φωτόδεντρο/Εκπαιδευτικά βίντεο»

Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση 2.0

Πλατφόρμα μαθητικής δημιουργίας

EPT-Αρχείο

Εφαρμογές 30 |

Εφαρμογή 1.1: Αναζήτηση - Europeana

Εφαρμογή 1.2: Αναζήτηση στο Φωτόδεντρο/Εκπαιδευτικά βίντεο

Εφαρμογή 1.3: Αναζήτηση στην Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση

Πηγές 32 |

Κεφάλαιο 2. Διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης

και παιδαγωγική αξιοποίηση 35 |

2.1 Το βίντεο στο σύγχρονο σχολείο 36 |

2.2 Προβολή βίντεο στην τάξη: γενικός σχεδιασμός 37 |

2.3 Αξιοποίηση βίντεο 38 |

2.3.1 Ενσωμάτωση σε περιβάλλοντα μάθησης

2.3.2 Δημιουργία νέου βίντεο με επαναχρησιμοποίηση υλικού

2.3.3 Δημιουργία ραδιοφωνικής εκπομπής/podcast με επαναχρησιμοποίηση υλικού

2.3.4 Μετάφραση, υποτιτλισμός και μεταγλώττιση βίντεο

2.3.5 Δημιουργία νέου περιεχομένου μέσα στην τάξη

2.4 Κατηγοριοποίηση για την παιδαγωγική αξιοποίηση βίντεο 43 |

2.5 Τι είναι καλή Ανοιχτή Εκπαιδευτική Πρακτική; 47 |

2.5.1 Φωτόδεντρο / Ανοιχτές Εκπαιδευτικές πρακτικές

2.6 Εκπαιδευτικά σενάρια 48 |

2.6.1 Πλατφόρμα «Αίσωπος»

2.6.2 TED education

2.7 Παιδαγωγικό πλαίσιο αξιοποίησης του βίντεο στην τάξη	50
2.7.1 Γενικό πλαίσιο αξιοποίησης κινηματογραφικής ταινίας	
2.7.2 Παιδαγωγική αξιοποίηση ανά κατηγορία δραστηριότητας	
2.8 Γενικό πλαίσιο εφαρμογών	55
Εφαρμογές	56
Εφαρμογή 2.1: Τι γνωρίζω για την υγιεινή διατροφή;	
Εφαρμογή 2.2: Εξερευνώντας τη βιοποικιλότητα	
Εφαρμογή 2.3: Η ζωή σε άλλους τόπους	
Εφαρμογή 2.4: Γνωρίζω την Ευρώπη... ψηφιακά	
Εφαρμογή 2.5: Εξερευνώντας τα δίκτυα των υπολογιστών: από το δίκτυο στο Διαδίκτυο	
Εφαρμογή 2.6: Υλικό (hardware) υπολογιστή	
Εφαρμογή 2.7: Παρθενώνας, ο ναός της Αθηνάς	
Εφαρμογή 2.8: Αναπαράσταση και ρεαλισμός στον κινηματογράφο	
Εφαρμογή 2.9: Ελληνική ταινία μικρού μήκους	
Εφαρμογή 2.10: Παιδική παχυσαρκία... Τι φταίει;	
Πηγές	62
Κεφάλαιο 3. Μικτή μάθηση - Flipping Classrooms	65
3.1 Το μοντέλο Flipping Classrooms	66
3.1.1 Αντεστραμμένες τάξεις - Flipped Classrooms	
3.1.2 Σχεδιασμός για την αντεστραμμένη διδασκαλία - Επανασχεδιασμός διδακτικών ενοτήτων	
3.2 Αξιοποιώντας Ανοικτούς Εκπαιδευτικούς Πόρους	70
3.3 Είδη επεξηγηματικών βίντεο	71
3.3.1 Screencast	
3.3.2 Βίντεο από διαφάνειες παρουσίασης	
3.3.3 Khan-Style-video	
3.3.4 Cut-out animation	
3.3.5 Sketchvideo	
3.3.6 Whiteboard video	
3.3.7 Βιντεοσκόπηση διάλεξης	
3.3.8 Talking head videos	
3.3.9 Συνέντευξη	
3.3.10 Role play - Παίξιμο Ρόλων	
3.3.11 Πείραμα	
3.3.12 Βίντεο-οδηγοί (tutorials)	
3.3.13 Animation	
3.3.13 Ντοκιμαντέρ	
3.4 Διαδραστικό βίντεο: Επεξεργασία ψηφιακού βίντεο με την εφαρμογή H5 ...	88
3.4.1 Εργαλείο «Interactive Video»	
Μεταφόρτωση βίντεο	
Προσθήκη διαδραστικού περιεχομένου	
Εισαγωγή κειμένου	
Εισαγωγή εικόνας	
3.4.2 Εργαλεία αξιολόγησης	
Ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής	
Ανακεφαλαίωση	
3.4.3 Σελιδοδείκτες	
Εφαρμογές	93
Εφαρμογή 3.1: Τα βουνά της Ελλάδας	

Εφαρμογή 3.2: Δημοκρατία και εκπαίδευση	
Εφαρμογή 3.3: Η φωτοσύνθεση	
Εφαρμογή 3.4: Το νερό: πηγή ζωής	
Πηγές	99
Κεφάλαιο 4. Κριτική προσέγγιση	
Οπτικοακουστικών μέσων	101
4.1 Διαμόρφωση ενημερωμένων και ενεργών πολιτών	102
4.2 Οι πολλαπλοί ρόλοι των μέσων	103
4.2.1 Ένα «παράθυρο στον κόσμο»	
4.2.2 Ελευθερία της έκφρασης και του Τύπου	
4.3. Ο πολιτισμός της εικόνας	105
4.3.1 Οπτικός γραμματισμός	
4.3.2 Κριτικός γραμματισμός	
4.4 Μεθοδολογίες κριτικής ανάλυσης των οπτικοακουστικών μέσων	108
4.4.1 Το τρίγωνο των μέσων	
4.4.2 Ερωτήσεις κριτικής ανάλυσης	
4.4.3 Βλέποντας κριτικά τις εικόνες	
4.5 Γενικό πλαίσιο εφαρμογών	113
Εφαρμογές	114
Εφαρμογή 4.1: Η δική μου γνώμη	
Εφαρμογή 4.2: Κριτική ανάλυση διαφημίσεων	
Εφαρμογή 4.3: Κριτική ανάλυση τηλεοπτικών ειδήσεων	
Εφαρμογή 4.4: Μία μέρα μακριά από τα μέσα	
Εφαρμογή 4.5: Η αγαπημένη εκπομπή των παιδιών	
Εφαρμογή 4.6: Λεξιλόγιο των μέσων	
Πηγές	122
Κεφάλαιο 5. Δημιουργική παραγωγή	
Οπτικοακουστικών έργων - μέθοδοι	125
5.1 Δημιουργία μαθητικών βίντεο: ένα αυθεντικό περιβάλλον μάθησης	126
5.1.1 Γενική μεθοδολογία: Στάδια δημιουργίας μαθητικών βίντεο με συνεργατικές τεχνικές μάθησης	
5.1.2 Παραδείγματα διακριθέντων μαθητικών βίντεο	
5.2 Επιμορφωτικά σεμινάρια	129
5.3 Παιδαγωγικό πλαίσιο δημιουργίας βίντεο στην τάξη	130
Εφαρμογές	132
Εφαρμογή 5.1: Δημιουργώντας βίντεο στο σχολείο	
Εφαρμογή 5.2: Δημιουργία κινηματογραφικών ταινιών από μαθητές	
Εφαρμογή 5.3: Δέκα βήματα για την επεξεργασία βίντεο	
Εφαρμογή 5.4: Εικόνα και ήχος	
Εφαρμογή 5.5: Διαγωνισμός «Σινεμά Διάβασες;»	
Εφαρμογή 5.6: Πνευματικά δικαιώματα και προσωπικά δεδομένα	
Εφαρμογή 5.7: Stop-motion animation	
Εφαρμογή 5.8: Δημιουργία βίντεο στο School-Lab	
Πηγές	137
ΕΠΙΛΟΓΟΣ	139



Εισαγωγή

Ο ανά χείρας Οδηγός έχει στόχο να ενθαρρύνει και να υποστηρίξει τους εκπαιδευτικούς να εντάξουν τα οπτικοακουστικά (ο/α) μέσα στις τάξεις τους, είτε κατά τη διάρκεια του μαθήματος είτε αξιοποιώντας μεθόδους μικτής μάθησης (δια ζώσης και εξ αποστάσεως). Οι προτεινόμενες καλές πρακτικές και τα σενάρια διδασκαλίας του Οδηγού έχουν ως τελικούς αποδέκτες μαθητές/τριες, οι οποίοι θα αποτελέσουν τους πολίτες του αύριο. Η ανάπτυξη των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα αποτελεί εκπαιδευτική προτεραιότητα κι έχει μεγάλη σπουδαιότητα για τους σημερινούς/ές μαθητές/τριες. Είναι σημαντικό να ασκηθούν στις διαδικασίες πρόσβασης σε αξιόλογες και αξιόπιστες πηγές, καθώς και στις μεθόδους αποτελεσματικής αναζήτησής τους, στην κριτική ανάγνωση του κόσμου και στη δημιουργική παραγωγή ψηφιακών ο/α έργων, αναπτύσσοντας παράλληλα δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού.

Στον ψηφιακό διασυνδεδεμένο κόσμο εκπαιδευτικοί και μαθητές έχουν διαρκώς αυξανόμενες δυνατότητες για πρόσβαση στον παγκόσμιο ψηφιακό ανοικτό πλούτο των ιδεών και των καινοτομιών, για ενεργό συμμετοχή στην παραγωγή της γνώσης, για ανταλλαγή και μοίρασμα ιδεών, γνώσεων και πληροφοριών.

Στο πλαίσιο αυτών των δυνατοτήτων αλλάζουν οι τρόποι που μαθαίνουμε και αναδύονται νέοι ρόλοι για τους εκπαιδευτικούς.

Μαθαίνοντας μέσα από Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Περιεχόμενο

Η μάθηση που βασίζεται σε Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Περιεχόμενο ανήκει στην ευρύτερη κατηγορία της «μάθησης στηριζόμενης σε Εκπαιδευτικό Περιεχόμενο» (Resource - based learning) και αποτελεί μια εκπαιδευτική στρατηγική, όπου οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά σε εποικοδομητικές δραστηριότητες μάθησης με την αξιοποίηση ψηφιακών πόρων. Αυτού του είδους η μάθηση, λοιπόν, απαιτεί πρόσβαση σε μια τεράστια δεξαμενή γνώσεων και προσφέρει ευκαιρίες στους μαθητές να προσεγγίσουν την ομαδική ή την εξατομικευμένη μάθηση.

Η μάθηση που βασίζεται σε Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Περιεχόμενο προϋποθέτει ότι οι εκπαιδευτικοί μπορούν να συμβουλευθούν, να καθοδηγήσουν και να υποστηρίξουν τη συμμετοχή των μαθητών τους σε πιο ανοικτές μορφές εκπαίδευσης και μάθησης. Συνεπώς, η αξιοποίηση του Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Περιεχομένου συνεπάγεται αλλαγή στις διδακτικές πρακτικές των εκπαιδευτικών, η οποία απαιτεί κατ' ελάχιστον (Παπαδημητρίου & Σοφός, 2022):

- > Πρόσβαση σε Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Περιεχόμενο, οργανωμένο κατά συλλογές, θεματική περιοχή και τύπο μαθησιακού αντικειμένου.
- > Γνώση τεχνολογιών και παιδαγωγικών μεθόδων αξιοποίησης του Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Περιεχομένου.
- > Πρόσβαση σε ένα δίκτυο εμπειρογνομόνων και εκπαιδευτικών κέντρων για την παροχή υπηρεσιών συμβουλευτικής και υποστήριξης.
- > Πρόσβαση σε δίκτυα συναδέλφων εκπαιδευτικών με στόχο την ανταλλαγή ιδεών, εμπειριών και πόρων.

Οι νέοι ρόλοι των εκπαιδευτικών

Η διδασκαλία αλλάζει μορφή εν μέσω πλούσιων περιβαλλόντων μάθησης. Η μάθηση που βασίζεται σε Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Περιεχόμενο απαιτεί την ανάληψη νέων ρόλων από τους εκπαιδευτικούς, ως:

- > μέντορες,
- > επιμελητές (curators), οι οποίοι έχουν την ευθύνη να διαμορφώσουν διαδραστικά περιβάλλοντα που θα εμπνεύσουν τους μαθητές τους και θα τους εμπλέξουν στη διαδικασία της μάθησης,
- > συντονιστές και καταλύτες της μάθησης,
- > μετασηματιστές της μαθησιακής διαδικασίας, που προσφέρουν τα ερεθίσματα για δημιουργικότητα και καινοτομία.

Οι εκπαιδευτικοί καλούνται να γίνουν φορείς προώθησης της καινοτομίας στα σχολεία και να συνδέονται μέσω ισχυρών κοινοτήτων μάθησης. Παράλληλα, ενθαρρύνονται να πειραματιστούν με νέες πρακτικές διδασκαλίας και μάθησης, χωρίς τον φόβο της αποτυχίας, καθώς η κουλτούρα του πειραματισμού και η «απενοχοποίηση του λάθους» αναμένεται να φέρουν αλλαγές στη μαθησιακή διαδικασία.

Μέσα από την προσέγγιση ενός εκπαιδευτικού υλικού με όρους σχολικής καινοτομίας, η συμβατική παράδοση παραχωρεί τη θέση της στην ενεργή συμμετοχή των μαθητών και στην εστιασμένη εργασία, ενώ ο εκπαιδευτικός, από την πλευρά του, αποδέχεται ότι ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη του εκπαιδευτικού υλικού δεν είναι παρά ένα κομμάτι μιας ανοικτής διαδικασίας. Έτσι, οι μαθητές/τριες και οι

εκπαιδευτικοί «μπορούν να επανέρχονται διαρκώς στο από κοινού σχεδιασμένο υλικό, με σκοπό να ορίζουν και να πολλαπλασιάζουν τις πηγές από τις οποίες θα αντλούν περιεχόμενα, να κρίνουν τους τρόπους θέασης του κόσμου που οι πηγές προκρίνουν» (Καραντζόλα & Ιντζίδης, 2009).

Δομή του Οδηγού

Ο Οδηγός ξεκινάει με τις διαδικασίες αναζήτησης και πρόσβασης σε ο/α πόρους και συνεχίζει με τις μεθόδους ένταξης σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης και παιδαγωγικής αξιοποίησης μέσα στη σχολική τάξη. Στη συνέχεια, ακολουθεί η παρουσίαση της μεθόδου της αντεστραμμένης τάξης και οι τρόποι αξιοποίησης του βίντεο κατά την εφαρμογή της.

Ακολουθούν μέθοδοι, σενάρια διδασκαλίας και καλές πρακτικές κριτικής προσέγγισης των ο/α μέσων. Η συνηθέστερη προσέγγιση θεωρεί τους πολίτες ευάλωτους και παθητικούς καταναλωτές των ο/α μέσων, που χρειάζεται να προστατευθούν από το επιβλαβές περιεχόμενο. Ωστόσο, υπάρχει και μια άλλη οπτική, που αναγνωρίζει την κριτική αυτενέργεια των πολιτών και άρα δίνει έμφαση στην ενδυνάμωση, παρέχοντας γνώση για τη λειτουργία των ο/α μέσων και την καλλιέργεια δεξιοτήτων κριτικής σκέψης.

Τα ψηφιακά μέσα και ιδιαίτερα τα οπτικοακουστικά έχουν δεισδύσει στην καθημερινότητα των μαθητών εντός και εκτός σχολείου, προσφέροντας δυνατότητες ανακάλυψης, συμμετοχής και δημιουργικής παραγωγής. Το τελευταίο κεφάλαιο του Οδηγού εστιάζει στη δημιουργική παραγωγή ο/α έργων και προτείνει μεθόδους ουσιαστικής στήριξης της δημιουργικότητας μέσα από κατάλληλες εκπαιδευτικές ενέργειες.

Συνεπώς, η δομή του Οδηγού διαμορφώνεται ως εξής:

Κεφ. 1. Πρόσβαση και Αναζήτηση ο/α πόρων

Κεφ. 2. Ένταξη σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης και παιδαγωγική αξιοποίηση

Κεφ. 3. Μικτή μάθηση - Αντεστραμμένες τάξεις (Flipping Classrooms)

Κεφ. 4. Κριτική προσέγγιση ο/α μέσων

Κεφ. 5. Δημιουργική παραγωγή ο/α έργων - Μέθοδοι

Πηγές

- > Καραντζόλα, Ε., & Ιντζίδης, Β. (2009). Εκπαιδευτικό υλικό και σχολική καινοτομία: Σχεδιάζοντας μαζί. Στο Ανθοπούλου, Β., Μπεβεράτος, Φ., Χάβιαρη, Α.-Μ. & Χελιώτη, Ε. (Επιμ.) *Καινοτομία και ποιότητα στη σχολική εκπαίδευση. Πρακτικά επιστημονικής συνάντησης του Δικτύου Σχολικής Καινοτομίας* (σελ. 15-19). Μορφωτική Πρωτοβουλία, Δικτυο Σχολικής Καινοτομίας. <https://bit.ly/3yaGHJ3>
- > Παπαδημητρίου, Σ., & Σοφός, Α. (2022). Ενισχύοντας τη Μαθητική Συνεργατική Δημιουργικότητα στο πλαίσιο του εξ αποστάσεως Προγράμματος Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών «Ψηφιακός Γραμματισμός σε Οπτικοακουστικά Μέσα σε Διαδικτυακά Περιβάλλοντα Μάθησης». Στο Αναστασιάδης, Π. & Κωτσίδης, Κ. (Επιμ.) *ΤΠΕ, Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και Δημιουργικότητα στο Σχολείο του 21ου Αιώνα* (σελ. 706-744). Εύδοξος. <https://service.eudoxus.gr/search/file/17/full-108802417.pdf>



Κεφάλαιο 1.

Αναζήτηση και πρόσβαση σε οπτικοακουστικούς πόρους

Στο πλαίσιο της πρώτης ενότητας επιχειρείται αφενός η επισκόπηση του θέματος και αφετέρου προτείνονται τρόποι και δραστηριότητες αναζήτησης οπτικοακουστικού υλικού σε ανοικτά ψηφιακά αποθετήρια. Παρουσιάζονται έγκριτοι φορείς εκπαιδευτικού περιεχομένου, όπως η **Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση**, τα αποθετήρια της οικογένειας **«Φωτόδεντρο»**, το **ψηφιακό Αρχείο της ΕΡΤ**, η ψηφιακή βιβλιοθήκη για τον ευρωπαϊκό πολιτισμό **Europeana** και το έργο **Europeana 1914-18**, η πλατφόρμα **EUScreen** για την ευρωπαϊκή οπτικοακουστική κληρονομιά, η **Khan-Academy**, το **BBC-OU**, η **TED talks** και **TED ed** και η υπηρεσία ανοικτών εκπαιδευτικών πόρων **Learning Resource Exchange for Schools**. Επιπλέον, περιγράφονται η οργάνωση των ψηφιακών αποθετηρίων τους και οι τρόποι αποτελεσματικής αναζήτησης ο/α υλικού.

1.1 Ανοικτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι

Οι «**Ανοικτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι**» (ΑΕΠ) χρησιμοποιούνται και συζητούνται ευρέως στις ακαδημαϊκές και ερευνητικές κοινότητες. Οι ΑΕΠ διασφαλίζουν «την ανοικτή πρόσβαση σε εκπαιδευτικούς πόρους, η οποία επιτυγχάνεται μέσω των ΤΠΕ, για διαβούλευση, χρήση και προσαρμογή από μια κοινότητα χρηστών για μη εμπορικούς σκοπούς».

Ως ΑΕΠ θεωρούνται όλοι οι πόροι που είναι «ανοικτοί για χρήση από τους διδάσκοντες και φοιτητές, χωρίς την ανάγκη να καταβάλουν δικαιώματα ή τέλη αδείας, συμπεριλαμβανομένων των χαρτών, προγραμμάτων σπουδών, διδακτικών βιβλίων, βίντεο ροής, εφαρμογών πολυμέσων, podcasts και οποιωνδήποτε άλλων υλικών έχουν σχεδιαστεί για χρήση στη διδασκαλία και μάθηση».

Αυτή η περιγραφή των ΑΕΠ προέρχεται από τον πρώτο σχετικό ορισμό που υιοθετήθηκε από την UNESCO το 2002 (UNESCO 2002, απόδοση των συγγραφέων). Η Διακήρυξη του Παρισιού για τους ΑΕΠ (UNESCO 2012) επεξεργάστηκε και οριστικοποίησε τον ορισμό περαιτέρω. Σύμφωνα με αυτόν, οι «Ανοικτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι» (ΑΕΠ) - Open Educational Resources (OER) αποτελούν μια κατηγορία μαθησιακών πηγών:

- > κυρίως σε ψηφιακή, αλλά και έντυπη μορφή,
- > που προσφέρεται ελεύθερα, ανοικτά και νόμιμα (public domain, open license, no-cost access),
- > για χρήση, επαναχρησιμοποίηση ή προσαρμογή χωρίς ή με μικρούς περιορισμούς,
- > με σκοπό τη διδασκαλία, τη μάθηση και την έρευνα.

Οι ΑΕΠ διατίθενται ελεύθερα με ανοικτές άδειες, οι οποίες διευκολύνουν τη χρήση, αναθεώρηση, μετάφραση, βελτίωση και διαμοίραση.

Ανοικτές άδειες και ανάδυση των ΑΕΠ

Σχετικά με τους νόμους περί πνευματικής ιδιοκτησίας, ιδιαίτερα για εκπαιδευτικό υλικό που διατίθεται στο διαδίκτυο, το νομοθετικό πλαίσιο από το 1999 έως σήμερα παρουσιάζει μεγάλες μεταβολές, με κυρίαρχη την ανάδυση της έννοιας των ΑΕΠ. Τα ζητήματα πνευματικής ιδιοκτησίας είναι σύνθετα και η αντιμετώπισή τους αποτελεί μια περίπλοκη διαδικασία.

Η ανάδυση των ανοιχτών αδειών προέκυψε ως αποτέλεσμα μιας προσπάθειας να βρεθούν τρόποι προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων των συγγραφέων και δημιουργών σε περιβάλλοντα όπου το έργο τους δύναται να αντιγράφεται και να μοιράζεται εύκολα χωρίς άδεια, ειδικά όταν έχει ψηφιοποιηθεί. Με τις ανοικτές άδειες δημιουργείται ένα νόμιμο πλαίσιο για την επαναχρησιμοποίηση και τη διαμοίραση, σε ένα νόμιμο πλαίσιο πιο ευέλικτο από το αυτονόητο *all-rights-reserved* του *copyright*. Η έγκριση για αξιοποίηση δίνεται άμεσα και με ακρίβεια με τη δημο-

σίευση του υλικού, ενώ αποδεσμεύει από τους περιορισμούς των παραδοσιακών δικαιωμάτων χρήσης *copyright*.

Άδειες Creative Commons (CC)

Οι άδειες **Creative Commons (CC)** (Creative Commons, 2014) είναι «ένα σύνολο ευέλικτων αδειών πνευματικών δικαιωμάτων που παρέχουν έναν απλό, τυποποιημένο τρόπο για να μοιράζονται οι δημιουργοί το έργο τους στο κοινό –υπό ορισμένες προϋποθέσεις. Κάθε άδεια δίνει τη δυνατότητα στον δημιουργό να διατηρεί τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας του έργου του και να επιτρέψει συγχρόνως στο κοινό να χρησιμοποιήσει αυτό το έργο με τους όρους που ορίζει η άδεια».

Σε όλες τις μορφές των ανοικτών αδειών και ανεξάρτητα από το μέσο στο οποίο διατίθεται το έργο, απαιτείται ένα σύνολο πληροφοριών, μεταξύ των οποίων η αναφορά στον δημιουργό, ο τίτλος του έργου, η τοποθεσία του στο διαδίκτυο (διεύθυνση URL) –στην περίπτωση που είναι διαθέσιμο–, το όνομα και ο λογότυπος της άδειας CC που έχει εφαρμοστεί, με έναν σύνδεσμο στο αντίστοιχο κείμενο της άδειας.

Ένας απλός οδηγός αναφοράς σε έργα με άδειες Creative Commons διατίθεται στην ηλεκτρονική διεύθυνση <https://bit.ly/3ycZ14A>

1.2 Αποθετήρια Ανοικτού Περιεχομένου

Οι ΑΕΠ συγκεντρώνονται και αποθηκεύονται σε βάσεις δεδομένων που αποκαλούνται «**Αποθετήρια**» (αγγλ. «Repositories») και αναπτύσσονται από Πανεπιστήμια, Ινστιτούτα, θεσμικά όργανα αλλά και επαγγελματικούς φορείς. Στα αποθετήρια, οι ΑΕΠ κατηγοριοποιούνται ανά θεματική, επίπεδο/βαθμίδα και μορφή, ώστε να είναι εύκολα αναζητήσιμα και προσπελάσιμα με διάφορα κριτήρια αναζήτησης, και περιγράφονται από ένα σύνολο μεταδεδομένων. Σε μερικά αποθετήρια απαιτείται εγγραφή για να δοθεί η πρόσβαση στο περιεχόμενο, ενώ σε άλλα η πρόσβαση είναι ελεύθερη. Οι ΑΕΠ αξιοποιούνται από τους χρήστες, οι οποίοι έχουν τη δυνατότητα να τους προσαρμόσουν στις διδακτικές πρακτικές τους και στη συνέχεια να τους προσφέρουν εμπλουτισμένους, ώστε να επαναχρησιμοποιηθούν από την εκπαιδευτική κοινότητα (Παπαδημητρίου, 2014). Για παράδειγμα, μια εικόνα στο Διαδίκτυο με ανοικτή άδεια, ενδεικτικά μπορεί να:

- > τυπωθεί ή διαμοιραστεί,
- > δημοσιευθεί σε άλλο website ή έντυπη μορφή,
- > μεταβληθεί και τροποποιηθεί,
- > ενσωματωθεί τμηματικά ή εξ ολοκλήρου σε άλλο κείμενο,
- > χρησιμοποιηθεί ως βάση άλλου είδους εργασίας σε διαφορετικό μέσο, όπως ηχογράφηση, videoclip ή ψηφιακή σύνθεση.

Η ανοικτότητα αποτελεί τον κύριο παράγοντα που διευκολύνει την κατάσταση της επαναχρησιμοποίησης, προσαρμογής ή επέκτασης.

1.2.1 Διεθνή Αποθετήρια Ανοικτού Περιεχομένου



Η **Ψηφιακή Βιβλιοθήκη Europeana** είναι ένας συσσωρευτής ευρωπαϊκού πολιτισμικού αποθέματος. Συγκεντρώνει στην πολύγλωσση δικτυακή πύλη <http://www.europeana.eu/> ένα σημαντικό μέρος της ευρωπαϊκής πολιτιστικής και επιστημονικής κληρονομιάς, προσφέροντας ελεύθερη πρόσβαση σε ένα πολύτιμο και σπάνιο υλικό. Η Europeana αναδεικνύει την πολιτιστική πολλαπλότητα της ευρωπαϊκής κληρονομιάς και φέρνει τους χρήστες σε επαφή με όλο το εύρος της. Οι χρήστες μπορούν να έχουν πρόσβαση σε περισσότερα από δεκατέσσερα εκατομμύρια ψηφιοποιημένα τεκμήρια που προέρχονται από εθνικές βιβλιοθήκες και πολιτιστικά ιδρύματα ανά την Ευρώπη. Η συνεχώς αυξανόμενη συλλογή ψηφιακών τεκμηρίων αποτελείται από:

- > **Κείμενα:** βιβλία, επιστολές, αρχειακά έγγραφα, διατριβές, ποιήματα, άρθρα εφημερίδων, τηλεομοιοτυπίες, χειρόγραφα και παρτιτούρες.
- > **Εικόνες:** πίνακες, σχέδια, χαρακτηριστικά, φωτογραφίες, εικόνες από μουσειακά αντικείμενα, χάρτες, γραφιστικά σχέδια και μουσική σημειογραφία.
- > **Βίντεο:** ταινίες, δελτία ειδήσεων και τηλεοπτικά προγράμματα.
- > **Ήχο:** μουσική και προφορικό λόγο από κυλίνδρους, ταινίες, δίσκους και ραδιοφωνικές εκπομπές.
- > **3D εικόνες/γραφικά:** εικονικές τρισδιάστατες αναπαραστάσεις αντικειμένων, αρχιτεκτονικής ή τοποθεσιών.

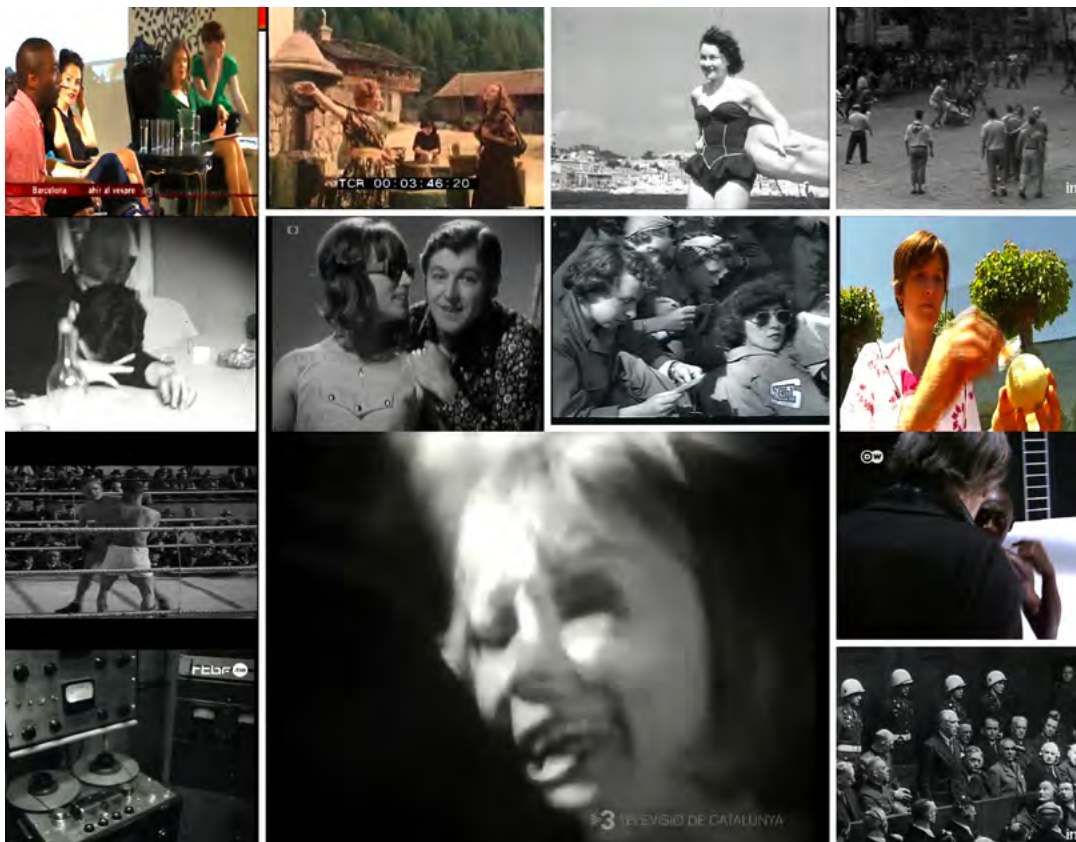
Η παρουσίαση των μεγαλύτερων και πολυτιμότερων συλλογών της Ευρώπης είναι διαθέσιμη σε όλες τις γλώσσες της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι χρήστες μπορούν να χρησιμοποιήσουν τη **My Europeana** για προσωποποίηση των υπηρεσιών της ψηφιακής βιβλιοθήκης Europeana, όπως προσθήκη σελιδοδεικτών σε επιλεγμένα τεκμήρια, αποθήκευση ερευνών ή άλλων επιλογών σε προσωπικούς φακέλους, συμμετοχή στον χώρο των κοινοτήτων της βιβλιοθήκης. Ο χρήστης μέσα από τις κοινότητες συνδέεται με δικτυακούς τόπους δημόσιας συζήτησης, ομάδες κοινωνικής δικτύωσης και καινοτόμα ψηφιακά έργα, τα οποία οργανώνονται γύρω από θέματα και κατηγορίες σχετικές με το περιεχόμενο της Europeana.

www.europeana.eu



Η δικτυακή πύλη **EUScreen** προσφέρει δωρεάν ηλεκτρονική πρόσβαση σε χιλιάδες τεκμήρια οπτικοακουστικής κληρονομιάς. Συγκεντρώνει βίντεο για τα κοινωνικά, πολιτιστικά, πολιτικά και οικονομικά γεγονότα που έχουν διαμορφώσει τον 20ό και τον 21ο αιώνα. Παράλληλα με την καταγραφή σημαντικών ιστορικών γεγονότων, η πύλη EUScreen επιτρέπει την εξερεύνηση τηλεοπτικών προγραμμάτων που εστιάζουν στην καθημερινότητα των πολιτών. Η EUScreen προσφέρει πόρους για εκπαιδευτικούς, ερευνητές και επαγγελματίες των μέσων ενημέρωσης που αναζητούν οπτικοακουστικό περιεχόμενο από όλη την Ευρώπη.

Η πύλη EUScreen δημιουργήθηκε από μια κοινοπραξία τριάντα ενός ευρωπαϊκών οργανισμών από είκοσι δύο χώρες και χρηματοδοτήθηκε από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Οι οργανισμοί της κοινοπραξίας είναι φορείς οπτικοακουστικών αρχείων, δημόσιοι ραδιοηλεκτρονικοί φορείς, ακαδημαϊκοί και τεχνικοί εταίροι, όπως η Deutsche Welle και η EBU.



www.euscreen.eu

Khan Academy

Η **Khan Academy** είναι ένας μη κερδοσκοπικός οργανισμός, του οποίου το εκπαιδευτικό υλικό είναι στη διάθεση όλων των επισκεπτών του διαδικτυακού της τόπου <https://www.khanacademy.org/>.

Τα βίντεο για τα πεδία των Μαθηματικών, της Χημείας, της Φυσικής και της Αστρονομίας είναι διαθέσιμα στην ελληνική γλώσσα, μέσω της ιστοσελίδας <https://el.khanacademy.org/>. Τα πρωτότυπα βίντεο στην αγγλική γλώσσα διατίθενται με ελληνικούς υπότιτλους από τον κεντρικό διαδικτυακό τόπο <http://www.khanacademy.org/>.

Η Khan Academy έχει ως στόχο «τη βελτίωση της εκπαίδευσης στον οποιονδήποτε και οπουδήποτε», όπως χαρακτηριστικά αναφέρεται στον διαδικτυακό της τόπο. Όλες οι πηγές της διαδικτυακής βιντεοθήκης Khan Academy είναι διαθέσιμες σε όλους: τον φοιτητή, τον δάσκαλο, τον ενήλικο που επιστρέφει στην τάξη έπειτα από είκοσι χρόνια και επιθυμεί να μορφωθεί ή επιμορφωθεί σε κάποιο θέμα, ή ακόμη τον μετανάστη που προσπαθεί να διδαχθεί μια επιστήμη.

Το εκπαιδευτικό υλικό και οι πηγές της Khan Academy είναι στη διάθεση όλων των επισκεπτών του διαδικτυακού της τόπου, εντελώς δωρεάν. Σύντομα βίντεο, μέγιστης χρονικής διάρκειας 10 λεπτών, και ασκήσεις συνεισφέρουν στην κατανόηση ενός μεγάλου εύρους θεματικών των Θετικών και των Ανθρωπιστικών Επιστημών, υποστηρίζοντας τον προσωπικό ρυθμό μάθησης κάθε εκπαιδευόμενου.



www.khanacademy.org



Η υπηρεσία **Learning Resource Exchange (LRE)** από το European Schoolnet (EUN) παρέχει εκπαιδευτικό υλικό από διάφορες χώρες και παρόχους. Προσφέρει πρόσβαση σε ένα δίκτυο αποθετηρίων με υψηλής ποιότητας μαθησιακές πηγές που μπορούν να αξιοποιηθούν από εκπαιδευτικούς διαφορετικών χωρών. Η LRE είναι διαθέσιμη στην ηλεκτρονική διεύθυνση <http://lreforschools.eun.org/web/guest/home>

www.lreforschools.eun.org/web/guest/home

TED

Ο μη κερδοσκοπικός οργανισμός **TED** (<https://www.ted.com>) έχει ως σκοπό τη διάδοση ιδεών, συνήθως με τη μορφή σύντομων διαλέξεων, διάρκειας έως 18 λεπτών. Ο οργανισμός TED ξεκίνησε το 1984, ως ένα συνέδριο στο οποίο συνέκλιναν θεματικές από την τεχνολογία, την ψυχαγωγία και τη σχεδίαση, ενώ σήμερα καλύπτει, σε περισσότερες από εκατό γλώσσες, σχεδόν όλο το φάσμα των επιστημών, καθώς και ζητήματα επιχειρηματικού αλλά και διεθνούς ενδιαφέροντος.

Η πλατφόρμα TED Talks (<https://www.ted.com/talks?language=el>) περιλαμβάνει περισσότερες από 3.700 διαλέξεις με ελληνικούς υπότιτλους [τελευταία ανάκτηση 14-5-2021], των οποίων ο αριθμός συνεχώς αυξάνεται. Η ιστοσελίδα TED Talks about Education (<https://www.ted.com/topics/education>) εστιάζει ειδικότερα στην ενίσχυση της εκπαίδευσης, φιλοξενώντας σε μορφή διαλέξεων ποικίλα εκπαιδευτικά θέματα.

www.ted.com

1.2.2 Ελληνικά Αποθετήρια Ανοικτού Περιεχομένου



Το «**Φωτόδεντρο/Εκπαιδευτικά Βίντεο**» (<http://photodentro.edu.gr/video>) αποτελεί το Πανελλήνιο Αποθετήριο Εκπαιδευτικών Βίντεο για την Πρωτοβάθμια και τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, ως ένα από τα αποθετήρια εκπαιδευτικού υλικού του Εθνικού Συσσωρευτή Εκπαιδευτικού Περιεχομένου «Φωτόδεντρο». Σχεδιάστηκε και αναπτύχθηκε από το Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων (ΙΤΥΕ) - Διόφαντος, στο πλαίσιο του έργου «Ψηφιακό Σχολείο», με σκοπό να φιλοξενήσει συλλογές εκπαιδευτικών βίντεο μικρής διάρκειας που μπορούν να αξιοποιηθούν ελεύθερα στην εκπαιδευτική διαδικασία από όλους, μαθητές, δασκάλους, γονείς, αλλά και κάθε ενδιαφερόμενο.

Η πρώτη συλλογή του «Φωτόδεντρο/Εκπαιδευτικά Βίντεο» περιλαμβάνει επτακόσια βίντεο μικρής διάρκειας της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων. Τα βίντεο προέκυψαν έπειτα από επιλογή αποσπασμάτων από εκπομπές της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης, τα οποία στη συνέχεια, διαμορφώθηκαν στο πλαίσιο του ευρωπαϊκού έργου *EduTubePlus - A European curriculum-related video library and hybrid e-services for the pedagogical exploitation of video in class* (<http://edutube.eu>).

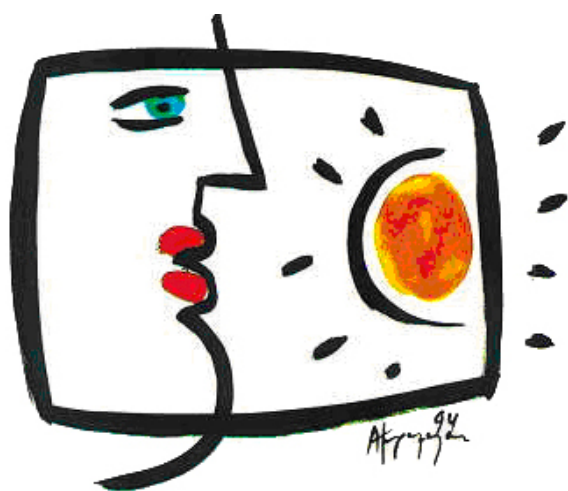
Το «Φωτόδεντρο/Εκπαιδευτικά Βίντεο» περιλαμβάνει βίντεο, διάρκειας έως 10 λεπτών, που εξυπηρετούν εκπαιδευτικούς στόχους της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης (curriculum related), είναι κατάλληλα για αξιοποίηση μέσα στη σχολική τάξη και μπορούν να ενταχθούν σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες για την υποστήριξη της διδασκαλίας και της μάθησης.

