

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΖΟΝΤΑΣ ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΑΦΗΓΗΣΕΙΣ :

“TO SCRATCH OR NOT TO SCRATCH?”

Κουρή Βασιλική, Λαγάτουρα Άννυ, Νικολαΐδης Παύλος

Ερευνητική εργασία Α' Λυκείου του Α' Αρσακείου Γενικού Λυκείου Ψυχικού
Σχολική χρονιά 2014-2015

Υπεύθυνη Καθηγήτρια: Γλέζου Κατερίνα

Εργασίες που πραγματοποιήθηκαν στο πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας: /1

- Γραφήκαμε στο εκπαιδευτικό κοινωνικό δίκτυο logogreekworld (<http://logogreekworld.ning.com/>) όπου σχηματίσαμε μια ψηφιακή ομάδα και στην κοινότητα Scratch (<http://scratch.mit.edu/>) όπου ανεβάσαμε τα έργα που φτιάξαμε στο Scratch.

The screenshot shows the homepage of the H Logo website. The main heading is "H Logo στην εκπαίδευση: Μια κοινότητα πρακτικής και μάθησης" (H Logo in education: A community of practice and learning). Below this, there are sections for "Καλωσορίστε στο κοινωνικό δίκτυο H Logo στην εκπαίδευση" (Welcome to the H Logo social network in education), "Σφραγίδα καλής πρακτικής για την εκπαίδευση και μάθηση 2.0" (Seal of good practice for education and learning 2.0), "Ομάδες" (Groups), and "Εκδηλώσεις" (Events). The website is in Greek and features a blue and white color scheme.

The screenshot shows the homepage of the Scratch website. The main heading is "Δημιουργήστε παιχνίδια και κινούμενα σχέδια! Μοιραστείτε τα έργα σας με άλλα άτομα!" (Create games and animations! Share your work with other people!). Below this, there are sections for "Α creative learning community with 9237319 projects shared" and "ΣΕΙΡΑ ΜΕ ΤΟ SCRATCH | ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΥΣ | ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΟΙΤΗΤΕΣ". The website features a blue and white color scheme and includes a search bar, navigation links, and a grid of featured projects.

Εργασίες που πραγματοποιήθηκαν στο πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας: /2

- Μάθαμε να χρησιμοποιούμε το πρόγραμμα Scratch με τη καθοδήγηση της καθηγήτριάς μας.



SCRATCH



SCRATCH



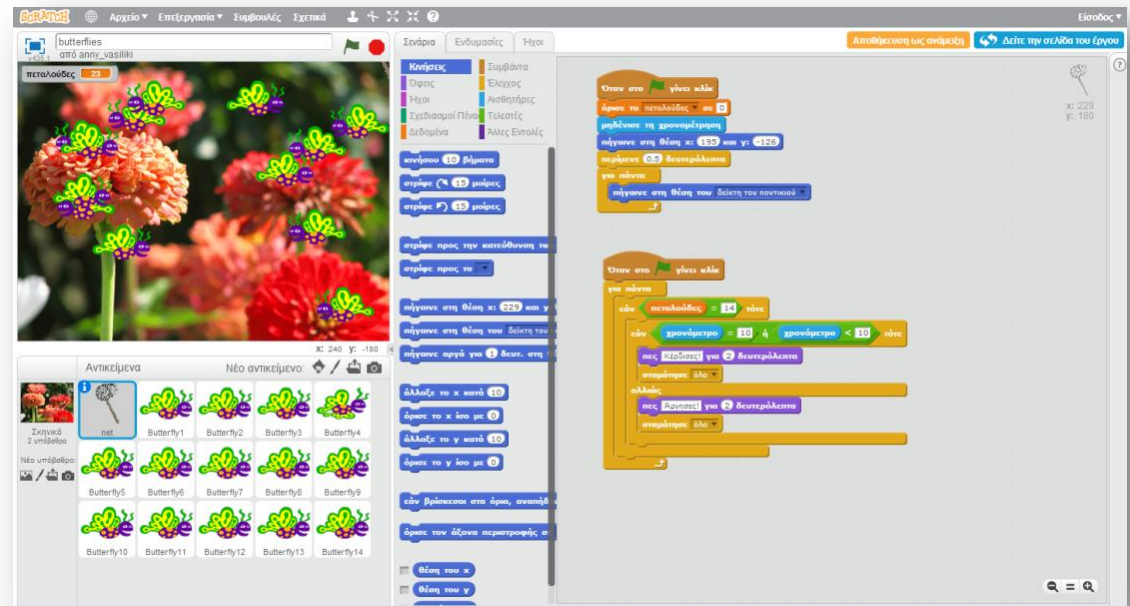
Εργασίες που πραγματοποιήθηκαν στο πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας: /3

- Δημιουργήσαμε παιχνίδια με αξιοποίηση του προγράμματος **Scratch** χρησιμοποιώντας πλήθος εντολών και τεχνικών (όπως αλλαγή ενδυμασίας, εμφάνιση-απόκρυψη κειμένων, κίνησης και άλλων πολλών).

