



ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗ Δ/ΝΣΗ Π/ΘΜΙΑΣ & Δ/ΘΜΙΑΣ ΕΚΠ/ΣΗΣ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ
(ΠΕ.Κ.Ε.Σ.) ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ



Ψηφιακή αφήγηση & Ανθρωπιστικές Επιστήμες

Φτιάχνοντας ιστορίες για τα
200 Χρόνια από την
Ελληνική Επανάσταση του
1821

Δρ Αλέξανδρος Καπανιάρης,
Μεταδιδακτορικός Ερευνητής του
Τμήματος Ιστορίας & Εθνολογίας του
Δημοκρίτειου Πανεπιστημίου Θράκης,
Συντονιστής Εκπαιδευτικού Έργου
Πληροφορικής (ΠΕ86) ΠΕΚΕΣ Θεσσαλίας

ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ

Συνδυασμός παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με σύγχρονα τεχνολογικά εργαλεία και πολυμέσα για την δημιουργία ιστοριών.

Digital Storytelling Association, 2002'

Ohler, 2008'

Lathem, 2005



Από την αφήγηση στην ψηφιακή αφήγηση

Αφήγηση

- Ιστορίες που διασκεδάζουν, διδάσκουν, εξασφαλίζουν την ιστορική μνήμη.
- Η αρχαιότερη μορφή διδασκαλίας

Ψηφιακή αφήγηση

- Ένας καινούριος τρόπος να λέμε ιστορίες στην ψηφιακή εποχή που διανύουμε
- Συνδυάζει την τέχνη της αφήγησης ιστοριών με ένα μείγμα ψηφιακών μέσων, συμπεριλαμβανομένων του κειμένου, των εικόνων, της αφήγησης, της μουσικής και του video.

Τα χαρακτηριστικά της ψηφιακής αφήγησης

- «Βαδίζουμε» ακολουθώντας τα πέντε βήματα της ψηφιακής αφήγησης.
- Συγκεκριμένα στάδια δημιουργίας μιας ψηφιακής αφήγησης.
- Έμφαση στην ιστορία και όχι στο τεχνολογικό κομμάτι.
- Σεβασμός των πνευματικών δικαιωμάτων



Η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση

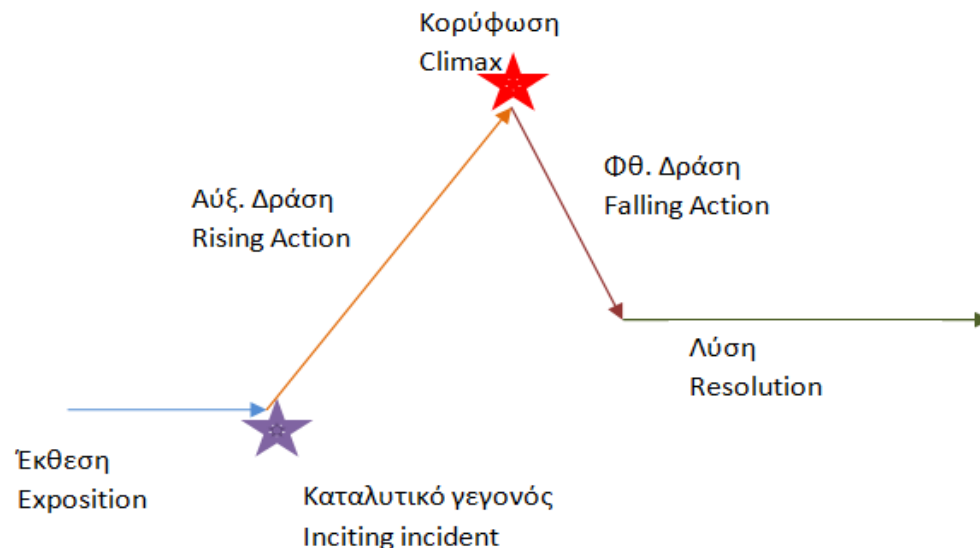
- **Ψηφιακή αφήγηση:**
ένα ισχυρό, σύγχρονο
εκπαιδευτικό εργαλείο
για τον μαθητή και για
τον εκπαιδευτικό

- Ανάπτυξη ποικίλων δεξιοτήτων και εγγραμματισμών.
- Δυνατότητα αξιοποίησης από τον εκπαιδευτικό σε όλα τα στάδια της εκπαιδευτικής διαδικασίας.
- Σαφής στοχοθεσία και θέσπιση κριτηρίων.
- Ο εκπαιδευτικός δεν είναι ο «μάγος της τεχνολογίας»

Πυραμίδα του Freytag

Το 1863 ο Γερμανός συγγραφέας Gustav Freytag στη μελέτη του *Die Technik des Dramas* διέκρινε τα κοινά στοιχεία στην πλοκή των ιστοριών και ανέπτυξε ένα κοινό πενταμερές σχήμα, γνωστό ως. Ουσιαστικά πρόκειται για μια τροποποίηση του τριγωνικού σχήματος του Αριστοτέλη.

Σύμφωνα με αυτό το σχήμα η πλοκή μιας ιστορίας αποτελείται από **την έκθεση (exposition), την αυξανόμενη δράση (rising action), την κορύφωση (climax), τη φθίνουσα δράση (falling action) και την τελική έκβαση (dénouement)** (Freytag, 1900).



Πυραμίδα του Freytag

- **1. Έκθεση:** Ο συγγραφέας εισάγει όλα τα στοιχεία που απαιτούνται για την κατανόηση της ιστορίας, τους χαρακτήρες, το πλαίσιο και το πρόβλημα. Η έκθεση τελειώνει με το κεντρικό γεγονός, το οποίο δημιουργεί και την κύρια σύγκρουση.
- **2. Αυξανόμενη δράση:** Η ιστορία περιπλέκεται ακόμα περισσότερο μέσα από εμπόδια των ηρώων.
- **3. Κορύφωση ή κρίσιμη καμπή:** Είναι η στιγμή της μεγαλύτερης έντασης, το πιο σημαντικό γεγονός που θα οδηγήσει στη λύση της σύγκρουσης.
- **4. Φθίνουσα δράση:** Τα γεγονότα συμβαίνουν ως αποτέλεσμα του κορυφαίου γεγονότος και στην πορεία το κύριο πρόβλημα λύνεται.
- **5. Τελική έκβαση:** Απαντώνται όλες οι ερωτήσεις και λύνονται όλα τα μυστήρια.