Όλα τα εκπαιδευτικά βίντεο του Αποθετηρίου ταξινομούνται ανά γνωστικό αντικείμενο, ανά συλλογή και με βάση τον τρόπο που μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, ακολουθώντας την Ταξινομία Παιδαγωγικής Αξιοποίησης που αναπτύχθηκε στο ευρωπαϊκό έργο *EduTubePlus*¹.

www.photodentro.edu.gr/video



Οι εφαρμογές που ακολουθούν στο επόμενο κεφάλαιο προτείνουν την αξιοποίηση των εκπαιδευτικών βίντεο στην τάξη με βάση την παραπάνω ταξινόμια / κατηγοριοποίηση.



Η **Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση** (Τμήμα Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης και Ψηφιακών Μέσων του Υπουργείου Παιδείας), ακολουθώντας τις διεθνείς εξελίξεις και την ευρωπαϊκή στρατηγική για τον ψηφιακό γραμματισμό, έχει αναπτύξει πρωτοβουλίες και εκπαιδευτικές δράσεις, υποστηρίζοντας την πρόσβαση, την κριτική αξιολόγηση και τη δημιουργική παραγωγή οπτικοακουστικών μέσων σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης (Παπαδημητρίου, 2014; Τσακαρέστου & Παπαδημητρίου, 2011).

Στο πλαίσιο της μετάβασης από τα παραδοσιακά Μέσα στην ψηφιακή εποχή, ξεκίνησε το 2009 τη λειτουργία του ο διαδικτυακός τόπος της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης (<http://www.edutv.gr>), αξιοποιώντας μια σειρά ψηφιακών υπηρεσιών και καταργώντας τους υπάρχοντες χωρο-χρονικούς περιορισμούς της τηλεοπτικής μετάδοσης. Ο μαθητής/εκπαιδευτικός μπορεί πλέον να παρακολουθήσει βίντεο σε πραγματικό χρόνο (βίντεο ροής - streaming), να πραγματοποιήσει τη λήψη τους (βίντεο κατ' απαίτηση - video on demand) ή ακόμη να τα ενσωματώσει σε Περιβάλλοντα Διαχείρισης Μάθησης (LMS - Learning Management System) (Παπαδημητρίου, 2014).

www.edutv.gr



Η πλατφόρμα μαθητικής δημιουργίας της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης (www.i-create.gr) αναπτύχθηκε το 2011 και έκτοτε φιλοξενεί τις εκπαιδευτικές δράσεις και το ψηφιακό περιεχόμενο που αναπτύσσεται από μαθητές και μαθήτριες (Τσακαρέστου & Παπαδημητρίου, 2011). Η πλατφόρμα προσφέρει ένα περιβάλλον υποστήριξης και προβολής των ψηφιακών μαθητικών έργων, με έμφαση στο βίντεο. Τα έργα αναπτύσσονται και υποβάλλονται μέσα από διαγωνισμούς, καμπάνιες και συνεργασίες με σχολεία, πανεπιστήμια κι άλλους οργανισμούς, σε εθνικό, τοπικό ή διεθνές επίπεδο. Οι εκπαιδευτικές δράσεις σχεδιάζονται και υποστηρίζονται με μαθήματα επεξεργασίας βίντεο και τεκμηριωμένο περιεχόμενο. Στη συνέχεια, εμπλουτίζονται με το ψηφιακό περιεχόμενο που δημιουργούν οι ομάδες των μαθητών με τους εκπαιδευτικούς τους στην πλατφόρμα i-create, η οποία λειτουργεί ως ένας αμφίδρομος τρόπος οικοδόμησης της γνώσης.

Οι μαθητικές κοινότητες «αγκαλιάζουν» τις δράσεις και συμμετέχουν σε αυτές με ενθουσιασμό. Ωφελούνται από την ομαδική εργασία, τη δημιουργικότητα, καθώς και την επαφή με τα ο/α μέσα και συχνά με τους ανθρώπους και τους επαγγελματίες του χώρου. Καθοριστικός είναι **ο ρόλος του εκπαιδευτικού** στην ενθάρρυνση και υποστήριξη της μαθητικής δημιουργίας. Η πρώτη αποτίμηση είναι θετική στους άξονες ενίσχυσης/υποστήριξης της δημιουργικότητας και της συνεργασίας των μαθητών, αλλά και των σχολείων. Τα διαγωνιστικά προγράμματα έχουν μεγάλη αποδοχή, προσελκύοντας το ενδιαφέρον μαθητών, εκπαιδευτικών και εισάγοντας καινοτομίες στην ελληνική εκπαίδευση.

Η πλατφόρμα i-create αξιολογήθηκε ανάμεσα στις δέκα καλές πρακτικές για την εκπαίδευση και μάθηση 2.0, στο πλαίσιο της πρόσκλησης καινοτομικών πρωτοβουλιών νέων και καλών πρακτικών για την αξιοποίηση των διαδικτυακών εργαλείων και κοινοτήτων στον τομέα της εκπαίδευσης και της διά βίου μάθησης. Την πρόσκληση απηύθυνε, το 2012, το Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Εφαρμοσμένης Επικοινωνίας του Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ του Πανεπιστημίου Αθηνών (Μάθηση 2.0, 2012).



Ένας μοναδικός εθνικός πλούτος τηλεοπτικού, ραδιοφωνικού, φωτογραφικού και έντυπου υλικού, που αποτελεί πάνω από το 80% του οπτικοακουστικού αρχείου της Ελλάδας, βρίσκεται στο **Αρχείο της ΕΡΤ**. Το Αρχείο της ΕΡΤ περιλαμβάνει:

Αρχείο Τηλεοπτικού Προγράμματος: Διαθέτει πάνω από 108.000 ώρες εκπομπών με 90.000 εκπομπές σε βίντεο και 18.000 ταινίες φιλμ από εκπομπές (όπως ενημερωτικές, μουσικές, παιδικές, ντοκιμαντέρ, σειρές μυθοπλασίας, θεατρικά). Ο χώρος του κεντρικού αρχειοστασίου φιλοξενεί μέχρι τώρα, περίπου 69.600 οπτικοακουστικά φυσικά τεκμήρια.

Επίκαιρα - Ειδησεογραφικό Υλικό Τηλεόρασης: Ταινίες επικαίρων (ενημερωτικές ταινίες που προβάλλονταν στον κινηματογράφο, ήδη από την εποχή του μεσοπολέμου), ρεπορτάζ ειδήσεων (από τις αρχές της δεκαετίας του 1960), πλάνα αρχείου (footage), αρκετά εκ των οποίων είναι βωβιά, με αρχαιότερο το φιλμ που φέρει τον τίτλο «Βόσπορος» και χρονολογείται κοντά στο 1910.

Αθλητικό Αρχείο Τηλεόρασης: Διαθέτει περίπου 50.000 ρεπορτάζ, ειδήσεις και αθλητικές εκπομπές που έχουν καταγράψει την αθλητική επικαιρότητα από τη δεκαετία του 1960.

Κοινοβουλευτικό Αρχείο Τηλεόρασης: Διαθέτει πάνω από 3.500 οπτικοακουστικά αρχεία, με περίπου 3.000 ώρες καταγραφής κοινοβουλευτικών συνεδριάσεων και εκπομπών. Στο Κοινοβουλευτικό Αρχείο Τηλεόρασης εντοπίζονται πολύτιμα αρχεία από το 1975, όπως η εκπομπή για την ψήφιση του Συντάγματος.

Αρχείο Ραδιοφώνου: Διαθέτει 97.600 περίπου μαγνητοταινίες εκπομπών μουσικής, θεάτρου, λόγου κ.ά., 98.000 δίσκους βινυλίου και 16.000 οπτικούς δίσκους (CDs) με ελληνικό, κλασικό και ξένο ρεπερτόριο, που χρονολογούνται από τη δεκαετία του 1950.

Μουσική Βιβλιοθήκη: Διαθέτει περίπου 15.000 τίτλους έργων, που αφορούν σε έντυπες εκδόσεις και χειρόγραφα μουσικών έργων, που χρονολογούνται από τα τέλη του 19ου αιώνα έως σήμερα.

Φωτογραφικό Αρχείο: Διαθέτει περίπου 550.000 φωτογραφίες, σε διάφορα υποστρώματα (γυάλινες πλάκες, ζελατίνη, φιλμ) και διαστάσεις, οι οποίες καλύπτουν χρονικά ολόκληρο τον 20ό αιώνα.

Αρχείο τευχών των περιοδικών της ΕΡΤ Α.Ε. **Ραδιοπρόγραμμα** (1939-1968) και **Ραδιοτηλεόραση** (1968-2013).

Υλικό από τα Αρχεία Τηλεοπτικού Προγράμματος, Επικαίρων-Ειδησεογραφικού Υλικού Τηλεόρασης, τη Μουσική Βιβλιοθήκη και το Φωτογραφικό Αρχείο έχει ψηφιοποιηθεί, είναι προσβάσιμο από τον διαδικτυακό τόπο του Αρχείου της ΕΡΤ και ανανεώνεται συνεχώς. Η ΕΡΤ διαθέτει το αρχειακό υλικό της για πολιτιστικούς, ερευνητικούς, εκπαιδευτικούς, αλλά και εμπορικούς σκοπούς, σύμφωνα με τους όρους και τις προϋποθέσεις που αναφέρονται στον ιστότοπο του Αρχείου.



Εφαρμογή

1.1.

Τίτλος	Αναζήτηση - Europeana
Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές	www.europeana.eu
Περιγραφή στην Europeana και αναζητήστε:	<ul style="list-style-type: none"> • Κείμενα: βιβλία, επιστολές, αρχειακά έγγραφα, διατριβές, ποιήματα, άρθρα εφημερίδων, τηλεομοιοτυπίες, χειρόγραφα και παρτιτούρες. • Εικόνες: πίνακες, σχέδια, χαρακτηριστικά, φωτογραφίες, εικόνες από μουσειακά αντικείμενα, χάρτες, γραφικά σχεδιαγράμματα, σχέδια και μουσική σημειογραφία. • Βίντεο: ταινίες, δελτία ειδήσεων και τηλεοπτικά προγράμματα. • Ήχος: μουσική και προφορικό λόγο από κυλίνδρους, ταινίες, δίσκους και ραδιοφωνικές εκπομπές. • 3D: εικονικές τρισδιάστατες αναπαραστάσεις αντικειμένων, αρχιτεκτονικής ή τοποθεσιών.
Πλοηγηθείτε στις συλλογές (ενδεικτικά):	<p>Άνθρωποι - Europeana Collections https://www.europeana.eu/portal/el/explore/people.html Εδώ μπορείτε να βρείτε στιγμιότυπα από τις συλλογές σχετικά με τη ζωή και τα έργα των διάσημων καλλιτεχνών, συνθετών και άλλων σημαντικές προσωπικότητες από την ιστορία.</p> <p>Gallery για τη μετανάστευση (Φωτογραφίες/Ζωγραφική) https://www.europeana.eu/portal/el/explore/galleries/journeys-of-migration</p> <p>Εκθέσεις - Exhibitions (Τέχνη, Φωτογραφία, Ιστορία, Μόδα, Ταξίδια. Διατροφή) https://www.europeana.eu/portal/en/exhibitions/foyer</p>

Εφαρμογή

1.2.

Τίτλος	Αναζήτηση στο Φωτόδεντρο/Βίντεο
Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές	http://photodentro.edu.gr/video

<p>Απλή αναζήτηση</p>	<p>Αναζητήστε ο/α υλικό για να μελετήσουν οι μαθητές για:</p> <ul style="list-style-type: none"> • τη Βιολογία • την Ιστορία της ΣΤ' Δημοτικού • Έλληνες συγγραφείς • έργα τέχνης
<p>Σύνθετη αναζήτηση</p>	<p>Αναζητήστε ο/α υλικό, με στόχο να εμπλέξετε συναισθηματικά τους μαθητές για:</p> <ul style="list-style-type: none"> • τη Λογοτεχνία • την Ιστορία • την Αισθητική Αγωγή <p>http://photodentro.edu.gr/aggregator > Αναζήτηση > Επιλογές από αριστερή στήλη</p>

Εφαρμογή

1.3.

<p>Τίτλος</p>	<p>Αναζήτηση στην Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση</p>
<p>Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές</p>	<p>http://www.edutv.gr/index.php/protobathmia</p>
<p>Απλή αναζήτηση</p>	<p>Αναζητήστε ο/α υλικό για να μελετήσουν οι μαθητές για:</p> <ul style="list-style-type: none"> • τα ηφαίστεια • τους αρχαίους θεούς • τις βασικές έννοιες της μουσικής • τη ζωγραφική • τα γεωμετρικά στερεά • την ασφάλεια στο διαδίκτυο • τον ρατσισμό
<p>Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές</p>	<p>http://www.edutv.gr/index.php/documentaries/videos/diadiktiaki-paideia</p>
<p>Απλή αναζήτηση</p>	<p>Αναζητήστε ο/α υλικό για να μελετήσουν οι μαθητές για:</p> <ul style="list-style-type: none"> • την ασφάλεια στο διαδίκτυο • τον διαδικτυακό εκφοβισμό (cyberbullying)

Πηγές

- > Creative Commons (2015, Αυγ. 21). Ένας απλός οδηγός για τις άδειες Creative Commons 4.0. Ανάκτηση 20 Μαρτίου 2022 από <https://bit.ly/3x9eaT8>
- > Ζερβού, Κ., & Σοφός, Α. (2017). Διερεύνηση γνώσεων εκπαιδευτικών σχετικά με τις άδειες ανοικτού περιεχομένου και άδειες Common Creatives. Στο Παπανικολάου, Κ., Γόγουλου, Α., Ζυμπίδης, Δ., Λαδιάς, Α., Τζωρτζάκης, Ι., Μπράτιτσης, Θ. και Παναγιωτακόπουλος, Χ. (Επιμ.) *Πρακτικά 5ου Πανελληνίου Επιστημονικού Συνεδρίου «Ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία»* (σελ. 335-344). Ανώτατη Σχολή Παιδαγωγικής και Τεχνολογικής Εκπαίδευσης - Παιδαγωγικό Τμήμα & Επιστημονική Ένωση Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας για τη διάδοση των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση
- > Ζερβού, Κ., & Σοφός, Α. (2017). Διερεύνηση γνώσεων εκπαιδευτικών σχετικά με τα πνευματικά δικαιώματα που διέπουν τους ανοικτούς εκπαιδευτικούς πόρους. Στο Γούσιας, Φ. (Επιμ.), *Πρακτικά 4ου Συνεδρίου: «ΝΕΟΣ ΠΑΙΔΑΓΩΓΟΣ»* (σελ. 428-435). Επιστημονική Ένωση Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας για τη διάδοση των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση. http://users.sch.gr/synedrio/Praktika_Synedriou_04_Synedrio_Neos_Paidagogos_2017.pdf
- > LRE (n.d.). *The Learning Resource Exchange (LRE) for Schools*. Ανάκτηση 20 Μαρτίου 2022 από <https://bit.ly/3f2AIPj>
- > Μάθηση 2.0 (2012). *Καινοτομικές πρωτοβουλίες νέων και καλές πρακτικές για την αξιοποίηση των Διαδικτυακών Εργαλείων και Κοινοτήτων στον τομέα της Εκπαίδευσης και της Δια Βίου Μάθησης*. Ανάκτηση 20 Μαρτίου 2022 από <http://mathisi20.gr/>
- > Παπαδημητρίου, Σ. (2011). Ο ρόλος της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης στην υποστήριξη της σχολικής εκπαίδευσης την εποχή του Διαδικτύου. *Open Education: The Journal for Open and Distance Education and Educational Technology* 7(2), 99-118. <https://doi.org/10.12681/jode.9780>
- > Παπαδημητρίου, Σ. (2014, Νοε. 14-16). Καλές Πρακτικές Αξιοποίησης του Βίντεο στη Μάθηση. *Αξιοποίηση των ΤΠΕ στα συνεργατικά σχολικά προγράμματα* [Εισήγηση σε συνέδριο]. 1ο Πανελλήνιο Συνέδριο eTwinning, Πάτρα. <http://www.etwinning.gr/images/praktika2014/praktika.pdf>
- > Παπαδημητρίου, Σ., Μεγάλου, Ελ., & Τζοβλά, Ειρ. (2015). Ανοιχτές Εκπαιδευτικές Πρακτικές αξιοποίησης Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Περιεχομένου στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. *Πρακτικά 8ου Πανελληνίου Συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη»*. Σύρος, 26-28 Ιουνίου 2015 (σελ. 1-6).

- > Παπαδημητρίου, Σ. (2017). Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση 2.0: ψηφιακός γραμματισμός στα οπτικοακουστικά μέσα σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης. Στο Λιοναράκης, Α. (Επιμ.) *9ο Διεθνές Συνέδριο Ανοικτής και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης: Ο σχεδιασμός της μάθησης 9(5A)*, 73-85. <http://dx.doi.org/10.12681/icodl.1050>
- > Σοφός, Α., & Κώστας, Α. (2009). Ανοικτές Εκπαιδευτικές Πηγές - Το Παράδειγμα του eXe. Στο Δαπόντες, Ν., Τζιμόπουλος, Ν. (Επιμ.). *Πρακτικά 4ου Πανελληνίου Συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη»* (σελ. 1-9).
- > Τσακαρέστου, Μ., & Παπαδημητρίου, Σ. (2011). Εκπαιδευτική Τηλεόραση 2.0: το Πείραμα της Ψηφιακής Μετάβασης. Στο Λιοναράκης, Α. (Επιμ.). *6ο Διεθνές Συνέδριο Ανοικτής και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης: Εναλλακτικές μορφές εκπαίδευσης 6(1A)*, 555-567. <http://dx.doi.org/10.12681/icodl.765>
- > UNESCO (2002). *Forum on the impact of open courseware for higher education in developing countries: Final Report*. Paris, France.
- > UNESCO (2012). *UNESCO Paris OER Declaration*. <http://tinyurl.com/84leccn>



Κεφάλαιο 2.

Διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης και παιδαγωγική αξιοποίηση

Στο δεύτερο κεφάλαιο παρουσιάζονται ορισμένες μέθοδοι ένταξης του ο/α υλικού σε Διαδικτυακά Περιβάλλοντα Μάθησης και παιδαγωγικής αξιοποίησής του μέσα στην τάξη. Προτείνονται διαδικασίες που θα ήταν καλό να ακολουθούνται για τη χρήση του βίντεο στη σχολική τάξη πριν, κατά τη διάρκεια και μετά την ολοκλήρωση της θέασης. Προτείνεται, επίσης, η κατηγοριοποίηση της παιδαγωγικής αξιοποίησης των βίντεο του ψηφιακού αποθετηρίου «Φωτόδεντρο/Εκπαιδευτικά Βίντεο» και περιγράφονται μέθοδοι για κάθε κατηγορία. Στη συνέχεια, παρουσιάζονται βέλτιστες ή καλές πρακτικές ή βέλτιστα σενάρια διδασκαλίας αξιοποίησης των ο/α πόρων από τα περιβάλλοντα **«Φωτόδεντρο», «Αίσωπος», «TED ed»** που οι εκπαιδευτικοί καλούνται να εφαρμόσουν, να επεκτείνουν και να προσαρμόσουν στην τάξη τους.

2.1 Βίντεο στο σύγχρονο σχολείο

Η αξιοποίηση των ψηφιακών ο/α μέσων στο σύγχρονο σχολείο είναι ακόμα στην αρχή και λίγοι εκπαιδευτικοί γνωρίζουν τις κατάλληλες μεθόδους ένταξής τους στις τάξεις. Ωστόσο, υπάρχει μια αφθονία διαθέσιμων ανοικτών οπτικοακουστικών πόρων, οι οποίοι είναι δυνατό να αναζητηθούν και προσπελαστούν, ώστε να υποστηρίξουν **εμπλουτισμένα περιβάλλοντα μάθησης**, ανταποκρινόμενα στις προσδοκίες των μαθητών.

Το βίντεο συνδυάζει την οπτικοακουστική γλώσσα με την τέχνη. Η συνύπαρξη πολλών μορφών έκφρασης σε αυτό, όπως η ζωγραφική, η μουσική κι η λογοτεχνία το καθιστά μέρος της καθημερινότητάς μας.

Στόχοι της αξιοποίησης του βίντεο στο σχολείο είναι ο *οπτικοακουστικός γραμματισμός* και η *καλλιτεχνική παιδεία*. Οι δύο στόχοι αποτελούν απαραίτητα προσόντα για τον ενσυνείδητο πολίτη και τον καλλιεργημένο άνθρωπο, ειδικά στις νέες συνθήκες κυριαρχίας της οπτικοακουστικής επικοινωνίας (Αγγελίδη, Αλέτρας, Βαλντέν, Καλαμπάκας & Μουζάκη, 2017).

Οι νέες τεχνολογίες προσφέρουν τη δυνατότητα της θέασης, της αποθήκευσης, της ενσωμάτωσης σε περιβάλλοντα μάθησης, της αλληλεπίδρασης και ακόμα της δημιουργίας βίντεο στην τάξη, εμπλέκοντας ενεργά τους μαθητές σε συνεργατικές δραστηριότητες μάθησης.

Για την αποδοτική αξιοποίηση των ταινιών στη διδασκαλία είναι αναγκαίο ο εκπαιδευτικός που σκοπεύει να αξιοποιήσει κινηματογραφική ταινία, τηλεοπτική εκπομπή ή βίντεο στην τάξη, να προβεί σε μια σειρά από ενέργειες. Οι ενέργειες αυτές οργανώνονται και εφαρμόζονται σε πολλαπλά στάδια, όπως πριν την παρουσίαση της ταινίας για την προετοιμασία των μαθητών, κατά την προβολή της, αλλά και μετά το πέρας της για την τελική επεξεργασία της. Στο σύνολό τους, οι ενέργειες είναι σημαντικές, γιατί καθιστούν την αξιοποίηση των ταινιών στη διδασκαλία μια συνειδητή εκπαιδευτική πρακτική και προσδιορίζουν τον ρόλο του εκπαιδευτικού κατά τη χρησιμοποίηση του οπτικοακουστικού υλικού. Ως εκ τούτου, είναι σκόπιμο οι ενέργειες αυτές να οργανωθούν σε πέντε φάσεις (Σοφός, 2014):

- α) διδακτικής ανάλυσης και τεκμηρίωσης,
- β) προετοιμασίας,
- γ) προβολής,
- δ) επεξεργασίας και
- ε) αξιολόγησης της ταινίας και της διδακτικής παρέμβασης.

Στις ενότητες που ακολουθούν παρουσιάζονται ενδεικτικές προτάσεις για την ένταξη βίντεο από διάφορα αποθετήρια ως καλές πρακτικές στο σχολείο.

2.2 Προβολή βίντεο στην τάξη: γενικός σχεδιασμός



Ο Fisch (2004) προτείνει στους εκπαιδευτικούς που επιθυμούν να αξιοποιήσουν **βίντεο στην τάξη** να ακολουθούν τις εξής διαδικασίες:

A. Προετοιμασία: παρακολούθηση του βίντεο πριν την προβολή του στην τάξη, με σκοπό να:

- > επιβεβαιωθεί ότι ακολουθεί τους μαθησιακούς στόχους,
- > καθοριστεί η εκπαιδευτική προσέγγιση (παρακολούθηση στην τάξη ή στο σπίτι ολόκληρου του βίντεο ή τμημάτων του),
- > γίνει συζήτηση προεργασίας στην τάξη για το περιεχόμενο και τον σκοπό του και ενδεχόμενη εξατομίκευση, και
- > καθοριστεί η εργασία που θα ακολουθήσει, με σαφείς μαθησιακούς στόχους.

B. Συμμετοχή:

- > διακοπή της ροής του βίντεο για επισήμανση κρίσιμων θεμάτων,
- > υποβολή ερωτήσεων και καθοδήγηση των μαθητών, ώστε να σκεφθούν κριτικά σχετικά με αυτό που ήδη παρακολούθησαν, ή υποθετικά, σχετικά με αυτό που περιμένουν να παρακολουθήσουν στη συνέχεια,
- > χωρισμός των μαθητών σε μικρές ομάδες για συζήτηση ή καταγραφή των σκέψεών τους και μοίρασμα των αποτελεσμάτων με την ευρύτερη ομάδα.

Γ. Σύνδεση: επιλογή και σχεδιασμός επακόλουθων δραστηριοτήτων που να συνδέουν το βίντεο με το ευρύτερο διδακτικό περιβάλλον, καθώς επίσης με εμπειρίες από τον πραγματικό κόσμο.

2.3 Αξιοποίηση βίντεο

2.3.1 Ενσωμάτωση σε περιβάλλοντα μάθησης

Το βίντεο μπορεί να ενσωματωθεί σε Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης (LMS - Learning Management Systems), π.χ. Moodle, e-class, LAMS LMS, Blogs, Wikis, WebQuests, καθώς και σε άλλες Web 2.0 εφαρμογές, χρησιμοποιώντας τον **κώδικα ενσωμάτωσής του**, ο οποίος εμφανίζεται με δεξί κλικ στο βίντεο.

2.3.2 Δημιουργία νέου βίντεο με επαναχρησιμοποίηση υλικού

Οι τεχνικές και οι μέθοδοι για τη δημιουργία βίντεο εκτίθενται αναλυτικά στο κεφάλαιο 5.

2.3.3 Δημιουργία ραδιοφωνικής εκπομπής / podcast με επαναχρησιμοποίηση υλικού



Με κατάλληλα λογισμικά, ο ήχος δύναται να απομονωθεί από τα βίντεο, π.χ. συνεντεύξεων ποιητών, συγγραφέων, σκηνοθετών ή διαλέξεων επιστημόνων ή θεατρικών παραστάσεων και να αξιοποιηθεί με στόχο τη δημιουργία **ραδιοφωνικής εκπομπής/podcast** με την κατάλληλη επεξεργασία.

Η ηχογράφηση και η επεξεργασία ηχητικών αρχείων είναι δυνατό να πραγματοποιηθεί μέσω της χρήσης του ανοικτού λογισμικού Audacity². Για τη χρήση του λογισμικού Audacity, μπορεί κανείς να παρακολουθήσει το ενδεικτικό επεξηγηματικό βίντεο στην ελληνική γλώσσα στη διεύθυνση: <https://www.youtube.com/watch?v=Wkbjflbgw5s>

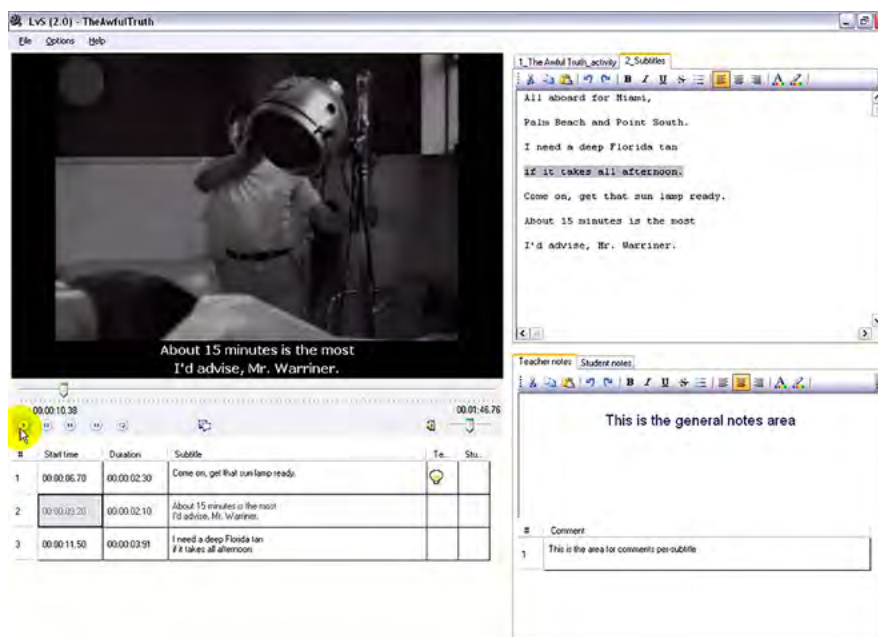
2.3.4 Μετάφραση, υποτιτλισμός και μεταγλώττιση βίντεο

Οι μαθητές/τριες μεταφράζουν, υποτιτλίζουν ή μεταγλωττίζουν τα διαθέσιμα βίντεο σε άλλες γλώσσες με το κατάλληλο λογισμικό και τα αναδιανέμουν στην εκπαιδευτική κοινότητα. Για παράδειγμα, αξιοποιούν τις δυνατότητες του Clipflair project (<http://www.clipflair.net/>), το οποίο διευκολύνει την εκμάθηση ξένων γλωσσών, μέσω του υποτιτλισμού και της μεταγλώττισης οπτικοακουστικού υλικού, ή του λογισμικού προσομοίωσης υποτιτλισμού Learning via subtitling (LVS) (<http://levis.cti.gr/index.php?lang=el>).

Το λογισμικό **Learning via Subtitling (LVS)** σχεδιάστηκε αρχικά για διδακτικούς και μαθησιακούς σκοπούς στον τομέα των ξένων γλωσσών. Με αφετηρία τα αναλυτικά προγράμματα ή τη διεπιστημονική και διαθεματική προσέγγιση, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν ή να μεταφέρουν οπτικοακουστικό υλικό και σχετικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες σε διάφορες μορφές μέσω, όπως αποσπάσματα από ταινίες, ειδήσεις, ντοκιμαντέρ.

Η διεπαφή χρήστη του λογισμικού LVS χωρίζεται σε τέσσερις τομείς:

- α) πάνω αριστερά βρίσκεται η περιοχή προβολής του οπτικοακουστικού υλικού, η οποία επιτρέπει στον μαθητή να διαχειριστεί τη ροή του βίντεο,
- β) πάνω δεξιά βρίσκεται η περιοχή προβολής εγγράφων, μέσω των οποίων δίνονται οδηγίες ή πληροφορίες για το απόσπασμα, το σενάριο, ασκήσεις κ.ά.,
- γ) κάτω αριστερά είναι η περιοχή συγγραφής υποτίτλων από τους μαθητές· στην περιοχή αυτή, ο εκπαιδευτικός μπορεί να προσθέσει διάφορα εικονίδια («πολύ καλά», «προσοχή» κ.λπ.) στο πλαίσιο ανατροφοδότησης της εργασίας των μαθητών,
- δ) κάτω δεξιά βρίσκεται η περιοχή σχολίων, μέσα στην οποία εκπαιδευτικοί και μαθητές επικοινωνούν, ανταλλάσσοντας σχόλια, απόψεις και τρόπους εργασίας (Παπαδημητρίου & Παπαδάκης, 2008).



Οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα:

- α) να σταματήσουν το βίντεο, να το πάνε μπροστά ή πίσω, ή να δουν το βίντεο πολλές φορές,
- β) να επεξεργάζονται κείμενα με βάση το περιεχόμενο της ταινίας ή στο πλαίσιο επιμέρους ασκήσεων, εντοπίζοντας, επιλέγοντας και ταξινομώντας πληροφορίες,
- γ) να βελτιώνουν την εργασία τους με τη βοήθεια συμπληρωματικών πληροφοριών και τη φθίνουσα καθοδήγηση από τον εκπαιδευτικό (scaffolding and fading) και
- δ) να κρατούν σημειώσεις για τα διάφορα στάδια εργασίας, τις στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων, τις ενδεχόμενες δυσκολίες και να συνδιαλέγονται με τον εκπαιδευτικό (στοχαστικο-κριτική ανάλυση και ανατροφοδότηση).

Η επεξεργασία από τον μαθητή έχει ως αποτέλεσμα ένα νέο αρχείο υποτίτλων. Ο δάσκαλος μπορεί να προβάλει το απόσπασμα με τους υπότιτλους που δημιούργησε ο μαθητής και να του προσφέρει την απαραίτητη ανατροφοδότηση, προφορικά ή γραπτώς, εισάγοντας τις παρατηρήσεις του σε ένα σημειωματάριο.

Ο σχεδιασμός των μαθησιακών δραστηριοτήτων στηρίζεται στις ακόλουθες αρχές (Παπαδημητρίου & Παπαδάκης, 2008):

- α) Ο μαθητής αισθάνεται ότι επιλύει ένα πρόβλημα του πραγματικού κόσμου.
- β) Ο μαθητής επεξεργάζεται βασικές έννοιες του αντικειμένου μάθησης.
- γ) Ο μαθητής έχει τον έλεγχο της μάθησής του και ευκαιρίες για αυτο-διόρθωση.
- δ) Ο δάσκαλος δίνει κατευθυντήριες γραμμές και ο μαθητής προχωρεί μόνος του.
- ε) Το αποτέλεσμα προκαλεί το ενδιαφέρον του μαθητή για να βιώσει την εμπειρία της μάθησης από την αρχή.

2.3.5 Δημιουργία νέου περιεχομένου μέσα στην τάξη

Οι μαθητές επαναχρησιμοποιώντας πολυμεσικά στοιχεία των βίντεο (εικόνες στατικές, κινούμενες, ήχους) και εμπλουτίζοντάς τα με άλλα αντίστοιχα, δημιουργούν νέο ψηφιακό περιεχόμενο, π.χ. μια ψηφιακή αφήγηση.

Πιο συγκεκριμένα, η προβολή του βίντεο μέσα στην τάξη μπορεί να αξιοποιηθεί με ποικίλους τρόπους (Σοφός, 2015), μέσω δοκιμασιών που σχετίζονται με δύο βασικές διαστάσεις: α) τη μάθηση και β) την εξέταση και την αξιολόγηση, ως επίδοση και αποτέλεσμα της μαθησιακής διαδικασίας. Οι δοκιμασίες που σχετίζονται με τη μάθηση στηρίζουν την ανάπτυξη των γνωστικών ικανοτήτων, της δηλωτικής και της διαδικαστικής γνώσης. Εκείνες που αναφέρονται στην αποτίμηση της μαθησιακής επίδοσης φανερώνουν σε ποιο βαθμό ο εκπαιδευόμενος έχει αποκτήσει ικανότητες, δεξιότητες και με ποιον τρόπο είναι σε θέση να τις εφαρμόσει. Από τα παραπάνω προκύπτει ότι οι δοκιμασίες και οι δραστηριότητες μπορούν να αξιοποιηθούν με ποικίλους τρόπους στην εκπαιδευτική διαδικασία. Σε μια προσπάθεια σύνδεσης με τις τυπικές διδακτικές λειτουργίες που λαμβάνουν χώρα συνήθως σε κάθε εκπαιδευτική διαδικασία, είτε αυτή είναι διά ζώσης είτε εξ αποστάσεως, διακρίνονται έξι βασικές λειτουργίες:

1. Κινητοποίηση: Οι δοκιμασίες που στοχεύουν στην κινητοποίηση των εκπαιδευομένων ζητούν από εκείνους να επεξεργαστούν τα περιεχόμενα που παρουσιάζονται σε ένα μαθησιακό πλαίσιο. Αντίστοιχες ασκήσεις και δραστηριότητες αποτελούν προϋπόθεση για κάθε εκπαιδευτική διαδικασία, προκειμένου να «ερεθιστούν» ποικιλοτρόπως τα ενδιαφέροντα και να συνδεθεί το θέμα με τις πρότερες γνώσεις και εμπειρίες των εκπαιδευομένων, να παρουσιάσουν πραγματικές καταστάσεις ή απλοποιημένα φαινόμενα, να συνδέσουν πρότερες γνώσεις και εμπειρίες με το προς εξέταση θέμα και να αποσταθεροποιήσουν καθημερινές αντιλήψεις και παγιωμένες γνώσεις. *Παράδειγμα: Ποιες διδακτικές λειτουργίες έχουν, κατά τη γνώμη σας, οι εικόνες του σχολικού βιβλίου της Γλώσσας;*

2. Διάγνωση: Η διάγνωση αποτελεί βασική διάσταση σε κάθε εκπαιδευτική διαδικασία. Στην Παιδαγωγική, η έννοια της διάγνωσης γίνεται αντιληπτή ως συστηματική συλλογή, επεξεργασία και ερμηνεία πληροφοριών, με στόχο τη λήψη αποφάσεων ή την πραγματοποίηση κάποιας ενέργειας. Οι δοκιμασίες σε αυτή την περίπτωση στοχεύουν στο να καταστήσουν ευδιάκριτο το επίπεδο γνώσης που έχουν οι εκπαιδευόμενοι. Παράλληλα, δίνουν τη δυνατότητα να στοχάζονται οι εκπαιδευόμενοι πάνω στις υπάρχουσες γνώσεις και αντιλήψεις τους. Οι δραστηριότητες που στοχεύουν στη διάγνωση θα πρέπει να εστιάζουν σε ένα συγκεκριμένο θέμα ή μια διάστασή του, να είναι ανοικτές, προκειμένου να επιτρέπουν ατομικές προσεγγίσεις πέρα από τυποποιημένες απαντήσεις και λύσεις, να κατευθύνουν σε συγκεκριμένο τελικό προϊόν ή αποτέλεσμα, π.χ. σχέδιο, περίληψη, σύντομη απάντηση και να επιζητούν ανώτερες γνωστικές ενέργειες, όπως περιγραφή, εξήγηση, αιτιολόγηση. *Παράδειγμα: Υπολόγισε τον μέσο όρο της ακόλουθης βαθμολογίας των μαθητών μίας τάξης Δημοτικού Σχολείου: 8, 9, 9, 10, 7, 8, 9, 10, 8, 9, 9, 10, 7, 9, 6, 8, 7, 10.*

3. Διερεύνηση και μελέτη: Δοκιμασίες που στοχεύουν στη διερεύνηση και στη μελέτη ενός θέματος αποτελούν σταθερό δομικό στοιχείο κάθε εκπαιδευτικής διαδικασίας και υλικού. Οι δοκιμασίες διερεύνησης και μελέτης ενσωματώνουν συνήθως εμπειρίες και πρότερες γνώσεις και προκαλούν, αποσταθεροποιούν ή επιτρέπουν διαφορετικές προσεγγίσεις ως προς τις απαντήσεις και τις λύσεις που θα πρέπει να δοθούν. *Παράδειγμα: Σε μία σχολική αίθουσα έχουν τοποθετηθεί σε πολλαπλά σημεία θερμόμετρα, τα οποία καταγράφουν διαφορετικές θερμοκρασίες. Θερμόμετρο (δίπλα στο παράθυρο): 15°C, θερμόμετρο (ψηλά στον τοίχο): 17°C, θερμόμετρο (χαμηλά στον τοίχο): 14°C. Βρες μια εξήγηση, γιατί στην ίδια αίθουσα καταγράφονται διαφορετικές θερμοκρασίες;*

4. Εφαρμογή, εξάσκηση και επανάληψη: Η εφαρμογή των γνώσεων σε συγκεκριμένο πλαίσιο και η εξάσκηση των εκπαιδευομένων αποτελούν βασικές προϋποθέσεις, προκειμένου οι εκπαιδευόμενοι να συνηθίζουν τον τρόπο εργασίας και να εφαρμόζουν με «αυτοματοποιημένο» τρόπο τις δεξιότητες που αποκτούν. Παραδείγματα ασκήσεων και δραστηριοτήτων που αποσκοπούν στην εφαρμογή και στην εξάσκηση, ζητούν από τους εκπαιδευόμενους –μεταξύ άλλων– να ονομάσουν ή να περιγράψουν έννοιες ή φαινόμενα (δηλωτι-

κή γνώση), να εφαρμόσουν κανόνες ή αρχές (διαδικαστική γνώση), να κάνουν εξάσκηση προκειμένου να συνηθίσουν τον τρόπο εργασίας και να στοχάζονται σχετικά με τη διαδικασία της εξάσκησης και τις δεξιότητες που έχουν αναπτύξει. *Παράδειγμα: Περιγράψτε σε ένα σύντομο κείμενο 300 λέξεων τις βασικές λειτουργίες του σχολείου, σύμφωνα με τον Fend³.*

5. Σταθεροποίηση, επέκταση και διαφοροποίηση: Η σταθεροποίηση της γνώσης, ως επακόλουθο των παραπάνω, μπορεί να επιτευχθεί όταν οι εκπαιδευόμενοι είναι σε θέση να συνδέουν μεταξύ τους επιμέρους πληροφορίες σε μια λογική σχέση. Τυπικό παράδειγμα αποτελούν οι δοκιμασίες, στις οποίες οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να ερμηνεύσουν και να αναλύσουν ένα ζήτημα ή ένα φαινόμενο, αξιοποιώντας τις γνώσεις που έχουν αποκτήσει πάνω στις επιμέρους διαστάσεις του θέματος. Οι δοκιμασίες σταθεροποίησης, επέκτασης και διαφοροποίησης αφορούν σε συναφή θεματικά πλαίσια, τα οποία, όμως, δεν αναφέρθηκαν άμεσα κατά την εκπαιδευτική διαδικασία. Ως εκ τούτου, εκτείνονται εκτός του υλικού που έχουν επεξεργαστεί οι εκπαιδευόμενοι και διαφοροποιούνται από αυτό. Τέτοιες δοκιμασίες είναι επίσης γνωστές ως δραστηριότητες εμπέδωσης, καθώς στοχεύουν στη βαθύτερη κατανόηση και επεξεργασία ενός θέματος που εξετάστηκε στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας (διά ζώσης ή εξ αποστάσεως). *Παράδειγμα: Σχεδιάστε ένα φύλλο εργασίας για διεπιστημονική διδασκαλία (Φυσική, Φιλολογικά, Μαθηματικά, Αγγλικά, Πληροφορική) και στη θεματική ενότητα «Οι πλανήτες του ηλιακού συστήματος», καταγράψτε ερωτήσεις βάσει της ταξινομίας του Bloom⁴ (γνώσης, κατανόησης, εφαρμογής, ανάλυσης, σύνθεσης και αξιολόγησης), χωρίζοντάς τες ανά θεματική και επιστημονική περιοχή.*

6. Αποτίμηση και αξιολόγηση: Οι δοκιμασίες αυτής της κατηγορίας στοχεύουν στην εκτίμηση, αποτίμηση και αξιολόγηση των γνώσεων και των δεξιοτήτων που έχουν πράγματι αποκτηθεί. Οι δοκιμασίες αποτίμησης και αξιολόγησης μπορούν να λάβουν τη μορφή: α) Τελικής αξιολόγησης: θα πρέπει να εστιάζουν στις γνώσεις και τις δεξιότητες που αξιολογούνται και να μην περιέχουν επιπλέον διαστάσεις. Οι ερωτήσεις πρέπει να είναι διατυπωμένες με σαφή και ρητό τρόπο, προκειμένου οι αξιολογούμενοι να μπορούν να κατανοούν τι ακριβώς τους ζητείται και η απάντησή τους να είναι εφικτή στον προκαθορισμένο χρόνο. Επιπλέον, οι ερωτήσεις θα πρέπει να σχετίζονται με θέματα που έχουν διδαχθεί κατά την επεξεργασία του εκπαιδευτικού υλικού και να μη σχετίζονται με άλλες γνώσεις (π.χ. προσωπικές). β) Αυτοαξιολόγησης: αποτελούν το κατάλληλο εργαλείο, προκειμένου οι εκπαιδευόμενοι να εκτιμήσουν το επίπεδο γνώσεων και δεξιοτήτων που έχουν αποκτήσει και να αντιληφθούν τα γνωσιακά κενά που παραμένουν. Οι ερωτήσεις θα πρέπει να διατυπώνονται σε διαβαθμισμένα επίπεδα δυσκολίας, προκειμένου όλοι οι εκπαιδευόμενοι (από τους καλύτερους ως τους πιο αδύναμους) να βιώνουν το αίσθημα της επιτυχίας. Πέρα από την τυπική μορφή των ερωτήσεων, πρέπει να σχεδιάζονται και δραστηριότητες που απαιτούν πιο σύνθετες διεργασίες, όπως η λήψη αποφάσεων ή η δημιουργία ενός έργου, προκειμένου να επιτυγχάνεται μια πιο ενεργητική εμπλοκή των εκπαιδευόμενων, σε σχέση με την

3. Fend, H. (1980). *Theorie der Schule*. München: Urban & Schwarzenberg.

4. Bloom, B.S., Krathwohl, D.R. (2000). *Ταξινομία διδακτικών στόχων. Τόμος Α' - Γνωστικός Τομέας*.

Μτφρ. Λαμπράκη-Πανάγου Α. Αθήνα: Κώδικας.