The Scratch logo is displayed in a stylized, bubbly font with a blue outline and orange fill.

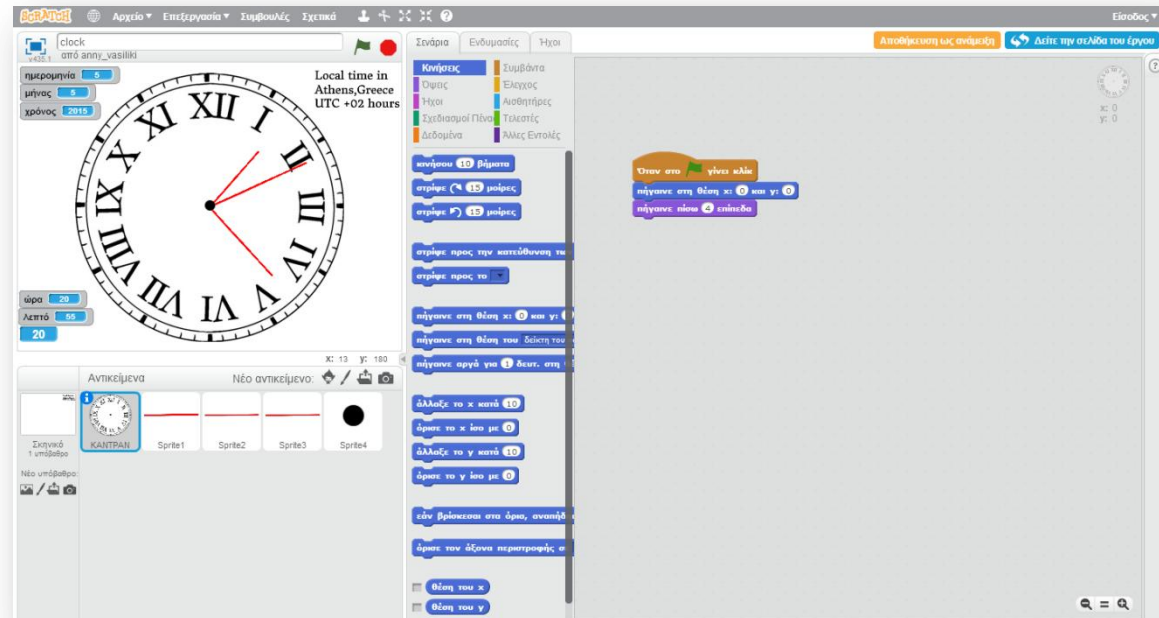
Εργασίες που πραγματοποιήθηκαν στο πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας: /4

1. Διαδραστικό παιχνίδι με πεταλούδες (σκοπός του είναι να χρησιμοποιήσεις την απόχρη και να πιάσεις όσες περισσότερες πεταλούδες μπορείς το συντομότερο δυνατό).



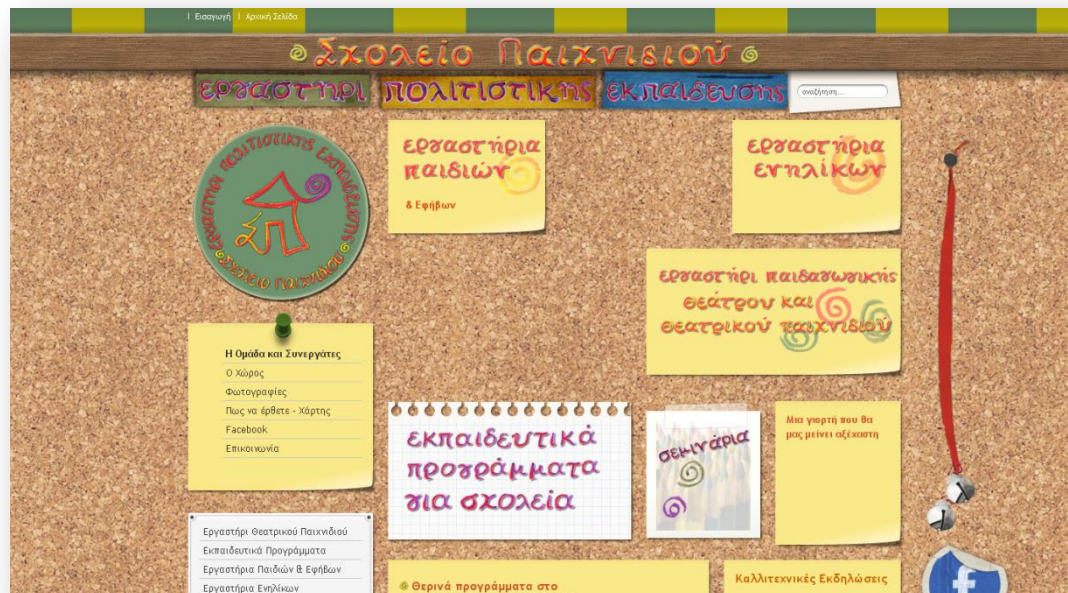
Εργασίες που πραγματοποιήθηκαν στο πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας: /5

