

Αφηγούμαι Ψηφιακά

Οδηγός γνωριμίας και εξοικείωσης με την
ψηφιακή αφήγηση και την αξιοποίησή της
στη διδακτική πράξη

ΜΑΡΑΒΕΛΑΚΗ ΣΩΦΡΟΝΙΑ

2020



ISBN 978-618-00-2089-2

Αφηγούμαι Ψηφιακά

Οδηγός γνωριμίας και εξοικείωσης με την ψηφιακή αφήγηση και την αξιοποίησή της στη διδακτική πράξη

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Ενότητα 1^η: Εισαγωγή στην ψηφιακή αφήγηση I – Αφήγηση, ψηφιακή αφήγηση, ιστορίες με 6 λέξεις, θεωρητικό πλαίσιο, εκπαιδευτικά οφέλη, είδη ψηφιακών αφηγήσεων, δομή ψηφιακής ιστορίας, η ψηφιακή αφήγηση στο διαδίκτυο.

Ενότητα 2^η: Εισαγωγή στην ψηφιακή αφήγηση II – Στοιχεία ψηφιακών αφηγήσεων, διαδικασία κατασκευής ψηφιακών ιστοριών, συγγραφή σεναρίου, δημιουργία storyboard, αρχές δεοντολογίας για τη δημιουργία και το διαμοιρασμό ψηφιακού περιεχομένου, creative commons, αξιολόγηση ψηφιακής ιστορίας.

Ενότητα 3^η: Εργαλεία και εφαρμογές ψηφιακής αφήγησης (Εργαλεία Web 2.0 - δημιουργίας comics, δημιουργίας παρουσιάσεων, δημιουργίας βιντεο-παρουσιάσεων με κινούμενες εικόνες, δημιουργίας διαδραστικών εικόνων, επεξεργασίας εικόνας και δημιουργίας αφίσας, διαδραστικών γραπτών αφηγήσεων, πλατφόρμες διαμοιρασμού περιεχομένου, βιβλία & περιοδικά), εργαλεία ήχου και εργαλεία εικόνας.

Ενότητα 4^η: Επιλογή εργαλείου, δημιουργία ψηφιακής ιστορίας, διαμοιρασμός ιστορίας και αξιολόγησή της.

ΣΥΝΤΟΜΟ ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ



Η Σωφρονία (Φρούνη) Μαραβελάκη είναι εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και εργάζεται στο Γυμνάσιο Ηράκλειας Σερρών ως καθηγήτρια αγγλικών. Σπούδασε Αγγλική Γλώσσα και Φιλολογία στο Α.Π.Θ. και Ισπανική Γλώσσα και Πολιτισμό στο Ε.Α.Π. Έχει αποκτήσει Μεταπτυχιακό Δίπλωμα Ειδίκευσης Καθηγητών Αγγλικής από το Ε.Α.Π. (MEd in TESOL) και είναι Υποψήφια Διδάκτωρ στο τμήμα Γαλλικής Γλώσσας και Φιλολογίας του ΑΠΘ, στον Τομέα της «Διδακτικής των Γλωσσών και των Νέων Τεχνολογιών στη Γλωσσική Επικοινωνία». Ασχολείται ενεργά με τη χρήση της εκπαιδευτικής τεχνολογίας για τη διδασκαλία της αγγλικής γλώσσας και την παραγωγή ψηφιακού υλικού. Ενδιαφέρεται για τη δια βίου μάθηση (διαρκής προσωπική επιμόρφωση και επαγγελματική εξέλιξη), την εξ αποστάσεως εκπαίδευση, την εκπαίδευση ενηλίκων, τον οπτικοακουστικό γραμματισμό στην εκπαίδευση (κινηματογραφική μαθητική λέσχη με παραγωγή ταινιών στο Γυμνάσιο Ηράκλειας), τη βιβλιοθηκονομία (υπεύθυνη σχολικής βιβλιοθήκης του Γυμνασίου Ηράκλειας από το 2010) και την Ισπανόφωνη και Αγγλόφωνη λογοτεχνία.

Ενότητα 1η: Εισαγωγή στην ψηφιακή αφήγηση I

ΣΤΟΧΟΙ

Με την επιτυχή ολοκλήρωση της ενότητας θα μπορείτε να:

1. ονομάζετε τι είναι αφήγηση
2. ονομάζετε τι είναι ψηφιακή αφήγηση
3. αναγνωρίζετε τη δυναμική της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαιδευτική διαδικασία
4. διατυπώνετε τα εκπαιδευτικά οφέλη της ψηφιακής αφήγησης
5. χρησιμοποιείτε διάφορες τεχνικές για την οργάνωση μιας αφήγησης
6. γράψετε μια ιστορία με έξι λέξεις και να τη σχεδιάσετε στα εργαλεία Canva / Crello / PosterMyWall
7. δημιουργήσετε την πλοκή μιας ιστορίας και να τη σχεδιάσετε στο εργαλείο Creately



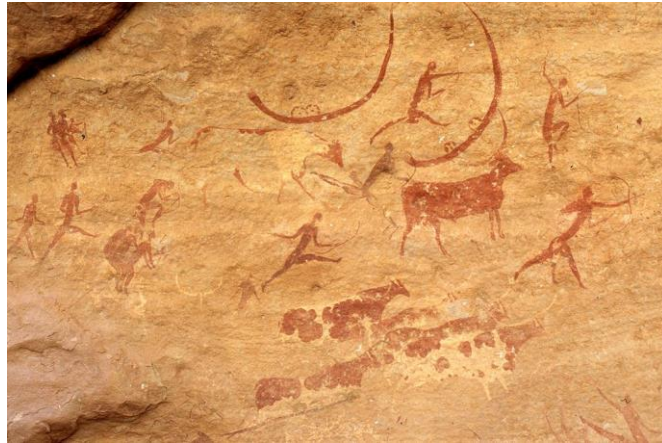
1.1 Τι είναι αφήγηση;



<https://www.youtube.com/watch?v=-QZ79GZMZZ4&feature=youtu.be>

Αφήγηση είναι μια πράξη επικοινωνίας με την οποία παρουσιάζεται προφορικά, ή γραπτά μια σειρά πραγματικών ή πλασματικών (επινοημένων) γεγονότων. Κάθε αφήγηση, ως πράξη επικοινωνίας, προϋποθέτει τουλάχιστον δύο πρόσωπα: ένα πομπό - τον αφηγητή - και κάποιον στον οποίο απευθύνεται ο αφηγητής - τον αποδέκτη - της αφήγησης. Ο αφηγητής φροντίζει να δώσει στον αποδέκτη τις απαραίτητες πληροφορίες για τον τόπο, το χρόνο, τα πρόσωπα και τα πιθανά αίτια ενός συμβάντος. Η έκταση της αφήγησης ποικίλλει, μπορεί η αφήγηση να είναι πολύ εκτεταμένη ή να περιορίζεται σε μια μόνο φράση.

Η αφήγηση υπήρξε η αρχαιότερη μορφή έκφρασης και επικοινωνίας. Από τα πρώτα βήματα της ανθρώπινης ύπαρξης, γνώσεις, πεποιθήσεις, αξίες και μύθοι μεταδίδονταν από γενιά σε γενιά μέσω της αφήγησης, ικανοποιώντας με τον τρόπο αυτό την αρχέγονη ανάγκη των ανθρώπων για έκφραση, επικοινωνία, μάθηση και ψυχαγωγία. Η αφήγηση ξεκίνησε από τα βάθη των σπηλαίων με τις προϊστορικές βραχογραφίες, τις οπτικές αναπαραστάσεις που δημιούργησε ο άνθρωπος, στις οποίες απεικόνιζε την καθημερινότητά του καθώς προσπαθούσε να εξηγήσει το φυσικό κόσμο που τον περιέβαλλε και να ικανοποιήσει την ανάγκη του για επικοινωνία και μεταβίβαση των γνώσεων και των εμπειριών του στους άλλους ανθρώπους.



Κατόπιν, από την άρθρωση των πρώτων ήχων επικοινωνίας μέχρι τις ιστορίες και τους μύθους γύρω από τη φωτιά, ο άνθρωπος συνέχισε να εκφράζεται και να επικοινωνεί με τους γύρω του με τον προφορικό λόγο.



Πριν την εφεύρεση της γραφής, η ιστορία και η συλλογική σοφία περνούσε από γενιά σε γενιά μέσω της προφορικής αφήγησης. Η αρχαία ιστορία μας μιλάει για τους ραψωδούς και τους βάρδους, οι οποίοι συνδύαζαν την αφήγηση με τη μουσική και την ποίηση, για να διασκεδάζουν και να διαφωτίζουν το κοινό τους. Τα Ομηρικά Έπη, οι περιπέτειες του Ρομπέν των Δασών, ο Βεowulf, το έπος του Γκιλγκαμές, είναι μερικά από τα μνημειώδη προφορικά έργα που αφηγούνταν οι βάρδοι και οι ραψωδοί.



Η εφεύρεση της γραφής έδωσε μια νέα διάσταση στην αφήγηση. Οι προφορικές ιστορίες άρχισαν να καταγράφονται σε βιβλία με τη μορφή εμπνευσμένων αφηγημάτων και η εφεύρεση της τυπογραφίας έδωσε τη δυνατότητα στους ανθρώπους να κυκλοφορήσουν σκέψεις, ιδέες και εικόνες σε χιλιάδες αντίτυπα.



Στη σημερινή εποχή οι αφηγήσεις μάς περιβάλλουν με τη μορφή ταινιών, διαφημίσεων, ιστοσελίδων, εφαρμογών, ηλεκτρονικών βιβλίων, κ.ά. Η εξέλιξη της τεχνολογίας και του διαδικτύου έχει αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο δομούνται και οργανώνονται οι πληροφορίες. Η αφήγηση έγινε πλέον ψηφιακή, γεγονός που έχει επιπτώσεις σε κοινωνικό και επιστημονικό επίπεδο. Ο ιστός 2^{ης} γενιάς (Web 2.0) επέτρεψε στους χρήστες να γίνουν από καταναλωτές, δημιουργοί ψηφιακών προϊόντων τα οποία έχουν τη δυνατότητα να κοινοποιήσουν, να μεταδώσουν και να διαμοιράσουν σε παγκόσμιο επίπεδο.

Με την αφήγηση καταγράφουμε το παρελθόν μας, διηγούμαστε το παρόν μας και ονειρευόμαστε το μέλλον μας. Όποιο μέσο και να χρησιμοποιήσουμε για να πούμε μια ιστορία, ικανοποιούμε την αρχέγονη επιθυμία μας να μεταβιβάσουμε γνώσεις και εμπειρίες. Οι ιστορίες δίνουν σκοπό, νόημα και αξία στη ζωή. Οι ιστορίες μάς δίνουν κίνητρα, μας κάνουν να θυμόμαστε, να αναστοχαζόμαστε και να δεχόμαστε νέες ιδέες. Μας κρατούν συντροφιά, μας διασκεδάζουν, μας διδάσκουν. Οι ιστορίες είναι ο πυρήνας της ανθρώπινης νοημοσύνης.

Περισσότερα για την **αφήγηση**: [σύνδεσμοι ενεργοί και ελεγμένοι 01-07-2024]

- Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα
<https://www.greek-language.gr/>
- National Storytelling Network
<https://storynet.org/>
- Παπαλεοντίου Μαρία
http://www.pi.ac.cy/pi/files/epimorfosi/ekpaid_yliko/logot_mesi/logotexnia_afigmatologia.pdf
- Οικονόμου Βασίλης
<https://economu.wordpress.com/εκπαιδευτικό-υλικό/αφήγηση-storytelling/>
- Βιβλίο Έκφραση-Έκθεση, Α΄ Λυκείου
<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGL-A110/246/1825,5885/>
- What is strorytelling – MSLGROUP Storytelling
<https://www.youtube.com/watch?v=-QZ79GZMZZ4>
- Future of Storytelling
<https://www.youtube.com/channel/UCxANyRzvWuk9A5r71joGNNg>
- What is digital storytelling
<https://www.youtube.com/watch?v=dKZiXR5qUIQ>
- Κέντρο Ψηφιακής Αφήγησης www.storycenter.org
- Bernajean Porter www.digitales.us
- Robin Bernard & Sara Mcneil <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/index.cfm>

1.2 Το μέλλον της αφήγησης – The future of storytelling (FoST)



<https://www.youtube.com/channel/UCxANyRzvWuk9A5r71joGNNg>

Στο παραπάνω βίντεο θα παρακολουθήσετε την Αναγέννηση της αφήγησης, ή με άλλα λόγια, το Χρυσό Αιώνα της αφήγησης, όπως αναφέρει ο Charlie Mercher, ιδρυτής της κοινότητας «Το μέλλον της αφήγησης» (FoST: Future of storytelling). Η FoST είναι μια παθιασμένη, δημιουργική κοινότητα ανθρώπων από τον κόσμο των μέσων ενημέρωσης, της τεχνολογίας και των επικοινωνιών, οι οποίοι διερευνούν την εξέλιξη της αφήγησης στην ψηφιακή εποχή. Η δύναμη της αφήγησης αναβιώνει με τη συμβολή της τεχνολογίας, σε μια εποχή που οι προκλήσεις του σύγχρονου κόσμου απαιτούν τον επαναπροσδιορισμό της προσωπικής μας ταυτότητας, των σχέσεων μας με τους άλλους, της ικανότητάς μας να δημιουργήσουμε προσωπικό νόημα στη ζωή μας σε ένα ταχύ και χαοτικό σύμπαν. Η συμβολή των τεχνολογιών αιχμής μεταμορφώνει την προφορική τέχνη της αφήγησης σε εικόνα, ήχο, γραφικά και μουσική, όλα μαζί αναμεμιγμένα με τη φωνή του αφηγητή και μεταφέρει τη διήγηση σε ένα ανώτερο επίπεδο προσωπικής έκφρασης και δημιουργίας.

1.3 Τι είναι ψηφιακή αφήγηση;



<https://www.youtube.com/watch?v=dKZiXR5qUIQ>

Η ψηφιακή αφήγηση δεν αποτελεί καινοτομία του 21^{ου} αιώνα. Το κουβάρι της ψηφιακής αφήγησης άρχισε να ξετυλίγεται το 1993, όταν ο Joe Lambert ίδρυσε το Κέντρο Ψηφιακής Αφήγησης (Storycenter), μια καλλιτεχνική, εκπαιδευτική, μη κερδοσκοπική κοινοτική οργάνωση, στο Berkeley της Καλιφόρνια, η οποία λειτούργησε ως μέσο προσωπικής έκφρασης ατόμων που ανήκαν σε ευπαθείς κοινωνικές ομάδες και τα οποία ήθελαν να μοιραστούν τις εμπειρίες τους και τις προσωπικές τους ιστορίες. Με το σύνθημα «*όλοι έχουν μια ιστορία να πουν*», η ψηφιακή αφήγηση έγινε πράξη επικοινωνίας με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων.

Ψηφιακή αφήγηση είναι η αφήγηση ιστοριών με τη χρήση εργαλείων και εφαρμογών ιστού 2^{ης} γενιάς (Web 2.0). Οι εικόνες, η μουσική και η φωνή δημιουργούν μια πολυμεσική αφηγηματική φόρμα που συνδυάζει ποικίλα εκφραστικά μέσα. Το αποτέλεσμα είναι η παραγωγή πολυμεσικών ταινιών που χρησιμοποιούν διάφορους σημειωτικούς τρόπους έκφρασης για τη μετάδοση μηνυμάτων.

Μια ψηφιακή ιστορία μπορεί να έχεις διάφορες μορφές. Συνήθως είναι σε μορφή βίντεο και έχει διάρκεια από 2 μέχρι το πολύ 10 λεπτά, περιέχει περίπου 10 - 20 σταθερές εικόνες, περιλαμβάνει κείμενο περίπου 250 - 350 λέξεων και μπορεί να δημιουργηθεί με διάφορα λογισμικά στον υπολογιστή ή με εργαλεία web 2.0 σε σύνδεση στο διαδίκτυο. Εναλλακτικά, ανάλογα με το είδος του μηνύματος που θέλει ο δημιουργός να περάσει στο κοινό, μπορεί να έχει τις ακόλουθες μορφές: εικόνα (αφίσα σταθερή ή διαδραστική), ψηφιακό βιβλίο με εικόνα, κείμενο και ήχο, κόμικ, εικονοϊστορία με σταθερές ή κινούμενες εικόνες (animation), φωτογραφίες, πλαστελίνη ή άλλα υλικά (stop motion animation), φωτοϊστορία, εικονοβιβλίο, εικαστική σύνθεση, ή κολάζ. Μπορεί επίσης να είναι μια σειρά ψηφιακών αφηγήσεων, διαδραστικές ιστορίες, υπερκείμενα, καθώς και ηλεκτρονικά αφηγηματικά παιχνίδια.

Πρωτοπόροι ερευνητές στον τομέα της ψηφιακής αφήγησης είναι ο Joe Lambert, ιδρυτής του Κέντρου Ψηφιακής Αφήγησης (www.storycenter.org) και η Bernajean Porter, συγγραφέας και εκπαιδύτρια (www.digitales.us). Άλλοι σημαντικοί ερευνητές είναι ο Robin Bernard και η Sara Mcneil από το Πανεπιστήμιο του Houston (<http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/index.cfm>).

Περισσότερα για την **ψηφιακή αφήγηση**: [σύνδεσμοι ενεργοί και ελεγμένοι 01-07-2024]

- <http://epri.korinthos.uop.gr/BlogsPortal/mps2018/2018/05/22/ψηφιακή-αφήγηση-νέες-διδασκτικές-προσ/>
- <http://epri.korinthos.uop.gr/BlogsPortal/mps2017/2017/04/29/digital-storytelling-η-δυναμική-της-ψηφιακής-αφήγησης/>
- <https://www.techsoup.org/support/articles-and-how-tos/digital-storytelling-toolkit>
- Οι βραβευμένες ψηφιακές ιστορίες των μαθητών μου
<https://frynim Marvel.wixsite.com/digitalstorytelling/oi-eikones-ton-sxolikon-vivlion>
- Scoop.It! Digital Storytelling

<https://www.scoop.it/topic/digital-storytelling-by-sofronia-maravelakis>

1.4 Εργασία

Ιστορίες με έξι λέξεις – Six word stories

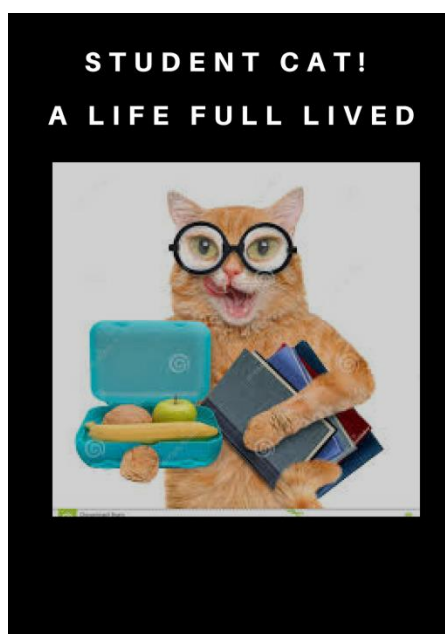
Λέγεται ότι ο μεγάλος συγγραφέας Ernest Hemingway κέρδισε ένα στοίχημα που έβαλε μαζί με άλλους συγγραφείς ότι μπορεί να γράψει μια ολόκληρη ιστορία με έξι λέξεις: [***For sale: Baby shoes, never worn***]. Από τότε το κείμενό του έγινε πρότυπο αφηγηματικής δομής και βασική άσκηση δημιουργικής γραφής για συγγραφείς, εκπαιδευτικούς και μαθητές.

Σκεφτείτε το είδος της ιστορίας που θα θέλατε να αφηγηθείτε και επιχειρήστε να τη γράψετε με έξι λέξεις. Δείτε παρακάτω ένα παράδειγμα ιστορίας με έξι λέξεις σε μορφή ψηφιακής αφίσας. Διηγηθείτε την ιστορία σας με τον ίδιο τρόπο, χρησιμοποιώντας τα ψηφιακά εργαλεία δημιουργίας αφίσας CANVA, VISTACREATE ή POSTERMYWALL.

Για έμπνευση και ιδέες για ιστορίες με έξι λέξεις μπορείτε να περιηγηθείτε εδώ: <http://www.sixwordstories.net/> (σύνδεσμος ενεργός και ελεγμένος 01-07-2024).

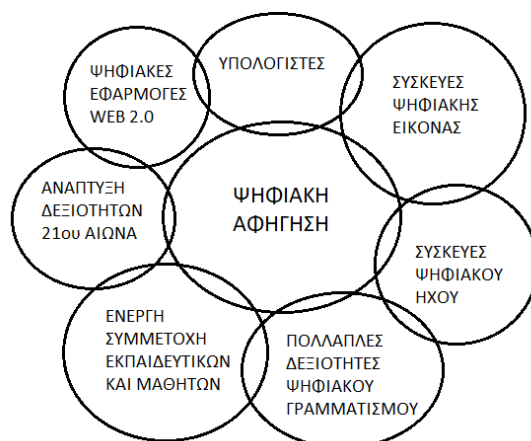
Μπορείτε να δημοσιεύσετε τη δική σας αφίσα στο Padlet: <https://padlet.com/fmaravelaki/six-word-stories-fc5mrki3aigs> (σύνδεσμος ενεργός και ελεγμένος 01-07-2024).

Η συγκινητική ιστορία ενός τετράποδου μαθητή



1. 5 Η ψηφιακή αφήγηση στη διδασκαλία και τη μάθηση

Η χρήση της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση αυξάνεται σημαντικά, καθώς αποτελεί το μέσο σύγκλισης οικονομικά προσιτών τεχνολογιών οι οποίες αλληλεπιδρούν με τη σύγχρονη ατζέντα για το σχολείο του 21^{ου} αιώνα. Διαφορετικά τεχνολογικά συστήματα που προηγουμένως θεωρούνταν αυτόνομα, η φωνή, τα δεδομένα, το βίντεο, εξελίσσονται ταυτόχρονα, μοιράζονται τις ίδιες πηγές, αλληλεπιδρούν συνεργατικά και υπηρετούν τον ίδιο σκοπό.



Η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί επίσης το μέσο σύγκλισης τεσσάρων στρατηγικών μαθητοκεντρικής διδασκαλίας και μάθησης: την εμπλοκή των μαθητών (student engagement), τη στοχαστικοκριτική σκέψη για βαθιά μάθηση (reflection for deep learning), τη μάθηση μέσω σχεδίων εργασίας (Project Based Learning) και την αποτελεσματική ενσωμάτωση της τεχνολογίας (technology integration).

Πολλοί μελετητές ισχυρίζονται ότι η ψηφιακή αφήγηση συνδυάζει ιδανικά τις κοινωνικο-πολιτισμικές εποικοδομιστικές θεωρίες μάθησης με τη μάθηση μέσω ΤΠΕ. Στο πλαίσιο της εποικοδομιστικής προσέγγισης, η γνώση δεν μεταδίδεται απλά από εκπαιδευτικούς σε μαθητές, αλλά παράγεται και κατασκευάζεται ενεργά από τους μαθητές μέσω των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων με το φυσικό, κοινωνικό και τεχνολογικό περιβάλλον. Είναι μια προσέγγιση βασισμένη στην υπόθεση ότι η γνώση οικοδομείται από το άτομο με την ενεργό συμμετοχή του στη γνωστική διαδικασία.

Η εποικοδομιστική προσέγγιση στην ψηφιακή αφήγηση έγκειται στον τρόπο με τον οποίο μπορούν να αποκτήσουν οι μαθητές νέες πληροφορίες μέσα από τη δημιουργία ιστοριών. Οικοδομώντας μια ιστορία, οι μαθητές βιώνουν μια μαθησιακή διαδικασία που προσφέρει ικανοποίηση γιατί έχει νόημα για τους ίδιους, αναστοχάζονται τις προσωπικές τους εμπειρίες, χρησιμοποιούν τις προηγούμενες γνώσεις και δεξιότητές τους και οδηγούνται σταδιακά προς το τελικό προϊόν, την ψηφιακή ιστορία. Επιπλέον, η οικοδόμηση μιας ιστορίας προϋποθέτει την ενεργό συμμετοχή του μαθητή και την αλληλεπίδραση με τους άλλους μαθητές, καθιστώντας έτσι τη μάθηση μια παραγωγική κοινωνική εμπειρία.

Η ψηφιακή αφήγηση πλέον θεωρείται μία από τις εκπαιδευτικές μεθόδους που επιτρέπει τόσο τη σημαντική καλλιέργεια του ψηφιακού γραμματισμού όσο και την ανάπτυξη των δεξιοτήτων που θεωρούνται απαραίτητες για την εκπαίδευση στον 21^ο αιώνα.

1.6 Εκπαιδευτικά οφέλη της ψηφιακής αφήγησης

Εκτός από το γεγονός ότι η κατασκευή ιστοριών είναι μια διασκεδαστική εμπειρία, είναι επίσης μια εξαιρετικά δημιουργική διαδικασία. Οι δεξιότητες που αναπτύσσουν οι μαθητές που εμπλέκονται στη δημιουργία ψηφιακών ιστοριών είναι πολλές και ποικίλες.

Δεξιότητες δημιουργικής γραφής

Η δημιουργική γραφή αποτελεί αναπόσπαστο μέρος της ψηφιακής αφήγησης, γιατί, καθώς τα παιδιά συνθέτουν το σενάριο της ψηφιακής ιστορίας, μετατρέπονται από «καταναλωτές» ιστοριών σε δημιουργούς, συνδυάζοντας τις γνώσεις και τις εμπειρίες τους και εκφράζοντας τις σκέψεις, τις ιδέες και τα συναισθήματά τους. Επιπλέον, η χρήση της τεχνολογίας δίνει μια προστιθέμενη αξία στη δημιουργική γραφή, καθώς συμβάλλει στη βελτίωση του περιεχομένου των ιστοριών και επεκτείνει τη μαθησιακή εμπειρία σε μεγαλύτερο βαθμό από αυτόν που θα μπορούσε να επιτευχθεί χωρίς την τεχνολογία. Βέβαια, καλό θα ήταν να έχουμε υπόψη ότι τον πιο σημαντικό ρόλο σε μια ψηφιακή ιστορία παίζει η υπόθεση, η ίδια η ιστορία, και όχι τα ψηφιακά μέσα που θα χρησιμοποιηθούν. Αν η ιστορία είναι καλή, θα είναι καλή και η ψηφιακή της εκδοχή.

Δεξιότητες έρευνας και συλλογής δεδομένων

Οι μαθητές αναζητούν και βρίσκουν ψηφιακά μέσα (εικόνα, ήχο, βίντεο) ελεύθερα πνευματικών δικαιωμάτων, μαθαίνουν πώς να τα χρησιμοποιούν για να δημιουργήσουν την ψηφιακή τους ιστορία, ψάχνουν πληροφορίες για τους χαρακτήρες, τον τόπο και το χρόνο της ιστορίας τους καθώς και την πλοκή που θα ακολουθήσουν.

Δεξιότητες οργάνωσης και διαχείρισης πληροφοριών

Οι μαθητές θα πρέπει να οργανώσουν τη δομή της ιστορίας τους, να κρίνουν δηλαδή με ποια σειρά θα παρουσιάσουν τα γεγονότα της ιστορίας τους. Επίσης, το γεγονός ότι οι ψηφιακές ιστορίες είναι σύντομες καθιστά σχεδόν αδύνατο το να αποφασίσει κανείς τι να συμπεριλάβει και τι να αφήσει εκτός, γι αυτό χρειάζεται σωστή οργάνωση και διαχείριση των πληροφοριών. Ιδιαίτερα οι ψηφιακές ιστορίες που αφηγούνται ιστορικά γεγονότα είναι αρκετά απαιτητικές για τους μαθητές καθώς θα πρέπει να κατανοήσουν και να εμβαθύνουν στο ιστορικό γεγονός για να το αποδώσουν κατάλληλα.

Δεξιότητες κριτικής σκέψης και επίλυσης προβλημάτων

Οι μαθητές θα πρέπει να διαλογιστούν, να συζητήσουν και να αποφασίσουν για το περιεχόμενο και το σχεδιασμό της ιστορίας τους. Η αντιστοίχιση των λέξεων με τις εικόνες στο storyboard, η επιλογή σχεδίου, σκηνικού, χρωμάτων, γραμματοσειράς, είναι μια πολύ καλή εξάσκηση των εν λόγω δεξιοτήτων. Δεν υπάρχουν σωστές και λάθος επιλογές στη δημιουργία μιας ιστορίας, αλλά λογικές, κατανοητές, διασκεδαστικές, πληροφοριακές και εκφραστικές επιλογές.

Δεξιότητες δημιουργικής και προσωπικής έκφρασης

Η ψηφιακή αφήγηση οδηγεί τον αφηγητή να πάρει δημιουργικές αποφάσεις και να χρησιμοποιήσει καινοτόμες τεχνικές στην κατασκευή της ιστορίας. Οι ψηφιακές ιστορίες μπορεί να έχουν θεραπευτική ενέργεια ενθαρρύνοντας τους αφηγητές να μοιραστούν προσωπικά βίβρανα και δοκιμασίες καθώς επίσης και να εκφράσουν στάσεις, συμπεριφορές και πεποιθήσεις.

Δεξιότητες οπτικοακουστικού γραμματισμού

Οι ψηφιακές ιστορίες αναπτύσσουν στους μαθητές δεξιότητες γραφικού σχεδιασμού και αποτελεσματικής επικοινωνίας μηνυμάτων με ήχο και εικόνα.

Δεξιότητες παγκόσμιου γραμματισμού

Οι μαθητές κατά τη διάρκεια της έρευνας στο διαδίκτυο για να δημιουργήσουν την ψηφιακή τους ιστορία διαβάζουν, ερμηνεύουν, απαντάνε και πλαισιώνουν μηνύματα υιοθετώντας μια παγκόσμια οπτική καθώς μαθαίνουν για διαφορετικά μέρη, ανθρώπους και πολιτισμούς.

Δεξιότητες τεχνολογικού γραμματισμού

Η δημιουργία ψηφιακών ιστοριών απαιτεί δεξιότητες διαχείρισης και παραγωγής ψηφιακών μέσων. Η εργασία στον υπολογιστή με τις ψηφιακές εικόνες, τα αρχεία ήχου και βίντεο, αποτελεί το τεχνολογικό κομμάτι της δημιουργίας της ψηφιακής ιστορίας. Επίσης, η χρήση του υπολογιστή ενσωματώνεται στο μάθημα καθώς χρησιμοποιείται ως εργαλείο επικοινωνίας, συνεργασίας και μάθησης.

Δεξιότητες διαπροσωπικής επικοινωνίας και συνεργασίας

Οι μαθητές συζητούν, συναποφασίζουν, ανταλλάσσουν ιδέες και απόψεις, κρίνουν και δέχονται κριτική, συνεργάζονται, θέτουν κοινούς στόχους και δρουν ομαδικά.

Δεξιότητες παρουσίασης

Οι μαθητές θα πρέπει να παρουσιάσουν την ιστορία τους σε κοινό, είτε αυτό είναι οι συμμαθητές τους στην τάξη, η σχολική ή η τοπική κοινότητα ή ένα ευρύτερο κοινό στο διαδίκτυο.



1.7 Τα είδη των ψηφιακών αφηγήσεων

Οι ψηφιακές αφηγήσεις διακρίνονται σε τρία είδη: σε προσωπικές αφηγήσεις, σε ιστορικά γεγονότα και σε ιστορίες που ενημερώνουν ή διδάσκουν. Οι προσωπικές αφηγήσεις χρησιμοποιούνται από τον αφηγητή/την αφηγήτρια ως μέσο προσωπικής έκφρασης, εκτόνωσης, αποφόρτισης ή ενίοτε ως μέσο ψυχοθεραπείας. Αφορούν σημαντικά γεγονότα της ζωής του/της, περιέχουν συναισθηματική φόρτιση, έχουν προσωπικό νόημα για τον ίδιο/την ίδια με το οποίο καταλήγει να ταυτίζεται και ο θεατής. Οι προσωπικές ιστορίες μπορεί να αφορούν περιπέτειες ζωής ή αγάπης, προσωπικά κατορθώματα ή προσωπικές προκλήσεις. Μπορεί να είναι ιστορίες ανάρρωσης από ασθένεια ή ιστορίες που τιμούν τη μνήμη συγκεκριμένων προσώπων. Μπορεί να περιγράφουν σημαντικές τοποθεσίες ή να περιλαμβάνουν ιστορικά γεγονότα.