παθητική μελέτη που προηγήθηκε. Ακόμα, θα πρέπει να δίνεται η δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους να επιλέγουν το επίπεδο δυσκολίας. Η διαδικασία της αξιολόγησης θα πρέπει να είναι προσαρμοζόμενη, κλιμακωτής δυσκολίας και να παρέχει άμεση ανατροφοδότηση και νέες πληροφορίες στον εκπαιδευόμενο, επεξηγώντας τις σωστές και τις λάθος επιλογές του.

2.4 Κατηγοριοποίηση για την παιδαγωγική αξιοποίηση του βίντεο

Πιο συγκεκριμένα, η προβολή του βίντεο μέσα στην τάξη μπορεί να αξιοποιηθεί με τις παρακάτω δραστηριότητες (Paradimitriou, 2012· Παπαδημητρίου & Σοφός, 2019· EduTubePlus, 2009):

- A. Εισαγωγικές δραστηριότητες
- B. Μαθητοκεντρικές δραστηριότητες
- Γ. Δραστηριότητες ανάπτυξης γνωστικών δεξιοτήτων
- Δ. Δραστηριότητες ενεργοποίησης συναισθημάτων
- Ε. Δραστηριότητες πλούσιας οπτικής πληροφορίας
- ΣΤ. Δραστηριότητες για την ανάπτυξη της ο/α παιδείας

A. Εισαγωγικές δραστηριότητες για να εμπλέξουν, να υποκινήσουν, να κινητοποιήσουν και να παρακινήσουν τους μαθητές με τις πιο κάτω δυνατότητες:

1. Ως **ερέθισμα και κινητοποίηση** που θα κεντρίσει την προσοχή με οποιαδήποτε από τα ακόλουθα χαρακτηριστικά γνωρίσματα:

- > σοκ - έκπληξη - απόλαυση,
- > δημιουργία μιας αίσθησης μυστηρίου (σασπένς) - αβεβαιότητας, παρουσίαση ενός προβλήματος ή ζητήματος προς επίλυση χωρίς την παράθεση της λύσης του, σε αυτό το στάδιο.

2. Ως **ορόσημο και εισαγωγή** στο θέμα για:

- > επεξήγηση της θεματικής ενότητας,
- > εισαγωγή ή πλήρη αναφορά στη θεματική ενότητα,
- > ώθηση στην εστίαση ενός θέματος: δηλαδή τι να ψάξει κανείς, πού να επικεντρωθεί στο υπόλοιπο του βίντεο ή του θέματος,
- > παρουσίαση μιας λογικής ή ενός σκεπτικού για ένα θέμα, π.χ. γιατί μελετάμε αυτό το θέμα;
- > να σηματοδοτήσει «τι έρχεται αργότερα» (ένα «μακρινό ορόσημο»).

B. Μαθητοκεντρικές δραστηριότητες:

- > δημιουργία ενός έργου,
- > μελέτη ενός κειμένου,
- > διεξαγωγή μιας δράσης, π.χ. συνέντευξης πάνω σε ένα θέμα, εκδρομής σε ένα μουσείο.

Γ. Δραστηριότητες ανάπτυξης γνωστικών δεξιοτήτων

Βίντεο που δίνουν τη δυνατότητα στον/στην εκπαιδευτικό να στρέψει τις δραστηριότητες μάθησης στην ανάλυση, τη σύνθεση, την προέκταση και την ερμηνεία.

1. Πρόβλεψη, παρατήρηση, αξιολόγηση: για την ανάπτυξη της παρατηρητικότητας (π.χ. «επικεντρώστε την προσοχή σας σε...»). Επίσης, μπορεί να διακοπεί σε κάποιο σημείο, όπου οι μαθητές θα κληθούν να προβλέψουν τι θα συμβεί μετά.
2. Σύγκριση και αντίθεση (αναλογία, διαφορά), με φανερές αναλογίες και διαφορές στο περιεχόμενο.
3. Προέκταση και πρόβλεψη (ενθαρρύνει τους μαθητές να αναλογιστούν τι θα συνέβαινε αν αυτό συνεχιζόταν στο μέλλον).
4. Ερμηνεία (ζητούν από τον μαθητή να εξηγήσει τι θα συμβεί, π.χ. δεν είναι ολοφάνερο πού αναφέρεται το περιεχόμενο ή η ιστορία).

Δ. Δραστηριότητες ενεργοποίησης συναισθημάτων

Βίντεο το οποίο έχει τη δυνατότητα να συγκινήσει ή να μεταβάλει την ψυχική διάθεση, να προκαλέσει ευαισθητοποίηση (ενθαρρύνει ή/και διευκολύνει την ενσυναίσθηση και τη συναισθηματική εμπλοκή του μαθητή), για παράδειγμα:

- > μπορεί να σηματοδοτεί μια αλλαγή διάθεσης, ρυθμού ή θεματικής ενότητας,
- > να είναι συναισθηματικά φορτισμένο (διατηρώντας ωστόσο το λογικό σκεπτικό),
- > να δημιουργεί έκπληξη (π.χ. απίστευτης ομορφιάς τοπία ή στιγμιότυπα από την άγρια φύση).

Ε. Δραστηριότητες πλούσιας οπτικής πληροφορίας

Βίντεο που οργανώνουν και αναπτύσσουν οπτική πληροφορία προκειμένου να καταστήσουν πιο κατανοητό ένα θέμα:

- > βίντεο - παρουσιάσεις θεμάτων ιστορικού, πολιτιστικού, επιστημονικού, γεωγραφικού κ.ά. ενδιαφέροντος,
- > βίντεο - οδηγοί εκπαιδευτικού χαρακτήρα (tutorials), που παρέχουν οδηγίες βήμα-βήμα για το πώς κάνουμε κάτι (π.χ. μια μαγειρική συνταγή, μια συναρμολόγηση, χρήση μιας εφαρμογής, κανόνες ενός παιχνιδιού ή ενός αθλήματος),
- > βίντεο επεξηγηματικού χαρακτήρα (π.χ. επεξήγηση δυναμικών φαινομένων).

ΣΤ. Δραστηριότητες για την ανάπτυξη της ο/α παιδείας

Τα διαδικτυακά βίντεο αποτελούν εύχρηστο εκπαιδευτικό υλικό για την επεξήγηση των βασικών συμβάσεων ενός ο/α είδους, π.χ. ντοκιμαντέρ, μυθοπλαστική ταινία, καθώς επίσης και για την ανάλυση και ερμηνεία των μηνυμάτων που περιέχονται στις ο/α παραγωγές.

Για την προώθηση του ο/α γραμματισμού υπάρχει πληθώρα πρακτικών ανάλογα με την προσέγγιση και την εστίαση, όπως σκιαγραφείται ενδεικτικά παρακάτω:

Με σημείο αναφοράς την ανάλυση της ταινίας (Σοφός, 2014):

- > οπτικοακουστικός διάλογος,
- > δεξαμενή εννοιών,
- > ανάλυση οπτικοακουστικού περιεχομένου σε μικτές ομάδες,
- > δομική ανάλυση ταινίας.

Με σημείο αναφοράς τις στρατηγικές διδασκαλίας (Buckingham, 2008):

- > ανάλυση κειμένου,
- > ανάλυση πλαισίου,
- > μελέτες περίπτωσης,
- > προσομοιώσεις,
- > παραγωγές.

Με σημείο αναφοράς την πρακτική εργασία με την ταινία (Σοφός, 2014):

Πριν την ταινία:

- > αφίσα,
- > τρέιλερ,
- > εικόνες της ταινίας,
- > περίληψη,
- > πιθανές κατευθύνσεις.

Κατά την προβολή της ταινίας:

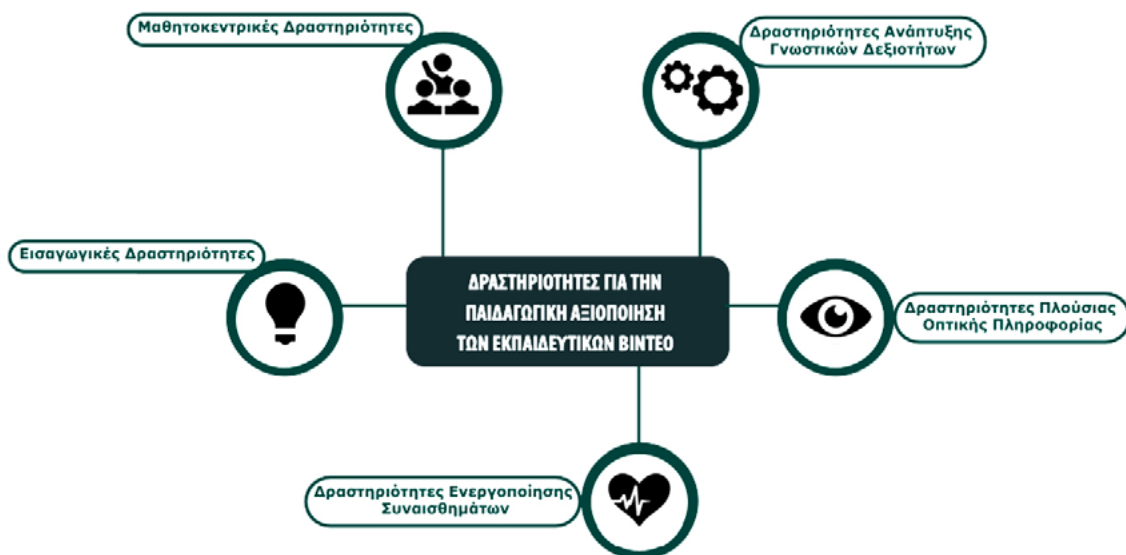
- > πλοκή και δράση,
- > κλιμάκωση και σκηνοθεσία,
- > κάμερα,
- > μοντάζ,
- > μουσικοί/Ήχοι.

Μετά την ταινία:

- > κριτική εξέταση,
- > θέματα,
- > χαρακτήρες.

Οι πιο πάνω αναφερόμενες κατηγορίες **A, B, Γ, Δ, E** απεικονίζονται στο παρακάτω σχήμα «Κατηγοριοποίηση για την παιδαγωγική αξιοποίηση βίντεο» που προτείνεται από το αποθετήριο «Φωτόδεντρο/Εκπαιδευτικά Βίντεο».

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΒΙΝΤΕΟ



Τα σύντομα βίντεο του αποθετηρίου είναι ταξινομημένα με βάση τη συγκεκριμένη παιδαγωγική κατηγοριοποίηση (επιπλέον των άλλων κατηγοριοποιήσεων) και συνεπώς μπορούν να αναζητηθούν στις αντίστοιχες κατηγορίες:

- A. Εισαγωγικές δραστηριότητες
- B. Μαθητο-κεντρικές δραστηριότητες
- Γ. Δραστηριότητες ανάπτυξης γνωστικών δεξιοτήτων
- Δ. Δραστηριότητες ενεργοποίησης συναισθημάτων
- E. Δραστηριότητες πλούσιας οπτικής πληροφορίας.

2.5 Τι θεωρείται ως καλή Ανοιχτή Εκπαιδευτική Πρακτική;

Ως μια καλή **Ανοιχτή Εκπαιδευτική Πρακτική αξιοποίησης Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Περιεχομένου** μπορεί να θεωρηθεί ένα σύνολο δραστηριοτήτων μάθησης μέσα ή/και έξω από την τάξη, όπως επίσης και τεχνικές διδασκαλίας που αξιοποιούν Ανοιχτούς Εκπαιδευτικούς Πόρους, οι οποίες έχουν εφαρμοστεί με τρόπο ώστε να προσεγγίζεται η παιδαγωγική καινοτομία και η δημιουργικότητα όσον αφορά το περιεχόμενο, τους στόχους, την προσέγγιση, τις δραστηριότητες ή τη μεθοδολογία (OER Commons, n.d.; Φωτόδεντρο Ανοιχτές Εκπαιδευτικές Πρακτικές 3.0, 2018).

Ο αντίκτυπος της εφαρμογής της καλής **Ανοιχτής Εκπαιδευτικής Πρακτικής** μπορεί να αξιολογηθεί/μετρηθεί σε επίπεδο μαθητών, συμμετεχόντων εκπαιδευτικών ή στην ευρύτερη σχολική/εκπαιδευτική κοινότητα.

Μία Ανοιχτή Εκπαιδευτική Πρακτική (Open Educational Practice-OEP) είναι μία διδακτική τεχνική που εφαρμόζεται σε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο, βασίζεται σε ανοιχτούς εκπαιδευτικούς πόρους (Open Educational Resources-OER) –ή/και αξιοποιεί ανοιχτά εργαλεία και περιβάλλοντα– και διαμοιράζεται ελεύθερα για την αξιοποίησή της από άλλους, με στόχο τη βελτίωση της ποιότητας της εκπαίδευσης και της μάθησης.

Ένα εκπαιδευτικό σενάριο ή ένα σύνολο δραστηριοτήτων μάθησης που αξιοποιούν ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο δεν αποτελεί από μόνο του μια ανοιχτή εκπαιδευτική πρακτική. Προϋπόθεση για να θεωρηθεί ένα εκπαιδευτικό σενάριο ή μία προτεινόμενη διδακτική τεχνική ως «εκπαιδευτική πρακτική», είναι η εφαρμογή του σε ένα συγκεκριμένο εκπαιδευτικό πλαίσιο με τη συμμετοχή μαθητών και η αξιοποίησή του ως παράδειγμα για τρίτους, μέσα από την επέκταση, την προσαρμογή ή την κατάλληλη διαμόρφωσή του, προκειμένου να ανταποκρίνεται σε κάθε νέο εκπαιδευτικό πλαίσιο.

Το εκπαιδευτικό πλαίσιο (educational context) προσδιορίζεται από το περιβάλλον στο οποίο εφαρμόζεται το εκπαιδευτικό σενάριο, μέσα ή έξω από την τάξη, το επίπεδο των μαθητών, κ.ά. Ο αντίκτυπος από την εφαρμογή της Ανοιχτής Εκπαιδευτικής Πρακτικής θα πρέπει να μπορεί να αξιολογηθεί/μετρηθεί.

Το πότε και πώς μια Ανοιχτή Εκπαιδευτική Πρακτική αποτελεί **βέλτιστη πρακτική (best practice)** αξιοποίησης ψηφιακού εκπαιδευτικού περιεχομένου αποτελούν σύνθετα ερωτήματα. Η παιδαγωγική καινοτομία και η δημιουργικότητα όσον αφορά το περιεχόμενο, τους στόχους, την προσέγγιση, τις δραστηριότητες ή τη μεθοδολογία αποτελούν βασικά στοιχεία. Ωστόσο, η αποδοχή της προτεινόμενης πρακτικής και η ευρεία υιοθέτησή της από την εκπαιδευτική κοινότητα αποτελούν ίσως τα πιο σημαντικά κριτήρια.

2.5.1 Φωτόδεντρο / Ανοιχτές Εκπαιδευτικές Πρακτικές

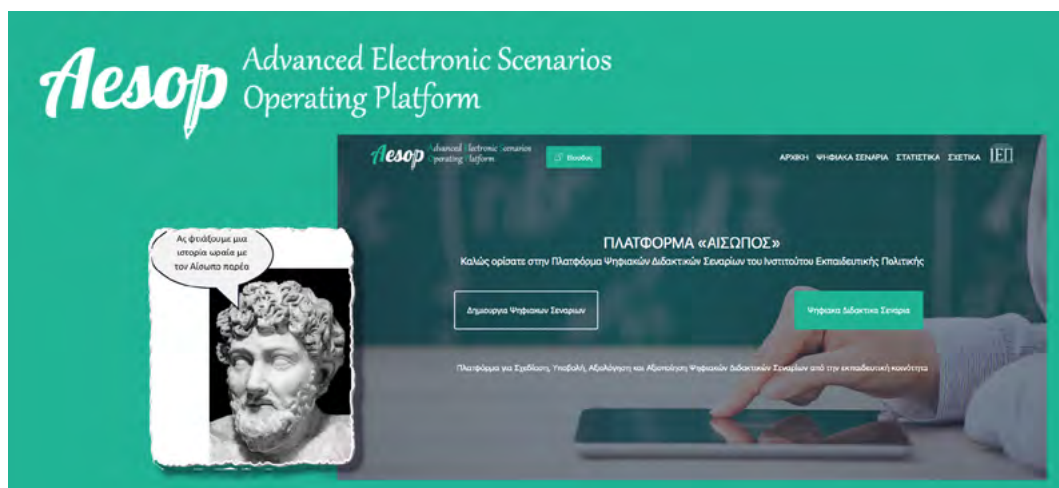
Στο παραπάνω πλαίσιο αναπτύχθηκε το Φωτόδεντρο/Ανοιχτές Εκπαιδευτικές Πρακτικές (<http://photodentro.edu.gr/oepr>) για να οργανώσει και να φιλοξενήσει τις προτεινόμενες Ανοιχτές Εκπαιδευτικές Πρακτικές αξιοποίησης ψηφιακού εκπαιδευτικού περιεχομένου για την Πρωτοβάθμια και τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση.

Οι πρακτικές διατίθενται ελεύθερα με την άδεια Creative Commons BY-NC-SA. Οι εκπαιδευτικοί καλούνται να καταθέσουν τις δικές τους προτεινόμενες Ανοιχτές Εκπαιδευτικές Πρακτικές αξιοποίησης ψηφιακού εκπαιδευτικού περιεχομένου, ώστε να αποτελέσουν πηγή έμπνευσης για τους συναδέλφους τους, ή να υιοθετήσουν τις Ανοιχτές Εκπαιδευτικές Πρακτικές άλλων εκπαιδευτικών.

Κάθε εκπαιδευτικός που συμμετέχει στο Φωτόδεντρο/Ανοιχτές Εκπαιδευτικές Πρακτικές έχει ένα δημόσιο, ανοικτό σε όλους, προφίλ και μπορεί να αξιολογεί, να σχολιάζει και να ανταλλάσσει απόψεις.

2.6 Εκπαιδευτικά σενάρια

Η έννοια «εκπαιδευτικό σενάριο» αναφέρεται σε μια ακολουθία μαθησιακών δραστηριοτήτων, η οποία εκτελείται σε συγκεκριμένη σειρά για την επίτευξη καθορισμένων μαθησιακών στόχων. Ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό σενάριο αποτυπώνει τον σχεδιασμό της διδακτικής διαδικασίας, συνδέοντας ταυτόχρονα το ψηφιακό περιεχόμενο, τους στόχους, τη μέθοδο, τα εκπαιδευτικά μέσα και τις επιμέρους δραστηριότητες σε ένα ενιαίο πλαίσιο εφαρμογής (Σοφός, 2011). Οι δραστηριότητες αποτελούν τμήματα του σεναρίου, εντάσσονται μέσα σε αυτό και μπορούν να είναι από απλές έως πιο προηγμένες ή σύνθετες (Σοφός, 2015).



2.6.1 Πλατφόρμα «Αίσωπος»

Η πλατφόρμα «Αίσωπος» (A.E.S.O.P. - Advanced Electronic Scenarios Operating Platform) αναπτύχθηκε από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής (ΙΕΠ) στο πλαί-

σιο του έργου «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και Καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών», με στόχο τη συγκέντρωση, αξιολόγηση και διάθεση ψηφιακών σεναρίων από τους ίδιους τους εκπαιδευτικούς ως αξιοποιήσιμες προτάσεις στη σχολική τάξη. Η αξιοποίηση μπορεί να γίνει με την απλή εφαρμογή των σεναρίων, την τροποποίηση και/ή την επέκτασή τους σε νέα πλαίσια.

Η πλατφόρμα παρέχει πρωτοποριακά ψηφιακά εργαλεία στους εκπαιδευτικούς, τα οποία τους επιτρέπουν να σχεδιάσουν, αναπτύξουν και εφαρμόσουν ψηφιακά διδακτικά σενάρια στην καθημερινή σχολική πρακτική, ακολουθώντας τους στόχους του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών (ΑΠΣ).

Τα σενάρια στην πλατφόρμα «Αίσωπος» σχεδιάζονται ανά εκπαιδευτική βαθμίδα και αφορούν συγκεκριμένα γνωστικά αντικείμενα ή έχουν διαθεματικό χαρακτήρα.

www.aesop.iep.edu.gr



2.6.2 TED education

Μέσω της πλατφόρμας TED ed (<https://ed.ted.com/>), ο εκπαιδευτικός μπορεί να ανακαλύψει και να δημιουργήσει τα δικά του μαθήματα/σενάρια διδασκαλίας, στηριζόμενος σε βίντεο ή διαλέξεις από τις πλατφόρμες TED-Ed Animation και TED Talk ή άλλα βίντεο από την πλατφόρμα YouTube.

www.ed.ted.com

2.7 Παιδαγωγικό πλαίσιο αξιοποίησης βίντεο στην τάξη

2.7.1 Γενικό πλαίσιο αξιοποίησης κινηματογραφικής ταινίας



1. Παρακολούθηση της ταινίας «Το κόκκινο μπαλόνι»

ΓΑΛΛΙΑ 1956, ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 34 ΛΕΠΤΑ, ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ALBERT LAMORISSE

Πρωτότυπος τίτλος: «Le Ballon Rouge»

Τάξη: Α' - Ε' Δημοτικού

Γνωστικό αντικείμενο: Διαθεματική Διδασκαλία, Αγγλικά, Τέχνες, Θρησκευτικά

Θέματα ταινίας: Πόλη, Περιήγηση, Φιλία, Περιέργεια, Αλληλεγγύη.

Η ταινία διατίθεται ανοικτά μέσω του συνδέσμου:

<https://www.dailymotion.com/video/x23dfvy>

2. Εφαρμογή των παρακάτω δραστηριοτήτων⁵

Γενικό Θέμα: Η Μεγάλη Πόλη

Ένα ή περισσότερα παιδιά περιπλανώνται στη μεγάλη πόλη. Οι ακόλουθες ερωτήσεις μπορούν να χρησιμεύσουν ως αφορμή για συζήτηση πάνω στο θέμα της Μεγάλης Πόλης, πέραν της κινηματογραφικής του προσέγγισης:

- > Τι αίσθηση σου προκαλεί η μεγάλη πόλη, όταν παριστάνεται ασπρόμαυρη και τι αλλάζει όταν απεικονίζεται με χρώμα;
- > Πώς φαίνεται η μεγάλη πόλη όταν είναι άδεια και πώς όταν είναι γεμάτη κόσμο;
- > Πώς νιώθεις όταν περιπλανιέσαι μόνος/μόνη στη μεγάλη πόλη; Ποιες καταστάσεις είναι πιο πιθανόν να σου συμβούν, όταν είσαι μόνος/μόνη;
- > Πώς νιώθεις σε μια μεγάλη πόλη, όταν κουβαλάς μαζί σου ένα κόκκινο μπαλόνι; Ποιες καταστάσεις είναι πιο πιθανόν να συμβούν, όταν κρατάς στο χέρι σου ένα κόκκινο μπαλόνι;

5. Οι παρακάτω δραστηριότητες αποτελούν μέρος του προγράμματος «Ταινίες – Μια Γλώσσα Χωρίς Σύνορα» (Film – A Language Without Borders), που υλοποιήθηκε από το British Film Institute, το Danish Film Institute και τη Vision Kino gGmbH και αναπτύχθηκε από τους Mark Reid (BFI), Charlotte Giese (DFI) και Sarah Duve (Vision Kino gGmbH). Το έργο συγχρηματοδοτήθηκε από το πρόγραμμα Creative Europe / Media της Ευρωπαϊκής Ένωσης και αποδόθηκε στην ελληνική γλώσσα από το ΕΚΟΜΕ ΑΕ – Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας.

- > Πώς νιώθεις στη μεγάλη πόλη, όταν ξεναγείς κάποιον;
- > Τι θα έδειχνες σε ανθρώπους που δεν έχουν ξαναβρεθεί στον τόπο που κατοικείς;

Διαβάζοντας τον χάρτη μιας πόλης

Τα παιδιά σχηματίζουν μικρές ομάδες των τεσσάρων. Σε κάθε ομάδα δίνεται ο χάρτης της πόλης τους, στον οποίο τα παιδιά καλούνται να αναζητήσουν συγκεκριμένες τοποθεσίες. Καθένα σχεδιάζει πάνω στον χάρτη, με χρωματιστό μολύβι, τον δικό του δρόμο προς το σχολείο. Ποιο παιδί διανύει τη μεγαλύτερη απόσταση;

- > Εντοπίστε τις ακόλουθες τοποθεσίες: το σχολείο, το τοπικό σουπερμάρκετ, ένα αθλητικό κέντρο, το σπίτι του/της καλύτερού/ής σας φίλου/ης.

Στη συνέχεια, η δραστηριότητα αξιολογείται μέσω **ομαδικής συζήτησης**:

- > Πώς φαίνεται η πόλη μας; Ποια είναι τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της;

Μετά την παρακολούθηση της ταινίας, μπορείτε να κάνετε μια συνολική κριτική.

Ασπρόμαυρες ταινίες

- > Γιατί νομίζετε πως κάποιες ταινίες είναι ασπρόμαυρες;
- > Μετά τις ταινίες: Σας έλειψε το χρώμα στην ταινία; Ποιες από τις σκηνές θα προτιμούσατε να τις παρακολουθήσετε έγχρωμες; Γιατί;
- > Τι είναι ενδιαφέρον σε μια ασπρόμαυρη ταινία;
- > Έχετε ξαναδεί ασπρόμαυρη ταινία; Ποια;

Σε **μικρές ομάδες (3-4 μαθητές)** τα παιδιά φωτογραφίζουν τον εαυτό τους, μία φορά έγχρωμα και μία ασπρόμαυρα. Πόσο διαφέρουν οι εντυπώσεις που προξενούν οι δύο φωτογραφίες;

Συμπληρωματικές δραστηριότητες:

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΑΙΝΙΩΝ ΜΙΚΡΟΥ ΜΗΚΟΥΣ:

The Red Balloon, Jemima & Johnny, Palle Alone In The World

<https://www.ekome.media/wp-content/uploads/Short-Films.pdf>

Οι προτεινόμενες δραστηριότητες (Zimmermann, Genz & Solte, 2018), που έχουν μεταφραστεί και αποτελούν μέρος των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων του ΕΚΟΜΕ, εστιάζουν σε έξι κατηγορίες στόχων της Εκπαίδευσης στα Μέσα για τον προσανατολισμό των εκπαιδευτικών παρεμβάσεων, στις οποίες τα Μέσα προσεγγίζονται ως δυνατότητες κριτικής διάδρασης στον βιόκοσμο των μαθητών (Σοφός, 2015). Οι στόχοι αποτυπώνονται στο παρακάτω διάγραμμα.

Κατηγορίες στόχων για τον προσανατολισμό των εκπαιδευτικών παρεμβάσεων

A. Γνωρίζω τα Μέσα

B. Εκφράζομαι με τα Μέσα

Γ. Επικοινωνώ και συνεργάζομαι με τα Μέσα

Δ. Ερευνώ και πληροφορούμαι με τα Μέσα

E. Εργάζομαι και οικοδομώ γνώση με τα Μέσα

ΣΤ. Στοχάζομαι πάνω στα Μέσα

Τίτλος	Βίντεο στην τάξη
Είδος δραστηριότητας	Δραστηριότητες αναζήτησης οπτικοακουστικού υλικού και παιδαγωγικής αξιοποίησής του στην τάξη.
Στόχοι	A. Γνωρίζω τα Μέσα B. Εκφράζομαι με τα Μέσα ΣΤ. Στοχάζομαι πάνω στα Μέσα
Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα	<p>1ο Επίπεδο: Γνωρίζω τα Μέσα</p> <p>A1: να γνωρίζουν ότι οι πηγές πληροφοριών είναι συγκεντρωμένες και οργανωμένες σε διαφορετικές μορφές, π.χ. αποθετήρια ο/α μέσων,</p> <p>A2: να γνωρίζουν και να κατανοούν την ορολογία, την οργανωτική δομή και τη μορφή παρουσίασης ο/α μέσων και διαδικτυακών υπηρεσιών,</p> <p>A3: να γνωρίζουν και να μπορούν να χειριστούν ο/α μέσα ως πηγές πληροφόρησης,</p> <p>A5: να εντοπίζουν τις δυνατότητες και τα όρια των ο/α μέσων και των ψηφιακών τεχνολογιών.</p>

<p>Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα</p>	<p>2ο Επίπεδο: Εκφράζομαι με τα Μέσα</p> <p>B2: να αναπτύσσουν και να εκφράζουν ιδέες μέσα από ο/α μέσα και κώδικες (βίντεο, κινηματογράφο).</p> <p>6ο Επίπεδο: Στοχάζομαι πάνω στα Μέσα</p> <p>ΣΤ1: να γνωρίσουν και να εξερευνήσουν διάφορες μιντιακές δομές (τοπική τηλεόραση, webtv) και διάφορα εργαλεία των Νέων Τεχνολογιών, π.χ., τον κινηματογράφο, τα συνεργατικά περιβάλλοντα.</p> <p>ΣΤ2: να μπορούν να περιγράφουν και να αξιολογούν τα μιντιακά μηνύματα, την επιδιωκόμενη επίδραση των ενεργειών τους με τα μιντιακά τους προϊόντα, π.χ. το βίντεο.</p>
<p>Ρόλος του διδάσκοντα</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Επικοινωνιακός • Ενθαρρυντικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός
<p>Πηγές και εργαλεία</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Βίντεο από περιβάλλοντα στο διαδίκτυο με ανοικτές άδειες χρήσης • Αποθετήρια ανοικτού ο/α περιεχομένου
<p>Προετοιμασία</p>	<p>Ο εκπαιδευτικός θα έχει αναζητήσει και επιλέξει το κατάλληλο βίντεο.</p>
<p>Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Αξιοποίηση των Τεχνών στην Εκπαίδευση https://www.openbook.gr/axiopoisi-twn-texnwn-stin-ekpaideysi/ • Ευρωπαϊκό αποθετήριο βίντεο στο πλαίσιο του προγράμματος σπουδών και υβριδικές ηλεκτρονικές υπηρεσίες για την παιδαγωγική αξιοποίησή του στην τάξη (A European curriculum related video library and hybrid e-services for the pedagogical exploitation of video in class) http://edutube.eu/sites/default/files/EduTubePlus_D6.1_PedagogicalFramework_v1.0.pdf

2.7.2 Παιδαγωγική αξιοποίηση ανά κατηγορία δραστηριότητας

Παιδαγωγική Αξιοποίηση σε Δραστηριότητες	Στόχος - Έμφαση
A. Εισαγωγικές	Κινητοποίηση, πρόκληση ενδιαφέροντος Εισαγωγή σε θέμα, αιτιολόγηση θέματος μελέτης
B. Μαθητοκεντρικές	Παρατήρηση, ανακάλυψη πληροφορίας ή έννοιας. Δημιουργία ενός προϊόντος, μελέτη ενός κειμένου, διεξαγωγή μιας δράσης. Αναπροσαρμογή, παρέμβαση, επαναστοχοθεσία βίντεο
Γ. Ανάπτυξης Γνωστικών Δεξιοτήτων	Πρόβλεψη > Παρατήρηση > Ερμηνεία Σύγκριση και Αντιπαράθεση Πρόβλεψη: τι θα συμβεί αν...
Δ. Ενεργοποίησης Συναισθημάτων	Επεξήγηση - Ερμηνεία Ευαισθητοποίηση, πρόκληση συναισθημάτων
Ε. Πλούσιας Οπτικής Πληροφορίας	Γεωγραφικού Ενδιαφέροντος Ο κόσμος γύρω μας Οπτικές αναπαραστάσεις Οδηγίες βήμα-βήμα Δυναμικά φαινόμενα



2.8 Γενικό πλαίσιο εφαρμογών

1. Αναζήτηση βίντεο σε ανοικτά αποθετήρια, όπως:

- > Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση www.edutv.gr
- > Φωτόδεντρο/Εκπαιδευτικά Βίντεο <http://photodentro.edu.gr/video>
- > EUScreen www.euscreen.eu
- > Europeana www.europeana.eu

2. Εφαρμογή της κατηγοριοποίησης του «Φωτόδεντρου/Εκπαιδευτικά Βίντεο» για την παιδαγωγική αξιοποίηση - Σχήμα 1

3. Επιλογή βέλτιστης ή καλής πρακτικής από το αποθετήριο «Φωτόδεντρο/Ανοιχτές Εκπαιδευτικές Πρακτικές»

ή

4. Επιλογή βέλτιστου σεναρίου από το αποθετήριο «Αίσωπος» και

5. Επέκταση ή προσαρμογή των καλών/βέλτιστων πρακτικών ή βέλτιστων σεναρίων.

Προτείνεται η επιλογή μιας ή περισσότερων καλών πρακτικών ή σεναρίων διδασκαλίας από τις προτεινόμενες εφαρμογές στον παρακάτω πίνακα και η υλοποίησή τους στην τάξη.

Η επιλογή θα γίνει με βάση:

- > το κατ' επιλογήν γνωστικό αντικείμενο,
- > τη ροή του Αναλυτικού Προγράμματος,
- > το πλαίσιο μέσα στο οποίο θα εφαρμοστεί, π.χ. περιβαλλοντικό πρόγραμμα, πρόγραμμα αγωγής υγείας, πολιτιστικό πρόγραμμα, ευέλικτη ζώνη.

Στο πλαίσιο της υλοποίησης στην τάξη, θα αναζητηθούν συμπληρωματικά βίντεο για την υποστήριξη της διδασκαλίας, από τα αποθετήρια που περιεγράφηκαν στην πρώτη ενότητα.

Τίτλος	Τι γνωρίζω για την υγιεινή διατροφή;
Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές	www.photodentro.edu.gr Σφραγίδα ποιότητας: «Καλή Πρακτική»
	<p>Τάξη Β΄ Δημοτικού</p> <p>Περιγραφή Στο πλαίσιο της Ευέλικτης Ζώνης, με θέμα τη διατροφή, οι μαθητές, με τη χρήση των ΤΠΕ εξερευνούν, πειραματίζονται και δοκιμάζουν τις γνώσεις τους σε μια σειρά από ψηφιακές δραστηριότητες.</p> <p>Γνωστικό αντικείμενο Ευέλικτη Ζώνη, Μελέτη Περιβάλλοντος της Δ΄ τάξης Δημοτικού, Γνωρίζω το σώμα μου.</p> <p>Δραστηριότητες Ακολουθήστε τη σειρά των δραστηριοτήτων από το «ψηφιακό portfolio»: Διατροφή και Υγεία http://www.livebinders.com/play/play?id=1665196</p> <p>Επέκταση Προτείνεται η επέκταση της πρακτικής με αξιοποίηση του βίντεο: «Ονειρομαγειρέματα» https://edutv.minedu.gov.gr/index.php/agogi-igeias/oneiromageiremata Ή των πιο κάτω αρχείων και βίντεο: «Τι γνωρίζω για την υγιεινή διατροφή;» http://photodentro.edu.gr/oep/retrieve/1776/diatrofi-kai-ygeia.pdf «Υγιεινή διατροφή» http://photodentro.edu.gr/video/r/8522/23?locale=el «Μπατζίνα» http://photodentro.edu.gr/video/r/8522/811?locale=el «Τρέφομαι Μεσογειακά» http://photodentro.edu.gr/video/r/8522/813?locale=el</p> <p>Η προτεινόμενη πρακτική υλοποιήθηκε στο πλαίσιο της Ευέλικτης Ζώνης (Αγωγή Υγείας), με θέμα τη διατροφή, χρησιμοποιώντας ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο από το «Φωτόδεντρο/Μαθησιακά Αντικείμενα» και το</p>

«Φωτόδεντρο/Εκπαιδευτικά Βίντεο». Οι μαθητές με τη χρήση των ΤΠΕ εξερευνούν, πειραματίζονται και δοκιμάζουν τις γνώσεις τους σε μια σειρά από ψηφιακές δραστηριότητες.

