

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

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



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



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



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



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

**ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ: ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΜΑΙ ΚΑΙ ΕΝΕΡΓΩ –
ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ & ΕΥΘΥΝΗ**
3. Συμπερίληψη: Αλληλοσεβασμός, Διαφορετικότητα

Το δικό μου μήνυμα για την Ευρώπη: Αξιοποιώντας την ψηφιακή αφήγηση
(digital storytelling) για την καλλιέργεια της ενεργού ευρωπαϊκής
πολιτεότητας



Ζησούλα Γκουτσιουκώστα

Φιλοσοφία – Σκοπιμότητα προγράμματος

Οι προκλήσεις που καλούνται να αντιμετωπίσουν οι μαθητές του σήμερα και πολίτες του μέλλοντος, οι οποίοι έρχονται αντιμέτωποι με ένα διαρκώς μεταβαλλόμενο κοινωνικό και ψηφιακό γίνεσθαι, απαιτούν χωρίς αμφιβολία διαφορετικές ικανότητες από αυτές που παραδοσιακά εξασκούσαν στα σχολεία. Πλάι στην καλλιέργεια των παραδοσιακών γραμματισμών (γραφή, ανάγνωση, αριθμητική κ.λ.π.) αναδύεται πλέον η αναγκαιότητα καλλιέργειας σύγχρονων πολυγραμματισμών (multiliteracies), όπως είναι ο ψηφιακός, ο πληροφοριακός, ο γραμματισμός στα Μέσα Επικοινωνίας, και ενός ευρέος φάσματος ικανοτήτων, γνώσεων, στάσεων και δεξιοτήτων.

Οι Νέες Τεχνολογίες ασφαλώς συνιστούν τον κινητήριο μοχλό των αλματωδών αλλαγών που βιώνουμε σήμερα, ενώ συνάμα συνιστούν κι ένα βασικό όπλο για τον εκσυγχρονισμό της εκπαίδευσης και τον εκδημοκρατισμό της γνώσης, αρκεί βεβαίως να αξιοποιηθούν στην εκπαίδευση γόνιμα και δημιουργικά στο πλαίσιο σύγχρονων μαθητοκεντρικών μεθόδων, και όχι απλώς εργαλειακά, ως ένα ελκυστικό περιτύλιγμα μιας παραδοσιακά μεθοδευμένης διδασκαλίας.

Η ψηφιακή αφήγηση (digitalstorytelling)¹ είναι ένα καινοτόμο τεχνολογικό εργαλείο που κερδίζει διαρκώς έδαφος ως προς τη διδακτική αξιοποίησή της για την αποτελεσματική καλλιέργεια των δεξιοτήτων του 21^{ου} αι και τη δημιουργική ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών στη μαθησιακή διαδικασία. Μπορεί να συνδυαστεί γόνιμα με σύγχρονες μαθητοκεντρικές μεθόδους διδασκαλίας, όπως η ομαδοσυνεργατική, η διερευνητική μάθηση και η μέθοδος project. Ευνοεί τη διεπιστημονική / διαθεματική προσέγγιση, προωθεί τη συνεργασία, προάγει τη δημιουργικότητα, ενισχύει την κριτική σκέψη και τον αναστοχασμό και συμβάλλει

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

στην καλλιέργεια των επικοινωνιακών δεξιοτήτων. Επιπλέον, συνδέοντας το σχολείο με την κοινωνία, δίνει στους μαθητές την δυνατότητα να αναλάβουν πρωτοβουλίες, να ασκηθούν στη λήψη αποφάσεων, να ευαισθητοποιηθούν πολιτισμικά και να εκφράσουν την υποκειμενικότητά τους, να αναπτύξουν την κοινωνική τους ενσυναίσθηση, την πολιτική τους υπευθυνότητα και την ενεργό πολιτειότητα(activecitizenship).

Στο συγκεκριμένο πρόγραμμα επιχειρείται μια διαθεματική/διεπιστημονική προσέγγιση, όπου η Ψηφιακή Αφήγηση τέμνεται δημιουργικά με ποικίλα γνωστικά αντικείμενα, όπως η Πολιτική Παιδεία, η Γλώσσα, η Λογοτεχνία, η Πληροφορική, οι Εικαστικές Τέχνες και τα Αγγλικά. Η πρόταση θα μπορούσε να συνδεθεί με συγκεκριμένες ενότητες των ισχυόντων ΠΣ της Γ΄ Γυμνασίου (“Ενωμένη Ευρώπη και Ευρωπαίοι πολίτες”, 4η Ενότητα, Νεοελληνική Γλώσσα και “Το Άτομο και η Ευρωπαϊκή Ένωση, 3η Ενότητα, Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή). Ειδικότερα, πρόκειται για ένα εργαστήριο ψηφιακής αφήγησης με θεματικό άξονα την Ευρωπαϊκή Ένωση, όπου οι μαθητές μέσα από ομαδικές, διερευνητικές και παιγνιώδεις δραστηριότητες ανασύρουν προγενέστερες, αλλά κατακτούν και νέες γνώσεις σε σχέση με την ιστορία, τους θεσμούς και τη λειτουργία της Ε.Ε. Παράλληλα, μέσα από την ψηφιακή αφήγηση αποκτούν πρόσβαση σε ένα πολύτιμο ψηφιακό βήμα έκφρασης, διαμορφώνουν στάσεις και εθίζονται στις αξίες της δημοκρατικής συμμετοχής, της πολιτικής ευθύνης, της συμπερίληψης και του αλληλοσεβασμού, καθώς συναισθάνονται το δικό τους ρόλο στην ευρωπαϊκή κοινωνία και σφυρηλατούν την ευρωπαϊκή τους ταυτότητα.