Παράδειγμα με την πυραμίδα του Freytag

Η Κολοβή Αλεπού – Αισώπου

■ **(ΕΚΘΕΣΗ)**

«Μια αλεπού τριγύριζε μέσα στο δάσος πεινασμένη... Είχε τρεις μέρες να φάει και τα μάτια της γυάλιζαν από την πείνα... Αν πεις για τα σάλια της, δεν μπορούσε να τα κρατήσει μέσα στο στόμα της, καθώς η γλώσσα της κρεμόταν δυο πιθαμές. Αλλά να ένας λαγός που η φουντωτή ουρά του ξεπρόβαλε μέσα από τους θάμνους! Ορμάει δίχως να σκεφτεί στον αναπάντεχο μεζέ.

■ **(ΚΑΤΑΛΥΤΙΚΟ ΓΕΓΟΝΟΣ)**

Μα... χραααπ! Μέσα στη χαρά της που θα γλίτωνε από την απελπισμένη πείνα δεν πρόσεξε το δόκανο ενός κυνηγού. Ευτυχώς που πιάστηκε μόνο η φουντωτή ουρά της, λάφυρο για τον άτυχο κυνηγό. Όσο για τον λαγό, έγινε καπνός μόλις άκουσε το βογκητό της αλεπούς.

Παράδειγμα με την πυραμίδα του Freytag

Η Κολοβή Αλεπού – Αισώπου

(ΑΥΞ.ΔΡΑΣΗ)

Τώρα δεν έφτανε που ήταν πεινασμένη, ήτανε και κολοβή, το ρεζίλι δηλαδή των αλεπούδων... Μπροστά της έβλεπε όλες τις φίλες της αλεπούδες να σκάνε στα γέλια με το πάθημά της και να κουνάνε τις ουρές τους περήφανες και καμαρωτές... Ε, όχι!

– Κορίτσια, κορίτσια, ελάτε, μαζευτείτε κι έχω φοβερά νέα να σας πω! Ελάτε στο ξέφωτο για να δείτε την καινούρια μόδα για τη γούνα μας...

Η αλεπού μας καμώθηκε πως διαφημίζει καινούρια αλεπουδοεμφάνιση πιο άνετη, πιο δροσερή, πιο ανάλαφρη.

■ **(ΚΛΙΜΑΚΩΣΗ) - (ΤΕΛΙΚΗ ΕΚΒΑΣΗ)**

– Βλέπετε εμένα; Είμαι ξαλαφρωμένη, τρέχω πιο γρήγορα, δε λαχανιάζω και σίγουρα δε σκέφτομαι πια πώς να προφυλάξω την ουρά μου! Τέρμα λοιπόν στις αλεπουδοουρές, μέσα στη μόδα και μεις!

Βήματα Δημιουργίας Ψηφιακής Αφήγησης (1/3)

- **Γράψιμο:** Περιλαμβάνει τη δημιουργία της ιστορίας και της διαρκούς βελτίωσης της. Το στάδιο αυτό είναι αρκετά κρίσιμο για την επιτυχία της τελικής ψηφιακής αφήγησης.
- **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 (2/3)

- **Εικονογραφημένο σενάριο/«storyboard»:** Το στάδιο αυτό περιλαμβάνει τη λήψη αποφάσεων σχετικά με τον τρόπο οπτικοποίησης της ιστορίας από τους αφηγητές. Δηλαδή οι μαθητές θα πρέπει να σκεφτούν πως θα εικονογραφήσουν την ιστορία (τους ήρωες, τα αντικείμενα και τα σκηνικά), ώστε να μπορούν εύκολα να αναζητήσουν το αντίστοιχο πολυμεσικό υλικό στο επόμενο βήμα.

Βήματα Δημιουργίας Ψηφιακής Αφήγησης (3/3)

- **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.
- **Δημιουργία ψηφιακής αφήγησης:** Στο στάδιο αυτό, ο αφηγητής χρησιμοποιεί κάποιο κατάλληλο εργαλείο για να συνθέσει την ψηφιακή του αφήγηση (μια λίστα με διαθέσιμα εργαλεία βρίσκεται παρακάτω στο άρθρο).
- **Κοινοποίηση:** Το στάδιο αυτό περιλαμβάνει την παρουσίαση της ιστορίας και τη δημοσίευσή της στην εκπαιδευτική κοινότητα ή και στο διαδίκτυο.

Προστασία πνευματικών και συγγενικών δικαιωμάτων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης

Τί προστατεύει η πνευματική ιδιοκτησία;

Οτιδήποτε δημιουργεί κανείς χρησιμοποιώντας το πνεύμα του και πιο συγκεκριμένα **κάθε πρωτότυπο πνευματικό δημιούργημα λόγου, τέχνης ή επιστήμης** που εκφράζεται με οποιαδήποτε μορφή προστατεύεται με δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας. Η πρωτοτυπία είναι μια έννοια θεωρητική (δηλαδή ορίζεται στη θεωρία και στις αποφάσεις των δικαστηρίων) αλλά και εμπειρική.

Έργα που προστατεύονται με δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας είναι ιδίως:

τα γραπτά κείμενα (μυθιστορήματα, χρονογραφήματα, ποιήματα, παραμύθια, σενάρια, στίχοι τραγουδιών, επιστημονικά συγγράμματα κ.ά.) αλλά και τα προφορικά έργα (π.χ. διαλέξεις, ομιλίες, κηρύγματα κ.ά.)

- **τα μουσικά έργα** (οι μουσικές συνθέσεις, τα ring tones κ.ά.)