Σύμφωνα με την εκπαιδευτικό, σχετικά με τον αντίκτυπο της πρακτικής «η δυνατότητα πειραματισμού του μαθητή σε συνδυασμό με την διακριτική παρουσία του εκπαιδευτικού, μείωσε το άγχος και αύξησε την αυτοπεποίθηση και την ικανοποίηση των μαθητών. Η δυνατότητα πρόσβασης στις δραστηριότητες και από το σπίτι, επέτρεψε στους μαθητές να εργαστούν με τους δικούς τους προσωπικούς ρυθμούς και να εμπλέξουν στη διαδικασία και τους γονείς τους. Η επαφή των μαθητών με το εκπαιδευτικό λογισμικό και ειδικότερα με το “Φωτόδεντρο”, βοήθησε να αλλάξει η στάση τους απέναντι στον η/υ ώστε να μη τον θεωρούν ως μια ακόμη «παιχνιδομηχανή». Η εφαρμογή της πρακτικής, έφερε συμμετοχή όλων των μαθητών, εμπέδωση των βασικών αρχών της σωστής διατροφής και τη δυνατότητα ανατροφοδότησης μέσα από την παρουσίαση των γευμάτων στην ολομέλεια. Τα μαθησιακά αποτελέσματα της πρακτικής αξιολογήθηκαν θετικά με κατάλληλες προφορικές ερωτήσεις». Σχετικά με την επεκτασιμότητα της πρακτικής «μπορεί να αξιοποιηθεί, επεκταθεί και γενικευθεί σε όλες τις ειδικότητες στα Δημοτικά Σχολεία που έχουν εργαστήριο πληροφορικής, στο μάθημα της Ευέλικτης Ζώνης στην Αγωγή Υγείας και ειδικότερα τη Διατροφή» (Λάσκαρη, 2015).

Εφαρμογή

2.2

Τίτλος

Εξερευνώντας τη βιοποικιλότητα

Εκπαιδευτικό Υλικό
- Πηγές

www.photodentro.edu.gr
Σφραγίδα ποιότητας: «Βέλτιστη Πρακτική»

Τάξη

ΣΤ΄ Δημοτικού

Περιγραφή

Αφορμή για την υλοποίηση της παρούσας πρακτικής αποτέλεσε ένα e-Twinning έργο, με τίτλο «Exploring Biodiversity». Στο έργο συμμετείχαν και συνεργάστηκαν με το 7ο Δημοτικό Σχολείο Αγίου Δημητρίου, ένα Δημοτικό Σχολείο από την Κύπρο, ένα από τη Λιθουανία, ένα από την Ουγγαρία, τρία σχολεία από τη Ρουμανία και ένα ακόμα Δημοτικό Σχολείο από το Ίλιον Αττικής. Βασικός άξονας υπήρξε η στρατηγική, την οποία έχει εγκρίνει η Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΕ), αναγνωρίζοντας την ανάγκη προστασίας και βελτίωσης της βιοποικιλότητας στην Ευρώπη.

Το έργο έδωσε την ευκαιρία στους μαθητές όλων των συνεργαζόμενων σχολείων να γνωρίσουν τη βιοποικιλότητα της Ελλάδας και των άλλων συνεργαζόμενων ευρωπαϊκών χωρών. Παράλληλα οι μαθητές επικοινωνήσαν μεταξύ τους, βελτιώνοντας τη χρήση της αγγλικής γλώσσας και των ΤΠΕ.

Γνωστικό αντικείμενο

Γεωγραφία-Γεωλογία > Φυσικό περιβάλλον
 Περιβαλλοντική Εκπαίδευση/Εκπαίδευση για την Αειφόρο Ανάπτυξη > Απώλεια της Βιοποικιλότητας
<http://photodentro.edu.gr/oep/retrieve/2856/Biodiversity.pdf>

Εφαρμογή**2.3**

Τίτλος	Η ζωή σε άλλους τόπους
Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές	www.photodentro.edu.gr
	Τάξη ΣΤ΄ Δημοτικού Γνωστικό αντικείμενο Γεωγραφία-Γεωλογία > Ανθρωπογενές περιβάλλον Νέα Ελληνική Γλώσσα > Λόγος - Επικοινωνία Μαθηματικά > Στατιστική - Πιθανότητες Πολιτική και Κοινωνική Αγωγή

Εφαρμογή

2.4

Τίτλος	Γνωρίζω την Ευρώπη... ψηφιακά
Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές	www.photodentro.edu.gr
	Τάξη ΣΤ΄ Δημοτικού Γνωστικό αντικείμενο ΤΠΕ > Εφαρμογές ΤΠΕ ΤΠΕ > Πολυμέσα

Εφαρμογή

2.5

Τίτλος	Εξερευνώντας τα δίκτυα των υπολογιστών: Από το δίκτυο στο Διαδίκτυο
Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές	www.photodentro.edu.gr
	Τάξη ΣΤ΄ Δημοτικού Γνωστικό αντικείμενο ΤΠΕ > Διαδίκτυο
Γενίκευση	Οι πρακτικές σε αυτή την κατηγορία ακολουθούν τα βήματα: 1. Αναζήτηση βίντεο σε ανοικτά αποθετήρια. 2. Εφαρμογή της κατηγοριοποίησης «Φωτόδεντρο/ Εκπαιδευτικά Βίντεο» για την παιδαγωγική αξιοποίηση. 3. Επιλογή βέλτιστης ή καλής πρακτικής από τα αποθετήρια «Φωτόδεντρο» ή «Αίσωπος» και επέκταση ή προσαρμογή της.

Εφαρμογή

2.6

Τίτλος	Υλικό Υπολογιστή
Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές	http://aesop.iep.edu.gr/node/5625
	<p>Τάξη Όλες οι τάξεις του Δημοτικού</p> <p>Γνωστικό αντικείμενο Πληροφορική > Υλικό > Περιφερειακές συσκευές</p>

Εφαρμογή

2.7

Τίτλος	Παρθενώνας, ο ναός της Αθηνάς
Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές	http://aesop.iep.edu.gr/node/9107
	<p>Τάξη Όλες οι τάξεις του Δημοτικού</p> <p>Γνωστικό αντικείμενο Ιστορία (ΠΕ) > Αρχαιότητα (1100 π.Χ. - 4ος μ.Χ. αι.) > Τέχνες (Αρχιτεκτονική, Κεραμική, Πλαστική, Ζωγραφική)</p>

Εφαρμογή

2.8

Τίτλος	Αναπαράσταση και ρεαλισμός στον κινηματογράφο
Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές	http://aesop.iep.edu.gr/node/7338/1916 Εισαγωγή στην κινηματογραφική γλώσσα

Υποδειγματικό Σενάριο	Τάξη Όλες οι τάξεις του Δημοτικού Γνωστικό αντικείμενο Θεατρική Αγωγή > Θέατρο και άλλες Τέχνες
------------------------------	--

Εφαρμογή

2.9

Τίτλος	Ελληνική ταινία μικρού μήκους
---------------	--------------------------------------

Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές	http://aesop.iep.edu.gr/node/9299
-----------------------------------	---

Υποδειγματικό Σενάριο	Τάξη Όλες οι τάξεις του Δημοτικού Γνωστικό αντικείμενο Θεατρική Αγωγή > Θέατρο και άλλες Τέχνες
------------------------------	--

Εφαρμογή

2.10

Τίτλος	Παιδική παχυσαρκία... Τι φταίει;
---------------	---

Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές	http://aesop.iep.edu.gr/node/13558
-----------------------------------	---

Βέλτιστο Σενάριο	Τάξη Όλες οι τάξεις του Δημοτικού Γνωστικό αντικείμενο Μελέτη Περιβάλλοντος
-------------------------	--

Πηγές

- > Αγγελίδη, Α., Αλέτρας, Ν., Βαλντέν, Ρ., Καλαμπάκας, Β., & Μουζάκη, Δ. (2017). Στρατηγικοί άξονες για την εισαγωγή της οπτικοακουστικής εκπαίδευσης στο σχολικό σύστημα: Εισήγηση της ομάδας εργασίας για την Οπτικοακουστική Εκπαίδευση στο πλαίσιο του Εθνικού και Κοινωνικού Διαλόγου για την Παιδεία. Στο Γρόσδος, Σ. (Επιμ.) *Οπτικοακουστικός γραμματισμός στην εκπαίδευση. Πρακτικά συνεδρίου, Θεσσαλονίκη 24-26 Ιουνίου 2016* (σελ. 9-16). Περιφερειακή Διεύθυνση Π.Ε. και Δ.Ε. Κεντρικής Μακεδονίας. <http://www.kmaked.gr/site/images/praktika-synedriou.pdf>
- > ATC21S (n.d.). *21st-Century Skills*. Ανάκτηση 20 Μαρτίου 2022 από <http://atc21s.org/>
- > A.E.S.O.P - *Advanced Electronic Scenarios Operating Platform (n.d.)*. Πλατφόρμα για Σχεδίαση, Υποβολή, Αξιολόγηση και Αξιοποίηση Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων από την εκπαιδευτική κοινότητα. Ανάκτηση 20 Μαρτίου 2022 από <http://aesop.iep.edu.gr>
- > Buckingham D. (2008). *Εκπαίδευση στα ΜΜΕ Αλφαριθμητισμός, μάθηση και σύγχρονη κουλτούρα*. Αθήνα, Ελληνικά Γράμματα.
- > EduTubePlus (2009). *D6.1 A pedagogical framework for the effective use of video in class / Exemplary video-based educational scenarios*. http://edutube.eu/sites/default/files/EduTubePlus_D6.1_PedagogicalFramework_v1.0.pdf
- > Megalou, El., & Kaklamanis, Ch. (2013). Photodentro LOR, the Greek National Learning Object Repository. Στο Gómez Chova, L., López Martínez, A. & Candel Torres, I. (Επιμ.), *INTED2014, the 8th International Technology, Education and Development Conference* (σελ. 309-319). Valencia, IATED. <https://library.iated.org/view/MEGALOU2014PHO>
- > OER Handbook for Educators 1.0 (2010). *Open Educational Resources (OER) Handbook for educators*. Ανάκτηση 20 Μαρτίου 2022 από https://wikieducator.org/OER_Handbook/educator_version_one
- > OER Commons (n.d.). *Open Educational Practice in Action Hub*. Ανάκτηση 23 Μαρτίου 2022 από <https://www.oercommons.org/hubs/open-educational-practice>
- > Παπαδημητρίου, Σ., & Παπαδάκης, Σ. (2008). Διδακτική πρόταση αξιοποίησης των ταινιών της Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση μέσω Εκπαιδευτικού Εργαλείου Υποτιτλισμού. Στο Γούσιας, Φ. (Επιμ.), *Πρακτικά 5ου Πανελληνίου Συνεδρίου Επιστημονικής Ένωσης Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας για τη διάδοση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση «ΤΠΕ & Εκπαίδευση», 4-5 Οκτωβρίου 2008* (σελ. 188-202). Αθήνα. <https://bit.ly/2l8C6Qx>

- > Παπαδημητρίου, Σ., Μεγάλου, Ελ., & Τζοβλά, Ειρ. (2015). Ανοιχτές Εκπαιδευτικές Πρακτικές αξιοποίησης Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Περιεχομένου στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. *Πρακτικά 8ου Πανελληνίου Συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη»*. Σύρος, 26-28 Ιουνίου 2015 (σελ. 1-6).
- > Παπαδημητρίου, Σ., & Σοφός, Α. (2019). Πρόγραμμα εξ αποστάσεως επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης «Ψηφιακός Γραμματισμός στα Οπτικοακουστικά Μέσα σε Διαδικτυακά Περιβάλλοντα Μάθησης»: Αποτελέσματα και Προτάσεις από την Πιλοτική Εφαρμογή. *Open Education: The Journal for Open and Distance Education and Educational Technology* 15(1), 73-91. <http://dx.doi.org/10.12681/jode.19773>.
- > Zimmermann, L. C., Genz, S., Solte, E. (2018). *Πρόγραμμα ταινιών μικρού μήκους: The Red Balloon, Jemima & Johnny, Palle Alone In The World*. EKOME AE – Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας. Ανάκτηση 20 Μαρτίου 2022 από <https://www.ekome.media/wp-content/uploads/Short-Films.pdf>
- > Σοφός, Αλ. (2014). Ψηφιακός γραμματισμός ως κατηγορία του μιντιακού γραμματισμού και ικανότητας. Αναλυτική προσέγγιση θεωρητικών προσεγγίσεων για την ένταξη της εκπαίδευσης στα Μέσα στην εκπαίδευση. Στο Σοφός, Α. & Βρατσάλης Κ. (Επιμ.). *Παιδαγωγική Αξιοποίηση Νέων Μέσων στην εκπαιδευτική διαδικασία* (σελ. 61-82). Αθήνα, ΙΩΝ.
- > Σοφός, Α. (2015). *Σχεδιάζοντας σενάρια διδασκαλίας για την πρακτική άσκηση των φοιτητών. Ολιστικό μοντέλο διερευνητικής και στοχαστικής πρακτικής για την ενίσχυση του ψηφιακού γραμματισμού στο πλαίσιο της μεντορείας*. Αθήνα, Γρηγόρης.
- > Φωτόδεντρο/Εκπαιδευτικά Βίντεο 3.0 (2018, Ιαν. 30). *Εγχειρίδιο χρήσης*. ΙΤΥΕ – «ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ» Διεύθυνση Στρατηγικής και Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Υλικού. Ανάκτηση 23 Μαρτίου 2022 από <https://bit.ly/3zL5Zy1>
- > Φωτόδεντρο/Ανοιχτές Εκπαιδευτικές Πρακτικές 3.0 (2018, Μάιος 22). *Εγχειρίδιο χρήσης*, Έκδοση 1.0. ΙΤΥΕ - «ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ» Διεύθυνση Στρατηγικής και Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Υλικού. Ανάκτηση 23 Μαρτίου 2022 από <https://bit.ly/2UPPC4B>



FLIPPED CLASSROOM



Κεφάλαιο 3.

Μικτή μάθηση - Flipping Classrooms

Στο τρίτο κεφάλαιο παρουσιάζονται μέθοδοι αξιοποίησης του ο/α υλικού συνδυάζοντας εξ αποστάσεως μελέτη και ομαδικές δραστηριότητες στην τάξη (μοντέλο μικτής μάθησης - flipping classrooms) και τα πλεονεκτήματά τους. Στη συνέχεια παρουσιάζονται βέλτιστες ή καλές πρακτικές και επιλεγμένα σενάρια διδασκαλίας και αξιοποίησης ο/α πόρων με μικτή μάθηση, που οι εκπαιδευτικοί καλούνται να εφαρμόσουν, να επεκτείνουν και να προσαρμόσουν στην τάξη τους.

3.1 Το μοντέλο «Flipping Classrooms»



Με το παραδοσιακό μοντέλο διδασκαλίας, οι μαθητές είναι παθητικοί ακροατές και οι διδάσκοντες είναι οι «σοφοί» που «μεταδίδουν/μεταφέρουν» τη γνώση.

Το μοντέλο **Flipping Classrooms (Αντιστροφή της διδακτικής διαδικασίας)** προτείνει τους μαθητές/εκπαιδευόμενους ως ενεργούς μανθάνοντες (active learners) και τους διδάσκοντες ως υπεύθυνους να δημιουργήσουν σύγχρονα και αυθεντικά περιβάλλοντα μάθησης (curators). Σε αυτά, οι διδάσκοντες ενθαρρύνουν, υποστηρίζουν και παρακολουθούν τις δραστηριότητες μάθησης, διευκολύνουν τη μάθηση και γενικότερα αναπτύσσουν έναν περισσότερο συμβουλευτικό/εμπυχωτικό ρόλο στις ομαδικές ή ατομικές δραστηριότητες.

Ο Baker (2000) ξεκινά τη θεμελίωση του μοντέλου της αντεστραμμένης τάξης αναφερόμενος στον εκπαιδευτικό ως καθοδηγητή εκ των έσω και στη δυνατότητα παροχής της «παράδοσης» του καθηγητή με την τεχνική της διάλεξης στο σπίτι με τη μορφή μικρών βίντεο, ώστε να αξιοποιείται ο χρόνος στην τάξη για συνεργατικές δραστηριότητες εμπάθουσας, εξάσκησης και εμπέδωσης. Στη συνέχεια, οι Sams & Bergamann (2012) προτείνουν τη βιντεοσκόπηση και ανάρτηση της διάλεξης σε περιβάλλον μάθησης στο διαδίκτυο από τον ίδιο τον καθηγητή.

Οι μαθητές παρακολουθούν τις διαλέξεις και τα βίντεο εκτός τάξης, μελετούν τα κείμενα με τον δικό τους ρυθμό, όσες φορές επιθυμούν, μπορούν να σταματούν τη ροή και να επαναλαμβάνουν τμήματά της. Στη συνέχεια, η προηγηθείσα μελέτη επιτρέπει στους μαθητές να έχουν τον ατομικό τους χρόνο στην τάξη, στο πλαίσιο της συνεργασίας με τον διδάσκοντα, ώστε να εκπονήσουν τις βασικές δραστηριότητες μάθησης.

Ο πολύτιμος χρόνος μέσα στην τάξη αφιερώνεται στην ενεργητική, συνεργατική, ανακαλυπτική μάθηση, αξιοποιώντας ευκαιρίες επίλυσης αποριών, όπως επίσης εφαρμογής και εμπέδωσης των μαγνητοσκοπημένων παραδόσεων. Δεδομένου ότι η διδασκαλία αποτελεί, σύμφωνα με τον Bruner (1976), το «σύστημα στήριξης» (scaffolding) που παρέχει ο διδάσκων και που, όπως η σκαλωσιά, διασφαλίζει την ανέλιξη των μαθητών στο επόμενο κάθε φορά «επίπεδο ανάπτυξής τους» («zone

of proximal development», Vygotsky, 1978), με τη μέθοδο «Flipping Classrooms» αξιοποιείται η παρουσία του διδάσκοντα σε μέγιστο βαθμό, ώστε να προάγεται η κριτική σκέψη μέσα από τη συνεργασία και την κοινωνική αλληλεπίδραση (μικτή μάθηση).

Οι μαθητές παρακολουθούν τη διάλεξη ως εργασία για το σπίτι και ο καθηγητής χρησιμοποιεί όλο τον χρόνο στην τάξη για δραστηριότητες. Δηλαδή οι μαθητές καλούνται να συνδυάσουν πληροφορίες που προσλαμβάνουν εκτός τάξης και να αλληλεπιδράσουν μέσα στην τάξη με τους συμμαθητές τους, αξιοποιώντας όσα μελέτησαν, με στόχο την εμπέδωσή τους μέσα σε ελεγχόμενες συνεργατικές καταστάσεις.

Με τον τρόπο αυτό ενισχύεται η αυτονομία του μαθητή και η συνεργατικότητά του, ωθώντας τον να αναγνωρίζει μαθησιακές ανάγκες και εκπαιδευτικές πηγές, να θέτει μαθησιακούς στόχους και να αξιολογεί τον βαθμό επίτευξής τους.

Το μοντέλο **Αντεστραμμένη Τάξη (Flipped Classroom)** (Overmyer, 2012) αναφέρεται στην πιο ορθολογική διάθεση του χρόνου διδασκαλίας, υποστηρίζοντας την ενεργό συμμετοχή του μαθητή/εκπαιδευόμενου και αξιοποιώντας τις ευκαιρίες κριτικής σκέψης, που προσφέρονται κυρίως μέσα στην κοινωνική δομή της «τάξης».

3.1.1 Αντεστραμμένες τάξεις - Flipped Classrooms



Η «Αντεστραμμένη τάξη» ΔΕΝ είναι:

- > Ένα συνώνυμο για τα βίντεο στο Διαδίκτυο. «Αντεστραμμένη τάξη» είναι η αλληλεπίδραση και οι ουσιαστικές μαθησιακές δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα κατά τη διάρκεια του χρόνου που προσφέρεται πρόσωπο-με-πρόσωπο με τον διδάσκοντα – το οποίο είναι πολύ σημαντικά.
- > Η αντικατάσταση των διδασκόντων με τα βίντεο.
- > Ένα μάθημα στο διαδίκτυο (online).
- > Ένα μάθημα όπου οι μαθητές εργάζονται χωρίς σχέδιο/δομή.
- > Ένα μάθημα όπου οι μαθητές περνάνε όλη τη διάρκεια της σχολικής τάξης σε μια οθόνη υπολογιστή.
- > Ένα μάθημα, όπου οι μαθητές εργάζονται σε απομόνωση.



Η «Αντεστραμμένη τάξη» είναι:

- > Ένα μέσο αύξησης της αλληλεπίδρασης και του εξατομικευμένου χρόνου επαφής μεταξύ μαθητών και διδασκόντων.
- > Ένα περιβάλλον όπου οι μαθητές είναι υπεύθυνοι για τη μάθησή τους.
- > Μια τάξη όπου ο δάσκαλος δεν είναι ο «σοφός στη σκηνή» («sage on the stage»), αλλά ο «οδηγός από δίπλα» («guide on the side»).
- > Ο συνδυασμός άμεσης διδασκαλίας με επικοδομητική μάθηση.
- > Μια τάξη όπου οι μαθητές που απουσιάζουν λόγω ασθένειας ή εξωσχολικές δραστηριότητες, όπως αθλητικές, δεν μένουν πίσω στη μάθηση.
- > Μια τάξη όπου το περιεχόμενο είναι μόνιμα αρχειοθετημένο για μελέτη ή επανάληψη.
- > Μια τάξη όπου όλοι οι μαθητές εμπλέκονται ενεργά στη μάθηση.
- > Ένας χώρος όπου όλοι οι μαθητές μπορούν να λάβουν εξατομικευμένη εκπαίδευση.

Στο παραδοσιακό σχολείο, ο χρόνος είναι σταθερός και περιορισμένος, ενώ η κατανόηση από πλευράς των μαθητών είναι μεταβλητή. Με «αντεστραμμένη μαεστρία» (Rosenberg, 2013) μπορεί η κατανόηση των νέων εννοιών από τους μαθητές να γίνει σταθερή και ο χρόνος μεταβλητός, **αξιοποιώντας ενεργητικά στην τάξη τον «κερδισμένο» χρόνο που αφιερώνει κάθε μαθητής στο σπίτι μελετώντας με τον δικό του ρυθμό.**

3.1.2 Σχεδιασμός για την αντεστραμμένη διδασκαλία - Επανασχεδιασμός διδακτικών ενοτήτων

Ο διδάσκων επανασχεδιάζει τις διδακτικές ενότητες, αφού έχει αξιολογήσει τις εκπαιδευτικές ανάγκες, τις προαπαιτούμενες γνώσεις και τα μαθησιακά στυλ των μαθητών του. Σχεδιάζει νέα περιβάλλοντα μάθησης με ατομικές και ομαδικές δραστηριότητες, προσφέροντας κίνητρα ώστε οι μαθητές να συμμετέχουν ενεργά.

Στο πλαίσιο αυτό, προτείνει στους μαθητές τις κατάλληλες πηγές για τη μελέτη στο σπίτι, μεταξύ των οποίων κείμενα, διαλέξεις και βίντεο. Μπορεί να δημιουργήσει ο ίδιος τις διαλέξεις, αξιοποιώντας κατάλληλα προγράμματα καταγραφής της οθόνης (camtasia studio, captivate, demo builder) ή να επιλέξει διαλέξεις και βίντεο από ψηφιακά αποθετήρια Ανοικτού Εκπαιδευτικού Υλικού.

Αναλόγως με τον επανασχεδιασμό της διδακτικής ενότητας, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα επικοινωνίας με τον διδάσκοντα και τους συμμαθητές τους σε διαδικτυακές συζητήσεις.

Η μελέτη επιτρέπει στους μαθητές να έχουν τον ατομικό τους χρόνο στην τάξη, στο πλαίσιο συνεργασίας με τον διδάσκοντα, ώστε να εκπονήσουν τις βασικές δραστηριότητες μάθησης.

Ο χρόνος **μέσα στην τάξη** αξιοποιείται στην επίλυση αποριών, όπως και στην εφαρμογή και εμπέδωση των μαγνητοσκοπημένων παραδόσεων, ώστε να προάγεται η κριτική σκέψη μέσα από τη συνεργασία και την κοινωνική αλληλεπίδραση. Συνεπώς, ο πολύτιμος χρόνος μέσα στην τάξη αφιερώνεται στην ενεργητική, συνεργατική, ανακαλυπτική μάθηση.

Πιο συγκεκριμένα, ο χρόνος στο σχολείο μπορεί να αξιοποιηθεί σε:

- > δραστηριότητες με φύλλα εργασίας,
- > ομαδικές δραστηριότητες - εργασία σε μικρές ομάδες,
- > προσαρμογή στις ανάγκες-επίπεδα μαθητών,
- > μέθοδοι «Project based learning», «Problem based learning», «Inquiry based learning»,
- > web 2.0 εργαλεία (π.χ. Web quests, timelines, wikis, blogs, tag clouds, mind maps, κ.λπ.),
- > ανάπτυξη μικρών ή μεγαλύτερων έργων (projects),
- > πειράματα, σύντομες ερευνητικές δραστηριότητες,
- > δραστηριότητες εκτός τάξης (π.χ. πειράματα στη φύση, δημιουργία κήπων, μετεωρολογικών σταθμών, μελέτη ασπινδύλων, κ.λπ.),
- > παρουσιάσεις.



3.2 Αξιοποιώντας ανοικτούς εκπαιδευτικούς πόρους

Στις μέρες μας, εκπαιδευτικοί και μαθητές έχουν στη διάθεσή τους μια πληθώρα αποθετηρίων στο διαδίκτυο με ανοικτό εκπαιδευτικό υλικό, στα οποία η αναζήτηση και η πρόσβαση είναι ελεύθερη και από τα οποία μπορούν να αντληθούν πηγές για την εφαρμογή της «Αντεστραμμένης Τάξης».

Ευρωπαϊκά και εθνικά έργα, πανεπιστήμια, εκπαιδευτικοί φορείς, καθώς και επαγγελματίες πάροχοι περιεχομένου έχουν αναπτύξει Ψηφιακά Αποθετήρια/Δεξαμενές Εκπαιδευτικού Υλικού με ανοικτές άδειες χρήσης, όπως: Learning Resource Exchange - European Schoolnet (LRE, n.d.), Open Discovery Space portal, Europeana, Khan Academy κ.ά.

Στην Ελλάδα έχει αναπτυχθεί ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο που ακολουθεί τους στόχους των Προγραμμάτων Σπουδών της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, στο πλαίσιο των δράσεων του Ψηφιακού Σχολείου για το Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Περιεχόμενο. Συγκεκριμένα, η κεντρική σελίδα του Ψηφιακού Σχολείου για το Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Περιεχόμενο, απ' όπου δίνεται πρόσβαση στο ψηφιακό περιεχόμενο, στην υποδομή και στις υπηρεσίες που αναπτύσσονται, βρίσκεται στη διεύθυνση <http://dschool.edu.gr>.

Μέσα από την κεντρική σελίδα του Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Περιεχομένου, δίνεται πρόσβαση στο διαθέσιμο ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο και συγκεκριμένα σε:

- > Διαδραστικά σχολικά βιβλία: <http://ebooks.edu.gr>
- > Αποθετήριο μαθησιακών αντικειμένων - Φωτόδεντρο/Μαθησιακά Αντικείμενα: <http://photodentro.edu.gr/lor/>
- > Αποθετήριο εκπαιδευτικών βίντεο - Φωτόδεντρο/Εκπαιδευτικά Βίντεο: <http://photodentro.edu.gr/video/>
- > Αποθετήριο εκπαιδευτικού υλικού χρηστών για την Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια εκπαίδευση - Φωτόδεντρο/e-yliko: <http://photodentro.edu.gr/ugc/>

Εστιάζοντας στην αξιοποίηση του βίντεο, η έρευνα (Παπαδημητρίου, 2011) έχει δείξει ότι η χρήση του μπορεί να:

- > κεντρίσει το ενδιαφέρον των μαθητών για νέα γνώση,
- > προσφέρει τη δυνατότητα στο μαθητή να «ταξιδέψει» σε άλλους τόπους κι άλλους χρόνους,
- > ανακαλύψει «κρυμμένους κόσμους»,
- > αποσαφηνίσει και συσχετίσει αφηρημένες έννοιες,
- > ζωντανέψει το περιεχόμενο του μαθήματος,
- > αναδείξει απομακρυσμένες έννοιες (π.χ. την Κίνα, τη βαθιά θάλασσα, το διάστημα), έννοιες δύσκολες στην κατανόηση (π.χ. το εσωτερικό του σώματος, μικροσκοπικά στοιχεία),

- > επιμηκύνει τον χρόνο (π.χ. τη σύγκρουση δυο αυτοκινήτων) ή να τον συμπύκνει (π.χ. την ανάπτυξη ενός λουλουδιού),
- > βελτιώσει την ικανότητα δημιουργίας και ερμηνείας οπτικών μηνυμάτων, οδηγώντας στον «οπτικό αλφαριθμητισμό» (visual literacy).

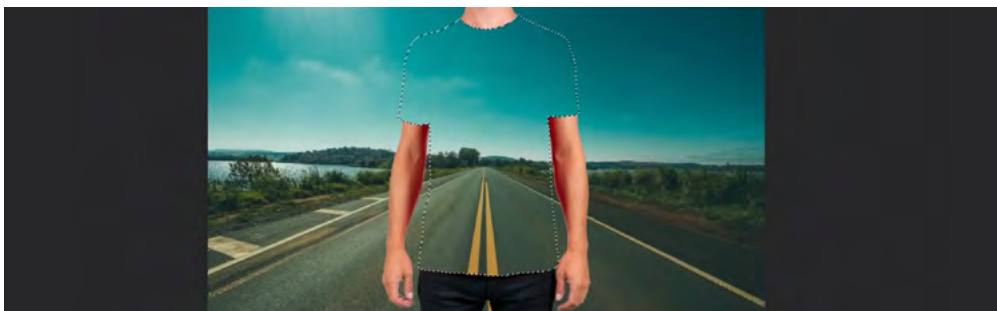
3.3 Είδη επεξηγηματικών βίντεο

Ενώ οι ταινίες μικρού και μεγάλου μήκους και το ντοκιμαντέρ κυριαρχούν ως βασικά είδη ταινίας που αξιοποιούνται συμπληρωματικά στον εκπαιδευτικό χώρο, τα ψηφιακά επεξηγηματικά βίντεο διαμορφώνουν μια νέα κατηγορία, που τυγχάνει μεγάλης αποδοχής από την εκπαιδευτική κοινότητα. Σε αυτήν ανήκουν επεξηγηματικά βίντεο που δημιουργούνται συνειδητά από εκπαιδευτικούς ή γενικότερα από ανθρώπους του εκπαιδευτικού χώρου, προκειμένου να εξηγήσουν αντικείμενα, φαινόμενα κ.ά., που συνδέονται άμεσα με το περιεχόμενο των μαθημάτων του σχολείου. Ως εκ τούτου, ο κύριος σκοπός αυτών των βίντεο είναι εκπαιδευτικός και επεξηγηματικός. Αυτά, όπως προαναφέρθηκε, έχουν τοποθετηθεί σε διάφορα ψηφιακά αποθετήρια και αποτελούν εν δυνάμει μορφωτικά αγαθά, που μπορούν να εισαχθούν στην εκπαιδευτική διαδικασία από τον εκπαιδευτικό.

Από εκπαιδευτική άποψη, ορισμένα βιντεομαθήματα είναι υψηλής ποιότητας και μπορούν να βοηθήσουν τόσο τους νέους όσο και τους μεγαλύτερους σε ηλικία να μάθουν και να κατανοήσουν. Άλλα βίντεο, με τη σειρά τους, απλοποιούν πολύπλοκα θέματα ή απλά παρέχουν ψευδείς γνώσεις, συνεπώς απαιτείται μια κριτική στάση απέναντί τους. Όσοι έχουν εμπειρία και κατάλληλη παιδεία στα μέσα ενημέρωσης μπορούν να ξεχωρίσουν και να χρησιμοποιήσουν τα κατάλληλα βιντεομαθήματα.

Στη συνέχεια, παρουσιάζονται τα βασικά είδη των επεξηγηματικών βίντεο (Σοφός, 2020).

3.3.1 Screencast



- > **Βιντεοσκόπηση οθόνης και ήχου**
- > **Χρήση:** για εκμάθηση μιας διαδικασίας
- > **Ενδεικτικές εφαρμογές:** Screencast-O-Matic (δωρεάν), Camtasia (επί πληρωμή).

Παράδειγμα:

<https://www.youtube.com/watch?v=EvazECoMvrM>

3.3.2 Βίντεο από διαφάνειες παρουσίασης

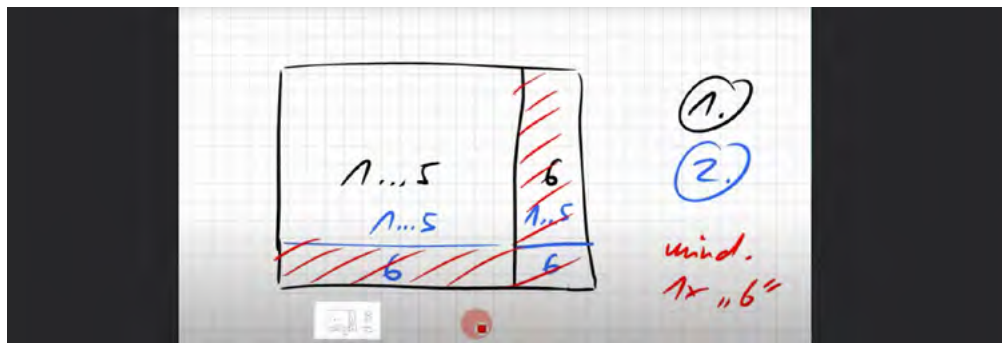


- > **Παρουσίαση με ηχογράφηση**
- > **Χρήση:** το πλεονέκτημα είναι ότι μπορεί κανείς να χρησιμοποιήσει τις διαφάνειες που έχει ήδη
- > **Ενδεικτική εφαρμογή:** Powerpoint.

Παράδειγμα:

<https://www.youtube.com/watch?v=qu5cDXOY9Sg>

3.3.3 Khan-Style-video



- > **Βιντεοσκόπηση με γραφή επί της οθόνης και ηχογράφηση**
- > **Χρήση:** για την επεξεργασία των ασκήσεων και διαδικασιών
- > **Απαιτήσεις:** λογισμικό και οθόνη αφής/οθόνη αφής και γραφίδα.

Παράδειγμα:

https://www.youtube.com/watch?v=6jt_Eu4z8Ck

3.3.4 Cut-out animation

Συνήθως χρησιμοποιείται ένας συνδυασμός κειμενικού περιεχομένου και γραφικών στοιχείων, μπροστά από ένα ουδέτερο φόντο. Η επεξήγηση δίνεται μέσω της αφήγησης ή/και της μουσικής, παρέχοντας την καλύτερη κατανόηση, μεταξύ άλλων, εννοιών, δομών, πολιτικών, κοινωνικών ή βιολογικών λειτουργιών. Η επεξήγηση κυρίως τοποθετείται σε ένα φανταστικό πλαίσιο μέσω της αφήγησης: Στο τρίτο παράδειγμα, το προσφυγικό πρόβλημα παρουσιάζεται μέσα από τον μυθο-

πλαστικό χαρακτήρα του «Karim», δημιουργώντας ένταση, αλλά ακόμα και διαπροσωπική σχέση ανάμεσα στον θεατή και τον πρωταγωνιστή, μεταφέροντας κατά αυτό τον τρόπο με μεγαλύτερη σαφήνεια το μήνυμα του βίντεο. Το βίντεο δεν έχει δημιουργηθεί από ένα λογισμικό, αλλά τα γραφικά στοιχεία «ζωντάνεψαν» μέσα από ψηφιακή επεξεργασία, μια διαδικασία που είναι κατάλληλη για τη διδασκαλία.



- > **Συγχρονισμός γραφικών στοιχείων και κειμένου με την ηχογράφηση**
- > **Χρήση:** δημιουργικός τρόπος επεξήγησης ενός θέματος
- > **Απαιτήσεις:** Βιντεοκάμερα, λογισμικό μοντάζ και δεξιότητες σχεδίασης.

Παραδείγματα:

1. <https://www.youtube.com/watch?v=i4N8m500Rlw>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=OAKGw0rcuzo>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=iqWYwPJ352U>

3.3.5 Sketchvideo

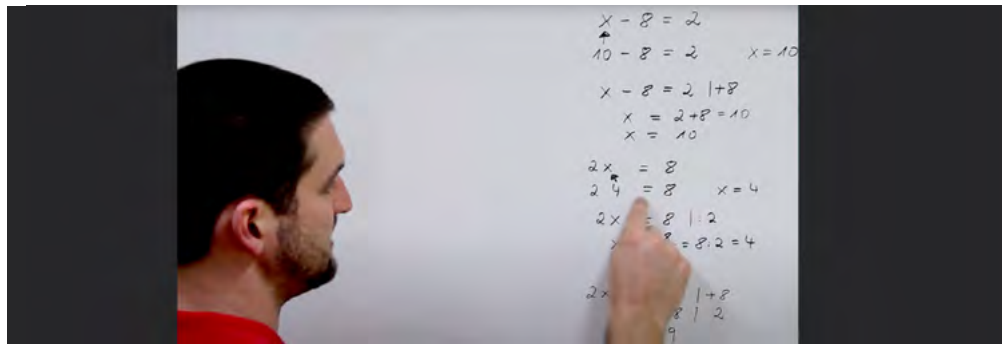


- > **Ψηφιακή έκδοση της κινούμενης εικόνας (cut-out animation), κυρίως με κείμενο και γραφικά στοιχεία**
- > **Ενδεικτική εφαρμογή:** Sketchvideosoft-ware www.videoscribe.co/en/

Παράδειγμα:

<https://www.youtube.com/watch?v=d3gyyuY2eps>

3.3.6 Whiteboard video



- > Σε ένα διαδραστικό πίνακα με διδασκαλία σε μια τυπική κατάσταση
- > Με ενεργοποίηση της αντίστοιχης λειτουργίας του πίνακα
- > **Απαιτήσεις:** Εξωτερική κάμερα και επεξεργασία με λογισμικό.

Παράδειγμα:

<https://www.youtube.com/watch?v=9UVkZFySE5I>

3.3.7 Βιντεοσκόπηση διάλεξης



- > Βιντεοσκόπηση διάλεξης ή μαθήματος
- > Καταγράφονται όλα, τα περιεχόμενα και οι πληροφορίες δεν τροποποιούνται ή επεξεργάζονται ειδικώς.
- > **Απαιτήσεις:** Εξωτερική κάμερα και επεξεργασία με λογισμικό.

Παράδειγμα:

<https://www.youtube.com/watch?v=Unzc731iCUY>

3.3.8 Talking head videos



Vlogging, blogging σε μορφή βίντεο.

- > **Ο εισηγητής μιλάει στην κάμερα**
- > **Ατομικό και αυθεντικό βίντεο**
- > **Περιεχόμενα και άλλα στοιχεία μπορούν να προστεθούν στη συνέχεια**
- > **Απαιτήσεις:** Κάμερα, φωτογραφική μηχανή και λογισμικό επεξεργασίας.