Πληροφορίες υλοποίησης: προαπαιτούμενες γνώσεις, προετοιμασία υλικού

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

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

Προαπαιτούμενες γνώσεις:

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


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

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

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

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

ΣΧΟΛΕΙΟ		ΤΜΗΜΑ.....	ΣΧΟΛ. ΕΤΟΣ:
Θεματική	3. Ενδιαφέρομαι & Ενεργώ - Κοινωνική συναίσθηση & Ευθύνη	Υποθεματική	3. Συμπερίληψη: Αλληλοσεβασμός Διαφορετικότητα
ΒΑΘΜΙΔΑ/ΤΑΞΕΙΣ (που προτείνονται)	Γ' Γυμνασίου		
Τίτλος	Το δικό μου μήνυμα για την Ευρώπη: Αξιοποιώντας την ψηφιακή αφήγηση (digital storytelling) για την καλλιέργεια της ενεργού ευρωπαϊκής πολιτικότητας		
Δεξιότητες στόχευσης του εργαστηρίου	A1. Δεξιότητες μάθησης 21ου αιώνα (4Cs) A2. Ψηφιακή μάθηση 21ου αιώνα A3. Παραγωγική μάθηση μέσω των τεχνών και της δημιουργικότητας B1. Δεξιότητες της κοινωνικής ζωής B2. Δεξιότητες της ψηφιακής ιθαγένειας B3. Δεξιότητες διαμεσολάβησης και κοινωνικής ενσυναίσθησης Γ1. Δεξιότητες της τεχνολογίας Γ2. Δεξιότητες διαχείρισης των Μέσων		
Σύνδεση με τη Βασική Θεματική	Δημοκρατία Δημοκρατική Παιδεία		

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Εργαστήριο/τίτλος	Δραστηριότητες – (ενδεικτικές)
<ul style="list-style-type: none"> • Γνωριζόμαστε καλύτερα • Επικοινωνούμε με τους άλλους • Δίνουμε χώρο στους άλλους για να εκφραστούν • Μαθαίνουμε να ακούμε προσεκτικά τους άλλους • Προσπαθούμε να κατανοήσουμε καλύτερα τους άλλους προσεγγίζοντας τα πράγματα από τη δική τους σκοπιά • Οικοδομούμε θετικές σχέσεις με άλλους σε μια ομάδα / χτίζουμε σχέσεις εμπιστοσύνης και κατανόησης • Εξοικειωνόμαστε με την αφήγηση ιστοριών • Χρησιμοποιούμε τον τόνο της φωνής, την οπτική επαφή και τη γλώσσα του σώματος για την επικοινωνία με τους άλλους • Προσδιορίζουμε τους στόχους και τα κίνητρά μας • Μαθαίνουμε για την ψηφιακή αφήγηση 	<p style="text-align: center;">Ας γνωριστούμε!</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Ένα αντικείμενο - μια ιστορία</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Δραστηριότητα ενδυνάμωσης ομάδας (ice-breaking activity): ένα αντικείμενο - μια ιστορία 2. Εισαγωγή στο εργαστήριο: <ul style="list-style-type: none"> • Μοιραζόμαστε στον κύκλο τις προσδοκίες μας για το πρόγραμμα. • Παρακολουθούμε 1-2 δείγματα ψηφιακών ιστοριών και συζητούμε για τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα και τον τρόπο δημιουργίας μιας ψηφιακής αφήγησης (βλ. Βήματα δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης στα Φύλλα Εργασίας) • Παρουσιάζουμε τους εκπαιδευτικούς στόχους και τον τρόπο διάρθρωσης του προγράμματος (βλ. Αναλυτική Περιγραφή Εργαστηρίων στο σχετικό πεδίο)

- ανασύρουμε προηγούμενες γνώσεις και τις συνδέουμε με τις καινούριες γνώσεις
- γνωρίζουμε την ιστορία της Ε.Ε., τα κράτη μέλη, τους θεσμούς, τις ευρωπαϊκές αξίες
- ενημερωνόμαστε για θέματα που αφορούν τον πολίτη
- εκφράζουμε τη γνώμη μας
- εργαζόμαστε ομαδικά
- εντοπίζουμε τις πηγές μάθησης
- αναλαμβάνουμε πρωτοβουλίες
- μαθαίνουμε μέσα από το παιχνίδι
- χρησιμοποιούμε ψηφιακά εργαλεία για την επικοινωνία μας και για τη δημιουργία περιεχομένου

Η Ευρωπαϊκή Ένωση κι εγώ



Τι γνωρίζω και τι θα ήθελα να

μάθω;

- Δραστηριότητα σφυγμομέτρησης: Απαντούμε στο ερώτημα πόσο Ευρωπαίοι αισθανόμαστε
- Δραστηριότητα Εξάκτινου Αστεριού (Starbursting Activity): Ανασύρουμε τις προηγούμενες γνώσεις μας σχετικά με την ιστορία της Ε.Ε.
- Εναλλακτικές δραστηριότητες κατάκτησης βασικών πληροφοριών σχετικά με την Ε.Ε.:
 - Α. Παρακολουθούμε την παρουσίαση *Europe in a nutshell* & παίζουμε παιχνίδια με θέμα την Ε.Ε. (βλ. εκπαιδευτικό υλικό) ή
 - Β. Ομαδοσυνεργατική δραστηριότητα: Χωριζόμαστε σε 4-5 ομάδες, διερευνούμε διάφορα θέματα της επιλογής μας σχετικά με την Ε.Ε και δημιουργούμε πολυτροπικά κείμενα με τα ευρήματά μας (βλ. Αναλυτική Περιγραφή Εργαστηρίων στο σχετικό πεδίο).

- προβληματιζόμαστε και εκφράζουμε τις ιδέες και τα συναισθήματά μας
- κατανοούμε κριτικά τον κόσμο (πολιτική, ανθρώπινα δικαιώματα κλπ)
- συνειδητοποιούμε τον αντίκτυπο της πολιτικής στη ζωή μας
- εκτιμούμε την πολιτισμική πολυμορφία που προάγεται στην Ε.Ε.
- ενημερωνόμαστε για τις υποχρεώσεις μας και τις ευθύνες μας ως ενεργών πολιτών
- χρησιμοποιούμε το διαδίκτυο για αναζήτηση πληροφοριών
- επιλέγουμε θέμα εμβάθυνσης και τρόπο εργασίας
- αναλαμβάνουμε πρωτοβουλίες
- χρησιμοποιούμε ψηφιακά εργαλεία για την επικοινωνία μας και για τη δημιουργία περιεχομένου
- συνεργαζόμαστε με άλλους για κοινούς σκοπούς και ενδιαφέροντα

Επιλέγοντας το θέμα του μηνύματός μου για την ΕΕ.



