

Τεχνικές Εκπαιδευτικού Δράματος με χρήση ΤΠΕ σε συνθήκες Μικτής Μάθησης

Τεχνικές Εκπαιδευτικού Δράματος με χρήση ΤΠΕ σε συνθήκες Μικτής Μάθησης



ΕΥΦΡΟΣΥΝΗ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗ
Εκπαιδευτικός Δράματος
και Νηπιαγωγός



Μικτή Μάθηση (*Blended Learning*)

Ορισμός: ο συνδυασμός της φυσικής τάξης με την εικονική τάξη (*flipped classroom*) είτε σύγχρονα είτε ασύγχρονα (*synchronous and asynchronous learning*)

Στόχοι Θεατρικής Αγωγής

Μολονότι το μάθημα της Θεατρικής Αγωγής είναι καθαρά βιωματικό, ο τρόπος που μπορεί να διδαχτεί εξ αποστάσεως μπορεί να επιφέρει θετικά αποτελέσματα θέτοντας οι εκπαιδευτικοί τους παρακάτω στόχους:

- να αποκτήσουν γνώσεις για εναλλακτικές μορφές διδασκαλίας και αξιολόγησης
- να δημιουργήσουν θετικές προϋποθέσεις κατανόησης και εμπέδωσης της ύλης από τους μαθητές
- να συνδυάσουν τη θεωρία με την πρακτική
- να συμμετέχουν ενεργά σε συζητήσεις για τη διδασκαλία και τη μάθηση
- να συζητήσουν την προσωπική τους εξέλιξη ως εκπαιδευτικοί
- να ενδυναμωθούν και να αποκτήσουν εμπειρία στη συνδυαστική χρήση διαφορετικών μαθησιακών περιβαλλόντων

Οφέλη θεατρικής αγωγής

1) community based learning

2) student voice

3) σχέσεις αναγνώρισης, **Honneth, 2000**

(σχέσεις μέριμνας και αγάπης (ενσυναίσθηση), σχέσεις δικαίου (ηθικός σεβασμός), αλληλεγγύη (χώρος για προσωπικά βιώματα) (Γκόβαρης, 2017, σ.12)

Stop motion animation στην Εκπαίδευση

Στάδια:

- Η δημιουργία της ιστορίας
- Η δημιουργία των διαλόγων
- Η ζωγραφική των φιγούρων σε χαρτί
- Η διανομή των ρόλων
- Η ηχογράφηση των φωνών των παιδιών

Stop motion animation στην Εκπαίδευση

- επίδειξη της τεχνικής του stop motion στα παιδιά
- δημιουργία φόντων-σκηνικών
- σκηνοθεσία και διαδικασία των λήψεων μέσω της εφαρμογής του stop motion studio pro
- εξαγωγή του αρχείου
- μουσική επένδυση
- δημιουργία των credits (τίτλοι αρχής και τέλους) και
- παρουσίαση



Script

Τι πρέπει να έχει μια ιστορία για να έχει ενδιαφέρον;

- Αρχή
- Μέση
- Τέλος
- Παρουσιάζουμε μια φυσιολογική κατάσταση
- Στη συνέχεια αυτή η κατάσταση διακόπτεται από ένα πρόβλημα ή δυσκολία (ρήξη)
- Ίσως χρειαστεί κάποια βοήθεια
- Το πρόβλημα λύνεται. Όμως η κατάσταση έχει αλλάξει.
- Η ιστορία πρέπει να στέλνει ένα μήνυμα.
- Το μήνυμα πρέπει να μπορεί να μας διδάξει κάτι χρήσιμο για τη γενικότερη στάση στη ζωή μας.



...ΣΤΙΓΜΕΣ...

- Τα παιδιά επιλέγουν τους ήρωες και δημιουργούν τους διαλόγους.
- Ο αφηγητής είναι μια φωνή κι όχι κάποια φιγούρα.

Κίνηση και λόγος

- ▶ Ο λόγος κάθε φορά πρέπει να συμπίπτει με τον χρόνο της δράσης της κάθε φιγούρας-ήρωα. Κίνηση και λόγος πρέπει χρονικά να ταιριάζουν, ώστε να προκύπτει ένας κοινός ρυθμός.

Σκηνογραφία

- Τα παιδιά σχεδιάζουν και ζωγραφίζουν τις φιγούρες καθώς και μέρη του σκηνικού.