Παραδείγματα:

1. https://www.youtube.com/watch?v=TUNsFX_R5F4

2. <https://www.youtube.com/watch?v=7oyL8gl-Y9g>

3.3.9 Συνέντευξη



- > **Βιντεοσκόπηση συνέντευξης**
- > **Πλαίσιο διαλόγου με ερωτήσεις που ακολουθούνται από απαντήσεις**
- > **Ειδική τεχνογνωσία**
- > **Απαιτήσεις:** Πολλές κάμερες (ιδανικά) και λογισμικό επεξεργασίας.

Παράδειγμα:

<https://www.youtube.com/watch?v=IB6K60mkmho>

3.3.10 Roles play - Παίξιμο Ρόλων



- > **Επαναλαμβανόμενες καταστάσεις**
- > **Στοχασμός ρολών και δραστηριοτήτων**
- > **Απαιτήσεις:** Κάμερα και λογισμικό επεξεργασίας.

Παράδειγμα:

<https://www.youtube.com/watch?v=bSqP0hRne2Y>

3.3.11 Πείραμα



- > Βιντεοσκόπηση ενός (εργαστηριακού) πειράματος
- > Οι μαθητές κατανοούν ένα πείραμα χωρίς τη διεξαγωγή του
- > Απαιτήσεις: Κάμερα και λογισμικό επεξεργασίας.

Παράδειγμα:

https://www.youtube.com/watch?v=v_HJNsdk8Es

3.3.12 Tutorials (How to Video)

Πρόκειται για βίντεο που παρουσιάζουν διαδικασίες βήμα-βήμα πάνω σε διάφορα θέματα, όπως μαγειρική, χειρωνακτικές εργασίες, χρήση λογισμικών. Μπορεί να αναφέρονται επίσης και σε συγκεκριμένα θέματα γνωστικών αντικειμένων, π.χ. διαίρεση, μετατροπή κλασμάτων κ.ά. Τα βίντεο αυτά λειτουργούν ως εγχειρίδια χρήσης και δεν περιλαμβάνουν εφέ, που θα μπορούσαν να εμποδίσουν την κατανόηση του θέματος. Ένας αφηγητής επεξηγεί συνήθως μια διαδικασία, ενώ τα βίντεο έχουν απλή δόμηση.



- > Καθοδήγηση βήμα-βήμα
- > Βοηθά στην παρουσίαση του περιεχομένου και των βημάτων σε μια διαδικασία
- > Απαιτήσεις: Κάμερα και λογισμικό επεξεργασίας.

Παραδείγματα:

1. www.youtube.com/watch?v=4-oMADnHMmc

2. https://www.youtube.com/watch?v=AiPwui9_M8I

3.3.12 Animation



- > Κινούμενα ψηφιακά γραφικά
- > Δημιουργική εργασία με περιεχόμενο
- > **Απαιτήσεις:** Ειδικό λογισμικό σχεδίασης, λογισμικό επεξεργασίας και δημιουργικότητα.

Παράδειγμα:

<https://www.youtube.com/watch?v=VzPD009qTN4>

3.3.13 Ντοκιμαντέρ



- > Διερεύνηση και μάθηση μέσω μιας ερευνητικής εργασίας
- > Επεξήγηση συγκεκριμένου θέματος
- > Θεματικό μικρομάθημα.

Παράδειγμα:

https://www.youtube.com/watch?v=_PuTp9x7i5g&feature=youtu.be

3.4 Διαδραστικό βίντεο: Επεξεργασία ψηφιακού βίντεο με την πλατφόρμα H5P

Το H5P⁶ είναι ένα συγγραφικό εργαλείο ανοικτού κώδικα (open source) για e-Learning, βασισμένο στη γλώσσα σήμανσης HTML5, που προσφέρει έναν εύκολο και γρήγορο τρόπο δημιουργίας προσωποποιημένου διαδραστικού περιεχομένου. Το ακρωνύμιο «H5P» αποτελεί συντόμευση του «HTML5 Package», καθώς το μεγάλο πλεονέκτημα της εφαρμογής είναι ότι στηρίζεται στην τεχνολογία της HTML5. Ως εκ τούτου, το υλικό που δημιουργείται μέσω του H5P είναι φιλικό προς τις συσκευές tablets και τα έξυπνα κινητά τηλέφωνα (χωρίς τα συνήθη προβλήματα που παρουσίαζε το λογισμικό πρόγραμμα «Adobe Flash»). Η εφαρμογή H5P, ως ελεύθερο, ανοικτού κώδικα λογισμικό, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με δύο τρόπους:

- > Δωρεάν εγγραφή του χρήστη στην ιστοσελίδα της H5P (<https://h5p.org/>), είσοδος στον προσωπικό του λογαριασμό, δημιουργία του διαδραστικού υλικού και ενσωμάτωσή του στην προσωπική ιστοσελίδα του χρήστη.
- > Εγκατάσταση του «Πρόσθετου H5P» (plugin) και δημιουργία περιεχομένου στις πλατφόρμες «WordPress», «Moodle» και «Drupal».

Με την εφαρμογή H5P, μπορεί να δημιουργηθεί ένα φιλικό, διαδραστικό περιεχόμενο, άμεσα σε ένα πρόγραμμα περιήγησης στο διαδίκτυο ή σε μια πλατφόρμα εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, όπως είναι το «Moodle», χωρίς να απαιτούνται ιδιαίτερες τεχνικές δεξιότητες. Το περιεχόμενο που δημιουργείται μέσω της εφαρμογής H5P συνιστά ένα ενιαίο αρχείο, εύκολα διαχειρίσιμο, του οποίου η χρήση δεν απαιτεί την τοπική εγκατάσταση της εφαρμογής H5P ή άλλων πρόσθετων (plugins) από τον τελικό αποδέκτη του.

Τα πλεονεκτήματα της εφαρμογής H5P:

- > Αποτελεί εφαρμογή ανοικτού κώδικα και διατίθεται δωρεάν.
- > Υποστηρίζει τη δημιουργία, επεξεργασία και δημοσίευση περιεχομένου σε οποιονδήποτε φυλλομετρητή διαδικτύου.
- > Δεν απαιτείται η εγκατάσταση λογισμικού ή πρόσθετων (plugins) από τον τελικό χρήστη.
- > Το περιεχόμενο βασίζεται στη γλώσσα σήμανσης HTML5 και είναι φιλικό προς τις φορητές συσκευές.
- > Συνεργάζεται με υπάρχοντα LMS (Learning Management Systems) ή CMS (Content Management Systems) συστήματα μάθησης, για τη δημιουργία πλούσιου, διαδραστικού περιεχομένου στη γλώσσα σήμανσης HTML5.
- > Παράγει περιεχόμενο σε ένα ενιαίο και εύκολα διαχειρίσιμο αρχείο, που δύναται να προστεθεί σε ιστοσελίδες.
- > Προσφέρει πλήρη ενημέρωση των λειτουργιών του.
- > Παρέχει αδειοδοτημένο πολυμεσικό περιεχόμενο.
- > Παρέχει δυνατότητες επέκτασης ή δημιουργίας προσαρμοσμένων μορφών και εφαρμογών περιεχομένου.
- > Υποστηρίζεται από μια κοινότητα χρηστών, τα μέλη της οποίας μπορούν να

- μοιραστούν τις γνώσεις και τους διάφορους τύπους περιεχομένου.
- > Σήμερα, διατίθενται διάφοροι τύποι περιεχομένου, ενώ ακόμα περισσότεροι βρίσκονται υπό ανάπτυξη.

Η εφαρμογή H5P έχει τη δυνατότητα της ελεύθερης διανομής πλούσιου περιεχομένου, καθιστώντας πολύ ευκολότερη την επαναχρησιμοποίησή του μεταξύ των δημιουργών. Το περιβάλλον χρήσης της H5P είναι σπονδυλωτό και περιλαμβάνει διάφορες χρήσιμες εφαρμογές για τη δημιουργία ποικίλων τύπων περιεχομένου, χωρίς να απαιτούνται τεχνικές δεξιότητες.

Οι διάφοροι τύποι περιεχομένου, που διατίθενται από την εφαρμογή H5P, έχουν αναπτυχθεί ειδικά για χρήση στην ηλεκτρονική μάθηση. Παρακάτω παρατίθενται μερικοί από αυτούς:

- > **Διαδραστικό βίντεο ερωταπαντήσεων (Interactive Video):** Δημιουργία αλληλεπιδραστικών βίντεο με την ενσωμάτωση ερωταπαντήσεων.
- > **Παρουσίαση (Course Presentation):** Δημιουργία αλληλεπιδραστικών παρουσιάσεων με χρήση κειμένου, ήχου και βίντεο.
- > **Παιγνιώδης δραστηριότητα (Find Multiple Hotspots, Image Pairing, Memory Game, κ.ά.):** Δημιουργία περισσότερων αλληλεπιδραστικών εφαρμογών παιγνιώδους μάθησης, όπου ο χρήστης καλείται να απαντήσει σε ερωτήσεις.
- > **Διενέργεια ερωτήσεων (Guess the Answer, Drag and Drop, Multiple Choice, κ.ά.):** Ανάπτυξη μιας σειράς δοκιμασιών που περιλαμβάνει απλές ερωτήσεις, ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, ερωτήσεις μεταφοράς και απόθεσης σε εικόνα («drag and drop») και ασκήσεις συμπλήρωσης κενών.
- > **Εκπαιδευτικές κάρτες (Flashcards):** Δημιουργία εκπαιδευτικών καρτών που συνδυάζουν την εικόνα με ερωτήσεις και απαντήσεις.

Στην ιστοσελίδα της εφαρμογής H5P (<https://h5p.org/content-types-and-applications>) εμφανίζονται όλα τα διαθέσιμα εργαλεία και οι κατηγοριοποιήσεις τους.



Η ενότητα που ακολουθεί απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς οι οποίοι επιθυμούν να εξοικειωθούν με τα πρώτα βήματα και στη συνέχεια να ενισχύσουν τις δεξιότητές τους στην παραγωγή διαδραστικών βίντεο.

3.4.1 Εργαλείο «Interactive Video»

Με το εργαλείο «Interactive Video» («Διαδραστικό Βίντεο») υπάρχει η δυνατότητα προσθήκης διαδραστικού περιεχομένου σ' ένα βίντεο. Το περιεχόμενο αυτό μπορεί να είναι εικόνες, κείμενο, σύνδεσμοι (links), απλές ερωτήσεις, ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, συμπλήρωση λέξεων, εύρεση σωστού/λάθους, παζλ, σταυρόλεξα, περιλήψεις κ.λπ., τα οποία θα εμφανίζονται κατά τη διάρκεια του βίντεο.

Το διαδραστικό βίντεο ενδείκνυται όταν επιθυμείται η αλληλεπίδραση του θεατή κατά την αναπαραγωγή του βίντεο. Το εργαλείο παρέχει τη δυνατότητα εμπλουτισμού του περιεχομένου με διαδραστικά χαρακτηριστικά και της διευκόλυνσης της διαφοροποιημένης διδασκαλίας μέσα από την παράθεση πληροφοριών υπό τη μορφή διαδραστικού υλικού.

Είναι σημαντικό το βίντεο να είναι μορφώτπου «.mp4», προκειμένου να μπορεί να αναπαραχθεί στους περισσότερους φυλλομετρητές⁷ (browsers).

Εάν το βίντεο δεν έχει ήδη τη μορφή «.mp4» δύναται να μετατραπεί σε αυτή, χρησιμοποιώντας έναν από τους πολλούς μετατροπείς (converters⁸ που διατίθενται ελεύθερα και δωρεάν στο διαδίκτυο, δίχως μάλιστα να είναι απαραίτητη η εγκατάσταση κάποιας εφαρμογής, αλλά άμεσα μέσω Διαδικτύου.

Για παράδειγμα, εάν πραγματοποιηθεί λήψη ενός βίντεο από το αποθετήριο «Φωτόδεντρο» (<http://photodentro.edu.gr>), εκείνο θα έχει μορφώτπου «.flv» και είναι απαραίτητο να μετατραπεί στον μορφώτπου «.mp4».

Για την μετατροπή του μορφώτπου, αρχικά, θα πρέπει:

1. Να γίνει λήψη του βίντεο.
2. Να αναζητηθεί ένας διαδικτυακός μετατροπέας, π.χ. «Online video converter» (<https://video.online-convert.com>) και να επιλεγεί το πεδίο «Convert to MP4»

7. Κατά παρέκκλιση, ο φυλλομετρητής διαδικτύου Opera Browser δεν υποστηρίζει την αναπαραγωγή αρχείων μορφώτπου «.mp4», αλλά τον ανοικτό μορφώτπου «.webm». Για την μετατροπή ενός αρχείου στον μορφώτπου «.webm», μπορεί να χρησιμοποιηθεί το λογισμικό Miro Video Converter (<http://www.mirovideoconverter.com>).

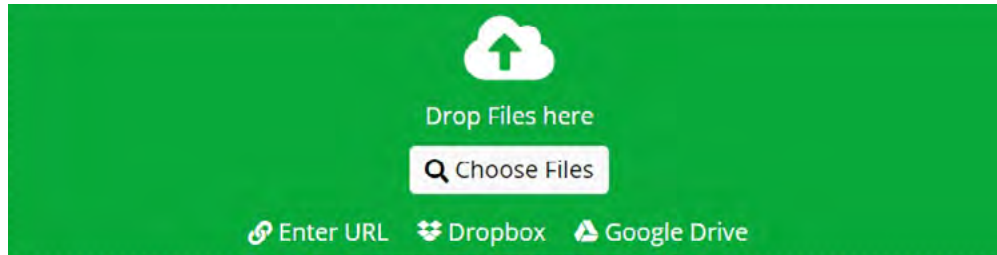
8. Για παράδειγμα, η μετατροπή του μορφώτπου μπορεί να γίνει μέσω των μετατροπέων:
 Online video converter <https://video.online-convert.com>,
 Convert video online <https://www.aconvert.com/video> ή
 Online video converter v. 3.0 <https://www.onlinevideoconverter.com>

του μενού «Video converter», που βρίσκεται στην αριστερή στήλη «Converter» του συγκεκριμένου μετατροπέα.

Video converter > Convert to MP4

Στη συνέχεια, θα πρέπει:

3. Να επιλεγεί το πεδίο «Choose Files» και να μεταφορτωθεί το υπό μετατροπή βίντεο.



4. Τέλος, να πραγματοποιηθεί η μετατροπή του μορφότυπου με την επιλογή του πεδίου «Start conversion».

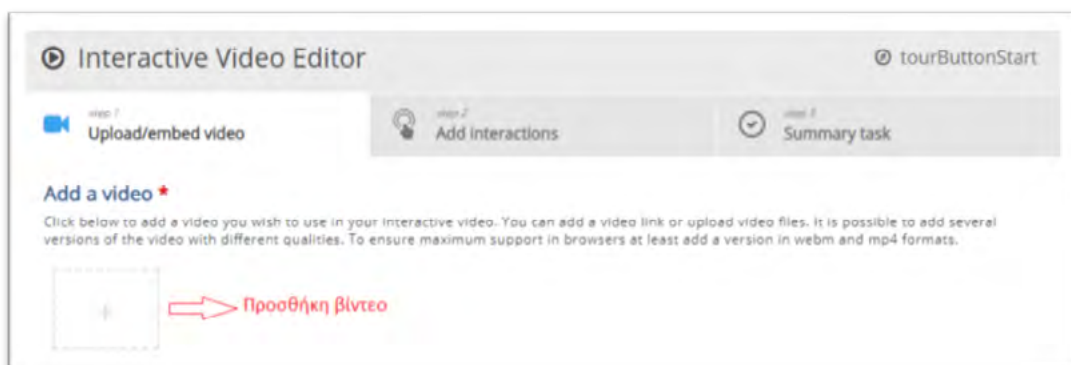


Μεταφόρτωση βίντεο

Η επιλογή του εργαλείου «Interactive Video» οδηγεί στην εμφάνιση του παραθύρου «Interactive Video Editor», στο οποίο ξεχωρίζουν οι τρεις καρτέλες:

- > Upload/embed video
- > Add interactions
- > Summary task

Οι παραπάνω καρτέλες καθοδηγούν στη δημιουργία του βίντεο, ακολουθώντας τα σωστά βήματα. Η διαδικασία ξεκινά πάντα από την καρτέλα «Upload/embed video», μέσω της οποίας μεταφορτώνεται το βίντεο στο οποίο επιθυμείται να προστεθούν διαδραστικά χαρακτηριστικά, επιλέγοντας το σύμβολο της πρόσθεσης (+) και το αντίστοιχο αρχείο του βίντεο.



Μετά την ολοκλήρωση της μεταφόρτωσης, υπάρχει η δυνατότητα μεταφόρτωσης περισσότερων εκδοχών του ίδιου βίντεο σε διαφορετικές αναλύσεις και επιπλέον, της προσθήκης πληροφοριών για την ποιότητα κάθε βίντεο, π.χ. 1080p, 720p, HD, κ.ά., μέσω της συμπλήρωσης του πεδίου «Ετικέτα ποιότητας βίντεο».

mp4

Ετικέτα ποιότητας βίντεο

Αυτή η ετικέτα βοηθά τον χρήστη να αναγνωρίσει την τρέχουσα ποιότητα του βίντεο. Για παράδειγμα 1080p, 720p, HD ή Mobile

Ποιότητα 1

Επεξεργασία πνευματικών δικαιωμάτων

Το μέγεθος των αρχείων που δύναται να μεταφορτωθούν διαφοροποιείται μέσω της παραμετροποίησης της πλατφόρμας, σύμφωνα με την επιλογή των διαχειριστών. Προτείνεται τα αρχεία των βίντεο να μην έχουν πολύ μεγάλο μέγεθος (π.χ. το ιδανικό μέγεθος αρχείου για τη μεταφόρτωση βίντεο στην πλατφόρμα «Moodle», είναι μικρότερο των 10MB).

Στη συνέχεια, ακολουθεί η προσθήκη των μεταδεδομένων των δικαιωμάτων χρήσης του βίντεο, μέσω της επιλογής **«Edit copyright»**.

Οι σχετικές πληροφορίες εισάγονται, όπως στο παράδειγμα:

Τίτλος

Olympie: Aux Origines des Jeux-Ολυμπία: (

Author

Kaliste Productions/Sequana Media-France

Year(s)

2016

Source

http://webtv.ert.gr/

License *

Copyright

License Version *

-

Επιλέγοντας το «**Start screen options (...): Έναρξη**» δίνεται η δυνατότητα προσθήκης ενός τίτλου στο διαδραστικό βίντεο, μιας σύντομης περιγραφής και μιας εικόνας προεπισκόπησης του, καθώς και των πληροφοριών που σχετίζονται με τα πνευματικά δικαιώματά του.

Start screen options (unsupported for YouTube videos): Έναρξη

The title of this interactive video *

Used in summaries, statistics etc.

Έναρξη


Hide title on video start screen

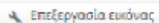
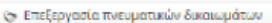
Short description (Optional)

Optional. Display a short description text on the video start screen. Does not work for YouTube videos.

Poster image

Image displayed before the user launches the video. Does not work for YouTube Videos.



Video copyright information

Information regarding copyright of the video and elements used in the video.

Σε περίπτωση που απαιτείται η προσθήκη υπότιτλων, επιλέγεται το πεδίο «**Text tracks (...)**» και ορίζονται τα χαρακτηριστικά τους:

Text tracks (unsupported for YouTube videos)

Available text tracks

- Track: Subtitles

Track label

Used if you offer multiple tracks and the user has to choose a track. For instance "Spanish subtitles" could be the label of a Spanish subtitle track.

Subtitles

Type of text track *


Subtitles

Source language, must be defined for subtitles *

Must be a valid BCP 47 language tag. If "Subtitles" is the type of text track selected, the source language of the track must be defined.

en

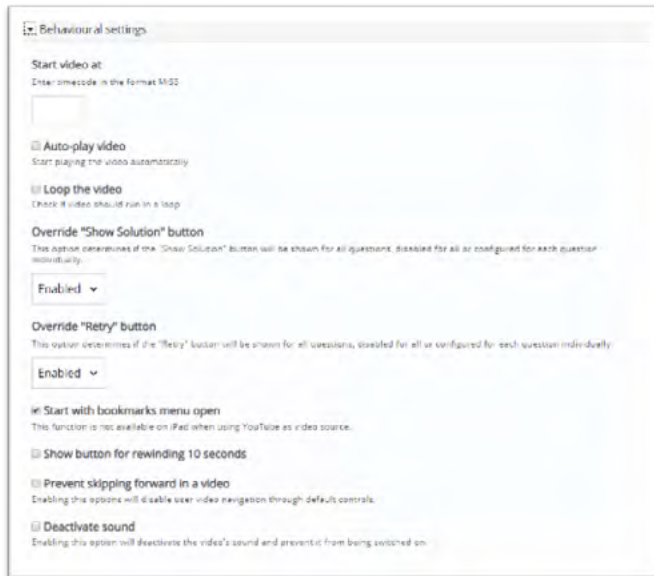
Track source (WebVTT file) *

 Προσθήκη

Προσθήκη Track

Τέλος, δύναται να παραμετροποιηθούν πλήρως οι ρυθμίσεις αναπαραγωγής του βίντεο, επιλέγοντας το «**Behavioural settings**» μέσω του οποίου προσφέρεται μια σειρά επιλογών που μπορούν να ενεργοποιηθούν ή απενεργοποιηθούν (Εικόνα 3).

Για παράδειγμα, θα μπορούσε να επιλεγεί ένα συγκεκριμένο σημείο εκκίνησης της ροής του βίντεο (αν το βίντεο είχε εκτεταμένη διάρκεια), αν θα αναπαράγεται αυτόματα ή θα επαναλαμβάνεται (loop), κ.ά.

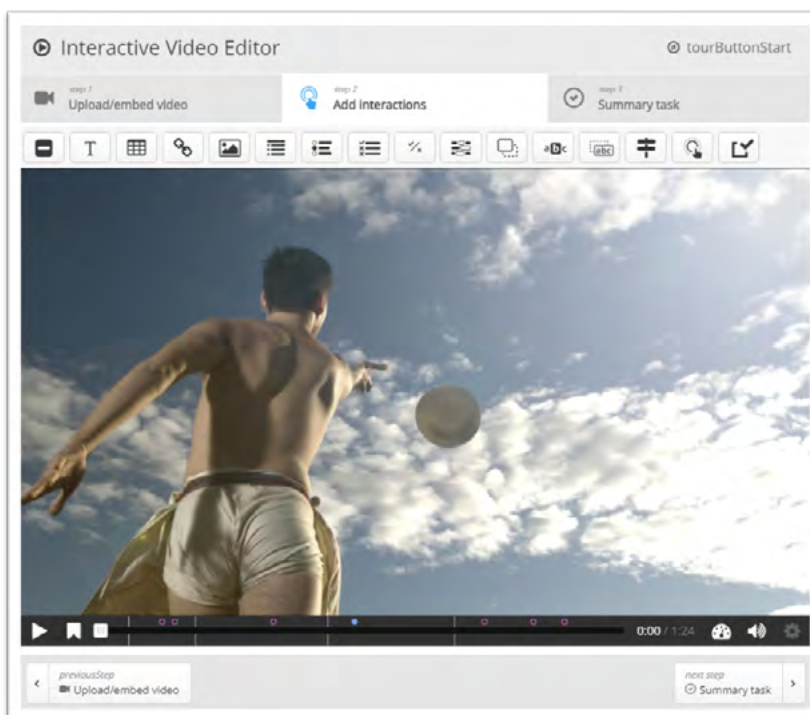


Εικόνα 3. Επιλογές παραμετροποίησης των ρυθμίσεων αναπαραγωγής του βίντεο.

Μέσω της εφαρμογής H5P, προσφέρεται η δυνατότητα επιπλέον παραμετροποίησης του βίντεο, π.χ. επιλέγοντας το πεδίο **«Παραλλαγές κειμένου και μεταφράσεις»**.

Προσθήκη διαδραστικού περιεχομένου

Επιλέγεται η καρτέλα **«Add interactions»** (Εικόνα 4), στην οποία είναι δυνατή η παρακολούθηση του βίντεο:



Εικόνα 4. Η καρτέλα «Add Interactions».

Στην καρτέλα **«Add Interactions»**, διατίθενται διάφορα εργαλεία για την προσθήκη περιεχομένου:



Μετακινώντας τον δείκτη του ποντικιού πάνω στα εργαλεία, εμφανίζεται μια επεξήγηση για το περιεχόμενο κάθε ενέργειας.

Για παράδειγμα, με το εργαλείο **«Fill in the Blanks»** υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας μίας άσκησης, στην οποία ο χρήστης καλείται να συμπληρώσει τα κενά (λέξεις) που λείπουν από τις προτάσεις που παρατίθενται.



Με το κουμπί **«Drag and Drop»** υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας μίας άσκησης, στην οποία ο χρήστης θα μεταφέρει και θα εναποθέτει εικόνες –με τη μέθοδο «drag and drop»– σε ένα συγκεκριμένο σημείο, που θα έχει οριστεί από τον δημιουργό.



Στην ιστοσελίδα της εφαρμογής H5P βρίσκεται αναρτημένο υλικό και διάφορα παραδείγματα αξιοποίησης των δυνατοτήτων όλων των διαθέσιμων εργαλείων.

Στη συνέχεια, περιγράφεται η διαδικασία εμπλουτισμού του αποσπάσματος ενός βίντεο⁹, διάρκειας 01m:24s. Στα πλαίσια αυτής της διαδικασίας, αξιοποιούνται μερικά από τα πιο διαδεδομένα εργαλεία του «Interactive Video Editor». Ωστόσο όλα τα εργαλεία που διατίθενται μοιράζονται μια κοινή φιλοσοφία, προσφέροντας αναλυτικές οδηγίες παραμετροποίησής τους, και κάθε δημιουργός αρκεί απλώς να επιλέξει εκείνο που επιθυμεί.

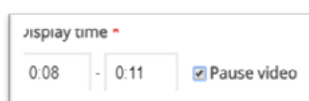
Εισαγωγή κειμένου

Στην περίπτωση που είναι επιθυμητή η εισαγωγή ενός κειμένου, π.χ. επεξηγηματικού, ακολουθείται η παρακάτω διαδικασία:

1. Επιλέγοντας το εργαλείο κειμένου, εμφανίζεται το παράθυρο παραμετροποίησης των ρυθμίσεών του (σημείωση: Η διαδικασία είναι παρόμοια για όλα τα εργαλεία).



2. Εισάγεται η χρονική στιγμή εμφάνισης του κειμένου στο 00m:08s και η διάρκειά της, έως το 00m:11s. Κατά συνέπεια, ορίζεται ότι το κείμενο θα εμφανίζεται για 3''. Επίσης, ενεργοποιείται η παύση του βίντεο («Pause video») για το συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.



9. Ο τίτλος του βίντεο είναι «Olympie: Aux Origines des Jeux» («Ολυμπία: Οι ρίζες των Ολυμπιακών Αγώνων»), γαλλικής παραγωγής που αναμεταδόθηκε από την Ελληνική Ραδιοφωνία Τηλεόραση - EPT

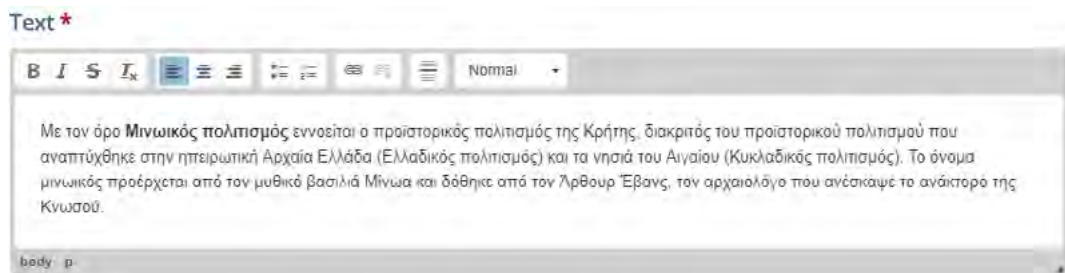
3. Επιλέγεται η εμφάνιση στην οθόνη ενός κουμπιού («Button») που θα προτρέπει τους χρήστες να το πατήσουν, προκειμένου να δουν το περιεχόμενο (στη συγκεκριμένη περίπτωση το κείμενο). Αντιθέτως, η επιλογή «Poster» θα επέφερε την αυτόματη εμφάνιση της καρτέλας του κειμένου, χωρίς να απαιτείται η επιλογή από τον χρήστη.



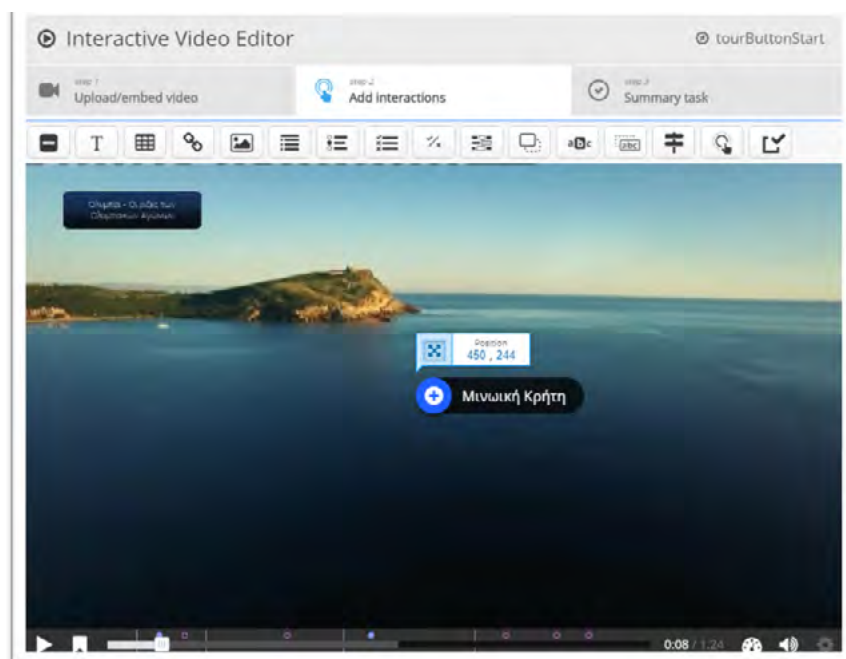
4. Στο πεδίο «Label» θα προστεθεί ένας σύντομος τίτλος για το περιεχόμενο του κειμένου.



5. Στο πεδίο «Text», θα εισαχθεί το κυρίως κειμενικό περιεχόμενο.



6. Επιλέγεται το κουμπί «Done» για την ολοκλήρωση της διαδικασίας εισαγωγής του κειμένου. Στην οθόνη προεπισκόπησης του βίντεο, θα εμφανιστεί μια ετικέτα κειμένου που θα φέρει τον τίτλο «Μινωική Κρήτη», όπως καθορίστηκε προηγουμένως (Εικόνα 5):



Εικόνα 5. Η ετικέτα κειμένου με τον τίτλο «Μινωική Κρήτη».

7. Η επιλογή του εικονιδίου μετακίνησης προσφέρει τη δυνατότητα προσδιορισμού της θέσης της ετικέτας κειμένου σε ένα επιθυμητό σημείο της οθόνης. Επιλέγοντας για δεύτερη φορά το ίδιο εικονίδιο, εμφανίζονται οι παρακάτω επιλογές μέσω των οποίων μπορούν να πραγματοποιηθούν οι εξής ενέργειες (κατά σειρά εμφάνισης):



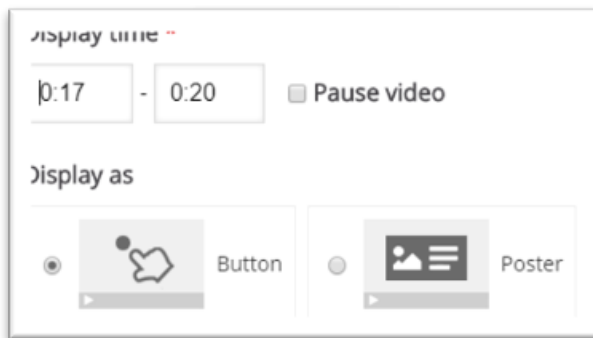
- > Τροποποίηση των ρυθμίσεων εμφάνισης και του περιεχομένου.
- > Μετακίνηση του αντικειμένου στο επίπεδο του προσκηνίου (στην περίπτωση που υπάρχουν επικαλυπτόμενα αντικείμενα).
- > Μετακίνηση του αντικειμένου στο φόντο (στην περίπτωση που υπάρχουν επικαλυπτόμενα αντικείμενα).
- > Διαγραφή του αντικειμένου.

Επιλέγοντας το κουμπί **«Αποθήκευση και προβολή»**, η εργασία αποθηκεύεται και δίνεται η δυνατότητα παρακολούθησης του βίντεο, μέσω της ενεργοποίησης του κουμπιού **«Play»**.

Εισαγωγή εικόνας

Στη συνέχεια, θα προστεθεί μία εικόνα που θα παρέχει επιπλέον πληροφορίες.

1. Επιλέγεται το εικονίδιο της εικόνας **«Image»** και ρυθμίζεται ο χρόνος εμφάνισής της, δίχως να ενεργοποιηθεί η παύση του βίντεο.



2. Εισάγεται ο τίτλος της εικόνας **«Το παλάτι της Κνωσού»** στο πεδίο του **«Label»** (σημείωση: Εισάγεται ο ίδιος τίτλος στα πεδία **«Alternative text»** και **«Hover text»**).

3. Προστίθεται η επιθυμητή εικόνα μέσω του κουμπιού **«Προσθήκη»** στο πεδίο **«Image»**. Επιλέγεται το κουμπί **«Done»** για την ολοκλήρωση της διαδικασίας εισαγωγής της εικόνας.

Σε περίπτωση που ο χρήστης δεν κατέχει τα πνευματικά δικαιώματα για το περιεχόμενο που χρησιμοποιεί, όπως τα βίντεο, τους ήχους ή τις εικόνες, απαιτείται να αναφέρει τις πληροφορίες σχετικά με τις άδειες χρήσης, προσθέτοντάς τες στο πεδίο **«license information»**.

5. Τέλος, επιλέγεται το κουμπί «Αποθήκευση και προβολή» για την αποθήκευση και προεπισκόπηση του βίντεο. Επομένως, όταν η αναπαραγωγή του βίντεο φτάσει στο 00m:17s, θα εμφανιστεί στην οθόνη η ετικέτα της εικόνας, με τίτλο «Το παλάτι της Κνωσού» (Εικόνα 6).



Εικόνα 6. Η ετικέτα της εικόνας, με τίτλο «Το παλάτι της Κνωσού».

3.4.2 Εργαλεία αξιολόγησης

Όσον αφορά τις δραστηριότητες αξιολόγησης του εκπαιδευόμενου, στην εφαρμογή H5P διατίθεται μια πληθώρα εργαλείων, τα οποία μπορούν να αξιοποιηθούν, όπως (Βίντεο «H5P_IntVideo_PART B»):

- > απλές ερωτήσεις,
- > ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής,
- > συμπλήρωση λέξεων,
- > εύρεση σωστού / λάθους,
- > παζλ,
- > σταυρόλεξο,
- > επιλογή (μαρκάρισμα) σωστής λέξης ή φράσης,
- > μεταφορά και απόθεση («drag and drop») σωστής εικόνας ή λέξης.

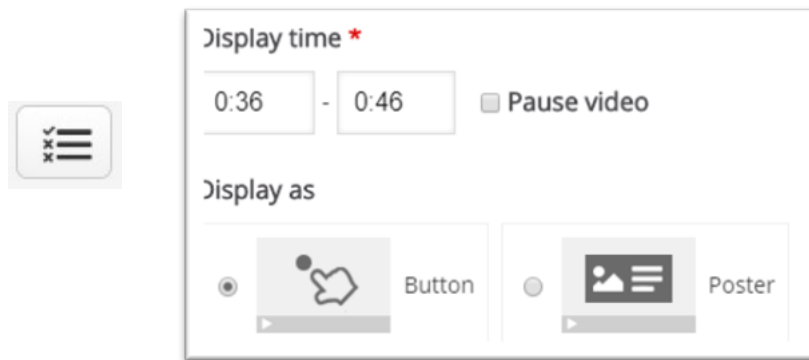
Η βασική διαφορά των εργαλείων αξιολόγησης από τα εργαλεία υπόδειξης, έμφασης και ανακεφαλαίωσης είναι η βαθμολόγηση, η κλίμακα της οποίας δύναται να καθορίζεται από τον εκπαιδευτικό. Επιπλέον, τα εργαλεία αξιολόγησης διαφοροποιούνται στον βαθμό αλληλεπίδρασης, όπως για παράδειγμα με την ανάδυση ενός μηνύματος στην περίπτωση επιλογής σωστής απάντησης ή ενός μηνύματος ενθάρρυνσης προς τον χρήστη να ξαναπροσπαθήσει στην περίπτωση λανθασμένης απάντησης. Παράλληλα, παρέχεται η δυνατότητα της αδιάκοπης διαδοχής των ερωτήσεων -ανεξαρτήτως της προηγηθείσας σωστής ή λανθασμένης απάντησης-

ή της υποχρέωσης υπόδειξης της σωστής απάντησης πριν τη συνέχιση της αξιολόγησης. Η ενεργοποίηση ή μη των παραπάνω δυνατοτήτων εναπόκειται στον δημιουργό και εξαρτάται από το απευθυνόμενο κοινό και τον εκπαιδευτικό στόχο του βίντεο.

Ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής

Για τη δημιουργία ενός τεστ αξιολόγησης με τη χρήση του εργαλείου ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής, ακολουθείται η ίδια διαδικασία, όπως και προηγουμένως, με τη διαφορά ότι ορίζονται η σωστή και οι λάθος απαντήσεις, η βαθμολογία, ένα αντίστοιχο μήνυμα, καθώς και η ανάδραση του εργαλείου βάσει της επιθυμίας του δημιουργού.

1. Επιλέγεται το εικονίδιο **πολλαπλής επιλογής (multiple choice)**, ορίζεται η χρονική διάρκεια εμφάνισης της ερώτησης και διατηρείται μη επιλεγμένο το πεδίο της παύσης του βίντεο.



2. Προστίθεται ο τίτλος «Η επινοήση νέων» στο πεδίο της ετικέτας (Label).

3. Διατυπώνεται η ερώτηση στο πεδίο «Question».



4. Στη συνέχεια, προστίθενται οι πιθανές απαντήσεις, επισημαίνοντας ανάμεσά τους τη σωστή, μέσω της ενεργοποίησης του πεδίου **«Correct»**. Σημείωση: Ο αριθμός των πιθανών απαντήσεων δύναται να αυξηθεί, μέσω της επιλογής **«Προσθήκη Option»**.

5. Στη συνέχεια, προσδιορίζεται η συμπεριφορά της εφαρμογής, σύμφωνα με τα αναμενόμενα αποτελέσματα, και καθορίζονται τα μηνύματα που θα εμφανίζονται σε κάθε περίπτωση. Στο συγκεκριμένο παράδειγμα, επιλέχθηκε η ανάδραση του μηνύματος «Σωστό», στην περίπτωση που ο χρήστης σημειώσει ποσοστό επιτυχίας 100%, καθώς στο τεστ πολλαπλής επιλογής διατέθηκαν τρεις πιθανές απαντήσεις, εκ των οποίων η μία ήταν σωστή.

Overall Feedback

Define custom feedback for any score range
Example: 0-20% Bad score, 21-91% Average Score, 91-100% Great Score!

Score Range * Feedback for defined score range

0 % - 99 % Λάθος

100 % - 100 % Σωστό

ΠΡΟΣΘΗΚΗ RANGE Distribute Evenly

6. Περισσότερα στοιχεία είναι δυνατόν να προστεθούν για την επαύξηση της ανάδρασης της εφαρμογής, μέσω των επιλογών **«Behavioural settings»** και **«Adaptivity»**:

Μέσω του επιλογών **«Behavioural settings»**, προτείνεται η ενεργοποίηση των παρακάτω πεδίων:

- > εμφάνιση του κουμπιού επανάληψης («Retry») της διαδικασίας,
- > εμφάνιση του κουμπιού αποκάλυψης των σωστών απαντήσεων,
- > εμφάνιση των πιθανών απαντήσεων σε τυχαία σειρά,
- > υποχρεωτική υπόδειξη μιας απάντησης από τον χρήστη, πριν την αποκάλυψη της ορθής απάντησης.