Τι σημαίνει η Ε.Ε. για μένα;

- Δραστηριότητα Καταιγισμού Ιδεών (Brainstorming activity).

Καταγράφουμε τις αυθόρμητες απαντήσεις μας στα ερωτήματα:

- A. Ποιες προκλήσεις/προβλήματα αντιμετωπίζουν οι σύγχρονοι ευρωπαίοι πολίτες;
- B. Τι σημαίνει η Ε.Ε. για μένα;

- Δραστηριότητα ιστοεξερεύνησης: Τι κάνει η Ε.Ε. για μένα;

- Επιλέγουμε θέμα ψηφιακής ιστορίας και χωριζόμαστε σε ομάδες

(Βλ. Αναλυτική Περιγραφή Εργαστηρίων στο σχετικό πεδίο & τα προτεινόμενα θέματα ψηφιακών αφηγήσεων στα Φύλλα Εργασίας)

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

Δημιουργία ψηφιακής αφήγησης για την Ε.Ε



Δημιουργική γραφή

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

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

**Δημιουργία
ψηφιακής
αφήγησης για
την Ε.Ε**



**Επιλογή Μέσων
(Media)**

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

μας

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

**Δημιουργία
ψηφιακής
αφήγησης για
την Ε.Ε**



**Επεξεργασία
video**

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

Εκπαιδευτικό Υλικό/ Συνδέσεις

Σχετικά με την Ε.Ε.

- [Η γωνιά μάθησης της Ε.Ε.](#) : Ιστότοπος της Ευρωπαϊκής Επιτροπής με χρήσιμο [μαθησιακό υλικό](#) σχετικά με την Ε.Ε. το οποίο μπορεί να αναζητηθεί με βάση το είδος και την ηλικιακή ομάδα
- [Europe in a nutshell](#): Συνοπτική Παρουσίαση για την Ε.Ε.
- [Εκπαιδευτικό υλικό \(κουίζ και παιχνίδια\)](#) του Προγράμματος Σχολεία - Πρέσβεις του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου
- [Τι κάνει η Ε.Ε. για μένα;](#) Ιστότοπος της Ε.Ε. όπου αναδεικνύονται οι ευρωπαϊκές πολιτικές σε τοπικό επίπεδο και στο επίπεδο της καθημερινότητας του Ευρωπαίου πολίτη
- Χρήσιμες πληροφορίες, εικόνες και βίντεο για τους πρωτοπόρους πολιτικούς της Ευρωπαϊκής Ένωσης: https://europa.eu/european-union/about-eu/history/eu-pioneers_el
- [Το λαβωμένο νερό](#): Βραβευμένο κόμικ του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου σχετικά με τις δυνατότητες παρέμβασης που παρέχει στους πολίτες η Ευρωπαϊκή Ένωση.

Σχετικά με την ψηφιακή αφήγηση

- Παραδείγματα ομαδικών μαθητικών ψηφιακών αφηγήσεων που δημιουργήθηκαν στο πλαίσιο ευρωπαϊκών προγραμμάτων:
Τείχη: <https://youtu.be/xfiTQ7D9jB0>
The Aristofunny Project: <https://youtu.be/TmpPICpP9GY>
- 10 βήματα για την επεξεργασία βίντεο, όπως παρουσιάστηκαν από την Εκπαιδευτική ΡαδιοΤηλεόραση σε διημερίδα με θέμα "Τεχνολογίες αιχμής στην εκπαίδευση": <https://i-create.minedu.gov.gr/index.php/item/2016-02-09-14-01-26/39-10>
- Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τον κύκλο των ψηφιακών αφηγήσεων και την εφαρμογή τους στην εκπαίδευση, μπορείτε να ανατρέξετε στην πρόσφατη σχετική διατριβή: <https://www.didaktorika.gr/eadd/handle/10442/48311>

Άδειες χρήσης και πνευματικά δικαιώματα

- Άδειες creative commons: <https://creativecommons.ellak.gr/schetika-me-to-cc/>

Φορείς και άλλες συνεργασίες που θα εμπλουτίσουν το πρόγραμμά μας

- Αντιπροσωπεία της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην Ελλάδα: https://ec.europa.eu/greece/home_el
- Γραφείο του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου στην Ελλάδα: <https://www.europarl.europa.eu/greece/>
- Κέντρα Ευρωπαϊκής Πληροφόρησης EuropeDirect: https://europa.eu/european-union/contact/meet-us/greece_el
- eTwinning: <https://www.etwinning.net/el/pub/index.htm>

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

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

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

Σημειώσεις:

Η διδακτική πρόταση θα μπορούσε να επεκταθεί λαμβάνοντας τη μορφή ευρωπαϊκής διασχολικής συνεργασίας eTwinning με προστιθέμενα μαθησιακά οφέλη.

