



Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας
Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών

Εφαρμογές της Πληροφορικής στην Εκπαίδευση

Ενότητα # 8: Ψηφιακή Αφήγηση
Θαρρενός Μπράτισης
Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών



Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Άδειες Χρήσης

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό υπόκειται σε άδειες χρήσης Creative Commons.
- Για εκπαιδευτικό υλικό, όπως εικόνες, που υπόκειται σε άλλου τύπου άδειας χρήσης, η άδεια χρήσης αναφέρεται ρητώς.



Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στα πλαίσια του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «**Ανοικτά Ψηφιακά Μαθήματα στο Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας**» έχει χρηματοδοτήσει μόνο τη αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.



Ευρωπαϊκή Ένωση
European Union



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
Πρόσβαση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΝΤΟΤΟΥ & ΑΙΩΤΕΚΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Σκοποί ενότητας

- Στην ενότητα αυτή αναλύεται η προσέγγιση της ψηφιακής αφήγησης ως εκπαιδευτική προσέγγιση. Επεξηγείται αναλυτικά η δομή και τα χαρακτηριστικά της, ενώ στη συνέχεια παρουσιάζονται χαρακτηριστικά παραδείγματα που καλύπτουν διαφορετικές βαθμίδες της εκπαίδευσης



Περιεχόμενα ενότητας

- Αφήγηση
- Ψηφιακός κόσμος
- Εργαλεία
- Παραδείγματα
- Συμπεράσματα



Αφήγηση

Ορισμός

- Είναι μια πράξη επικοινωνίας με την οποία παρουσιάζεται (προφορικά ή γραπτά) μια σειρά πραγματικών ή πλασματικών γεγονότων

Αφηγητής



Αποδέκτης

Η πιο σύντομη αφήγηση στην ιστορία;

Veni Vidi Vici



Τρόποι αφήγησης

- Πρωταρχικοί και διαχρονικοί: Προφορικά και γραπτά (συνοδεία μη λεκτικών εκφράσεων)
- Εναλλακτικοί: Φωτογραφίες, ζωγραφιές, βίντεο, τραγούδι
- Σύγχρονοι: Ψηφιακός κόσμος



Υλοποίηση

- Ατομικά
- Ομαδικά
 - Ίδιες ηλικιακές ομάδες (π.χ. παιδιά)
 - Διαφορετικές ηλικιακές ομάδες (π.χ. παιδιά – ενήλικες)



Διακριτά μέρη αφήγησης

- Αφηγηματικό περιεχόμενο: Γεγονότα και πράξεις προσώπων
- Αφηγηματική πράξη: Ο τρόπος με τον οποίο ο αφηγητής παρουσιάζει τα γεγονότα
- ΠΡΟΣΟΧΗ: Μπορεί να διαφέρουν σημαντικά, ανά αφηγητή



Στοιχεία Αφήγησης

- Είδη, ύφος, σκοπός
- Αφηγούμενος (narrator) – διαφέρει από το συγγραφέα, συχνά
- Οπτική γωνία
- Τρόποι αφήγησης (απλή – διάλογος)
- Χρόνος (ιστορίας και αφήγησης)
- Διάρκεια



Αφήγηση vs Περιγραφή

- Περιγραφή: παράθεση πληροφοριών και στοιχείων για στατικά αντικείμενα
- Αφήγηση: Δυναμική εξέλιξη και κίνηση στο χωροχρόνο
- Περιγραφή μέσα στην αφήγηση ή αφήγηση μέσα στην περιγραφή;



Αφήγηση και δημιουργικότητα

- Αφήγηση = Η δραστηριότητα μέσω της οποίας κάποιος δίνει νόημα και περιγράφει τις εμπειρίες του, με δημιουργικό τρόπο
- Τι θέση έχει στην καθημερινότητα;
- Επικοινωνία ... αποτέλεσμα της ανάγκης για εξωτερίκευση (έκφραση/περιγραφή) εμπειριών



Πραγματοποίηση

- Εμπειρίες → βιώματα
- Το περιβάλλον και η πραγματικότητα παρέχουν την πρώτη ύλη
- Ειδικότερα για τα παιδιά, η αφήγηση είναι θεμελιώδες μέσο έκφρασης και επικοινωνίας
- Η δημιουργικότητα είναι βασικό συστατικό της αφήγησης



Δημιουργικότητα

- Ένας γενικά αποδεκτός ορισμός: η διεργασία δημιουργίας κάτι νέου (ή/και πρωτότυπου) που έχει μια χρηστική ή/και υποκειμενική αξία.
- Αναφέρεται σε διάφορες, πολλές φορές ετερογενείς εκφάνσεις της ανθρώπινης υπόστασης



Θεωρητικό υπόβαθρο

- Κοινωνικογνωστική θεώρηση (Vygotsky)
- Η αφήγηση έχει επικοινωνιακή αξία και χρησιμοποιείται για να περιγράψει κανείς τον κόσμο στον εαυτό του και στους άλλους
- Τρόποι: Πολλά μέσα



Vygotsky

- Θεωρεί ότι οι ψυχολογικές διεργασίες της δημιουργικότητας και της φαντασίας έχουν κεντρικό ρόλο στην εκπαίδευση (όλων των ειδών και βαθμίδων)
- Η φαντασία ενυπάρχει σε όλες τις εκφάνσεις της πολιτιστικής ζωής και καθιστά δυνατή την καλλιτεχνική, επιστημονική και τεχνολογική δημιουργικότητα



Πραγματικότητα - Φαντασία

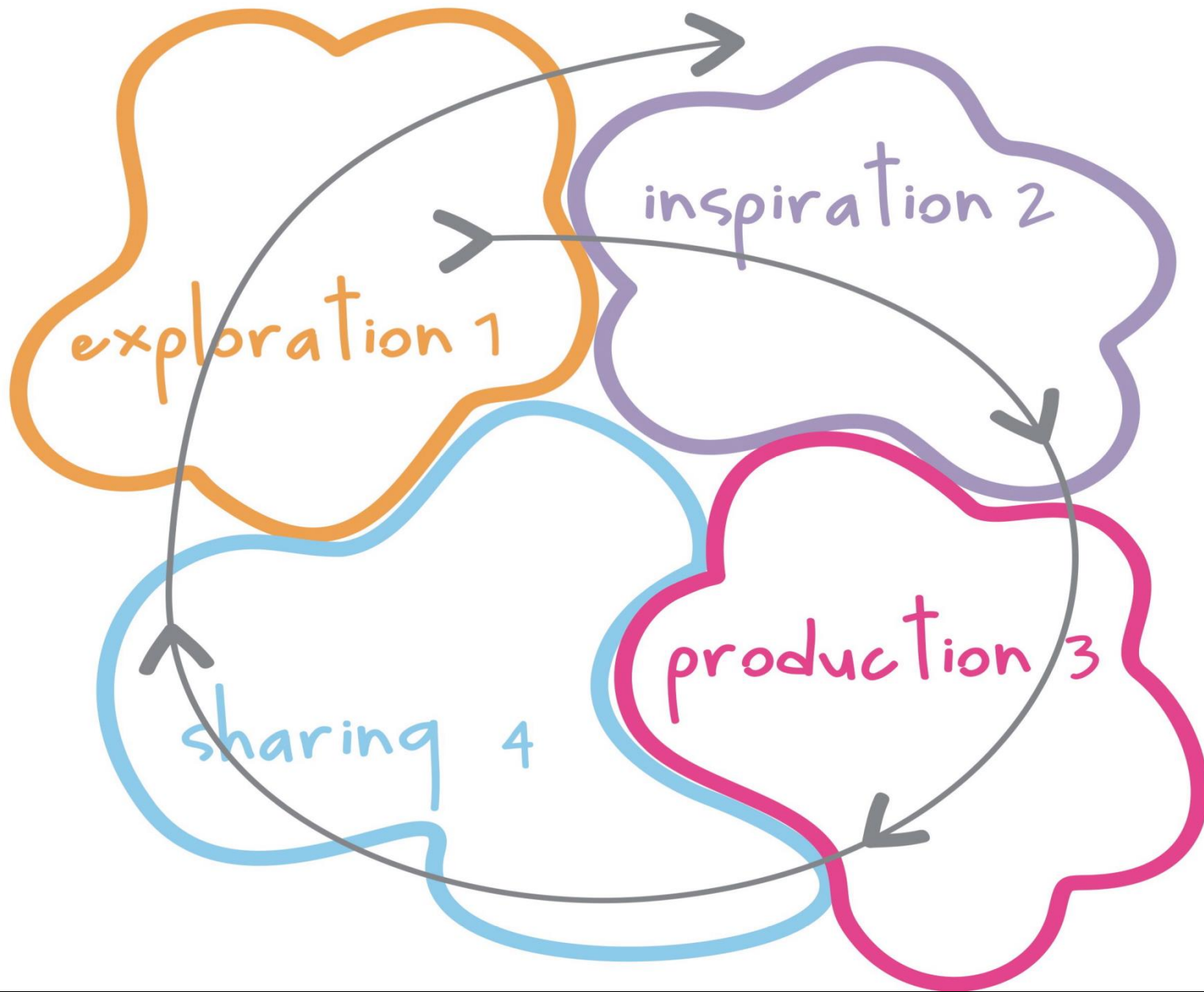
- Έχουν 4 είδη συσχέτισης (Vygotsky):
- Η φαντασία ξεκινά από την πραγματικότητα (πρώτη ύλη)
- Κοινωνικές πρακτικές και εμπειρίες που ανταλλάσσονται
- Συναισθήματα και αισθήσεις αλληλεπιδρούν με τη φαντασία
- Αποτύπωση της φαντασία σε αντικείμενα



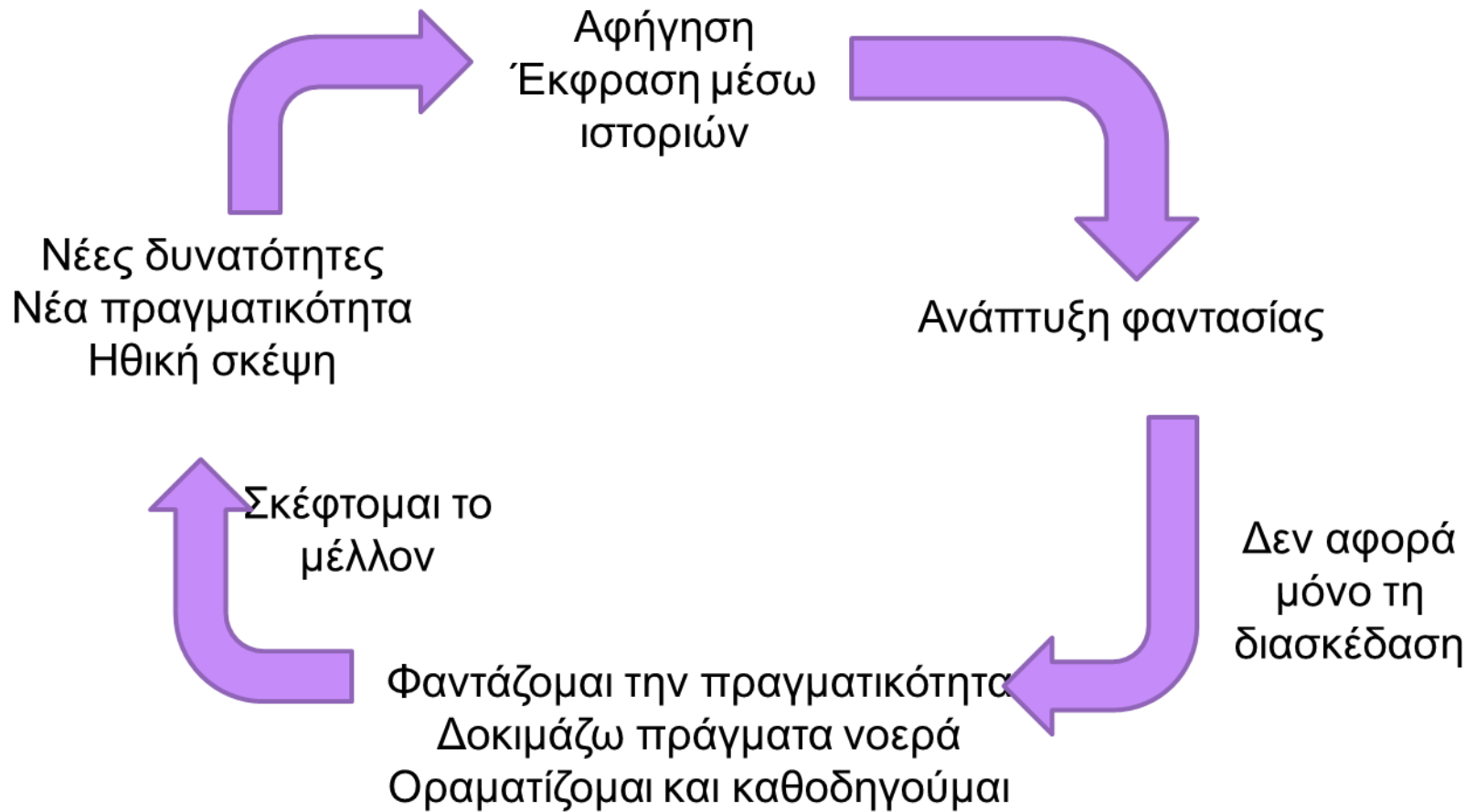
Μηχανισμοί φαντασίας & δημιουργικότητας

- Ο Vygotsky αναγνώρισε/κατονόμασε τους αντίστοιχους μηχανισμούς:
- Εμπειρία
- (Επαν)Επεξεργασία της εμπειρίας
 - Αποσύνδεση
 - (επανα)σύνδεση
 - Μετάλλαξη





Αφήγηση και φαντασία



Κατάκτηση δεξιοτήτων αφήγησης

- Να κατανοεί κανείς αφηγηματικές δομές
- Να τις σχηματοποιεί (προφορικά ή οπτικά)



Συστατικά της καλής ιστορίας

- Οπτική γωνία
- Ερώτηση δραματοποίησης
- Αισθηματική προσέγγιση
- Φωνή
- Αντιπαράθεση: Κείμενο και εικόνα
- Ρυθμός, Τόνος και Τέμπο
- Αφηγηματική δομή
- Κοινό
- Εμβύθιση, σύνδεση και εμπλοκή
- Υπόβαθρο (Backstory)



Οπτική γωνία

- Καθορίζει την κεντρικό ιδέα
- Καθορίζει την πραγματικότητα που προσπαθεί να κοινωνήσει ο αφηγητής
- Υπηρετεί όλα τα σημεία της ιστορίας
- Ξεκαθαρίζει το στόχο της ιστορίας
- Εξηγεί ποιος (πρώτο, δεύτερο, τρίτο πρόσωπο ή διάλογος) λέει την ιστορία και γιατί



Ερώτηση δραματοποίησης

- Ποιο είναι το κίνητρο του αφηγητή;
- Ποια είναι η ερώτηση που πρέπει να απαντηθεί;
- Συχνά φανερώνει τη σύγκρουση, το λόγο ύπαρξης της ιστορίας.
- Ερωτήσεις → Καταιγισμός ιδεών (ακόμα και αν η απάντηση είναι γνωστή)



Αισθηματική προσέγγιση

- Απαιτείται αληθοφάνεια.
- Μπορεί να καλύψει όλη τη συναισθηματική προσέγγιση (από κωμωδία μέχρι δράμα)
- Επηρεάζει σημαντικά τον ακροατή



Φωνή

- Για να κατανοηθεί η φωνή, πρέπει να κατανοηθούν τα λόγια, αλλά να συνδεθούν και με τρόπους ακρόασης.
- Δίνει έμφαση στο συναίσθημα
- Δίνει ρυθμό στην ιστορία
- Δημιουργεί μοτίβα



Αντιπαράθεση: Κείμενο και εικόνα

- Η αντιπαράθεση στοιχείων μπορεί να δημιουργήσει ερωτήματα και συνειρμούς που μπορούν να οδηγήσουν σε νέες ερμηνείες



Ρυθμός, Τόνος και Τέμπο

- Στις καλές ιστορίες, ο ρυθμός εξέλιξης, ο τόνος και το τέμπο της ηχητικής υπόκρουσης μπορούν να καθηλώσουν τον αναγνώστη/ακροατή, να διεγείρουν τις αισθήσεις του και να του προκαλέσουν αντανακλαστικές κινήσεις.
- Δημιουργούν την αίσθηση του χώρου, του χρόνου, επηρεάζουν τις λειτουργίες του ακροατή (καρδιά, αναπνοή, κλπ).



Αφηγηματική δομή

- Τρία είναι τα βασικά σημεία της δομής



Κοινό

- Σοβαρή ερώτηση που πρέπει να απαντηθεί.
- Καθορίζει τον τρόπο αφήγησης-αναμετάδοσης και πολλές φορές το ύφος και το περιεχόμενο



Εμβύθιση, σύνδεση και εμπλοκή

- Η διαδραστικότητα βασίζεται στη γοητεία και την αιχμαλωσία. Αφορά τον τρόπο που οι άνθρωποι απορροφώνται από μια διαδικασία που εξακολουθεί να τους «τραβάει» όλο και βαθύτερα (Mark Stephen Meadows).
- Ξεκινώ με μια ιδέα και στην πορεία εξελίσσεται σε κάτι άλλο (Pablo Picasso)



Υπόβαθρο (Backstory)

- Είναι το ταξίδι της ιστορίας, το μονοπάτι εξέλιξής της. Είναι το έναυσμα και η αφορμηση.
- Η αφήγηση προκαλεί ερείσματα για νέες αφηγήσεις, στο μέλλον



Περισσότερες πληροφορίες

- <http://atr.k12.hi.us/tutorials/tutorials/digstory/elements.htm>
- <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27&cid=27&sublinkid=31>



Κλασσική → Ψηφιακή αφήγηση

- Η αφήγηση υπάρχει ως πολιτιστικό εργαλείο επικοινωνίας για χιλιετίες
- Ζούμε σε ένα τεχνολογικά πλούσιο περιβάλλον
- Πολλές εκφάνσεις της ζωής μας αποκτούν ψηφιακή μορφή (επικοινωνία)



Ψηφιακή αφήγηση

- Ορισμός;
- Σαφής ορισμός που να είναι ευρέως αποδεκτός, δεν υπάρχει.
- Είναι η πρακτική που συνδυάζει τη διήγηση με ψηφιακό περιεχόμενο/υλικό, όπως εικόνες, ήχους και βίντεο, ώστε να δημιουργηθεί μια σύντομη ταινία, συνήθως με έντονη συναισθηματική συνιστώσα (Educause, 2009)



Παραδείγματα

- Αλληλουχία εικόνων με ηχητικό υπόβαθρο (μουσική ή διήγηση)
- Διαδραστικό βίντεο με οπτικά και ηχητικά εφέ
- Comic-Strip



Τελικά;

- Η ψηφιακή αφήγηση αφορά μόνο την εμπλοκή – χρήση υπολογιστών;
- ΌΧΙ. Είναι μέσο έκφρασης, επικοινωνίας, κλπ
- Story without digital works, digital without story doesn't (Ohler, 2008)



Ιστορία: Θεμελιώδες στοιχείο

- Ιστορία είναι μια σειρά γεγονότων στην οποία η αιτιότητα (αίτιο – αποτέλεσμα) εμπλέκεται με κάποιο τρόπο.
- Διήγηση (διήγημα) & Ιστορία: Ίδιο πράγμα, διαφορετικό όνομα
- Αφήγηση: ο λογικός συσχετισμός γεγονότων και δεδομένων.



Δομικά στοιχεία ιστορίας

Κατά τους Fog et al. (2008)

- Μήνυμα
- Αντιπαράθεση
- Χαρακτήρες
- Πλοκή



Γιατί ιστορίες;

- Οι άνθρωποι μπορούν να πουν ιστορίες για πράγματα που δεν μπορούν να εξηγήσουν με αφηρημένο τρόπο
- Περισσότερη γνώση και εμπειρίες μεταφέρονται μέσω ιστοριών, παρά με αφηρημένη μετάδοση πληροφοριών (έκφραση της πραγματικότητας;)
- Οι ιστορίες εξαφανίζουν το κενό ανάμεσα στη γνώση και τη δράση (κατανόηση πολύπλοκων δεδομένων)
- Ο ακροατής δεν ακούει μόνο, αλλά βιώνει



Διαχωρισμός

- Η ψηφιακή αφήγηση είναι παρουσίαση μιας ιστορίας με ψηφιακά μέσα;
- Η ιστορία εμπεριέχει διάδραση και παρουσία (π.χ. άμεση ανατροφοδότηση)
- Οι ψηφιακές τεχνολογίες πλέον στηρίζουν τη και στηρίζονται στη διάδραση/αλληλεπίδραση (Web 2.0)



Περιοχές εφαρμογής

- Εκπαίδευση
 - Οι ιστορίες είναι ευκολότερα κατανοητές, μνημονεύσιμες και μεταφέρσιμες από τις απλές επεξηγήσεις
 - 50 MB δεδομένων δεν είναι γνώση, όπως 50.000 τόνοι μπετόν δεν είναι ουρανοξύστης (Stoll, 1996)
- Επαγγελματική αποκατάσταση
- Πωλήσεις – μάρκετινγκ
- Μουσεία
- Βιβλιοθήκες – αρχειοθέτηση (California)
- Δημόσια ασφάλεια και υγεία
- Προγραμματισμός
- ...



Διαδικασία

- StoryBoard: Περιγραφή της ιστορίας με δομικά στοιχεία (λογικά)
- <http://multimedia.journalism.berkeley.edu/tutorials/starttofinish/storyboarding/>
- <http://incompetech.com/graphpaper/storyboard/>
- <http://www.storyboardthat.com/>



Εργαλεία

- Ήχος – Βίντεο
 - <http://voicethread.com>
 - <https://www.onetruemedia.com/>
 - <http://http://www.vuvox.com/>
 - <http://www.yodio.com/>
 - <http://animoto.com/>
 - <http://www.youtube.com/>



Εργαλεία

- Slideshow
 - <http://www.slideshare.net/>
 - <http://docs.google.com/>
 - <http://www.zoho.com/>
 - <http://prezi.com/>



Εργαλεία

- Photo
 - <http://www.flickr.com/>
 - <http://picasa.google.com/>
 - <http://photopeach.com/>
- Άλλες
 - <http://storybird.com/>
 - <http://www.tikatok.com/>
 - <http://scratch.mit.edu/>
 - StoryTelling Alice



Κόμικ

- <http://www.webcomicbookcreator.com/>
- <http://www.comicstripcreator.org/>





Τέλος ενότητας



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Σημείωμα Αναφοράς

- Copyright Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, Θαρρενός Μπράτισης.
«Εφαρμογές της Πληροφορικής στην Εκπαίδευση». Έκδοση: 1.0. Κοζάνη 2015.
Διαθέσιμο από τη δικτυακή διεύθυνση:
- <https://eclass.uowm.gr/courses/NURED281/>



Σημείωμα Αδειοδότησης

Το παρόν υλικό διατίθεται με τους όρους της άδειας χρήσης Creative Commons Αναφορά, Όχι Παράγωγα Έργα Μη Εμπορική Χρήση 4.0 [1] ή μεταγενέστερη, Διεθνής Έκδοση. Εξαιρούνται τα αυτοτελή έργα τρίτων π.χ. φωτογραφίες, διαγράμματα κ.λ.π., τα οποία εμπεριέχονται σε αυτό και τα οποία αναφέρονται μαζί με τους όρους χρήσης τους στο «Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων».



[1] <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Ως Μη Εμπορική ορίζεται η χρήση:

- που δεν περιλαμβάνει άμεσο ή έμμεσο οικονομικό όφελος από την χρήση του έργου για το διανομέα του έργου και αδειοδόχο
- που δεν περιλαμβάνει οικονομική συναλλαγή ως προϋπόθεση για τη χρήση ή πρόσβαση στο έργο
- που δεν προσπορίζει στο διανομέα του έργου και αδειοδόχο έμμεσο οικονομικό



Διατήρηση Σημειωμάτων

Οποιαδήποτε αναπαραγωγή ή διασκευή του υλικού θα πρέπει να συμπεριλαμβάνει:

- το Σημείωμα Αναφοράς
- το Σημείωμα Αδειοδότησης
- τη δήλωση Διατήρησης Σημειωμάτων
- το Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων (εφόσον υπάρχει)

μαζί με τους συνοδευόμενους υπερσυνδέσμους.