Έργα που προστατεύονται με δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας είναι ιδίως:

- **τα έργα των εικαστικών τεχνών** (σχέδια, πίνακες ζωγραφικής, γλυπτά, χαρακτικά, λιθογραφίες) αλλά και των εφαρμοσμένων τεχνών (σχέδια κοσμημάτων και επίπλων, οι δημιουργίες μόδας κ.ά.), οι φωτογραφίες, τα αρχιτεκτονικά έργα, οι εικονογραφήσεις, οι χάρτες και τα τρισδιάστατα έργα που αναφέρονται στη γεωγραφία, την τοπογραφία, την αρχιτεκτονική
- **τα οπτικοακουστικά έργα** (ταινίες, ντοκιμαντέρ, βιντεοκλίπ, κινούμενα σχέδια κ.ά.), τα θεατρικά έργα, οι χορογραφίες και οι παντομίμες
- **οι διασκευές**, όπως για παράδειγμα η διασκευή ενός κλασικού θεατρικού έργου για να παρουσιαστεί σε παιδικό θέατρο και οι μεταφράσεις
- **οι συλλογές έργων ή συλλογές εκφράσεων** της λαϊκής παράδοσης ή απλών γεγονότων και στοιχείων, όπως οι εγκυκλοπαίδειες, οι ανθολογίες κ.ά
- **οι βάσεις δεδομένων**, όπως για παράδειγμα μια ψηφιακή εφημερίδα στο διαδίκτυο
- **τα προγράμματα ηλεκτρονικών υπολογιστών** (η/υ), όπως οι εφαρμογές στο κινήτο.

Creative Commons

Η **Creative Commons** (CC) είναι μια μη κερδοσκοπική οργάνωση αφιερωμένη στην επέκταση του εύρους των πνευματικών έργων που είναι διαθέσιμα για να βασιστούν σε αυτά και άλλα έργα και να μοιραστούν νόμιμα. Η οργάνωση έχει εκδώσει διάφορες άδειες πνευματικών δικαιωμάτων γνωστές ως άδειες Creative Commons. Αυτές οι άδειες επιτρέπουν στους δημιουργούς να δηλώσουν εύκολα ποια δικαιώματα διατηρούν, και ποια δικαιώματα παραμερίζουν προς όφελος άλλων δημιουργών.

Χαρακτηριστικά και όροι των αδειών





Στην απόφαση για την επιλογή της κατάλληλης άδειας χρήσης λαμβάνονται υπόψη τρία βασικά ερωτήματα:

- Απαιτείται η αναφορά του δημιουργού;
- Επιτρέπεται η εμπορική χρήση;
- Επιτρέπεται η τροποποίηση του έργου; Εάν ναι, ο χρήστης θα πρέπει να χρησιμοποιήσει την ίδια άδεια χρήσης ή μπορεί να επιλέξει άλλη :




Creative Commons

<https://creativecommons.ellak.gr/>

Εικονίδιο	Συντόμευση	Όρος (αγγλικά)	Όρος (ελληνικά)	Ορισμός
	by	Attribution	Αναφορά	Απαιτείται αναφορά του δημιουργού ή του χορηγού της άδειας.
	nc	Noncommercial	Μη Εμπορική Χρήση	Δε μπορεί να χρησιμοποιηθεί το έργο για εμπορικούς σκοπούς.
	nd	No Derivative Works	Όχι Παράγωγα Έργα	Δεν επιτρέπεται για το έργο να αλλοιωθεί, να τροποποιηθεί ή να δημιουργηθεί κάτι νέο βασισμένο στο έργο.
	sa	Share Alike	Παρόμοια διανομή	Εάν το έργο αλλοιωθεί, τροποποιηθεί ή δημιουργηθεί κάτι νέο βασισμένο στο έργο, το έργο που θα προκύψει θα μπορεί να διανεμηθεί μόνο με την ίδια ή παρόμοια άδεια.

Χρησιμοποιούμενες άδειες

Εικονίδια	Συντόμευση	Έννοια	Κείμενο άδειας
	by	Αναφορά	Έκδοση 3.0 ↗
	by-sa	Αναφορά - Παρόμοια διανομή	Έκδοση 3.0 ↗
	by-nd	Αναφορά - Όχι Παράγωγα Έργα	Έκδοση 3.0 ↗
	by-nc	Αναφορά - Μη Εμπορική Χρήση	Έκδοση 3.0 ↗
	by-nc-sa	Αναφορά - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια διανομή	Έκδοση 3.0 ↗
	by-nc-nd	Αναφορά - Μη Εμπορική Χρήση - Όχι Παράγωγα Έργα	Έκδοση 3.0 ↗

Creative Commons

<https://creativecommons.ellak.gr/>



Αναφορά Δημιουργού 4.0 (CC-BY)



Αναφορά Δημιουργού - Παρόμοια Διανομή 4.0 (CC-BY-SA)



Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση 4.0 (CC-BY-NC)



Αναφορά Δημιουργού - Όχι Παράγωγα Έργα 4.0 (CC-BY-ND)



Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 (CC-BY-NC-SA)



Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Όχι Παράγωγα Έργα 4.0



Οι άδειες τύπου
Creative Commons
4.0 μεταφράστηκαν
στα ελληνικά

[Οδηγίες για τη χρήση πολυμεσικού υλικού
από ελεύθερες πηγές](#)

Παράδειγμα:

- Βίντεο λίγων λεπτών (π.χ. 3-5)
 - μιας ιστορίας ειπωμένης στο 1ο πρόσωπο
 - με ηχητική περιγραφή
 - εικονογραφημένη με φωτογραφίες ή ζωγραφιές
 - επενδυμένη προαιρετικά με μουσική για συναισθηματική χροιά

Ψηφιακή Αφήγηση για...

- Παρουσίαση **πληροφοριών-δεδομένων**
- Καθημερινοί άνθρωποι μοιράζονται πτυχές της ιστορίας της **ζωής** τους
- Παρουσίαση μιας **ιδέας**
- Διήγηση μιας **ιστορίας**
- Παρουσίαση **χαρακτήρων** ενός σεναρίου και της αντίστοιχης προβληματικής **κατάστασης** (Conflict resolution)

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

“Τι είναι παντομίμα...”