Αναλυτική περιγραφή εργαστηρίων



**Ένα
αντικείμενο -
μια ιστορία**

Εργαστήριο 1

1. Ενδεικτική δραστηριότητα ενδυνάμωσης ομάδας (ice-breaking activity):
 - Πριν από την πρώτη μας συνάντηση, ζητούμε από τους/τις μαθητές/τριες να φέρουν μαζί τους ένα μικρό αντικείμενο τυλιγμένο σε χαρτί τετραδίου (π.χ. ένα βιβλίο, μια εικόνα, ένα μαγνητάκι ψυγείου, ένα μπρελόκ κλπ) που συνδέεται με κάποιο γεγονός στη ζωή τους, το οποίο θα ήθελαν να μοιραστούν με τους υπόλοιπους, χωρίς να αποκαλύψουν σε αυτή τη φάση στους/στις συμμαθητές/τριες τους την επιλογή τους. Ο/η εκπαιδευτικός συμμετέχει κι αυτός επιλέγοντας επίσης ένα αντιπροσωπευτικό αντικείμενο.
 - Τα αντικείμενα συγκεντρώνονται σε ένα κουτί και οι μαθητές/τριες κάθονται σε κύκλο.
 - Ακολουθώντας τη φορά του ρολογιού ένας ένας τραβούν ένα αντικείμενο από το κουτί, το αποκαλύπτουν στην ομάδα και προσπαθούν να μαντέψουν τίνος είναι.
 - Ο/η μαθητής / μαθήτρια που επέλεξε το συγκεκριμένο αντικείμενο αποκαλύπτει την ταυτότητά του/της και αφηγείται στον κύκλο την ιστορία του/της που συνδέεται με το αντικείμενο της επιλογής του/της.
2. Εισαγωγή στο εργαστήριο:
 - Μοιραζόμαστε στον κύκλο τις προσδοκίες μας για το πρόγραμμα χρησιμοποιώντας τρεις λέξεις - κλειδιά.
 - Παρουσιάζεται ένα ενδεικτικό παράδειγμα ψηφιακής ιστορίας (βλ. εκπαιδευτικό υλικό)
 - Οι μαθητές αλληλεπιδρούν, εκφράζουν ελεύθερα τις σκέψεις, τα συναισθήματα, τις απόψεις τους και εντοπίζουν τα χαρακτηριστικά στοιχεία εκείνα που κατά τη γνώμη τους κάνουν κάποια ψηφιακή ιστορία να ξεχωρίζει.

- Γίνεται μια σύντομη εισαγωγή στη διαδικασία δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών και παρουσιάζονται συνοπτικά οι επιμέρους παράμετροι και τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα μιας καλής ψηφιακής ιστορίας.

Η Ευρωπαϊκή Ένωση κι εγώ



Εργαστήριο 2

- Δραστηριότητα σφυγμομέτρησης: Οι μαθητές απαντούν στο ερώτημα πόσο Ευρωπαίοι αισθάνονται (πολύ, λίγο, καθόλου). Η δραστηριότητα μπορεί να αποτυπωθεί και ψηφιακά με τη χρήση του διαδικτυακού εργαλείου mentimeter (<https://www.mentimeter.com>)
- Δραστηριότητα Εξάκτινου Αστεριού (StarburstingActivity): Ανασύρονται οι προηγούμενες γνώσεις των μαθητών σχετικά με την ιστορία της Ε.Ε. στον άξονα των 6 ερωτήσεων (Ποιος; Τι; Που; Πότε; Πώς; Γιατί;)
- Εναλλακτικές δραστηριότητες κατάκτησης βασικών πληροφοριών σχετικά με την Ε.Ε.:
 - Α. Προβολή του αρχείου παρουσίασης *Europe in a nutshell* (βλ. εκπαιδευτικό υλικό) & διάφορες παιγνιώδεις δραστηριότητες είτε διαδικτυακές (κουίζ, ηλεκτρονικά παιχνίδια) είτε διά ζώσης (παιχνίδια ερωτήσεων, γρίφοι, προσομοιώσεις ρόλων κλπ) που περιλαμβάνονται στον ιστότοπο της Ευρωπαϊκής Επιτροπής: https://europa.eu/learning-corner/learning-materials_el και μπορούν να αναζητηθούν με κριτήριο τη θεματική, την ηλικία, το είδος κλπ.

ή

- Β. Ομαδοσυνεργατική δραστηριότητα: Οι μαθητές χωρίζονται σε 4- 5 ομάδες και διερευνούν στο διαδίκτυο με βάση τα ενδιαφέροντά τους κάποιο από τα παρακάτω θέματα: τον μύθο της Ευρώπης, την ιστορία της Ε.Ε, τα κράτη μέλη, τους θεσμούς, τον πολιτισμό, τις ευρωπαϊκές αξίες κ.α. Τα ευρήματά τους παρουσιάζονται στην τάξη ή αναρτώνται με τη μορφή πολυτροπικού κειμένου (διαδραστική αφίσα, χρονογραμμή κλπ) στο μάθημα ή την κυψέλη που έχει δημιουργηθεί για το εργαστήριο στις πλατφόρμες e-class ή e-me.



Τι σημαίνει η Ε.Ε. για μένα;

Εργαστήριο 3

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



- Δραστηριότητα Καταιγισμού Ιδεών (Brainstorming activity). Καταγράφονται οι αυθόρμητες απαντήσεις των μαθητών στα ερωτήματα:
 - α. Ποιες προκλήσεις/προβλήματα αντιμετωπίζουν οι σύγχρονοι ευρωπαίοι πολίτες;
 - β. Τι σημαίνει η Ε.Ε. για μένα; (Η δραστηριότητα μπορεί να αποτυπωθεί και ψηφιακά με τη μορφή συννεφόλεξων με τη χρήση του διαδικτυακού εργαλείου mentimeter (<https://www.mentimeter.com>)).
- Δραστηριότητα ιστοπεριήγησης: Τι κάνει η Ε.Ε. για μένα; Οι μαθητές διερευνούν τον αντίκτυπο της Ε.Ε. στον τόπο τους και στη ζωή τους μέσα από την περιήγηση στο σχετικό ιστότοπο της Ευρωπαϊκής Επιτροπής: <https://what-europe-does-for-me.eu/el/portal>
- Επιλογή θέματος ψηφιακής αφήγησης και χωρισμός σε ομάδες εργασίας: Οι μαθητές μπορούν να επιλέξουν ένα από τα παρακάτω προτεινόμενα θέματα ή και κάποιο άλλο θέμα δικής τους επιλογής, το οποίο εντάσσεται στο γενικότερο θεματικό άξονα του εργαστηρίου. Χωρίζονται σε ομάδες με βάση το θέμα της πρώτης τους επιλογής ή με κριτήριο τις ιδιαίτερες κλίσεις και ταλέντα τους (π.χ. ζωγραφική, μουσική σύνθεση, επεξεργασία βίντεο). Προτείνεται για λόγους καλύτερης διαχείρισης χρόνου η δημιουργία ομαδικών ψηφιακών ιστοριών, χωρίς να αποκλείεται βέβαια και η δημιουργία ατομικών. (Για τα προτεινόμενα θέματα ψηφιακών ιστοριών βλ. στα Φύλλα εργασίας).