Behavioural settings

Enable "Retry" button
fullScoreRequiredRetry

Enable "Show Solution" button

Question Type
Select the look and behaviour of the question.
Automatic

Give one point for the whole task
Enable to give a total of one point for multiple correct answers. This will not be an option in "Single answer" mode.

Randomize answers
Enable to randomize the order of questions on display.

Provide answer before the solution can be viewed

7. Μέσω της επιλογής **«Adaptivity»**, προτείνεται η ενεργοποίηση του πεδίου της υποχρεωτικής υπόδειξης της ορθής απάντησης από τον χρήστη, προκειμένου να μεταβεί στο επόμενο στάδιο της διαδικασίας.

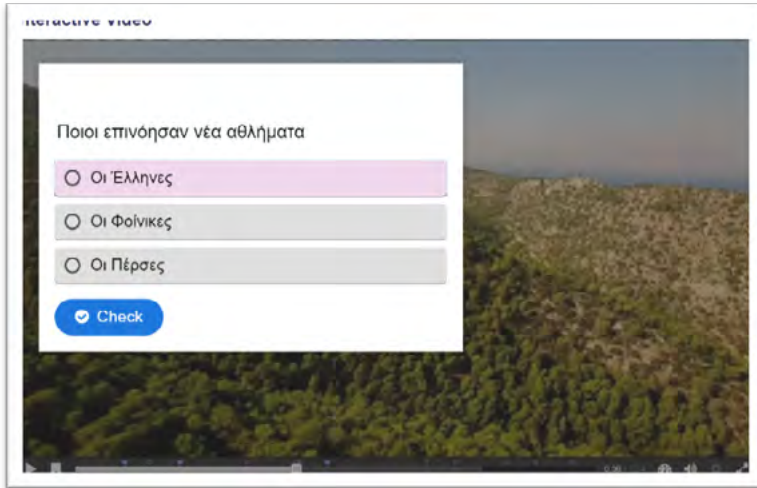
▶ Action on wrong

Require full score for task before proceeding

For best functionality this option should be used in conjunction with the "Prevent skipping forward in a video" option of Interactive Video.

8. Επιλέγεται το κουμπί **«Done»** για την ολοκλήρωση της δημιουργίας του τεστ πολλαπλής επιλογής.

9. Τέλος, επιλέγεται το κουμπί **«Αποθήκευση και προβολή»**, για την αποθήκευση και την προεπισκόπηση του βίντεο. Επομένως, όταν η αναπαραγωγή του βίντεο φτάσει στο 00m:36s, η ερώτηση πολλαπλών επιλογών θα εμφανιστεί στην οθόνη (Εικόνα 7).

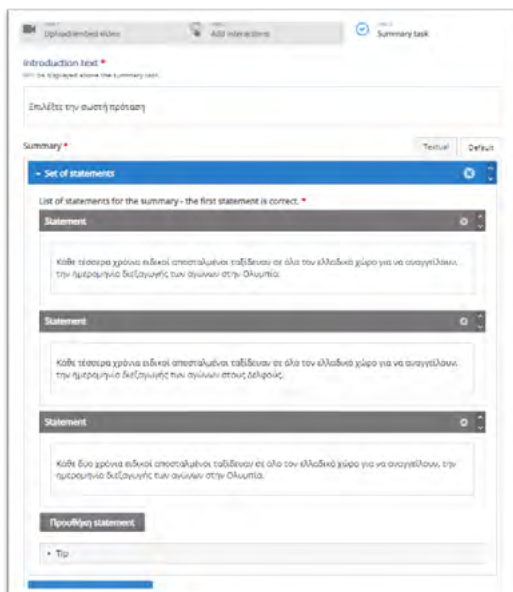


Εικόνα 7. Η ερώτηση πολλαπλών επιλογών.

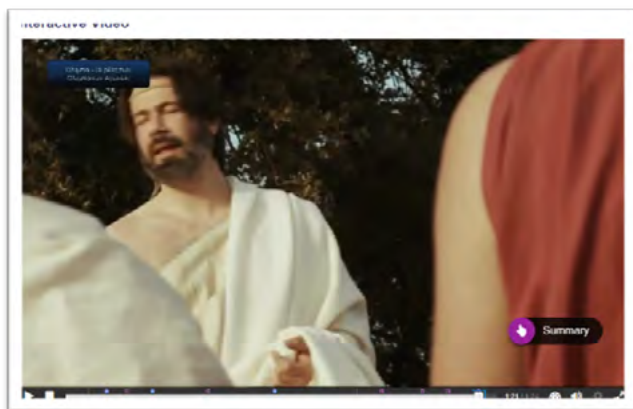
Εργαλεία ανακεφαλαίωσης

Στο τέλος του διαδραστικού βίντεο, δύναται να προστεθεί μία δοκιμασία ανακεφαλαίωσης (Summary task), για την ενίσχυση της δυνατότητας ανάκλησης των πληροφοριών που παρουσιάστηκαν στο βίντεο.

Για το συγκεκριμένο παράδειγμα, η πρώτη πρόταση ορίζεται ως σωστή ανάμεσα στις άλλες. Επιπλέον ομάδες προτάσεων είναι δυνατόν να εισαχθούν, μέσω της επιλογής **«Προσθήκη Statement»**.

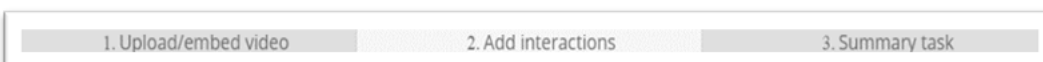


Η ολοκλήρωση της διαδικασίας οδηγεί στην εμφάνιση της ανακεφαλαίωσης (Summary), όπως φαίνεται στην εικόνα.

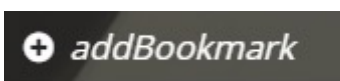


3.4.3 Σελιδοδείκτες

1. Παρόλο που το βίντεο που χρησιμοποιείται στο παράδειγμα είναι σύντομο σε διάρκεια, στη συνέχεια περιγράφεται η διαδικασία εισαγωγής σελιδοδεικτών για την υπόδειξη σημαντικών σημείων του. Για τη δημιουργία των σελιδοδεικτών, επιλέγεται η καρτέλα **«Add Interactions»**:



2. Επιλέγεται το κουμπί των σελιδοδεικτών, που βρίσκεται δίπλα στο κουμπί **«Play»**. Για κάθε σημείο στο οποίο επιθυμείται η εισαγωγή σελιδοδείκτη, επιλέγεται το κουμπί **«addBookmark»**. Για παράδειγμα, προστίθεται ένας σελιδοδείκτης, π.χ. στο 00m:04s της ροής, θέτοντάς του τον τίτλο «Ολυμπιακοί Αγώνες». Κατά παρόμοιο τρόπο, εισάγονται σελιδοδείκτες σε όλα τα επιθυμητά σημεία, όπως παρακάτω:



Αντίστοιχα, η αφαίρεση ενός σελιδοδείκτη πραγματοποιείται μέσω της επιλογής του κουμπιού **«x»**, ενώ η επεξεργασία του σελιδοδείκτη είναι δυνατή μέσω της επιλογής του. Στη συνέχεια, πραγματοποιείται αποθήκευση και η προεπισκόπηση της αναπαραγωγής του βίντεο.

Στο παρόν κεφάλαιο, παρουσιάστηκαν μόνο ελάχιστες από τις δυνατότητες που διατίθενται για τη δημιουργία ενός διαδραστικού βίντεο. Για μια περισσότερο ολοκληρωμένη εργασία, κάθε ενδιαφερόμενος εκπαιδευτικός μπορεί να δοκιμάσει ορισμένα από τα υπόλοιπα εργαλεία που διατίθενται για τη δημιουργία διαδραστικών βίντεο.

Εφαρμογές

Στη συνέχεια, παρουσιάζονται ορισμένα **σενάρια διδασκαλίας αξιοποίησης ο/α πόρων με μικτή μάθηση** που οι εκπαιδευτικοί καλούνται να εφαρμόσουν, επεκτείνουν και προσαρμόσουν στην τάξη τους.

Εφαρμογή

3.1

Τίτλος	Τα βουνά της Ελλάδας
Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές	www.aesop.iep.edu.gr/node/12426 Βέλτιστο σενάριο στην πλατφόρμα «ΑΙΣΩΠΟΣ»
	Τάξη Ε΄ Δημοτικού Γνωστικό αντικείμενο «Τα βουνά της Ελλάδας» (Κεφ. 13)

Εφαρμογή

3.2

Τίτλος	Δημοκρατία και Εκπαίδευση
	Το σενάριο στηρίζεται στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα του Ιδρύματος της Βουλής των Ελλήνων «Εργαστήρι Δημοκρατίας» και έχει επεκταθεί για να υποστηρίξει τη Μεθοδολογία της Αντεστραμμένης Τάξης.
	Τάξεις Ε΄ και ΣΤ΄ Δημοτικού Γνωστικό αντικείμενο Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή

**Εκπαιδευτικό Υλικό
- Πηγές**

Το εκπαιδευτικό υλικό αποτελεί παραγωγή του Τμήματος Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων του Ιδρύματος της Βουλής των Ελλήνων για τους μαθητές που επισκέπτονται τη Βουλή, στο πλαίσιο του προγράμματος εκπαιδευτικών επισκέψεων.

Εκπαιδευτικό Βίντεο

www.vimeo.com/430341548

Εργαστήρι Δημοκρατίας

www.foundation.parliament.gr/el/ergastiri-dimokratias-0

**Α΄ Φάση:
μελέτη
στο σπίτι**

Οι μαθητές παρακολουθούν τα εκπαιδευτικά βίντεο από την ιστοσελίδα:

<https://foundation.parliament.gr/el/ekpaideytika-binteo-0>

Τα βίντεο αφορούν την οργάνωση και τη λειτουργία της Βουλής, την αξία της Βουλής και της Δημοκρατίας:

- Δημοκρατία
- Κοινοβουλευτική Δημοκρατία
- Οργάνωση και λειτουργία της Βουλής
- Η αξία της Βουλής και της Δημοκρατίας

Στη συνέχεια, οι μαθητές παρακολουθούν το εκπαιδευτικό Βίντεο «Εργαστήρι Δημοκρατίας»

<https://vimeo.com/430341548>

Το Εργαστήρι Δημοκρατίας είναι ειδικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα με στόχο τη γνωριμία και την εξοικείωση των μαθητών με τις αρχές και τις αξίες της Δημοκρατίας και τη λειτουργία του Κοινοβουλίου, καθώς και την ανάδειξη της σημασίας του ρόλου του πολίτη στο πλαίσιο του δημοκρατικού πολιτεύματος.

Ο στόχος αυτός εξυπηρετείται μέσω της συμμετοχής των μαθητών σε βιωματικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες, που οδηγούν στην ελκυστική και ενεργητική προσέγγιση των παρουσιαζόμενων θεμάτων.

Πάμε στο εργαστήρι δημοκρατίας;

<https://foundation.parliament.gr/el/ergastiri-dimokratias-0>

**Β΄ Φάση:
δραστηρι-
ότητες στο
σχολείο**

Ο χρόνος στην τάξη αξιοποιείται για:

- Ερωτήσεις, επίλυση αποριών.
- Ανταλλαγή ιδεών σε θέματα δημοκρατίας, όπως αναδύονται από τα εκπαιδευτικά βίντεο και το «Εργαστήρι Δημοκρατίας».
- Εργασία σε ομάδες, παρουσιάσεις των συμπερασμάτων ανά ομάδα.
- Συζήτηση/Επικοινωνιακή αντιπαράθεση (Debates).
- Γραπτή ψηφοφορία και ανακοίνωση των αποτελεσμάτων.

Οι ερωτήσεις και η συλλογική συζήτηση μπορούν να προβληματίσουν και να αποτελέσουν το ερέθισμα για την εκπόνηση ατομικής γραπτής εργασίας.

Εναλλακτικά, προτείνεται:

Εκπαιδευτική επίσκεψη στη Βουλή των Ελλήνων.

Εφαρμογή**3.3****Τίτλος****Η Φωτοσύνθεση**

www.photodentro.edu.gr/ugc/r/8525/401?locale=el

Σενάριο από το «Φωτόδεντρο/e-yliko χρηστών». Το σενάριο αποτελεί επέκταση του σεναρίου «Υλοποίηση Προγράμματος eTwinning για αξιοποίηση της Μεθοδολογίας Αντεστραμμένης Τάξης»:

**Εκπαιδευ-
τικό Υλικό
- Πηγές****Σενάριο:**

<http://photodentro.edu.gr/ugc/r/8525/401?locale=el>

Διαδραστικό σχολικό βιβλίο:

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGL101/560/3669,15931/>

Εκπαιδευτικά Βίντεο: Παραγωγή αμύλου

<http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/3137>

	<p>Τάξη: ΣΤ΄ Δημοτικού</p> <p>Γνωστικό αντικείμενο: Φυσική</p>
<p>Α΄ Φάση: μελέτη στο σπίτι</p>	<p>Οι μαθητές μελετούν το εκπαιδευτικό υλικό για τη φωτοσύνθεση από το διαδραστικό σχολικό βιβλίο: http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGL101/560/3669,15931/</p> <p>Τονίζεται στους μαθητές ότι, όπως δείχνει ο όρος «Φωτο-σύνθεση», το φως είναι απαραίτητος παράγοντας για τη λειτουργία της φωτοσύνθεσης (ένα φυτό στο σκοτάδι δεν μπορεί να επιβιώσει όσο κι αν το ποτίζουμε).</p> <p>Στη συνέχεια, οι μαθητές παρακολουθούν εκπαιδευτικό βίντεο με πείραμα που παρουσιάζει τη σημασία του φωτός στη διαδικασία της φωτοσύνθεσης: http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/3137</p>
<p>Β΄ Φάση: δραστηρι- ότητες στο σχολείο</p>	<p>Δραστηριότητα 1</p> <p><i>Μπορείτε να σκεφτείτε πώς τρέφονται τα φυτά; Διατυπώστε τις απόψεις σας</i></p> <p>Συγκεντρώνονται οι απόψεις των μαθητών, οι οποίοι, συνήθως αναφέρουν ότι τα φυτά τρέφονται, επίσης, με ουσίες που απορροφούν από το έδαφος. Η άποψη αυτή δεν είναι τελείως λανθασμένη, όμως τα φυτά απορροφούν ουσίες τόσο από το έδαφος όσο και από τον αέρα, παρασκευάζοντας αυτόνομα την τροφή τους.</p> <p>Δραστηριότητα 2</p> <p>Ας προσπαθήσουμε να ξεκαθαρίσουμε:</p> <ul style="list-style-type: none"> • τη λειτουργία της φωτοσύνθεσης • τι χρησιμοποιείται και τι παράγεται στη φωτοσύνθεση • την αναγκαιότητα του φωτός για τη φωτοσύνθεση. <p>Έχοντας συγκεντρώσει τις απόψεις των μαθητών από την πρώτη δραστηριότητα, είναι δυνατή η επικέντρωση στις παρανοήσεις που πιθανόν παρατηρήθηκαν.</p>

Β΄ Φάση:
δραστηρι-
ότητες στο
σχολείο

Δραστηριότητα 3

Πραγματοποιείται μία ανασκόπηση της ενότητας και, στη συνέχεια, διενεργείται η **άσκηση αξιολόγησης** που βρίσκεται στο εμπλουτισμένο σχολικό βιβλίο

Εφαρμογή

3.4

Τίτλος

Το νερό: πηγή ζωής

Τάξη:

Δ' Δημοτικού

Γνωστικό αντικείμενο:

Γλώσσα, Μελέτη Περιβάλλοντος και Ευέλικτη ζώνη

**Εκπαιδευ-
τικό Υλικό
- Πηγές**

www.photodentro.edu.gr

Α΄ Φάση:
μελέτη
στο σπίτι

Οι μαθητές παρακολουθούν τα εκπαιδευτικά βίντεο:

1. «Νερό, η πηγή της ζωής»

<http://photodentro.edu.gr/video/handle/8522/263?locale=el>

2. «Το νερό είναι ζωή»

<http://photodentro.edu.gr/video/handle/8522/742?locale=el>

Β΄ Φάση:
δραστηρι-
ότητες στο
σχολείο

Δραστηριότητα 1

Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες και καλούνται να απαντήσουν στις παρακάτω ερωτήσεις:

- Γιατί το νερό χαρακτηρίζεται ως «πηγή της ζωής» στο πρώτο βίντεο; Γίνεται κάποια διάκριση ως προς το είδος του νερού (αλμυρό ή γλυκό);

**Β' Φάση:
δραστηρι-
ότητες στο
σχολείο**

- Ποιο φυσικό φαινόμενο («κύκλος») αναφέρεται στο πρώτο βίντεο; Χρησιμοποιήστε λέξεις-κλειδιά για να τον περιγράψετε.
- Ποιοι τρόποι χρήσης του νερού από τον άνθρωπο περιγράφονται στο πρώτο βίντεο; Σε ποιες περιπτώσεις η χρήση ήταν ζημιογόνα για το περιβάλλον;
- Πώς χρησιμοποίησε ο άνθρωπος τον ατμό; Σε τι βοήθησε αυτό;
- Στο πρώτο βίντεο αναφέρονται αιτίες ρύπανσης του νερού. Να αναφέρεται μερικές.
- Το δεύτερο βίντεο είναι στα ιταλικά. Σας δυσκόλεψε η ξένη γλώσσα στην κατανόηση του θέματος;
- Ποιες περιπτώσεις αλόγιστης χρήσης του νερού αναδεικνύονται στο δεύτερο βίντεο;
- Και στα δυο βίντεο αναφέρονται τρόποι για την προστασία του νερού και την αποφυγή της σπατάλης του. Καταγράψτε τους και συμπληρώστε επιπλέον όσους άλλους θέλετε.

Δραστηριότητα 2

Οι ομάδες των μαθητών παρουσιάζουν τις εργασίες τους σε όλη την τάξη.

Πηγές

- > Baker, J. W. (2000). The “classroom flip”: Using web course management tools to become the guide by the side. Στο *Chambers, J. A. (Επιμ.) Selected Papers from the 11th International Conference on College Teaching and Learning* (σελ. 9-17). Jacksonville, Center for the Advancement of Teaching and Learning.
- > LRE (n.d.). *The Learning Resource Exchange (LRE) for Schools*. Ανάκτηση 20 Μαρτίου 2022 από <https://bit.ly/3f2AIPj>
- > Overmyer, J. (2012, September/October). Flipped classrooms 101. *Principal*, 46-47.
- > Παπαδημητρίου, Σ. (2011). Ο ρόλος της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης στην υποστήριξη της σχολικής εκπαίδευσης την εποχή του Διαδικτύου. *Open Education: The Journal for Open and Distance Education and Educational Technology* 7(2), 99-118. <https://doi.org/10.12681/jode.9780>
- > Παπαδημητρίου, Σ., Ιωακειμίδου, Σ., & Μανούσου, Ε. (2017). Το Μοντέλο της Αντεστραμμένης Τάξης στην Υποστήριξη της Μεθοδολογίας του Εκπαιδευτικού Δράματος. Στο Λιοναράκης, Α. (Επιμ.) *9ο Διεθνές Συνέδριο Ανοικτής και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης: Ο σχεδιασμός της μάθησης* 9(3A), 199-213. <http://dx.doi.org/10.12681/icodl.934>
- > Rosenberg, T. (2013, Οκτ. 23). In “Flipped” Classrooms, a Method for Mastery. *The New York Times*. <https://nyti.ms/2VIOTbe>
- > Sams, A., & Bergmann, J. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. *International Society for Technology in Education*. ISTE. https://www.rcboe.org/cms/lib/GA01903614/Centricity/Domain/15451/Flip_your_Classroom.pdf
- > Σοφός, Α., Λιάμης Θ. (2018). *H5P. Δημιουργία διαδραστικών εφαρμογών. Βασικό Κείμενο Μελέτης*. Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
- > Σοφός, Α. (2020). Η πραγματικότητα της ταινίας για την εκπαίδευση ή η εκπαιδευτική πραγματικότητα της ταινίας; Στο Σοφός, Α., Τσιμπιδάκη, Α., Σκούρτου, Ε., Φωκίδης, Ε. & Καραμούζης, Π. (Επιμ.). *Θεωρητικές προσεγγίσεις και πρακτικές αξιοποίησης ταινίας στην εκπαίδευση* (σελ. 17-61). Αθήνα, Γρηγόρης.
- > Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in society: the development of higher psychological processes*. Cambridge, Mass. & London, Harvard University Press.

Ηλεκτρονικές πηγές για πρόσθετη ενημέρωση:

- > Berger, A. (n.d.). *Flipped, tipped or traditional: Adaptive technology can support any blended learning model*. Knewton. Ανάκτηση 23 Μαρτίου 2022 από <https://www.knewton.com/tag/flipped-classroom/>
- > Flipping the Classroom: Pedagogy Meets Technology (n.d.). *The «Flipped Classroom» -- The New Buzz Words in Education*. Ανάκτηση 23 Μαρτίου 2022 από <http://flippedclassroomissn.weebly.com/>
- > Bogost, I. (2013, Αύγ. 27). *The Condensed Classroom*. «Flipped» classrooms don't invert traditional learning so much as abstract it. *The Atlantic*. <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2013/08/the-condensedclassroom/279013/>



Κεφάλαιο 4.

Κριτική προσέγγιση οπτικοακουστικών μέσων

Στο τέταρτο κεφάλαιο επιχειρείται μια σύντομη σκιαγράφηση βασικών εννοιών που σχετίζονται με την κριτική προσέγγιση των ο/α μέσων και τη σύνδεσή τους με τη δημιουργία ενημερωμένων και ενεργών πολιτών. Παρουσιάζονται οι έννοιες της πειθούς, της προπαγάνδας και του κατασκευασμένου περιεχομένου των μέσων, όπως φτάνει στους αποδέκτες μέσω οικονομικών, πολιτικών και ιδεολογικών διεργασιών. Επιπλέον, το κεφάλαιο εστιάζει στις αξίες της πολυφωνίας και της ανεξαρτησίας στα μέσα, της διαφορετικής γνώμης διάφορων κοινωνικών ομάδων, της ανοχής και του διαλόγου.

Στη συνέχεια, παρουσιάζονται βέλτιστες ή καλές πρακτικές ή βέλτιστα σενάρια διδασκαλίας **καλλιέργειας δεξιοτήτων κριτικής προσέγγισης ο/α πόρων, ανάπτυξης αυτόνομης κριτικής κατανόησης, ενισχύοντας κατά αυτό τον τρόπο την ενεργή πολιτότητα και την εμβάθυνση της δημοκρατίας**. Οι εκπαιδευτικοί καλούνται να εφαρμόσουν, επεκτείνουν ή προσαρμόσουν τα σενάρια στην τάξη τους.

4.1 Διαμόρφωση ενημερωμένων και ενεργών πολιτών

Οι ραδιοτηλεοπτικοί σταθμοί, οι εφημερίδες, τα κινητά τηλέφωνα, το διαδίκτυο, τα βιβλία, οι βιβλιοθήκες, τα αρχεία, οι διαφημίσεις, τα βιντεοπαιχνίδια καθορίζουν σημαντικά τις γνώσεις μας για τον πολιτισμό και ευρύτερα τον κόσμο που μας περιβάλλει.

Τα μέσα και οι λοιποί πάροχοι πληροφοριών έχουν κεντρική σημασία στη δημοκρατία και την καλή διακυβέρνηση ως φορείς πληροφορίας, γνώσης και δημοκρατικού διαλόγου.

Σ' έναν «μιντιακά διαμεσολαβούμενο κόσμο», οι πολίτες πρέπει να εξοικειωθούν στη χρήση των μέσων με κριτικό τρόπο, μαθαίνοντας πώς να ερμηνεύουν το μήνυμα/πληροφορία που λαμβάνουν. Σε αυτό το πλαίσιο, απαιτείται να έχουν γνώσεις, δεξιότητες και μια κριτική στάση, προκειμένου να εμπλακούν με τα μέσα και κατ'επέκταση τις πολιτικές διαδικασίες και τη διακυβέρνηση, και να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά τις πηγές που τους προσφέρονται.

Οι νέοι θα πρέπει να είναι σε θέση να κατανοήσουν τις λειτουργίες των μέσων και των λοιπών πηγών πληροφορίας, αναζητώντας, αξιολογώντας, χρησιμοποιώντας και δημιουργώντας την πληροφορία για την εκπλήρωση προσωπικών, κοινωνικών, επαγγελματικών και εκπαιδευτικών στόχων. Πρέπει, επίσης, να κατέχουν βασικές δεξιότητες κριτικής σκέψης, ανάλυσης και χρήσης των πηγών πληροφορίας για την προσωπική τους έκφραση ως ενημερωμένοι πολίτες και επαγγελματίες, μέσω της συμμετοχής τους στη διακυβέρνηση και τις δημοκρατικές διαδικασίες της κοινωνίας (Wilson et al., 2014, σελ. 58).

Η **εκπαίδευση στα Μέσα** είναι ζωτικής σημασίας, όχι μόνο για την καλλιέργεια της κριτικής στάσης και δημιουργικών δεξιοτήτων, αλλά επιπρόσθετα για τη δημοκρατική διαδικασία εν γένει, με τη δημιουργία ενημερωμένων και ενεργών πολιτών.

Σύμφωνα με τον Jenkins (2009), η εκπαίδευση στα Μέσα είναι αναγκαία για τον περιορισμό του ψηφιακού χάσματος, το οποίο, στις μέρες μας, εξαρτάται λιγότερο από την τεχνολογία και περισσότερο από την καλλιέργεια των δεξιοτήτων. Επιπλέον, η εκπαίδευση στα Μέσα συνδέεται με το πρόβλημα της **διαφάνειας**, καθώς το περιεχόμενο των Μέσων φτάνει στους αποδέκτες ήδη κατασκευασμένο, επώνυμο και διαμορφωμένο μέσω οικονομικών, πολιτικών και ιδεολογικών διεργασιών.

Ο κυριότερος σκοπός της εκπαίδευσης στα μέσα είναι η ανάπτυξη αυτόνομης κριτικής κατανόησης και η κατάκτηση δεξιοτήτων που επιτρέπουν την ικανοποιητική συμμετοχή στην κοινωνική και πολιτική ζωή, ενισχύοντας έτσι την **ενεργή πολιτότητα και την εμπάθυση της δημοκρατίας** (Celot, 2011).

Ο γραμματισμός στα Μέσα συμβάλλει στη διαφύλαξη της πολυφωνίας και της ανεξαρτησίας τους, επιτρέπει τη διατύπωση διαφορετικής γνώμης από διάφορες κοινωνικές ομάδες και προάγει την ανάπτυξη των αξιών της ανοχής και του διαλόγου.

Παράλληλα, υποστηρίζει και ενδυναμώνει τον πολίτη να αποφύγει την παθητικότητα και την απραξία που απειλούν σιωπηρά τις δημοκρατικές αξίες.

Η εκπαίδευση στα μέσα (Wilson et al., 2014, σελ. 64):

- > παρακινεί τους πολίτες να χρησιμοποιούν τα νέα και παραδοσιακά μέσα για την προσωπική τους έκφραση, τη δημιουργικότητα και την ευρύτερη συμμετοχή στη δημοκρατία της χώρας τους και το παγκόσμιο δίκτυο πληροφοριών,
- > ωθεί τους πολίτες να γίνουν ενεργοί παραγωγοί της πληροφορίας, καινοτόμοι στα προϊόντα των μέσων και της πληροφορίας, καθώς και κριτικοί και σκεπτόμενοι πολίτες.

4.2 Οι πολλαπλοί ρόλοι των Μέσων

Οι David Considine, Julie Horton και Gary Moorman απαριθμούν τις «Αρχές των Μέσων ενημέρωσης»:

- > Τα μέσα είναι κατασκευές.
- > Οι αναπαραστάσεις των μέσων «κατασκευάζουν» την πραγματικότητα.
- > Τα μέσα έχουν εμπορικούς σκοπούς.
- > Το κοινό διαπραγματεύεται το νόημα των μέσων.
- > Κάθε μέσο έχει τις δικές του μορφές, συμβάσεις και γλώσσα.
- > Τα μέσα περιέχουν αξίες και ιδεολογία.
- > Τα μηνύματα των μέσων μπορεί να έχουν κοινωνικές συνέπειες ή επιδράσεις.

Τα μέσα έχουν πολλαπλούς ρόλους (Wilson et al., 2014, σελ. 61):

- > Ενεργούν ως κανάλια πληροφορίας και γνώσης, μέσω των οποίων οι πολίτες επικοινωνούν μεταξύ τους και λαμβάνουν ενημερωμένες αποφάσεις.
- > Προωθούν τον ενημερωμένο διάλογο μεταξύ διαφορετικών κοινωνικών παραγόντων.
- > Προσφέρουν γνώση για τον κόσμο που μας περιβάλλει, πέρα από την άμεση εμπειρία.
- > Αποτελούν το μέσο της κοινωνίας να κατανοήσει τον τρόπο λειτουργίας της και δημιουργούν μια αίσθηση κοινότητας.
- > Λειτουργούν ως θεματοφύλακας του κράτους σε όλες του τις μορφές, προωθώντας τη διαφάνεια στην πολιτική ζωή και τον δημόσιο έλεγχο αυτών που βρίσκονται στην εξουσία, αποκαλύπτοντας τη διαφθορά, την κακή διοίκηση και διαχείριση του κράτους.
- > Αποτελούν καταλύτες για τις δημοκρατικές διαδικασίες και εκ των εγγυητών για τη διεξαγωγή ελεύθερων και δίκαιων εκλογών.
- > Αποτελούν όχημα πολιτιστικής έκφρασης και συνοχής σε εθνικό και διεθνές επίπεδο.
- > Λειτουργούν ως συνήγοροι και εκφραστές της κοινωνίας, σεβόμενα παράλληλα τις αξίες του πλουραλισμού.

4.2.1 Ένα «παράθυρο στον κόσμο»

Τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης είναι σημαντικά στοιχεία για κάθε κοινωνία δεδομένου ότι αποτελούν ένα «παράθυρο στον κόσμο» (Wilson et al., 2014, σελ. 65) και προσφέρουν πολλούς τρόπους μετάδοσης όσων συμβαίνουν ευρύτερα στον κόσμο, πέρα από την άμεση κι ατομική εμπειρία κάθε ανθρώπου.

Οι δημιουργοί των μηνυμάτων των ΜΜΕ – Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης οφείλουν να ακολουθούν/σέβονται τις πιο κάτω αξίες και κανόνες (Wilson et al., 2014, σελ. 65-66):

- > Οργάνωση της γνώσης: οργάνωση και κατανόηση της χαοτικής πληροφορίας, πέρα από τις επίσημες θέσεις για την αποκάλυψη ειδικών συμφερόντων.
- > Αξιοπιστία: στα μέσα, οι πηγές πληροφοριών πρέπει να είναι ξεκάθαρες, ώστε οι πολίτες να μπορούν να κρίνουν τη σχετικότητα, την αξιοπιστία και τυχόν προκαταλήψεις. Σημαντικά αναπάντητα ερωτήματα πρέπει να τίθενται με δυνατότητα περαιτέρω εξηγήσεων, εάν συνεχίζεται η αντιπαράθεση.
- > Δημόσιο συμφέρον: με στόχο το δημόσιο συμφέρον, εφοδιάζουν τους πολίτες με την απαραίτητη πληροφόρηση προκειμένου να συμμετέχουν στα δημόσια ζητήματα.
- > Ανεξαρτησία: πρέπει να είναι ξεκάθαρο ότι ο δημόσιος διάλογος λαμβάνει χώρα πέρα από προσωπικές προκαταλήψεις, οι σχολιαστές πρέπει να εξετάζουν «και τις δύο όψεις του νομίσματος» (δηλαδή να συζητούν ιδέες, με τις οποίες είτε συμφωνούν είτε διαφωνούν) και να επιδεικνύουν ανεξάρτητη σκέψη.
- > Διάλογο για τη δημόσια κριτική και την επίλυση προβλημάτων: τα ΜΜΕ πρέπει να προσφέρουν πολλαπλές διόδους επικοινωνίας που να επιτρέπουν την αλληλεπίδραση των πολιτών (αλληλογραφία, e-mail, τηλεφωνική επικοινωνία ή δημόσια forum). Οι πολίτες περιμένουν επίσης από τα ΜΜΕ να τους δώσουν τον χώρο ή τον χρόνο για να συζητούν στη «δική τους» γλώσσα με τους συμπολίτες τους. Επιπλέον, περιμένουν ότι θα υπάρχει μια ευρεία αντιπροσώπευση των απόψεων και των αξιών τους στην ειδησεογραφική κάλυψη των γεγονότων.
- > Ευθύνη: τα ΜΜΕ πρέπει να παρακολουθούν όλους όσους ασκούν εξουσία, όχι μόνον τις κυβερνήσεις, αλλά επίσης και σημαντικούς δημόσιους και ιδιωτικούς φορείς, τοποθετώντας τους ενώπιον των ευθυνών τους.
- > Αναλογική και σχετική ενημέρωση: οι πολίτες έχουν την ανάγκη έγκαιρης ενημέρωσης γύρω από σημαντικά θέματα και τάσεις. Οι αναφορές, όμως, δεν πρέπει να υπερτονίζουν ή να υποτιμούν την πραγματική φύση των απειλών και των ρίσκων.
- > Ισορροπία ανάμεσα στην ιδιωτικότητα και το δικαίωμα στην πληροφόρηση: οι πολίτες περιμένουν από τους επαγγελματίες των ΜΜΕ να κρατούν τις ισορροπίες ανάμεσα στο δημόσιο αγαθό της ενημέρωσης και το ατομικό δικαίωμα στην ιδιωτικότητα.

4.2.2 Ελευθερία της έκφρασης και του τύπου

«Ελευθερία της έκφρασης» είναι η ελευθερία του ανθρώπου να εκφράζει και να ανταλλάσσει γνώμες και απόψεις χωρίς τον φόβο απειλών ή ποινικών πράξεων. Η ελευθερία της έκφρασης αποτελεί θεμελιώδες ανθρώπινο δικαίωμα.

Το δικαίωμα στην ελευθερία της έκφρασης προστατεύει όχι μόνον το δικαίωμα του λόγου, αλλά και κάθε μορφή αναζήτησης, λήψης και ανταλλαγής πληροφοριών ή ιδεών, ανεξάρτητα από το μέσο που χρησιμοποιείται.

Η ελευθερία του Τύπου είναι ένα απαραίτητο υπόβαθρο του δικαιώματος αυτού, αφού προωθεί την ελεύθερη έκφραση και ανταλλαγή απόψεων στο κοινό, και είναι ως εκ τούτου, σημαντική για τη σύσταση και υποστήριξη των κοινοτήτων και της κοινωνίας των πολιτών.

Η ελευθερία της έκφρασης προωθεί την πραγματική αίσθηση του ανήκειν σε μια κοινωνία, επιτρέποντας στους απλούς πολίτες να εξετάζουν και να εκφράζουν διαφορετικές απόψεις και γνώμες. Η ελευθερία της έκφρασης είναι ένα αναπόσπαστο συστατικό στοιχείο της πολιτικής υπευθυνότητας και απαραίτητη για την κριτική σκέψη.

Περιορισμοί στην ελευθερία της έκφρασης επιτρέπονται μόνο όταν κρίνονται απαραίτητοι για την προστασία της ελευθερίας άλλων πολιτών. Τέτοιοι περιορισμοί, όπως οι νόμοι που απαγορεύουν την «ρητορική μίσους», πρέπει να ορίζονται ξεκάθαρα για την αποφυγή παρεξηγήσεων.

4.3 Ο πολιτισμός της εικόνας

Η αναπαράσταση στα Μέσα μπορεί να λάβει πολλές μορφές. Ζούμε στον πολιτισμό της εικόνας (Wilson et al., 2014, σελ. 90) και σε καθημερινή βάση κατακλυζόμαστε από αναπαραστάσεις των Μέσων στους δικτυακούς τόπους, στην τηλεόραση, στις ταινίες μυθοπλασίας, στη μετάδοση των ειδήσεων και στα βιβλία.

Οι ρεπόρτερ, οι συγγραφείς, οι δημιουργοί βίντεο, οι διαφημιστές και οι κινηματογραφιστές χρησιμοποιούν την εικόνα, τον ήχο και τον γραπτό λόγο για να μεταδώσουν την πληροφορία γύρω από ένα γεγονός, μια ιστορία ή ένα θέμα. Συνήθως, έρχονται αντιμέτωποι με περιορισμούς, όσον αφορά τον χρόνο, τον χώρο, τις πηγές και άλλα όρια που θέτει το γραφείο σύνταξης, όταν πρόκειται να παρουσιάσουν τις ιστορίες στο κοινό.

Ως εκ τούτου, ανάλογα με την ιστορία που θα ειπωθεί ή το μήνυμα που θα μεταδοθεί, είναι συχνά αναγκαίο να γίνει μια «ανα-παράσταση» των θεμάτων ή των γεγονότων μέσα από την αναφορά στα χαρακτηριστικά τους, όπως την εθνότητα, το γένος, τη σεξουαλικότητα, την ηλικία ή την κοινωνική τάξη. Επομένως, αναπόφευκτα, θα πρέπει να γίνει μια επιλογή του περιεχομένου που θα παρουσιαστεί στο

κοινό και, συχνά, εκείνη δεν είναι αντικειμενική. Μάλιστα, ορισμένες φορές οδηγεί σε στερεοτυπικές και υπεραπλουστευμένες αναπαραστάσεις, οι οποίες μπορεί να χρησιμοποιηθούν για να χαρακτηρίσουν τα πρόσωπα και να δικαιολογήσουν στενόμυαλες απόψεις και συμπεριφορές που μπορεί να προβάλουν ή όχι τις απόψεις του συγγραφέα ή του δημοσιογράφου/ρεπόρτερ ή, συχνά, να ερμηνεύονται αναλόγως από τον αποδέκτη (θεατή, αναγνώστη ή ακροατή).

Στις περιπτώσεις όπου τα Μέσα γίνονται εργαλείο στράτευσης προς έναν σκοπό –σύγκρουσης ή διάκρισης–, είναι λογικό να τίθενται υπόλογα για τις πράξεις τους, όπως κάθε άλλος κοινωνικός παράγοντας. Παρ' όλα αυτά, είναι σημαντικό, τα Μέσα, ως πεδίο δημόσιου διαλόγου, να μπορούν να παρουσιάζουν τη συζήτηση και την πληροφορία, χωρίς να υπόκεινται στον έλεγχο κάποιας κομματικής παράταξης ή της εκάστοτε κυβέρνησης.

Απαιτείται, επίσης, να γίνει κατανοητό, ότι τα ΜΜΕ λειτουργούν σε ένα κοινωνικό πλαίσιο στο οποίο συνυπάρχουν πολλαπλοί παράγοντες. Τα ΜΜΕ επηρεάζονται από την κοινωνία και, με τη σειρά τους, ασκούν επιρροή σε εκείνη, αναδεικνύοντας την ανάγκη εστίασης στο συγκεκριμένο εθνικό πλαίσιο, εντός του οποίου λειτουργούν.

Στο πλαίσιο της **εκπαίδευσης στα Μέσα**, χρειάζεται να εξεταστούν οι εικόνες ή οι αναπαραστάσεις στα μέσα και να αναλυθεί, όχι μόνον η εικόνα ή το **ίδιο το μιντιακό κείμενο**, αλλά και το **πλαίσιο** το οποίο περιβάλλει την εικόνα, το οποίο μερικές φορές δεν είναι δυνατό να γίνει αντιληπτό.

Είναι σημαντικό να αναγνωριστεί ότι, παρά το γεγονός ότι τα ΜΜΕ έχουν μεγάλη δύναμη για να κατευθύνουν και να προκαλέσουν μια κοινωνία, αντανakλούν επίσης μια κοινωνία, προσφέροντας ιστορίες και αναπαραστάσεις που απαιτούνται και γίνονται αποδεκτές.