Προσοχή:

- Σημείωση: τα μέλη που κινούνται όπως χέρια, φτερά κ.λ.π. πρέπει να είναι αποκομμένα από το υπόλοιπο σώμα της φιγούρας, αλλά να μπορούν να συνδέονται μεταξύ τους, ώστε και να φαίνονται ότι είναι μέρος της φιγούρας αλλά και να κινούνται ανεξάρτητα.

Ηχογράφηση

- Η ηχογράφηση μπορεί να γίνει στο σχολείο με τη συσκευή του κινητού τηλεφώνου μέσω μιας εφαρμογής ηχογράφησης, την vrecorder, η οποία κατευθείαν στέλνει τα αρχεία ήχου μέσα στην εφαρμογή του stop motion.

Εφαρμογή

- Η εφαρμογή που μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην πιο απλή μορφή της λέγεται stop motion studio. Η πιο εξελιγμένη της μορφή λέγεται stop motion studio pro και μπορεί εγκατασταθεί σε όλα τα λογισμικά: **android/ios/windows.**

Η απλή είναι δωρεάν ενώ η εξελιγμένη κοστίζει εφάπαξ 4,99 ευρώ.

- Δημιουργία σκηνικών



Λήψη

- τοποθετούμε τις φιγούρες στο σκηνικό και κάνουμε λήψη
- φορτώνουμε το πρώτο αρχείο ήχου
- κουνάμε σταδιακά τη φιγούρα και κάθε φορά πατάμε το κουμπί της λήψης έως ότου ολοκληρωθεί το αρχείο του ήχου
- επαναλαμβάνουμε στην επόμενη σκηνή, που καθορίζεται από τα ηχογραφημένα λόγια
- Μουσική επένδυση

Ψηφιακή Αφήγηση – Digital Storytelling

- ▶ Η πρόοδος που πραγματοποιείται τα τελευταία χρόνια στον τομέα της τεχνολογίας δεν έχει αφήσει ανεπηρέαστο τον τομέα της αφήγησης. Η εξέλιξη που έχει πραγματοποιηθεί στο διαδίκτυο τα τελευταία χρόνια έχει αλλάξει ριζικά τον τρόπο δόμησης και οργάνωσης πληθώρας πληροφοριών, γεγονός που έχει επιπτώσεις τόσο σε κοινωνικό όσο και επιστημονικό επίπεδο.
- ▶ Στην εποχή του Web 2.0 οι χρήστες δεν είναι απλοί καταναλωτές της διαθέσιμης πληροφορίας, αλλά έχουν τη δυνατότητα να δημοσιεύουν υλικό στο διαδίκτυο, να επεξεργάζονται τις διαθέσιμες πληροφορίες και να συμμετέχουν στο σχολιασμό αλλά και τη μετάδοση αυτών. Η τεχνολογική πρόοδος όταν εφαρμόζεται κατάλληλα, μπορεί να ενισχύσει σημαντικά την εκπαιδευτική αποτελεσματικότητα της στρατηγικής της αφήγησης.




Εργαλεία Ψηφιακής Αφήγησης

- [Storybird](#)
- [Lego Comic Builder](#)
- [Cosy Comic Strip Creator](#)
- [Camtasia Studio](#)
- [MovieMaker](#)
- [Storyboard Artist Studio](#)
- [My Story Maker](#)
- [Storify](#)
- [Voicethread](#)

Προϋποθέσεις


- 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.
- 3. Συναίσθημα:** Οι ψηφιακές αφηγήσεις θα πρέπει να μεταφέρουν και να «ξυπνούν» συναισθήματα στον ακροατή. Μέσω των συναισθημάτων (π.χ. 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.



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.

7. Ρυθμός εξέλιξης: Ο ρυθμός με τον οποίο εξελίσσεται η ιστορία είναι καθοριστικός για τη διατήρηση του ενδιαφέροντος του ακροατηρίου. Μια ιστορία στην οποία τα γεγονότα εξελίσσονται πολύ γρήγορα μπορεί να κουράσει τον ακροατή, ο οποίος δεν μπορεί να παρακολουθήσει την πλοκή και να συνδέσει τις πληροφορίες που λαμβάνει. Αντίθετα, μια ιστορία που εξελίσσεται αργά απωθεί το ενδιαφέρον του ακροατή. 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.