Εργαστήριο 4

**Δημιουργία
ψηφιακής
αφήγησης για
την Ε.Ε.**



**Δημιουργική
γραφή**

- Σύνταξη διαγράμματος: οι μαθητές κάνουν ένα συνοπτικό διάγραμμα της ιδέας τους, όπου προσδιορίζουν τον επικοινωνιακό στόχο της ψηφιακής τους αφήγησης (π.χ. Σε ποιον απευθύνονται; Ποιο είναι το κατάλληλο ρηματικό πρόσωπο για να αφηγηθούν την ιστορία τους; Ποια οπτική γωνία θα υιοθετήσουν; Ποιο είναι το ερώτημα που θέτει η αφήγησή τους; Τι θέλουν να πετύχουν με τη συγκεκριμένη ψηφιακή αφήγηση;). Αυτό το στάδιο δεν απαιτεί ιδιαίτερο χρόνο και βοηθά τους μαθητές να προσδιορίσουν εξαρχής κάποιες βασικές παραμέτρους της ιστορίας τους, να τις συζητήσουν με τον εκπαιδευτικό και με τους συμμαθητές τους, λειτουργώντας σαν ένα πρώτο ανατροφοδοτικό

σκαλοπάτι που διευκολύνει το πέρασμα των μαθητών στη σύνταξη του κειμένου. Για τη διευκόλυνση του αναστοχασμού των επιμέρους στοιχείων μιας ψηφιακής αφήγησης, της αυτοαξιολόγησης και της ετεροαξιολόγησης από ομοτίμους (peer-review) προτείνεται η χρήση μιας κλίμακας διαβαθμισμένων κριτηρίων. Βλ. ενδεικτικό παράδειγμα στα Φύλλα Αξιολόγησης.

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

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

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

Εργαστήριο 5

**Δημιουργία
ψηφιακής
αφήγησης για
την Ε.Ε**



**Επιλογή
Μέσων
(Media)**

- **Στάδιο εικονογραφημένου σεναρίου** (Για δείγμα storyboard βλ. Φύλλα Εργασίας): Οι μαθητές σκέπτονται και οργανώνουν την αναζήτηση του πολυμεσικού υλικού που θα χρειαστούν. Εστιάζουν όχι μόνον στον τρόπο με τον οποίο μπορούν να συνδυαστούν οι επιμέρους τρόποι (π.χ. ποια είναι η κατάλληλη εικόνα για το συγκεκριμένο κομμάτι κειμένου), αλλά και στη μεταξύ τους συνοχή στην αφηγηματική ροή (π.χ. τι σχέσεις διαμορφώνονται κατά την διαδοχή των εικόνων που έχουν επιλεγεί σε κάθε καρέ), όπως επίσης και στον ρυθμό που θα έχει η αφήγησή τους.

- **Επιλογή Μέσων:** οι μαθητές δημιουργούν ή συλλέγουν, επεξεργάζονται ψηφιακά και αποθηκεύουν ψηφιακά το απαραίτητο για την ψηφιακή αφήγηση πολυμεσικό υλικό, όπως εικόνες, ήχους, μουσική, video. Αναλόγως με τα ενδιαφέροντα και τις κλίσεις των μαθητών, αλλά και με το διαθέσιμο διδακτικό χρόνο, το υλικό μπορεί

να είναι είτε πρωτογενές (π.χ. ζωγραφιές&σκίτσα των μαθητών στο χαρτί ή με τη βοήθεια κάποιου προγράμματος στον υπολογιστή (δημιουργία cartoon, animation κλπ), εικαστικές κατασκευές (με πλαστελίνη, χαρτόνι, κιμωλία κλπ), σκηνοθεσία, φωτογράφιση &επεξεργασία πρωτότυπων σκηνών (π.χ. stop motion animation), βιντεοσκόπηση δραματοποίησης, ηχογράφηση αυθεντικών ήχων περιβάλλοντος (π.χ. κουδούνι σχολείου), σύνθεση πρωτότυπης μουσικής με χρήση διάφορων ψηφιακών εφαρμογών (π.χ. Garageband) κλπ) είτε απλώς επεξεργασία ήδη υπάρχοντος υλικού (π.χ. υλικό αντλημένο από το προσωπικό - οικογενειακό αρχείο ή από το διαδίκτυο).

- Τρίτο σκαλοπάτι αναστοχασμού: Οι ομάδες μοιράζονται με άλλες ομάδες το storyboard και το πολυμεσικό τους υλικό και αναστοχάζονται, τροποποιούν και βελτιώνουν τις επιλογές τους βάσει της κλίμακας διαβαθμισμένων κριτηρίων.

**Δημιουργία
ψηφιακής
αφήγησης για
την Ε.Ε**



**Επεξεργασία
video**

Εργαστήριο 6

- Παραγωγή (Production): Οι μαθητές εγγράφουν τη φωνητική αφήγηση και συνθέτουν τα επιμέρους στοιχεία με τη βοήθεια του κατάλληλου λογισμικού (βλ. εκπαιδευτικό υλικό). Εισάγουν το πολυμεσικό υλικό που έχουν δημιουργήσει ή συλλέξει κατά την προηγούμενη φάση, στο πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο που έχουν επιλέξει. Τοποθετούν τις φωτογραφίες και το βίντεο σε μια λογική σειρά στο χρονολόγιο (timeline) του προγράμματος επεξεργασίας βίντεο και ξεκινούν προβάροντας το κείμενο της αφήγησης που πρόκειται να ηχογραφήσουν, αυξομειώνοντας χονδρικά τη διάρκεια των εικόνων ή των βίντεο που έχουν εισαγάγει. Όταν νιώθουν ότι είναι έτοιμοι, μπορούν να προχωρήσουν στη διαδικασία της φωνητικής εγγραφής.
- Τέταρτο σκαλοπάτι αναστοχασμού (peer- review): Οι ομάδες μοιράζονται με άλλες ομάδες το βίντεο με τη φωνητική εγγραφή και αναστοχάζονται, τροποποιούν και βελτιώνουν τις επιλογές τους βάσει της κλίμακας διαβαθμισμένων κριτηρίων.
- Μεταπαραγωγή (Postproduction): Οι μαθητές προχωρούν στο τελικό φινίρισμα της ψηφιακής αφήγησης. Γίνεται ο τελικός συγχρονισμός των πολυμέσων, το μοντάζ

και η μίξη ήχων, προστίθενται εφέ μετάβασης, εφέ κίνησης και εφέ εικόνων, και μπαίνουν οι τίτλοι αρχής και τέλους, οι βιβλιογραφικές και δικτυογραφικές αναφορές (credits) σχετικά με το σύνολο του υλικού που έχει αξιοποιηθεί για τη δημιουργία της ψηφιακής ιστορίας (κείμενα, μουσική, εικόνες κλπ).