Πολλές βιομηχανίες των Μέσων ενημέρωσης ανά τον κόσμο έχουν αναπτύξει **εθελοντικούς κώδικες ποικιλομορφίας**, για να εξασφαλίσουν ότι η βιομηχανία των Μέσων δεσμεύεται στο να παρέχει περιεχόμενο και πρωτοβουλίες για όλους και σε ποικίλες μορφές. Πολλές βιομηχανίες των Μέσων ενημέρωσης ακολουθούν, επίσης, έναν κώδικα δεοντολογίας, ο οποίος απαγορεύει τη χρήση υβριστικού ή ρατσιστικού υλικού και οποιαδήποτε διάκριση με βάση τη φυλή, την εθνότητα, την ηλικία, το φύλο, την φυσική ικανότητα ή την οικογενειακή κατάσταση.

Βασικές ερωτήσεις-κλειδιά σε αυτήν την ενότητα περιλαμβάνουν:

- > Ποιος ωφελείται από την αποδοχή ακατάλληλων αναπαραστάσεων στα ΜΜΕ και ποιος ζημιώνεται;
- > Πώς οι εικόνες αυτές επηρεάζουν τον τρόπο που βλέπουμε τον εαυτό μας και τους άλλους γύρω μας;
- > Πώς επηρεάζουν τη γνώση και την αντίληψή μας για τον κόσμο, πέρα από την άμεση προσωπική μας εμπειρία;

4.3.1 Οπτικός γραμματισμός

Κατά τον Messaris (Natharius, 2004), ο οπτικός γραμματισμός στηρίζεται σε τέσσερις τομείς:

- > την κατανόηση των οπτικών μέσων,
- > την εξέταση των γνωστικών συνεπειών του οπτικού γραμματισμού,
- > τη συνειδητοποίηση της οπτικής χειραγώγησης,
- > την αισθητική εκτίμηση.

Στο **διδακτικό πλαίσιο**, οι μαθητές εξασκούνται στο να αναγνωρίζουν:

- > τις **οπτικές συμβάσεις**, εξετάζοντας την αναπαραστατική λειτουργία των εικόνων (ποιοι είναι οι συμμετέχοντες, τι κάνουν κ.λπ.),
- > το **διαπροσωπικό πλαίσιο** (ποιοι είναι οι αποδέκτες, ποιες οι σχέσεις εικονιζόμενων με το κοινό, πλάνο και γωνία λήψης κ.λπ.),
- > το **κειμενικό πλαίσιο** (στοιχεία της εικόνας, πώς ερμηνεύονται, διάταξη κ.λπ.) και
- > τις **απουσίες** (ό,τι δεν φαίνεται είναι το ίδιο σημαντικό με εκείνο που φαίνεται).

4.3.2 Κριτικός γραμματισμός

Η κριτική παιδαγωγική αποσκοπεί στη διάσπαση των αυτονόητων, στη δημιουργία ενεργών μαθητών και εντέλει ενεργών δημοκρατικών πολιτών. Σε αυτό το πλαίσιο, **«ο κριτικός γραμματισμός είναι ο ακρογωνιαίος λίθος μιας δημοκρατικής κοινωνίας»** (Tyner, 2003).

Είναι κομβικής σημασίας τα παιδιά να μάθουν να θέτουν τα ερωτήματα που συνήθως αποφεύγονται.

Στις σχολικές τάξεις του κριτικού γραμματισμού (Hobbs & Jensen, 2009):

- > ο δάσκαλος σπάνια εκφράζει στους μαθητές μια προσωπική του άποψη, σχετικά με ένα συγκεκριμένο κοινωνικό ή πολιτικό θέμα,
- > δεν δέχεται μια μοναδική πρόταση ως απάντηση σε ένα ερώτημα,
- > ενθαρρύνει την αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών,
- > τα μαθήματα αναπτύσσονται από τις αντιδράσεις των μαθητών κι όχι από κάποια προηγουμένως προκαθορισμένη «λογική» δομή.

«Να είσαι κριτικός δε σημαίνει να επικρίνεις τα πάντα, αλλά να θέτεις δύσκολες ερωτήσεις.»

Rene Hobbs

4.4 Μεθοδολογίες κριτικής ανάλυσης των ο/α μέσων

Στην παρούσα ενότητα, προτείνονται εφαρμογές και μεθοδολογίες σχετικά με την κριτική ανάγνωση των ο/α μέσων στις διάφορες μορφές τους, στοχεύοντας στην καλλιέργεια δεξιοτήτων κριτικής κατανόησης και ενισχύοντας έτσι την ενεργή πολιτικότητα και την εμβάθυνση της δημοκρατίας. Οι μεθοδολογίες που προτείνονται είναι:

1. Το Τρίγωνο των Μέσων (Andersen, 2014)
2. Ερωτήσεις κριτικής ανάλυσης (McDougall & Potamitis, 2010; Thoman & Jolls, 2004; Scheibe, 2004)
3. Το πείραμα της στερητικής εμπειρίας των Μέσων (Mastrolia, 1997)
4. Μελέτη περίπτωσης: διερεύνηση των κατηγοριών κοινού, αγαπημένη εκπομπή (Buckingham, 2008)
5. Κριτική ανάλυση ενημερωτικών ιστοσελίδων, τηλεοπτικών ειδήσεων: ιεράρχηση, ρόλοι, αφηγηματικές συμβάσεις, οικονομικοί παράγοντες (Masterman, 2001; Buckingham, 2008; Hobbs, 2004)
6. Ανάλυση διαφημίσεων (Hobbs, He & Robbgrieco, 2014)

Στη συνέχεια, αναπτύσσονται οι μεθοδολογίες 1 και 2, ενώ οι υπόλοιπες 3 έως 6 αναπτύσσονται μέσα από τις καλές πρακτικές που προτείνονται ως εφαρμογές στο παρόν κεφάλαιο.

4.4.1 Το Τρίγωνο των Μέσων



Ένα από τα πιο διαδεδομένα μοντέλα κριτικής ανάλυσης των Μέσων είναι το «**Τρίγωνο των Μέσων**» (Andersen, 2014) – «Media Triangle» ή «T.A.P. model», των Considine, Horton & Moorman (Considine & Considine, 2014).

Το «**Τρίγωνο των Μέσων**» αποτελεί ένα εργαλείο για κριτική ανάλυση, όπου τίθενται ερωτήματα σε τρεις άξονες: το κείμενο, το κοινό και την παραγωγή. Κάθε επικοινωνιακό προϊόν πρέπει:

- > να εξετάζεται ως κείμενο που μεταφέρει ένα μήνυμα,
- > να συνδέεται με τη διαδικασία παραγωγής και διανομής, και
- > να μελετάται η σχέση του με το κοινό.

Οι μαθητές οραματίζονται το προϊόν/νόημα στο κεντρικό μέρος του τριγώνου και, στη συνέχεια, το εξερευνούν μέσα από τρεις οπτικές γωνίες.

Ένα παράδειγμα εφαρμογής του «**Τριγώνου των Μέσων**» μπορείτε να δείτε στην **κριτική ανάλυση μιας διαφήμισης δημητριακών**, όπως παρουσιάζεται στον σύνδεσμο: <https://prezi.com/zrcfpx7od9s/media-studies-triangle>

ΝΟΗΜΑ: κριτική ανάλυση των Μέσων
ΚΕΙΜΕΝΟ:
<ul style="list-style-type: none"> • Καταδήλωση και υποδήλωση • Κώδικες • Αξίες • Είδος • Διακειμενικότητα • Εμπορικός χαρακτήρας
ΚΟΙΝΟ:
<ul style="list-style-type: none"> • Τάξη • Φυλή • Πολιτισμός • Φύλο • Κειμενική ικανότητα • Ψυχολογία • Κοινωνική λειτουργία
ΠΑΡΑΓΩΓΗ:
<ul style="list-style-type: none"> • Κώδικες και πρακτικές • Ιδιοκτησία • Έλεγχος • Χρηματοδότηση • Διανομή • Νομιμότητα • Τεχνολογία

ΚΕΙΜΕΝΟ > ΚΟΙΝΟ > ΠΑΡΑΓΩΓΗ

Το κείμενο
<p>Τι δείχνει; Τι υποδηλώνει; Ποιοι είναι οι κώδικές του; Ποιες είναι οι αξίες του; Πώς εξυπηρετεί εμπορικούς σκοπούς; Ποια είναι τα διακειμενικά του χαρακτηριστικά;</p>
Το κοινό
<p>Σε ποιες ομάδες ανθρώπων στοχεύει; Πώς προσπαθεί να επηρεάσει την ψυχολογία και τα συναισθήματα; Ποια κοινωνικά πρότυπα επικαλείται ή και προωθεί;</p>
Η παραγωγή
<p>Ποιους μιντιακούς κώδικες και τεχνικές χρησιμοποιεί; Ποιες τεχνολογίες αξιοποιεί; Πού και πότε παρουσιάζεται;</p>

Τα διάφορα νοήματα προκύπτουν μέσα από μια δυναμική διαπραγμάτευση –προσωπική αλλά και συλλογική στο επίπεδο της τάξης– των πιο πάνω πεδίων/προβληματισμών.

4.4.2 Ερωτήσεις κριτικής ανάλυσης

Η Scheibe (2004) εστιάζει σε έξι ερωτήσεις για την ανάλυση ενός μιντιακού κειμένου από μαθητές:

1. Ποιος το έκανε, ποιος χρηματοδοτεί το μήνυμα και ποιος είναι ο σκοπός του;
2. Ποιο είναι το υπό στόχευση κοινό και πώς το μήνυμα προσαρμόστηκε σ' αυτό;
3. Ποιες είναι οι διάφορες τεχνικές που χρησιμοποιούνται για να ενημερώσουν, πείσουν, διασκεδάσουν και προσελκύσουν την προσοχή;
4. Ποια μηνύματα επικοινωνούνται (και/ή υπονοούνται) σχετικά με συγκεκριμένους ανθρώπους, τόπους, γεγονότα, συμπεριφορές, τρόπους ζωής κ.λπ.;
5. Πόσο έγκαιρες, έγκυρες και αξιόπιστες είναι οι πληροφορίες στο μήνυμα;
6. Τι έχει μείνει έξω από το μήνυμα, το οποίο μπορεί να είναι σημαντικό να γνωρίζουμε;

Οι McDougall & Potamitis (2010) προτείνουν ένα πλαίσιο δέκα ερωτήσεων, τις οποίες πρέπει να θέτουν οι μαθητές διακόπτοντας τη ροή πληροφόρησης για αναστοχασμό:

1. Ποιος είναι ο συγγραφέας;
2. Ποια είναι η εξειδικευμένη γνώση του συγγραφέα;
3. Ποια αποδεικτικά στοιχεία χρησιμοποιεί;
4. Ποιο είναι το είδος του κειμένου;
5. Χρηματοδοτείται από κάπου;
6. Ποια επιχειρήματα παρουσιάζονται;
7. Πότε δημιουργήθηκε;
8. Γιατί δημιουργήθηκε σ' αυτή την περίοδο της ιστορίας;
9. Ποιο είναι το κοινό αυτών των πληροφοριών;
10. Τι δε συζητείται και ποιες είναι οι συνέπειες της απουσίας αυτής;

Οι Thoman & Jolls (2004) προτείνουν πέντε ερωτήσεις-κλειδιά για την ανάλυση ενός μιντιακού κειμένου από μαθητές:

1. Ποιος δημιούργησε το μήνυμα;
2. Ποιες τεχνικές χρησιμοποιούνται για να προσελκύσουν την προσοχή;
3. Πώς γίνεται διαφορετικοί άνθρωποι να προσλαμβάνουν το ίδιο μήνυμα διαφορετικά;
4. Ποιες αξίες και οπτικές παρουσιάζονται ή παραλείπονται από το μήνυμα;
5. Γιατί αποστάλθηκε το μήνυμα;

Η αξιολόγηση των μιντιακών κειμένων και των οπτικοακουστικών πηγών, με τις οποίες οι μαθητές έρχονται καθημερινά σε επαφή είναι καλό να ξεκινάει από την αρχή της σχολικής χρονιάς ως μια συνήθης πρακτική.

Ο Masterman (2001) έχει υποστηρίξει τη χρησιμότητα της εκπαίδευσης στα Μέσα σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα. Για παράδειγμα, η Γεωγραφία και η Ιστορία είναι μαθήματα πλούσια σε οπτικά ερεθίσματα (φωτογραφίες, χάρτες, πίνακες, ο/α αρχεία, βίντεο).

4.4.3 Βλέποντας κριτικά τις εικόνες

Τίτλος

Βλέποντας κριτικά τις εικόνες

Είδος δραστηριότητας

Οι μαθητές ενθαρρύνονται:

- > Να σχολιάσουν, κρίνουν και να απαντήσουν σε συγκεκριμένα ερωτήματα σχετικά με το ο/α υλικό που παρακολούθησαν, όπως βραβευμένες μαθητικές ταινίες, ψηφιακές διαφημίσεις, τηλεοπτικές ειδήσεις (επιχειρηματολογία και κριτική τεκμηρίωση).

- > Να συμμετέχουν σε μια δημιουργική και δομημένη συζήτηση για θέματα που τους αφορούν, εκφράζοντας επιχειρήματα και απόψεις, με στόχο την ανάπτυξη δεξιοτήτων οπτικοακουστικής παιδείας.

Στόχοι

- > Ερευνώ και πληροφορούμαι για τα ΜΜΕ
- > Στοχάζομαι (κριτικά) πάνω στα ο/α μέσα

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

4ο επίπεδο: Ερευνώ και πληροφορούμαι για τα μέσα

Δ2: να εντοπίζουν και να αξιολογούν την αξία και την ποιότητα των πληροφοριών, δηλαδή νοητικός και φυσικός εντοπισμός πηγών, πρώτη εκτίμηση ποιότητας, ποσότητας και αξίας των πληροφοριών, εξέταση των πληροφοριών, π.χ. πατρότητα, οργανισμός, διαγώνια ανάγνωση, κατά εκτίμηση επανάληψη της διαδικασίας με άλλη μεθοδολογία και αξιολόγηση πληροφοριών από διαφορετικές πηγές.

Δ4: να συνθέτουν τις πληροφορίες σε νέο περιβάλλον, π.χ. οργάνωση των στοιχείων για την παρουσίαση σε τρίτους, επιλογή αποδοτικού τρόπου παρουσίασης, αυτόνομη υποστήριξη των θέσεων και διάλογος.

Δ5: να αξιολογούν την ποιότητα της παραγωγής, π.χ. αξιολόγηση του νέου προϊόντος της ποιότητας, της αποδοτικότητας και της διαδικασίας αναζήτησης και στρατηγικής.

6ο Επίπεδο: Στοχάζομαι (κριτικά) πάνω στα μέσα

ΣΤ1: να γνωρίσουν και να εξερευνήσουν διάφορες μιντιακές δομές (π.χ. τηλεόραση, webtv) και διάφορα εργαλεία των Νέων Τεχνολογιών με έμφαση στην κριτική οπτική των εικόνων, π.χ., κινηματογράφο, τηλεοπτικές εκπομπές.

ΣΤ2: να μπορούν να περιγράφουν, να αναλύουν και να αξιολογούν τα μιντιακά μηνύματα και την επιδιωκόμενη επίδραση των ενεργειών τους με τα μιντιακά τους προϊόντα, π.χ. τηλεοπτικές διαφημίσεις και ειδήσεις.

Ρόλος του διδάσκοντα

- > Επικοινωνιακός
- > Ενθαρρυντικός
- > Υποστηρικτικός
- > Συμβουλευτικός

Πηγές και εργαλεία

- > Βραβευμένα βίντεο από την πλατφόρμα μαθητικής δημιουργίας www.i-create.gr
- > Ιστοσελίδες, τηλεοπτικές ειδήσεις, π.χ. από WebTV
- > Προγράμματα επεξεργασίας ήχου και βίντεο

Προετοιμασία

Ο εκπαιδευτικός θα έχει αναζητήσει και επιλέξει τα κατάλληλα βίντεο και θα έχει μελετήσει το υποστηρικτικό υλικό για τις ερωτήσεις κριτικής ανάλυσης.

Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές

- > Buckingham, D. (2008). *Εκπαίδευση στα ΜΜΕ*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα
- > Masterman, L. (1985). *Teaching the Media*. London: Routledge
- > Wilson et al. (2014). *Οδηγός Σπουδών των Εκπαιδευτικών - Παιδεία στα Μέσα και την Πληροφορία*. Μτφρ. Ανδριοπούλου, Ε. & Βώρος, Κ. Paris, UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000192971_gre
Α' έκδοση στα αγγλικά (2006): <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000149278>
- > <https://issuu.com/karposcentreofeducationandintercult>
- > <http://emels.eu/>

4.5 Γενικό Πλαίσιο Εφαρμογών

Παρακολούθηση ο/α υλικού, όπως:

Α. Βραβευμένες μαθητικές ταινίες μικρού μήκους, με θέμα τις σχέσεις και τις αγωγίες των μαθητών, ή

Β. Βραβευμένες μαθητικές ταινίες μικρού μήκους με θέματα της επικαιρότητας και τους τρόπους με τους οποίους εκείνα προσεγγίζονται από τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης, ή

Γ. Ψηφιακές διαφημίσεις που βλέπουν σε διάφορες ιστοσελίδες, ή

Δ. Τηλεοπτικές ειδήσεις.

Κριτική ανάλυση:

Ε. Ενθάρρυνση των μαθητών να σχολιάσουν, κρίνουν και απαντήσουν σε συγκεκριμένα ερωτήματα πάνω στο Ο/Α υλικό που παρακολούθησαν, σχετικά με την υποκειμενικότητα, αντικειμενικότητα, αμεροληψία, αλήθεια, οπτική γωνία, υπόρρητα μηνύματα, αυτορρύθμιση, λογοκρισία.

ΣΤ. Προώθηση της επιχειρηματολογίας και της κριτικής τεκμηρίωσης με έκφραση προσωπικών σκέψεων και προβληματισμών.

Ζ. Απάντηση σε ερωτηματολόγιο -ψηφοφορία μέσω διαδικτυακής πλατφόρμας- γραπτή κριτική.

Εφαρμογές

Εφαρμογή

4.1

Τίτλος	Η Δική μου Γνώμη
	<p>Η δράση βραβεύτηκε στα «MEDEA Awards 2017», με το «Special Jury Prize».</p> <p>Επιπλέον, επιλέχθηκε στη βραχεία λίστα του «EVENS Foundation 2017», περνώντας στην πρώτη φάση του βραβείου «Evens Foundation Media Education Prize 2017» στα δώδεκα καλύτερα projects, ανάμεσα σε πενήντα υποψηφιότητες.</p>
Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές	<p>In My Own View [best practice] https://milpeer.eu/documents/309/</p> <p>Karpos, Centre of Education and Intercultural Communication https://issuu.com/karposcentreofeducationandintercult</p>
Δραστηριότητες	<p>Οι μαθητές παρακολουθούν ταινίες σε κινηματογραφική προβολή: παρακολούθηση ταινιών ανά ομάδες σε σκοτεινή αίθουσα με οθόνη.</p> <p>Σε ομάδες των 3-4, οι μαθητές συμπληρώνουν ερωτηματολόγια που αφορούν τις ταινίες που παρακολούθησαν. Οι ερωτήσεις είναι:</p>

Δραστηριότητες

- > Ποια ταινία θα διάλεγα για να δείξω σ' έναν φίλο μου;
- > Ποια ταινία θα άρεσε περισσότερο στους γονείς μου;
- > Ποια ήταν η πιο ασυνήθιστη ταινία που «σηκώνει συζήτηση»;

Οι μαθητές συζητούν στην τάξη και τεκμηριώνουν τις απόψεις τους. Προαιρετικά, όσοι μαθητές επιθυμούν, μπορούν να γράφουν την κριτική τους για μια ταινία της επιλογής τους.

Στόχος είναι η καλλιέργεια ενός συνόλου χαρακτηριστικών που συνοδεύουν την παιδεία ενός θεατή κινηματογραφικών ταινιών, όπως:

- η έννοια της κινηματογραφικής προβολής,
- η έννοια της ευρείας διανομής των ταινιών και της κοινής εμπειρίας που συνδέει πολύ διαφορετικά άτομα μεταξύ τους: σειρά προβολών των ίδιων ταινιών σε διαφορετικούς τόπους και σε κοινό με διαφορετικά τοπικά και πολιτισμικά χαρακτηριστικά,
- η εμπειρία συμμετοχής σε «φεστιβαλική προβολή», καθώς οι ταινίες που προβάλλονται στα φεστιβάλ δεν είναι ταινίες της τρέχουσας εμπορικής κυκλοφορίας,
- η κριτική στάση κάθε θεατή που εκφράζεται μέσα από την απονομή διακρίσεων του κοινού με συμβολικό χαρακτήρα,
- η ανάπτυξη κριτικού λόγου και η διατύπωση επιχειρημάτων που προκύπτουν από την προσπάθεια αιτιολόγησης των επιλογών κάθε ομάδας θεατών και από τη δημοσιοποίηση των επιλογών τους μέσα από διαδικτυακή πλατφόρμα.

Εφαρμογή**4.2****Τίτλος**

Κριτική ανάλυση διαφημίσεων στο πλαίσιο της καλής πρακτικής «Media Education Month»

Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές

Media Education Month
<https://milpeer.eu/documents/130/>

Δραστηριότητες

Οι μαθητές έρχονται σε επαφή με την **ανάλυση περιεχομένου**. Οι μαθητές εντοπίζουν και κατηγοριοποιούν τις ψηφιακές διαφημίσεις που συναντούν σε διάφορες ιστοσελίδες. Παρατηρούν τον νέο χαρακτήρα των διαφημίσεων στον ψηφιακό χώρο (διαδραστικότητα, εξατομίκευση, πολυτροπικότητα κ.λπ.). Μετά την παρουσίαση των ευρημάτων τους, ακολουθεί προβληματισμός και συζήτηση γύρω από τα παρακάτω ενδεικτικά σημεία:

- Χαρακτηριστικά των διαφημίσεων (πλούσια οπτικά ερεθίσματα, περιορισμένη χρήση λέξεων κ.λπ.).
- Έκταση του χώρου που παραχωρείται στις ιστοσελίδες για διαφημίσεις.
- Διαφημιστικοί κώδικες (αναλογία εικόνας-κειμένου, χρώματα, πρωταγωνιστές, φύλο, στερεότυπα, λεκτικές συμβάσεις κ.λπ.).
- Έμμεσες διαφημίσεις (advertorials).
- Σκιαγράφηση των διαφημιζομένων.

Είναι σημαντικό να συζητηθούν και να συναποφασιστούν τα σημαντικά στοιχεία των διαφημίσεων (προϊόν, εικόνα, χρώματα, πλάνο, σλόγκαν/ατάκες, ηχητικά εφέ κ.λπ.).

Ερωτήσεις κριτικής ανάλυσης

- Ποιος δημιούργησε το μήνυμα;
- Ποιες τεχνικές χρησιμοποιούνται για να προσελκύσουν την προσοχή;
- Πώς γίνεται διαφορετικοί άνθρωποι να προσλαμβάνουν το ίδιο μήνυμα διαφορετικά;
- Ποιες αξίες και οπτικές παρουσιάζονται ή παραλείπονται από το μήνυμα;
- Γιατί αποστάλθηκε το μήνυμα;

Στη συνέχεια, οι μαθητές μπορούν να περάσουν στο στάδιο της παραγωγής, όπου θα δημιουργήσουν τις δικές τους ο/α διαφημίσεις, ατομικά ή σε ομάδες, π.χ. ηχητική για ραδιόφωνο ή/και οπτικοακουστική για την τηλεόραση, χρησιμοποιώντας εφαρμογές επεξεργασίας ήχου (Audacity) ή βίντεο (VivaVideo, κ.ά.).

Στο τέλος, οι μαθητές αξιολογούν την ατομική τους προσπάθεια τόσο στην κριτική ανάλυση, όσο και στο πρακτικό στάδιο, και στη συνέχεια, αξιολογούν τα αποτελέσματά των υπολοίπων μαθητών/ομάδων.

Τίτλος	Κριτική ανάλυση τηλεοπτικών ειδήσεων στο πλαίσιο της καλής πρακτικής «Media Education Month»
Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές	Media Education Month https://milpeer.eu/documents/130/
Δραστηριότητες	<p>Οι μαθητές παρακολουθούν ένα σύντομο τηλεοπτικό δελτίο ειδήσεων στην τάξη. Ταυτόχρονα, προχωρούν σε ανάλυση περιεχομένου σημειώνοντας τη θεματολογία, την ιεράρχηση των ειδήσεων, τους πρωταγωνιστές και τους ρόλους τους, τις χώρες/περιοχές όπου διαδραματίζονται οι ειδήσεις κ.λπ. Μελετούν, επίσης, τα πλάνα, τα γραφικά, τη μουσική, τους τίτλους που πλαισιώνουν τις ειδήσεις, τον παρουσιαστή (π.χ. ύφος, εμφάνιση, τόνος φωνής). Είναι βασικό να δουν τις ειδήσεις με άλλο μάτι, ως ένα αφήγημα του τελευταίου εικοσιτετραώρου με συγκεκριμένες συμβάσεις.</p> <p>Στη συνέχεια, οι μαθητές διαβάζουν διάφορους τίτλους ειδήσεων, συζητούν σε ομάδες και ιεραρχούν τις ειδήσεις, ανάλογα με τη σπουδαιότητα που τους αποδίδουν. Επιλέγουν τις πέντε, κατά τη γνώμη τους, κυριότερες ειδήσεις και μετά παράγουν ένα βίντεο προσομοίωσης ενός σύντομου δελτίου ειδήσεων, βάσει του σχεδιασμού που προηγήθηκε.</p> <p>Αξίζει να σημειωθεί ότι η παραγωγή μιντιακού περιεχομένου είναι μια χρονοβόρα διαδικασία που απαιτεί έναν διαρκή αναστοχασμό. Παρ' όλα αυτά, ο σκοπός της δραστηριότητας δεν είναι να παραχθεί ένα έργο επαγγελματικού επιπέδου, αλλά να δοθεί η δυνατότητα στους μαθητές να νιώσουν δημιουργικοί και να καλλιεργήσουν την κριτική τους στάση, μέσα από μια ευχάριστη διαδικασία.</p> <p>Στο τέλος, οι μαθητές παρουσιάζουν τα έργα τους, αιτιολογούν τις επιλογές τους και αξιολογούν τόσο τη δική τους προσπάθεια, όσο και των υπολοίπων μαθητών/ομάδων.</p>

Δραστηριότητες

Ερωτήσεις κριτικής ανάλυσης

1. Ποιος το έκανε, ποιος χρηματοδοτεί το μήνυμα και ποιος είναι ο σκοπός του;
2. Ποιο είναι το υπό στόχευση κοινό και πώς το μήνυμα προσαρμόστηκε σ' αυτό;
3. Ποιες είναι οι διάφορες τεχνικές που χρησιμοποιούνται για να ενημερώσουν, πείσουν, διασκεδάσουν και να προσελκύσουν την προσοχή;
4. Ποια μηνύματα επικοινωνούνται και/ή υπονοούνται σχετικά με συγκεκριμένους ανθρώπους, τόπους, γεγονότα, συμπεριφορές και τρόπους ζωής;
5. Πόσο έγκαιρες, έγκυρες και αξιόπιστες είναι οι πληροφορίες στο μήνυμα;
6. Τι έχει παραλειφθεί από το μήνυμα, το οποίο μπορεί να είναι σημαντικό να γνωρίζουμε;

(Scheibe, 2004)

Εφαρμογή

4.4

Τίτλος

Μία μέρα μακριά από τα μέσα

Πείραμα της στερητικής εμπειρίας των μέσων στο πλαίσιο της καλής πρακτικής «Media Education Month»

Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές

Media Education Month

<https://milpeer.eu/documents/130/>

Δραστηριότητες

Οι μαθητές καλούνται να μη χρησιμοποιήσουν μέσα (Ραδιόφωνο, Τηλεόραση, Διαδίκτυο), για ένα 24ωρο.

Στη συνέχεια, στην τάξη, παρουσιάζουν τα αποτελέσματα της Ημέρας χωρίς Μέσα, εκφράζοντας τα συναισθήματα που βίωσαν, αναγνωρίζοντας τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της μη επαφής τους με τα Μέσα και συζητώντας για τον ρόλο που εκείνα κατέχουν στη ζωή τους.

Πως να εντοπίσεις ψευδείς ειδήσεις



ΨΑΞΕ ΤΗΝ ΠΗΓΗ

Εκτός από την είδηση έλεγξε την ιστοσελίδα, το σκοπό της και τα στοιχεία επικοινωνίας.



ΔΙΑΒΑΣΕ ΟΛΟ ΤΟ ΑΡΘΡΟ

Μερικοί τίτλοι ειδήσεων είναι εξωφρενικοί, με μοναδικό στόχο την προσέλκυση κοινού. Ποια είναι η πραγματική ιστορία;



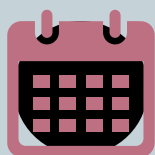
ΨΑΞΕ ΤΟΝ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ

Κάνε μια γρήγορη έρευνα στους συγγραφείς. Είναι αξιόπιστοι; Είναι αληθινοί;



ΑΛΛΕΣ ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ;

Επισκέψου τις επιπλέον πηγές που δίνονται. Βεβαιώσου αν αυτές όντως σχετίζονται με την είδηση.



ΔΕΣ ΤΗΝ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ

Η αναμετάδοση ετεροχρονισμένων ειδήσεων δε σημαίνει απαραίτητα πως σχετίζονται με τρέχοντα



ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΑΣΤΕΙΟ;

Μια υπερβολική είδηση μπορεί να είναι απλώς σάτιρα. Ψάξε περισσότερο για να σιγουρευτείς περί τίνος πρόκειται.



ΤΣΕΚΑΡΕ ΤΗΝ ΚΡΙΣΗ ΣΟΥ

Σκέψου αν οι προσωπικές σου πεποιθήσεις επηρεάζουν την κρίση σου.



ΡΩΤΑ ΤΟΝ ΕΙΔΙΚΟ

Ρώτα ένα βιβλιοθηκονόμο ή συμβουλεύσου μία έγκυρη ιστοσελίδα.

Τίτλος	Η αγαπημένη εκπομπή των παιδιών στο πλαίσιο της καλής πρακτικής «Media Education Month»
Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές	Media Education Month https://milpeer.eu/documents/130/
Δραστηριότητες	<p>Οι μαθητές επιλέγουν την αγαπημένη τους τηλεοπτική εκπομπή, μέσω συζήτησης και ψηφοφορίας. Στη συνέχεια, πραγματοποιούν έρευνα για την εκπομπή που προκρίθηκε ως η αγαπημένη της πλειοψηφίας των παιδιών της τάξης και παρουσιάζουν το υλικό που συγκέντρωσαν (βίντεο, φωτογραφίες, διαφημιστικά, άρθρα από περιοδικά, συνεντεύξεις, κείμενα κ.λπ.).</p> <p>Ακολουθεί συζήτηση σχετικά με το κοινό στο οποίο απευθύνεται η αγαπημένη τους τηλεοπτική εκπομπή, τις αναπαραστάσεις του κόσμου, τις αξίες και τις ιδεολογίες, τα πρότυπα και τα στερεότυπα που προβάλλει (π.χ. φύλο, κοινωνική τάξη κ.λπ.), τους συντελεστές (σενάριο, σκηνοθεσία, ηθοποιοί, παραγωγοί κ.λπ.), τα θέματα οικονομίας, προώθησης και διαφήμισης, καθώς και τις απολαύσεις που αντλούνται κατά τη θέασή της.</p> <p>Κατόπιν, επιλέγεται μία χαρακτηριστική σκηνή από την εκπομπή και οι μαθητές καλούνται να την αναπαραστήσουν σε μορφή παρωδίας (τροποποιώντας τον διάλογο, τα σκηνικά, τα πρόσωπα, ακόμη και το είδος, π.χ. από κωμωδία σε θρίλερ).</p> <p>Στόχος είναι τα παιδιά να εντοπίσουν και αναπλαισιώσουν τα διάφορα ρητά ή και υπόρρητα μηνύματα της εκπομπής.</p> <p>Στο στάδιο της παραγωγής, οι μαθητές δημιουργούν ένα προωθητικό τρέιλερ της εκπομπής, αξιοποιώντας βασικά προγράμματα επεξεργασίας βίντεο. Στόχος είναι να κατανοήσουν τη διαδικασία προώθησης και να αντιληφθούν τις τεχνικές που χρησιμοποιούνται για</p>

να προκληθεί το ενδιαφέρον του κοινού. Ολοκληρώνοντας τη δραστηριότητα, οι μαθητές αναλύουν το δικό τους βίντεο-προσομοίωση και το τρέιλερ της εκπομπής, καθώς και των συμμαθητών τους.

Ανασκόπηση, αναστοχασμός και τελικό ερωτηματολόγιο.

Οι μαθητές εκφράζουν τα συναισθήματα, τις εντυπώσεις και τις σκέψεις τους για το μαθησιακό ταξίδι στα ο/α μέσα.

Κάθε μαθητής μπορεί να αναφέρει:

- τρία στοιχεία που του άρεσαν,
- δύο στοιχεία για τα οποία θα ήθελε να μάθει περισσότερα και
- ένα στοιχείο που θα άλλαζε.

Εφαρμογή

4.6

Τίτλος

Λεξιλόγιο των Μέσων

στο πλαίσιο της καλής πρακτικής
«Media Education Month»

Εκπαιδευτικό Υλικό
- Πηγές

Media Education Month

<https://milpeer.eu/documents/130/>

Δραστηριότητες

Οι μαθητές κάνουν μια ανασκόπηση στις κυριότερες έννοιες που διδάχθηκαν αναφορικά με τα μέσα (π.χ. υποκειμενικότητα, αντικειμενικότητα, αμεροληψία, αλήθεια, οπτική γωνία, υπόρρητα μηνύματα, αυτορρύθμιση, λογοκρισία κ.λπ.). Αφού αναλύσουν τις έννοιες και συζητήσουν το πλαίσιο στο οποίο εφαρμόζονται, καλούνται να τις μετατρέψουν σε «**σύννεφο λέξεων**», μέσω διαδικτυακών εργαλείων, όπως τα Wordle¹⁰ και Tagxedo¹¹ και

- τοποθετούν τα έργα τους σε κάποιο πίνακα στην τάξη ή
- διαμοιράζουν τα έργα τους στα κοινωνικά δίκτυα, επιλέγοντας κάποιο σχετικό hashtag.

10. <http://www.edwordle.net/>

11. <http://www.tagxedo.com/>

Πηγές

- > Andersen, N. (2014). Media Literacy Education in Ontario. Στο De Abreu, B. & Mihailidis, P. (Επιμ.) *Media Literacy Education in Action* (σελ. 20-26). New York, Routledge.
- > Andriopoulou, I., Papadimitriou, S., & Kourti, E. (2014). *Media and Information Literacy Policies in Greece (2013)*. ANR TRANSLIT and COST Transforming Audiences/ Transforming Societies. <https://bit.ly/3ycKZjp>
- > Buckingham, D. (2008). *Εκπαίδευση στα ΜΜΕ*. Αθήνα, Ελληνικά Γράμματα.
- > Celot, P. (2011). EAVI Studies on Media Literacy in Europe. Στο Livingstone, S. (Επιμ.) *Media literacy: Ambitions, policies and measures* (σελ. 20-21). [COST ISO906. Transforming Audiences/Transforming Societies]. London School of Economics, Media Department.
- > Considine, D., & Considine, M. (2014). Media Literacy Preparation in Undergraduate Teacher Training: An American and Australian Perspective. Στο De Abreu, B. & Mihailidis, P. (Επιμ.) *Media Literacy Education in Action* (σελ. 203-212). New York, Routledge.
- > Meli, C. (2015, Οκτ. 29). *Digital literacy in the spotlight: living and learning as a millennial*. Writing In & For Digital Environments – Dickinson College. <https://bit.ly/376L0JS>
- > Ζαρίντας, Π. Α. (2015). *Προκλήσεις και Προβληματισμοί από την Εισαγωγή της Παιδείας στα Μέσα (Media Literacy) στη Δημοτική Εκπαίδευση: Έρευνα-Δράση σε Κυπριακό Δημόσιο Σχολείο*. [Διπλωματική εργασία, Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών, Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών «Επικοινωνία και Νέα Δημοσιογραφία»]. Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου.
- > Ζαρίντας, Π.Α. (n.d.). *Σελίδα αφιερωμένη στην εκπαίδευση στα Μέσα – Media Education, Media Literacy*. Ανάκτηση 23 Μαρτίου 2022 από <http://medialiteracy-education.blogspot.com/>
- > Hobbs, R., & Jensen, A. (2009). The Past, Present, and Future of Media Literacy Education. *Journal of Media Literacy Education* 1, 1-11.
- > Hobbs, R. (2004). A Review of School-Based Initiatives in Media Literacy Education. *American Behavioral Scientist* 48 (1), 42-59. doi.org/10.1177/0002764204267250

- > Hobbs, R. (2010). *Digital and Media Literacy: A Plan of Action* [White Paper]. The Aspen Institute, Communications and Society Program. https://www.aspeninstitute.org/wp-content/uploads/2010/11/Digital_and_Media_Literacy.pdf
- > Hobbs, R., He, H., & Robbgrieco, M. (2014). Seeing, Believing, and Learning to Be Skeptical: Supporting Language Learning Through Advertising Analysis Activities. *TESOL Journal* 6 (3), 1-29. doi.org/10.1002/tesj.153
- > Jenkins, H. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. The MIT Press.
- > Masterman, L. (2001). *Teaching the Media*. London, Routledge.
- > Mastrolia, B. A. (1997). The media deprivation experience: Revealing mass media as both message and massage. *Communication Education* 46, 203-210.
- > McDougall, J., & Potamitis, N. (2010). *The Media Teacher's Book*. London, Hodder Education.
- > Natharius, D. (2004). The More We Know; the More We See: The Role of Visuality in Media Literacy. *American Behavioral Scientist* 48 (2), 238-247. doi.org/10.1177/0002764204267269
- > Scheibe, C. L. (2004). A Deeper Sense of Literacy: Curriculum-Driven Approaches to Media Literacy in the K-12 Classroom. *American Behavioral Scientist* 48 (1), 60-68. doi.org/10.1177/0002764204267251
- > Σοφός, Α. (2015). *Σχεδιάζοντας σενάρια διδασκαλίας για την πρακτική άσκηση των φοιτητών. Ολιστικό μοντέλο διερευνητικής και στοχαστικής πρακτικής για την ενίσχυση του ψηφιακού γραμματισμού στο πλαίσιο της μεντορείας*. Αθήνα, Γρηγόρης
- > Thoman, E., & Jolls, T. (2004). Media Literacy-A National Priority for a Changing World. *American Behavioral Scientist* 48 (1), 18-29. doi.org/10.1177/0002764204267246
- > Tyner, K. (2003). Beyond Boxes and Wires: Literacy in Transition. *Television & New Media* 4 (4), 371-388. doi.org/10.1177/1527476403255812
- > Scott, M. (2009). *Guidelines for Broadcasters on Promoting User Generated Content and Media and Information Literacy*. Paris, UNESCO. <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001871/187160e.pdf>
- > Wilson, C., Grizzle, A., Tuazon, R., Akyem-pong, K., Cheung, C.-K. (2014). *Οδηγός Σπουδών των Εκπαιδευτικών - Παιδεία στα Μέσα και την Πληροφορία*. Μτφρ. Ανδριπούλου, Ε. & Βώρος, Κ. Paris, UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000192971_gre



Κεφάλαιο 5.