ΠΡΟΣΩΠΙΚΕΣ ΑΦΗΓΗΣΕΙΣ

Ιστορίες για αγαπημένα ή σημαντικά πρόσωπα

- Character stories - Ιστορίες προσώπων
- Memorial stories - Ιστορίες που τιμούν τη μνήμη προσώπων
- Heroes – Ιστορίες για ήρωες

- Ποια είναι ή ποια ήταν η σχέση σου με το πρόσωπο αυτό;
- Πώς θα το περιέγραφε το πρόσωπο αυτό (εμφάνιση, χαρακτήρας);
- Συνέβη κάποιο περιστατικό που αντικατοπτρίζει με σαφήνεια την προσωπικότητά του/της;
- Τι σου αρέσει περισσότερο στο πρόσωπο αυτό;
- Τι σε εκνευρίζει περισσότερο στο πρόσωπο αυτό;
- Τι σημαντικό σου δίδαξε το πρόσωπο αυτό;
- Αν είχες τη δυνατότητα, τι θα του/της έλεγες ακόμη κι αν δεν είναι εφικτό να σε ακούσει;

Ιστορίες για προσωπικά γεγονότα

- Adventure stories-Ιστορίες περιπέτειας
- Accomplishment stories-Ιστορίες κατορθωμάτων
- Passion stories-Ιστορίες πάθους
- Injustice-Ιστορίες αδικίας
- Dreams and goals-Ιστορίες για όνειρα και στόχους
- Family celebrations-Ιστορίες για οικογενειακές γιορτές

- Ποιο ήταν το γεγονός; (χρόνος, τόπος, συμβάν ή συμβάντα)
- Ποια ήταν η σχέση σου με το γεγονός;
- Μαζί με ποιον το βίωσες;
- Υπήρξε κάποια καθοριστική στιγμή στο γεγονός αυτό;
- Πώς αισθανόσουν κατά τη διάρκεια;
- Τι σου δίδαξε το γεγονός αυτό;
- Πώς άλλαξε τη ζωή σου το γεγονός αυτό;

Ιστορίες για αγαπημένα ή σημαντικά μέρη

- Πώς θα περιέγραφε αυτό το μέρος;
- Με ποιον το μοιράστηκες;
- Ποιες εμπειρίες σου σχετίζονται με το μέρος αυτό;
- Υπήρξε κάποια στιγμή που το καθόρισε;
- Ποια είναι τα μαθήματα ζωής που δέχτηκες από τη σχέση σου με το μέρος αυτό;
- Αν ξαναγύριζες στο μέρος αυτό, θα έχει αλλάξει και με ποιο τρόπο;

Ιστορίες επαγγελμάτων

- Ποιο είναι το επάγγελμά σου;
- Ποιες εμπειρίες ή ενδιαφέροντα σε προετοίμασαν γι αυτό;
- Ποιο γεγονός σε επηρέασε να το επιλέξεις;
- Ποιος σε επηρέασε ή σε βοήθησε στην πορεία της καριέρας σου;
- Πώς το επάγγελμά σου έχει επηρεάσει τη ζωή σου;
- Ποια ήταν η καλύτερη στιγμή της επαγγελματικής σου καριέρας;

Ιστορίες ανάρρωσης

Ιστορίες αγάπης

Ιστορίες ανακάλυψης

ΙΣΤΟΡΙΚΑ ΓΕΓΟΝΟΤΑ

Οι ψηφιακές ιστορίες που αφηγούνται ιστορικά γεγονότα, αφορούν τη μελέτη περιστατικών, ιστορικών πηγών ή προσώπων. Αντλούν το υλικό τους από ιστορικές φωτογραφίες, πρωτοσέλιδα εφημερίδων, ομιλίες και λόγους, για να δημιουργήσουν μια ιστορία που θα δώσει βάθος και νόημα στα γεγονότα του παρελθόντος.

ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΠΟΥ ΕΝΗΜΕΡΩΝΟΥΝ Ή ΔΙΔΑΣΚΟΥΝ

Τέλος, οι ιστορίες που ενημερώνουν ή διδάσκουν, χρησιμοποιούνται κυρίως για την κατασκευή εκπαιδευτικού υλικού σε διαφορετικά διδακτικά αντικείμενα. Δημιουργοί αυτών των ψηφιακών ιστοριών μπορεί να είναι εκπαιδευτικοί, οι οποίοι χρησιμοποιούν το μέσο για την παρουσίαση εκπαιδευτικού υλικού, γνωστικού περιεχομένου στο μάθημά τους, ή για να παρουσιάσουν τον εαυτό τους στους μαθητές. Θα μπορούσαν να μοιραστούν μαζί τους ταξίδια, ενδιαφέροντα, χόμπι, την επαγγελματική τους εμπειρία, ή κάποια προσωπική ιστορία που τους καθόρισε ως άτομα, ή ακόμη, πώς και γιατί έγιναν εκπαιδευτικοί και γιατί διάλεξαν το αντικείμενο που διδάσκουν.

Αντίστοιχα οι μαθητές θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν ψηφιακές ιστορίες για να παρουσιάσουν τον εαυτό τους, τα χόμπι τους, προσωπικές ιστορίες που τους μετέδωσαν κάποιο μήνυμα ή ηθικό δίδαγμα ή να τις χρησιμοποιήσουν ως εναλλακτική της συνηθισμένης γραπτής εργασίας, π.χ., για να παρουσιάσουν τα αποτελέσματα μιας ερευνητικής εργασίας προς αξιολόγηση. Μια διαφήμιση, μια αναφορά, η περίληψη ενός βιβλίου, μια βιογραφία, ζωντανεύουν και κάνουν την εργασία πιο ελκυστική και ενδιαφέρουσα, από το στάδιο της ανάθεσης μέχρι το στάδιο της αξιολόγησης.

1.8 Ο πυρήνας της ιστορίας (the story core)

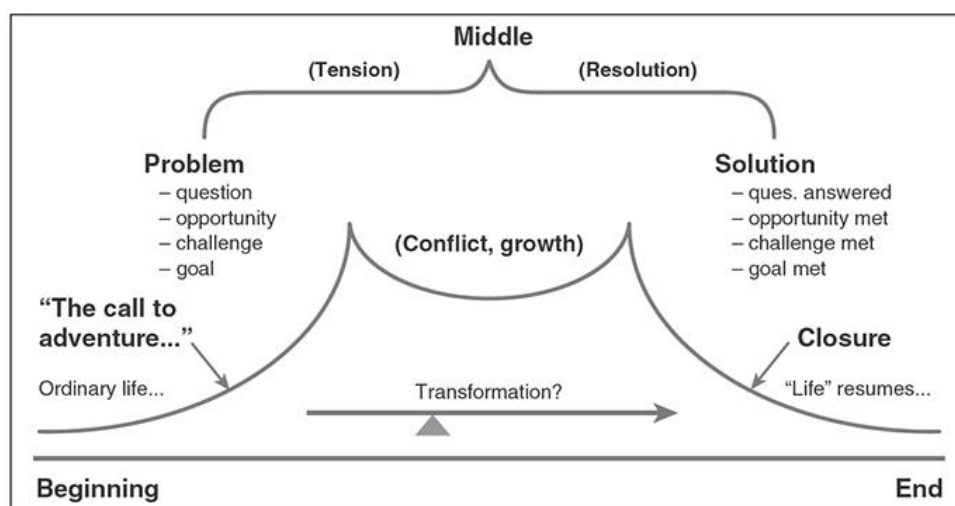
Οι ιστορίες έχουν αρχή, μέση και τέλος. Η αρχή παρουσιάζει την υπόθεση της ιστορίας και θέτει το δραματικό ερώτημα που θα διατηρηθεί μέχρι το τέλος. Η μέση περιγράφει τις συγκρούσεις που αντιμετωπίζει ο πρωταγωνιστής στην πορεία. Το τέλος είναι ο προορισμός, η μεταμόρφωση, η γνώση, η αποκάλυψη. Δείτε στο παρακάτω video τα κοινά χαρακτηριστικά που μοιράζονται οι ήρωες μύθων και ιστοριών και το ταξίδι που πρέπει να κάνουν για να λυτρώσουν, να λυτρωθούν και να ολοκληρωθούν σαν προσωπικότητες.



<https://ed.ted.com/lessons/what-makes-a-hero-matthew-winkler>

Ο πυρήνας της ιστορίας είναι μια τεχνική του Joseph Campbell, που βασίζεται στην αλλαγή που υφίστανται οι άνθρωποι εξαιτίας των προκλήσεων που αντιμετωπίζουν στη ζωή τους και των ευκαιριών που τους παρουσιάζονται. Στο βιβλίο του «Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα», ο Campbell σκιαγράφησε τις βασικές συνθήκες, τα στάδια, και τις εκβάσεις του αρχέτυπου ταξιδιού του ήρωα. Το ταξίδι του ήρωα ξεκινά από την αρχική αναζήτηση, το κάλεσμα στην περιπέτεια και την κρίση, ως τη στιγμή της επιστροφής και της μεταμόρφωσης. Αποτελεί ένα σταθερό μοντέλο που ακολουθούν όλοι πολιτισμοί, βάσει του οποίου δημιουργούν τα διάφορα έπη και τους ηρωικούς τους μύθους. Ο συγγραφέας αναγνωρίζει πίσω από τους μύθους, τα παγκόσμια αρχέτυπα που επαναλαμβάνονται διαχρονικά σε όλους τους πολιτισμούς. Σε όλους για παράδειγμα τους μύθους, υπάρχουν στάδια τα οποία οι ήρωες πρέπει να διανύσουν για να λυτρώσουν μέσα από αυτά την ανθρωπότητα. Με αυτόν τον τρόπο απεικονίζεται έντεχνα η διαχρονική ισχύ των μυθικών φιγούρων που εμπνέουν ακόμα και σήμερα όλες εκείνες τις εσωτερικές διεργασίες των ηρώων που συναντάμε ακόμα και σε σύγχρονους μύθους. Ο πυρήνας λοιπόν της ιστορίας βοηθάει στο να εστιάσουμε από την αρχή στη δύναμη της ιστορίας μας και να δούμε τις δικές μας εμπειρίες ως πηγή για το υλικό της. Έτσι μπορούμε να αντιληφθούμε ευκολότερα την συμβολή των ιστοριών στην καθημερινή μας ζωή, στα βιβλία, στις ταινίες και στις διαφημίσεις, και να κατανοήσουμε τις προκλήσεις της ζωής με απλά λόγια. Στο πλαίσιο της ψηφιακής αφήγησης ο πυρήνας της ιστορίας βοηθάει στο να αναγνωρίσουμε τα βασικά σημεία, τα «κλειδιά», της ιστορίας μας.

Το οπτικό πορτρέτο (the visual portrait)



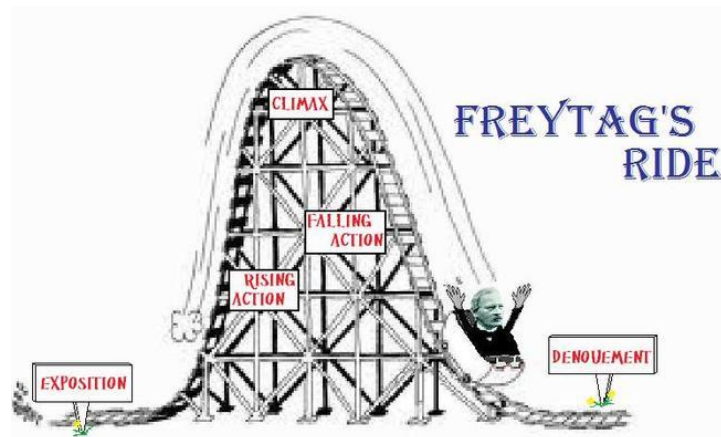
Μια παραλλαγή του πυρήνα της ιστορίας είναι αυτή που ο Brett Dillingham, ονομάζει χάρτη της ιστορίας (story map) ή οπτικό πορτρέτο (visual portrait). Το οπτικό πορτρέτο βοηθάει να εστιάσουμε στη σταδιακή εξέλιξη της ιστορίας από την αρχή (beginning), με την παρουσίαση της καθημερινής ζωής του ήρωα (ordinary life). Στην πορεία εμφανίζεται η έκκληση του ήρωα για περιπέτεια (the call to adventure), η καθημερινή του ρουτίνα διακόπτεται και ξεκινάει το ταξίδι της αναζήτησης, η αντιμετώπιση του προβλήματος, της πρόκλησης, της ευκαιρίας που παρουσιάστηκε.

Στο μέσο της ιστορίας ο πρωταγωνιστής ακροβατεί σε μια γέφυρα η οποία ταλαντεύεται για να δείξει ότι ο πρωταγωνιστής δοκιμάζεται από προβλήματα (problem) τα οποία μπορεί να είναι σωματικά, ψυχικά, συναισθηματικά, πνευματικά ή συνδυασμός όλων των παραπάνω. Υπάρχει ένταση (tension), σύγκρουση (conflict) αποτυχίες, επιτυχίες, οι οποίες οδηγούν τελικά, στη μεταμόρφωση του ήρωα (transformation).

Η μεταμόρφωση του ήρωα μπορεί να είναι σωματική – κιναισθητική, προσωπικού αναστοχασμού, συναισθηματική, ηθική, ψυχολογική, κοινωνική, κριτικοδημιουργική, πνευματική. Η προσωπική μεταμόρφωση οδηγεί εν τέλει και στη μεταμόρφωση του κοινού, το οποίο συμπάσχει με τον ήρωα και αναλογίζεται τη δική του ζωή και τη δική του προσωπική ιστορία. Η μεταμόρφωση μπορεί να είναι σταδιακή ή στιγμιαία. Όλη η ιστορία εκτυλίσσεται με βάση τη μεταμόρφωση του ήρωα, ελλείψει της οποίας η ιστορία είναι μια απλή ιστορία χωρίς ιδιαίτερο νόημα. Μπορεί να είναι διασκεδαστική ή ενδιαφέρουσα αλλά δεν αποτυπώνεται στη μνήμη (μνημονικό αποτύπωμα).

Το τέλος της ιστορίας (closure) πρέπει να δίνει την αίσθηση της ολοκλήρωσης, ότι ο σκοπός επιτεύχθηκε, το πρόβλημα λύθηκε (solution), και το κοινό να μένει με την πεποίθηση ότι ο χρόνος που αφιέρωσε για την παρακολούθηση της ιστορίας άξιζε.

Η πυραμίδα του Freytag



Η «πυραμίδα του Freytag» είναι το πυραμιδοειδές διάγραμμα που πρότεινε στα 1863 ο Γερμανός συγγραφέας και κριτικός Gustav Freytag, προκειμένου να αναπαραστήσει σχηματικά τα βασικά σημεία της πλοκής ενός σωστού και καλογραμμένου θεατρικού έργου, βασιζόμενος στα κριτήρια της εποχής. Σύμφωνα λοιπόν με την παραπάνω τεχνική, η ιστορία πρέπει να ξεκινά με την «έκθεση» (exposition), την παρουσίαση των βασικών προσώπων και του πλαισίου μέσα στο οποίο θα εξελιχθεί η δράση. Με άλλα λόγια, ο συγγραφέας αποκαλύπτει στον αναγνώστη ή το θεατή όλες τις πληροφορίες που αυτός κρίνει απαραίτητες για την κατανόηση της πλοκής. Ακολουθεί το «στοιχείο πλοκής» (rising action), δηλαδή το βασικό γεγονός που πυροδοτεί την έναρξη της δράσης, συνήθως θέτοντας κάποιες αντιτιθέμενες δυνάμεις σε κίνηση. Στη συνέχεια, η δράση κλιμακώνεται συνεχώς ακολουθώντας μια ανοδική πορεία, με τα γεγονότα να περιπλέκονται και συχνά να οδηγούν σε σύγκρουση. Κάποια στιγμή, η δράση φτάνει στο ανώτατο δυνατό σημείο, στην κορύφωση (climax), στο οποίο κρίνονται τα πάντα. Από εκεί και πέρα, η δράση ακολουθεί μια καθοδική πορεία (falling action). Όλα τα ζητήματα έχουν πια βρει την απάντησή τους, οι τυχόν συγκρούσεις έχουν ολοκληρωθεί και οδηγούμαστε σταδιακά προς τη λύση, δηλαδή προς το τέλος της ιστορίας (denouement).

Ο σκελετός της ιστορίας (the story spine)

The Platform	– Once upon a time. . .
	– Every day. . .
The Catalyst	– But one day. . .
The Consequences	– Because of that. . .
	– Because of that. . .
	– Because of that. . .
The Climax	– Until finally. . .
The Resolution	– Ever since then. . .
	– And the moral of the story is. . .

Τέλος ο Ken Adams, προτείνει τον σκελετό της ιστορίας για την οργάνωση μιας αφήγησης. Στην τεχνική αυτή δίνονται τα στάδια από τα οποία θα περάσει ο ήρωας μαζί με εκφράσεις που ξεκινούν τις προτάσεις, έτσι ώστε να βοηθήσουν και τον πιο απρόθυμο μαθητή να ξετυλίξει το κουβάρι της αφήγησης του. Στο στάδιο Platform, περιγράφεται η καθημερινή ζωή του ήρωα. Έπειτα, στο στάδιο The Catalyst, ξεκινάει η έκκληση του ήρωα για περιπέτεια. Οι συνέπειες (The Consequences) υπονοούν ότι η ζωή και ο ήρωας αρχίζουν να αλλάζουν καθώς εκτυλίσσεται η περιπέτεια. Το στάδιο The Climax, σηματοδοτεί ότι κάτι άλλαξε σημαντικά στη ζωή του ήρωα, ότι στο σημείο αυτό επήλθε η μεταμόρφωση με κάποιο τρόπο. Τέλος, το στάδιο The Resolution, δείχνει ότι οι συνέπειες δημιούργησαν προβλήματα που έπρεπε να επιλυθούν. Το ηθικό δίδαγμα στο τέλος της ιστορίας οριοθετεί το τέλος της περιπέτειας για τους ήρωες και για τους αναγνώστες της ιστορίας.

[σύνδεσμοι ενεργοί και ελεγμένοι 01-07-2024]

- Χρήσιμες συμβουλές για τη δομή και τους χαρακτήρες μιας ιστορίας θα βρείτε εδώ:
- http://micro-kosmos.uoa.gr/gr/magazine/ergasies_foititon/ettap/2012-13/write/DOMH.htm
- http://micro-kosmos.uoa.gr/gr/magazine/ergasies_foititon/ettap/2012-13/write/PERIGRAFI.htm
- What makes a hero?
<https://ed.ted.com/lessons/what-makes-a-hero-matthew-winkler>

1.9 Η ψηφιακή αφήγηση στο διαδίκτυο

[σύνδεσμοι ενεργοί και ελεγμένοι 01-07-2024]

Στη σελίδα **Creative Educator** η Bernajean Porter δίνει συμβουλές για την ψηφιακή αφήγηση:

➤ **Digital Storytelling**

<https://creativeeducator.tech4learning.com/digital-storytelling>

➤ **Είδη ιστοριών στο πρόγραμμα σπουδών**

https://creativeeducator.tech4learning.com/v05/articles/Digital_Storytelling_Across_the_Curriculum

➤ **Less is More**

https://creativeeducator.tech4learning.com/v06/articles/Advanced_Thinking

Σχέδια μαθήματος και ιδέες για ψηφιακές ιστορίες στα ακόλουθα διδακτικά αντικείμενα:

➤ **Κοινωνική και πολιτική αγωγή**

<https://creativeeducator.tech4learning.com/social-studies>

➤ **Φυσικές επιστήμες**

<https://creativeeducator.tech4learning.com/science>

➤ **Μαθηματικά**

<https://creativeeducator.tech4learning.com/math>

➤ **Γλώσσα**

<https://creativeeducator.tech4learning.com/language-arts>

Παρακολουθήστε ψηφιακές αφηγήσεις από το **Storycenter** που αγγίζουν θέματα όπως σχέσεις, οικογένεια, ταυτότητα, υγεία, κοινότητα, εργασία, περιβάλλον, εκπαίδευση και πολλά άλλα (THEMES):

<https://www.storycenter.org/stories/>

Επίσης, διαβάστε ένα πολύ ενδιαφέρον άρθρο από τη σελίδα **Edutopia** με θέμα την ψηφιακή αφήγηση:

➤ **Every kid has a story to tell**

<https://www.edutopia.org/article/project-every-kid-has-story-tell>



LITERACY
Project: Every Kid Has a Story to Tell
A video project helps students hone their multimedia storytelling skills.

1.10 Εργασία

Σκεφτείτε το θέμα της ιστορίας σας και κάνετε ένα πρόχειρο σχεδιάγραμμα, χρησιμοποιώντας την τεχνική που σας είναι περισσότερο οικεία, στο εργαλείο Creately (<https://creately.com/>, Tutorials: <https://www.youtube.com/user/cinergix>). Στο εργαλείο αυτό μπορείτε να δημιουργήσετε σχεδιαγράμματα δικά σας ή μπορείτε να επιλέξετε από μια μεγάλη ποικιλία έτοιμων διαγραμμάτων. Αφού κάνετε εγγραφή με το email σας, πηγαίνετε στο **Products** και επιλέγετε **Creately Online > Go to App** και τσεκάρτε **Create a diagram**. Σας ρωτάει τι θέλετε να ζωγραφίσετε. Μπορείτε να διαλέξετε cycle diagrams, fishbone diagrams, flowchart diagrams, mindmaps, κλπ. από τα έτοιμα templates ή να δημιουργήσετε ένα δικό σας. Δοκιμάστε το σχέδιο και το στυλ που ταιριάζει στην πλοκή της ιστορίας σας. Αφού επιλέξετε την κατάλληλη μορφή (template) σας ζητάει να την ονομάσετε και ακολουθείτε τις οδηγίες. Στο τέλος αποθηκεύστε το αρχείο στον υπολογιστή σας σε μορφή εικόνας (png) και δημοσιεύστε την πλοκή της ιστορίας σας στο Padlet: <https://padlet.com/smaravelaki/creately>

[σύνδεσμοι ενεργοί και ελεγμένοι 01-07-2024]

Δείτε το παρακάτω παράδειγμα:

Η συγκινητική ιστορία ενός τετράποδου μαθητή



Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων

Στην ενότητα αυτή γίνεται χρήση των ακόλουθων: [σύνδεσμοι ενεργοί και ελεγμένοι 01-07-2024]

Εικόνες

Σελ. 1, You Tube Video

- <https://www.youtube.com/watch?v=-QZ79GZMZZ4&feature=youtu.be>

Σελ. 2,

- Βραχογραφίες στο Τασσίλι ν' Ατζέρ, By Gruban - [1], CC BY-SA 2.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=876432>
- Art by Hubert Wackermann, <https://www.willowisps.gr/main/-/7/5/2018>

Σελ. 3,

- Auguste Leloir - Homère https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Auguste_Leloir_-_Hom%C3%A8re.jpg ,
- The epic of Gilgamesh https://en.wikipedia.org/wiki/Epic_of_Gilgamesh

Σελ. 4,

- Johannes Gutenberg's the first printing press <http://mrclarkskipp.weebly.com/gutenberg-the-printing-press.html>

Σελ. 5, You Tube Video

- <https://www.youtube.com/watch?v=dKZiXR5qUIQ>
- <https://www.youtube.com/channel/UCxANYRzvWuk9A5r71joGNNg>

Σελ. 7, Δημιουργία αφίσσας με το Canva

- <https://sp.depositphotos.com/117771594/stock-photo-cat-with-books-and-school.html>

Σελ. 7,

- Robin, 2008

Σελ. 8,

- Barrett, 2006

Σελ. 13

- You Tube Video > What makes a hero? – Matthew Winkler <https://ed.ted.com/lessons/what-makes-a-hero-matthew-winkler>

Σελ. 14,

- Ohler, 2010

Σελ. 15,

- Freytag's ride <https://mrsfostersliteratureclass.weebly.com/week-32.html>
- Ohler, 2010

Σελ. 17,

- Edutopia, <https://www.edutopia.org/article/project-every-kid-has-story-tell>

Κείμενο

Σελ. 13, Πηγή: Χλέτσος Βασίλης

<http://xletsos-basilhs.blogspot.com/2017/04/joseph-campbell.html>)

Σελ. 15, Πηγή: Σίνη Πετρούλα (Freytag's Ride)

https://laografaparadosi.blogspot.com/2014/04/freytag_21.html

Ενότητα 2^η: Εισαγωγή στην ψηφιακή αφήγηση II

ΣΤΟΧΟΙ

Με την επιτυχή ολοκλήρωση της ενότητας θα μπορείτε να:

8. εντοπίζετε τα στοιχεία μιας καλής ψηφιακής ιστορίας
9. ακολουθείτε τα βήματα για την κατασκευή μιας ψηφιακής ιστορίας
10. γράψετε το σενάριο μιας ιστορίας
11. δημιουργήσετε το εικονογραφημένο σενάριο (storyboard) μιας ιστορίας
12. ακολουθήσετε τις αρχές δεοντολογίας για τη δημιουργία και το διαμοιρασμό ψηφιακού περιεχομένου



2.1 Τα στοιχεία μιας καλής ψηφιακής ιστορίας

Μια «καλή» ψηφιακή ιστορία θα πρέπει να περιέχει τα παρακάτω βασικά στοιχεία:

Η οπτική γωνία:

Ποια είναι η κεντρική ιδέα της ιστορίας; Την κάνουμε σαφή; Αφηγούμαστε στο 1^ο, 2^ο ή 3^ο πρόσωπο; Η αφήγηση σε πρώτο πρόσωπο παρουσιάζει άμεσα την προσωπική άποψη και την προοπτική του συγγραφέα, το μήνυμα που θέλει να μεταδώσει, για ποιο λόγο είναι σημαντικό να μεταδοθεί και ποιο είναι το κοινό στο οποίο απευθύνεται. Οι ιστορίες είναι προσωπικές και θα πρέπει να φέρουν τη σφραγίδα του συγγραφέα και αφηγητή.

Το δραματικό ερώτημα:

Για να διατηρηθεί η προσοχή του κοινού καθ' όλη τη διάρκεια της ιστορίας χρειάζεται να επέλθει ένταση. Το δραματικό ερώτημα είναι ένα πρόβλημα, ένα ερώτημα κλειδί, μια αινιγματική δήλωση ή μια ιδέα που υποκινεί τη δράση, που θα προσελκύσει το ενδιαφέρον του κοινού και που θα απαντηθεί στο τέλος της ιστορίας. Αν το κοινό είναι σε θέση να το απαντήσει αμέσως, τότε η ιστορία έχει τελειώσει.

Το συναισθηματικό περιεχόμενο:

Το συναισθηματικό υλικό, όπως η αγάπη, η μοναξιά, ο θάνατος και η απώλεια, η αποδοχή και η απόρριψη, ζωντανεύει με ένα προσωπικό τρόπο, κατακτά τα συναισθήματα και την προσοχή του κοινού και το συνδέει με την ιστορία. Διηγηθείτε εμπειρίες που έχουν βιωθεί, κάνετε το κοινό σας να κλάψει, να γελάσει, δημιουργήστε μια συναισθηματική δυναμική. Διδάξτε κάτι σημαντικό ή εκπληκτικό.

Το δώρο της φωνής:

Η φωνή μας είναι ισχυρή, προσωποποιεί την αφήγηση, εκφράζει συναισθήματα και βοηθά το κοινό να καταλάβει το περιεχόμενο της ιστορίας. Χρώμα, χροιά, συναίσθημα, ανεπίσημος τόνος, είναι στοιχεία που βοηθούν να καταστεί η ιστορία προσωπική για να μπορέσει το κοινό να καταλάβει το περιεχόμενο και να ταυτιστεί. Αφηγηθείτε αργά, σε διαλογικό ύφος για να ταξιδέψετε το κοινό σας, να κάνετε την ιστορία σας πιο ενδιαφέρουσα και ισχυρή.

Η δύναμη της μουσικής:

Μουσική ή άλλοι ήχοι για τη δημιουργία διάθεσης που ενισχύουν και ομορφαίνουν την ιστορία, στην κατάλληλη ένταση. Η κατάλληλη μουσική και τα κατάλληλα ηχητικά εφέ μπορούν να ομορφύνουν και να δώσουν βάθος στην οπτική πληροφορία. Συνιστάται οργανική μουσική για να μην αλλοιωθεί το νόημα της αφήγησης από το τραγούδι και να διατηρηθεί μια σωστή αναλογία του όγκου της μουσικής σε σχέση με την αφήγηση.

Η οικονομία:

Καθώς οι ιστορίες είναι μικρές είναι απαραίτητο να μπουν περιορισμοί για να επιτευχθεί ένα μέτρο στην αφήγηση. Ιδανικά οι ιστορίες πρέπει να διαρκούν 2-5 λεπτά, να περιέχουν 10-20 σταθερές εικόνες και το κείμενο να μην υπερβαίνει τις 250-350 λέξεις. Το περιεχόμενο θα πρέπει να είναι κατάλληλο, απλό και λιτό για τη δημιουργία σύντομων και συναισθηματικά φορτισμένων αφηγήσεων, με έμφαση

στη γλώσσα, που θα υποστηρίξει το θέμα της αφήγησης, έτσι ώστε να μην επιβαρυνθεί το κοινό.

Ο βηματισμός:

Βηματισμός είναι ο ρυθμός της ιστορίας, πολύ σχετικός με την οικονομία, και έχει να κάνει με το πόσο αργά ή γρήγορα εκτυλίσσεται η ιστορία. Μια καλή ιστορία προχωρά ούτε πολύ γρήγορα ούτε πολύ αργά, και κάθε τόσο η αφήγηση σταματά για να δώσει στο κοινό την ευκαιρία να σκεφτεί. Η ποικιλία του ποσοστού του χρόνου παραμονής των εικόνων στην οθόνη και η χρήση εφέ όπως το ζουμ, βοηθάει στη δημιουργία μιας ισορροπημένης ψηφιακής αφήγησης.

Τρία ακόμη στοιχεία που θα πρέπει να περιέχει μια ψηφιακή ιστορία ειδικά σχεδιασμένη για εκπαιδευτική χρήση, κατασκευασμένη από εκπαιδευτικούς ή μαθητές είναι, ο γενικός σκοπός της να είναι σαφής, η ποιότητα των εικόνων να είναι καλή και να γίνεται επίσης καλή χρήση της γλώσσας.

Πολλοί ερευνητές της ψηφιακής αφήγησης τονίζουν ότι το βασικότερο στοιχείο είναι η συγγραφή της ιστορίας και του σεναρίου, καθώς η εστίαση θα πρέπει να γίνει στην ίδια την ιστορία, όχι στην τεχνολογία που θα πλαισιώσει την ψηφιακή εκδοχή της.

Δείτε εδώ τα επτά στοιχεία της ψηφιακής αφήγησης:



https://www.youtube.com/watch?v=a1f_FXgJZM

2.2 Η διαδικασία της κατασκευής μιας ψηφιακής ιστορίας

Τα βήματα κατασκευής μιας ψηφιακής ιστορίας συνήθως χωρίζονται σε τρία στάδια. Ιδανικά, τα στάδια αυτά προτείνονται για ομαδική εργασία με μαθητές, αλλά μπορούν να εφαρμοστούν, με την ανάλογη τροποποίηση, και για ατομική εργασία.