- Πέμπτο σκαλοπάτι αναστοχασμού (peer-review): Οι ομάδες συζητούν τις ψηφιακές τους αφηγήσεις πλέον ως σύνολο, κάνοντας τις απαραίτητες βελτιώσεις ή τροποποιήσεις. Εάν ο χρόνος δεν επαρκεί, το τέταρτο και πέμπτο σκαλοπάτι αναστοχασμού μπορούν να συγχωνευθούν.
- Αποθήκευση της ψηφιακής αφήγησης ως έργου (το οποίο επιδέχεται μελλοντική επεξεργασία) και ως ταινίας (δεν επιδέχεται επεξεργασία πλέον, αλλά σώζεται σε μορφή (format) που επιτρέπει το διαμοιρασμό και την αναπαραγωγή και εκτός του περιβάλλοντος επεξεργασίας βίντεο που έχει χρησιμοποιηθεί).

Η φωνή μας

έχει δύναμη



**Προβολή και
διάχυση
ψηφιακών
αφηγήσεων**

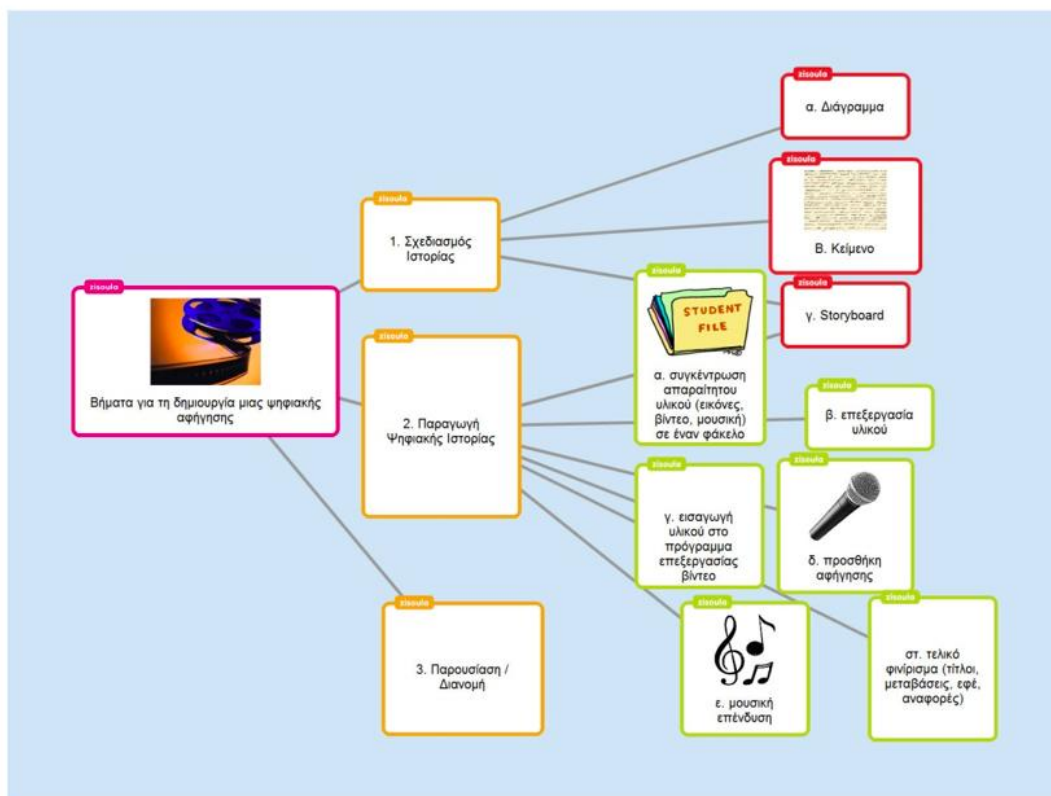
Εργαστήριο 7

- Διανομή (Distribution): Οι μαθητές παρουσιάζουν τις ολοκληρωμένες ψηφιακές αφηγήσεις τους πρώτα στον κύκλο του εργαστηρίου της ψηφιακής αφήγησης, συνοδεύοντας την προβολή με μια σύντομη εισαγωγική παρουσίαση του σκεπτικού δημιουργίας της συγκεκριμένης ψηφιακής ιστορίας. Ακολουθεί η τελική αξιολόγηση τους από το σύνολο των μαθητών. Οι μαθητές εντοπίζουν και συζητούν τα δυνατά και αδύναμα σημεία κάθε ψηφιακής αφήγησης, ψηφίζουν την καλύτερη ψηφιακή ιστορία κατά τη γνώμη τους, αιτιολογώντας με συγκεκριμένες αναφορές την επιλογή τους και στο τέλος αναστοχάζονται τη δική τους ψηφιακή ιστορία, αλλά και την όλη εμπειρία δημιουργίας της ψηφιακής ιστορίας τους συνολικά. Σε αυτή τη φάση μπορεί να αξιοποιηθεί το φύλλο αναστοχασμού (βλ. Φύλλα εργασίας)
- Η προβολή των μαθητικών ψηφιακών αφηγήσεων μπορεί να κλείσει εδώ ή εάν οι μαθητές το επιθυμούν και εάν φυσικά η δημοσίευσή τους κρίνεται κατάλληλη, ώστε να μη θίγονται ζητήματα προστασίας προσωπικών δεδομένων, ο κύκλος της διανομής μπορεί να διευρυνθεί ακόμη περισσότερο, μέσα από την προβολή στο σχολείο (πχ. σε κάποια σχολική εκδήλωση όπου έχουν προσκληθεί οι γονείς ή σε κάποια σχολική εκδήλωση ανοικτή στο κοινό της πόλης) ή ακόμη και στο

διαδίκτυο (ενσωμάτωση στη σχολική ιστοσελίδα ή σε κάποιο wiki, blog ή σε μέσο κοινωνικής δικτύωσης) έχει δημιουργηθεί ειδικά για το πρόγραμμα ή μέσω των προσωπικών μέσων κοινωνικής δικτύωσης των ίδιων των μαθητών που έχουν δημιουργήσει τις ψηφιακές ιστορίες).

