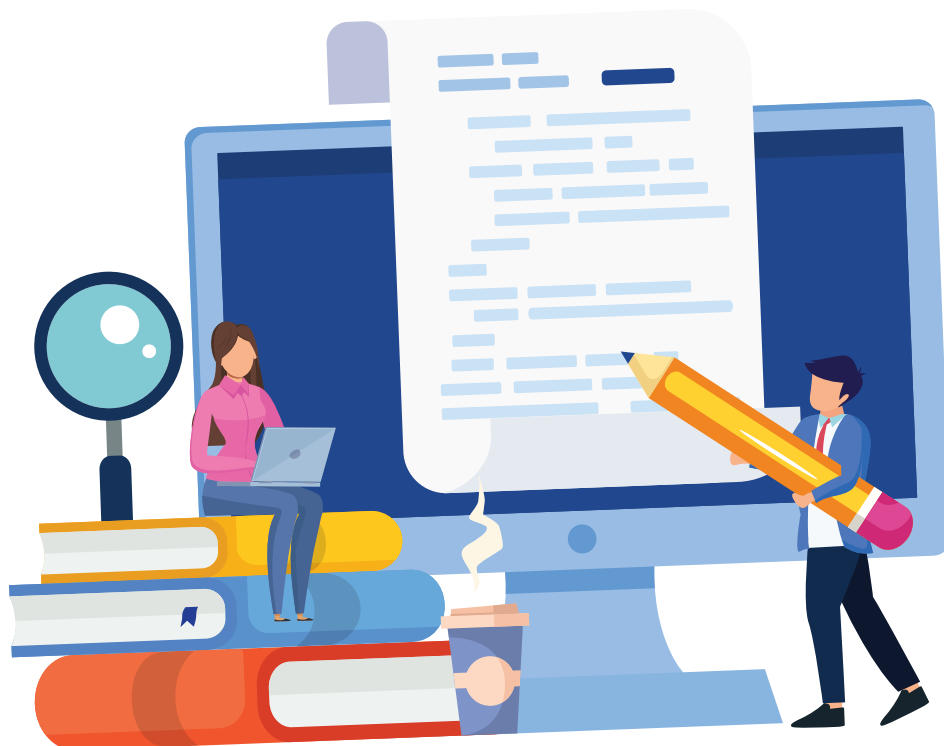




## Οδηγός Εκπαιδευτικού



### Εισαγωγή στο Digital storytelling

1



## Εισαγωγή

Στην παρούσα εισαγωγή, παρουσιάζονται ορισμένες βασικές έννοιες της ψηφιακής αφήγησης ιστοριών (digital storytelling). Μέσα από τις δραστηριότητες που σχετίζονται με το digital storytelling τίθενται οι βάσεις για τη δημιουργία ψηφιακής αποτύπωσης μιας ιστορίας.

### Απευθύνεται σε:

Παιδιά, εκπαιδευτικούς και κάθε ενδιαφερόμενο χρήστη που θέλει να εισαχθεί στις βασικές έννοιες της ψηφιακής αφήγησης ιστοριών (digital storytelling), δηλαδή τη δημιουργία και ψηφιακή αποτύπωση μιας ιστορίας.

### Στόχοι

Οι διδακτικοί στόχοι της δραστηριότητας περιλαμβάνουν:

- Τη γνωριμία/εξοικείωση με απλές έννοιες της ψηφιακής αφήγησης ιστοριών (digital storytelling)
- Τη γνωριμία με χρήσιμα ψηφιακά εργαλεία για την υλοποίηση του digital storytelling



## Υλοποίηση

### Ξεκινάμε;

#### Η αξία της αφήγησης ιστοριών (storytelling)

Ο άνθρωπος, καθόλη τη διάρκεια της ζωής του αλλά και της ιστορίας, σχηματίζει, αφηγείται, εμπλέκεται, ακούει, συμμετέχει και καταγράφει ιστορίες. Παράλληλα η αφήγηση, οι ιστορίες και τα παραμύθια είναι ιδιαίτερα σημαντικά στη ζωή των νέων, καθώς είναι παρόντα στη ζωή τους με πολλούς τρόπους:

- Στην εκπαίδευση διάφορες ιστορίες - με τη μορφή θεατρικών έργων, μυθιστορημάτων, ποιημάτων και ταινιών - παρέχουν στους μαθητές και τις μαθήτριες σημεία αναφοράς ώστε να δημιουργήσουν διασυνδέσεις μεταξύ κειμένων και στοιχείων και να προχωρήσουν στην καλύτερη και βαθύτερη κατανόηση εννοιών, καταστάσεων και πεδίων.
- Στο περιβάλλον της θεραπείας, η ιστορία παρέχει ένα «ασφαλές» πλαίσιο για να κατανοήσουν τα παιδιά τον εαυτό τους και τις καταστάσεις που ζούνε.
- Στην προσωπική τους ζωή τα παιδιά «καταναλώνουν» και ανταλλάσσουν συνεχώς διαφορετικές μορφές ιστοριών μέσα από ταινίες, την τηλεόραση, ιστοσελίδες, κοινωνικά δίκτυα και ούτω καθεξής.

Σύμφωνα με την Emma Parfit (2019) στην εκπαίδευση συναντάμε την τεχνική της αφήγησης ιστοριών (storytelling) εδώ και πολλά χρόνια για την **προώθηση** του εγγραμματισμού, των μαθηματικών, των φυσικών επιστημών, της συμπερίληψης μαθητών και μαθητριών με μαθησιακές δυσκολίες ή αναπηρία αλλά και για την **καλλιέργεια** της κοινωνικότητας και της αίσθησης του «ανήκειν». Στοιχεία από έρευνες δείχνουν πως, εκτός από την εμπάθυνση που αποκτούν στο υπό μελέτη γνωστικό αντικείμενο, μέσα από τεχνικές storytelling, τα παιδιά βελτιώνουν τις γλωσσικές τους ικανότητες, αναπτύσσουν το λεξιλόγιό τους και ενδυναμώνουν τις δεξιότητες επικοινωνίας. Η Parfit συνεχίζει, τονίζοντας ότι οι αφηγήσεις των παιδιών επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνονται τον εαυτό τους, τους βοηθούν να διαμορφώσουν την ταυτότητά τους και να κατανοήσουν καλύτερα τον κόσμο γύρω τους.



## Υλοποίηση

### Ψηφιακή αφήγηση ιστοριών (Digital storytelling)

Η ψηφιακή αφήγηση ιστοριών (Digital Storytelling) χρησιμοποιεί ψηφιακά εργαλεία για να «ζωντανέψει» μια αφήγηση. Οι ψηφιακές ιστορίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να εξηγήσουν μια έννοια, να αποτυπώσουν μια προσωπική εμπειρία, να αφηγηθούν εκ νέου ένα ιστορικό γεγονός ή να προβάλουν ένα επιχειρήμα. Οι ψηφιακές ιστορίες είναι συνήθως βίντεο ή κάποιας μορφής animation που συνδυάζουν ήχο, εικόνες και βίντεο κλιπ για την αφήγηση της ιστορίας.

Στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα του Δημοτικού, η τεχνική του digital storytelling μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε πολλά μαθήματα του αναλυτικού προγράμματος σπουδών και με διαφορετικές ευκαιρίες. Ενδεικτικά παραδείγματα, που σε καμία περίπτωση δεν εξαντλούν τις δυνατότητες, είναι τα εξής:

- Ιστορία με περιβαλλοντικό μήνυμα για την κλιματική αλλαγή (Μελέτη Περιβάλλοντος, Φυσικά)
- Αφήγηση της ζωής ενός ήρωα της επανάστασης του 1821 (Ιστορία)
- Αποτύπωση του κύκλου του νερού, της λειτουργίας ενός ηλεκτρικού κυκλώματος, βασικών εννοιών μηχανικής ή άλλων διεργασιών ή/και εννοιών στις φυσικές επιστήμες (Φυσικά).
- Δημιουργία κινούμενης εικόνας, αφήγησης, απόδοσης κίνησης σε ένα γλυπτό, μια μακέτα, μια ζωγραφιά (Εικαστικά και οριζόντια σε όλα τα μαθήματα).
- Δημιουργία ψηφιακής αφήγησης της ζωής στο σχολείο για διάφορες εκδηλώσεις (γιορτές, αποφοιτήσεις, εκδρομές κ.τ.λ.)
- Δημιουργία ξενόγλωσσης ψηφιακής ιστορίας (Αγγλικά ή άλλη ξένη γλώσσα)
- Αποτύπωση κανόνων, πρακτικών ή επιδόσεων σε διάφορα αθλήματα, παιχνίδια, χορούς ή ασκήσεις (Φυσική Αγωγή και οριζόντια σε όλα τα μαθήματα).
- Καμπάνια ευαισθητοποίησης για κάποιο θέμα: π.χ. Κατά του καπνίσματος, υπέρ μιας περιβαλλοντικής πρωτοβουλίας, υπέρ της συμπερίληψης, κατά της βίας και των έμφυλων διακρίσεων κ.τ.λ. (οριζόντια σε όλα τα μαθήματα).
- Εργαλείο αναστοχασμού για τους μαθητές και τις μαθήτριες (οριζόντια σε όλα τα μαθήματα)



## Υλοποίηση

### Προετοιμασία και Δομή της Ιστορίας

Όπως τονίζει η Liz Blazer (2020) η προετοιμασία μιας ιστορίας, είναι καίριας σημασίας για τη δημιουργία και την αφήγησή της. Συγκεκριμένα, πριν προχωρήσουμε στη συγγραφή ή τη δημιουργία οποιασδήποτε ροής λέξεων ή εικόνων, καλούμαστε να απαντήσουμε σε τρεις ερωτήσεις:

1

#### Τι ιστορία είναι;

Η πρώτη ερώτηση έχει να κάνει με τη δημιουργία της βασικής ιδέας (concept). Στο σημείο αυτό, πριν κάνουμε οτιδήποτε άλλο, καλούμαστε να απαντήσουμε στις εξής βασικές ερωτήσεις:

- Τι μορφή θα έχει; (Ταινία μικρού μήκους, διαφήμιση, ντοκιμαντέρ, κινούμενα σχέδια, κ.τ.λ.)
- Σε ποιους απευθύνεται; (Ευρύ κοινό, συμμαθητές/τριες, γονείς, σχολείο, κ.τ.λ.)
- Τι διάρκεια θα έχει; (Τριάντα δευτερόλεπτα, τέσσερα λεπτά κ.τ.λ.)
- Τι στόχο θα έχει; (καμπάνια ευαισθητοποίησης, απλοποίηση ή οπτικοποίηση εννοιών κ.τ.λ.)
- Πότε πρέπει να είναι έτοιμο;

2

#### Πώς μοιάζει;

Στην αφήγηση μιας ιστορίας έχει, πάντα, αξία η προ-απεικόνιση. Ένα πρόχειρο σκαρίφημα/σχέδιο της ιστορίας το οποίο θα βάλει τις ιδέες μας σε μια τάξη και θα μας βοηθήσει να οργανώσουμε καλύτερα τα επόμενά μας βήματα.

3

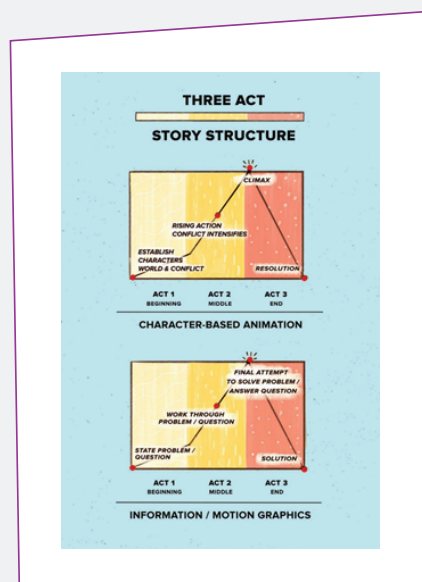
#### Από τι αποτελείται;

Η τυπική, γραμμική προσέγγιση μιας ιστορίας αποτελείται από τρεις πράξεις:

- Πράξη Α' | Η Αρχή της Ιστορίας: Στην πρώτη πράξη εισάγουμε/σκιαγραφούμε τους χαρακτήρες μας και θέτουμε το πρόβλημα.