Δημιουργική παραγωγή οπτικοακουστικών έργων - μέθοδοι

Το πέμπτο κεφάλαιο εστιάζει σε μεθόδους δημιουργικής παραγωγής ο/α μέσων μέσα στη σχολική τάξη, αξιοποιώντας συνεργατικές τεχνικές μάθησης. Τα στάδια της δημιουργίας βίντεο παρουσιάζονται από την αρχική ιδέα, τη συγγραφή και την εικονογράφηση του σεναρίου, τα γυρίσματα, την επεξεργασία των πολυμεσικών στοιχείων, έως και τις δυνατότητες τελικής διάχυσης σε ψηφιακά ή κοινωνικά μέσα, αναλόγως με τον σκοπό της δημιουργίας του βίντεο. Οι εκπαιδευτικοί καλούνται να εφαρμόσουν προτεινόμενα σενάρια δημιουργίας βίντεο, να τα επεκτείνουν ή να τα προσαρμόσουν στα δικά τους έργα στην τάξη, ξεκινώντας από το στάδιο της ιδέας, της συγγραφής και της εικονογράφησης του σεναρίου και στη συνέχεια, με τα γυρίσματα και την επεξεργασία των πολυμεσικών στοιχείων. Αξίζει να σημειωθεί ότι η παραγωγή ο/α έργων είναι μια χρονοβόρα διαδικασία που απαιτεί ένα διαρκή αναστοχασμό. Ο σκοπός της δραστηριότητας δεν είναι να παραχθεί ένα έργο επαγγελματικού επιπέδου, αλλά να δοθεί η δυνατότητα στους μαθητές να νιώσουν δημιουργικοί και να καλλιεργήσουν την κριτική τους στάση, μέσα από μια ευχάριστη συνεργατική δραστηριότητα.

5.1 Δημιουργία μαθητικών βίντεο: ένα αυθεντικό περιβάλλον μάθησης



Η δημιουργία βίντεο στο σχολείο εστιάζει σε εργαλεία και μεθόδους υποστήριξης όλων των σταδίων παραγωγής του στη σχολική τάξη, στο πλαίσιο της ενεργητικής μάθησης και της ανάπτυξης των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα.

Οι μέθοδοι που χρησιμοποιούνται δίνουν έμφαση στην προσέγγιση της κινηματογραφικής γλώσσας και στην αξιοποίηση συνεργατικών τεχνικών μάθησης, οι οποίες ενισχύουν τη δημιουργικότητα και έχουν τη δυνατότητα να κάνουν τη διδασκαλία ελκυστική στους νέους.

Οι μαθητές, μέσω της δημιουργίας βίντεο μυθοπλασίας ή τεκμηρίωσης (ντοκιμαντέρ), συμμετέχουν ενεργά στη μάθηση, συνδέοντας τις πληροφορίες που προσλαμβάνουν με την ατομική και συλλογική τους εμπειρία, αλλά και με ευρύτερα κοινωνικά ζητήματα.

Η εμπλοκή των μαθητών σε αυθεντικές δραστηριότητες, που αποκτούν ιδιαίτερη σημασία για εκείνους μέσω της δημιουργίας ενός δικού τους βίντεο, ευνοεί την ενεργό συμμετοχή τους και, επομένως, διευκολύνει τη βαθύτερη κατανόηση και την οικοδόμηση της γνώσης.

Η δημιουργία βίντεο αποτελεί ένα σημαντικό κίνητρο για μάθηση, καλλιεργεί ψηφιακές, ατομικές και συνεργατικές δεξιότητες και εμπνέει τους σημερινούς μαθητές. Επιπλέον, συμβάλλει ιδιαίτερα στην πρόκληση του ενδιαφέροντος, στη διατήρηση της προσοχής, στην επεξήγηση πολύπλοκων φαινομένων και στην αποσαφήνιση εννοιών που είναι δύσκολο να εξηγηθούν αποκλειστικά με τον προφορικό ή τον γραπτό λόγο.

Η δημιουργία μαθητικών βίντεο έχει στόχο τη δημιουργία ενός **αυθεντικού περιβάλλοντος μάθησης**, το οποίο θα παρέχει τα ερεθίσματα στους μαθητές για

προσέγγιση και κατανόηση διάφορων γνωστικών αντικείμενων. Επιπλέον, θα προσφέρει τις συνθήκες αποτελεσματικής επικοινωνίας, συνεργατικής δημιουργικότητας και καλλιέργειας των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα.

Οι ομάδες των μαθητών εργάζονται με ενθουσιασμό σε ελκυστικά περιβάλλοντα συνεργασίας και δημιουργίας. Οι μαθητές καλλιεργούν τη θετική αλληλεξάρτηση, την ατομική και συλλογική ευθύνη, την αμοιβαία ενθάρρυνση και διευκόλυνση των προσπαθειών τους, στα πλαίσια εκπλήρωσης του στόχου της ομάδας. Επιπλέον, εξασκούν τις κοινωνικές, λειτουργικές δεξιότητες, όπως την ελεύθερη έκφραση της γνώμης τους και την προσεκτική παρακολούθηση όσων τους υποδεικνύονται, αλλά και τις κοινωνικές, συνεργατικές δεξιότητες, όπως την επικοινωνία, την οικοδόμηση της αμοιβαίας εμπιστοσύνης και τη διαχείριση ενδεχόμενων διαφωνιών και συγκρούσεων (Χατζηδήμου, 2011).

Σε έναν κόσμο που κατακλύζεται από μέσα, θεωρείται χρήσιμο και σημαντικό οι μαθητές να επενδύουν όχι στην «απόκτηση», απομνημόνευση ή συσσώρευση γνώσεων, αλλά στην καλλιέργεια της ικανότητας να ανακαλύπτουν, αναλύουν, μοιράζονται, συζητούν τη γνώση (learning to learn), να έχουν τη δυνατότητα να ασκήσουν κριτική και βέβαια να γίνονται οι ίδιοι παραγωγοί νέας γνώσης.

Συνεπώς, η δημιουργία βίντεο στο σχολείο συμβάλλει προς την κατεύθυνση του «γραμματισμού στα Μέσα», όπως καταγράφεται και προτείνεται στις συστάσεις της Ευρωπαϊκής Επιτροπής (European Commission, 2014) και της UNESCO (2011).

5.1.1 Γενική μεθοδολογία: στάδια δημιουργίας μαθητικών βίντεο με συνεργατικές τεχνικές μάθησης

Διερεύνηση

- Ανταλλαγή ιδεών με σκοπό να σκιαγραφηθεί η γνώση των μαθητών πάνω στο θέμα.
- Καταγραφή ερωτήσεων, προβληματισμών και αμφιβολιών των μαθητών.
- Οι μαθητές διερευνούν το θέμα και τους προβληματισμούς τους, κάνοντας σύντομη έρευνα στο διαδίκτυο, σε βιβλία και πηγές.

Ιδέα

- Οι μαθητές με καταιγισμό ιδεών, προβληματισμό και διάλογο, σκέπτονται και επιλέγουν την ιδέα που θα γίνει σενάριο.

Σενάριο

- Ερωτήματα σε τρεις ενότητες: Πού και πότε (χωροχρόνος/περιβάλλον); Ποιος και γιατί (ήρωας/χαρακτήρας); Τι και πώς (μύθος/δράση);
- Σύνδεση λόγου και εικόνας, προφορικός, όχι γραπτός λόγος, μικρές προτάσεις, απλή σύνταξη.

Γυρίσματα

- Κατανομή εργασιών σε ομάδες.
- Έρευνα, ανάπτυξη σεναρίου, σκηνικά, φωτογράφιση.
- Οι μαθητές γυρίζουν το βίντεο, σύμφωνα με τη ροή του σεναρίου.

Επεξεργασία

- Εισαγωγή των πολυμεσικών στοιχείων.
- Σύνθεση, μουσική έρευνα, μουσική επένδυση (soundtrack), διόρθωση ήχου.
- Εφέ μεταβάσεων, τίτλοι, δημοσίευση, γνώμη φίλων, ειδικών, συμμαθητών.

Η γνώμη των άλλων

- Προβολή βίντεο σε ομάδα φίλων, συμμαθητών, ειδικών.
- Συζήτηση της γνώμης τους.
- Επανεπεξεργασία του βίντεο, αν χρειάζεται.

5.1.2 Παραδείγματα διακριθέντων μαθητικών βίντεο

Η πλατφόρμα www.i-create.gr περιέχει μαθητικά βίντεο που διακρίθηκαν στο πλαίσιο των εκπαιδευτικών δράσεων της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης.



Παπαδιαμάντης: Το μοιρολόγι της φώκιας

<http://photodentro.edu.gr/video/handle/8522/806?locale=el>



Τα λόγια του τοίχου

<http://photodentro.edu.gr/video/handle/8522/807?locale=el>



Ο δικός μας Ελύτης: σε χιπ-χοπ, σουτ, χασάπικο, ρόκ!
<http://photodentro.edu.gr/video/handle/8522/808?locale=en>

5.2 Επιμορφωτικά Σεμινάρια

Ακολουθήστε ένα προς ένα τα παρακάτω στάδια με τον Οδηγό για τους εκπαιδευτικούς «Υποστηρικτικό υλικό για τη δημιουργία ταινίας μικρού μήκους» <https://bit.ly/3rK2jcQ>



5.3 Παιδαγωγικό πλαίσιο δημιουργίας βίντεο στην τάξη

Τίτλος: Δημιουργία βίντεο

Είδος δραστηριότητας

Δραστηριότητες δημιουργίας μαθητικών βίντεο, αξιοποιώντας συνεργατικές τεχνικές μάθησης [π.χ. εργασία σε ομάδες, συζήτηση/εποικοδομητική αντιπαράθεση (debate), καταγισμός ιδεών (brainstorming), παιχνίδι ρόλων]

Στόχοι

- > εκφράζομαι με τα μέσα
- > επικοινωνώ και συνεργάζομαι με τα μέσα
- > ερευνώ και πληροφορούμαι για τα μέσα
- > εργάζομαι και οικοδομώ γνώση με τα μέσα

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

2ο επίπεδο: Εκφράζομαι με τα μέσα

- > B1: να εμπνέονται, να αποκτούν κίνητρα μάθησης, να προκαλείται η περιέργειά τους, να πειραματίζονται και να εξερευνούν τι μπορεί να συμβεί σε πραγματικά ή εικονικά περιβάλλοντα, π.χ. δημιουργία πειραματικού βίντεο.
- > B2: να αναπτύσσουν και να εκφράζουν ιδέες μέσα από διαφορετικές τροπικότητες και ο/α μέσα (π.χ. κείμενο, ήχο, βίντεο, κινηματογράφο).
- > B3: να σχεδιάζουν δράσεις και να καλλιεργούν ψηφιακές και ατομικές δεξιότητες.
- > B5: να στοχάζονται την επίτευξη του στόχου που έθεσαν κατά την παραγωγή των μέσων.

3ο επίπεδο: Επικοινωνώ και συνεργάζομαι με τα μέσα

- > Γ3: να συμμετέχουν ενεργά σε μεγαλύτερες ομάδες και να καλλιεργούν τις δεξιότητες της συνεργασίας.

4ο επίπεδο: Ερευνώ και πληροφορούμαι για τα μέσα

- > Δ4: να συνθέτουν τις πληροφορίες σε νέο περιβάλλον, π.χ. οργάνωση/ταξινόμηση των ο/α στοιχείων για την πρόοδο της εργασίας και την παρουσίασή της.
- > Δ5: να αξιολογούν την ποιότητα της παραγωγής, π.χ. αξιολόγηση του νέου προϊόντος, π.χ. ποιότητα, αξιολόγηση της διαδικασίας αναζήτησης και στρατηγικής.

5ο επίπεδο: Εργάζομαι και οικοδομώ γνώση με τα μέσα

- > E3: χρησιμοποιούν εύρος διαδικασιών για να ερευνήσουν εναλλακτικές λύσεις και να παρουσιάσουν με διαφορετικό τρόπο τις ιδέες τους, π.χ. μυθοπλασία, ντοκιμαντέρ, animation, φωτοϊστορία.
- > E5: είναι σε θέση να αναστοχαστούν πάνω στο τι θα μπορούσε να βελτιωθεί σε μια μιντιακή παραγωγή, εργασία ή σε μια παρουσίαση, προκειμένου να γίνει κατανοητή στο απευθυνόμενο κοινό.

Ρόλος του διδάσκοντα

- > επικοινωνιακός
- > ενθαρρυντικός
- > υποστηρικτικός
- > συμβουλευτικός
- > διευκολυντικός

Πηγές και εργαλεία

- > βίντεο από περιβάλλοντα στο διαδίκτυο με ανοικτές άδειες
- > αποθετήρια ανοικτού ο/α περιεχομένου

Προετοιμασία

Ο εκπαιδευτικός εποπτεύει και ενθαρρύνει την ενεργό συμμετοχή των μαθητών και την ομαδική εργασία σε κάθε βήμα της παραγωγής, από την ιδέα και το σενάριο ως το τελικό βίντεο.

Αρχικά πρέπει να αναζητήσει τις απαντήσεις στα παρακάτω ερωτήματα:

- > Ποιοι είναι οι διδακτικοί στόχοι;
- > Αξιοποίηση ενός μοντέλου ταξινόμησης στόχων, π.χ. του Bloom.
- > Ποιο είναι το συγκεκριμένο περιεχόμενο μάθησης που θα διδαχθεί μέσω της ταινίας;
- > Εντοπισμός συγκεκριμένης υπο-έννοιας/θεματικής διάστασης.

Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές

Σεμινάρια

Πλατφόρμα i-create

<http://www.i-create.gr/#sp-seminaria>

MIL PEER - EMELS project

<https://milpeer.eu/documents/387/>

Khan Academy - Film grammar

<https://www.khanacademy.org/computing/pixar/storytelling/film-grammar/v/film-grammar-overview>

Αξιοποίηση των Τεχνών στην Εκπαίδευση

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο - Βασικό επιμορφωτικό υλικό

<https://www.openbook.gr/axiopoisi-twn-texnwn-stin-ekpaideysi/>

Εφαρμογές

Εφαρμογή

5.1

Τίτλος	Δημιουργώντας βίντεο στο σχολείο
Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές	«Δημιουργώντας βίντεο στο σχολείο: μια ομαδική δραστηριότητα μάθησης» https://www.slideshare.net/sofipapadi/video-as-learningactivity
Δραστηριότητες	Προτείνεται η εφαρμογή συνεργατικών δραστηριοτήτων στην τάξη, μέχρι τη δημιουργία του storyboard.

Εφαρμογή

5.2

Τίτλος	Δημιουργία κινηματογραφικών ταινιών από μαθητές
Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές	http://www.i-create.gr/index.php/item/2016-02-09-11-01-24/55-2016-02-29-14-00-48

Εφαρμογή

5.3

Τίτλος	Δέκα βήματα για την επεξεργασία βίντεο
Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές	http://www.i-create.gr/index.php/item/2016-02-09-14-01-26/39-10

Εφαρμογή

5.4

Τίτλος	Εικόνα και ήχος
Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές	<p>www.i-create.gr http://www.i-create.gr/#sp-seminaria</p> <p>Η εικόνα / The image: Tutorial http://www.i-create.gr/index.php/item/2016-02-09-14-01-58/49-tutorial-the-image</p> <p>Ο ήχος / The sound: Tutorial http://www.i-create.gr/index.php/item/2016-02-09-11-19-56/48-tutorial-the-sound</p> <p>Αν έχετε προηγούμενη εμπειρία με τη δημιουργία βίντεο, μπορείτε να συνεχίσετε με τα υπόλοιπα βίντεο της ιστοσελίδας, όπως:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Το ντοκιμαντέρ • Τα μυστικά του φωτισμού • Τεχνικές λήψης και φωτισμού.

Εφαρμογή

5.5

Τίτλος	Διαγωνισμός «Σινεμά Διάβασες;»
Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές	http://cinemadiavases.blogspot.gr/
	Καλή πρακτική: Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός Ταινιών Μικρού Μήκους, που συνδιοργανώνουν:

	<ul style="list-style-type: none"> • η Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Σερρών, • το Φεστιβάλ Ταινιών Μικρού Μήκους της Δράμας, • η Γενική Γραμματεία Ενημέρωσης και Επικοινωνίας, • η Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων, • η ΕΡΤ Α.Ε. (Ελληνική Ραδιοφωνία Τηλεόραση) και η Πρεσβεία της Κυπριακής Δημοκρατίας στην Ελλάδα (Μορφωτικό Γραφείο - Σπίτι της Κύπρου). • το Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας - ΕΚΟΜΕ
Τάξεις	Νηπιαγωγείου - Δημοτικού - Γυμνασίου - Λυκείου
Περιγραφή	<p>Ο διαγωνισμός απευθύνεται σε μαθητές δημόσιων και ιδιωτικών Νηπιαγωγείων, Δημοτικών Σχολείων, Γυμνασίων και Λυκείων της Ελλάδας, της Κύπρου και της Ομογένειας. Υλοποιείται με την έγκριση του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων της Ελλάδας και του Υπουργείου Παιδείας και Πολιτισμού της Κύπρου, με τη στήριξη του Ιδρύματος Μιχάλης Κακογιάννης και σε συνεργασία με το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Νοιάζομαι και Δρω».</p> <p>Σκοπός του διαγωνισμού είναι να δοθεί στους μαθητές η ευκαιρία να εκφραστούν καλλιτεχνικά, να γίνουν δημιουργοί, να εξοικειωθούν με τη «γλώσσα» της κινηματογραφικής αφήγησης και να αποκτήσουν δεξιότητες οπτικοακουστικής αγωγής. Επιπλέον, να γίνουν κριτές, μελετητές και ερευνητές του περιβάλλοντός τους και να ευαισθητοποιηθούν ως προς την ανάγκη εξασφάλισης όρων αξιοπρεπούς διαβίωσης για όλους τους κατοίκους του πλανήτη.</p>
Γνωστικό αντικείμενο	Το θέμα της ταινίας μικρού μήκους αποτελεί ελεύθερη επιλογή των δημιουργών –μαθητών και εκπαιδευτικών.
Δραστηριότητες	<ol style="list-style-type: none"> 1. Διαβάστε την ανακοίνωση του Διαγωνισμού shorturl.at/pyNX0 2. Δείτε βραβευμένες ταινίες προηγούμενων ετών http://cinemadiavases.blogspot.gr/2016/11/blog-post_7.html 3. Μελετήστε το εκπαιδευτικό υλικό «Δημιουργώντας στην τάξη μια ταινία μικρού μήκους» https://drive.google.com/file/d/0B9iau5YZnoVJOTkzNjlmLW54VWk/view

Εφαρμογή

5.6

Τίτλος	Πνευματικά δικαιώματα και προσωπικά δεδομένα
Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές	<p><u>Ενημερωθείτε για τα πνευματικά δικαιώματα των δημιουργών και τα προσωπικά δεδομένα των μαθητών/τριών από την ιστοσελίδα:</u> http://edutv.gr/index.php/profil-menu/videos/pnevmatika-prosopika</p> <p><u>Η συμμετοχή των μαθητών/τριών απαιτεί τη συμπλήρωση Δήλωσης γονέων ή κηδεμόνων για την έγκριση της συμμετοχής τους και παραχώρησης σχετικών αδειών, η οποία μπορεί να ληφθεί από την ηλεκτρονική διεύθυνση:</u> http://edutv.gr/images/Pnevmatika%20Dikaiomata/Parents_License.pdf</p>

Εφαρμογή

5.7

Τίτλος	Stop-motion animation
Τάξεις	Όλες οι τάξεις του Δημοτικού
Γνωστικό αντικείμενο	Όλα τα γνωστικά αντικείμενα
Δραστηριότητες	Επιλέγεται το υλικό που θα χρησιμοποιηθεί και δημιουργείται στην τάξη ένα stop-motion animation με τις τεχνικές κινούμενης εικόνας , που περιγράφονται στην ιστοσελίδα: http://kinoumeno.gr/

Τίτλος	Δημιουργία βίντεο στο School-Lab
Εκπαιδευτικό Υλικό - Πηγές	Σφραγίδα ποιότητας: Βέλτιστο Σενάριο https://aesop.iep.edu.gr/node/13278
Τάξεις	Ε' - ΣΤ' Δημοτικού
Γνωστικό αντικείμενο:	Φυσική, Χημεία, Βιολογία, Μαθηματικά, Πληροφορική, Γεωλογία, Οικολογία
Περιγραφή	<p>Το προτεινόμενο ψηφιακό σενάριο φιλοδοξεί να έχει τον ρόλο ενός εξ αποστάσεως «μέντορα», δηλαδή να παρέχει υποστήριξη και καθοδήγηση, κυρίως στον εκπαιδευτικό, αλλά και τους μαθητές, κατά τη δημιουργία ενός βίντεο στις θεματικές των Θετικών Επιστημών.</p> <p>Στο πλαίσιο της δράσης «School Lab», οι μαθητές καλούνται να διαλέξουν ένα επιστημονικό θέμα από οποιαδήποτε θεματική των Θετικών Επιστημών (Φυσική, Χημεία, Βιολογία, Μαθηματικά, Πληροφορική, Γεωλογία, Οικολογία, Ιατρικές Επιστήμες κ.λπ.) τους εμπνέει να το «ερευνήσουν» με τη βοήθεια των εκπαιδευτικών τους και στη συνέχεια να το παρουσιάσουν, δημιουργώντας ένα βίντεο χρονικής διάρκειας 3 έως 5 λεπτών. Ο τρόπος παρουσίασης του βίντεο, το οποίο θα απευθύνεται στο ευρύ κοινό, θα πρέπει να διέπεται από σαφήνεια, ενώ το περιεχόμενό του θα πρέπει ταυτόχρονα να είναι πρωτότυπο και διασκεδαστικό. Το παρόν ψηφιακό σενάριο προτείνει μια μεθοδολογία διερεύνησης και επιλογής της θεματικής των Θετικών Επιστημών από τους μαθητές, καθώς επίσης μια μεθοδολογία εξοικείωσης με τη δημιουργία βίντεο, αξιοποιώντας συνεργατικές τεχνικές μάθησης.</p>
Δραστηριότητα:	Προτείνεται η διαδοχική ολοκλήρωση των φάσεων του ψηφιακού σεναρίου «Δημιουργία βίντεο στο School-Lab», με στόχο τη δημιουργία ενός βίντεο στις θεματικές των Θετικών Επιστημών.

Πηγές

- > European Commission, Directorate-General for Communication, (2014). *Digital agenda for Europe: rebooting Europe's economy*. Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2775/41229>
- > Χατζηδήμου, Δ. (2011). Εναλλακτικές μορφές, τεχνικές και μέθοδοι διδασκαλίας και μάθησης. Στο Αναστασιάδης, Π. (Επιστ. Υπεύθυνος). *Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης, Βασικό επιμορφωτικό υλικό. Τόμος Α΄: Γενικό μέρος*. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- > Wilson, C., Grizzle, A., Tuazon, R., Akyem-pong, K., Cheung, C.-K. (2014). *Οδηγός Σπουδών των Εκπαιδευτικών - Παιδεία στα Μέσα και την Πληροφορία*. Μτφρ. Ανδριπούλου, Ε. & Βώρος, Κ. Paris, UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000192971_gre
- > Παπαδημητρίου, Σ. (2016, Ιούλ. 24-26). Μαθητικοί Διαγωνισμοί Βίντεο της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης 2.0: Αποτίμηση της Περιόδου 2011-2016 [Εισήγηση σε συνέδριο]. *1ο Πανελλήνιο επιστημονικό συνέδριο με διεθνή συμμετοχή «Οπτικοακουστικός γραμματισμός στην εκπαίδευση»*, Θεσσαλονίκη. http://docs.wixstatic.com/ugd/77722f_70a23856fdf64130b476aec5a724922a.pdf
- > Παπαδημητρίου, Σ. (2019). Γιατί βίντεο στο σχολείο; Στο Δεληκάρη, Π. (Επιμ.) *1ο Πανελλήνιο Συνέδριο ΠΔΕ Νοτίου Αιγαίου «Αναδεικνύοντας γέφυρες επικοινωνίας ανάμεσα στη διδακτική και την τέχνη στο σύγχρονο σχολείο»*. Σύρος, 10-12 Ιουνίου 2016. Τόμος Β΄ (σελ. 697-711). Αθήνα, Ars Libri.



Επίλογος

Το επάγγελμα του εκπαιδευτικού σήμερα αντιμετωπίζει προκλήσεις που μεταβάλλονται με πολύ γρήγορο ρυθμό και απαιτούν ένα νέο, ευρύτερο και πιο εξελιγμένο σύνολο δεξιοτήτων από παλαιότερα. Η πανταχού παρουσία των ψηφιακών συσκευών και εφαρμογών δημιουργεί την αναγκαιότητα ανάπτυξης των ψηφιακών δεξιοτήτων των εκπαιδευτικών. Καθώς οι εκπαιδευτικοί είναι τα «πρότυπα» για την επόμενη γενιά, είναι ζωτικής σημασίας να οπλιστούν με ψηφιακές δεξιότητες, ώστε να είστε «ψηφιακά επαρκείς».

Είναι σημαντικό οι εκπαιδευτικοί να γνωρίζουν τρόπους με τους οποίους θα διαμορφώσουν διαδραστικά περιβάλλοντα που θα εμπνεύσουν και θα εμπλέξουν τους μαθητές τους στη διαδικασία της μάθησης.

Ο Οδηγός στοχεύει στη διαμόρφωση τέτοιων περιβαλλόντων από τους εκπαιδευτικούς με κεντρικό όχημα το βίντεο. Το βίντεο αποτελεί ένα προσιτό και ελκυστικό μέσο εξοικείωσης με τις ψηφιακές τεχνολογίες, γνώριμο στους εκπαιδευτικούς από παλαιότερες μορφές του (dvd, vhs, film).

Τα κεφάλαια του Οδηγού παρέχουν ένα εύρος ανοικτών μεθοδολογιών, διδακτικών σεναρίων και καλών πρακτικών που εφαρμόζονται στο πεδίο του γραμματισμού στα ψηφιακά ο/α μέσα σε εθνικό και διεθνές επίπεδο. Στόχος είναι η υποστήριξη των εκπαιδευτικών στην προσπάθεια να ενσωματώσουν τα ο/α μέσα στη διδασκαλία τους. Οι δραστηριότητες που προτείνονται να υλοποιηθούν στην τάξη συντελούν αφενός στην προσέγγιση γνωστικών

αντικειμένων με εναλλακτικό τρόπο και αφετέρου στην καλλιέργεια των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα¹². Αξιοποιώντας τις προτάσεις του Οδηγού, οι εκπαιδευτικοί ενδυναμώνουν την πρόσβαση, την κριτική προσέγγιση, τη δημιουργικότητα των μαθητών/τριών τους σε ψηφιακά περιβάλλοντα με στόχο τους ενημερωμένους, κριτικούς και ενεργούς πολίτες.

Οι εφαρμογές δίνουν έμφαση στο περιεχόμενο που δημιουργούν οι μαθητές/τριες, στη συνεργατική προσπάθεια και στις συνεχώς αυξανόμενες δυνατότητες για ανταλλαγή και μοίρασμα ιδεών, γνώσεων και πληροφοριών, ενεργό συμμετοχή στην παραγωγή της γνώσης και πρόσβαση στον παγκόσμιο ψηφιακό ανοικτό πλούτο των ιδεών και των καινοτομιών.

12. P21 (The Partnership for 21st Century Skills). Ανάκτηση 23 Μαρτίου 2022 από <http://www.p21.org/storage/documents/4csposter.pdf>

Δρ Σοφία Θ. Παπαδημητρίου

Η Σοφία Θ. Παπαδημητρίου σπούδασε Μαθηματικός, Πληροφορική και Επιχειρησιακή Έρευνα στο ΕΚΠΑ και είναι διδάκτορας του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου. Το 2020 ολοκλήρωσε τη μεταδιδακτορική της έρευνα στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου με θέμα «Ψηφιακός Γραμματισμός Εκπαιδευτικών σε Οπτικοακουστικά Μέσα σε Διαδικτυακά Περιβάλλοντα Μάθησης για τη Σχολική εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση».

Από το 2015 είναι προϊσταμένη του Τμήματος Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης και Ψηφιακών Μέσων του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων. Διδάσκει στο Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, στο Πανεπιστήμιο Πειραιώς και στο Πανεπιστήμιο Κρήτης. Έχει συμμετοχή σε Διεθνή Συνέδρια, σε επιστημονικά περιοδικά και συλλογικούς τόμους με αρθρογραφία στη θεματική της Ανοικτής και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης και της αξιοποίησης των Ψηφιακών και Οπτικοακουστικών Μέσων στη Μάθηση.

<http://eap.academia.edu/SofiaPapadimitriou>

Δρ. Αλιβίζος (Λοΐζος) Σοφός

Ο Αλιβίζος (Λοΐζος) Σοφός είναι Καθηγητής με γνωστικό αντικείμενο Παιδαγωγική και Παιδαγωγική των Μέσων στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου (<https://www.lsofos.com/info/>). Διδάσκει παιδαγωγική, παιδαγωγική μέσων, εξ αποστάσεως εκπαίδευση, ηλεκτρονική μάθηση, ψηφιακό γραμματισμό και ψηφιακό βίντεο στην εκπαίδευση στο ΠΤΔΕ στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου (<http://www.pre.aegean.gr/film-education/>), καθώς και «εξ αποστάσεως εκπαίδευση» σε περισσότερα προγράμματα μεταπτυχιακών σπουδών. Δίδαξε σε πανεπιστήμια της Γερμανίας (Mainz, Wiesbaden, Frankfurt, Landau-Koblenz) και ήταν υπεύθυνος Jugendschutz (Ασφάλεια στο Διαδίκτυο) των 16 Κρατιδίων της Γερμανίας.

Έχει συμμετάσχει σε πλήθος ευρωπαϊκών προγραμμάτων. www.mediapedagogy.gr

Είναι συν εκδότης του περιοδικού Animation, Φιλμ, Διαδραστικά Μέσα στην Εκπαίδευση και στον Πολιτισμό. Βιβλία του έχουν δημοσιευτεί στα Γερμανικά και στα Πολωνικά και πολλά άρθρα του στα Αγγλικά (<https://www.lsofos.com/bivlia>).

ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ ΣΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΣΧΟΛΕΙΟ



1. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΚΑΙ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΕ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟΥΣ ΠΟΡΟΥΣ

Παρουσίαση εννοιών και προτάσεις δραστηριοτήτων

- > Άνοιχτοι Εκπαιδευτικοί Πόροι (ΑΕΠ), τα Ψηφιακά Αποθετήρια ΑΕΠ Φωτόδεντρο / Βίντεο, Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση, Learning Resources Exchange και οι ψηφιακές συλλογές Euroreana, Euscreen, Khan Academy, TED Talks, Πλατφόρμα μαθητικής δημιουργίας i-create
- > Μαθαίνοντας σε ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο
- > Ο νέος ρόλος του εκπαιδευτικού
- > Πηγές και εφαρμογές



2. ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ

Παρουσίαση πλαισίων, μεθόδων, σεναρίων και καλών πρακτικών

- > Βίντεο στο σύγχρονο σχολείο
- > Προβολή βίντεο στην τάξη: γενικός σχεδιασμός
- > Παιδαγωγικό πλαίσιο αξιοποίησης βίντεο στην τάξη και κατηγοριοποίηση
- > Άνοιχτες εκπαιδευτικές πρακτικές
- > Εκπαιδευτικά σενάρια



3. ΜΙΚΤΗ ΜΑΘΗΣΗ - FLIPPING CLASSROOMS

Παρουσίαση της μεθόδου, του σχεδιασμού και δημιουργία υλικού υποστήριξης

- > Αντεστραμμένες Τάξεις - Flipped Classrooms
- > Σχεδιασμός για την αντεστραμμένη διδασκαλία και επανασχεδιασμός διδακτικών εννοιών
- > Είδη επεξηγηματικών βίντεο
- > Διαδραστικό βίντεο: επεξεργασία ψηφιακού βίντεο με το H5P



4. ΚΡΙΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ

Κατανόηση μεθόδων κριτικής ανάλυσης

- > Δημιουργία ενημερωμένων και ενεργών πολιτών
- > Οι πολλαπλοί ρόλοι των Μέσων
- > Ένα "παράθυρο στον κόσμο"
- > Ελευθερία της έκφρασης και του τύπου
- > Ο πολιτισμός της εικόνας
- > Οπτικός και κριτικός γραμματισμός
- > Μεθοδολογίες κριτικής ανάλυσης των οπτικοακουστικών μέσων
- > Γενικό πλαίσιο εφαρμογών
- > Βλέποντας κριτικά τις εικόνες



5. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΕΡΓΩΝ - ΜΕΘΟΔΟΙ

Εφαρμογή σεναρίων σχεδιασμού και δημιουργίας

- > Δημιουργία μαθητικών βίντεο: ένα αυθεντικό περιβάλλον μάθησης
- > Παραδείγματα διακριθέντων μαθητικών βίντεο
- > Γενική μεθοδολογία: στάδιο δημιουργίας μαθητικών βίντεο με συνεργαστικές τεχνικές μάθησης
- > Επιμορφωτικά σεμινάρια
- > Παιδαγωγικό πλαίσιο δημιουργίας βίντεο στην τάξη

Δρ Σοφία Θ. Παπαδημητρίου
Δρ Αλιβίζος (Λοΐζος) Σοφός

Μοιράζεσαι τις δημιουργίες σου στο διαδίκτυο; Μάθε για τις άδειες Creative Commons.

Το διαδίκτυο διευκολύνει τους ανθρώπους να μοιράζονται & να δημιουργούν, αξιοποιώντας ο ένας τις δημιουργίες του άλλου.

Κάθε φορά που βγάζετε μια φωτογραφία, ηχογραφείτε ένα τραγούδι, δημοσιεύετε ένα άρθρο ή ανεβάζετε στο διαδίκτυο κάτι που γράψατε, κάτι δικό σας, αυτόματα δημοσιεύεται «υπό την επιφύλαξη παντός νομίμου δικαιώματος σας», σύμφωνα με το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας.

Αυτό, συνήθως σημαίνει ότι κανείς δεν μπορεί να επαναχρησιμοποιήσει ή να επεξεργαστεί το έργο σας, χωρίς να σας ζητήσει την άδεια.

Αλλά τι συμβαίνει όταν εσείς θέλετε να μπορεί κάποιος να το κάνει;

Σκεφτήκατε, ποτέ, να δημοσιεύσετε το έργο σας χρησιμοποιώντας μια άδεια Creative Commons.

Μια άδεια Creative Commons μπορεί να δώσει σε τρίτους το δικαίωμα να διανέμουν, χρησιμοποιούν ή ακόμα και να παράγουν κτίζοντας πάνω στο έργο σας, επιτρέποντάς σας, όμως, να αποφασίσετε εσείς ποια δικαιώματα θέλετε να κρατήσετε για τον εαυτό σας.

Εξήγεί, δηλαδή, με σαφήνεια σε αυτούς που θέλουν να χρησιμοποιήσουν το έργο σας, πώς επιτρέπεται να το κάνουν, χωρίς να σας ρωτήσουν προκαταβολικά, αλλά ούτε και να βιάζουν τα δικαιώματά σας πάνω σε αυτό.

Βήμα 1ο: Διαμορφώστε την άδειά σας

Η δημοσίευσή με χρήση άδειας Creative Commons είναι εύκολη. Αρκεί, επιλέξετε τις προτιμώμενες χρήσεις που θέλετε να ενοχοποιήσετε στο έργο σας.

BY Αναφορά

Όλες οι CC άδειες ορίζουν ότι τούτοι που χρησιμοποιούν το έργο σας, με οποιονδήποτε τρόπο, πρέπει να σας αναγνωρίζουν ως δημιουργό του, με τον τρόπο που επιθυμείτε κι όχι με τρόπο που υπονοεί ότι εγκρίνετε αυτούς ή τη χρήση που πραγματοποιούν. Εάν επιθυμούν να χρησιμοποιήσουν το έργο σας χωρίς να σας αναγνωρίσουν ως δημιουργό του ή με τρόπο που υποδηλώνει επιδοκμασία τούσ από εσάς, πρέπει πρώτα να ζητήσουν την άδειά σας.

NC Μη Εμπορική Χρήση

Επιτρέπεται σε τρίτους να αντιγράψουν, διανέμουν, παρουσιάζουν, εκτελούν και τροποποιούν το έργο σας, για οποιοδήποτε μη εμπορικό σκοπό. Προσάφει αν διαλέξετε την άδεια αυτή σε συνδυασμό με την άδεια «Όχι Παράγωγα Έργα», τότε η τροποποίηση του έργου σας δεν είναι δυνατή, ούτε για μη εμπορικό σκοπό.

SA Παρόμοια Διανομή

Επιτρέπεται σε τρίτους να αντιγράψουν, διανέμουν, παρουσιάζουν, εκτελούν και τροποποιούν το έργο σας, με την προϋπόθεση να διανέμουν κάθε τροποποιημένη έκδοσή του («Παράγωγα Έργα») υπό τους ίδιους όρους με εσάς. Εάν επιθυμούν να διανέμουν τα παράγωγα έργα υπό διαφορετικούς όρους, θα πρέπει πρώτα να λάβουν την άδειά σας.

ND Όχι Παράγωγα Έργα

Επιτρέπεται σε τρίτους να αντιγράψουν, διανέμουν, παρουσιάζουν και εκτελούν μόνο πρωτότυπα αντίγραφα του έργου σας. Εάν επιθυμούν να τροποποιήσουν το έργο σας («Παράγωγα Έργα»), θα πρέπει να λάβουν πρώτα την άδειά σας.

Βήμα 2ο: Επιλέξτε άδεια

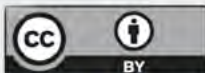
Βασισμένοι στις προτιμώμενες χρήσεις που επιθυμείτε, καταλήξτε σε μια άδεια η οποία δηλώνει με σαφήνεια πώς οι τρίτοι μπορούν να χρησιμοποιούν το έργο σας.

- Αναφορά
- Αναφορά - Παρόμοια διανομή
- Αναφορά - Μη Εμπορική Χρήση
- Αναφορά - Όχι Παράγωγα Έργα
- Αναφορά - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια διανομή
- Αναφορά - Μη Εμπορική Χρήση - Όχι Παράγωγα Έργα

Βρείτε το επίσημο σύμβολο των αδειών CC εδώ: creativecommons.org/licenses/by/4.0/

ΟΙ ΑΔΕΙΕΣ

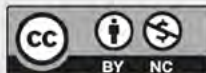
ΕΛΕΥΘΕΡΑ ΕΡΓΑ



ΑΝΑΦΟΡΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥ

Μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει εμπορικά το έργο μου;

Μπορεί κάποιος να τροποποιήσει το έργο μου;



ΑΝΑΦΟΡΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥ-ΜΗ ΕΜΠΟΡΙΚΗ ΧΡΗΣΗ-ΠΑΡΟΜΟΙΑ ΔΙΑΝΟΜΗ

Μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει εμπορικά το έργο μου;

Μπορεί κάποιος να τροποποιήσει το έργο μου;



ΑΝΑΦΟΡΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥ-ΜΗ ΕΜΠΟΡΙΚΗ ΧΡΗΣΗ-ΟΧΙ ΠΑΡΑΓΩΓΑ ΕΡΓΑ

Μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει εμπορικά το έργο μου;

Μπορεί κάποιος να τροποποιήσει το έργο μου;

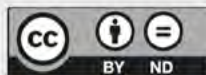


(MUST ALSO BE LICENSED BY-SA)

ΑΝΑΦΟΡΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥ-ΠΑΡΟΜΟΙΑ ΔΙΑΝΟΜΗ

Μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει εμπορικά το έργο μου;

Μπορεί κάποιος να τροποποιήσει το έργο μου;



ΑΝΑΦΟΡΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥ-ΟΧΙ ΠΑΡΑΓΩΓΑ ΕΡΓΑ

Μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει εμπορικά το έργο μου;

Μπορεί κάποιος να τροποποιήσει το έργο μου;



(MUST ALSO BE LICENSED NC-BY-SA)

ΑΝΑΦΟΡΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥ-ΜΗ ΕΜΠΟΡΙΚΗ ΧΡΗΣΗ-ΠΑΡΟΜΟΙΑ ΔΙΑΝΟΜΗ

Μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει εμπορικά το έργο μου;

Μπορεί κάποιος να τροποποιήσει το έργο μου;



EKOME

National Centre of Audiovisual Media
and Communication

www.ekome.media