Υποδειγματικό Υλικό - Φύλλα Εργασίας

Βήματα για τη δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης



Κλίμακα Διαβαθμισμένων Κριτηρίων Ψηφιακών Ιστοριών

Επιμέρους Παράμετροι	Εξαιρετική	Καλή	Ικανοποιητική	Χρειάζεται βελτίωση
Σκοπός, Οικονομία & Οργάνωση	Ο στόχος είναι σαφής από την αρχή και η οργάνωση της ψηφιακής ιστορίας είναι φανερά εστιασμένη σ' αυτόν.	Ο στόχος είναι σαφής από την αρχή και η οργάνωση της ψηφιακής ιστορίας είναι εστιασμένη σ' αυτόν στο μεγαλύτερο της μέρος.	Κάποια σημεία της ψηφιακής ιστορίας φαίνεται να ξεφεύγουν από το στόχο και η δομή παρουσιάζει προβλήματα, παρ' όλα αυτά υπάρχει στόχος.	Είναι δύσκολο να καταλάβει κανείς το στόχο της ψηφιακής ιστορίας. Δεν υπάρχει καμία οργάνωση.
Πρόκληση ενδιαφέροντος	Προκαλεί την έκπληξη και εγείρει έντονο ενδιαφέρον στον αποδέκτη, κινητοποιώντας το στοχασμό και τον προβληματισμό του.	Ενεργοποιεί ερωτήματα και κινητοποιεί αρκετά το ενδιαφέρον του αποδέκτη.	Ενεργοποιεί κάποια ερωτήματα και ενδιαφέρον στον αποδέκτη, αλλά η απάντησή τους είναι προβλέψιμη.	Δεν προκαλεί κανένα ενδιαφέρον στον αποδέκτη.
Σύνδεση περιεχομένου ψηφιακής ιστορίας με το Πρόγραμμα	Η ψηφιακή ιστορία αναδεικνύει τη θεματική, τους σκοπούς και τους στόχους του προγράμματος.	Η ψηφιακή ιστορία συνδέεται σαφώς με τη θεματική, τους σκοπούς και τους στόχους του προγράμματος.	Υπάρχει κάποια σύνδεση με τη θεματική, τους σκοπούς και τους στόχους του προγράμματος.	Δεν υπάρχει σύνδεση με τη θεματική, τους σκοπούς και τους στόχους του προγράμματος.

Χρήση Γλώσσας	Εξαιρετική γλωσσική ευχέρεια, πλούσιο λεξιλόγιο, γλωσσικό αισθητήριο.	Η χρήση της γλώσσας είναι σωστή. Η έκφραση είναι στρωτή. Καλό λεξιλόγιο.	Η χρήση της γλώσσας ως επί το πλείστον είναι σωστή, υπάρχουν όμως κάποια λάθη. Ίκανοποιητικό λεξιλόγιο.	Προβλήματα στη χρήση της γλώσσας. Εκφραστικά, ορθογραφικά και γραμματικόσυντακτικά λάθη. Περιορισμένο λεξιλόγιο.
Καθαρότητα και ρυθμός αφήγησης	Η αφήγηση ακούγεται καθαρά σε όλη την ψηφιακή ιστορία. Υπάρχει ρυθμός, κατάλληλες παύσεις και κατάλληλος χρωματισμός της φωνής που αναδεικνύουν την ιστορία και αγγίζουν τον αποδέκτη.	Η αφήγηση ακούγεται καθαρά σε όλη την ψηφιακή ιστορία. Υπάρχει προσπάθεια για ρυθμό, αλλά οι παύσεις και ο χρωματισμός της φωνής δεν είναι πάντα κατάλληλα και δεν συμβαδίζουν απόλυτα με την ιστορία.	Η αφήγηση ακούγεται καθαρά στο μεγαλύτερο μέρος της ψηφιακής ιστορίας. Υπάρχει κάποιος ρυθμός και χρωματισμός της φωνής, αλλά στο μεγαλύτερο μέρος η αφήγηση είναι μονότονη.	Η αφήγηση δεν ακούγεται καθαρά. Δεν υπάρχει ρυθμός, ούτε κατάλληλος χρωματισμός της φωνής.
Μουσική επένδυση	Εύστοχη επιλογή μουσικής επένδυσης. Η μουσική συμπληρώνει κατάλληλα και νοηματοδοτεί την ιστορία. Είναι απόλυτα συντονισμένη με το κείμενο, αγγίζοντας τον αποδέκτη.	Εύστοχη επιλογή μουσικής επένδυσης. Η μουσική συμπληρώνει κατάλληλα και νοηματοδοτεί την ιστορία.	Ατυχή επιλογή μουσικής επένδυσης. Η μουσική δεν αποσυντονίζει τον αποδέκτη, αλλά δεν προσθέτει και τίποτα στην ιστορία.	Εντελώς ακατάλληλη επιλογή μουσικής. Η μουσική δεν έχει καμία σχέση με την ψηφιακή ιστορία ή αποσυντονίζει τον αποδέκτη. (Είναι πολύ δυνατά, υπερκαλύπτει την αφήγηση κ.τ.λ.)
Επιλογή εικόνων	Καθαρές και υψηλής ανάλυσης εικόνες. Οι εικόνες συμπληρώνουν κατάλληλα την ιστορία και δημιουργούν ατμόσφαιρα. Φαίνεται να υπάρχει κατανόηση της γραμματικής της εικόνας. Κάποιες εικόνες έχουν συμβολική, μεταφορική διάσταση.	Καθαρές και υψηλής ανάλυσης εικόνες. Οι εικόνες νοηματοδοτούν και συμπληρώνουν κατάλληλα την ιστορία και δημιουργούν ατμόσφαιρα.	Καθαρές και υψηλής ανάλυσης εικόνες. Οι εικόνες συνδυάζονται με την ιστορία, σε ορισμένα σημεία, όμως, δεν συντονίζονται απόλυτα με το κείμενο. Είναι ετερόκλητες και αταίριαστες μεταξύ τους.	Οι εικόνες που έχουν επιλεγεί δεν είναι καθαρές, είναι χαμηλής ανάλυσης και δεν συνδυάζονται με την ιστορία.