## Υλοποίηση

- Πράξη Β' | Η Μέση της Ιστορίας: Στη δεύτερη πράξη οι χαρακτήρες μας αγωνίζονται για την επίλυση του προβλήματος, συγκρούονται, προβληματίζονται, δυσκολεύονται, προσπαθούν.
- Πράξη Γ' | Το Τέλος της Ιστορίας: Στην τρίτη και τελευταία πράξη η ιστορία τελειώνει καθώς οι χαρακτήρες μας επιλύουν το πρόβλημα.



Πηγή εικόνας: L. Blazer, *Animated Storytelling: Simple steps for creating animation and motion graphics*, Peachpit Press, 2nd edition, 2020.

Σε αντίθεση με την παραπάνω προσέγγιση, η μη-γραμμική αφήγηση μιας ιστορίας μπερδεύει τα παραπάνω στοιχεία μεταξύ τους, φέρνοντας για παράδειγμα το τέλος της ιστορίας στην αρχή και ξεκινώντας ανάποδα ή εισάγοντας στοιχεία έκπληξης και ανατροπής.

Οι δραστηριότητες που θα βρείτε σε αυτήν την ενότητα, έχουν ως στόχο να αποτελέσουν μια εισαγωγή στην ψηφιακή αφήγηση ιστοριών (digital storytelling), μέσω της χρήσης απλών ψηφιακών εργαλείων, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν από μαθητές και μαθήτριες του Δημοτικού.



## Υλοποίηση

Σε αυτήν την ενότητα, λοιπόν, θα βρείτε τέσσερις δραστηριότητες:

1. Η πρώτη εισάγει τους μαθητές και τις μαθήτριες στα δομικά στοιχεία μιας ιστορίας και τη μεθοδολογία δημιουργίας της.
2. Η δεύτερη βοηθά στην εξοικείωση με την απόδοση πληροφοριών με εικόνες.
3. Η τρίτη χρησιμοποιεί την πλατφόρμα Scratch, ως ένα μέσο αφήγησης ιστοριών.
4. Η τέταρτη βοηθά στην εξοικείωση με την τεχνική του animation και του stop motion.

Στόχος των δραστηριοτήτων δεν είναι να εξαντλήσουν τις τεχνικές και τα εργαλεία της αφήγησης ιστοριών, αλλά να θέσουν τις βάσεις για τη δημιουργία της ψηφιακής αποτύπωσης μιας ιστορίας. Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να διερευνήσει πολλές ακόμα δυνατότητες, είτε με τα συγκεκριμένα εργαλεία, είτε με άλλα που είναι δωρεάν και διαθέσιμα για την εκπαιδευτική κοινότητα. Ενδεικτικά αναφέρουμε:

- Windows Media Player
- <https://www.pixton.com/> (δημιουργία κόμικ)
- <https://animoto.com/business/education>
- <https://storybird.com/> (έμφαση στη γλώσσα: ψηφιακά βιβλία, ποιήματα, κτλ. - πολλά στοιχεία είναι επί πληρωμή)
- <https://bookcreator.com/> (δημιουργία ψηφιακών βιβλίων)

Εναλλακτικά εργαλεία προτείνονται και στις παρακάτω ιστοσελίδες:

- <https://elearningindustry.com/18-free-digital-storytelling-tools-for-teachers-and-students>
- <https://www.techlearning.com/tl-advisor-blog/30-sites-and-apps-for-digital-stor>



## Πηγές

- E. Parfitt, Young People, Learning and Storytelling, Palgrave Studies in Alternative Education, Edinburgh 2019.
- <https://www.uow.edu.au/student/learning-co-op/assessments/digital-storytelling/>
- <https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=24&cid=24>
- L. Blazer, Animated Storytelling: Simple steps for creating animation and motion graphics, Peachpit Press, 2nd edition, 2020.

## Σημείωση

Το υλικό πνευματικής ιδιοκτησίας τρίτων (εικόνες με ή χωρίς προσαρμογή, προσαρμοσμένοι κώδικες, προσαρμοσμένο κείμενο κ.ά.) σημειώνεται ρητά και διανέμεται με την αντίστοιχη άδεια που ορίζεται από τους όρους χρήσης αυτού. Η χρήση στον παρόντα οδηγό γίνεται για δωρεάν εκπαιδευτικούς μη εμπορικούς σκοπούς.



Learn