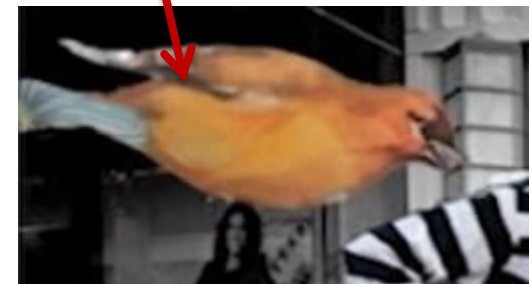
Κείμενο Ιστορίας «Τι είναι η παντομίμα..»

Η ψηφιακή ιστορία που τοποθετεί ως ήρωα ένα πουλάκι (κυρίως για να παίξει με την γνωστή ρήση «μου το 'πε ένα πουλάκι» αφού οι πληροφορίες που δίνονται είναι σαν μικρές αλήθειες αλλά όχι όλη η αλήθεια) σκοπό έχει να μεταδώσει τις παρακάτω πληροφορίες για την παντομίμα:

Η έκφραση του προσώπου παίζει τεράστιο ρόλο. Ακόμα κι αν ο μίμος χρησιμοποιεί μάσκα, μελετά με τέτοιο τρόπο τις εκφράσεις που δημιουργεί υπό γωνίες η μάσκα που και σε αυτή την περίπτωση, η έκφραση του προσώπου είναι κυρίαρχη.

Η τέχνη των clown είναι μια ακόμα πτυχή της μιμικής.

Η μουσική και οι ήχοι παίζουν πολύ σπουδαίο ρόλο στην αφήγηση είτε «σχολιάζοντας» την ίδια την κίνηση/εις είτε δημιουργώντας ένα ηχητικό περιβάλλον ώστε να εκφράσει τη σκέψη του ή το συναίσθημά του ο μίμος



Κείμενο Ιστορίας «Τι είναι η παντομίμα..»

Μια γιαγιά που εμφανίζεται στο τέλος, ούσα θα λέγαμε «στον κόσμο της», θα προτείνει στα παιδιά/θεατές να κάνουν παντομίμα ακολουθώντας κάποιες χρυσές συμβουλές όπως: συγκέντρωση και ένταση στην έκφραση, πολύ εξάσκηση και φαντασία, ακρίβεια κίνησης και ρυθμό. Έχοντας ως κύριο στόχο της ψηφιακής μας ιστορίας (και κατ' επέκταση της διδασκαλίας) να αποτελέσει πηγή έμπνευσης για περαιτέρω μελέτη και ενασχόληση των παιδιών με την τέχνη του σωματικού θεάτρου, η χιουμοριστική παρέμβαση της γιαγιάς τα τελευταία λεπτά της αφήγησης υπενθυμίζει ότι η ενασχόληση με την παντομίμα δεν είναι μια τόσο απλή υπόθεση αλλά προϋποθέτει και πολύ δουλειά.



Κείμενο Ιστορίας «Τι είναι η παντομίμα..»

Κλείνοντας την ιστορία επιλέξαμε μία στιγμή από την μικρού μήκους ταινία «Il Mimo» επιθυμώντας τόσο να επανέλθουμε στην αρχική μας εικόνα/ερώτημα όσο και για να αφήσουμε μια ελαφρά *επίγευση* προβληματισμού/συγκίνησης σε σχέση με τη δυσκολία της τέχνης των μίμων του δρόμου.



Storyboard

Ενότητα 1 : Έξω από το εμπορικό κέντρο



Εικόνα: Ένας μίμος στέκεται έξω από ένα εμπορικό κέντρο και είναι μαζεμένος κόσμος.

Μία κοπέλα που μπαίνει αναρωτιέται τι κάνει και την απάντηση της τη δίνει ένα πουλάκι.

Ηχος: -Ηχος από συγκεντρωμένο πλήθος

-Κελάηδισμα πουλιού (προς το τέλος)

Διάλογος:

Κ: - Μα τι κάνει αυτός ο κύριος? Δεν καταλαβαίνω.

Π: - Περιμένει να του δώσουν χρήματα για να κάνει παντομίμα

Κ: -Παντομίμα? Τι είναι η παντομίμα?

Π: - Μα καλά δεν ξέρεις τι είναι η παντομίμα?

Μετάβαση: Η εικόνα υποχωρεί

προς τα αριστερά και το πουλί πετά προς τα δεξιά και βλέπουμε ότι σέρνει μια ταμπελίτσα που γράφει «Παντομίμα»

Αργείο: Κολλάζ φωτογραφιών (<https://fineartamerica.com/featured/chicago-mime-deborah-dekoff.html> και <https://www.designcrowd.com/design/8866585>)

Ενότητα 2: Ο μίμος Marcel Marceau



Εικόνα: Τα φώτα μιας σκηνής θεάτρου ανάβουν και υποδέχονται τη φιγούρα του διάσημου μίμου Marcel Marceau που όμως δεν μιλάει. Το πουλάκι που ξαναέρχεται μας εξηγεί ότι οι μίμοι δεν μιλάνε. Κι άλλες φιγούρες του M. Marceau σε άλλες πόζες εισάγονται στη σκηνή. Ακολουθεί ένα gif από φωτογραφίες του μίμου κι έπειτα ένα σύντομο βίντεο του ίδιου όπου παριστάνει ότι αλλάζει μάσκες. Η εικόνα παγώνει και το πουλάκι μας υπογραμμίζει τη σημαντικότητα της έκφρασης του προσώπου.