2. Ρολόι (δείχνει την ώρα αναλυτικά καθώς μας ενημερώνει ακόμα και για τα δευτερόλεπτα, τα λεπτά, την ώρα, την ημέρα, το μήνα, αλλά και το έτος).



Εργασίες που πραγματοποιήθηκαν στο πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας: /6

- Επισκεφτήκαμε το «Σχολείο του Παιχνιδιού» όπου συμμετείχαμε σε ένα εργαστήριο πάνω στη δημιουργία ψηφιακής αφήγησης υπό την καθοδήγηση της κ. Λεωνίδα.



Εργασίες που πραγματοποιήθηκαν στο πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας: /7

- Δημιουργήσαμε βίντεο με θέμα «μια ώρα στο σχολείο» στο πρόγραμμα Movie Maker στο οποίο συμπεριλάβαμε φωτογραφίες τραβηγμένες από εμάς, οι οποίες απεικόνιζαν συμμαθητές μας την ώρα του μαθήματος τροποποιημένες και τοποθετημένες στη σωστή σειρά δημιουργώντας έτσι μια ευχάριστη ταινία μικρού μήκους.

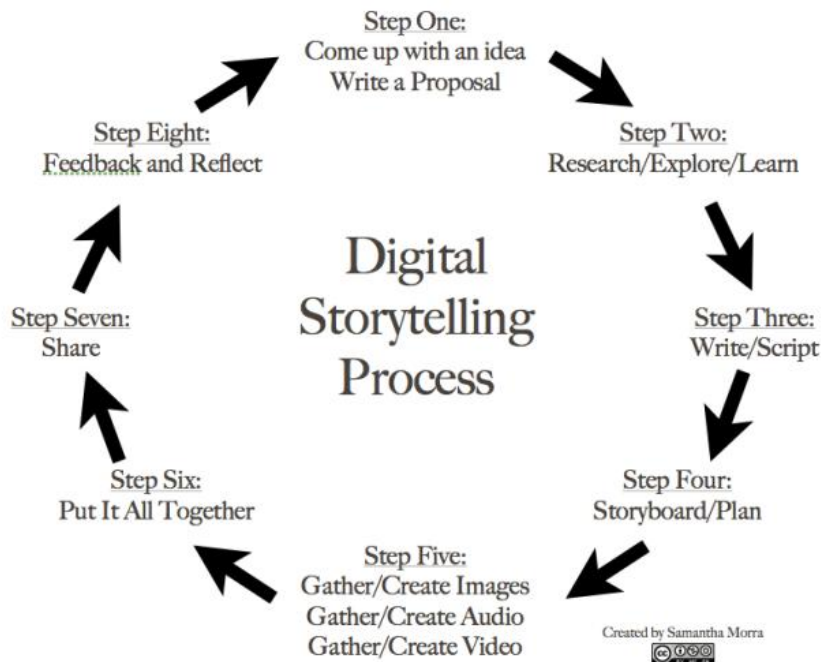


Εργασίες που πραγματοποιήθηκαν στο πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας: /8

- Κατασκευή χριστουγεννιάτικης κάρτας στο περιβάλλον MicroWorlds Pro με κινούμενα σχήματα δημιουργώντας έτσι μια ευχάριστη και χαρούμενη ζωντανή διαδραστική εικόνα.



ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ



Τι είναι η Ψηφιακή Αφήγηση;

Ψηφιακή αφήγηση είναι η πρακτική κατά την οποία χρησιμοποιούμε εργαλεία του υπολογιστή μας για να αφηγηθούμε μια ιστορία. Μερικά παραδείγματα ψηφιακής αφήγησης είναι τα ντοκιμαντέρ, τα ψηφιακά κείμενα, οι διαδραστικές ιστορίες κ.α. Σε γενικές γραμμές, όλα περιστρέφονται γύρω από την ιδέα του συνδυασμού της τέχνης της αφήγησης ιστοριών με μια ποικιλία πολυμέσων, συμπεριλαμβανομένων των γραφικών, του ήχου, του βίντεο και η δημοσίευση των εργασιών μας στο διαδίκτυο.



Τι είναι η Ψηφιακή Αφήγηση;

Παρά την έμφαση που δίνει στην τεχνολογία των υπολογιστών, η ψηφιακή αφήγηση δεν αποτελεί νέα πρακτική.

Ένας από τους σημαντικότερους πρωτοπόρους του τομέα είναι ο Joe Lambert , ο συν -ιδρυτής του Κέντρου για την ψηφιακή αφήγηση (CDS), μια μη κερδοσκοπική, καλλιτεχνική οργάνωση στο Μπέρκλεϋ, στην Καλιφόρνια. Τα CDS έχει βοηθήσει τους νέους και τους ενήλικες στη δημιουργία και την κοινή χρήση των προσωπικών αφηγήσεων τους από τις αρχές του 1990 .



Τι είναι η Ψηφιακή Αφήγηση;

Ένας ακόμα πρωτοπόρος στον τομέα αυτό, ο Βρετανός φωτογράφος, συγγραφέας και εκπαιδευτικός Daniel Meadows χαρακτηρίζει την ψηφιακή αφήγηση ως "μικρές, προσωπικές ιστορίες πολυμέσων που βγαίνουν από την καρδιά μας.»

Η ομορφιά αυτής της μορφής της ψηφιακής έκφρασης, υποστήριξε, είναι ότι μπορούν να δημιουργηθούν αυτές οι ιστορίες από ανθρώπους παντού, για οποιοδήποτε θέμα, και να μοιραστούν ηλεκτρονικά σε όλο τον κόσμο.

Προϋποθέσεις επιτυχημένης χρήσης της Ψηφιακής Αφήγησης ως στρατηγική μάθησης

Σύμφωνα με τους Robin και Pierson η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως στρατηγική μάθησης σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης.

Ωστόσο, για την ανάπτυξη της δυνατότητας παραγωγής ψηφιακών αφηγήσεων, απαιτείται μια κατάλληλα διδακτική προσέγγιση.



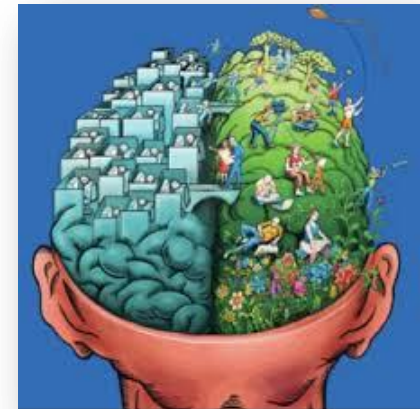
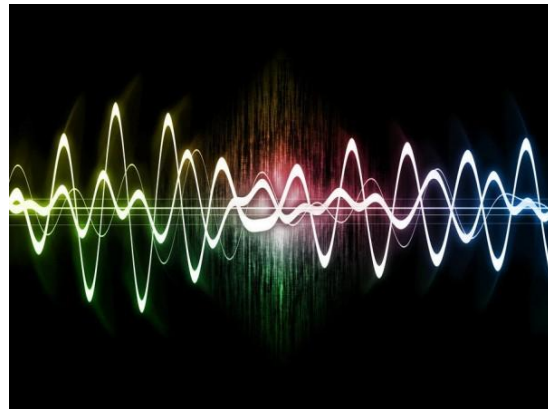
Προϋποθέσεις επιτυχημένης χρήσης της Ψηφιακής Αφήγησης ως στρατηγική μάθησης

Η ψηφιακή αφήγηση θα πρέπει να πληροί τις παρακάτω προϋποθέσεις, ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί αποτελεσματικά και με επιτυχία στην εκπαίδευση.

1. **Οπτική γωνία:** Η ψηφιακή αφήγηση θα πρέπει να συνοψίζει ξεκάθαρα το κεντρικό σημείο της ιστορίας και την οπτική από την οποία αυτό παρουσιάζεται.
2. **Ερώτηση κλειδί:** Η ψηφιακή αφήγηση θα πρέπει να περιλαμβάνει ερωτήσεις κλειδιά που προσελκύουν την προσοχή και το ενδιαφέρον του ακροατή και οι οποίες θα πρέπει να απαντώνται στο τέλος της ιστορίας.