Το στάδιο της προετοιμασίας

Στο στάδιο της προετοιμασίας, οι μαθητές διεξάγουν έρευνα, ομαδικά ή ατομικά, για το συγκεκριμένο θέμα που θα παρουσιάσουν. Ουσιαστικά πρέπει να συζητήσουν, να διαπραγματευτούν και να αποφασίσουν τι θα συμπεριλάβουν στην ψηφιακή τους ιστορία. Οι μαθητές πρέπει να αποφασίσουν σε ποιους απευθύνεται η ιστορία, να εξετάσουν δηλαδή το κοινό «στόχο» για την ψηφιακή τους ιστορία. Έπειτα επιλέγουν την τεχνική που θα χρησιμοποιήσουν για την κατασκευή της ιστορίας η οποία μπορεί να είναι, για παράδειγμα, το οπτικό πορτρέτο. Το οπτικό πορτρέτο είναι μια οπτική αναπαράσταση που εμφανίζει τα βασικά συμβάντα και την πρόοδο της ιστορίας: έκκληση για περιπέτεια, ένταση, σύγκρουση, επίλυση και κλείσιμο. Μόλις αναπτυχθεί ο χάρτης της ιστορίας, οι μαθητές είναι σε θέση να παρουσιάσουν την ιστορία τους προφορικά. Η προφορική παρουσίαση επιτρέπει στους μαθητές να συγκεντρωθούν στις αρχικές αντιδράσεις από ένα δυνητικό ακροατήριο και να αναθεωρήσουν την ιστορία τους, αν χρειαστεί. Έπειτα θα προχωρήσουν στη συγγραφή της ιστορίας. Μετά τη συγγραφή της ιστορίας οι μαθητές θα πρέπει γράψουν το σενάριο, να διαχωρίσουν δηλαδή τα διάφορα στιγμιότυπα της ιστορίας, ώστε να επιλέξουν τα σημεία και τον τρόπο με τον οποίο θα εμπλουτίσουν την ιστορία τους με τη χρήση πολυμέσων. Η κατασκευή του storyboard, του εικονογραφημένου σεναρίου της ιστορίας, λειτουργεί ως προκαταβολικός οργανωτής για τη λήψη αποφάσεων σχετικά με τον τρόπο οπτικοποίησης της ιστορίας. Οι μαθητές θα πρέπει να σκεφτούν τα σκηνικά, τα αντικείμενα, τους ήρωες της ιστορίας τους, έτσι ώστε να αναζητήσουν το αντίστοιχο πολυμεσικό υλικό στο επόμενο στάδιο. Το storyboard θα παρέχει πληροφορίες για κάθε σκηνή από την ιστορία, τα ψηφιακά μέσα που θα χρησιμοποιηθούν καθώς και την αφήγηση που θα συνοδεύει τις σκηνές.

Το στάδιο της παραγωγής

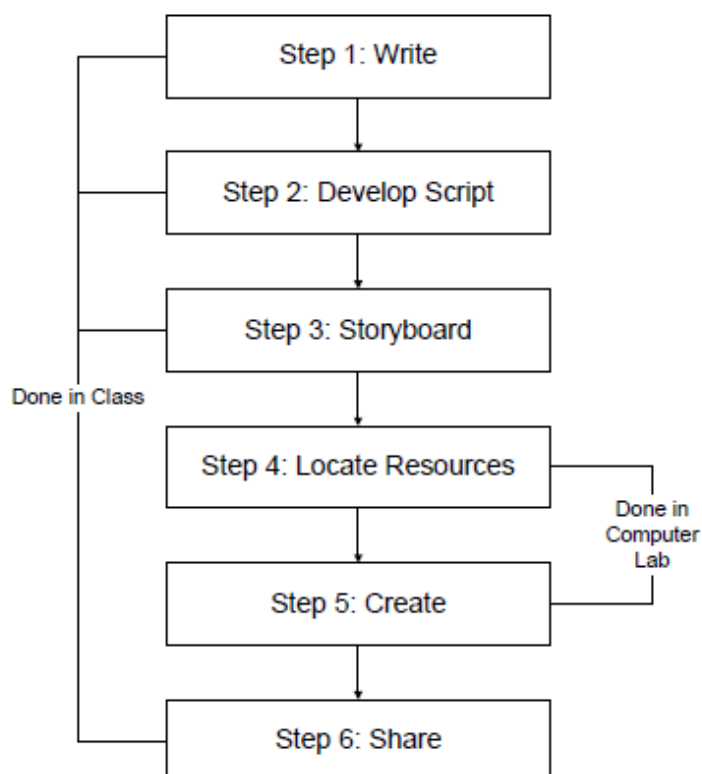
Στο στάδιο της παραγωγής, οι μαθητές συλλέγουν και επεξεργάζονται τα ψηφιακά μέσα που απαιτούνται (π.χ. λήψη και επεξεργασία ψηφιακών φωτογραφιών, σάρωση εικόνων, εικονογραφήσεις και διαγράμματα, εγγραφή και επεξεργασία ήχου), για να τα ενσωματώσουν στην παραγωγή της ψηφιακής ιστορίας. Τυπικά, η διαδικασία έχει ως εξής: (α) εισαγωγή εικόνων και οργάνωση στην επιθυμητή ακολουθία, (β) εάν χρειάζεται, περικοπή εικόνων και αλλαγή των ιδιοτήτων τους όπως φωτεινότητα ή προσθέτοντας εφέ, (γ) εισαγωγή κειμένου όπως τίτλους ή υπότιτλους σε εικόνες, (δ) ρύθμιση της μετάβασης μεταξύ των εικόνων, (ε) προσθήκη μουσικής υπόκρουσης και αφήγησης στις εικόνες, (στ) δοκιμή αν όλα δουλεύουν όπως προβλέπεται, και ζ) εξαγωγή της ψηφιακής ιστορίας σε μορφή ψηφιακού βίντεο για παρουσίαση μέσω υπολογιστή, διαδικτύου ή κινητών συσκευών. Στη φάση της παραγωγής, είναι σημαντικό οι μαθητές να παραμείνουν επικεντρωμένοι στο περιεχόμενο της ιστορίας τους και όχι στις τεχνολογικές πλευρές της παραγωγής της. Αυτό το στάδιο μπορεί επίσης να περιλαμβάνει τη δοκιμή του αρχικού πρωτοτύπου το οποίο μπορούν να δείξουν οι μαθητές σε συγγενείς και φίλους, σε άλλους μαθητές

από την τάξη ή στον/στην εκπαιδευτικό. Η ψηφιακή ιστορία ολοκληρώνεται και εξάγεται στην τελική της μορφή.

Το στάδιο της παρουσίασης

Στο στάδιο της παρουσίασης, οι μαθητές παραδίδουν την ψηφιακή τους ιστορία. Αρχικά, μπορούν να παρουσιάσουν την ψηφιακή ιστορία τους στην τάξη για να λάβουν ανατροφοδότηση και σχόλια από την τάξη και από τον/την εκπαιδευτικό. Αργότερα, οι μαθητές μπορούν να παρουσιάσουν τις ψηφιακές τους ιστορίες στο διαδίκτυο. Αυτό μπορεί εύκολα να επιτευχθεί με τη δημοσίευση ψηφιακών ιστοριών σε ιστολόγια, ηλεκτρονικούς πίνακες ανακοινώσεων ή μέσω ιστότοπων παρόμοιων με το YouTube. Στην περίπτωση αυτή, ένα παγκόσμιο κοινό μπορεί να δει αυτές τις ψηφιακές ιστορίες, να τις αξιολογήσει και να τις σχολιάσει. Οι μαθητές θα πρέπει να λάβουν υπόψη τα σχόλια που θα ακούσουν από συμμαθητές και εκπαιδευτικούς, και να αναγνωρίσουν τις ιδέες που τυχόν έχουν πάρει από τις ψηφιακές ιστορίες συμμαθητών τους. Οι μαθητές θα πρέπει επίσης να ενθαρρύνονται να προβαίνουν σε επισκόπηση των ψηφιακών ιστοριών των άλλων και να συμμετέχουν ενεργά στο σχολιασμό, την ταξινόμηση και την αξιολόγηση τους.

Εναλλακτικά, για την ατομική εργασία, μπορούμε να ακολουθήσουμε τη διαδικασία που προτείνουν οι Jakes & Brennan (συγγραφή ιστορίας, συγγραφή σεναρίου, δημιουργία storyboard, συλλογή πολυμέσων, δημιουργία ψηφιακής ιστορίας, διαμοιρασμός):



Αξίζει να δείτε επίσης και τα επτά βήματα για τη δημιουργία της τέλει ιστορίας:

SEVEN STEPS TO THE PERFECT STORY

From structure and plot to heroes and characters, your story must have everything in place if it's to connect with the reader. Follow our guide to storytelling success.

1 Understand Your Story

2 Choose Your Plot

	Overcoming the Elements	Rags to Riches	The Quest	Voyage & Return	Comedy	Tragedy	Rebirth
The Call	Anticipation Stage	Initial World/Status at Home	Opposed in the City of Strangers	Half into the Other World	Under the Shadow of Improbable	Onset of Adversity	Under the Shadow
The Challenge	Dream Stage	Out into the World	Master, Mentors, The Daily Grind	Dream Stage	Under the Shadow of Improbable	Dream Stage	The Threat Returns
Conflict	Frustration Stage	The Central Crisis	Arrival and Preparation	Frustration Stage	Diplomacy the Ape	Frustration Stage	The Threat Returns
Growth	Nightmare Stage	Independence	The Final Ordeal	Nightmare Stage	Nightmare Stage	Nightmare Stage	The Dark Power Transferred
Solution	Admission Stage	Final Ordeal, Confrontation and Judgment	Requiem, Other Half or Else was	The Day After and Return	Revelation	Revelation	Revelation or Death Wish Stage

3 Choose Your Hero

Willing Hero	Unwilling Hero	Critical Anti-hero	Tragic Anti-hero	Group-oriented Hero	Loner Hero	Catalyst Hero
King Arthur Bilbo Baggins Luz (The PBA Element)	John Dutton (The Good Place) Philip Spector (Cashback)	Iron Man	Lancelot (The Green Book) "Sarge" Chandler Derek Voller (Star Wars)	Outcasts (Dark Matter)	Indiana Jones Sam Glenn Warrior (Prez)	Any member to be the hero of their own story

4 Choose Your Characters

The Shaman
A character who acts as the bridge between the ordinary and the extraordinary.

The Herald
A character who announces the coming of a major change.

The Threshold Guardian
A character who stands in the way of the hero and prevents them from entering the next level of their journey.

The Shapeifter
A character who can change their form or appearance.

The Trickster
A character who plays pranks and causes mischief.

The Fool
A character who is naive and often serves as the mouthpiece of the audience.

The Shadow
A character who represents the dark side of the hero's personality.

The Astute Advisor
A character who provides the hero with advice and support.

The Divine Creator
A character who is the creator of the world and the hero.

The Child
A character who is young and innocent.

5 Observe the Rule of Threes

The Three Stooges
Three Billy Goats Gruff, Goldilocks and the Three Bears, Three Blind Mice, The Lure of the Three Oranges, The Dancing Water, the Singing Apple, and the Sprinkling Bird, Sir, Lancelot and the Holy Grail, The Three Caballeros, Three Men in a Boat.

6 Choose Your Media

7 Observe The Golden Rule

"Don't give the audience 4, give them 2 plus 2"

Andrew Stanton, Director, WALL-E

www.the-cma.com

Created by
CONTENT MARKETING ASSOCIATION

Editorial engagement for brands

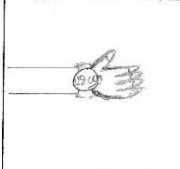



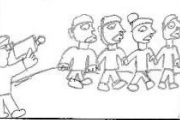

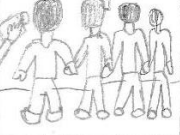
Μαραβελάκη Σωφρονία ISBN 978-618-00-2089-2 [10-06-2020]

29

2.3 Συγγραφή σεναρίου και δημιουργία storyboard



Το σενάριο είναι μια «ιστορία» γραμμένη έτσι ώστε να μπορεί να ειπωθεί με εικόνες. Το σενάριο είναι σαν τα προσχέδια του ζωγράφου πριν κάνει τον πίνακα. Στη γραπτή του μορφή το σενάριο περιλαμβάνει κυρίως τους διάλογους των ηρώων και αν δεν υπάρχει διάλογος γίνεται η περιγραφή της δράσης των ηρώων. Επιπλέον υπάρχουν οδηγίες που προσδιορίζουν χωρικά και χρονικά τη δράση, τις αλλαγές των σκηνικών, κλπ.

	1 Πολύ κοντινό πλάνο στο ρολόι που φοράει ένα παιδί στο χέρι του.
	2 Μεσαίο πλάνο. Δύο αγόρια. Το ένα κοιτάζει το ρολόι του.
	3 Γενικό πλάνο. Ένα αγόρι κι ένα κορίτσι πλησιάζουν προς την κάμερα. Το αγόρι κρατάει μια μπάλα. Παίζει πετώντας την στον αέρα και ξαναπιάνοντάς την.
	4 Μεσαίο πλάνο στα δύο αγόρια από πίσω. Στο βάθος το αγόρι και το κορίτσι πλησιάζουν και χαιρετούν.
	5 Πλάνο τράβελινγκ. Η παρέα φεύγει. Η κάμερα τους ακολουθεί.
	6 Γενικό πλάνο. Η παρέα στρίβει σε μια γωνία του δρόμου.
	7 Πλάνο τράβελινγκ. Η κάμερα ακολουθεί την παρέα που περπατάει από πίσω. Βλέπουμε τις πλάτες τους.

Το storyboard είναι το εικονογραφημένο σενάριο. Είναι ένας πίνακας διάταξης που παίζει το ρόλο του εννοιολογικού χάρτη (concept map), ο οποίος βοηθάει στην κατασκευή της ψηφιακής μας ιστορίας. Ο χάρτης εννοιών στοχεύει στην ανάδειξη των σχέσεων που υπάρχουν μεταξύ διαφορετικών στοιχείων γνώσης που αφορούν ένα θέμα.

Στην περίπτωση της ψηφιακής ιστορίας, το storyboard μας βοηθάει να βάλουμε σε σειρά τα γεγονότα της ιστορίας, να αντιστοιχίσουμε τις εικόνες με τις λεζάντες και να κάνουμε τις απαραίτητες διορθώσεις για να έχουμε ένα ικανοποιητικό αποτέλεσμα. Βοηθάει, δηλαδή, στην κριτική κατανόηση της αφήγησης καθώς αποδίδει γραφικά τον τρόπο με τον οποίο διαφοροποιούνται τα χαρακτηριστικά της ιστορίας μας ανά επεισόδιο. Ουσιαστικά το storyboard είναι η αφηγηματική δομή που εξελίσσεται με το ξεδίπλωμα των διαφορετικών επεισοδίων της ιστορίας μας.

Το storyboard μπορεί να δημιουργηθεί χειρόγραφα, αν έχουμε ιδιαίτερες ικανότητες στο σκίτσο, ή στον υπολογιστή. Συγκεκριμένα, προτείνουμε το εργαλείο Storyboard That, στο οποίο μπορούμε να δημιουργήσουμε, στη δωρεάν έκδοση, μέχρι και 3 storyboard των 6 καρτέ. Έχουμε λοιπόν στη διάθεσή μας 18 καρτέ για να σχεδιάσουμε την αφηγηματική δομή της ιστορίας μας.

Στον παρακάτω υπερσύνδεσμο υπάρχουν οδηγίες για το πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα storyboard στο συγκεκριμένο εργαλείο <https://www.storyboardthat.com/help/storyboard-creator>.

Εναλλακτικά, για τη χειρόγραφη έκδοση, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μια πληθώρα έτοιμων storyboard που μπορούμε να βρούμε στο διαδίκτυο.

2.4 Ζητήματα δεοντολογίας

Κατά τη διάρκεια της δημιουργίας μιας ψηφιακής ιστορίας πρέπει να δοθεί μεγάλη προσοχή στο θέμα των πνευματικών δικαιωμάτων. Δεν επιτρέπεται να γίνει χρήση ηχητικού και οπτικού υλικού χωρίς την άδεια του δικαιούχου. Γι αυτό το λόγο θα πρέπει να χρησιμοποιείται υλικό που διατίθεται ελεύθερο πνευματικών δικαιωμάτων από διάφορους ιστότοπους ή υλικό που να υπόκειται σε άδειες χρήσης creative commons.



Τα creative commons είναι εργαλεία πνευματικών δικαιωμάτων που προσφέρουν στον καθένα, από μεμονωμένους δημιουργούς μέχρι μεγάλες εταιρίες και ιδρύματα, έναν απλό προτυποποιημένο τρόπο για να χορηγεί άδειες επί των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας των έργων του. Οι αδειοδότες διατηρούν το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας (copyright), και επιτρέπουν παράλληλα σε άλλους να αντιγράψουν, να διαμοιράσουν και να επιτρέψουν διάφορες χρήσεις πάνω στο έργο τους, το λιγότερο για μη εμπορικούς σκοπούς. Κάθε άδεια Creative Commons διασφαλίζει ότι οι αδειοδότες λαμβάνουν την αναγνώριση που πρέπει για το έργο τους. Οι άδειες Creative Commons είναι διεθνείς και κρατάνε όσο και το δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας.

Επίσης, αν χρειαστεί να χρησιμοποιήσουμε φωτογραφίες στις οποίες θα απεικονίζονται μαθητές/μαθήτριες, χρειάζεται η συγκατάθεση των γονέων / κηδεμόνων των μαθητών με τη μορφή υπεύθυνη δήλωσης που μπορείτε να βρείτε εδώ: (<https://blogs.sch.gr/internet-safety/files/2010/10/protParAgr1.pdf>).

Οπτικό και ηχητικό υλικό ελεύθερο πνευματικών δικαιωμάτων μπορείτε να βρείτε στους παρακάτω υπερσυνδέσμους: [σύνδεσμοι ενεργοί και ελεγμένοι 01-07-2024].

ΕΙΚΟΝΕΣ

<https://www.canva.com/photos/free/>

<http://openphoto.net>

<https://unsplash.com/>

<https://www.pexels.com/>

<https://pixabay.com/el/>

<https://www.freeimages.com/>

<https://stocksnap.io/>

ΗΧΟΣ

<https://freesound.org/>

<https://soundcrate.com/>

<http://soundbible.com/>

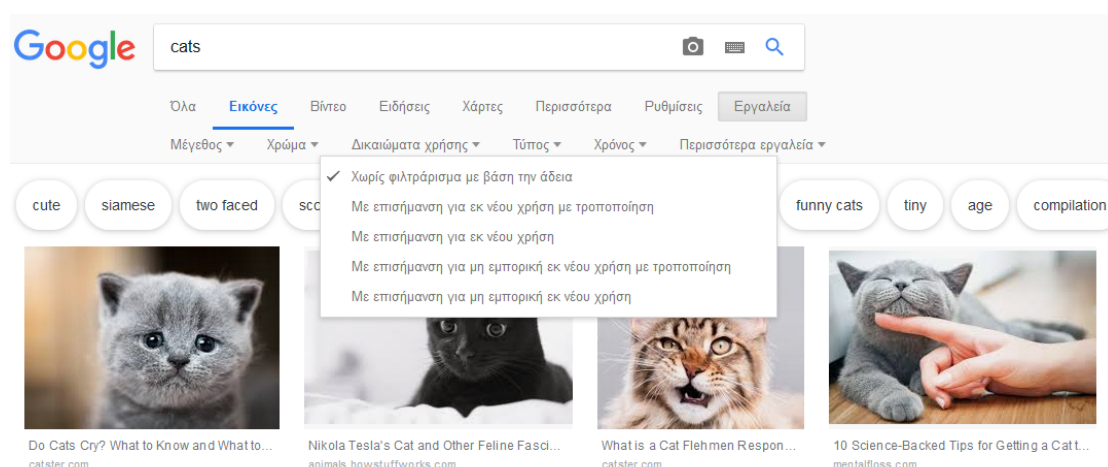
<https://incompetech.com/music/royalty-free/music.html>

<http://freemusicarchive.org/>

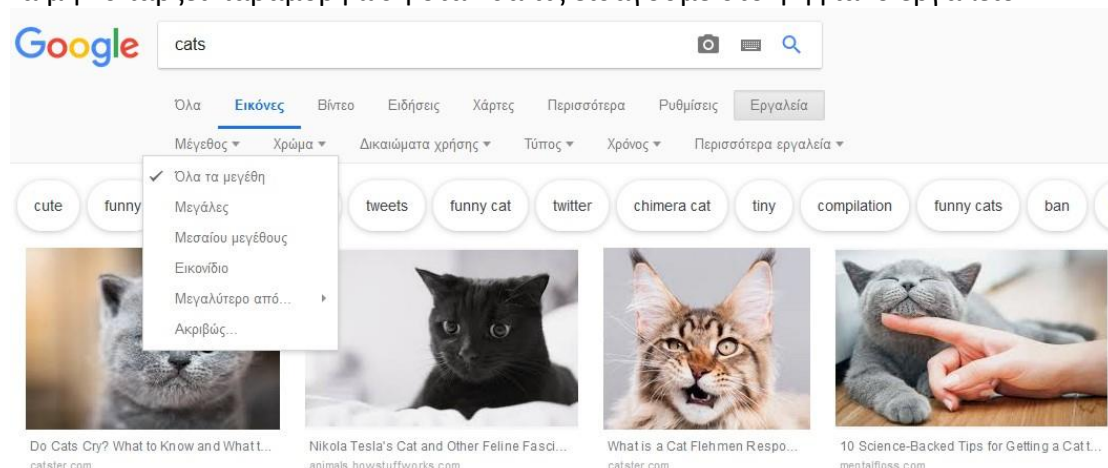
<https://www.jamendo.com/>

<https://audionautix.com/>
<https://musopen.org/>

Ένας άλλος τρόπος εύρεσης ελεύθερου υλικού στο διαδίκτυο είναι η εφαρμογή κριτηρίων στην αναζήτηση της Google. Όταν ψάχνουμε να βρούμε εικόνες, μπορούμε να επιλέξουμε κάτω από τη μπάρα αναζήτησης, στα δεξιά, την κατηγορία «**Εργαλεία**» (**Tools**). Από εκεί διαλέγουμε «**Δικαιώματα χρήσης**» (**Usage rights**) και τσεκάρουμε «**Με επισήμανση για εκ νέου χρήση**» (**Labeled for reuse**) ή κάποιο από τα υπόλοιπα. Έτσι η Google μας εμφανίζει εικόνες που δεν έχουν περιορισμούς, αλλά τα αποτελέσματα της αναζήτησης είναι λιγοστά και περιορισμένα.



Επίσης, όσον αφορά την ποιότητα των εικόνων, μπορούμε να επιλέξουμε την κατηγορία «**Μέγεθος**» (**size**) και να διαλέξουμε εικόνες με υψηλή ανάλυση έτσι ώστε να μην υπάρξει παραμόρφωση όταν θα τις εισάγουμε στο ψηφιακό εργαλείο.



Αν πάλι είναι αδύνατο να βρούμε υλικό ελεύθερο πνευματικών δικαιωμάτων, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε δικό μας υλικό και να το εξασφαλίσουμε μέσω creative commons ή θα πρέπει να αναφέρουμε την πηγή ή το δημιουργό μέσω της ιστοσελίδας από την οποία μεταφορτώσαμε τη φωτογραφία ή τον ήχο, στο τέλος της ψηφιακής μας ιστορίας, σε μια επιπλέον διαφάνεια με την ένδειξη **Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων**: Στο βίντεο αυτό γίνεται χρήση των ακόλουθων έργων: Εικόνες / Φωτογραφίες / Ηχοι / Μουσική/, κλπ.

Παρακολουθήστε ένα βίντεο για τα creative commons:



<https://www.youtube.com/watch?v=Cp1Jn4Q0j6E>

2.5 Αξιολόγηση μιας ψηφιακής ιστορίας

Η αξιολόγηση μιας ψηφιακής ιστορίας γίνεται συνήθως με «ρουμπρικές», ή αλλιώς, κλίμακες αξιολόγησης με διαβαθμισμένα κριτήρια. Η αξιολόγηση μπορεί να εστιάζει στο περιεχόμενο της αφήγησης, στην πολυμεσική παρουσίαση ή στα στοιχεία που συνθέτουν μια καλή ψηφιακή ιστορία ή σε όλα αυτά μαζί. Οι κλίμακες διαβαθμισμένων κριτηρίων αποτελούν μια ιδιαίτερα δυναμική και καινοτόμο τεχνική αξιολόγησης της επίδοσης των μαθητών. Μια κλίμακα έχει τη μορφή πίνακα ο οποίος αποτελείται από ειδικά, εκ των προτέρων καθορισμένα κριτήρια απόδοσης.

Η παιδαγωγική τους αξία έγκειται στο γεγονός ότι είναι εύχρηστες και αποτελεσματικές για εκπαιδευτικούς και μαθητές καθώς προσφέρουν μια πιο έγκυρη και αντικειμενική αξιολόγηση λόγω της διαβάθμισης των κριτηρίων. Βοηθούν τους μαθητές να αναπτύξουν δεξιότητες αυτορρύθμισης και αυτοαξιολόγησης, να αναλάβουν την ευθύνη της δικής τους μάθησης και να μεγιστοποιήσουν τις προσπάθειές τους και την ενεργητική συμμετοχή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Υπάρχουν διάφορα εργαλεία δημιουργίας ρουμπρικής στο διαδίκτυο στην αγγλική γλώσσα (Rubistar, Rubric Maker, Quick Rubric, i Rubric). Το Rubistar (<http://rubistar.4teachers.org/index.php>) δίνει έτοιμα κριτήρια τα οποία μπορούν να προσαρμοστούν ανάλογα με τις απαιτήσεις του έργου. Η δημιουργία ρουμπρικής στο Rubistar είναι δωρεάν και δε χρειάζεται δημιουργία λογαριασμού αλλά αν θέλετε να μείνει στην πλατφόρμα και να έχετε πρόσβαση σε αυτήν online, χρειάζεται δημιουργία λογαριασμού και εγγραφή. Μπορείτε να δημιουργήσετε τη ρουμπρική σας, να την εξάγετε σε αρχείο xls και να την αποθηκεύσετε στον υπολογιστή σας.



Παρακάτω παρατίθεται μια ρουμπρική αξιολόγησης της ψηφιακής ιστορίας που βασίζεται στα στοιχεία μιας καλής ψηφιακής αφήγησης. Ή μπορείτε να επιλέξετε την κλίμακα αξιολόγησης που προτείνει ο Jason Ohler εδώ:

<http://www.jasonohler.com/pdfs/DanPattonDST-Rubric-2007.pdf>

<http://www.jasonohler.com/storytelling/assessmentWIX.cfm>

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

ΚΡΙΤΗΡΙΑ	4 Εξαιρετική	3 Καλή	2 Ικανοποιητική	1 Χρειάζεται βελτίωση	ΒΑΘΜΟΙ
Η προσωπική άποψη και η οπτική του δημιουργού	Η κεντρική ιδέα της ιστορίας είναι ξεκάθαρα σαφής και ο αφηγητής αφηγείται την ιστορία στο 1 ^ο πρόσωπο	Η κεντρική ιδέα της ιστορίας είναι αρκετά σαφής και ο αφηγητής αφηγείται την ιστορία στο 1 ^ο πρόσωπο	Η κεντρική ιδέα της ιστορίας είναι σχεδόν σαφής και ο αφηγητής αφηγείται την ιστορία στο 3 ^ο πρόσωπο	Η κεντρική ιδέα της ιστορίας δεν είναι σαφής και ο αφηγητής αφηγείται την ιστορία στο 2 ^ο πρόσωπο	
Το δραματικό ερώτημα	Το περιεχόμενο είναι ελκυστικό. Ο θεατής εμπλέκεται στην ιστορία διανοητικά και συναισθηματικά. Υπάρχουν τολμηρές ιδέες και η ιστορία εξελίσσεται με έναν τρόπο που είναι διαφορετικός από τις αρχικές προσδοκίες του θεατή. Το ερώτημα παροτρύνει τους θεατές για σκέψη, προβληματισμό και διάλογο.	Το περιεχόμενο είναι ενδιαφέρον. Ο θεατής εμπλέκεται στην ιστορία διανοητικά και συναισθηματικά. Υπάρχουν καλές ιδέες και η ιστορία εξελίσσεται με έναν τρόπο που ξεπερνά τις αρχικές προσδοκίες του θεατή.	Μερικές καλές ιδέες ή/και εκπλήξεις για την εμπλοκή των θεατών. Αλλά οι αρχικές προσδοκίες των θεατών διαφέρουν ελάχιστα.	Προβλέψιμες και όχι και τόσο καλές ή ενδιαφέρουσες ιδέες. Οι αρχικές προσδοκίες των θεατών δεν αλλάζουν.	
Το συναισθηματικό περιεχόμενο	Ισχυρή ευαισθητοποίηση του κοινού/θεατών. Οι θεατές μπορούν να καταλάβουν με σαφήνεια το κείμενο, τον ήχο, το σκηνικό, τα οποία έχουν επιλεγεί, και αν αυτά είναι κατάλληλα για το κοινό στο οποίο απευθύνεται η ιστορία.	Μερική ευαισθητοποίηση του κοινού/θεατών. Οι θεατές μπορούν να καταλάβουν εν μέρει το κείμενο, τον ήχο, το σκηνικό, τα οποία έχουν επιλεγεί, και αν αυτά είναι κατάλληλα για το κοινό στο οποίο απευθύνεται η ιστορία.	Μερική ευαισθητοποίηση του κοινού/θεατών. Οι θεατές θεωρούν ότι είναι δύσκολο να καταλάβουν το κείμενο, τον ήχο, το σκηνικό, τα οποία επιλέχθηκαν για το κοινό στο οποίο απευθύνεται η ιστορία.	Περιορισμένη ευαισθητοποίηση του κοινού/θεατών. Οι θεατές δεν κατανοούν το κείμενο, τον ήχο, τα σκηνικά τα οποία επιλέχθηκαν για το κοινό στο οποίο απευθύνεται η ιστορία.	
Το δώρο της φωνής	Η ποιότητα φωνής του αφηγητή είναι σαφής και σταθερή ηχητικά σε όλη τη διάρκεια της παρουσίασης. Ο αφηγητής χρησιμοποιεί κατάλληλο και ξεκάθαρο λόγο.	Η ποιότητα φωνής του αφηγητή είναι σαφής και σταθερή ηχητικά στο μεγαλύτερο μέρος της παρουσίασης (85-95%).	Η ποιότητα φωνής του αφηγητή είναι σαφής και σταθερή ηχητικά μερικώς, (70-84%) της παρουσίασης.	Η ποιότητα φωνής του αφηγητή χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή.	
Η δύναμη της μουσικής	Αν χρησιμοποιείται μουσική, αυτή ενισχύει την αφήγηση, και η μουσική επιλογή ταιριάζει με την ιστορία.	Αν χρησιμοποιείται μουσική αυτή ταιριάζει με την ιστορία.	Αν χρησιμοποιείται μουσική αυτή δεν αποσπά την προσοχή αλλά δεν προσφέρει πολλά στην αφήγηση.	Αν υπάρχει μουσική αυτή αποσπά την προσοχή, είναι πολύ δυνατή ή/και ακατάλληλη για την ιστορία.	
Η οικονομία	Η ιστορία αφηγείται με τη σωστή χρήση λεπτομερειών, σε όλη τη διάρκειά της. Δεν φαίνεται πολύ μικρή, ούτε πολύ μεγάλη σε έκταση.	Η σύνθεση της ιστορίας είναι καλή. Αν και χρειάζεται περισσότερες λεπτομέρειες σε ένα ή δυο τμήματά της.	Η ιστορία χρειάζεται περισσότερη επεξεργασία. Είναι αισθητά πολύ μεγάλη ή πολύ μικρή σε κάποια σημεία.	Η ιστορία χρειάζεται εκτεταμένη επεξεργασία. Είναι πάρα πολύ μεγάλη ή πάρα πολύ μικρή για να γίνει ενδιαφέρουσα.	
Ο βηματισμός	Ο ρυθμός εξέλιξης ταιριάζει απόλυτα με το σενάριο και βοηθά το κοινό να "ζήσει" στην ιστορία.	Ο ρυθμός εξέλιξης μερικές φορές είναι γρήγορος ή αργός. Ο ρυθμός εμπλέκει το κοινό σε κάποιο βαθμό.	Προσπαθεί να έχει κάποιο σταθερό ρυθμό, αλλά συχνά ο ρυθμός δεν ταιριάζει με την εξέλιξη της ιστορίας. Το κοινό δε συμμετέχει συστηματικά στην εξέλιξη της ιστορίας.	Καμία προσπάθεια για να ταιριάζει ο ρυθμός της αφήγησης με την εξέλιξη της ιστορίας. Το κοινό δεν συμμετέχει στην εξέλιξη της ιστορίας.	
Ο γενικός σκοπός της ιστορίας	Ο σκοπός είναι εμφανής από την αρχή και διατηρείται σε όλη τη διάρκεια της ιστορίας. Είναι σαφές ότι ο δημιουργός έχει κάτι σημαντικό να πει.	Ο σκοπός είναι εμφανής από την αρχή και διατηρείται η εστίαση σε αυτόν για το μεγαλύτερο μέρος της παρουσίασης της ιστορίας.	Υπάρχουν μερικά κενά ή λάθη ως προς την εστίαση του σκοπού, αλλά αυτός είναι αρκετά σαφής στο ακροατήριο.	Είναι δύσκολο να κατανοηθεί ο σκοπός της αφήγησης της ιστορίας.	