Ηχος: - Μουσική που θυμίζει circo

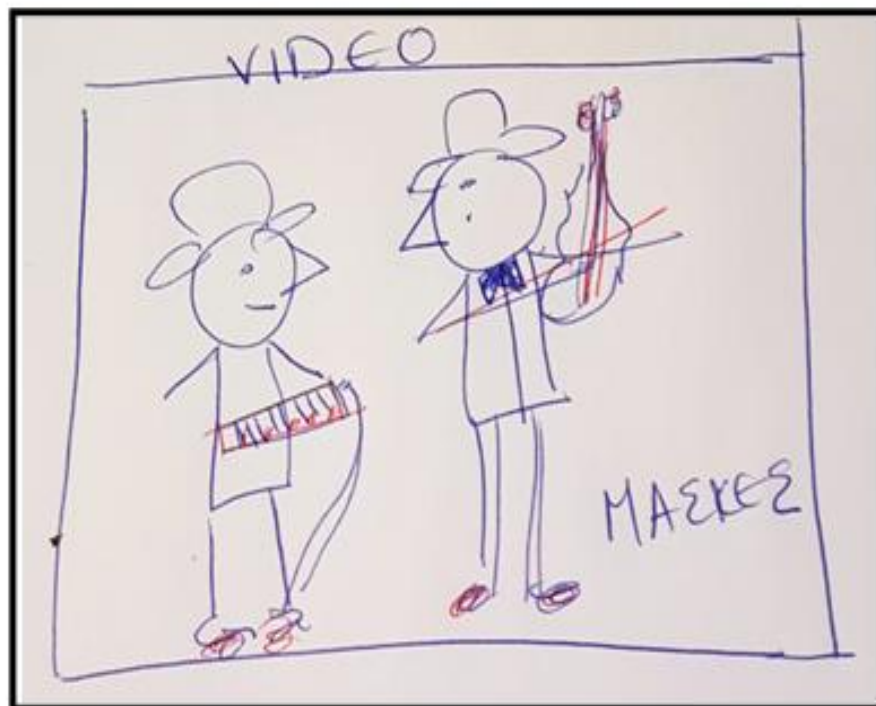
-Απόλυτη σιωπή

-Ηχος από camera rolling στο gif

Διάλογος: Π: - Η παντομίμα είναι η τέχνη της σιωπής γι' αυτό μην περιμένεις από κανέναν μίμο να ανοίξει κουβέντα! Ο μίμος για να εκφραστεί, χρησιμοποιεί το σώμα του και μ' αυτό δημιουργεί εικόνες που λειτουργούν σαν λέξεις.

Αργεία: Εικόνες του M. Marceau από τη σελίδα της google /// Giff δημιουργημένο από εικόνες του μίμου (Google)///
Απόσπασμα από: <https://www.youtube.com/watch?v=OLpWaicALjg> **Μουσική:** Triciclo Circus Band - Gipsy Party

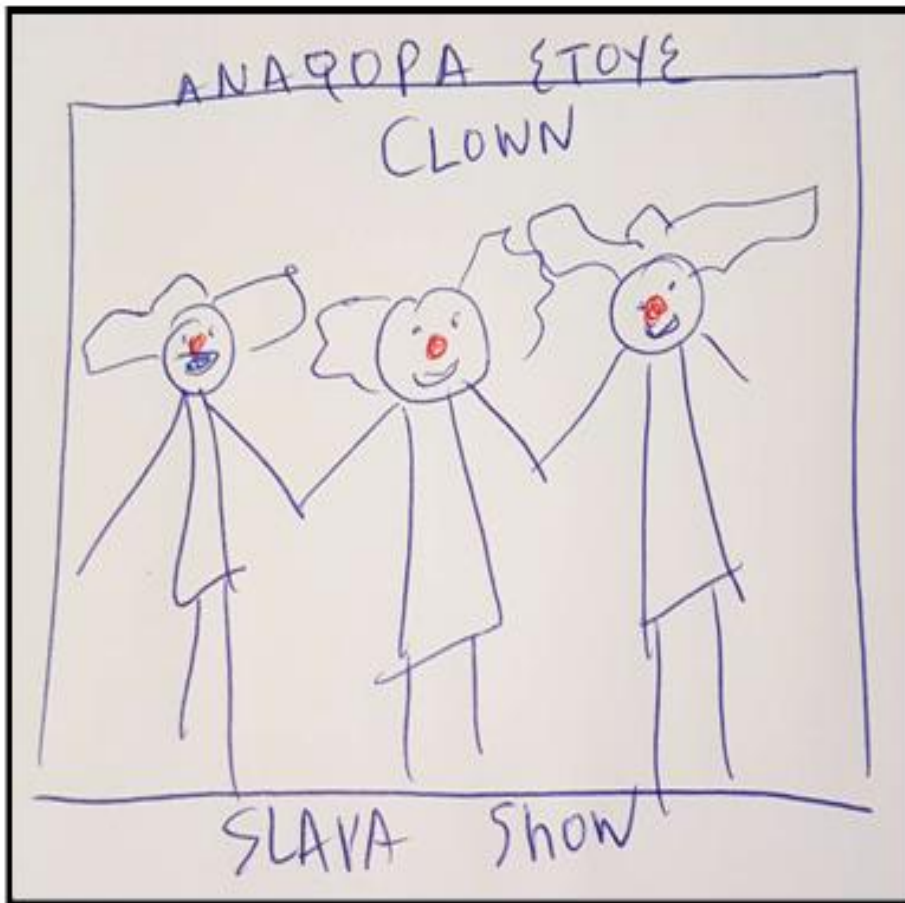
Ενότητα 3: Η Χρήση της Μάσκας



Εικόνα και Ήχος: Video από παράσταση μίμων που χρησιμοποιούν στα σώου τους συγκεκριμένες μάσκες και αποτελούν το δίδυμο Habbe & Meik. Το πουλάκι που έχει προηγηθεί έχει κάνει εισαγωγή και γι' αυτό το video λέγοντας πως ακόμα κι αν στο πρόσωπο υπάρχουν τα δεδομένα χαρακτηριστικά μιας μάσκας, ο μίμος καταφέρνει να επικοινωνήσει τη σκέψη του.