Η **ψηφιακή αφήγηση** μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης, συμπεριλαμβανομένης της εκπαίδευσης ενηλίκων και δια βίου μάθησης, σε όλα τα επιστημονικά πεδία και μπορεί να συνδυαστεί με πολλές άλλες στρατηγικές μάθησης όπως το παιχνίδι ρόλων ([Τσιλιμένη](#) 2007).

Τέλος, προκειμένου η στρατηγική αυτή να εφαρμοστεί αποτελεσματικά θα πρέπει να αρχίσει με την αντίδραση των εκπαιδευομένων σε μια προτρεπτική εμπειρία και να ολοκληρώνεται με το διαμοιρασμό των ψηφιακών αφηγήσεων μεταξύ των εκπαιδευομένων και τον σχολιασμό τους.

Βήματα

- 1. Συγγραφή:** 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. Το στάδιο αυτό είναι αρκετά κρίσιμο για την επιτυχία της τελικής ψηφιακής αφήγησης.
- 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.
- 3. Εικονογραφημένο σενάριο/«storyboard»:** Το στάδιο αυτό περιλαμβάνει τη 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), ώστε να μπορούν εύκολα να αναζητήσουν το αντίστοιχο πολυμεσικό υλικό στο επόμενο βήμα.





4. 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.

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.

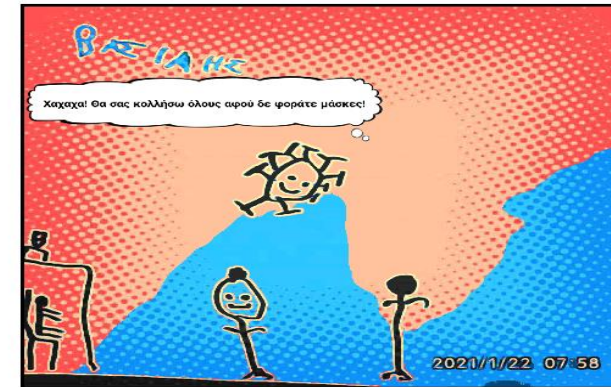
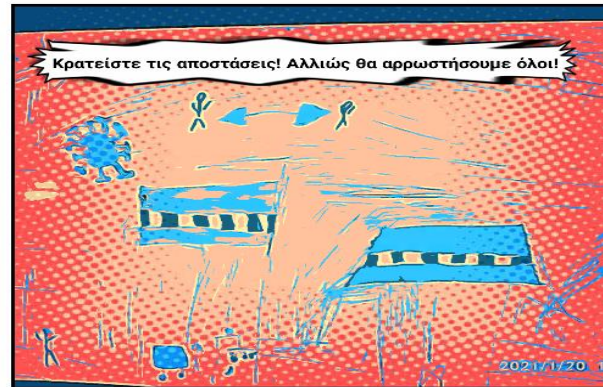
Πλεονεκτήματα ΨΑ στην Εκπαίδευση

- ▶ **Διαδραστικότητα:** Οι ψηφιακές ιστορίες, παρέχουν στον ακροατή μια πιο εύκαμπτη και λιγότερο γραμμική εξέλιξη, καθώς επιτρέπουν την διαφορετική κάθε φορά περιήγηση στα επεισόδια, προκαλώντας συνεχείς ανατροπές στις προσδοκίες του κοινού.
- ▶ **Ελκυστικό/Αυθεντικό περιβάλλον μάθησης:** Σύμφωνα με τον Coventry, η ψηφιακή αφήγηση προσφέρει ένα αυθεντικό εκπαιδευτικό περιβάλλον, στον οποίο τόσο οι ακροατές όσο και οι αφηγητές έχουν τη δυνατότητα να αναπτύξουν τον προσωπικό και τον αφηγηματικό λόγο τους, να απεικονίσουν τις γνώσεις, να παρουσιάσουν την ιστορία τους και να λάβουν ανατροφοδότηση. Επιπλέον, σύμφωνα με έρευνα του [Georgetown University](#), οι γνώσεις που μεταδίδονται μέσω των ψηφιακών αφηγήσεων απομνημονεύονται πιο εύκολα και διατηρούνται για μεγαλύτερο διάστημα στη μνήμη των εκπαιδευόμενων, λόγω της συναισθηματικής διάστασης που περιλαμβάνουν.



**Παραδείγματα Ψηφιακού κόμικ,
Ψηφιακής Αφήγησης και Ψηφιακού
animation με παιδιά του 2^{ου}
Νηπιαγωγείου Ευξεινούπολης**

COMICA



Με αφορμή τον **τροχό των ερωτημάτων** δημιουργήσαμε την παρακάτω ιστορία..





ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ ΣΤΗΝ ΠΟΛΗ ΜΑΣ

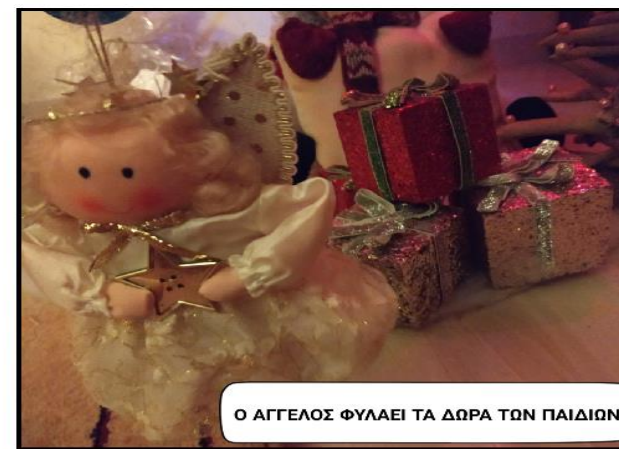
2020/12/4 15



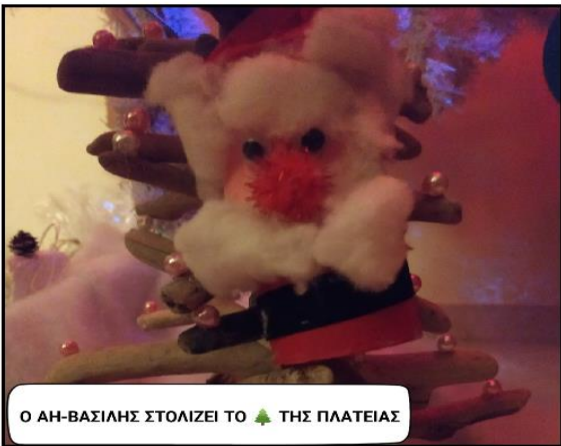
ΞΩ ΚΑΝΕΙ ΚΡΥΟ ΚΙ ΕΧΟΥΜΕ ΚΟΡΟΝΟΪΟ. ΔΕΝ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΚΑΝΕΙΣ



ΔΩΡΑ ΓΙΑ ΤΑ ΦΤΩΧΑ ΠΑΙΔΙΑ!



Ο ΑΓΓΕΛΟΣ ΦΥΛΛΕΙ ΤΑ ΔΩΡΑ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ



Ο ΑΗ-ΒΑΣΙΛΗΣ ΣΤΟΛΙΖΕΙ ΤΟ 🌲 ΤΗΣ ΠΛΑΤΕΙΑΣ



ΒΟΗΘΟΙ ΜΟΥ! ΦΕΡΤΕ ΜΟΥ ΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ!



ΤΑΡΑΝΔΕ ΠΟΤΕ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΕΤΟΙΜΟ ΤΟ ΕΛΚΗΘΡΟ;



ΠΑΜΕ ΝΑ ΠΟΥΜΕ ΤΑ ΚΑΛΑΝΤΑ;



ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ΜΕ ΤΟ ΧΙΟΝΙ



Ο ΧΙΟΝΑΝΘΡΩΠΟΣ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙ ΜΕ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ



ΡΟΥΝΤΟΛΦ ΕΧΟΥΜΕ ΜΕΓΑΛΟ ΤΑΞΙΔΙ!



ΝΑ ΤΑ ΠΟΥΜΕ;