<p>Η ποιότητα των εικόνων</p>	<p>Οι εικόνες, τα βίντεο ή animation έχουν ενσωματωθεί σωστά και συμπληρώνουν το κείμενο με τρόπο που βοηθά. Οι διαφάνειες περιλαμβάνουν ωραίες εικόνες, βίντεο ή animation. Οι εικόνες μπορούν να επικοινωνούν με συμβολισμό ή / και μεταφορές.</p>	<p>Οι εικόνες, τα βίντεο ή animation έχουν ενσωματωθεί σχεδόν σωστά και συμπληρώνουν το κείμενο με τρόπο που βοηθά. Οι διαφάνειες περιλαμβάνουν καλές εικόνες, βίντεο ή animation.</p>	<p>Οι εικόνες, τα βίντεο ή animation έχουν ενσωματωθεί και συμπληρώνουν το κείμενο αλλά χρειάζεται περισσότερη δουλειά. Οι διαφάνειες περιλαμβάνουν μέτριες εικόνες, βίντεο ή animation. Η επιλογή εικόνων είναι λογική.</p>	<p>Οι εικόνες, τα βίντεο ή animation δεν έχουν ενσωματωθεί σωστά και δε συμπληρώνουν ιδιαίτερα το κείμενο και χρειάζεται περισσότερη δουλειά. Οι διαφάνειες περιλαμβάνουν κακής ποιότητας εικόνες, βίντεο ή animation. Η επιλογή εικόνων δεν είναι λογική.</p>	
<p>Σωστή γραμματική και καλή χρήση της γλώσσας</p>	<p>Η ιστορία είναι όμορφα διαμορφωμένη (κατάλληλη γραμματοσειρά, ευανάγνωστα γράμματα από απόσταση, χρώματα κ.λπ.), δεν περιέχει ορθογραφικά και συντακτικά λάθη.</p>	<p>Η ιστορία είναι καλά διαμορφωμένη (κατάλληλη γραμματοσειρά, ευανάγνωστα γράμματα από απόσταση, χρώματα κ.λπ.), περιέχει ελάχιστα ορθογραφικά και συντακτικά λάθη.</p>	<p>Η ιστορία είναι μέτρια διαμορφωμένη (κατάλληλη γραμματοσειρά, ευανάγνωστα γράμματα από απόσταση, χρώματα κ.λπ.), περιέχει αρκετά ορθογραφικά και συντακτικά λάθη που αποσπούν την προσοχή του κοινού.</p>	<p>Η ιστορία δεν είναι διαμορφωμένη κατάλληλα (ακατάλληλη γραμματοσειρά, δυσανάγνωστα γράμματα από απόσταση, χρώματα κ.λπ.), περιέχει ορθογραφικά και συντακτικά λάθη που αποσπούν την προσοχή του κοινού.</p>	

2.6 Εργασία

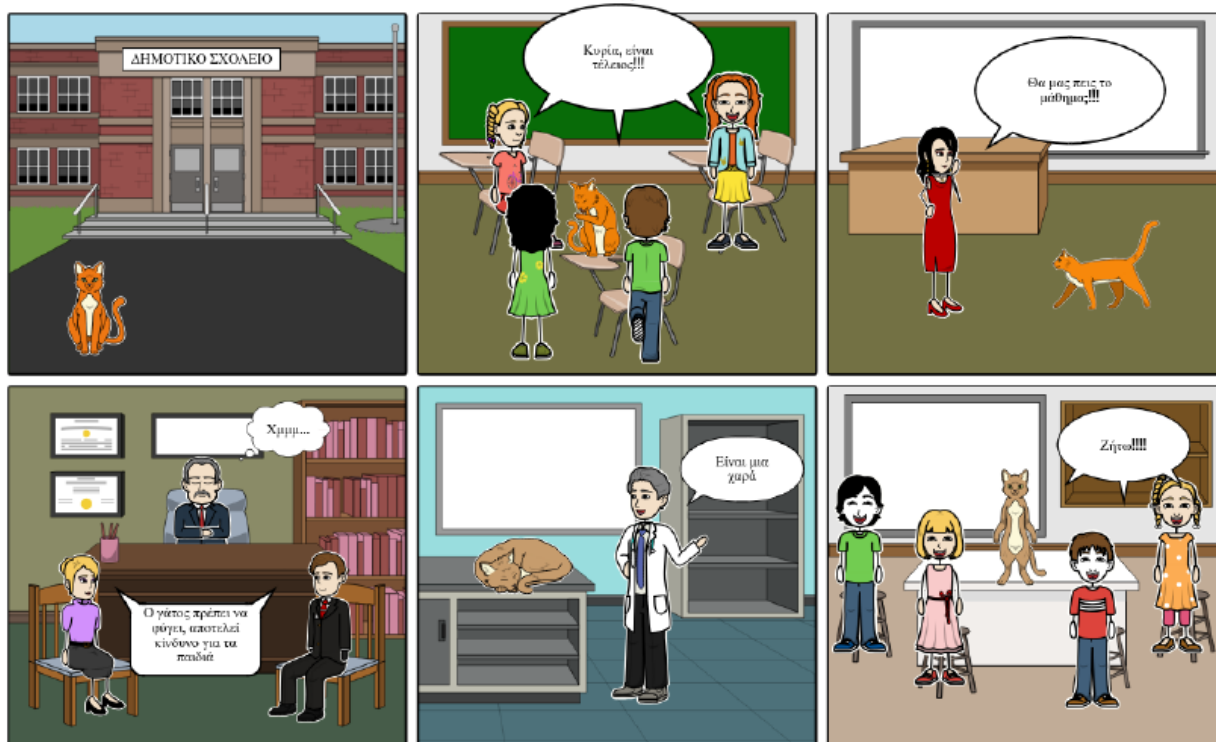
Χρησιμοποιήστε το εργαλείο Storyboard That για να δημιουργήσετε το storyboard της ιστορίας σας. Πηγαίνετε στη διεύθυνση <https://www.storyboardthat.com/>, κάνετε **Log On** με το e-mail σας και επιλέγετε **Create a Storyboard**. Από τη γραμμή εργασιών μπορείτε να διαλέξετε το σκηνικό της ιστορίας σας (**scenes**), τους χαρακτήρες (**characters**), σύννεφα κειμένου, μπαλόνια διαλόγων, σκέψεων και ήχων, ηχητικά εφέ, λεζάντες (**textables**) και ό,τι άλλο νομίζετε ότι θα ενισχύσει οπτικά την ιστορία σας. Σε κάθε σκηνή, με μια πρόταση στη λεζάντα, θα πληροφορείτε για τον τόπο και τον χρόνο ή τα πρόσωπα, εφόσον αλλάζουν. Στη δωρεάν έκδοση, μπορείτε να δημιουργήσετε μέχρι και 3 storyboard των 6 καρτέ. Έχετε λοιπόν στη διάθεσή σας 18 καρτέ για να σχεδιάσετε το εικονογραφημένο σενάριο της ιστορίας σας.

Όταν ολοκληρώσετε το σενάριό σας, δώστε ένα τίτλο, και πατήστε Save Storyboard. Αντιγράψτε τον υπερσύνδεσμο από τη γραμμή διεύθυνσης ή επιλέξτε share / embed και υποβάλετε το σύνδεσμο στο Padlet: <https://padlet.com/smaravelaki/storyboards>

Δείτε το εικονογραφημένο σενάριο της ιστορίας μας από την πρώτη ενότητα στο εργαλείο web 2.0, Storyboard That:

Η συγκινητική ιστορία ενός τετράποδου μαθητή

By: fryni



Create your own at Storyboard That

Δείτε παρακάτω το χειρόγραφο storyboard της ίδιας ιστορίας από μια ομάδα μαθητών:

Project Name: _____

Page: _____ of _____

By: _____

Date: _____



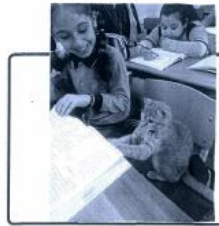
Once upon a time on a rainy day a cat was appeared in a school at Miami.



One day it went into the third grade classroom and it stayed there.



The students decided to find a name for it and they named it "Garfield".



Thanks to Garfield, the students loved the school everyday. They came excited and they watch the lessons with attention.



After a while, the students adapted the cat.



When the parents heard that a cat wander around in the classroom, they wanted to kick him out.



The school's head couldn't do different and then, Garfield left the school. ~~was removed from the school~~ ~~attention~~ ~~removed~~



A teacher took him in her house, but the cat ^{even tho} was depressed, like children. ~~wilding building~~ ~~was removed~~

Education World ©
Copyright © 2009 Education World

www.educationworld.com

Project Name: _____

Page: _____ of _____

By: _____

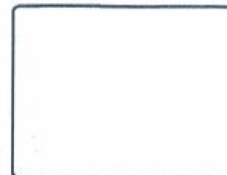
Date: _____



Later, Garfield couldn't stand this situation, so when the teacher was leaving from home, the cat he was going to visit the kids, and returning at noon.



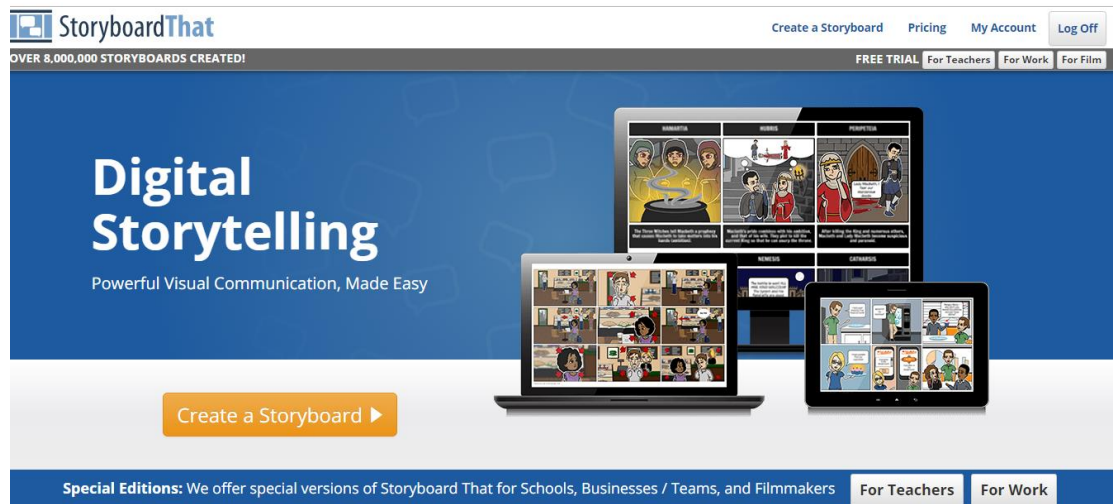
The students were really gladly when they were seeing their friend.



ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ STORYBOARD ΣΤΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ STORYBOARD THAT

<https://www.storyboardthat.com/>

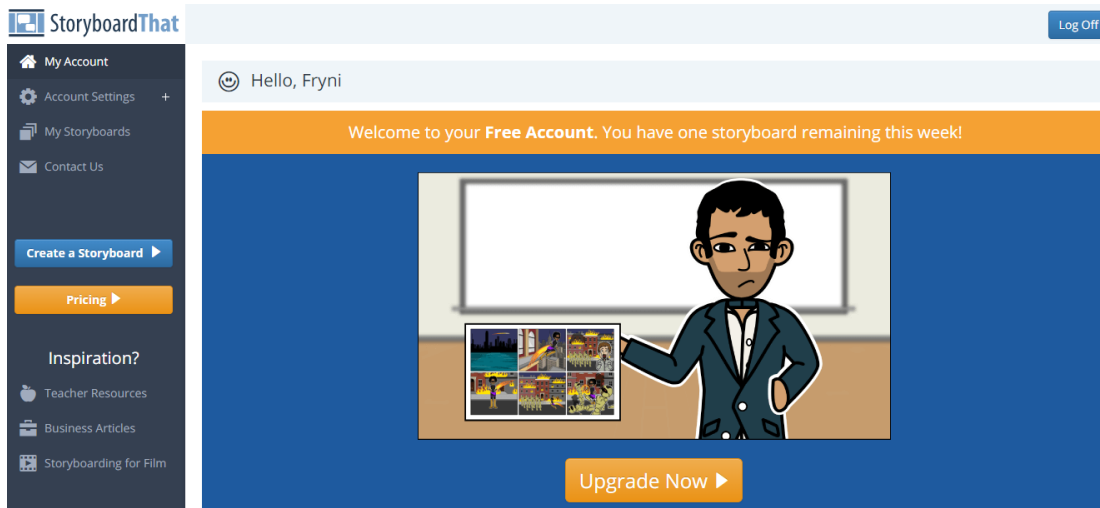
Πληκτρολογώντας τον παραπάνω υπερσύνδεσμο μεταφερόμαστε στην αρχική σελίδα του εργαλείου. Εδώ μπορούμε να ξεκινήσουμε απευθείας με το **Create a storyboard**, αλλά θα ήταν καλύτερα να δημιουργήσουμε πρώτα το λογαριασμό μας.



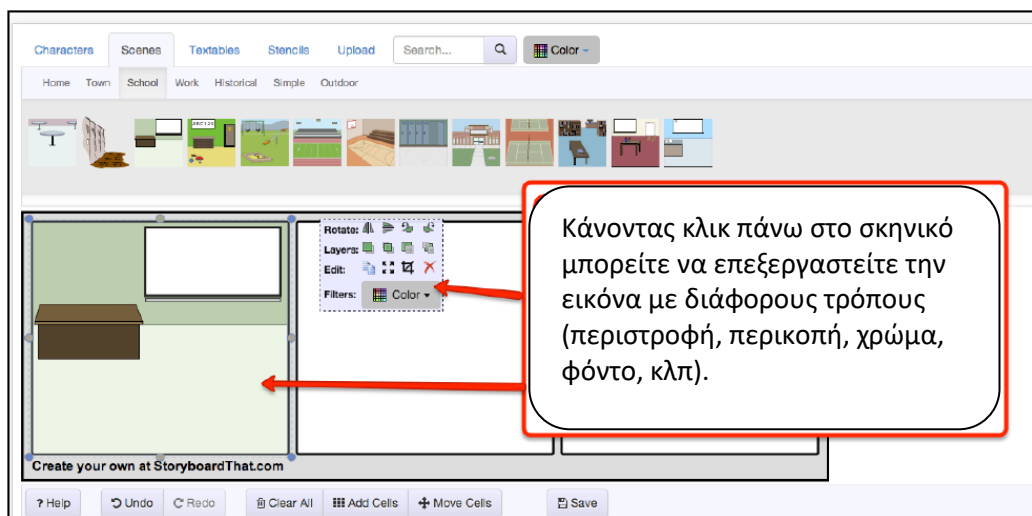
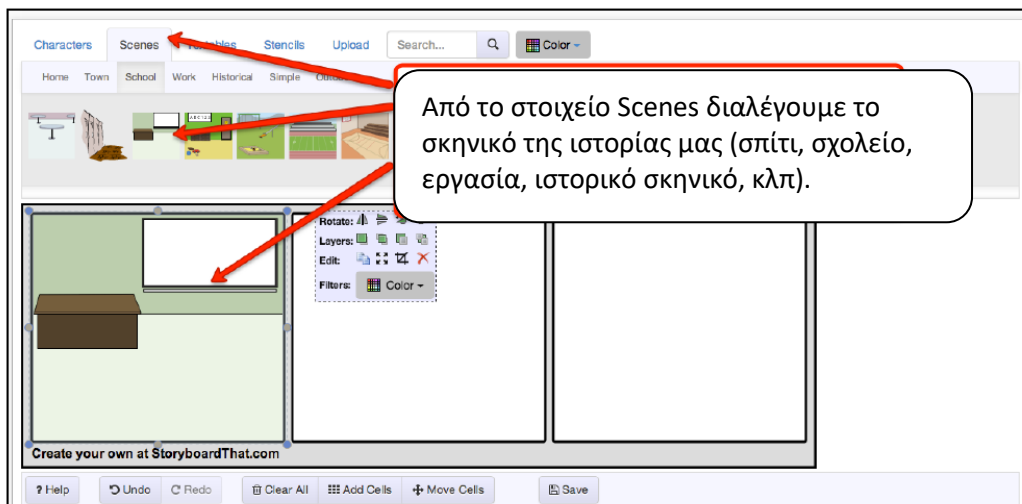
Επιλέγουμε το Log On και βλέπουμε ότι μπορούμε να δημιουργήσουμε λογαριασμό με διάφορους τρόπους. Επιλέγετε εσείς όποιο τρόπο επιθυμείτε.

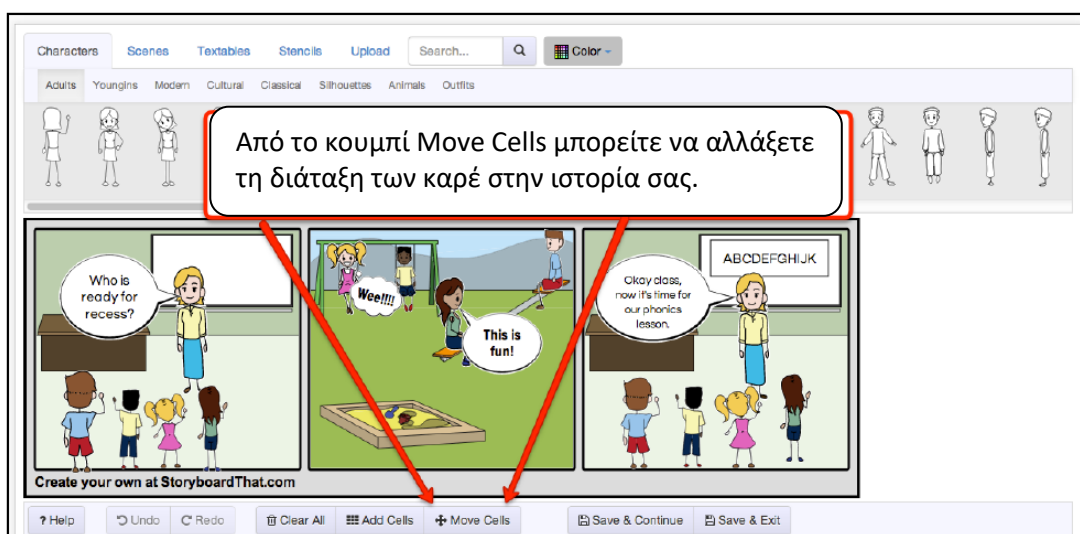
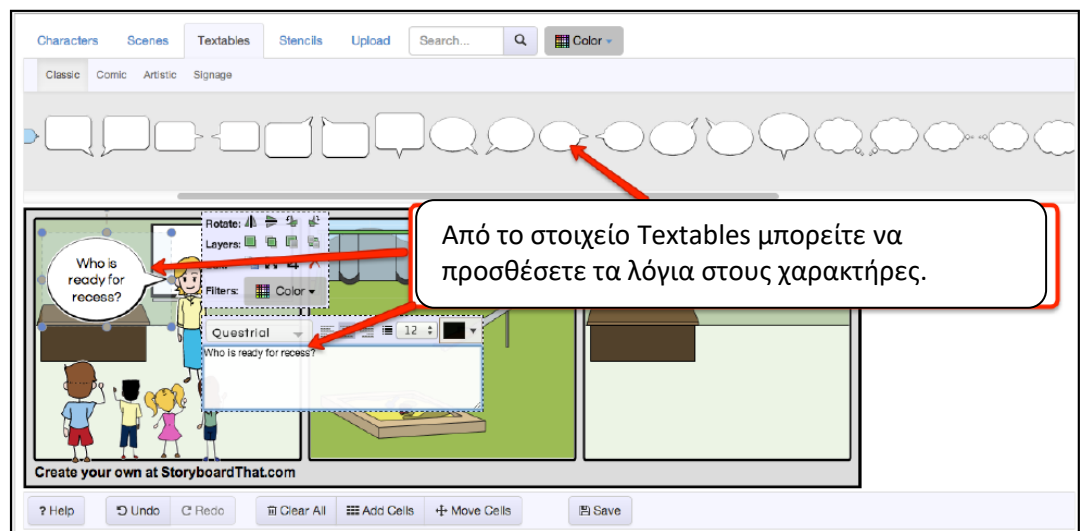
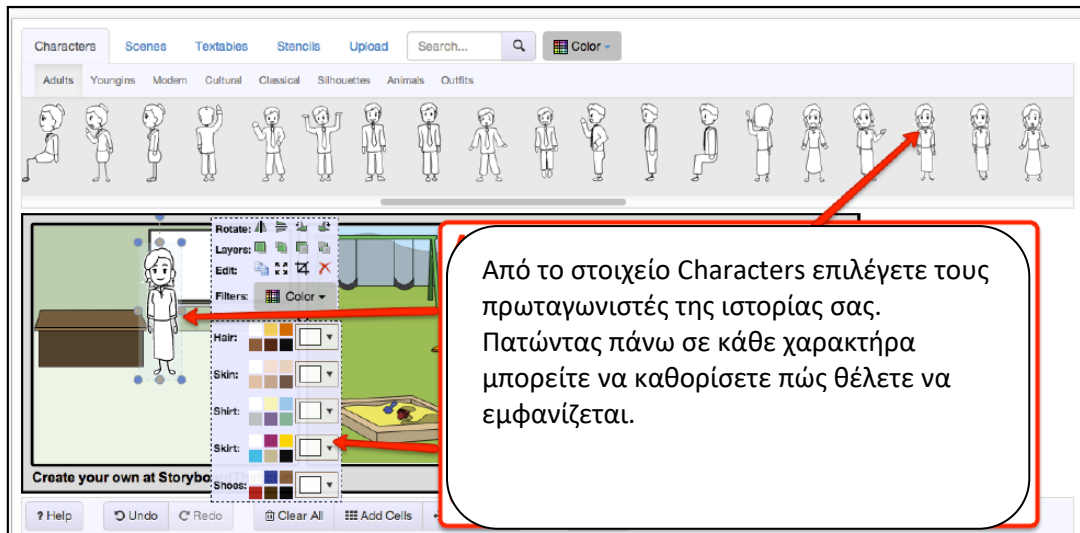


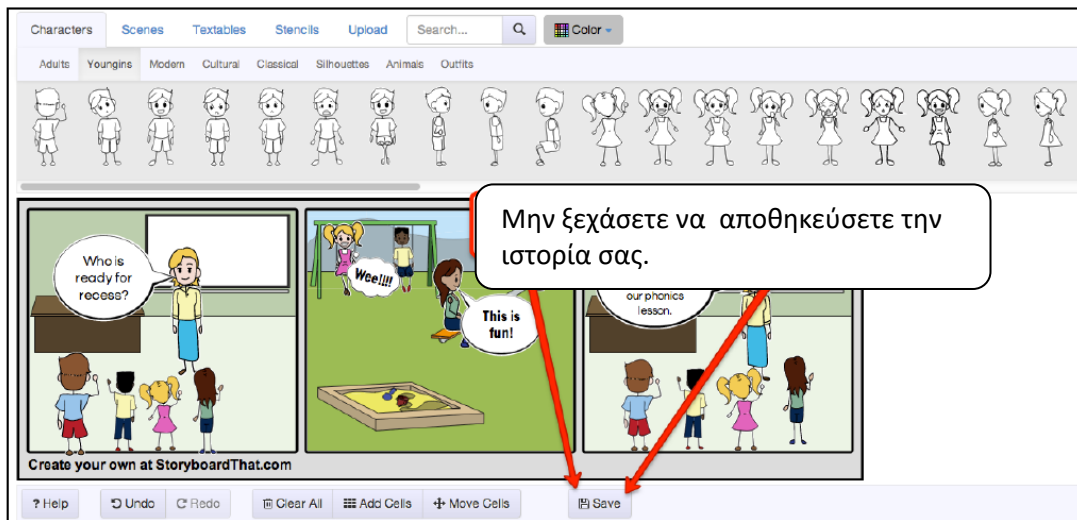
Αφού δημιουργήσουμε το λογαριασμό μας μεταφερόμαστε στο παρακάτω παράθυρο διαλόγου:



Έχουμε το περιθώριο να δημιουργήσουμε μέχρι 2 δωρεάν storyboards (που αποτελούνται από 3 ή από 6 καρέ ή βινιέτες) την εβδομάδα! Πατάμε λοιπόν Create a storyboard:







Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων

Στην ενότητα αυτή γίνεται χρήση των ακόλουθων:
[σύνδεσμοι ενεργοί και ελεγμένοι 01-07-2024]

Εικόνες

Σελ. 28, YouTube Video

The seven elements of digital storytelling:

https://www.youtube.com/watch?v=a1f-_FXgJZM

Σελ. 30,

- Jakes & Brennan (2005)

Σελ. 31,

- 7 Steps to Creating the Perfect Story [Infographic]

<https://martech.zone/seven-steps-perfect-story/>

Σελ. 32

- Storyboard μαθητών μου για την ταινία «Ταξίδι στο χρόνο»

<https://pame-sinema.webnode.gr/>

Σελ. 34, YouTube Video

- <https://www.youtube.com/watch?v=Cp1Jn4Q0j6E>

Σελ. 35,

- Αναζήτηση εικόνων Google “cats”
- Αναζήτηση εικόνων Google “cats”

Σελ. 37,

- <http://clipart-library.com/checklists-cliparts.html>

Σελ. 38 – 39

- Κλίμακα αξιολόγησης ψηφιακής αφήγησης (Προσαρμοσμένη από: Barrett, 2006; Matthews-DeNatale, 2008; Rubistar)

Σελ. 42-45,

- Στιγμιότυπα από το Storyboard That
<https://www.storyboardthat.com/>

Ενότητα 3^η: Εργαλεία και εφαρμογές ψηφιακής αφήγησης, εργαλεία ήχου και εικόνας

ΣΤΟΧΟΙ

Με την επιτυχή ολοκλήρωση της ενότητας θα:

1. γνωρίσετε ψηφιακά εργαλεία και εφαρμογές για τη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων
2. γνωρίσετε κάποια λογισμικά επεξεργασίας εικόνας και ήχου
3. επιλέξετε ένα ψηφιακό εργαλείο ή μια εφαρμογή για να δημιουργήσουν τη δική τους ψηφιακή αφήγηση
4. παρουσιάσετε τον εαυτό σας ή / και την ιστορία σας στο εργαλείο Voicethread



3.1 Εργαλεία Ψηφιακής Αφήγησης

Υπάρχει μια πληθώρα ψηφιακών μέσων (εργαλεία και εφαρμογές) που χρησιμοποιούνται για την κατασκευή ψηφιακών ιστοριών. Εφαρμογές όπως τα Photostory, Windows Movie Maker, iMovie, OpenShot, κ.ά., προσφέρονται δωρεάν και απαιτούν λήψη και εγκατάσταση του λογισμικού στον Η/Υ από τους χρήστες. Πριν εγκαταστήσετε κάποια εφαρμογή εξετάστε τα χαρακτηριστικά που προσφέρει στη δωρεάν έκδοση (π.χ. πόση διάρκεια μπορεί να έχει το βίντεο, αν θα υπάρχει υδατογράφημα στην τελική μορφή του βίντεο, πόσες εξαγωγές του βίντεο δικαιούστε να κάνετε, κλπ). Πολλές φορές οι εφαρμογές αυτές δηλώνουν ότι προσφέρονται δωρεάν αλλά όταν θα προσπαθήσετε να εξαγάγετε το video θα σας ζητήσουν να πληρώσετε για να το κατεβάσετε στον υπολογιστή σας (π.χ. το πρόγραμμα DaVinci Resolve, εξαιρετικό εργαλείο, αλλά ζητάει πληρωμή για την εξαγωγή του video). Μπορείτε επίσης να βρείτε δωρεάν προγράμματα δημιουργίας και επεξεργασίας βίντεο στο Microsoft Store.

Ψηφιακά εργαλεία όπως τα Storybird, Utellstory, Voicethread, Kizoa, WeVideo, κ.ά., προσφέρονται δωρεάν στη βασική τους έκδοση και χρησιμοποιούνται σε σύνδεση στο διαδίκτυο (online). Τα εργαλεία αυτά απαιτούν την προσθήκη της Adobe Flash Player (εγκατάσταση ή ενεργοποίηση), η χρήση της οποίας είναι προβληματική σε κάποιους φυλλομετρητές και υπολογιστές, καθώς δεν εμφανίζονται οι εικόνες μέσα στο ψηφιακό εργαλείο ή δε λειτουργεί το ίδιο το ψηφιακό εργαλείο για κάποιους λόγους. Καλό θα ήταν λοιπόν να δοκιμάσετε αρκετά ψηφιακά εργαλεία για να δείτε ποιο ταιριάζει σε εσάς και τον υπολογιστή σας. Για τη δημιουργία ψηφιακών ιστοριών μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε εργαλεία παρουσιάσεων όπως τα Powtoon, Emaze, κ.ά., καθώς και εργαλεία δημιουργίας κόμικ όπως τα ToonDoο, Pixton, κ.ά.

Επιπλέον, για τη δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας πιθανόν να χρειαστούν εργαλεία επεξεργασίας εικόνας (Gimp, Pixlr, κ.ά.), γιατί οι εικόνες μπορεί να χρειάζονται μορφοποίηση (περικοπή, ρύθμιση φωτεινότητας, κλπ), και εργαλεία επεξεργασίας ήχου (Audacity), για να ηχογραφήσετε τη φωνή σας και να την επεξεργαστείτε.

Μην ξεχνάτε ότι οι εικόνες και οι ήχοι που θα χρησιμοποιηθούν σε μια ψηφιακή ιστορία, αν δεν είναι δικά σας, θα πρέπει να υπόκεινται στους κανόνες και τις δεσμεύσεις που αφορούν τις άδειες χρήσης Creative Commons ή να έχουν ανακτηθεί από ιστότοπους που προσφέρουν περιεχόμενο ελεύθερο πνευματικών δικαιωμάτων.

Εργαλεία που μπορούμε να προτείνουμε για τη δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας, τα οποία είναι φιλικά προς το χρήστη, είναι το Photostory 3, το Kizoa, το Spark Adobe, το WeVideo, το ClipChamp.

Όλα τα παραπάνω προγράμματα, σε μεγαλύτερο ή μικρότερο βαθμό, επιτρέπουν την υλοποίηση μιας σειράς εργασιών όπως (Μουντρίδου, 2008):

- Αντιγραφή, αποκοπή και διορθώσεις τμημάτων του βίντεο
- Προσθήκη ειδικών εφέ
- Μοντάζ πολλών βίντεο
- Συμπίεση του βίντεο

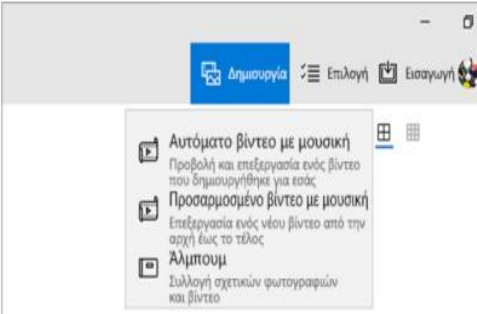

Μερικά από τα συνήθη χαρακτηριστικά/λειτουργίες των προγραμμάτων επεξεργασίας βίντεο είναι τα ακόλουθα (Μουντρίδου, 2008):




- Γραμμή χρόνου (timeline) στην οποία παρουσιάζονται όλα τα καρέ του βίντεο
- Πίνακας ελέγχου για την αναπαραγωγή του βίντεο (μπρος-πίσω, διακοπή προβολής, μετάβαση σε συγκεκριμένο καρέ, κλπ.)
- Αντιγραφή ή μετακίνηση των καρέ
- Μοντάζ πολλών βίντεο
- Μείξη με εικόνες και κινούμενα σχέδια
- Εισαγωγή εφέ μετάβασης (π.χ. εφέ παραμόρφωσης της εικόνας, περιστροφής γύρω από σημείο, αντικατάστασης μιας εικόνας από άλλη, σταδιακής αλλαγής φωτισμού για εμφάνιση ή εξαφάνιση της εικόνας, κλπ.)
- Εισαγωγή μουσικής, αφήγησης ή ηχητικών εφέ
- Προσθήκη τίτλων και υποτιτλισμός
- Φιλτράρισμα της εικόνας για την εξομάλυνση ατελειών της ψηφιοποίησης, για τονισμό των χρωμάτων ή για τη δημιουργία οπτικών εφέ παρόμοιων με αυτά που δημιουργούν τα προγράμματα επεξεργασίας εικόνας
- Κλείδωμα χρώματος, δηλαδή απομόνωση της εικόνας ενός προσώπου ή αντικειμένου από το φόντο της με στόχο την προβολή της σε άλλο φόντο
- Συμπίεση του βίντεο με διαφορετικό τρόπο από αυτόν που χρησιμοποιήθηκε κατά τη σύλληψή του.



Παρακάτω θα γνωρίσετε εργαλεία Web 2.0 και λογισμικά που υποστηρίζονται από τα παραπάνω χαρακτηριστικά τα οποία είναι χωρισμένα στις ακόλουθες κατηγορίες:

- Δωρεάν λογισμικά δημιουργίας και επεξεργασίας video (με εγκατάσταση)
- Δωρεάν λογισμικά δημιουργίας video (σε σύνδεση)
- Εφαρμογές video σε κινητά και tablet
- Δωρεάν λογισμικά επεξεργασίας ήχου και εικόνας
- Δωρεάν Εργαλεία Web 2.0 (σε σύνδεση)
 - Εργαλεία Web 2.0 - δημιουργίας comics
 - Εργαλεία Web 2.0 - δημιουργίας παρουσιάσεων
 - Εργαλεία Web 2.0 - δημιουργίας βιντεοπαρουσιάσεων με κινούμενες εικόνες
 - Εργαλεία Web 2.0 - δημιουργίας διαδραστικών εικόνων
 - Εργαλεία Web 2.0 - επεξεργασίας εικόνας και δημιουργίας αφίσας
 - Εργαλεία Web 2.0 - διαδραστικών γραπτών αφηγήσεων
 - Εργαλεία Web 2.0 - πλατφόρμες διαμοιρασμού περιεχομένου
 - Εργαλεία Web 2.0 - βιβλία & περιοδικά

3.2 ΔΩΡΕΑΝ ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ VIDEO (ΜΕ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ)

<p>Πρόγραμμα επεξεργασίας video των Microsoft windows 10</p>		<p>Υπάρχει εγκατεστημένο στα προγράμματα των Windows 10 με την ονομασία «Πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο».</p> <p>Θετικά στοιχεία: Εύχρηστο, γρήγορο και απλό.</p> <p>Αρνητικά στοιχεία: δεν υπάρχει δυνατότητα δυο καναλιών ήχου για την προσθήκη μουσικής και ηχογραφημένου λόγου ταυτόχρονα.</p>
<p>Windows Movie Maker</p>		<p>Πρόγραμμα επεξεργασίας video.</p> <p>Παλαιότερη έκδοση.</p> <p>Δυστυχώς δεν είναι διαθέσιμη για μεταφόρτωση, έχει καταργηθεί.</p> <p>Αν το έχετε εγκατεστημένο στον υπολογιστή σας λειτουργεί κανονικά.</p> <p>Εύχρηστο, γρήγορο και απλό με πολλές δυνατότητες.</p> <p>ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ</p> <p>https://www.openbook.gr/odigos-xrisis-movie-maker/</p>
<p>Movie Maker 10 – Tell your story</p>		<p>http://moviemaker.support/</p> <p>Πρόγραμμα επεξεργασίας video</p> <p>Νεότερη έκδοση</p>




		<p>Χρειάζεται log in με λογαριασμό Microsoft Κατεβαίνει στα Windows 10 από το Microsoft Store και εγκαθίσταται στα προγράμματα. Θετικά: εύχρηστο με πολλά δωρεάν χαρακτηριστικά. Αρνητικά: εμφανίζονται διαφημίσεις.</p>
<p>Microsoft Photo Story 3</p>		<p>Πρόγραμμα επεξεργασίας video Θετικά: Γρήγορη εγκατάσταση χωρίς προβλήματα, με πολλά χαρακτηριστικά και δυνατότητα προσθήκης μουσικής και ηχογραφημένου λόγου. Αρνητικά: μικρή επιφάνεια εργασίας.</p> <p>ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ http://www.jakesonline.org/photostory3.pdf https://www.youtube.com/watch?v=OtB6_D_toVQ</p>
<p>Avidemux</p>		<p>http://avidemux.sourceforge.net/ Λογισμικό ανοιχτού κώδικα</p> <p>Το Avidemux είναι ένας δωρεάν επεξεργαστής βίντεο σχεδιασμένος για απλές εργασίες κοπής, φιλτραρίσματος και κωδικοποίησης. Υποστηρίζει πολλούς τύπους αρχείων, συμπεριλαμβανομένων αρχείων AVI, DVD συμβατών MPEG, MP4 και ASF, χρησιμοποιώντας μια ποικιλία κωδικοποιητών. Το Avidemux είναι διαθέσιμο για Linux, BSD, Mac OS X και Microsoft Windows.</p> <p>ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ https://www.howtoforge.com/tutorial/how-to-use-avidemux-for-video-editing/</p>

<p>Open Shot Video Editor</p>		<p>https://www.openshot.org/ Λογισμικό ανοιχτού κώδικα</p> <p>Το Openshot είναι ένα από τα πιο σημαντικά και ευρέως χρησιμοποιούμενα εργαλεία λογισμικού ανοιχτού κώδικα. Είναι πολύ απλό στη χρήση, αρκετά ισχυρό και δωρεάν πρόγραμμα επεξεργασίας video.</p> <p>ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ https://www.howtoforge.com/tutorial/an-introduction-to-video-editing-in-openshot-2-0/</p>
<p>Video Pad Editor</p>		<p>Free Lite Version https://videopad-video-editor.en.softonic.com/</p> <p>Η εφαρμογή αυτή υποστηρίζει μια μεγάλη ποικιλία από τύπους αρχείων συμπεριλαμβανομένων AVI, WMV, 3GP, WMV και DIVX. Τα εισαγόμενα αρχεία μπορούν να ληφθούν από DVD κάμερες, από VHS ή webcam. Μπορείτε να μεταφέρετε τα βίντεό σας με την λειτουργία drag and drop ή απλά να τα εισάγετε κατευθείαν. Το VideoPad Video Editor σας επιτρέπει να εφαρμόσετε καταπληκτικά εφέ στις ταινίες σας. Μπορείτε να αλλάξετε το χρώμα και την φωτεινότητα του κάθε βίντεο κλιπ. Μπορείτε επίσης να προσθέσετε ψηφιακές εικόνες και λεζάντες. Κατόπιν μπορείτε να μοιραστείτε τα εξαγόμενα αρχεία με διάφορους τρόπους. Μπορείτε να γράψετε τις εικόνες σε DVD ή να τις δημοσιεύσετε σε σελίδες κοινής χρήσης πολυμέσων όπως YouTube (https://seminars.etwinning.gr/)</p> <p>Δωρεάν εκδόσεις</p>



		<p>http://www.nchsoftware.com/videopad/vpsetup.exe (Windows) http://www.nchsoftware.com/videopad/vpmfreei.zip (Mac) http://www.nchsoftware.com/videopad/vpsetup.exe ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ https://fgdfhgdhhd.files.wordpress.com/2012/02/videopad-video-editor.pdf</p>
<p>[σύνδεσμοι ενεργοί και ελεγμένοι 01-07-2024]</p>		





3.3 ΔΩΡΕΑΝ ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ VIDEO ONLINE



ClipChamp		https://clipchamp.com/en/
Adobe Express		https://www.adobe.com/express/
WeVideo		https://www.wevideo.com/ ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ https://www.wevideo.com/academy

3.4 ΕΡΓΑΛΕΙΑ WEB 2.0 ΔΩΡΕΑΝ ONLINE



Storybird		<p>https://storybird.com/</p> <p>Το storybird είναι ένα δωρεάν διαδικτυακό εργαλείο το οποίο επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργήσουν ψηφιακές εικονογραφημένες ιστορίες. Οι μαθητές μπορούν να επιλέξουν τις εικόνες που θα χρησιμοποιήσουν μέσα από μια μεγάλη ποικιλία. Τις εικόνες αυτές οι μαθητές μπορούν να τις συνδυάσουν και να συνθέσουν ένα εμπλουτισμένο κείμενο με σκοπό να κατασκευάσουν τη δική τους εικονογραφημένη διαδικτυακή ιστορία. Όταν τελειώσουν την ιστορία τους μπορούν να τη δημοσιεύσουν, ενσωματώνοντας την σε ιστοσελίδες του διαδικτύου. Για να μπορέσει κανείς να συνθέσει μια ιστορία στο συγκεκριμένο λογισμικό θα πρέπει να εγγραφεί ως χρήστης. Επίσης, το συγκεκριμένο πρόγραμμα δεν επιτρέπει τον εμπλουτισμό των ιστοριών με ηχητικά εφέ. Επομένως στις ιστορίες δεν υπάρχει δυνατότητα προσθήκης φωνής ή μουσικής. Τέλος, το πρόγραμμα δεν επιτρέπει την αποθήκευση της ψηφιακής ιστορίας στον υπολογιστή του χρήστη (Σαλαπασίδου, 2017).</p>
Little Bird Tales		<p>Το Little Bird Tales είναι ένα πολύ ελκυστικό εργαλείο για την δημιουργία ψηφιακών ιστοριών με προφορικό αφηγηματικό λόγο, κυρίως για μικρά παιδιά, αλλά μπορεί να προσαρμοστεί και στα ενδιαφέροντα μαθητών κάθε ηλικίας. Το Little Bird Tales παρέχει ένα περιβάλλον ψηφιακού βιβλίου, όπου κάθε σελίδα του προσκαλεί τον χρήστη να την εμπλουτίσει με οπτικό υλικό (εικόνα, σχέδιο) καθώς και ηχητικό υλικό με απευθείας ηχογράφηση της φωνής του. Επίσης, δίνει την δυνατότητα εισαγωγής γραπτού κειμένου ανά σελίδα, οπότε η χρήση του στην ανάπτυξη του εγγραμματισμού, αλλά και ποικίλων γραμματισμών και δεξιοτήτων των μαθητών είναι εμφανής.</p>
Storyjumper		<p>https://www.storyjumper.com/</p> <p>Το Storyjumper είναι μια ιστοσελίδα που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές να δημιουργήσουν βιβλία για παιδιά. Δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να δημιουργήσουν το δικό τους βιβλίο ιστοριών με διαδραστικό τρόπο χρησιμοποιώντας πολύχρωμα και</p>

		<p>ενδιαφέροντα γραφικά. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις υπάρχουσες εικόνες στην ιστοσελίδα ή μπορούν επίσης μεταφορτώσουν τις δικές τους φωτογραφίες που θα χρησιμοποιήσουν στα βιβλία τους. Στο τέλος, μπορούν να ενσωματώσουν το βιβλίο σε έναν ιστότοπο ή μπορούν να παραγγείλουν έντυπη έκδοση των βιβλίων. Οι μαθητές μπορούν να εργαστούν μόνοι τους ή να συνεργαστούν ως τάξη. Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές μπορούν να εγγραφούν δωρεάν και οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν την έκδοση Classroom Edition, η οποία επιτρέπει τη διαχείριση και την αναθεώρηση των εργασιών των μαθητών, τον έλεγχο απορρήτου και τη συνεργατική δημιουργία ιστοριών. Εκτός από την παραγωγή ιστοριών σε μορφή βιβλίων, οι μαθητές μπορούν επίσης να κάνουν διάφορα είδη χαρτών, όπως χάρτες θησαυρών και εννοιολογικούς χάρτες για εκπαιδευτικούς τους σκοπούς.</p>
--	---	---

Utellstory		<p>Πρόκειται για εργαλείο σχετικό με τη δημιουργία και παρουσίαση ιστοριών ή το σχολιασμό εικόνων μέσω γραπτού και προφορικού λόγου. Στη δωρεάν εκδοχή του εργαλείου, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να σχολιάσει κάθε εικόνα μέσα σε τριάντα δευτερόλεπτα. Το εργαλείο δίνει στο χρήστη τη δυνατότητα να ανασύρει εικόνες από το flickr ή να χρησιμοποιήσει κάποιες από το ιδιωτικό του αρχείο. Μέσα σε ελάχιστα λεπτά γίνεται χρήση όλων του δεξιότητων του λόγου (Πολέμη, 2013).</p> <p>Αφού γίνει εγγραφή στην εφαρμογή υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας 4 ειδών διαφανειών (slides). α) Διαφάνεια εικόνας: Μπορείτε να επιλέξετε εικόνα από τον υπολογιστή σας (μέχρι 10 MB), να ανεβάσετε κάποια εικόνα από το διαδίκτυο, προσθέτοντας το URL της εικόνας ή να ψάξετε για κάποια εικόνα στο Flickr. β) Διαφάνεια κειμένου: Μπορείτε να το επιλέξετε και να γράψετε κείμενο ή με αντιγραφή-επικόλληση. Υπάρχουν και εργαλεία μορφοποίησης (Bold, italic, επιλογή άλλης γραμματοσειράς κλπ.). Κάθε διαφάνεια δέχεται 1.500 χαρακτήρες. γ) Διαφάνεια βίντεο: Δέχεται βίντεο με link από Youtube ή Vimeo. δ) Διαφάνεια φόρμας ερωτήσεων (multiple choice ερωτήσεις). Η ερώτηση (έως 250 χαρακτήρες) μπορεί να έχει έως 5 επιλογές και γίνονται αποδεκτές περισσότερες από μία σωστές απαντήσεις. Η κάθε ιστορία μπορεί να έχει μέχρι 100 διαφορετικού τύπου διαφάνειες. Μπορούμε να προσθέσουμε ήχο (background audio) σε κάθε διαφάνεια. Μπορούμε α) προσθέσουμε δική μας μουσική - μόνον MP3 αρχεία και έως το ανώτερο 6MB ή β) να ηχογραφήσουμε -έως 3 λεπτά- στην κάθε διαφάνεια. Χρησιμότητα στην τάξη: Μπορείς να ανεβάσεις δικές σου φωτογραφίες στην εφαρμογή, τις οποίες τις έχεις «κατασκευάσει» πρώτα σε μία άλλη εφαρμογή, π.χ. στο Toondoo. Εκεί δημιουργείς ένα background με πρόσωπα που έχεις επιλέξει για μια ιστορία και μετά αφού αποθηκευτεί σαν εικόνα (jpeg) η δημιουργία μπορεί να «ανέβει» στο utellstory και να ηχογραφηθεί η διήγηση/ περιγραφή/ αφήγηση από τους μαθητές.</p>
------------	---	--


Kizoa		<p>Το Kizoa είναι μια δωρεάν εφαρμογή βίντεο που σας επιτρέπει να δημιουργείτε βίντεο σε κατακόρυφο, τετράγωνο ή ορθογώνιο πλάνο. Μπορείτε να προσθέσετε κείμενο, ειδικά εφέ και μεταβάσεις και να το μοιραστείτε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, Blogs, Facebook και Youtube. Μπορεί να εγγραφεί σε DVD ή να γίνει λήψη ως αρχείο βίντεο. Το βίντεο που έχει εξαχθεί αποστέλλεται στο email σας και το μεταφορτώνετε από εκεί στον υπολογιστή σας.</p>
Biteable		<p style="text-align: right;">https://biteable.com</p> <p>Το Biteable είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο που σας επιτρέπει να δημιουργήσετε όμορφα explainer videos τα οποία μπορείτε εύκολα να προσθέσετε στην τάξη σας για να μοιραστείτε με τους μαθητές σας και να κάνετε τα μαθήματα σας πιο ενδιαφέροντα και συναρπαστικά. Τα explainer videos είναι μικρά κινούμενα κλιπ που χρησιμοποιούν μια μεγάλη ποικιλία οπτικών και πολυμέσων για να μεταδώσουν ένα μήνυμα με συνοπτικό και κατανοητό τρόπο. Η χρήση αυτού του εργαλείου μπορεί να είναι μεγάλο πλεονέκτημα για τους εκπαιδευτικούς καθώς τα παιδιά καθώς αγαπούν τους κινούμενους χαρακτήρες και η διδασκαλία τους με τη βοήθεια αυτών των βίντεο μπορεί να είναι πολύ χρήσιμη για όλους. Το όφελος από αυτά τα βίντεο είναι ότι η γνώση μεταβιβάζεται με τρόπο διασκεδαστικό. Το εργαλείο είναι φιλικό προς το χρήστη και μπορεί να χρησιμοποιηθεί εύκολα. Δεν χρειάζεστε προηγμένες δεξιότητες επεξεργασίας βίντεο για να το χρησιμοποιήσετε. Η διαδικασία είναι απλή και εύκολη. Το Biteable είναι γεμάτο με επαγγελματικά σχεδιασμένα στυλ κινουμένων σχεδίων.</p>



3.5 ΕΡΓΑΛΕΙΑ WEB 2.0 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ COMICS

ToonDo		<p>Το ToonDo είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή που διατίθεται δωρεάν και δίνει τη δυνατότητα στον/στη εγγεγραμμένο/η μαθητή/τρια να δημιουργήσει σύντομα κόμικς, αλλά και βιβλία κόμικς στα ελληνικά μέσα από μια πληθώρα εργαλείων. Βασίζεται στη λογική σύρε και βάλε για τη δημιουργία comic strip με 1,2,3 ή 4 καρτέ. Προσφέρεται μια μεγάλη ποικιλία χαρακτήρων cartoon, σκηνικών και αντικειμένων, ενώ παράλληλα παρέχει υπηρεσία δημιουργίας χαρακτήρων cartoon με το εργαλείο TraitR. Η μεταφόρτωση εικόνων είναι εφικτή με τη χρήση του εργαλείου Imaginer, η επεξεργασία τεχνικών εφέ γίνεται με το εργαλείο Doodler, ενώ το λογισμικό είναι συμβατό με πολλές γλώσσες. Ο διαμοιρασμός του παραγόμενου κόμικς γίνεται με ενσωμάτωση των κόμικς (toons ονομάζονται) σε blogs, ιστοσελίδες ή φόρουμ, με ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, αλλά και εκτυπωμένο. Επιπρόσθετα, είναι δυνατή η δημιουργία βιβλίου κόμικς με τον συνδυασμό πολλών σύντομων (toons to toonbook) (Κνάβας, 2017).</p>
Pixton		<p>https://www.pixton.com/</p> <p>Η υπηρεσία Pixton απευθύνεται σε κάθε ενδιαφερόμενο που θα ήθελε να δημιουργήσει τα δικά του κόμικς. Αρχικά ο/η μαθητής/τρια ορίζει το κατάλληλο πρότυπο και κατόπιν διαμορφώνει τους χαρακτήρες, επιλέγοντας το φύλο, τα χαρακτηριστικά του προσώπου, τα μαλλιά και τον σωματότυπο. Ταυτόχρονα, παρέχει τη δυνατότητα επεξεργασίας των χαρακτήρων, ώστε να λυγίζουν τα μέλη τους και να αλλάζουν τις εκφράσεις του προσώπου τους. Κατόπιν, μπορεί να προσθέσει τοπία ως φόντο, αντικείμενα και γραφικά μέσα από μια πλούσια σε ποικιλία ψηφιοθήκη. Σε τελικό στάδιο το κάθε παιδί έχει τη δυνατότητα να δημοσιεύσει τα δικά του προσωπικά κόμικς στην κοινότητα Pixton, σε κοινωνικά δίκτυα, σε ιστοσελίδα, ενώ μπορεί να τα αποστείλει με τη μορφή εικόνων .png σε ηλεκτρονικό ταχυδρομείο. Η ειδική έκδοση για τα σχολεία προσφέρει την ελευθερία στους μαθητές και στις μαθήτριες να δημιουργήσουν τους δικούς τους χαρακτήρες από την αρχή (Κνάβας, 2017).</p>

StoryboardThat		<p>https://www.storyboardthat.com/</p> <p>TEACHER RESOURCES https://www.storyboardthat.com/articles/education/teacher-resources ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ https://www.storyboardthat.com/help/storyboard-creator</p>
Zimmer Twins		<p>Η online εφαρμογή Zimmer Twins αποτελεί ένα εργαλείο κατασκευής κινούμενων σχεδίων. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει τρεις χαρακτήρες, ένα αγόρι, ένα κορίτσι και μια γάτα και να προσαρμόσει τις πράξεις τους, τις εκφράσεις των προσώπων τους, τις λεκτικές τους εκφράσεις, την στάση του σώματος τους και το περιβάλλον μέσα στο οποίο εξελίσσεται η ιστορία. Πρόκειται για ένα πολύ εύστροφο εργαλείο το οποίο επιτρέπει την αυτόματη εισαγωγή ηχητικών εφέ, επιλεγμένα από τον δημιουργό (Σαλαπασίδου, 2017).</p>
MakeBeliefsComix		<p>https://www.makebeliefscomix.com/</p> <p>ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ https://www.youtube.com/watch?v=HoNQfUWWRMk</p>


3.6 WEB 2.0 ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΩΝ



Prezi		<p>https://prezi.com/</p> <p>Το λογισμικό μεταβαλλόμενης εστίασης του περιεχομένου (zoom in και zoom out) Prezi, καταργεί την παραδοσιακή γραμμική λογική των παρουσιάσεων διαδοχής ηλεκτρονικών διαφανειών τύπου PowerPoint. Ειδικότερα, το Prezi είναι μια ηλεκτρονική εφαρμογή διαδικτύου που κυκλοφόρησε επίσημα το 2009 και υποστηρίζει πλέον εγκατάσταση στον υπολογιστή, όχι όμως στη δωρεάν έκδοση. Αποτελεί ουσιαστικά μια υπηρεσία παρουσίασης που υλοποιείται σε εξυπηρετητή (server) και ανήκει στην κατηγορία των Web 2.0 εφαρμογών. Με δωρεάν εγγραφή ο μαθητής/τρια μπορεί να δημιουργήσει παρουσιάσεις μέχρι 100 MB (αν επιθυμεί περισσότερο «χώρο» υπάρχουν διάφορες επιλογές σε διάφορα κόστη), τις οποίες έχει τη δυνατότητα να διαμοιράσει ή να ενσωματώσει σε ιστοσελίδες, αλλά και να τις εξάγει και να τις μεταφορτώσει, ώστε να τις παρουσιάσει δίχως σύνδεση στο διαδίκτυο. Παρέχει τη δυνατότητα δημιουργίας «εκπαιδευτικού» λογαριασμού, καθώς και τη δυνατότητα συνεργατικής κατασκευής μιας παρουσίασης από 10, ταυτόχρονα, χρήστες – δημιουργούς. Σχεδιάζοντας μια παρουσίαση Prezi μπορεί ο/η δημιουργός να ενσωματώσει πολυμεσικό υλικό, όπως υπερσυνδέσεις, εικόνες, βίντεο από διαδίκτυο, αλλά και υπολογιστή (μόνο αρχεία .flv), ακόμη και μια ολόκληρη παρουσίαση PowerPoint. Παράλληλα, υπάρχει διαθέσιμη και μια ψηφιοθήκη αντικειμένων, γραφικών και έτοιμων σχεδίων για την ευκολότερη δημιουργία της παρουσίασης. Οι μαθητές/τριες εργάζονται σε ένα μεγάλο κενό χώρο εργασίας, που ονομάζεται καμβάς, όπου όλα τα στοιχεία της παρουσίασης (κείμενο, εικόνα, βίντεο, ήχος, γραφικά) είναι ορατά και τοποθετούνται όπου και όπως θέλουν. Ακολουθως, στήνεται ένα σενάριο, μια ιστοριογραμμή, δημιουργώντας διασυνδέσεις – μονοπάτια μεταξύ των περιεχομένων, ώστε να καθορίζει τη σειρά με την οποία αυτά θα εμφανίζονται. Παράλληλα, δίνεται η δυνατότητα να προστεθεί και άλλος καμβάς και να υπάρχει μετάβαση από τον έναν στον άλλο. (Κνάβας, 2017)</p>
-------	---	---

<p>Canvastera</p> <p>Πρώην Glogster</p>		<p>https://canvastera.com/g</p> <p>Η υπηρεσία είναι ένα πρωτότυπο κοινωνικό δίκτυο, που επιτρέπει στους/στις μαθητές/τριες να δημιουργούν διαδραστικές αφίσες, οι οποίες αποκαλούνται glogs. Η διαδραστικότητα ενισχύεται από τη δυνατότητα συνεργατικής κατασκευής των glogs, από την αλληλεπίδραση που μπορούν να έχουν οι αναγνώστες με το περιεχόμενο και από τη δυνατότητα σχολιασμού του. Για να χρησιμοποιήσει κάποιος/α το λογισμικό πρέπει να δημιουργήσει λογαριασμό και κατόπιν ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να προσθέσει τους μαθητές και τις μαθήτριες σε μια εικονική τάξη. Μέσα από αυτή την υπηρεσία, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να αναθέσει μια εργασία, δίνοντας οδηγίες για τον σχεδιασμό της. Οι μαθητές/τριες που εγγράφονται στην εφαρμογή δουλεύουν σε ένα πολύ απλό περιβάλλον εργασίας, σε μια επιφάνεια με τη μορφή αφίσας, εμπλουτίζοντάς την με κείμενο, μουσική, βίντεο, οπτικά εφέ και πολλά έτοιμα γραφικά. Ο διαμοιρασμός της αφίσας γίνεται εύκολα, είτε στην ιστοσελίδα της εφαρμογής, είτε με την ενσωμάτωσή της σε άλλες ιστοσελίδες. Όπως στα περισσότερα λογισμικά έτσι και στο Glogster προσφέρονται λογαριασμοί δωρεάν, αλλά και με χρηματικό αντίτιμο (Κνάβας, 2017).</p>
<p>Focusky</p>		<p>http://focusky.com/</p> <p>Πιστό αντίγραφο του Prezi προφέρεται εντελώς δωρεάν και λειτουργεί χωρίς την ανάγκη διαδικτύου. Ανήκει στην κατηγορία των λογισμικών μεταβαλλόμενης εστίασης του περιεχομένου (zoom in και zoom out), τόσο από τον/τη δημιουργό, όσο και από τον/την επισκέπτη, που διαφοροποιούν την παραδοσιακή γραμμική λογική των παρουσιάσεων διαδοχής ηλεκτρονικών διαφανειών. Ο/η δημιουργός πλέον εργάζεται σε ένα μεγάλο κενό χώρο εργασίας, ο οποίος ονομάζεται καμβάς, όπου όλα τα στοιχεία της παρουσίασης (κείμενο, εικόνα, βίντεο, ήχος, γραφικά) είναι ορατά και τοποθετούνται όπου και όπως θέλει. Ακολουθώντας στήνεται ένα σενάριο, δημιουργώντας διασυνδέσεις/μονοπάτια μεταξύ των περιεχομένων, ώστε να καθορίζει τη σειρά με την οποία αυτά θα εμφανίζονται. Παράλληλα, δίνεται η δυνατότητα να προστεθεί και άλλος καμβάς και να υπάρχει μετάβαση από τον έναν στον άλλο (Κνάβας, 2017).</p>



Voicethread		<p>https://voicethread.com/</p> <p>Το VoiceThread είναι ένα ακόμη συνεργατικό διαδικτυακό λογισμικό, με το οποίο οι χρήστες μπορούν να συνθέσουν και να δημοσιεύσουν παρουσιάσεις με slides. Στόχος του είναι να προκαλέσουν τα σχόλια των υπόλοιπων χρηστών και να δεχτούν τις αξιολογήσεις τους. Ο σχολιασμός των παρουσιάσεων μπορεί να γίνει είτε ηχητικά είτε οπτικά. Πιο συγκεκριμένα, οι χρήστες μπορούν να εκφράσουν τις παρατηρήσεις τους είτε με την καταγραφή ήχου από το μικρόφωνο και προσθήκη αρχείου ήχου είτε μέσω βίντεο και κειμένου. Επίσης υπάρχει και δυνατότητα ενσωμάτωσης των παρουσιάσεων υπό τη μορφή html σε κάποια άλλη ιστοσελίδα. Τέλος, το λογισμικό δίνει την δυνατότητα στους χρήστες να διαχειρίζονται τα σχόλια που λαμβάνει η κάθε παρουσίαση (Σαλαπασίδου, 2017)</p>
Emaze		<p>https://www.emaze.com/</p> <p>Το Emaze ακολουθεί τη γραμμική φιλοσοφία του Powerpoint ως προς την διαδοχή των διαφανειών. Ανήκει στην κατηγορία των λογισμικών μεταβαλλόμενης εστίασης του περιεχομένου (zoom in και zoom out), τόσο από τον/τη δημιουργό, όσο και από τον/την επισκέπτη, που διαφοροποιούν την παραδοσιακή γραμμική λογική των παρουσιάσεων διαδοχής ηλεκτρονικών διαφανειών. Ο/η δημιουργός πλέον εργάζεται σε ένα μεγάλο κενό χώρο εργασίας, ο οποίος ονομάζεται καμβάς, όπου όλα τα στοιχεία της παρουσίασης (κείμενο, εικόνα, βίντεο, ήχος, γραφικά) είναι ορατά και τοποθετούνται όπου και όπως θέλει. Ακολουθώντας στήνεται ένα σενάριο, δημιουργώντας διασυνδέσεις/μονοπάτια μεταξύ των περιεχομένων, ώστε να καθορίζει τη σειρά με την οποία αυτά θα εμφανίζονται. Παράλληλα, δίνεται η δυνατότητα να προστεθεί και άλλος καμβάς και να υπάρχει μετάβαση από τον έναν στον άλλο (Κνάβας, 2017).</p>

3.7 WEB 2.0 ΕΡΓΑΛΕΙΑ: ΒΙΝΤΕΟΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ ΜΕ ΚΙΝΟΥΜΕΝΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ

Powtoon		<p>https://www.powtoon.com/home/</p> <p>Το Powtoon επιτρέπει τη δημιουργία κινούμενων παρουσιάσεων που μπορούν να εξαχθούν στο YouTube και σε κοινωνικά δίκτυα με τη μορφή βίντεο. Τα δωρεάν βίντεο περιλαμβάνουν την επωνυμία PowToon και οι χρήστες πρέπει να πληρώσουν για να την αφαιρέσουν. Παρέχεται επίσης η δυνατότητα απευθείας ενσωμάτωσης της βιντεοπαρουσίασης σε ιστοσελίδες, ενώ υπάρχει και εφαρμογή που εγκαθίσταται στο εκπαιδευτικό κοινωνικό δίκτυο Edmodo για απευθείας συγχρονισμό.</p> <p>Με το Powtoon, ονομασία που αποτελεί συνδυασμό των όρων presentation (παρουσίαση) και animated cartoon (κινούμενα σχέδια), εμφανίζεται μια νέα μορφή παρουσιάσεων, αυτή των κινούμενων βιντεοπαρουσιάσεων. Το περιβάλλον εργασίας είναι πολύ εύχρηστο και προσφέρει αντικείμενα drag-and-drop (σύρε και τοποθέτησε) τα οποία προστίθενται στις διαφάνειες. Κατόπιν δίνεται η δυνατότητα επεξεργασίας της κίνησής τους, της διάρκειας, πρόσθεσης κειμένου και ήχου, ενώ η υπηρεσία περιλαμβάνει και πρότυπα για το ξεκίνημα. Η εφαρμογή είναι ουσιαστικά ένας συνδυασμός αλληλουχίας διαφανειών με δυνατότητα επεξεργασίας του περιεχομένου, όπως σε προγράμματα επεξεργασίας βίντεο. Υπάρχουν πολλά έτοιμα στοιχεία, όπως γραφικά, χαρακτήρες cartoon και γραμματοσειρές, που προστίθενται στις διαφάνειες, ενώ παράλληλα δίνεται η δυνατότητα εισαγωγής εικόνας, βίντεο και ήχου, όλα επιλογής του χρήστη.</p> <p>Τελικά, η δημιουργία ενός PowToon είναι λίγο πολύ σαν να κατασκευάζει κάποιος/α μία ταινία μικρού μήκους. Κάθε διαφάνεια στο PowToon αντιπροσωπεύει μια σκηνή που πρέπει να εξοπλιστεί με τον σωστό ήχο, τους χαρακτήρες, τους διαλόγους, τα σκηνικά και τα οπτικά εφέ. Ακόμη και ο τρόπος μετάβασης από τη μια διαφάνεια στην άλλη μπορούν να θυμίζουν τη μετάβαση ανάμεσα στις σκηνές ενός τηλεοπτικού έργου (Κνάβας, 2017).</p>
---------	---	---



Buncee		<p>https://app.edu.buncee.com/ 30-day free trial</p> <p>Το Buncee είναι ένα πολύ απλό αλλά ταυτόχρονα συναρπαστικό εργαλείο δημιουργίας πολυμεσικών παρουσιάσεων, χρήσιμο εξίσου για εκπαιδευτικούς και μαθητές. Οι δυνατότητες συνδυασμού πληροφοριών σε κείμενο, ήχο, video, κινούμενη εικόνα, κ.λ.π., όπως και η ελκυστικότητα του γραφικού περιβάλλοντός του κάνουν το εργαλείο πολύ ενδιαφέρον για εκπαιδευτική, και όχι μόνο, χρήση.</p>
Animaker		<p>https://www.animaker.com/</p> <p>Το Animaker είναι μια online εφαρμογή για τη δημιουργία βίντεο με κίνηση, γραφικά και ήχο. Απευθύνεται σε χρήστες που δεν έχουν ειδικές γνώσεις video animation και για αυτό προσφέρει ένα φιλικό περιβάλλον χρήστη και βιβλιοθήκη πολυμέσων. Η εφαρμογή προσφέρεται στη δωρεάν έκδοση με περιορισμό στη διάρκεια του βίντεο (2 min), στα στοιχεία της βιβλιοθήκης (γραφικά και ήχοι) και ανάλυση SD (720 x 480 pixels). Ωστόσο προσφέρει τα απαραίτητα για να δημιουργήσουμε εκπαιδευτικά βίντεο. Μπορούμε να δημιουργήσουμε βίντεο παρουσίασης και επεξήγησης, αφήγησης ιστοριών (storytelling), πληροφοριακά γραφήματα (infographics).</p>

3.8 WEB 2.0 ΕΡΓΑΛΕΙΑ - ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ

PicLits		https://www.piclits.com/compose_dragdrop.aspx
Thinglink		<p>https://www.thinglink.com/</p> <p>Το Thinglink είναι μια υπηρεσία κατασκευής διαδραστικών εικόνων. Σε μια φωτογραφία, με το εργαλείο ετικέτας, μπορεί ο χρήστης να ενσωματώσει μουσική, βίντεο, άλλες εικόνες, διασυνδέσεις με άλλες ιστοσελίδες και να διαμοιράσει τελικά την εικόνα μέσω διαδικτύου. Η βασική ιδέα στην οποία στηρίζεται το ThingLink είναι το tagging, δηλαδή, η επισήμανση πάνω σε μια κεντρική εικόνα. Κάθε tag είναι και μια πηγή πληροφοριών σε κάποια μορφή. Εικόνες, βίντεο, ιστοσελίδες μπορούν εύκολα να επισημανθούν με συγκεκριμένα σύμβολα πάνω στην εικόνα. (Κνάβας, 2017).</p>



[σύνδεσμοι ενεργοί και ελεγμένοι 01-07-2024]

**3.9 WEB 2.0 ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΕΙΚΟΝΑΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΑΦΙΣΑΣ
ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΕΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΑΦΙΣΕΣ**


Flickr		<p align="center">https://www.flickr.com/</p> <p align="center">Σύνδεση αποκλειστικά με λογαριασμό Yahoo</p> <p>Το Flickr αποτελεί ένα διαδικτυακό εργαλείο δημοσίευσης φωτογραφιών, μέσα από το οποίο οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν μια ιστορία χρησιμοποιώντας πέντε φωτογραφίες. Για αυτό άλλωστε και το πρόγραμμα αυτό είναι γνωστό ως Tell a Story in 5 Frames. Στην online ιστοσελίδα του λογισμικού οι χρήστες μπορούν να βρουν οδηγίες σχετικά με τον τρόπο που μπορούν να δημιουργήσουν μια ιστορία και αφού τη δημιουργήσουν μπορούν να την δημοσιεύσουν. Οι υπόλοιποι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να σχολιάσουν και να αξιολογήσουν τις ιστορίες που δημοσιεύονται και κατά συνέπεια να αλληλεπιδράσουν με τους δημιουργούς. Το εργαλείο αυτό στοχεύει στην εξοικείωση των χρηστών με τη δημιουργία ιστοριών καθώς και την απόκτηση ικανότητας να αναγνωρίσουν τα απαραίτητα στοιχεία που αυτές θα πρέπει να έχουν για να θεωρηθούν ολοκληρωμένες ιστορίες (Σαλαπασίδου, 2017).</p>
Canva		<p align="center">https://www.canva.com/</p> <p>Το Canva είναι ένα πολύ χρήσιμο και δημιουργικό εργαλείο για τη δημιουργία ποικίλων γραφικών σχεδίων που συναντώνται σε αυθεντικά επικοινωνιακά έγγραφα. Προσφέρει άπειρα πρότυπα για το σχεδιασμό posters, εξώφυλλα για βιβλίο και album, Facebook posts, διαφημίσεις, γραφικά για blog, business cards, invitations και πολλά ακόμη. Παρέχει αμέτρητες εικόνες, σχήματα, fonts κ.λ.π. τα οποία χρησιμοποιούνται με ένα απλό drag and drop. Το Canva προσφέρει μια τεράστια βιβλιοθήκη τέχνης clip και φωτογραφίες για να τις χρησιμοποιήσουμε στα σχέδιά μας, αλλά μπορούμε επίσης να ανεβάσουμε τις δικές μας εικόνες. Το αποτέλεσμα μπορεί να εξαχθεί σε πολλές μορφές, όπως jpeg, png και pdf, ή να διαμοιραστεί άμεσα στα κοινωνικά δίκτυα, ή να αποσταλεί σε άλλους μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.</p>

<p>Vista Create πρώην Crello</p>		<p>https://create.vista.com/el/</p> <p>Παρόμοιο εργαλείο με το Canva</p>
<p>PosterMyWall</p>		<p>https://www.postermywall.com/</p> <p>Παρόμοιο εργαλείο με το Canva και το Crello Δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας βιντεοαφίσας</p>
<p>Be Funky</p>		<p>https://www.befunky.com/</p> <p>Η εφαρμογή αυτή περιλαμβάνει την επεξεργασία εικόνων, την δημιουργία κολάζ ή την δημιουργία, μενού, προσκλήσεων, ευχαριστήριων καρτών, μπροσούρας και πόστερ. Μπορεί κανείς να αποκτήσει πρόσβαση χωρίς να εγγραφεί, με τον λογαριασμό του στην Google ή στο Facebook. Και στις τρεις εκδοχές του το Befunky προσφέρει την προσθήκη κειμένου, δίνοντας στους χρήστες την δυνατότητα για δημιουργική έκφραση. Οι χρήστες μπορούν να αποθηκεύσουν την εργασίας τους είτε στον λογαριασμό τους στην εφαρμογή, είτε στον υπολογιστή, στο Facebook, στο Google Drive ή στο Dropbox. Ακόμη οι χρήστες μπορούν να μοιραστούν τις δημιουργίες τους σε διάφορα μέσα κοινωνικής δικτύωσης όπως το Facebook, Pinterest, Tumblr, και Twitter. Όσο αφορά την εκπαίδευση, η εφαρμογή δεν προβλέπει κάτι διαφορετικό, που σημαίνει ότι για να την χρησιμοποιήσουν οι μαθητές θα πρέπει να διαθέτουν λογαριασμό στην Google, και επιπλέον υπάρχουν περιορισμοί όσον αφορά τον έλεγχο των εργασιών από τον εκπαιδευτικό (Μάρκου, 2017).</p>


3.10 WEB 2.0 ΕΡΓΑΛΕΙΑ - ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ ΓΡΑΠΤΩΝ ΑΦΗΓΗΣΕΩΝ

Inkle Writer		<p>https://www.inklestudios.com/inklewriter/</p> <p>Το Inklewriter επιτρέπει την δημιουργία διαδραστικών ιστοριών, και είναι κατάλληλο για μικρούς και μεγάλους που θέλουν να συνδυάσουν την δημιουργική σκέψη με τις νέες τεχνολογίες για να γράψουν την δική τους ιστορία ή να σχεδιάσουν το δικό τους παιχνίδι. Μέσα στην τάξη, αποτελεί ένα διασκεδαστικό, ευχάριστο, πρωτοποριακό και δημιουργικό περιβάλλον που καλεί τους μαθητές να αναπτύξουν την δημιουργική του σκέψη, τις γλωσσικές τους δεξιότητες και τις δεξιότητες τους στον υπολογιστή. Δεν απαιτεί κάποια εγκατάσταση προγράμματος, είναι απολύτως δωρεάν, και το μόνο που απαιτείται είναι μια ηλεκτρονική διεύθυνση σε περίπτωση που οι μαθητές θέλουν να αποθηκεύσουν το έργο τους και να το συνεχίσουν αργότερα. Καθώς γράφουν την ιστορία τους, με έντονα ή πλάγια γράμματα, έχουν την δυνατότητα να προσθέσουν κάποια εικόνα ή την μετατόπιση σε ένα άλλο σημείο της ιστορίας (Μάρκου, 2017).</p>
Penzu		<p>https://penzu.com/</p> <p>Το Penzu είναι ένα εργαλείο δημιουργίας διαδικτυακού -προσωπικού- ημερολογίου. Λειτουργικά μοιάζει με τη γραπτή συγγραφή ημερολογίου σε χαρτί με γραμμές, αλλά αποθηκεύει αυτόματα κάθε τι που καταχωρούμε, ενώ μπορούμε να εκτυπώσουμε, να προσθέσουμε φωτογραφίες και να κάνουμε εύκολα αναζητήσεις. Έχουμε τη δυνατότητα να διατηρήσουμε τα κείμενά μας μόνο για προσωπική μας χρήση, ή να τα μοιραστούμε με άλλους. Διατίθενται η δωρεάν απλή και η πιο προηγμένη συνδρομητική έκδοση του Penzu και για τη χρήση του εργαλείου εγγραφόμαστε για να δημιουργήσουμε λογαριασμό σε αυτό.</p> <p>Οι μαθητές μπορούν να το χρησιμοποιήσουν ως μαθησιακό ημερολόγιο, για την καταγραφή των εμπειριών, των σκέψεων και των προβληματισμών που μπορεί να αναδειχθούν από την καθημερινή μαθησιακή τους δραστηριότητα παράγοντας έτσι γραπτό λόγο. Μπορούν, ακόμη, να διαμοιράσουν μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου την ολοκληρωμένη εργασία τους στους συμμαθητές τους, να την εκτυπώσουν ή να τη χρησιμοποιήσουν στην εφημερίδα – περιοδικό</p>

		της τάξης, με τον εκπαιδευτικό ως διαχειριστή του ηλεκτρονικού περιοδικού και εκείνους ως απλούς συντάκτες άρθρων και ειδήσεων.
3.11 WEB 2.0 ΕΡΓΑΛΕΙΑ - ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ ΔΙΑΜΟΙΡΑΣΜΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ		
Genially		https://www.genial.ly/
Studio Binder		https://www.studiobinder.com/
Sutori		https://www.sutori.com/



Padlet		<p>https://padlet.com/</p> <p>Ξεκίνησε ως ένας διαδραστικός πίνακας ανακοινώσεων, αποτελεί όμως ουσιαστικά ένα ηλεκτρονικό φύλλο χαρτί, όπου οι χρήστες μπορούν να βάλουν οποιοδήποτε περιεχόμενο (π.χ. εικόνες, βίντεο, έγγραφα, κείμενα) οπουδήποτε στη σελίδα. Οι σελίδες που δημιουργούνται μπορούν να τις εξαχθούν σε διάφορες μορφές (pdf, xls, csv). Ιδανικό για συνεργατική χρήση. Παράδειγμα εφαρμογής: Μπορεί ο/η εκπαιδευτικός να ξεκινήσει μια ιστορία (π.χ. «Δύο αδέρφια βρίσκουν, κατά τη διάρκεια των καλοκαιρινών τους διακοπών, στην αποθήκη της γιαγιάς και του παππού, ένα τηλεσκόπιο και ξεκινούν την εξερεύνηση του σύμπαντος») και να τη συνεχίζουν οι μαθητές/τριες. Οι αναρτήσεις των παιδιών εμφανίζονται η μία πάνω από την άλλη και η όλη ιστορία μπορεί να εξαχθεί και ως ένα βιβλίο pdf (Κνάβας, 2017).</p>
<p>[σύνδεσμοι ενεργοί και ελεγμένοι 01-07-2024]</p>		

3.12 ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ VIDEO ΣΕ ΚΙΝΗΤΑ ΚΑΙ TABLET

Apple iMovie		
Steller		https://steller.co/
Viva Video		https://www.vivavideo.tv/

3.13 ΕΡΓΑΛΕΙΑ WEB 2.0 - ΒΙΒΛΙΑ & ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ

Bookemon		https://www.bookemon.com/
Flipsnack		https://www.flipsnack.com/
Calameo		https://en.calameo.com/
Issuu		https://issuu.com/

Lulu		https://www.lulu.com/
Bookcreator		https://bookcreator.com/
[σύνδεσμοι ενεργοί και ελεγμένοι 01-07-2024]		

3.14 Εργαλεία επεξεργασίας ήχου

Τα εργαλεία επεξεργασίας ήχου σχεδιάζουν την κυματομορφή του ήχου και επιτρέπουν το κόψιμο, την αντιγραφή, την ενίσχυση, την ανάμειξη του με άλλους ήχους, και γενικά τη διαμόρφωση των χαρακτηριστικών του. Δυνατότητες που προσφέρουν τα εργαλεία αυτά είναι τα εξής (Μουντρίδου, 2008):

Ψαλίδισμα ή αλλιώς ξάκρισμα του ήχου (Trimming). Με τη διαδικασία του ψαλιδίσματος είναι δυνατή η απομάκρυνση τμημάτων του ήχου στην αρχή, στο τέλος ή και στο μέσον μιας ηχογράφησης που δεν επιθυμούμε.

Ρύθμιση έντασης (Volume adjustment). Γίνεται ρύθμιση της έντασής του ήχου στο κατάλληλο επίπεδο, αν ο ήχος είναι πολύ δυνατός ή δεν ακούγεται καλά λόγω χαμηλής έντασης της ηχογράφησης.



Ισοστάθμιση (Equalization). Η διαδικασία αυτή προκαλεί αύξηση της έντασης κάποιων συχνοτήτων του ήχου και μείωση της έντασης κάποιων άλλων με σκοπό να διακριθούν κάποιες συχνότητες και να γίνει ο ήχος πιο αρεστός σύμφωνα με τα υποκειμενικά μας κριτήρια.

Προοδευτική αλλαγή της έντασης στην αρχή (Fade-ins) και **προοδευτική μείωση της έντασης στο τέλος**, (Fade-outs) για ομαλή εισαγωγή και ομαλό τερματισμό του ηχητικού ακούσματος.

Ψηφιακή επεξεργασία και εφέ. Στον ήχο μπορεί να προστεθεί ηχώ, αντίλαλος, θόρυβος από το δρόμο, βούισμα του αέρα, παφλασμός των κυμάτων. Ακόμα, μπορεί να γίνει υπέρθεση ηχοχρώματος από καμπάνα, εισαγωγή παράσιτου από ραδιοσταθμό, εφέ ακούσματος από παλαιό πικάπ κ.ά.

Μείξη ήχων. Ανάμειξη των ήχων από δύο ή περισσότερα αρχεία, π.χ. σε αρχείο που υπάρχει μόνο μουσική μπορεί να προστεθεί και φωνή.

Αλλαγή της διάρκειας (Time stretch). Μια ηχογράφηση συγκεκριμένης διάρκειας μπορεί να συμπυκνεί ή να επεκταθεί, για να έχει η ίδια κυματομορφή άλλη διάρκεια. Η επέμβαση αυτή πρέπει να γίνεται σε μικρό βαθμό καθώς οι μεγάλες μεταβολές στη διάρκεια προκαλούν έντονη ακουστική παραμόρφωση.

Adobe Audition		https://www.adobe.com/gr_en/products/audition/free-trial-download.html
Audacity		https://www.audacityteam.org/

Περισσότερες πληροφορίες για την επεξεργασία ήχου στο βιβλίο του Φ. Λαζαρίνη:

Κεφάλαιο 9: Επεξεργασία ήχου με τα εργαλεία Adobe Audition & Audacity

<https://repository.kallipos.gr/handle/11419/2045>

Λαζαρίνης, Φ. (2015). *Πολυμέσα*. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών.

AUDACITY MANUAL στα ελληνικά:

- http://www.pi.ac.cy/pi/files/epimorfosi/ekpaid_yliko/Mousic_mesi/udacity_1_3_manual.pdf

[σύνδεσμοι ενεργοί και ελεγμένοι 01-07-2024]

3.15 Εργαλεία επεξεργασίας εικόνας

Για την επεξεργασία φωτογραφιών υπάρχει διαθέσιμη μια ποικιλία εργαλείων. Τα περισσότερα από αυτά τα προγράμματα μοιράζονται κοινά χαρακτηριστικά, όπως (Μουντρίδου, 2008):

Λήψη εικόνων από σαρωτές, ψηφιακές κάμερες, αρχεία φωτογραφιών κ.α.

Πολλά παράθυρα για ταυτόχρονη απεικόνιση πολλών φωτογραφιών και μεταφορά τμημάτων της μίας φωτογραφίας στην άλλη.

Αλλαγή δειγματοληψίας. Η δειγματοληψία έχει σχέση με την ανάλυση μιας εικόνας. Όσο πιο πυκνή είναι η δειγματοληψία τόσο μεγαλύτερης ανάλυσης ψηφιακή εικόνα προκύπτει. Η μείωση της ανάλυσης συνεπάγεται λιγότερα εικονοστοιχεία και συνεπώς μικρότερο αποθηκευτικό χώρο.

Αλλαγή του μεγέθους της εικόνας ή τμήματός της, για την προσαρμογή στις διαστάσεις και την ανάλυση της οθόνης που θα προβληθεί.

Πολλές στρώσεις (layers) σχεδίασης και επεξεργασίας. Κατά την ανάμειξη εικόνων κάθε εικόνα μπορεί να τοποθετηθεί σε διαφορετική στρώση. Έτσι, χρωματικές αλλαγές για τη βελτίωση του φωτισμού ή των χρωμάτων σε μια στρώση δεν επηρεάζουν τα αντίστοιχα της εικόνας μιας άλλης στρώσης. Ο χρήστης όμως του εργαλείου έχει τη δυνατότητα να δει το αθροιστικό αποτέλεσμα των εικόνων όλων των στρώσεων.

Ξάκρισμα (crop) της φωτογραφίας για την απομόνωση των αντικειμένων που έχουν ενδιαφέρον.

Εργαλεία επιλογής περιοχών της εικόνας (ορθογώνιο, λάσο, μαγικό ραβδί) για αντιγραφή και επιλεκτικές επεμβάσεις και δημιουργία μάσκας οποιουδήποτε σχήματος ή μορφής.

Φωτομοντάζ. Υπέρθεση αντικειμένων από διαφορετικές φωτογραφίες σε μία εισάγοντάς επιπλέον ιδιότητες οπτικής διαφάνειας ή μη.

Ίχνη μύτης εργαλείων όπως είναι το μολύβι, η πένα, η καλλιγραφική πένα, το πινέλο, ο μαρκαδόρος, η βούρτσα, η κιμωλία, το κάρβουνο, ο αερογράφος, το εργαλείο για μουτζούρωμα με το δάκτυλο, η γόμα. Επιλέγοντας ένα ίχνος μύτης είναι δυνατή και

η αλλαγή των ιδιοτήτων του. Για παράδειγμα, για το πινέλο είναι δυνατή η αλλαγή του μεγέθους, του σχήματος και της υφής, ενώ για τον αερογράφο είναι δυνατή η αλλαγή της διασποράς ψεκασμού

Γεωμετρικοί μετασχηματισμοί περιστροφής, διάτμησης, παραμόρφωσης, προβολής, προοπτικής προβολής. Με τους γεωμετρικούς μετασχηματισμούς ένας κοντός άνθρωπος γίνεται ψηλός και αντίστροφα, ένας αδύνατος γίνεται παχύς και αντίστροφα κ.ά. Οι διαδικασίες επεξεργασίας και διαμόρφωσης των εικόνων πραγματοποιούνται με μαθηματικούς μετασχηματισμούς

Βάθος χρώματος 4,8 ή 24 bits, κλιμάκωση του γκρι και διάχυση χρώματος (dither). Η διάχυση χρώματος χρησιμοποιείται και ως τεχνική προσομοίωσης όλων των χρωμάτων από ένα μικρό σύνολο χρωμάτων.

Ρύθμιση φωτεινότητας (brightness) και αντίθεσης (contrast). Η αντίθεση εκφράζει το πλήθος των διαβαθμίσεων μεταξύ του λαμπρότερου και του πιο σκοτεινού τμήματος της εικόνας. Η μεγάλη αντίθεση έχει περισσότερες διαβαθμίσεις του γκρι, ενώ η μικρή αντίθεση έχει λίγες. Αντίθετα, η φωτεινότητα καθορίζει τη μέση ένταση όλων των διαβαθμίσεων.

Αλλαγή και ισοστάθμιση φωτισμού. Τοποθέτηση φωτεινών πηγών

Ισοστάθμιση χρώματος, αλλαγές στις καμπύλες τονισμού των χρωμάτων, φίλτρα χρώματος, ρύθμιση ενδιάμεσων τόνων και κορεσμού χρώματος. Με την αλλαγή χρωμάτων ένα κόκκινο τριαντάφυλλο μετατρέπεται σε κίτρινο, με την αλλαγή φωτισμού ένα συννεφιασμένο τοπίο σε ηλιόλουστο.

Ρύθμιση χρωματικής καμπύλης. Το ανθρώπινο μάτι δεν παρουσιάζει αναλογική ευαισθησία σε όλα τα χρώματα για όλες τις τιμές φωτεινότητας. Για παράδειγμα, όταν πέφτει ο φωτισμός το απόγευμα το μάτι γίνεται πιο ευαίσθητο στο μπλε. Μπορεί να χρειαστεί να γίνουν αλλαγές σε μια φωτογραφία επηρεάζοντας τη χρωματική καμπύλη ευαισθησίας, ώστε να φανούν φυσικά τα χρώματα στο μάτι, ή να αλλαχθούν εντελώς για να κεντρίσει η αντίθεσή τους το ενδιαφέρον του χρήστη

Σταγονόμετρο για τη λήψη χρώματος από συγκεκριμένα σημεία

Οπτική καθαρότητα, εστίαση, εξομάλυνση (smoothing) ή θάμπωμα και όξυνση (sharpening).

Ειδικά οπτικά εφέ όπως κυκλώνας, μωσαϊκό, νερομπογιές, σπάτουλα, φωτοτυπία και μετασχηματισμοί blur, smudge tint, emboss κ.ά.

Μετατροπή από ένα **είδος αποθήκευσης αρχείου εικόνας** σε άλλο. Π.χ. από τον τύπο TIFF σε JPEG, από BMP σε EPS κ.ά.

Adobe Photoshop		https://www.adobe.com/gr_en/products/photoshop/free-trial-download.html
Pixlr		https://pixlr.com/
Gimp		https://www.gimp.org/ Λογισμικό ανοιχτού κώδικα
[σύνδεσμοι ενεργοί και ελεγμένοι 01-07-2024]		

Περισσότερες πληροφορίες για την επεξεργασία εικόνας στο βιβλίο του Φ. Λαζαρίνη:

Κεφάλαιο 7: Επεξεργασία ψηφιογραφικών εικόνων με τα εργαλεία Adobe Photoshop & Gimp.

Λαζαρίνης, Φ. (2015). *Πολυμέσα*. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/2045>

GIMP MANUAL στα ελληνικά:

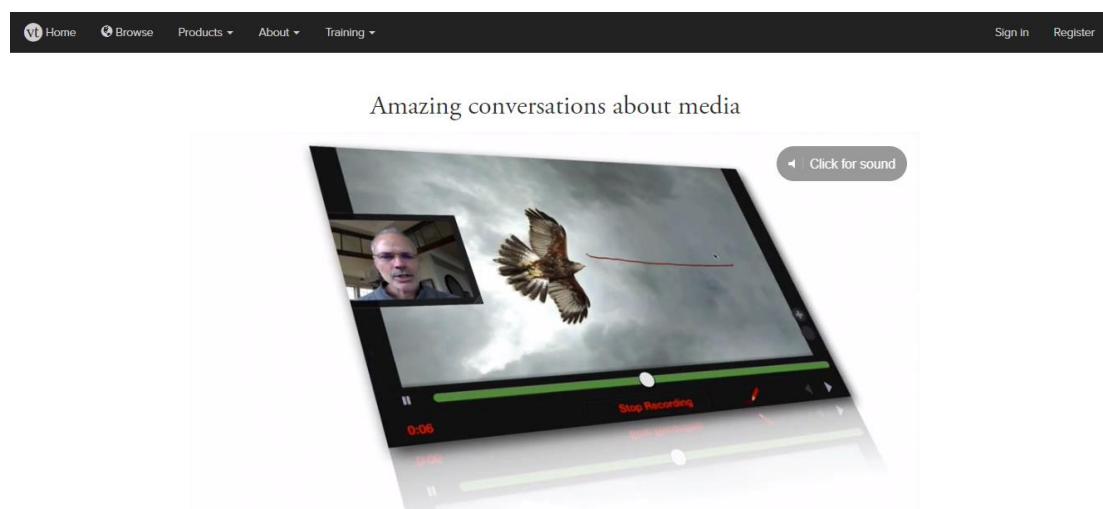
- <https://docs.gimp.org/2.10/el/introduction.html>

[\[σύνδεσμοι ενεργοί και ελεγμένοι 01-07-2024\]](#)

3.16 Εργασία

Στην ενότητα αυτή θα δοκιμάσετε να καταγράψετε με την κάμερα του υπολογιστή σας τον εαυτό σας και να ηχογραφήσετε τη φωνή σας, δοκιμαστικά, πριν την τελική καταγραφή της ψηφιακής σας ιστορίας. Όσοι δεν έχετε κάμερα μπορείτε να εισάγετε φωτογραφία και ηχογραφημένο λόγο. Για την εργασία αυτή θα χρησιμοποιήσετε το εργαλείο Voicethread: <https://voicethread.com/>

Πηγαίνοντας στον ιστότοπο του εργαλείου θα δείτε την παρακάτω επιφάνεια εργασίας:



Όσοι δεν έχετε λογαριασμό επιλέγετε το κουμπί Register για να δημιουργήσετε έναν και ανοίγει το παρακάτω παράθυρο διαλόγου. Εισάγετε τα στοιχεία σας και πατάτε Register.

REGISTER A NEW ACCOUNT

First Name:


Last Name:

Email:

Re-enter Email:

Password:

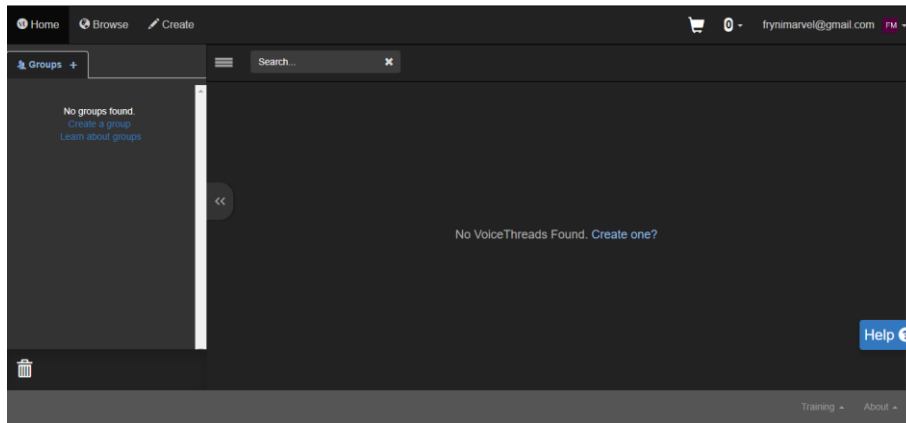
Re-enter Password:

Δεν είμαι ρομπότ 

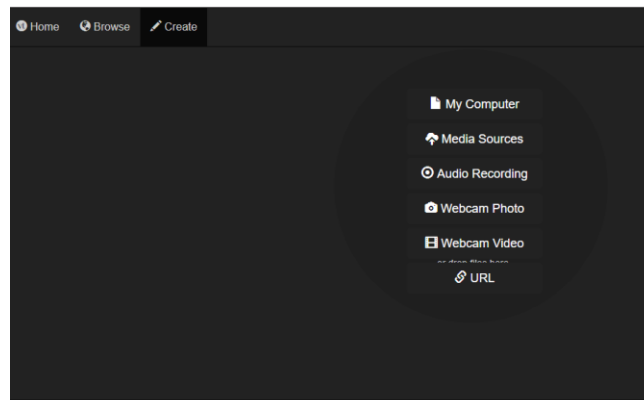
REGISTER

Registering indicates you accept our [Terms of Use](#).

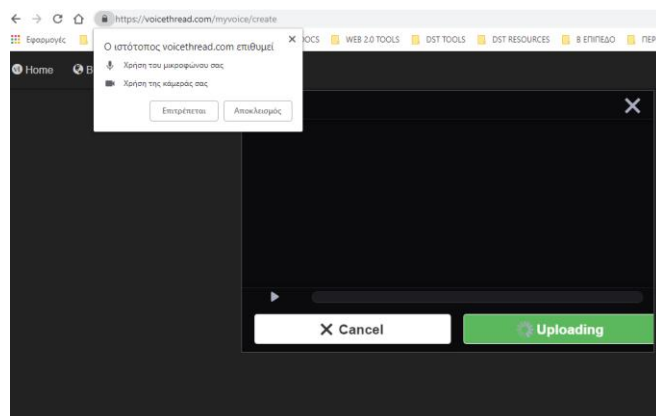
Ίσως να χρειαστεί να ελέγξετε το email σας για ενεργοποίηση του λογαριασμού. Έπειτα σας μεταφέρει στην παρακάτω επιφάνεια εργασίας. Εδώ πατώντας στο κουμπί Create μπορείτε να δημιουργήσετε το πρώτο σας voicethread.



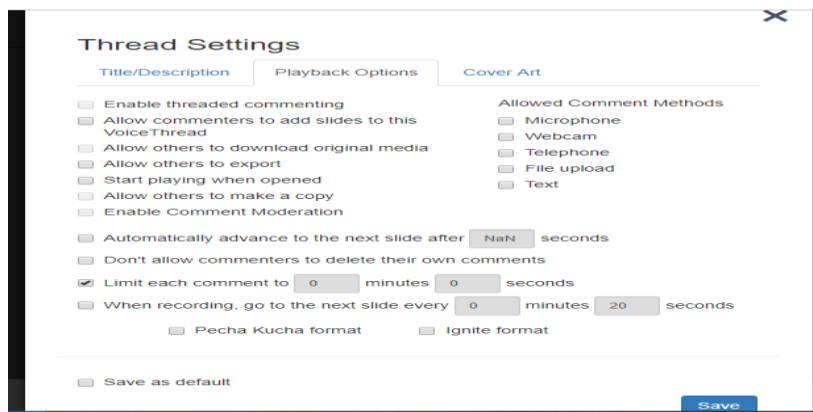
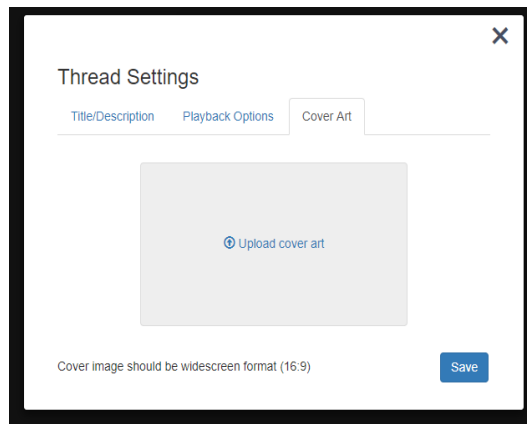
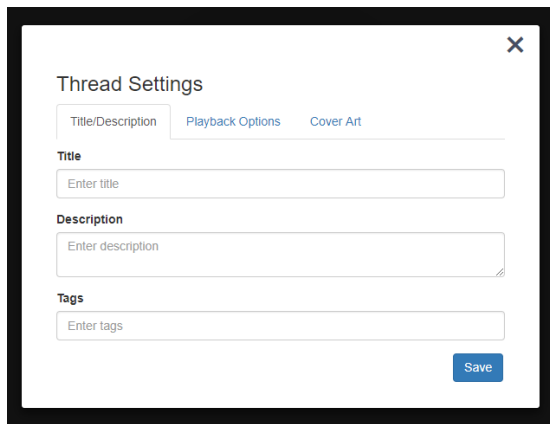
Στο παρακάτω παράθυρο επιλέγετε τι ακριβώς θέλετε να δημιουργήσετε. Στην περίπτωση που θέλετε να εγγράψετε τον εαυτό σας την ώρα που μιλάτε στην κάμερα τότε θα επιλέξετε Webcam Video. Αν δεν μπορείτε να καταγράψετε εικόνα τότε θα επιλέξετε Audio Recording και θα μεταφορτώστε εικόνα από My computer.



Για την καταγραφή βίντεο ο ιστότοπος ζητά την πρόσβαση στο μικρόφωνο και την κάμερα σας, οπότε πατάτε επιτρέπεται.



Έπειτα σας δίνει τη δυνατότητα να γράψετε τον τίτλο του βίντεο σας και να καθορίσετε τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά της καταγραφής σας.



Αφού τελειώσετε την καταγραφή σας, αποθηκεύετε το αρχείο βίντεο και το μοιράζεστε στο Padlet: <https://padlet.com/smaravelaki/voicethreads>

Και ένα παράδειγμα χρήσης του εργαλείου από εκπαιδευτικό:
<https://voicethread.com/share/90812/>

[σύνδεσμοι ενεργοί και ελεγμένοι 01-07-2024]

Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων

Στην ενότητα αυτή γίνεται χρήση των ακόλουθων:

Κείμενο

Κνάβας, Ο. (2017). Οι ψηφιακές αφηγήσεις στη διδασκαλία των φυσικών επιστημών. Διδακτορική Διατριβή. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης. Παιδαγωγική Σχολή.

Μάρκου, Χ. (2017). Γνωρίζω την Ελλάδα και τις "γύρω" χώρες με την μέθοδο Digital Storytelling: Εκπαιδευτικό υλικό για την Ελληνική ως ξένη γλώσσα. Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία. Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας. Παιδαγωγική Σχολή Φλώρινας. Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης.

Μουντρίδου, Μ. (2008). Εκπαιδευτική τεχνολογία-πολυμέσα. «Παιδαγωγική επιμόρφωση εκπαιδευτικών του ΟΑΕΔ». Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών. ΑΣΠΑΙΤΕ, ΥΠΕΘ.

Σαλαπασίδου, Ε. (2017). Ψηφιακή αφήγηση: Βιβλιογραφική επισκόπηση και αξιολόγηση λογισμικών. Πτυχιακή Εργασία. Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, Παιδαγωγική Σχολή Φλώρινας, Τμήμα Νηπιαγωγών.

Σεμινάριο Moodle Ξενόγλωσσοι <https://e-learning.ilei.sch.gr/>

Etwinning seminars <https://seminars.etwinning.gr/>

Edivea <https://www.edivea.org/>

Εικόνα

Σελ. 79 – 81, Στιγμιότυπα από το εργαλείο Voicethread

[\[σύνδεσμοι ενεργοί και ελεγμένοι 01-07-2024\]](#)

Ενότητα 4^η: Επιλογή εργαλείου, δημιουργία ψηφιακής ιστορίας, διαμοιρασμός και αξιολόγηση.

ΣΤΟΧΟΙ

Με την επιτυχή ολοκλήρωση της ενότητας θα μπορείτε να:

1. δημιουργήσετε τη δική σας ψηφιακή αφήγηση
2. δημοσιεύσετε την ιστορία σας στο διαδίκτυο
3. αξιολογήσετε τη δική σας ιστορία
4. αξιολογήσετε άλλες ιστορίες



**Όλοι έχουν μια ιστορία να πουν...
Ποια είναι η δική σου;**

4.1 Σχεδιασμός Ψηφιακών Αφηγήσεων

1^ο βήμα: Επιλογή του θέματος, συγγραφή ιστορίας και δημιουργία σεναρίου



Ξεκινώντας, θα πρέπει να σκεφτείτε το θέμα της ιστορίας σας. Η επιλογή του θέματος θα πρέπει να εστιάζει στα παρακάτω ερωτήματα: Ποιος είναι ο σκοπός της ιστορίας σας; Να πληροφορήσει, να πείσει, να προκαλέσει, να αμφισβητήσει; Σε ποιο κοινό την απευθύνετε; Γράψτε την ιστορία σας και έπειτα δημιουργήστε το προσχέδιο του σεναρίου, όπου θα πρέπει να φαίνεται ξεκάθαρα ο σκοπός σας και η οπτική σας. Το σενάριο της ψηφιακής αφήγησης θα πρέπει να είναι μια αφήγηση σε πρώτο πρόσωπο που παρουσιάζει την ιστορία με τη δική σας φωνή και το δικό σας ύφος. Το γραπτό σενάριο θα μετατραπεί σε ψηφιακό ηχητικό υλικό κατά τη φάση της παραγωγής.

Σύμφωνα με τα παραπάνω λοιπόν, δημιουργήστε μια ιστορία με στόχο:

- να παρουσιάσετε εκπαιδευτικό υλικό ή γνωστικό περιεχόμενο στο μάθημά σας για να προσελκύσετε το ενδιαφέρον και την προσοχή των μαθητών σας.
- ή
- να αυτοπαρουσιαστείτε στους νέους μαθητές και να προσπαθήσετε να μεταδώσετε το πάθος σας για το αντικείμενο το οποίο διδάσκετε.

Μπορείτε βέβαια και να διαλέξετε μεταξύ μιας προσωπικής αφήγησης ή ενός ιστορικού γεγονότος. Μπορείτε επίσης να συνεχίσετε την ιστορία που ξεκινήσατε στις προηγούμενες ενότητες. Καλή έμπνευση!

ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΕΠΙΣΗΜΑΝΣΗ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΛΙΚΟ ΠΡΟΪΟΝ:

Αν χρησιμοποιήσετε προγράμματα όπως τα Microsoft Photostory 3, Microsoft Windows 10, Windows Movie Maker, Movie Maker 10, Avidemux, Open Shot Video Editor, Video Pad Editor, θα χρειαστεί να αποθηκεύσετε το αρχείο βίντεο που θα δημιουργήσετε στον υπολογιστή σας και να το μεταφορτώσετε στο YouTube ή σε υπηρεσίες αποθήκευσης αρχείων «νέφους» (cloud) όπως Dropbox, One Drive, Google Drive, Box, Mega, icloud, idrive, και να κοινοποιήσετε **τον υπερσύνδεσμο** που οδηγεί στην ψηφιακή σας ιστορία. Αν χρησιμοποιήσετε online προγράμματα ή web 2.0 εργαλεία να κοινοποιήσετε τον υπερσύνδεσμο που οδηγεί στην ψηφιακή σας ιστορία (προσέξτε να έχετε τσεκάρει στο εργαλείο τα στοιχεία public και share). Επίσης, εκτός από τη δική σας ψηφιακή αφήγηση, μπορείτε να αξιολογήσετε και άλλες ψηφιακές ιστορίες (Βλ. σχετ. 6.1 Αξιολόγηση).

2° βήμα: Συλλογή ψηφιακών πόρων



Μέσω αναζήτησης στο διαδίκτυο συλλέξετε εικόνες, ηχητικά αρχεία, βίντεο, τα οποία σχετίζονται με το θέμα της ιστορίας σας. Αποθηκεύστε τα σε ένα φάκελο τον οποίο θα χρησιμοποιήσετε ως φάκελο παραγωγής, έτσι ώστε ό,τι αποθηκεύετε να πηγαίνει εκεί και να μην αναζητάτε την τοποθεσία κάθε αρχείου ξεχωριστά. Ειδικά αν χρησιμοποιήσετε το λογισμικό Movie Maker, όλα τα αρχεία θα πρέπει να βρίσκονται στον ίδιο φάκελο. Για την αποφυγή ζητημάτων copyright χρησιμοποιείτε δικό σας οπτικό και ηχητικό υλικό ή αν προέρχεται από το διαδίκτυο φροντίστε να έχει άδεια creative commons ή να είναι ελεύθερο πνευματικών δικαιωμάτων.

3° βήμα: Κατασκευή εικονογραφημένου σεναρίου (Storyboard)



Το storyboard καθορίζει ακριβώς πώς θα είναι κάθε πλάνο της ιστορίας σας. Σε κάθε καρέ εισάγετε μια εικόνα και καταγράψτε την αντίστοιχη αφήγηση. Το storyboard αποτελεί ένα σημαντικό στοιχείο της ψηφιακής αφήγησης, καθώς σας επιτρέπει να οργανώσετε εικόνες και κείμενο πριν από την τελική ανάπτυξη της ιστορίας σας. Επιπλέον, σας δίνει τη δυνατότητα της ανακατάταξης των ψηφιακών πόρων και μια ξεκάθαρη εικόνα της τελικής αφήγησης. Αφού δημιουργήσετε το εικονογραφημένο σενάριο (storyboard), μπορείτε να προβείτε στην τελική επιλογή των ψηφιακών πόρων της ιστορίας σας.

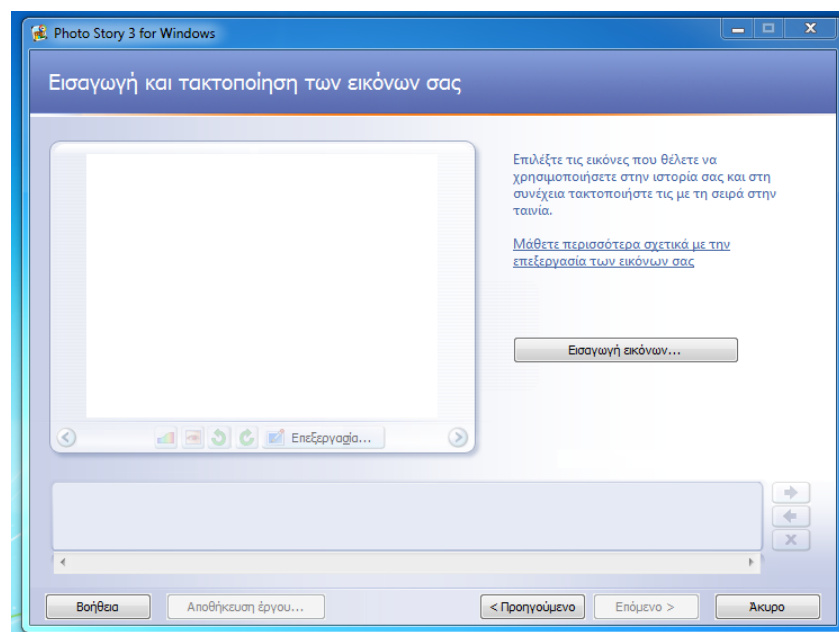
4^ο βήμα: Εισαγωγή αρχείων, Ηχογράφηση, Σύνθεση

Ας πούμε ότι χρησιμοποιείτε το λογισμικό **Microsoft Photostory 3**.

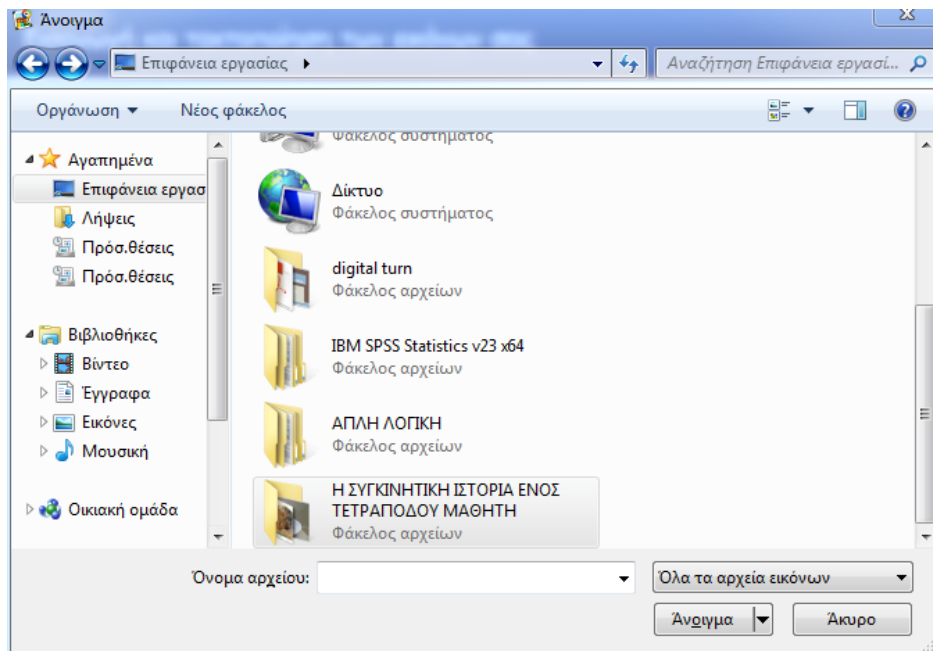
Στο παράθυρο εκκίνησης του προγράμματος επιλέγετε «**Δημιουργία νέας ιστορίας**» και πατάτε «**Επόμενο**».



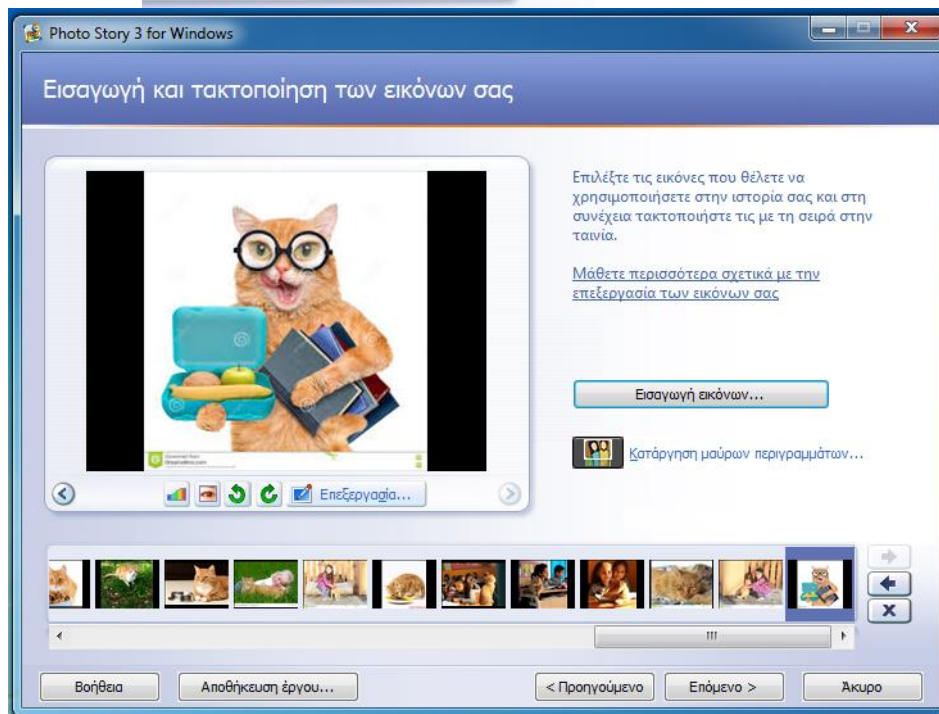
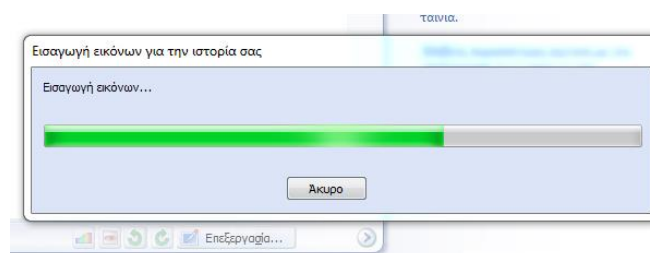
Στο παράθυρο που εμφανίζεται πατάτε «**Εισαγωγή εικόνων**», επιλέγετε το φάκελο στον οποίο έχετε αποθηκεύσει τις εικόνες σας και πατάτε «**Άνοιγμα**».



Επιλέγετε τις εικόνες που θέλετε να βάλετε στην ιστορία σας σύμφωνα με το storyboard και πατάτε «**Άνοιγμα**».

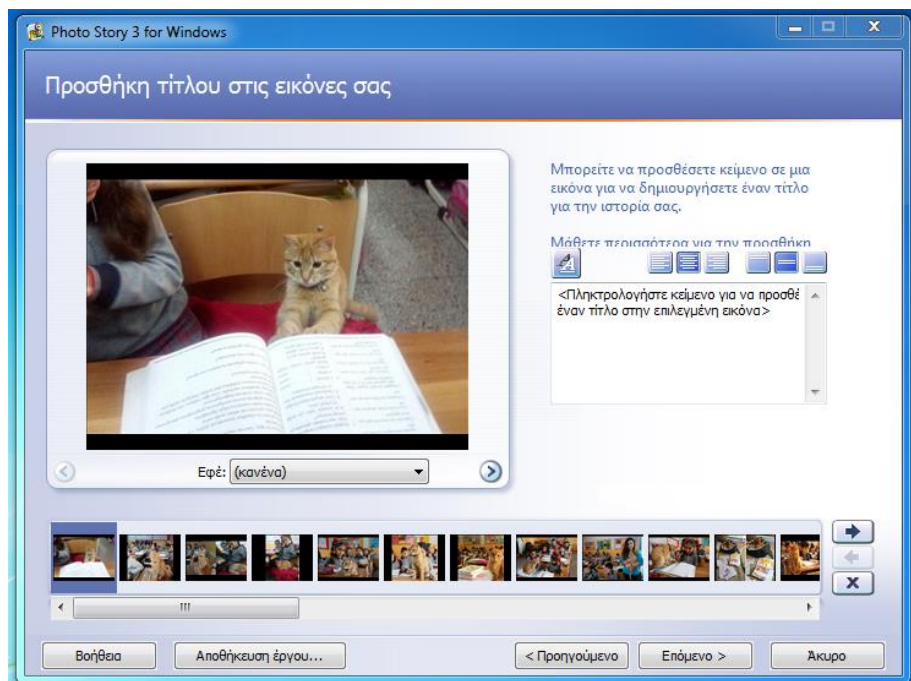


Οι εικόνες εισάγονται στο λογισμικό

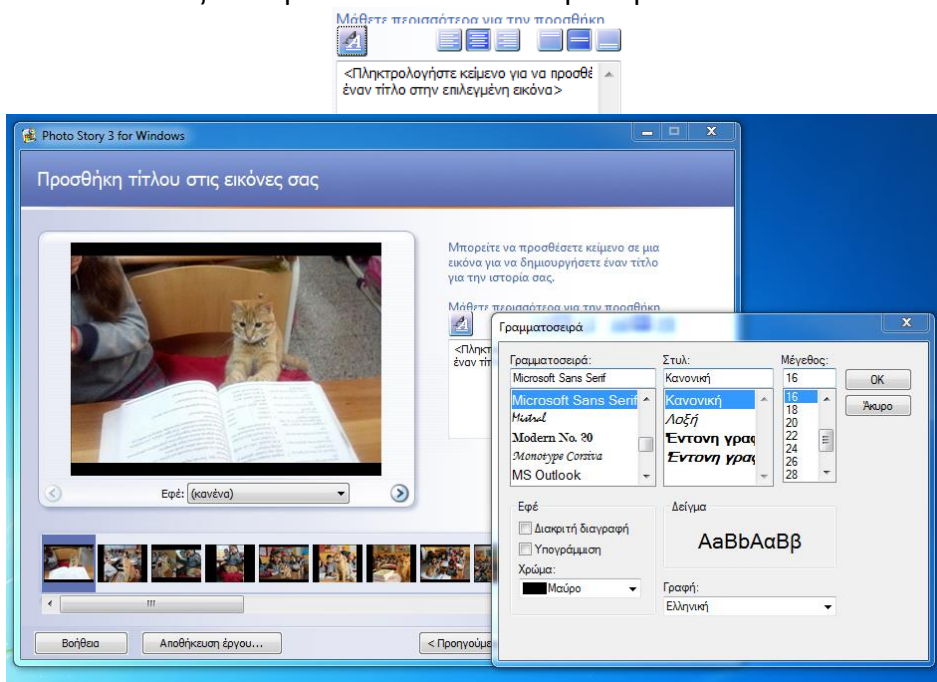


Όπως βλέπετε οι εικόνες έχουν τοποθετηθεί στη γραμμή εργασιών του προγράμματος. Εδώ το πρόγραμμα σας δίνει τη δυνατότητα να αναδιατάξετε τις εικόνες, να εισάγετε νέες ή να διαγράψετε κάποιες. Με δεξί κλικ πάνω σε κάθε εικόνα μπορείτε να την επεξεργαστείτε (περικοπή, περιστροφή, διόρθωση, προσθήκη εφέ).

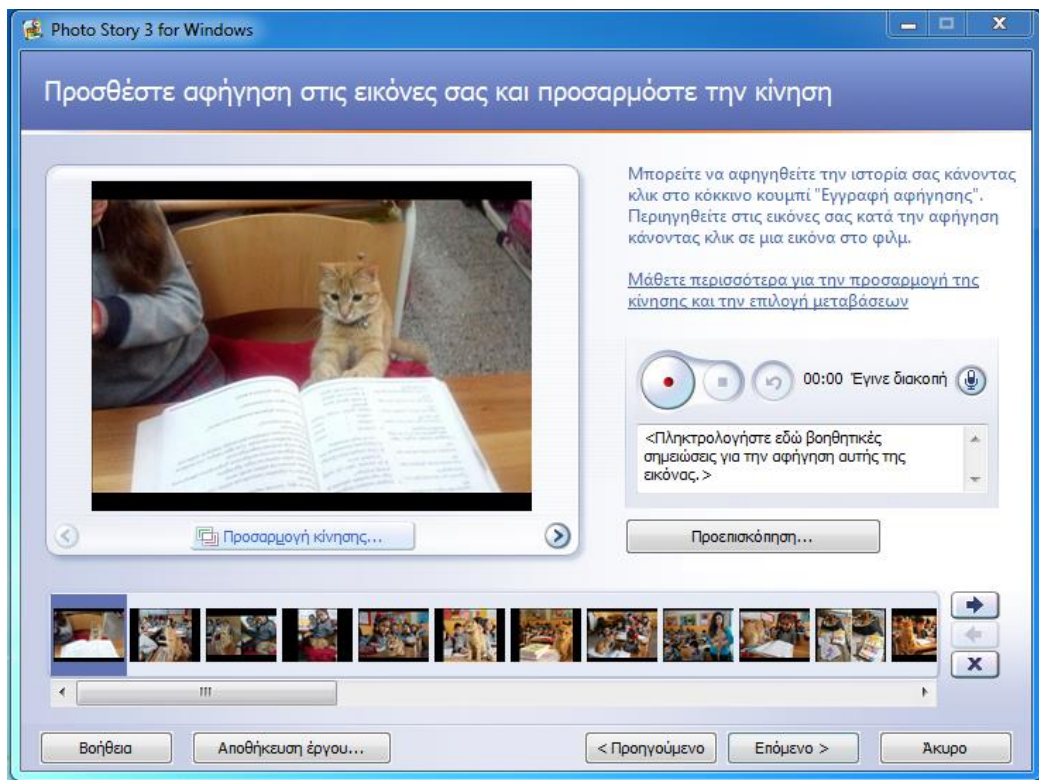
Αφού ταιριάζετε τις εικόνες με τη σειρά που επιθυμείτε (σύρε και άφησε – drag and drop) πατάτε «**Επόμενο**».



Στο πλαίσιο αυτό μπορείτε να προσθέσετε τίτλο και κείμενο σε κάθε εικόνα ξεχωριστά. Μπορείτε να επεξεργαστείτε τη γραμματοσειρά, το μέγεθος, το χρώμα και το στυλ πατώντας στο πρώτο εικονίδιο από αριστερά.



Μην ξεχάσετε να βάλετε τίτλους αρχής και τέλους στην ιστορία σας και αν επιθυμείτε το όνομα του δημιουργού.

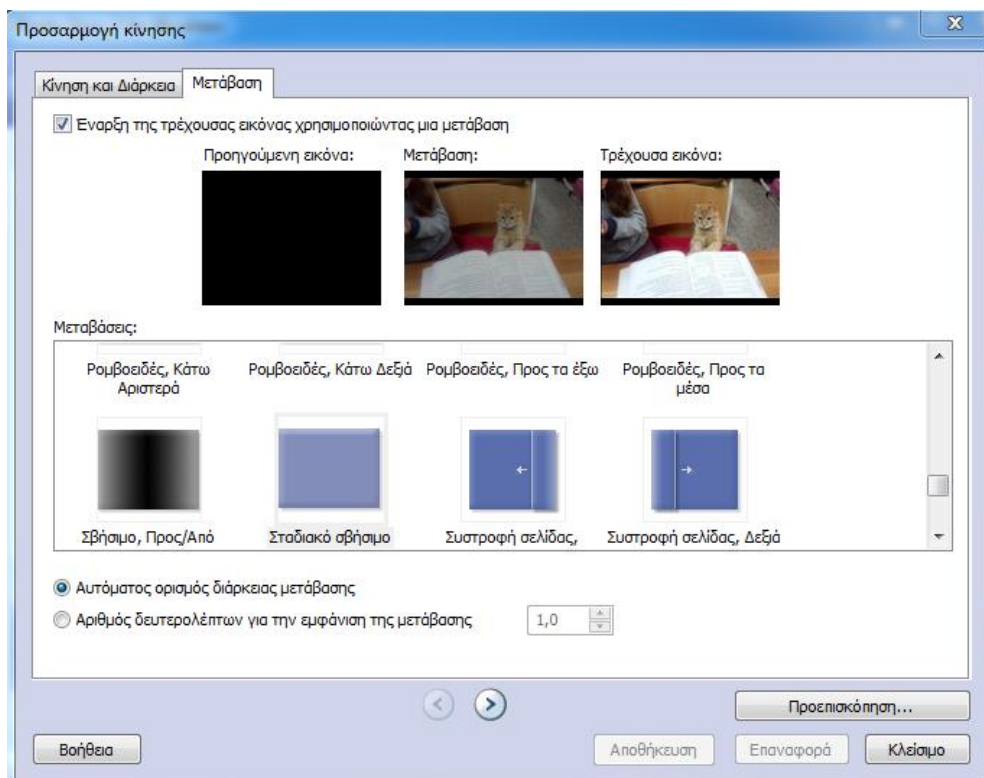
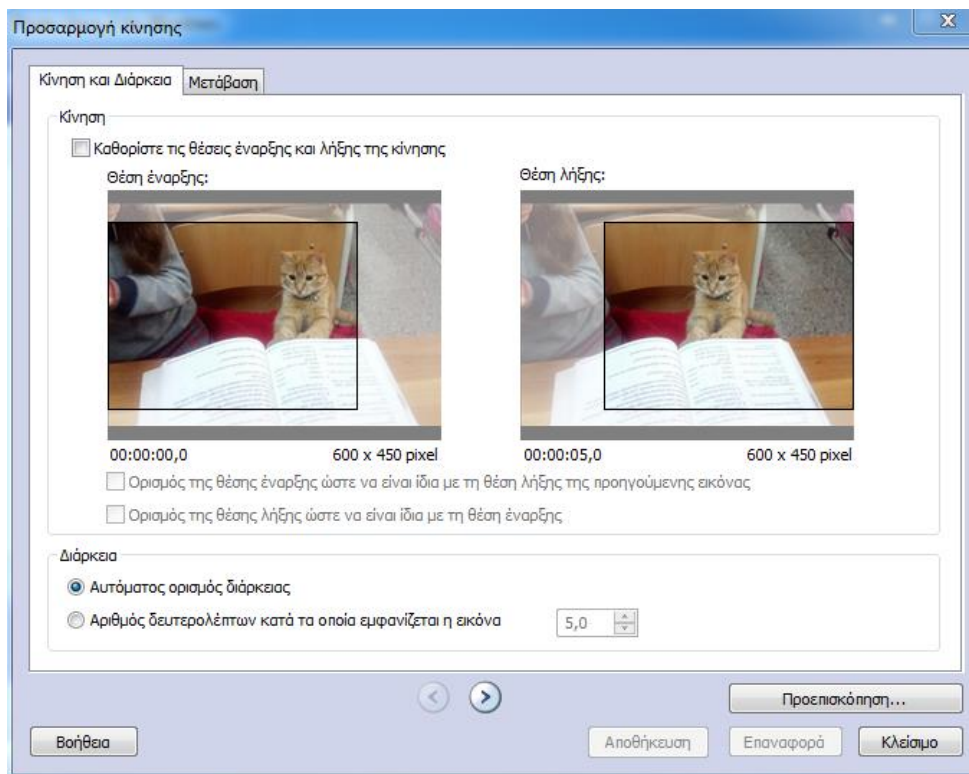


Πατώντας «**Επόμενο**» σας δίνει τη δυνατότητα να ηχογραφήσετε τη φωνή σας. Με τον κόκκινο κύκλο ξεκινάει η ηχογράφηση και με το μαύρο τετράγωνο σταματάει. Με το βελάκι διαγράφετε την ηχογράφηση και μπορείτε να την επαναλάβετε μέχρι να πετύχετε το επιθυμητό αποτέλεσμα.

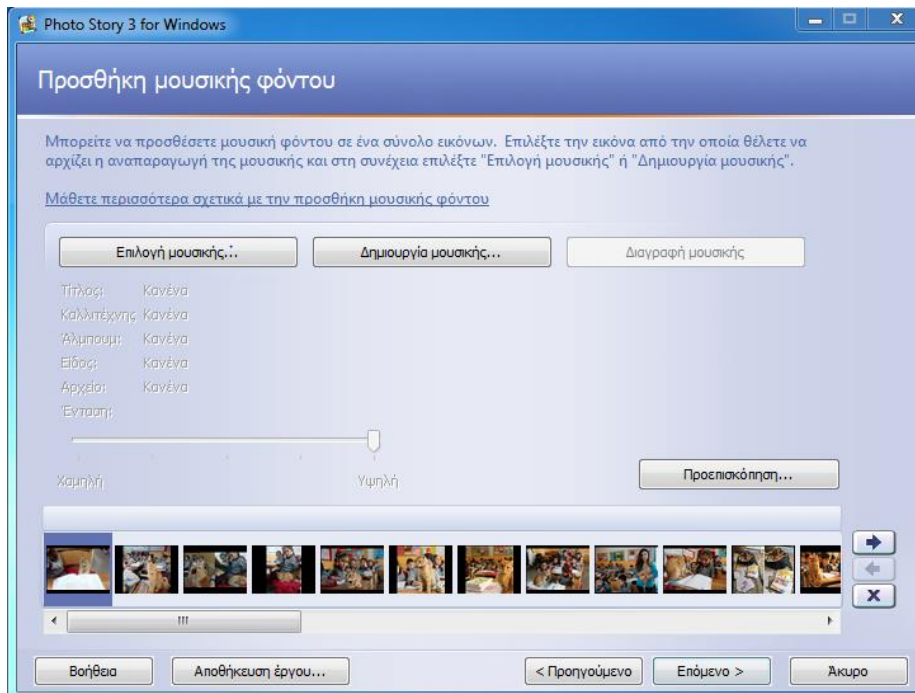


Με τον ίδιο τρόπο, πατώντας σε κάθε εικόνα καταγράφετε τη φωνή σας. Πριν προχωρήσετε στην εισαγωγή της μουσικής, κάνετε μια προεπισκόπηση της ιστορίας σας για να βεβαιωθείτε ότι όλα πήγαν καλά στο στάδιο της ηχογράφησης.

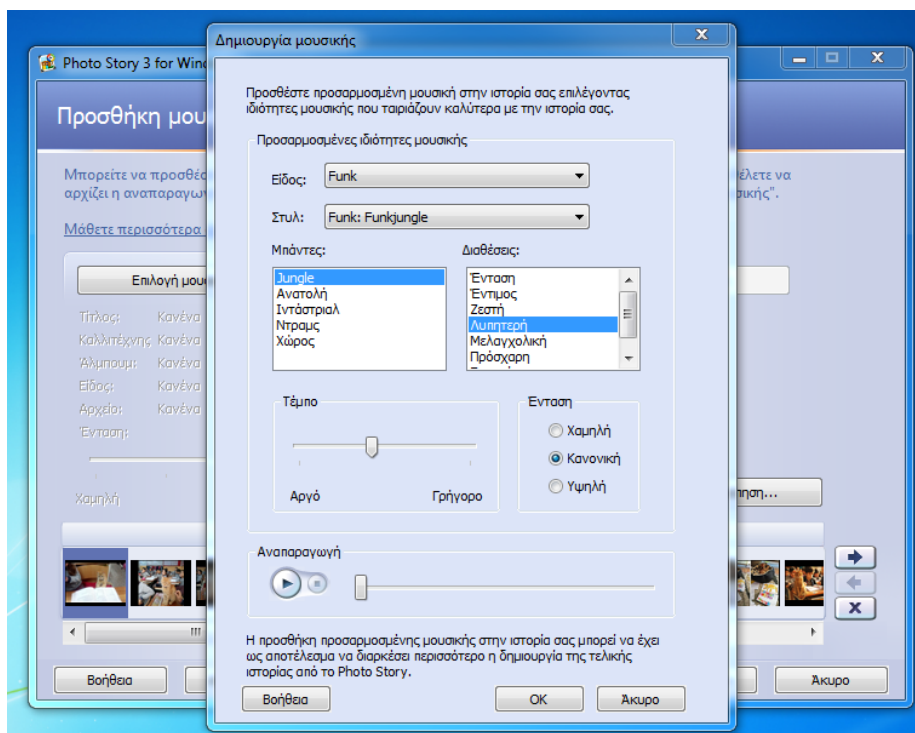
Επίσης, πατώντας το κουμπί «**Προσαρμογή κίνησης**» που βρίσκεται κάτω από την εικόνα, μπορείτε να προσαρμόσετε την κίνηση και τη διάρκεια της εικόνας καθώς και να προσθέσετε μεταβάσεις από εικόνα σε εικόνα. Η κάθε εικόνα διαρκεί όση ώρα διαρκεί η καταγραφή της φωνής σας, αν θέλετε να διαρκέσει περισσότερο θα το καθορίσετε εσείς από την επιλογή «**Αριθμός δευτερολέπτων κατά τα οποία εμφανίζεται η εικόνα**» και «**Αριθμός δευτερολέπτων για την εμφάνιση της μετάβασης**».



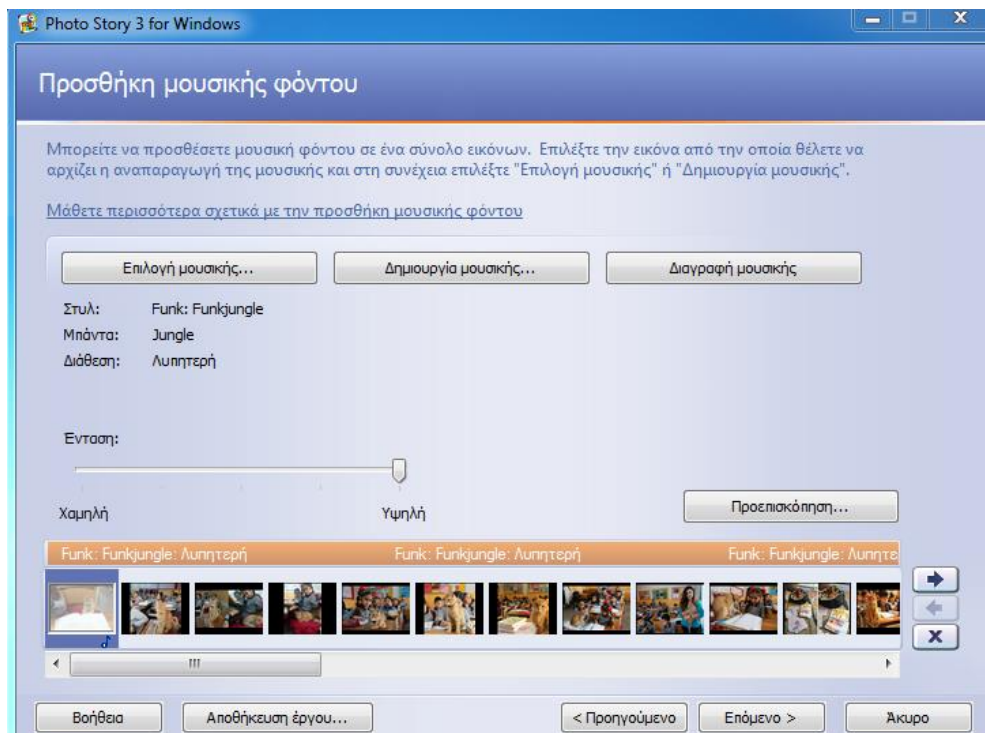
Αφού τακτοποιήσετε τα παραπάνω, πατήστε κλείσιμο και «**Επόμενο**».



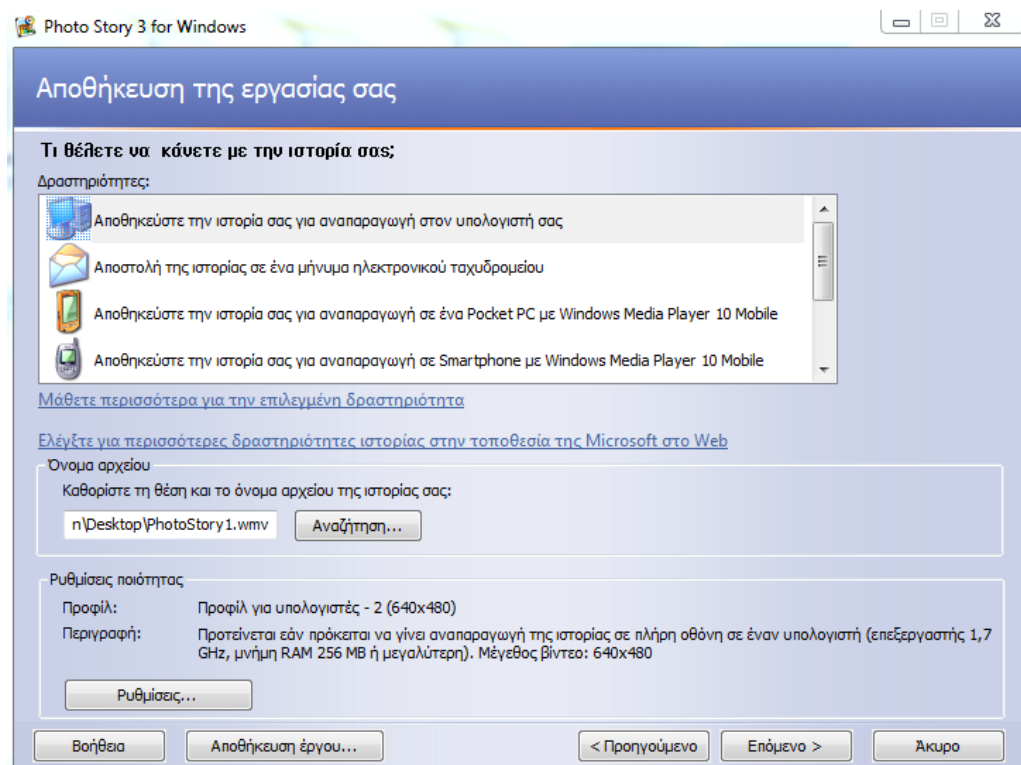
Στο παράθυρο αυτό μπορείτε να βάλετε τη δική σας μουσική πατώντας «**Επιλογή μουσικής**» και να διαλέξετε τραγούδια από τον υπολογιστή σας ή να επιλέξετε από τη μουσική που προσφέρει το λογισμικό πατώντας «**Δημιουργία μουσικής**». Επιλέγετε το κομμάτι που ταιριάζει στην ιστορία σας και πατάτε OK.



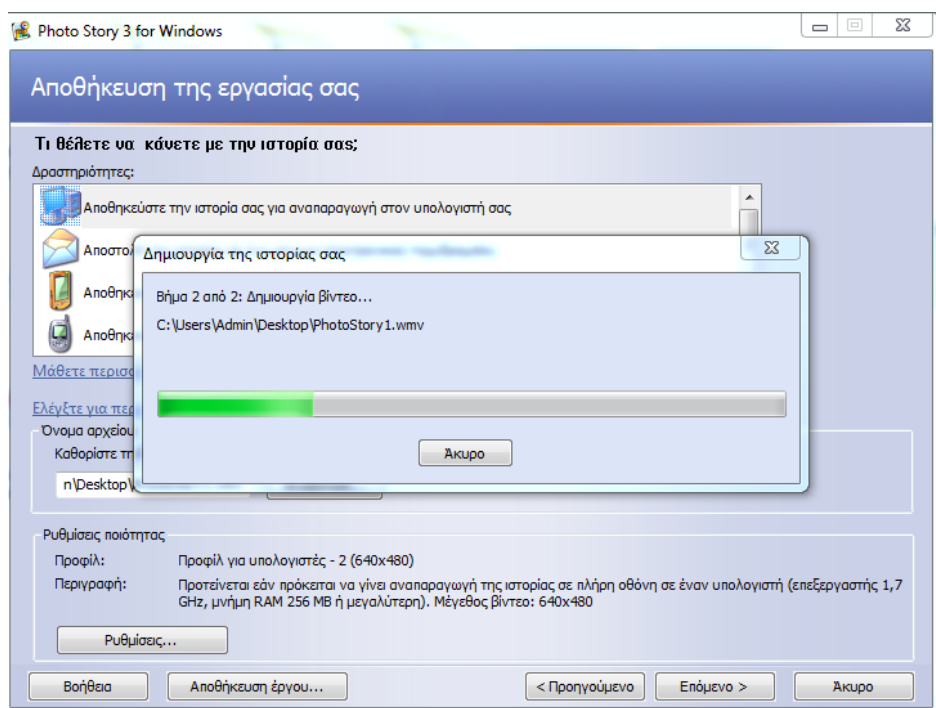
Προσέξτε την ένταση της μουσικής να βρίσκεται στην επιλογή «**Χαμηλή**» για να μην καλύπτει την αφήγησή σας.



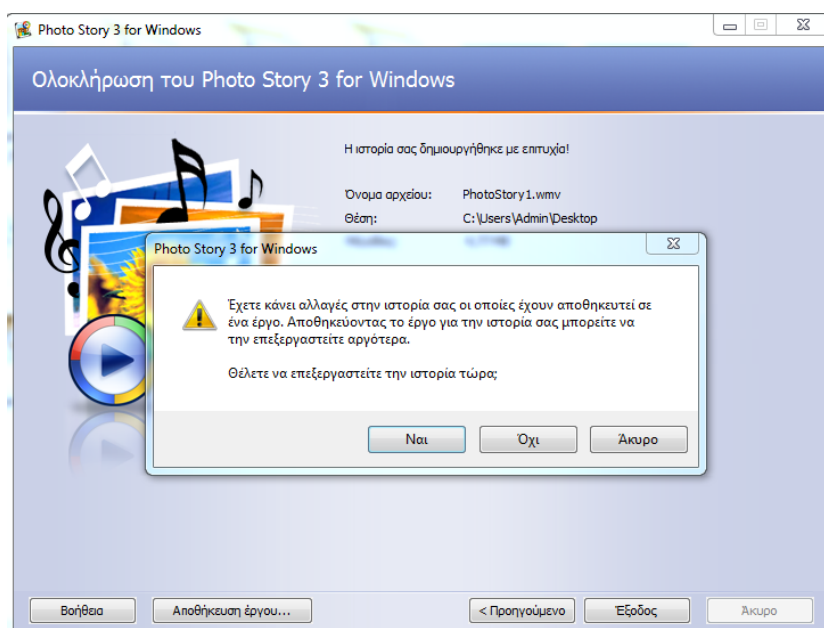
Στο παράθυρο βλέπετε ότι έχει προστεθεί η μουσική στην ιστορία σας (πορτοκαλί γραμμή). Μπορείτε να βάλετε ένα ενιαίο κομμάτι ήχου σε όλη την ιστορία ή να βάλετε διαφορετική μουσική σε κάθε εικόνα. Προσέξτε την ένταση να είναι χαμηλή και κάνετε μια προεπισκόπηση για να δείτε αν σας ικανοποιεί το τελικό αποτέλεσμα. Πατώντας «**Επόμενο**» σας ζητάει να κάνετε αποθήκευση της εργασίας σας.



Στο πλαίσιο δίπλα στο κουμπί «**Αναζήτηση**» γράψτε τον τίτλο της ιστορίας σας και καθορίστε πού θα την αποθηκεύσετε στον υπολογιστή σας. Πατώντας «**Επόμενο**» γίνεται εξαγωγή της ιστορίας σας με τη μορφή βίντεο (.wmv).



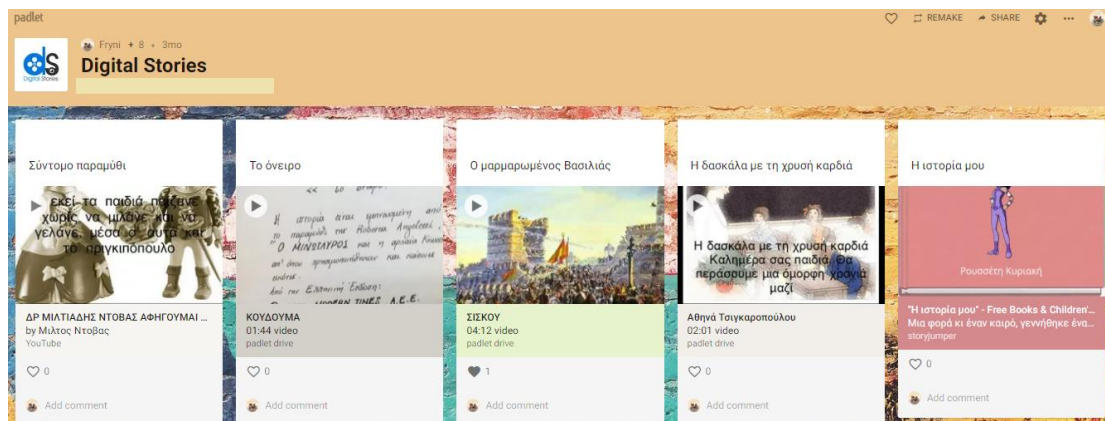
Στο τέλος, πατώντας «**Έξοδος**» η ιστορία έχει αποθηκευτεί ως «**Έργο**» το οποίο μπορείτε να επεξεργαστείτε όποτε θελήσετε ξανά (πατήστε **ΟΧΙ** για να κλείσει το πρόγραμμα). Η ιστορία σας είναι έτοιμη, μπορείτε να τη δείτε σε μορφή video και να την αξιολογήσετε. Αν κάτι δε σας ικανοποιεί, μπορείτε να την επεξεργαστείτε ξανά μέχρι να πετύχετε το επιθυμητό αποτέλεσμα.



5^ο βήμα: Διαμοιρασμός της ψηφιακής ιστορίας

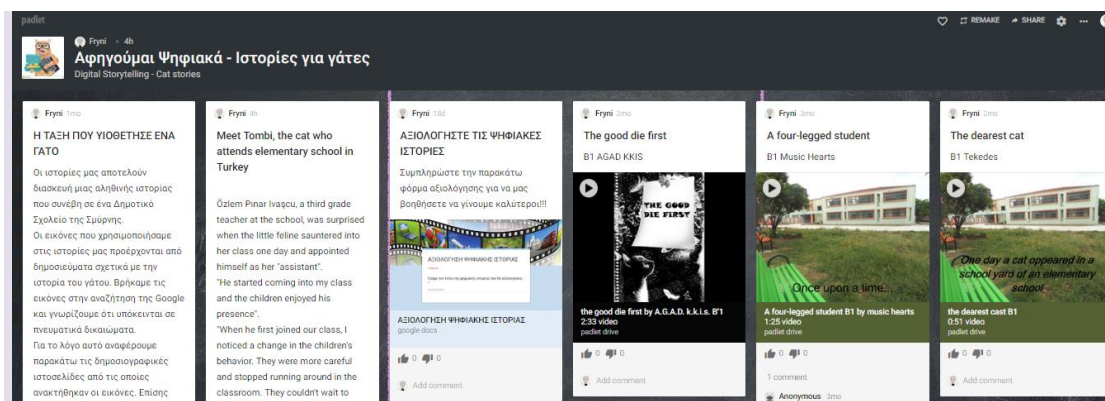
Στο τελικό στάδιο γίνεται ο διαμοιρασμός της ιστορίας στο διαδίκτυο, ώστε να δοθεί ανατροφοδότηση και να γίνει εποικοδομητική κριτική. Υπάρχουν πολλοί τρόποι διανομής μιας ιστορίας. Ο πιο διαδεδομένος τρόπος είναι η αποστολή της ιστορίας μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή η δημιουργία αρχείων αφήγησης που μπορούν να διανεμηθούν στο διαδίκτυο πχ. Youtube, Facebook, Twitter, Padlet, κ.α. Η διανομή έχει στόχο την κριτική και την ανατροφοδότηση για την βελτίωση της ιστορίας και φυσικά τη μετάδοση του μηνύματος που δημιουργήσατε.

Αποθηκεύετε το αρχείο βίντεο που θα δημιουργήσετε στον υπολογιστή σας και το μεταφορτώνετε στο YouTube ή σε υπηρεσίες αποθήκευσης αρχείων «νέφους» (cloud) όπως Dropbox, One Drive, Google Drive, Box, Mega, icloud, idrive, και κοινοποιείτε τον **υπερσύνδεσμο** που οδηγεί στην ψηφιακή σας ιστορία. Αν χρησιμοποιήσετε online προγράμματα ή web 2.0 εργαλεία να κοινοποιήσετε πάλι τον υπερσύνδεσμο που οδηγεί στην ψηφιακή σας ιστορία (προσέξτε να έχετε τσεκάρει στο εργαλείο τα στοιχεία public και share και να κοινοποιήσετε τον υπερσύνδεσμο στο Padlet: https://padlet.com/fmaravelaki/digital_stories



Στον παρακάτω υπερσύνδεσμο μπορείτε να δείτε το τελικό αποτέλεσμα της ιστορίας «**Η συγκινητική ιστορία ενός τετράποδου μαθητή**» όπως την υλοποίησαν ομάδες μαθητών της Β΄ Γυμνασίου (πολλές παραλλαγές της ίδιας ιστορίας).

https://padlet.com/frynimarvel/cat_stories_dst



6^ο βήμα: Αξιολόγηση της ψηφιακής ιστορίας



Η αξιολόγηση μιας ψηφιακής ιστορίας με τη χρήση κλίμακας αξιολόγησης διαβαθμισμένων κριτηρίων. Χρησιμοποιήστε την κλίμακα αξιολόγησης της δεύτερης ενότητας (σελ. 12-13) για να αξιολογήσετε τη δική σας ψηφιακή αφήγηση.

Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων

Στην ενότητα αυτή γίνεται χρήση των ακόλουθων έργων:

Εικόνες

Σελ.83, Εικόνα από Canva

Σελ. 84,

- <http://salnk.eduportal.gr/odigies-singrafis-ekpedeftikou-senariou-me-tre-pistopiisi-v%CE%84-eripedou/>

Σελ. 85,

- Storyboard that > Στιγμές από τη Γαλλική Επανάσταση (εργασία μαθητών μου)

Σελ. 86 – 93, Στιγμιότυπα από το πρόγραμμα Microsoft Photostory 3

Σελ. 94, Padlet, Cat Stories

[σύνδεσμοι ενεργοί και ελεγμένοι 01-07-2024]



Ξενόγλωσση

- Abrams, A. H. (2010). *Award winning digital storytelling projects*. Moorabbin, Victoria: Hawker Brownlow Education.
- Adams, K. (1990). *The story spine* [Language Template]. New York, NY: Story Net.
- Alexander, B. (2011). *The new digital storytelling. Creating narratives with new media*. Santa Barbara, California: Praeger, ABC-CLIO, LLC.
- Banaszewski, T. (2002). Digital storytelling finds its place in the classroom. *Multimedia Schools*.
- Barrett, H. (2006). Researching and evaluating storytelling as a deep learning tool. *Proceedings of the 2006 Society for Information Technology and Teacher Education Conference*.
- Bull, G., & Kadjer, S. (2004). Digital storytelling in the language arts classroom. *Learning & Leading with Technology*, 32 (4): 46-49.
- Chesi, P., Godio, C., Barroca, A., Malita, L., Broer, Y., Bratitsis, T., Szczygielska, E. & Gonzalez, R. (2013). *T-STORY – Storytelling Applied to Training*. Florence: PIXEL.
- Davis, A. (2004). Co-authoring identity: Digital storytelling in an urban middle school. *THEN: Technology, Humanities, Education & Narrative Journal*, 1 (1).
- Dillingham, B. (2001). *Visual portrait of a story: Teaching storytelling* [School Handout]. Juneau, AK.
- Educause (2007). 7 things you should know about digital storytelling. Educause Learning Initiative (ELI).
- Frazel, M. (2010). *Digital storytelling guide for educators*. International Society for Technology in Education: EUGENE, OREGON, WASHINGTON, DC.
- Jakes, D. S. & Brennan, J. (2005). Capturing stories, capturing lives: An introduction to digital storytelling.
- Kotadaki, M., Asimakopoulos, G., Karousiotis, G., Dai, V. & Petropoulou, V. (2016). Teaching, Learning and Professional Development through Digital Storytelling: An Innovative Blended Learning Training Course for Primary and Secondary Education Teachers. *MIBES Transactions*, 10 (1): 82-92.
- Kadjer, S. (2004). Enter here: Personal narrative and digital storytelling. *English Journal*, 93 (3): 64-68.

- Kulla-Abbott, T. & Polman, J. L. (2008) Engaging student voice and fulfilling curriculum goals with digital stories. *THEN Journal*.
- Lambert, J. (2010). *Digital storytelling cookbook*. San Francisco: Digital Dinner Press.
- Lowenthal, P. (2009). Digital storytelling: An emerging institutional technology? In K. McWilliam & J. Hartley (Eds.), *Story circle: Digital storytelling around the world*. Oxford: Wiley-Blackwell Publishing.
- Microsoft (2010). Tell a story, become a lifelong learner.
- Mitsikopoulou, B. (2014c). English and digital literacies. How to develop a digital story – Procedure and tools. Edition 1.0. National and Kapodistrian University of Athens: Athens 2014. Available at:
- Ohler, J. (2006). The world of digital storytelling. *Educational Leadership*: 44-47.
- Ohler, J. (2013). *Digital storytelling in the classroom. New media pathways to literacy, learning and creativity*. California, CA, USA: Corwin Press.
- Porter, B. (2009). *Digital storytelling in the classroom*. Tech4Learning.
- Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006* (pp. 709-716). Chesapeake, VA: AACE.
- Robin, B. 2008. Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, 47 (3): 220-228.
- Robin, B. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, 30: 17-29.
- Robin, B., & McNeil, S. (2012). What educators should know about teaching digital storytelling. *Digital Education Review*, 22:37-51.
- Robin, B. & Pierson, M. (2005). A multilevel approach to using digital storytelling in the classroom. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2005* (pp. 708-716). Chesapeake, VA: AACE.

Ελληνόγλωσση

Ιορδανίδης, Ν. (2016). Κατασκευή κλίμακας αξιολόγησης των ψηφιακών ιστοριών για τη διδασκαλία των Μαθηματικών. Πτυχιακή Εργασία. Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας. Παιδαγωγική Σχολή Φλώρινας. Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης.

- Κνάβας, Ο. (2017). Οι ψηφιακές αφηγήσεις στη διδασκαλία των φυσικών επιστημών. Διδακτορική Διατριβή. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης. Παιδαγωγική Σχολή.
- Κολοκοτρώνης, Δ. & Ντούμος, Μ. (2015). Ο ρόλος των συστημάτων ψηφιακής αφήγησης στη διδασκαλία και τη μάθηση. Στο Δ. Κολοκοτρώνης, Δ. Λιόβας, Β. Στεφανίδης, Κ. Σταθόπουλος, Η. Λιάκος, Α. Κοντογεωργίου, Σ. Δέγγλερη (Επιμ.), .), *1^ο Πανελλήνιο Συνέδριο για την προώθηση της εκπαιδευτικής καινοτομίας*, 23 – 25 Οκτωβρίου, Πρακτικά (σ. 105-114), Λάρισα.
- Κόμης, Β. (2015). Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στη Διδασκαλία και τη Μάθηση: Ψηφιακή Αφήγηση (Digital Storytelling) & Διαδραστική Αφήγηση (Interactive Narrative). Έκδοση: 1.0. Πάτρα.
- Κοταδάκη, Μ. (2017). Αφήγηση για την Ανάπτυξη Δεξιοτήτων Παραγωγής Λόγου και Συνεργατικών Δεξιοτήτων. Επιμορφωτικό πρόγραμμα μεικτής μάθησης για εκπαιδευτικούς Π/θμιας και Δ/θμιας Εκπ/σης. Οδηγός Προγράμματος.
- Κοταδάκη, Μ. & Βοϊνέσκου, Ζ. (2017). Η αφήγηση και η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαιδευτική διαδικασία. Στο Ν. Αλεξανδρής, Χ. Δουληγέρης, Π. Βλάμος & Β. Μπελεσιώτης (Επιμ.), *9th CIE2017 9th Conference on Informatics in Education 2017 - Η Πληροφορική στην Εκπαίδευση*, Πειραιάς, 13-15 Οκτωβρίου, Πρακτικά (σ. 514-523), Πανεπιστήμιο Πειραιώς, GREEK COMPUTER SOCIETY (GCS) & ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ.
- Κοτρωνίδου, Ι. & Τόζιου Τ. (2011). *Η ψηφιακή αφήγηση στο σχολείο*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις ΖΗΤΗ.
- Λαζαρίνης, Φ. (2015). *Πολυμέσα*. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών.
- Μάρκου, Χ. (2017). Γνωρίζω την Ελλάδα και τις "γύρω" χώρες με την μέθοδο Digital Storytelling: Εκπαιδευτικό υλικό για την Ελληνική ως ξένη γλώσσα. Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία. Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας. Παιδαγωγική Σχολή Φλώρινας. Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης.
- Μελιάδου, Ε., Νάκου, Α., Γκούσκος, Δ. και Μειμάρης, Μ. (2011). Ψηφιακή Αφήγηση, Μάθηση και Εκπαίδευση. Στο *Πρακτικά του 6th International Conference in Open and Distance Learning, November 2011, Loutraki, Greece*.
- Μουντρίδου, Μ. (2008). Εκπαιδευτική τεχνολογία-πολυμέσα. «Παιδαγωγική επιμόρφωση εκπαιδευτικών του ΟΑΕΔ». Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών. ΑΣΠΑΙΤΕ, ΥΠΕΘ.
- Παπαθεοδωρόπουλος, Κ. (2015). Έννοιες στην επιστήμη της μνήμης. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Διαθέσιμο στο:

Σαλαπασίδου, Ε. (2017). Ψηφιακή αφήγηση: Βιβλιογραφική επισκόπηση και αξιολόγηση λογισμικών. Πτυχιακή Εργασία. Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, Παιδαγωγική Σχολή Φλώρινας, Τμήμα Νηπιαγωγών.

Ψαθοπούλου Π. & Τίγκας Ο. (2011). Εισάγοντας την ψηφιακή αφήγηση στα ΕΠΑΛ. Στα Πρακτικά του 2^{ου} Επιστημονικού Συνεδρίου ΑΣΠΑΙΤΕ, *Τεχνολογικές Εξελίξεις και Διδακτικές Εφαρμογές στην ΤΕΕ. Καινοτομικές δράσεις και προοπτικές ανάπτυξης*. Αθήνα 16-17 Δεκεμβρίου 2011.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΚΔΟΣΗΣ

978-618-00-2089-2 [06-10-2020] Αφηγούμαι ψηφιακά / Οδηγός γνωριμίας και εξοικείωσης με την ψηφιακή αφήγηση και την αξιοποίησή της στη διδακτική πράξη

Τίτλος : Αφηγούμαι ψηφιακά : Οδηγός γνωριμίας και εξοικείωσης με την ψηφιακή αφήγηση και την αξιοποίησή της στη διδακτική πράξη
Τύπος Μέσου: ηλεκτρονικό έγγραφο / e-book (PDF)
Συντελεστές: Σωφρονία Μαραβελάκη, Συγγραφέας
Έκδοση: 1η
Εκδότης: Σέρρες [GR] : Σωφρονία Μαραβελάκη
Έτος Έκδοσης: 2020
Σελιδοποίηση: 99
Μέγεθος: A4
ISBN: 978-618-00-2089-2
Γλώσσες : Ελληνική (gr) Γλώσσα πρωτοτύπου : Ελληνική (gr)
Ημ/νία Παραχώρησης : 10/06/2020
WWW: <https://independent.academia.edu/FryniMaravelaki>

Επιλεγμένη Άδεια



Το έργο με τίτλο ΑΦΗΓΟΥΜΑΙ ΨΗΦΙΑΚΑ από τον δημιουργό ΜΑΡΑΒΕΛΑΚΗ ΣΩΦΡΟΝΙΑ διατίθεται με την άδεια [Creative Commons Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές](#).



ISBN 978-618-00-2089-2