Μεταβάσεις - Μοντάζ	Η χρήση των μεταβάσεων και των γωνιών λήψεως των εικόνων, νοηματοδοτεί το κείμενο, δημιουργεί ατμόσφαιρα και υποδεικνύει σαφή κατανόηση της γραμματικής της εικόνας.	Ο μαθητής χρησιμοποιεί κατάλληλες μεταβάσεις και κατάλληλες γωνίες λήψης εικόνων προκειμένου να νοηματοδοτήσει το κείμενο.	Ο μαθητής χρησιμοποιεί στο μεγαλύτερο μέρος της ψηφιακής ιστορίας κατάλληλες μεταβάσεις, υπάρχουν ωστόσο και αρκετές οι οποίες δε φαίνεται να εξυπηρετούν το γενικότερο αποτέλεσμα.	Ο μαθητής δεν χρησιμοποιεί καθόλου μεταβάσεις ή τις χρησιμοποιεί τυχαία και αλόγιστα, με αποτέλεσμα να αποσυντονίζει τελείως το δέκτη.
Πρωτοτυπία	Τα περισσότερα μέρη της ψηφιακής ιστορίας (κείμενο, εικόνες, μουσική, εφέ) και ο τρόπος οργάνωσης, παρουσίασης και συνδυασμού του υλικού είναι πρωτότυπα.	Το κείμενο είναι πρωτότυπο και η οργάνωση των εικόνων και της μουσικής, αν και τα ίδια δεν είναι πρωτότυπα, εμφανίζει μια πρωτοτυπία.	Η ψηφιακή ιστορία βασίζεται σε μεγάλο βαθμό σε σκέψεις, ιδέες και εικόνες άλλων.	Καμία πρωτοτυπία ή καινοτομία. Η ψηφιακή ιστορία είναι ένα συμπίλημα σκέψεων, ιδεών και εικόνων άλλων.
Αναφορές	Οι τίτλοι τέλους περιλαμβάνουν αναλυτικές αναφορές για το σύνολο του υλικού που αξιοποιήθηκε για τη δημιουργία της ψηφιακής ιστορίας.	Υπάρχουν τίτλοι τέλους και αναφορές για το μεγαλύτερο μέρος του υλικού που έχει αξιοποιηθεί για την ψηφιακή ιστορία.	Υπάρχουν τίτλοι τέλους και αναφορές, αλλά παρουσιάζουν προβλήματα. (εσφαλμένες, ελλιπείς αναφορές κ.τ.λ.)	Δεν υπάρχουν καθόλου αναφορές, ούτε τίτλοι τέλους.

Εικονογραφημένο σενάριο (Storyboard)

Storyboard template

Planning the filming of the promotional film

Ενδεικτικές δραστηριότητες για την περιγραφική αξιολόγηση

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

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

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

Φύλλα περιγραφικής αυτο-αξιολόγησης (έως 2 σελίδες)

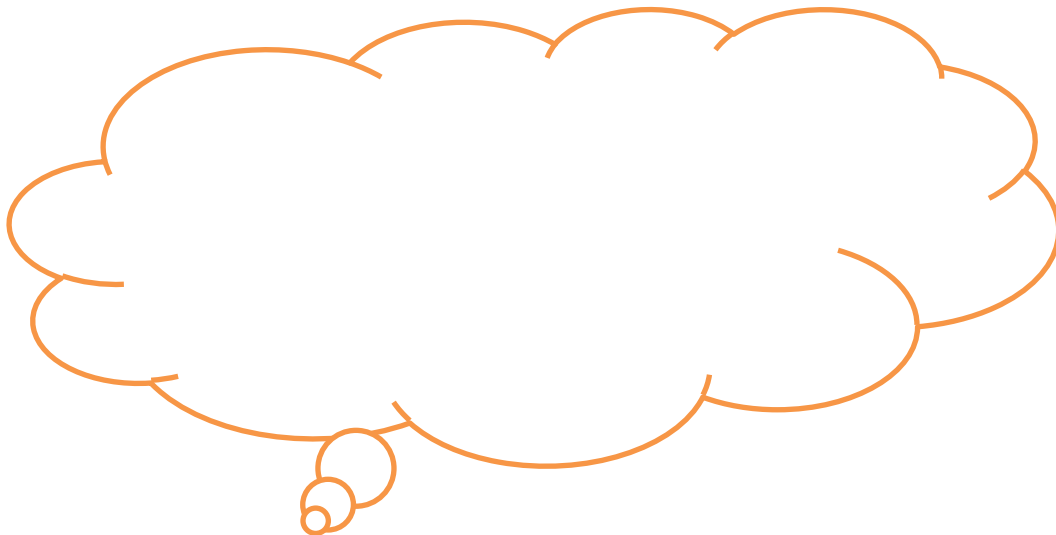
Φύλλο αξιολόγησης- αναστοχασμού ψηφιακών αφηγήσεων

Όνομα μαθητή:

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

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

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



Τίτλος Ψηφ. Ιστορίας:			
Σκοπός, Οικονομία & Οργάνωση			
Πρόκληση ενδιαφέροντος			
Σύνδεση περιεχομένου με το Πρόγραμμα			
Χρήση Γλώσσας			
Καθαρότητα και ρυθμός αφήγησης			
Μουσική επένδυση			

Επιλογή εικόνων			
Μεταβάσεις - Μοντάζ			
Πρωτοτυπία			
Αναφορές			
Συνολική εικόνα			
Ερωτήματα			

Περιγραφή ενδεικτικών δραστηριοτήτων για το portfolio μαθητή/-τριας

Στο portfolio του μαθητή θα μπορούσαν να προστεθούν:

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

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