Αργείο: Απόσπασμα από το Video:
<https://www.youtube.com/watch?v=LN0Cxc-JN4k>

Ενότητα 4: Αναφορά στους Clown



Εικόνα και Ήχος: Απόσπασμα από την παράσταση του clown Slava "Cirque Slava Snow Show" με την πρόθεση να γίνει μια αναφορά στο γεγονός ότι οι clown ανήκουν στην οικογένεια των μίμων. Με μια μετάβαση σε ένα μπλε φόντο παρόμοιο με τα χρώματα της παράστασης ακούμε από το πουλάκι την παραπάνω ιδέα.

Διάλογος: Π:- Είχατε σκεφτεί πως και οι κλόουν ανήκουν στην οικογένεια των μίμων?

Αργείο: Απόσπασμα από το Video:

<https://www.youtube.com/watch?v=zwYohv9c5p8>

Ενότητα 5: Η χρήση της μουσικής από τους μίμους



Εικόνα και Ήχος: Απόσπασμα από τη διάσημη σκηνή της ταινίας “The Great Dictator” με το κουρείο όπου ο ήρωας έχει χορογραφήσει την κίνησή του βάσει του ρυθμού της μουσικής. Το πουλάκι που προηγείται αναγγέλλει αυτό που πρέπει να προσέξει κάποιος στο video.

Διάλογος: Π:- Για δείτε τώρα πόσο σημαντικό ρόλο παίζει η μουσική στην παντομίμα.

Αρχείο: Απόσπασμα από:
<https://www.youtube.com/watch?v=BaaDiCwfTxY>

Ενότητα 6: Επιστροφή στην αρχή και κλείσιμο του κύκλου



Εικόνα: Επιστρέφουμε στην αρχική μας εικόνα και το πουλάκι ρωτάει την κοπέλα αν της λύθηκε η απορία. Εκείνη απαντά θετικά αλλά λέει πως της ακούγεται πολύ δύσκολο. Τότε μια γιαγιά που τους ακούει πετάγεται και κάνει τα πράγματα πιο «απλά» κάνοντας μια περίληψη του τι πρέπει να έχει στον του αυτός που κάνει παντομίμα. Βλέπουμε τη γιαγιά σε μαύρο φόντο όπου πετάγονται μπαλόνια από κόμιξ για να τονίσει τα σημεία.

Ηγος: -Από το συγκεντρωμένο πλήθος
-Μουσική που θυμίζει circo

Διάλογος: Π:- Κατάλαβες λοιπόν τι είναι η παντομίμα;

Κ:- Κατάλαβα αλλά μου φαίνεται πολύ δύσκολο!

Γ:- Δύσκολο?! Τίποτα δεν είναι δύσκολο!

Άκου τη γιαγιά! Απλά πρέπει να είσαι συγκεντρωμένος στο σώμα σου, να έχεις ακρίβεια στην κίνηση, ένταση στην έκφραση του προσώπου, ρυθμό με τη χρήση μουσικής και ήχων, μα κυρίως να κάνεις πολύ πολύ εξάσκηση μπροστά στι καθρέφτη και να αφήνεις τη φαντασία σου ελεύθερη! Κι αν δεν έχεις όρεξη να κάνεις εσύ παντομίμα, να δίνεις καλά φράγκο στους μίμους που ξεπαγαίζουν μες το κρύο! Εγώ όμως δεν έχω λεφτά μαζί μου, γι'αυτό φεύγω.

Ενότητα 7: Κλείσιμο της αφήγησης



Εικόνα και ήχος: Σύντομο απόσπασμα από την ταινία μικρού μήκους "Πο μίμο" όπου ένας περαστικός δίνει χρήματα στον μίμο και εκείνος τον ανταμείβει με μια κίνηση.

Αργείο: Απόσπασμα από:
<https://www.youtube.com/watch?v=X3zAvUu0YtQ&t=464s>

Παιδαγωγική Αξιοποίηση: Η Ψηφιακή Αφήγηση στην τάξη...

- Οι ψηφιακές ιστορίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως **εκφραστικό μέσο** μέσα στην τάξη, όπου θα ενσωματώνουν τα ενδιαφέροντα των μαθητών, τις υπάρχουσες αναπαραστάσεις, τις απόψεις, τις ιδέες, τις μικρές ή μεγάλες ιστορίες τους
- Οι μαθητές μπορούν να εργαστούν **ατομικά ή συλλογικά** για να παράγουν τις δικές τους ιστορίες και μόλις αυτές ολοκληρωθούν, μπορούν πολύ εύκολα να τις ανεβάσουν στο διαδίκτυο και να διατεθούν στο κοινό του ενδιαφέροντός τους και ιδιαίτερα στη μαθητική κοινότητα

Παιδαγωγική Αξιοποίηση: Η Ψηφιακή Αφήγηση μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές...

- **εμπλακούν** ενεργά στη διαδικασία της μάθησης (κοινή ευθύνη για τη μάθηση)
- εκτεθούν σε **πολλαπλές οπτικές γωνίες** για ένα θέμα
- αναπτύξουν δεξιότητες **κριτικής σκέψης**
- εξοικειωθούν στο πλαίσιο λειτουργίας **διαχείρισης έργων**
- βελτιώσουν τις δεξιότητες **επικοινωνίας, συνεργασίας**
- ενίσχυση **γλωσσικής** ανάπτυξης
- ενίσχυση **κινήτρων, δημιουργικότητας**
- αναπτύξουν τη δημιουργικότητα και το ενδιαφέρον τους σε ένα ευρύ φάσμα **θεμάτων**

Παιδαγωγική Αξιοποίηση: Η Ψηφιακή Αφήγηση στην προσχολική εκπαίδευση...

