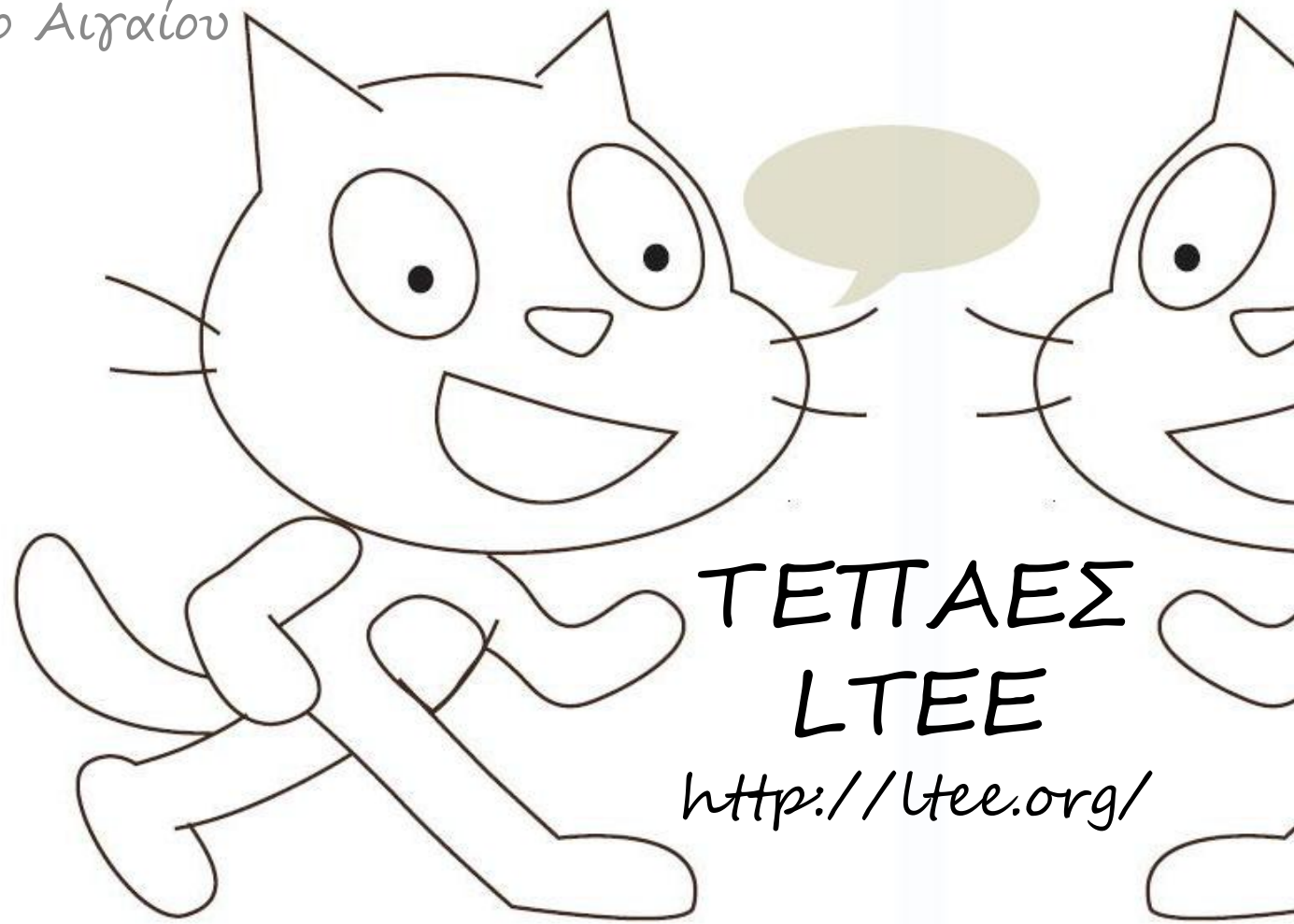




Πανεπιστήμιο Αιγαίου



ΤΕΤΤΑΕΣ
LΤΕΕ

<http://ltee.org/>

ΣΕΡΑΦΕΙΜ ΚΥΡΙΑΚΗ

Αφηγήσεις με το Scratch

Περιεχόμενα

- I. Αφήγηση ιστοριών
- II. Ψηφιακή αφήγηση ιστοριών
- III. Θεματολογία ψηφιακής αφήγησης
- IV. Έρευνες για τη ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση
- V. Λογισμικά συστήματα ψηφιακής αφήγησης
- VI. Διαδικασία δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης

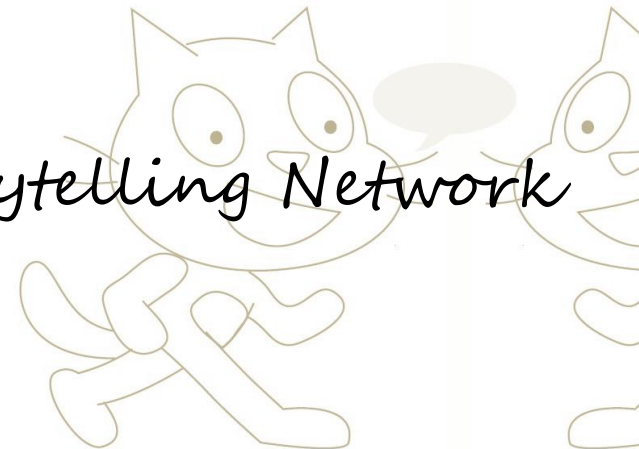


1. Αφήγηση ιστοριών

Storytelling

“η αλληλεπιδραστική τέχνη της χρήσης λέξεων και δράσεων για την παράσταση των στοιχείων και των εικόνων μιας ιστορίας με τρόπο που να κεντρίζει τη φαντασία του ακροατή”

National Storytelling Network



1. Αφήγηση ιστοριών

Η αφήγηση των παιδιών είναι γενικά πλουσιότερη και πιο φιλόδοξη όταν τα παιδιά ακολουθούν το δικό τους χρονοδιάγραμμα απ' ότι όταν γίνεται με τη βοήθεια ενηλίκων.

Η πρόωρη εμπειρία στις δεξιότητες αφήγησης είναι δείκτης μελλοντικής γλωσσικής ανάπτυξης και σχολικής επιτυχίας

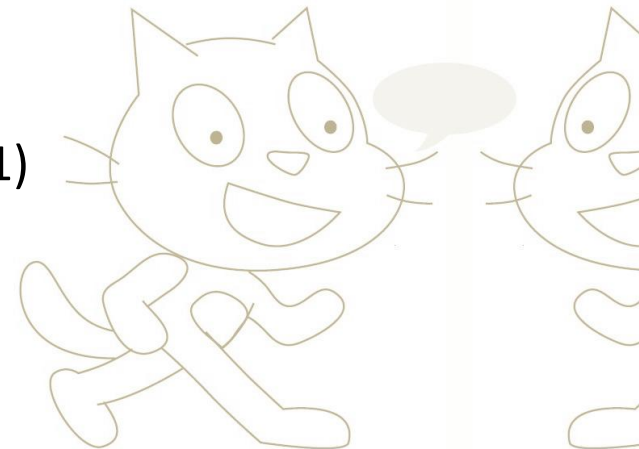
(Snow 1983, 1989, Sulzby 1985, Applebees 1978).



1. Αφήγηση ιστοριών

Τα βασικά εκπαιδευτικά οφέλη της αφήγησης που τη καθιστούν σημαντική στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι:

- Φαντασία (Bendt & Bowe 2000)
- Οι μαθητές προσωποποιούν τι μαθαίνουν (Shank 1990)
- Κατασκευή- ανάπτυξη εννοιών σχετικές με την αφήγηση
- Δεξιότητες ανάγνωσης και γραφής (Bendt & Bowe 2000, Craig κ.α. 2001)
- Επέκταση λεξιλογίου (Wojciechowicz, 2003)
- Κατασκευή γνώσης και άποψης για διάφορα θέματα (Mello 2001)
- Κατανόηση των στοιχείων της ιστορίας (Tompkins 2002, Craig et al. 2001, Gere et al., 2002)
- Κριτική σκέψη
- Ικανότητα συνεργασίας (Craig et al. 2001, Mello 2001)
- Επικοινωνιακές δεξιότητες
- Διαπολιτισμικά οφέλη (Aplebee, 1978)



11. Ψηφιακή αφήγηση ιστοριών (Digital Storytelling)

“ο συνδυασμός της παραδοσιακής αφήγησης με το στόμα με πολυμέσα του 21^{ου} αιώνα και εργαλείων τηλεπικοινωνίας. Είναι μία σχετικά νέα μορφή τέχνης (εξελίχτηκε την τελευταία δεκαετία), η οποία χρησιμοποιεί την μουσική, την εικόνα, το βίντεο και την αφήγηση για τη δημιουργία ιστοριών σχετικά με τη ζωή των ανθρώπων, τη δουλειά τους και τις εμπειρίες τους, τις οποίες μοιράζονται μέσω του διαδικτύου.”

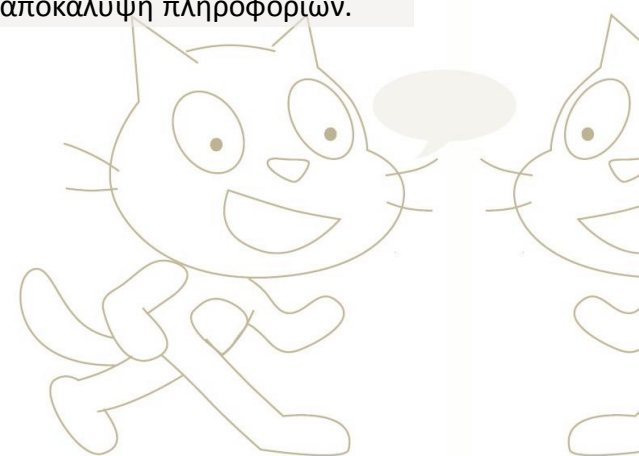
Latham (2005)

III. Θεματολογία ψηφιακής αφήγησης

- Προσωπικές ιστορίες

Ιστορίες χαρακτήρων (Character Stories)	Σχέση με νόημα με κάποιο πρόσωπο που αγαπάμε ή μας έχει εμπνεύσει.
Ιστορίες αναμνήσεων (Memorial Stories)	Αναπόληση όσων έχουν περάσει.
Περιπετειώδης ιστορίες (Adventure Stories)	Ταξίδια και προσωπικές περιπέτειες.
Ιστορίες για κατορθώματα (Accomplishment Stories)	Επίτευξη στόχων ή επιτεύγματα στη ζωή.
Ιστορίες σχετικά με έναν τόπο στη ζωή μας (The Story About a Place in My Life)	Ένας τόπος που έχει προσωπική σημασία.
Ιστορία σχετικά με το τι κάνω (The Story About What I Do)	Ιστορίες για το επάγγελμα, τη δουλειά, το χόμπι και την καριέρα.
Ιστορίες ανάκαμψης (Recovery Stories)	Νίκη μιας προσωπικής πρόκλησης.
Ιστορίες αγάπης (Love Stories)	Σχέσεις αγάπης και συντροφιάς με νόημα
Ιστορίες ανακάλυψης (Discovery Stories)	Η διαδικασία μάθησης ή η αποκάλυψη πληροφοριών.

- Ιστορίες που πληροφορούν ή διδακτικές
- Ιστορίες που εξετάζουν ιστορικά γεγονότα



IV. Έρευνες για τη ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση

- ✿ Έρευνες που αφορούν στη γλωσσική ανάπτυξη (Albers 2007, Chen, Verdig, & Wood 2003)
- ✿ Έρευνες που αφορούν στην αυτοέκφραση (Raines & Isabell 1999, Dyson 2002, Kullo-Abbott & Polman 2008)
- ✿ Έρευνες για τη μάθηση (Strassman & D'Amore 2002, Jonassen 2003, Robin & Pierson 2005, Benmayor 2008, Coventry 2008, Regan 2008)
- ✿ Έρευνες που αφορούν στην ελκυστικότητα, στην αυθεντικότητα και στην εμπλοκή (Banaszewski 2002, Jonassen 2003, Albers 2007, Conentry 2009)
- ✿ Έρευνες που αφορούν στον εγγραματισμό στα μέσα και στην ενσωμάτωση των ΤΠΕ (Ohler 2006, Sadik 2008)
- ✿ Έρευνες που αφορούν στη διδακτική προσέγγιση (Banaszewski 2002, Labbo, Eakle, & Montero 2002, Ohler 2006)
- ✿ Έρευνες σχετικά με τη χρήση ψηφιακών ιστοριών από εκπαιδευτικο

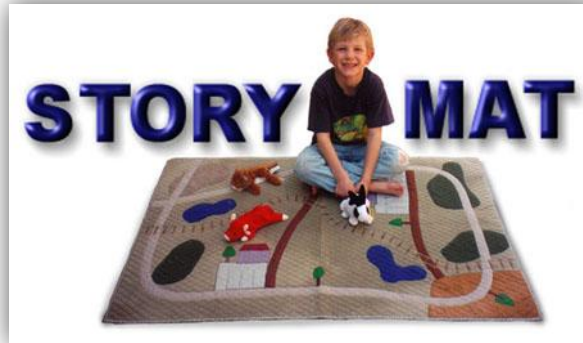


Ν. Λογισμικά συστήματα ψηφιακής αφήγησης

Συστήματα για παιδιά προσχολικής ηλικίας



SAM (Cassell κ.α. 2000, Ryokai, Vaucelle & Cassell 2002)



StoryMat (Ryokai & Cassell, 1999; Cassell & Ryokai, 2001)



KidsRoom (Bobick κ.α. 1999, MIT)



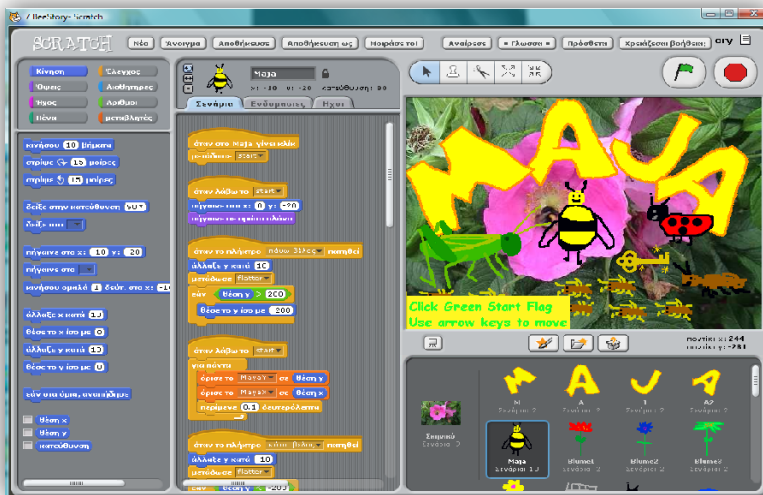
PETS (Druin κ.α. 1999)



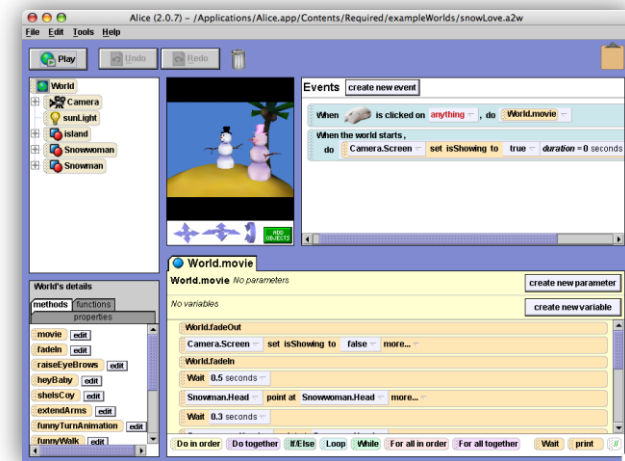
StoryRooms (Alborzi κ.α. 2000)

Ν. Λογισμικά συστήματα ψηφιακής αφήγησης

Συστήματα για μεγαλύτερες ηλικίες



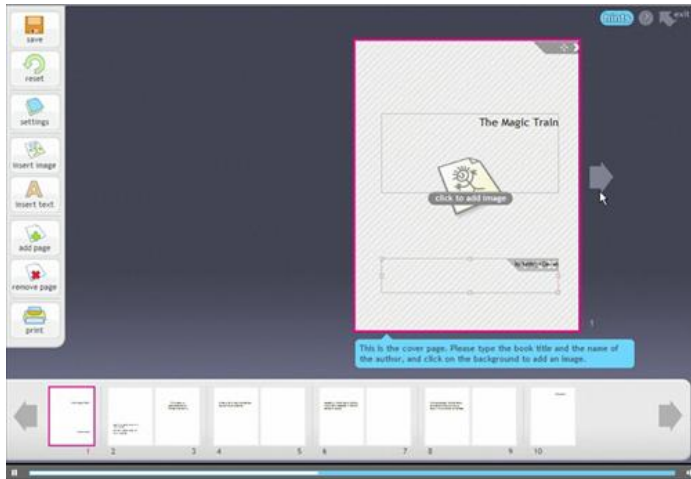
Scratch MIT (Maloney, Peppler, Kafai, Resnick & Rusk 2008, Φεσάκης & Σεραφείμ 2009)



Alice (Conway, M.J. 1997)

V. Λογισμικά συστήματα ψηφιακής αφήγησης

Διαδικτυακά συστήματα

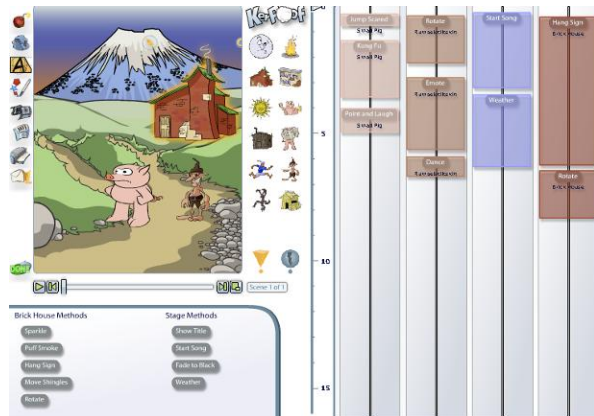


My Storymaker

<http://www.pedagonet.com/fun/flashgame234.htm>



Tikatok <http://tikatok.com/#>



Kerpoof <http://www.kerpoof.com/>

Ν. Λογισμικά συστήματα ψηφιακής αφήγησης

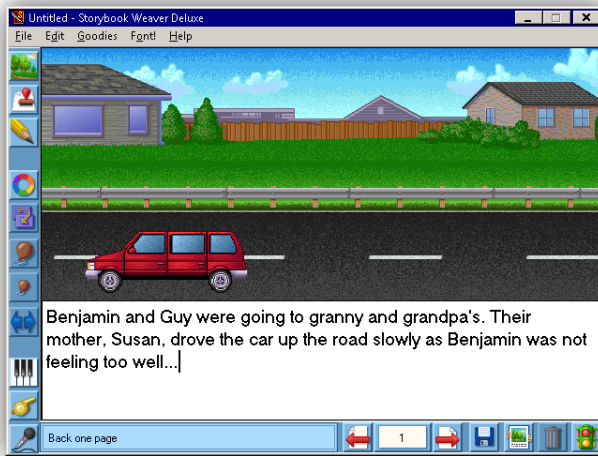
Εμπορικά διαθέσιμα λογισμικά



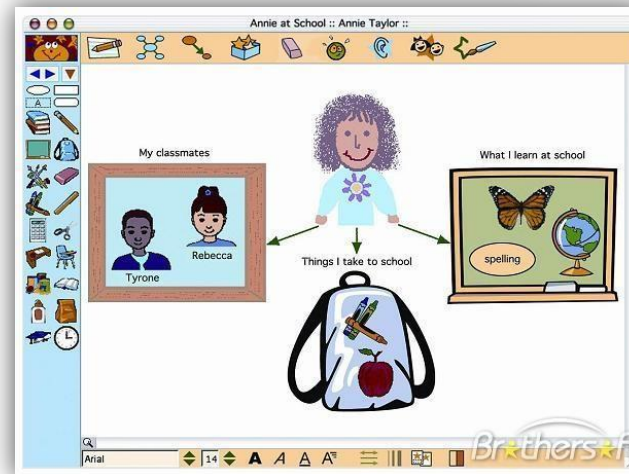
Kid Pix



Kid Works



Storybook



Kidspiration

VI. Διαδικασία δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης

Βήματα	Porter (2004)	Jakes (2006)
1	Συγγραφή βεναρίου	Γράψιμο
2	Σχεδιασμός του project	Σενάριο
3	Οργάνωση αρχείων	«Εικονογραφημένο βενάριο» (Storyboard)
4	Ηχογράφηση φωνής	Προσθήκη πολυμέσων
5	Συλλογή, δημιουργία και προσθήκη μέσων	Δημιουργία ψηφιακής ιστορίας
6	Δημιουργία πρώτης πρόχειρης έκδοσης και κατόπιν της τελικής	Κοινοποίηση
7	Χειροκρότημα!	