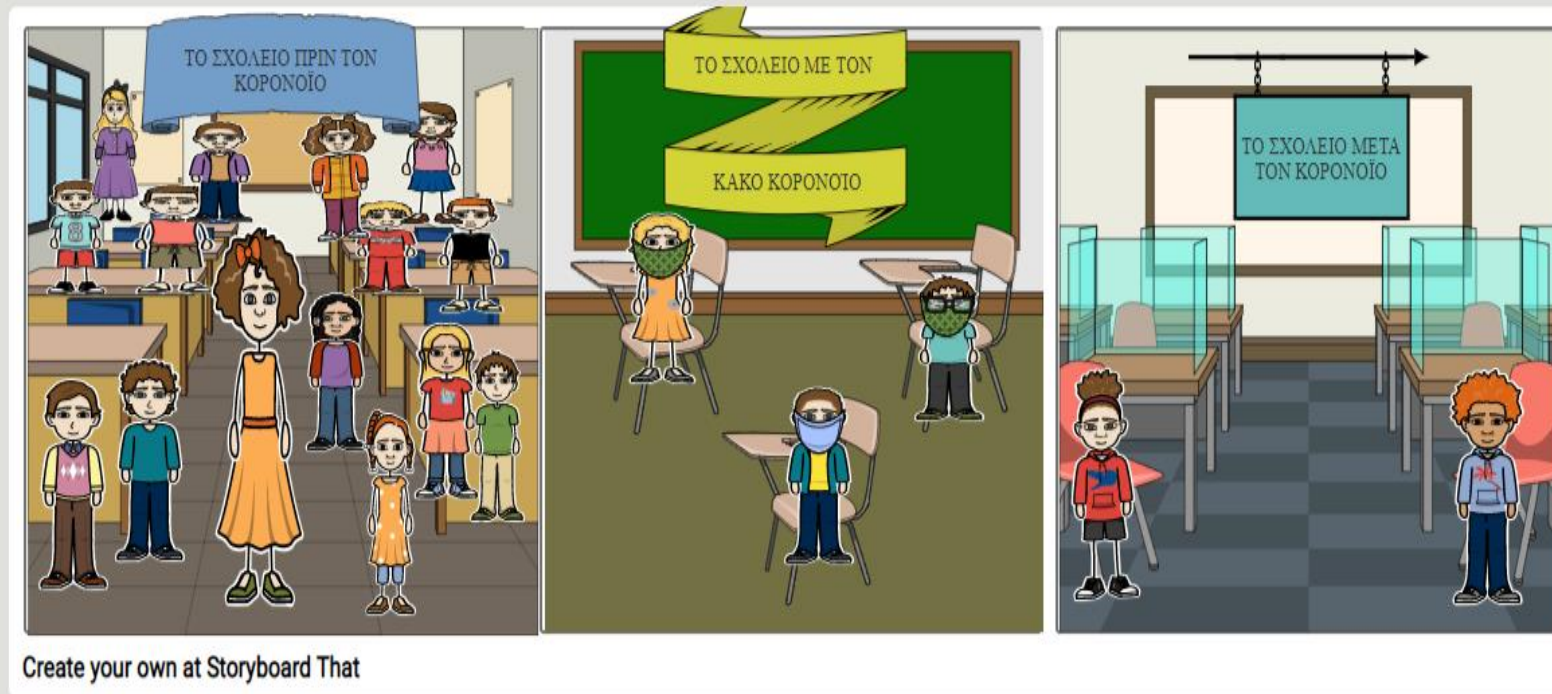


AVENGERS με Picpac

Τα βήματα που ακολουθήσαμε:

- 1) Ο ορισμός του σεναρίου
- 2) Επιλογή ηρώων και αντικειμένων/παιχνιδιών των παιδιών που τους αντιπροσωπεύουν
- 3) Η σκηνοθεσία και η σκηνογραφία
- 4) Η λήψη 82 φωτογραφιών από συσκευή κινητού τηλεφώνου καρέ καρέ
- 5) Η εισαγωγή και επεξεργασία των 82 λήψεων από το πρόγραμμα μετατροπής φωτογραφιών σε κινούμενα σχέδια (picpac)
- 6) Η επιλογή της κατάλληλης μουσικής
- 7) Η παρουσίαση του ψηφιακού animation μέσα από το ψηφιακό μουσείο της τάξης που δημιουργήσαμε (<https://youtu.be/s8Z2D86oXSA>).

Ψηφιακή αφήγηση STORYBOARDTHAT



ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΟ ΧΙΟΝΙ

Updated 22/2/2021





Οδηγίες

- 1^ο κελί: Πού και ποιος;
 - 2^ο κελί: Τι συμβαίνει;
 - 3^ο κελί: Λύση
-
- 1^ο κελί: Πριν
 - 2^ο κελί: Τώρα
 - 3^ο κελί: Μετά



Άξονες

- 1^{ος}: Ερώτημα
- 2^{ος}: Συναισθηματικό περιεχόμενο
- 3^{ος}: Σε ποιον απευθύνομαι;

Περιγραφή

Με την εφαρμογή Storyboardthat δημιουργήσαμε αφηγήσεις σε τρεις χρόνους (πριν, τώρα, μετά). Τα παιδιά επέλεξαν ελεύθερα το θέμα που αναφερόταν στον καιρό και στην πανδημία. Εργαστήκαμε ως εξής:

- ✓ Επίδειξη του Storyboardthat
- ✓ Επιλογή θέματος
- ✓ Επεξεργασία

Τα παιδιά αυτονομήθηκαν στη χρήση της εφαρμογής και δημιούργησαν το δικό τους αποτέλεσμα. Τρία κελιά με αναφορά στο πριν, το τώρα και το μετά, που περιγράφουν μια μικρή αφήγηση με χρονική σειρά. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα βοήθησε τα παιδιά να κατανοήσουν τι σημαίνει πριν, τώρα και μετά. Πριν την ενασχόληση τους με τη δράση αυτή, δυσκολεύονταν να τοποθετήσουν χρονικά στη σωστή σειρά διάφορα γεγονότα. Στη συνέχεια δραματοποίησαν τις εικόνες στην τάξη.

Αγάλματα και χρονικοί άξονες

Σκεπάστε με αδερφές μου! Μόλις
γεννήθηκα και κρυώνω!





Έχοντας προηγηθεί η αφήγηση σε τρεις χρόνους και το ψηφιακό κόμικ, ασχοληθήκαμε με το άγαλμα της θεάς Αφροδίτης και συγκεκριμένα με τη γέννησή της.

Αφού μελετήσαμε την εικόνα, τα παιδιά ενσωμάτωσαν το κόμικ με την ανίχνευση της σκέψης και χρησιμοποιήσαμε το **tableau vivant** για να αναπαραστήσουμε την εικόνα.

Ως επόμενη δράση χωρίσαμε το γεγονός της γέννησης σε τρεις φάσεις: **πριν, τώρα, μετά**. (Στο σημείο αυτό κλήθηκαν τα παιδιά να ενεργοποιήσουν τη φαντασία τους και να σκεφτούν μια στιγμή που προηγείται της γέννησης και μία που ακολουθεί. Μετά από ιδεοθύελλα και πειραματισμούς η απόδοση των σκηνών υλοποιήθηκε με σκηνοθεσία των παιδιών και με παγωμένες εικόνες).

Ολοκληρώσαμε τη δράση με τη λήψη φωτογραφιών και την εισαγωγή τους στον υπολογιστή για επεξεργασία και τελική μορφή.

**Μια άλλη μορφή ψηφιακής αφήγησης
μπορεί να προκύψει μέσα από τη
δημιουργία αφίσσας..**



POSTERMYWALL



Σο Νηπιαγωγείο Ευξινούπολης

Τεχνική της «παγωμένης εικόνας» (still image)

- Αφόρμηση: ένα παραμύθι με αναφορά στη σχολική βία
- Συζήτηση
- «Ηχηρή λέξη» που δίνει το νόημα όσων συζητήσαμε
- Προσδιορισμός της ηχηρής λέξης
- Απόφαση για Δραματοποίηση της ηχηρής λέξης που περιγράφει το νόημα με χρήση του **tableau vivant** ή αλλιώς **παγωμένη εικόνα** ή **δυναμική εικόνα** ή **ζωντανή εικόνα** ή **φωτογραφία** ή **πλαστική πόζα**
- Επίδειξη της τεχνικής και αναφορά στη σημασία του:

Τι είναι το tableau vivant;

- Το **tableau vivant** είναι μια στατική σκηνή που περιέχει έναν ή περισσότερους ανθρώπους, οι οποίοι παραμένουν αθόρυβοι και ακίνητοι.
- Περιγράφει **μόνο μια στιγμή** ενός θέματος.
- Διηγείται **αυτή τη στιγμή** με θεατρικότητα.

POSTERMYWALL

- Επίδειξη του **POSTERMYWALL** (εφαρμογή δημιουργίας ψηφιακής αφίσας)
- Σκηνοθεσία και λήψη φωτογραφιών
- Επεξεργασία του υλικού
- Δημιουργία αφίσας

SWAY

- Ο ΠΑΛΛΕ ΜΟΝΟΣ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ
- <https://sway.office.com/f4r9HeTMii2FmFZd?ref=Link&loc=play>



➤ ΤΟ ΝΤΟΥΕΤΟ ΤΩΝ ΓΑΤΩΝ

➤ <https://sway.office.com/qBPbNDB0r7aE0Imf?ref=Link&loc=play>



Σας ευχαριστώ πολύ