- διδασκαλία διαφορετικών **γνωστικών αντικειμένων**
- κατακτήσουν **ψηφιακές δεξιότητες** (οπτικός εγγραμματισμός, τεχνολογικός εγγραμματισμός)
- συμμετάσχουν σε **αυθεντικές μαθησιακές καταστάσεις**, δραστηριότητες με ένα νόημα
- ως μέθοδος **αξιολόγησης** της μάθησης
- κινητοποίηση της **φαντασίας**
- ανάπτυξη υψηλού επιπέδου **επεξεργασίας πληροφοριών** (σύνθεση, επεξεργασία και διάδοση)
- ανάπτυξη δεξιοτήτων **επικοινωνίας** (ακρόασης-listening skills, αναμονή σειράς-turn taking, συνδυασμός γραπτού λόγου και εικόνας)
- ανάπτυξη δεξιοτήτων **προφορικής παρουσίασης**

Από το αρχειακό τεκμήριο στον σχεδιασμό μιας ψηφιακής αφήγησης (επιλογή, εκλογή, ψηφιοποίηση, τεκμηρίωση, επεξεργασία, προετοιμασία)

Η ιδιαιτερότητα του συγκεκριμένου Εργαστηρίου της Ψηφιακής αφήγησης βρίσκεται στο γεγονός ότι μέσα από συγκεκριμένα αρχειακά τεκμήρια θα μελετηθούν από τους ίδιους τους συμμετέχοντες/ουσες ανθρώπινες **ιστορίες ή γεγονότα** που σκιαγραφούνται μέσα (και πίσω) από αυτά τα **τεκμήρια/ντοκουμένα**, που, πολύ συχνά, λέμε ότι είναι «απρόσωπα». Στη συνέχεια, θα αναλυθούν όλα τα **στάδια δημιουργίας μιας ψηφιακής αφήγησης** ώστε να «ζωντανέψουν» οι συγκεκριμένες αυτές ανθρώπινες ιστορίες

Ψηφιακή αφήγηση: ένα εργαλείο αναδιήγησης - αναδόμησης της ιστορίας ενός αρχείου

- Με κύριο άξονα το παραπάνω εργαστήριο θα ανακύψουν και θα συζητηθούν σημαντικά ζητήματα που σχετίζονται με την αρχειακή έρευνα και την ψηφιακή αφήγηση, όπως:
- *Έρευνα στα αρχειακά τεκμήρια για ανθρώπινες ιστορίες, πνευματική και εμπορική δραστηριότητα ή γεγονότα.*
- *Η προσωπική μαρτυρία ή η αφήγηση γεγονότων ως τεκμηρίωση και εμπλουτισμός των αρχειακών τεκμηρίων.*
- *Η σχέση της μικρής, προσωπικής ιστορίας (ή των γεγονότων) με τη μεγάλη, καθολική ιστορία (από τους Θεσσαλούς λόγιους του Νεοελληνικού Διαφωτισμού στους εκπρόσωπους του Νεοελληνικού Διαφωτισμού).*

Ο ρόλος της ψηφιακής αφήγησης

Μέσω της ψηφιακής αφήγησης **συνδυάζοντας προσωπικές μαρτυρίες ή αφήγηση γεγονότων** σε συνδυασμό με το διάβασμα των αρχειακών τεκμηρίων με έναν άλλο τρόπο **(συνομιλία με ένα αρχείο)** θα υπάρξει η δυνατότητα **αναδιήγησης – αναδόμησης της ιστορίας ενός αρχείου.** Αυτή η διαδικασία **πιθανά** μπορεί να δώσει μια **άλλη οπτική στις γνώσεις μας για ένα αρχείο.**

Ο ρόλος της ψηφιακής αφήγησης

Θα λέγαμε, λοιπόν, ότι με αφορμή ένα αρχειακό τεκμήριο θα ανοίξουν δυο παράλληλες διεργασίες προσέγγισής του:

μία προς τα «έξω» (αναζήτηση πληροφοριών, τεκμηρίωση) και μία προς τα «μέσα» (...αναζήτηση στα προσωπικά μας βιώματα

Στόχος

Ο βασικός στόχος αυτού του εργαστηρίου της ψηφιακής αφήγησης, είναι η **καλλιέργεια μια άλλης οπτικής πάνω στα τεκμήρια της ιστορίας και στα βιώματα των ανθρώπων που είναι φορείς της**. Παράλληλα, οι συμμετέχοντες/ουσες θα γνωρίσουν μεθοδολογικά εργαλεία χρήσιμα για τις δικές τους ερευνητικές, καλλιτεχνικές ή εκπαιδευτικές δραστηριότητες.

Γενικότερη φιλοδοξία μας είναι να δημιουργηθούν ψηφιακές αφηγήσεις ή άλλα ιστορικά projects που να αξιοποιούν τα αρχεία και να συνδυάζουν την καλλιτεχνική αρτιότητα με την επιστημονική εγκυρότητα. Μέσα από τέτοιου είδους εργασίες πιθανόν **θα προκύψουν νέες διηγήσεις για τα γεγονότα και πιθανόν να αποκαλυφθούν νέα δεδομένα και πληροφορίες για τα ίδια τα αρχεία (εμπλουτισμός)**.

Περιγραφή του εργαστηρίου

Για την υλοποίηση της ψηφιακής αφήγησης θα πρέπει να προετοιμάσουμε ως πρώτο στάδιο τη διαδικασία της τεκμηρίωσης. Έτσι στο επόμενο στάδιο θα οδηγηθούμε στη δημιουργία του σεναρίου - ιστοριοπίνακα (storyboard) της εργασίας μας.

Στη διαδικασία αυτή, σίγουρα θα χρειαστούμε περισσότερες πληροφορίες πάνω στο συγκεκριμένο θέμα, θα πρέπει δηλαδή να υπάρχει μια πιο εμπειριστατωμένη έρευνα και διασταύρωση πηγών.

Περιγραφή του εργαστηρίου

Αυτές τις πληροφορίες θα τις αναζητήσουμε από τις εξής πηγές:

- α) από την σχετική βιβλιογραφία για τα γεγονότα της εποχής (ιστορικό, κοινωνικό και οικονομικό πλαίσιο της εποχής),
- β) περισσότερα τεκμήρια που σχετίζονται με το θέμα (τα επιπρόσθετα τεκμήρια μπορεί να είναι και διαφορετικής φύσης: πχ. ενώ το αρχικό υλικό είναι φωτογραφίες, το καινούργιο μπορεί να είναι έγγραφα, αποσπάσματα φιλμ, κλπ),

Περιγραφή του εργαστηρίου

- γ) προφορικές μαρτυρίες, μαρτυρίες από αποθετήρια και ομάδες προφορικής ιστορίας, συζητήσεις με κάποιο συγγενικό μέλος της οικογένειας που θα τύχει να έχει γνώση του συγκεκριμένου,
- δ) έρευνα σε αρχείο τοπικών εφημερίδων,
- ε) πληροφορίες από το διαδίκτυο.

Τα βήματα για την υλοποίηση του εργαστηρίου:

1^ο βήμα

Επιλογή – Παρουσίαση του αρχείου:

- διαδικασία επιλογής του αρχείου ή του υλικού για το οποίο θα δημιουργηθεί η ψηφιακή αφήγηση αλλά και η δημιουργία του βασικού κειμένου.
 - παρουσίαση του αρχείου ή του υλικού (θεματολογία, περίοδος, έκταση, σπανιότητα, είδος τεκμηρίων),
 - αιτιολόγηση για την επιλογή του αρχείου ή του υλικού (γιατί επιλέχθηκε αυτό το αρχείο ή το υλικό;).

Τα βήματα για την υλοποίηση του εργαστηρίου:

2^ο βήμα

Δημιουργία φακέλου (έντυπου – ψηφιακού) :

- δημιουργία ενός φακέλου όπου θα συγκεντρωθεί όλο το υλικό (έντυπο ή ψηφιακό) σε κατηγορίες (φωτογραφίες, έγγραφα κλπ),
- επιλογή μουσικής, αποσπασμάτων ταινιών, εκπομπών που πιθανά μπορεί να χρησιμοποιηθούν στη ψηφιακή αφήγηση,
- προετοιμασία για το εντοπισμό της ευρύτερης ιστορικής περιόδου και συσχέτιση με τα τοπικά ιστορικά γεγονότα.

Τα βήματα για την υλοποίηση του εργαστηρίου:

3^ο βήμα

Μελέτη και δημιουργία περιλήψεων – υποθέσεων – απόψεων - ιδεών:

- μελέτη του κάθε τεκμηρίου (συσχετισμός των τεκμηρίων, ανάλυση περιεχομένου, ενδυματολογική ανάλυση, σημειολογική ανάλυση, εντοπισμός χώρου, χρόνου και τοποθεσίας),
- διερεύνηση ανθρώπινων ιστοριών (ατομικών ή ευρύτερα κοινωνικών) οι οποίες είναι κρυμμένες, πολύ συχνά, ακόμα και σε ένα «ουδέτερο» υπηρεσιακό έγγραφο.

Τα βήματα για την υλοποίηση του εργαστηρίου:

4^ο βήμα

Σχεδιασμός ενός αρχικού σεναρίου – ιστοριογραμμής (storyboard):

- διατύπωση ερωτημάτων (α) ποιο είναι το βαθύτερο νόημα της αφήγησης μας;, β) ποια είναι η δική μας ματιά σ' αυτή την νέα αφήγηση;, γ) τι είναι αυτό που κάνει μια προσωπική ιστορία «άξια» να ειπωθεί και, ακόμα περισσότερο, να γίνει ψηφιακή αφήγηση;),
 - επιλογή αφηγηματικής προσέγγισης,
- τελική επιλογή προφορικών μαρτυριών (κριτήρια για την επιλογή αποσπασμάτων από πιθανές συνεντεύξεις ώστε να έχουμε στη διάθεση μας ελκυστικές μαρτυρίες),

Τα βήματα για την υλοποίηση του εργαστηρίου:

4^ο βήμα

Σχεδιασμός ενός αρχικού σεναρίου – ιστοριογραμμής (storyboard):

- επιλογή μουσικής για το μουσικό χαλί της αφήγησης,
- τελική επιλογή γραπτών μαρτυριών (ημερολόγια, χειρόγραφα, επιστολές, καρτ ποστάλ κ.ά.),
- τελική επιλογή αποσπασμάτων από ταινίες, ντοκιμαντέρ αρχείων,
- τελική επιλογή υλικού από αναζήτηση στο διαδίκτυο.
- Τι είναι αυτό που κάνει μια ιστορία «άξια» να ειπωθεί και, ακόμα περισσότερο, να οπτικοποιηθεί;

Τα βήματα για την υλοποίηση του εργαστηρίου:

5^ο βήμα

Παραγωγή ψηφιακής αφήγησης (εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών):

- εκμάθηση λογισμικού,
- επεξεργασία ήχου και βίντεο,
 - μοντάζ και δομικές,
- παραγωγή ψηφιακής αφήγησης.

Πηγές

Παρουσίαση «Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στη Διδασκαλία και τη Μάθηση», Μάθημα επιλογής 7ο εξάμηνο, Τμήμα Επιστημών της Εκπαίδευσης και της Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία, Πανεπιστήμιο Πατρών. Ενότητα 8: Ψηφιακή Αφήγηση (Digital Storytelling) & Διαδραστική Αφήγηση (Interactive Narrative), Βασίλειος Κόμης.

Προδιαγραφές από έντυπο «Εργαστήριο του ανθρωποκεντρικού ντοκιμαντέρ, που έχει βιωματικό χαρακτήρα και επικεντρώνετε στο θέμα: **Από το αρχειακό τεκμήριο στον σχεδιασμό ενός ιστορικού ντοκιμαντέρ με ανθρώπινες ιστορίες**» του σκηνοθέτη Βασίλη Λουλέ.





ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗ Δ/ΝΣΗ Π/ΘΜΙΑΣ & Δ/ΘΜΙΑΣ ΕΚΠ/ΣΗΣ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ
(ΠΕ.Κ.Ε.Σ.) ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ



Ευχαριστώ !

Φτιάχνοντας ιστορίες για τα
200 Χρόνια από την
Ελληνική Επανάσταση του
1821