Προϋποθέσεις επιτυχημένης χρήσης της Ψηφιακής Αφήγησης ως στρατηγική μάθησης

3. **Συναίσθημα**: Οι ψηφιακές αφηγήσεις θα πρέπει να μεταφέρουν και να «ξυπνούν» συναισθήματα στον ακροατή. Μέσω των συναισθημάτων (πχ αγάπη, θυμός) ο ακροατής παρακολουθεί περισσότερο ενεργά την αφήγηση.
4. **Ήχος**: Τα λόγια που συνοδεύουν την οπτικοποίηση της ψηφιακής αφήγησης πρέπει να επιλέγονται προσεκτικά ώστε να βοηθούν τον ακροατή στην εύκολη κατανόηση της ιστορίας.



Προϋποθέσεις επιτυχημένης χρήσης της Ψηφιακής Αφήγησης ως στρατηγική μάθησης

5. **Μουσική:** Η μουσική που επιλέγεται για να συνοδεύσει τα επεισόδια μιας ψηφιακής αφήγησης θα πρέπει να ενισχύουν την συναισθηματική φόρτιση του ακροατηρίου προς το επιθυμητό αποτέλεσμα.
6. **Οικονομία περιεχομένου:** Οι ψηφιακές ιστορίες θα πρέπει να δομούνται προσεκτικά ώστε να διατηρούν ισορροπημένη χρήση ακουστικών και οπτικών στοιχείων για τη μετάδοση των εκάστοτε μηνυμάτων.



Προϋποθέσεις επιτυχημένης χρήσης της Ψηφιακής Αφήγησης ως στρατηγική μάθησης

7. Ρυθμός εξέλιξης: Ο ρυθμός με τον οποίο εξελίσσεται η ιστορία είναι καθοριστικός για τη διατήρηση του ενδιαφέροντος του ακροατηρίου. Ο ρυθμός εξέλιξης των ψηφιακών αφηγήσεων θα πρέπει να μεταβάλλεται ανάλογα με τα μηνύματα που μεταδίδονται κάθε φορά. Πιο συγκεκριμένα, ο ρυθμός της ιστορίας θα πρέπει να μεταβάλλεται ανάλογα με την επιλογή της οπτικοποίησης και ηχητικής υποστήριξης κάθε επεισοδίου της, ώστε να μεταδίδονται αποτελεσματικά τα εκάστοτε μηνύματα.

Βήματα Δημιουργίας Ψηφιακής Αφήγησης

1. **Γράψιμο:** Περιλαμβάνει τη δημιουργία της ιστορίας και της διαρκούς βελτίωσης της. Η συγγραφή θα πρέπει να ακολουθεί τους βασικούς κανόνες που πρέπει να διακατέχουν κάθε ιστορία.
2. **Σενάριο:** Μετά τη συγγραφή της ιστορίας, οι αφηγητές πρέπει να διαχωρίσουν τα διάφορα στιγμιότυπα της ιστορίας, ώστε να επιλέξουν πως, σε ποιο σημείο και με ποιο σκοπό θα εμπλουτίσουν την ιστορία τους με χρήση πολυμέσων.



Βήματα Δημιουργίας Ψηφιακής Αφήγησης

- Εικονογραφημένο σενάριο/«storyboard»: Λήψη αποφάσεων σχετικά με τον τρόπο οπτικοποίησης της ιστορίας από τους αφηγητές. Δηλαδή θα πρέπει να σκεφτούν πως θα εικονογραφήσουν την ιστορία (τους ήρωες, τα αντικείμενα και τα σκηνικά).
- Προσθήκη πολυμέσων: Το στάδιο αυτό περιλαμβάνει τον εντοπισμό και την προσθήκη των πολυμέσων στην ιστορία. Το υλικό που χρησιμοποιείται μπορεί να αναζητηθεί στο διαδίκτυο ή να αποτελεί προσωπικά αρχεία του χρήστη.



Βήματα Δημιουργίας Ψηφιακής Αφήγησης

5. Δημιουργία ψηφιακής αφήγησης: Στο στάδιο αυτό, ο αφηγητής χρησιμοποιεί κάποιο κατάλληλο εργαλείο για να συνθέσει την ψηφιακή του αφήγηση.
6. Κοινοποίηση: Το στάδιο αυτό περιλαμβάνει την παρουσίαση της ιστορίας και τη δημοσίευσή της στην εκπαιδευτική κοινότητα ή και στο διαδίκτυο.



ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ ΓΙΑ ΤΗΝ
ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΑΣ