



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

Σχεδιασμός Ψηφιακών Εφαρμογών Παιγνιώδους Μάθησης

Ενότητα 2: Η Ψηφιακή Αφήγηση στην Εκπαίδευση

Μαρία Κορδάκη
Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και
Επικοινωνίας



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

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 Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου**» 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
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Σκοποί ενότητας

Να γίνουν οι φοιτητές ικανοί:

να γνωρίζουν βασικές αρχές και μεθοδολογίες σχεδίασης μαθησιακών παρεμβάσεων με βάση τη θεωρία των κινήτρων ώστε να την εφαρμόζουν στη σχεδίαση ειδικών ψηφιακών εκπαιδευτικών εφαρμογών όπως πχ τα παιχνίδια.

Περιεχόμενα

1. Η σημασία της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση
3. Οι σύγχρονες θεωρίες μάθησης και το μοντέλο ιστοριογράφησης W
4. Βασικά χαρακτηριστικά μιας επιτυχημένης ψηφιακής ιστορίας
5. Ένα μοντέλο χρήσης ψηφιακής ιστορίας στην τάξη

1. Η Ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση

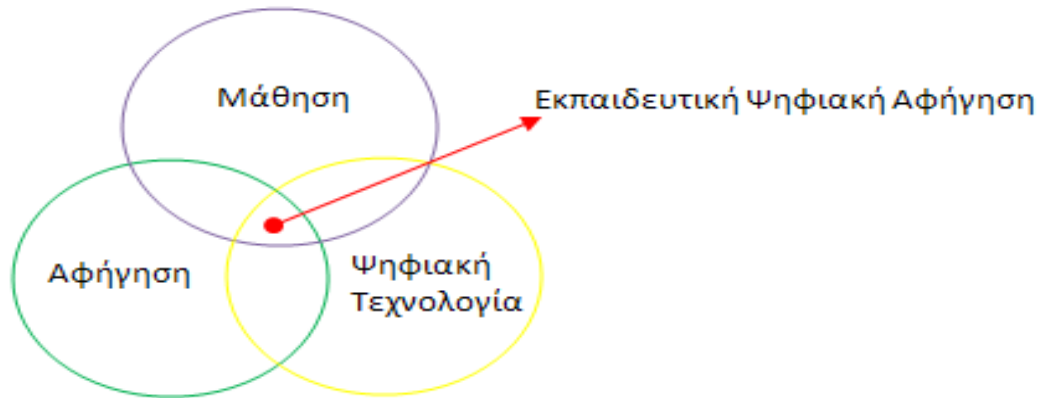
Η Ψηφιακή Αφήγηση:

- ✓ Αποτελεί σύγχρονη έκφραση της αρχαίας τέχνης της αφήγησης
- ✓ Αντλεί της δύναμη της από την αρμονία μεταξύ εικόνας, μουσικής, αφήγησης και ήχου
- ✓ Αποτελεί ένα πανίσχυρο τρόπο με τον οποίο οι μαθητές μπορούν να υποστηριχθούν στο να κατανοήσουν τον πολύπλοκο και αταξινόμητο κόσμο της εμπειρίας

(Lowenthal , 2008; Bruner, 1990)

1. Η Ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση

- Όταν η ψηφιακή αφήγηση έχει σαν στόχο την μάθηση τότε προκύπτει η **Εκπαιδευτική Ψηφιακή Αφήγηση**



(Meerbaum-Salant, Armoni, & Ben-Ari, 2010)

1. Η Ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση

- Μέσω της Εκπαιδευτικής Ψηφιακής Αφήγησης μπορούν να επιτευχθούν και οι 6 γνωστικοί στόχοι της αναθεωρημένης ταξινόμιας του Bloom (Bloom, Mesia and Krathwohl, 1964) :
 - Ανάκληση
 - Κατανόηση
 - Εφαρμογή
 - Ανάλυση
 - Αξιολόγηση
 - Σύνθεση
 - Δημιουργία

1. Η Ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση

Σύμφωνα με τον **Robin (2006)** μέσω της ψηφιακής αφήγησης δύνανται να αποκτηθούν οι παρακάτω δεξιότητες:

✓ **Ερευνητικές Δεξιότητες:** Τεκμηρίωση της ιστορίας, εύρεση και ανάλυση σχετικών πληροφοριών.

✓ **Δεξιότητες Γραφής:** Διατύπωση μιας άποψης και δημιουργία ενός σεναρίου.

✓ **Οργανωτικές δεξιότητες:** Διαχείριση των μέσων και του χρόνου που χρειάζεται για να ολοκληρωθεί το εγχείρημα.

✓ **Τεχνολογικές δεξιότητες:** Εκπαίδευση στην χρήση ψηφιακών εργαλείων.

1. Η Ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση

- **Δεξιότητες Παρουσίασης:** Ανάλυση του καλύτερου τρόπου παρουσίασης μιας ιστορίας σε ένα κοινό.
- **Δεξιότητες συνέντευξης:** Αναζήτηση ατόμων για συνέντευξη και στην συνέχεια ερωτήσεων που πρέπει να τους τεθούν.
- **Δεξιότητες διαπροσωπικών σχέσεων:** Εργασία σε ομάδα και καθορισμός ρόλων των μελών της ομάδας.
- **Δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων:** Εκπαίδευση στην λήψη αποφάσεων και στην επίλυση των προβλημάτων που μπορεί να τεθούν, από την σύλληψη έως την ολοκλήρωση.
- **Δεξιότητες αξιολόγησης:** Δημιουργία κριτικής ικανότητας των μαθητών στην δουλειά τους και στην δουλειά των άλλων.

2. Το μοντέλο Ed-W

(Kordaki, 2012)

Ed-w

2. Το μοντέλο Ed-W

(Kordaki, 2012)

- Επιλέγουμε τουλάχιστον **1 έννοια του αντικειμένου μάθησης.**
- Ορίζουμε τους **μαθησιακούς στόχους** της ψηφιακής ιστορίας.
- Στη συνέχεια αναφερόμαστε σε **τουλάχιστον μία δυσκολία** που έχουν οι μαθητές σχετικά με αυτή την έννοια

2. Το μοντέλο Ed-W

(Kordaki, 2012)

- (α) Η ιστορία θα ξεκινά με κάποιο είδος **εξωτερικού ερεθίσματος** λόγω του οποίου ο/οι ήρωας/ες της ιστορίας σας στην αρχή θα αντιμετωπίζει/ουν συγκεκριμένα **προβλήματα τα οποία θα σχετίζονται με τη συγκεκριμένη προς μάθηση έννοια**
- (1^η κορυφή πάνω αριστερά του W)

2. Το μοντέλο Ed-W

(Kordaki, 2012)

(β) **τα προβλήματα θα βαθαίνουν** και θα γίνονται χειρότερα για τους ήρωες (χαρακτήρες) της ιστορίας και οι συγκρούσεις και τα διλήματά τους θα βαθαίνουν, **λόγω του ότι ο/οι ήρωας/ες δεν έχουν συνηθειτοποιήσει το που κάνουν λάθος και τι παρανοήσεις έχουν σχετικά με την προς μάθηση έννοια** (1^η κορυφή κάτω αριστερά του W)

2. Το μοντέλο Ed-W

(Kordaki, 2012)

(γ) Ομως, από αυτό το σημείο η ιστορία θα αρχίζει να αλλάζει **τυχαία τροπή** και να προχωρά ανεβαίνοντας στη μέση του W όπου φαίνεται **ότι ο/οι ήρωας/ες αρχίζουν να ανακάμπουν από τα προβλήματα που αντιμετώπιζαν και να αισθάνονται ανακούφιση, χωρίς όμως ακόμη να έχουν συνηθειτοποιήσει την παρανόηση/εις που έχουν.**

Ομως, προχωρώντας η ιστορία, **συμβαίνει μια άλλη πρόκληση για τον/τους ήρωα/ες και η ιστορία εκρήγνυται** (φτάνοντας στην κορυφή του μεσαίου σημείου του W: 2^η κορυφή πάνω στη μέση).

2. Το μοντέλο Ed-W

(Kordaki, 2012)

(δ) Μέσω αυτής της πρόκλησης και λόγω του ότι οι παρανοήσεις δεν έχουν ουσιαστικά ξεπεραστεί, τα προβλήματα για τους ήρωες της ιστορίας μας **βαθαίνουν** και φτάνουμε στο σημείο στο **οποίο η ιστορία βρίσκεται στο απόλυτα χειρότερο της σημείο για τους ήρωες που λαμβάνουν μέρος**

(στο κάτω δεύτερο πόδι του W: 2^η κορυφή κάτω δεξιά).

2.Το μοντέλο Ed-W

(Kordaki, 2012)

(ε) Ξαφνικά, σε αυτό το σημείο ο/οι ήρωας/ες αναγκάζονται να σκεφτούν και να αναστοχαστούν στα προβλήματα που τους συνέβησαν και να διορθώσουν τις παρανοήσεις και τα λάθη που έκαναν. Ακόμη, ίσως να ρωτήσουν άλλους χαρακτήρες που συμμετέχουν στην ιστορία για να μάθουν κάτι για τα προβλήματα που τους συνέβησαν και τις αιτίες που τα προκάλεσαν.

Από αυτό το σημείο και μετά φαίνεται ότι τα προβλήματα αρχίζουν σιγά-σιγά να επιλύονται για τους ήρωες της ιστορίας και η ιστορία τελειώνει με ένα τελευταίο διάλογο που θα δείχνει ότι ο/οι ήρωες διδάχθηκαν από τα προβλήματα που αντιμετώπισαν και ξεπέρασαν τις παρανοήσεις τους (3^η κορυφή πάνω δεξιά).

3. Βασικά χαρακτηριστικά μιας επιτυχημένης ψηφιακής ιστορίας

Στοιχεία μιας καλής ψηφιακής ιστορίας

- 1) **Να ζείς την ιστορία σου**
- 2) **Να δίνεις διδάγματα**
- 3) **Να δημιουργείται δημιουργική ένταση**
- 4) **Να μη λες πολλά**
- 5) **Να δείχνεις και όχι να λες:εικόνες και όχι πολλά λόγια**
- 6) **Καλλιτεχνική δημιουργία**

3. Βασικά χαρακτηριστικά μιας επιτυχημένης ψηφιακής ιστορίας

CDS Cookbook: 7 στοιχεία:

- 1) **Να υποδηλώνει ένα μήνυμα**
- 2) **Μια δραματική ερώτηση**
- 3) **Συναισθηματικό περιεχόμενο**
- 4) **Το δώρο της φωνής σου**
- 5) **Η δύναμη του μουσικού υπόβαθρου**
- 6) **Οικονομία**
- 7) **Ζωντάνια και Ρυθμός**

4. Ένα μοντέλο δημιουργίας ψηφιακής ιστορίας στην τάξη

Η διδακτική πρόταση δημιουργίας μιας ψηφιακής αφήγησης στο χωρίζεται σε 4 στάδια:

- ✓ Ως πρώτο βήμα ζητείται από τους μαθητές να δημιουργήσουν ένα εικονογραφημένο σενάριο (storyboard)
- ✓ Τα εικονογραφημένα σενάρια συνίστανται από οπτικές αναπαραστάσεις που βοηθούν στην δημιουργία ψηφιακών ιστοριών.
- ✓ Τα εικονογραφημένα σενάρια μπορούν να περιλαμβάνουν τεχνικές πτυχές και επεξηγήσεις του σχεδιασμού (Robin, 2006).

4. Ένα μοντέλο δημιουργίας ψηφιακής ιστορίας στην τάξη

Όπως φαίνεται στο παρακάτω Σχήμα, ο μαθητής καλείται για κάθε σκηνή της αφήγησης να:

✓ **σχεδιάσει** ένα σκαρίφημα

✓ **απαριθμήσει τις** ενέργειες που θα εκτελέσουν οι ήρωες της ιστορίας

✓ **γράψει σε φυσική γλώσσα** την αφήγηση της κάθε σκηνής.

Το εικονογραφημένο σενάριο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως βάση για τον **αναστοχασμό** του μαθητή προκειμένου να προχωρήσει ομαλά στο επόμενο βήμα που είναι η υλοποίηση αυτού του σεναρίου σε ψηφιακό περιβάλλον όπως το SMILE

| | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------|------------|-----------|
| Σκηνή : | Ημερομηνία: | Τίτλος: | Αφηγητής: |
|  | | Ενέργειες: | |
| Αφήγηση: | | | |

Σχήμα: Πρότυπο Εικονογραφημένου Σεναρίου

4. Ένα μοντέλο δημιουργίας ψηφιακής ιστορίας στην τάξη

- ✓ Δεύτερο βήμα είναι η υλοποίηση του εικονογραφημένου σεναρίου στο ψηφιακό περιβάλλον
- ✓ Σε αυτή την φάση ο διδάσκων μπορεί να βοηθήσει επικουρικά τους μαθητές και να δώσει γενικές κατευθύνσεις ως προς πιθανά τεχνικά λάθη.
- ✓ Τρίτο βήμα είναι ο αναστοχασμός και βελτίωση της ψηφιακής ιστορίας
- ✓ Κατά την διάρκεια δημιουργίας της ψηφιακής αφήγησης είναι χρήσιμο να δοθεί στους μαθητές ένα πλαίσιο με τη μορφή ερωτήσεων αυτοαξιολόγησης με βάση το οποίο μπορούν να αναστοχαστούν και να υποστηριχθούν στη βελτίωση της ψηφιακής τους ιστορίας.

4. Ένα μοντέλο δημιουργίας ψηφιακής ιστορίας στην τάξη

| | Ναι | Μερικώς | Χρειάζομαι βοήθεια |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---------|--------------------|
| Οργανωτικές δεξιότητες: | | | |
| Δομή: Η ιστορία μου έχει αρχή, μέση και τέλος | | | |
| Αξιοποίηση πόρων και τήρηση προθεσμιών: δημιούργησα την ιστορία μου αξιοποιώντας τα μέγιστα τα παρεχόμενα εργαλεία στον καθορισμένο χρόνο | | | |
| Δεξιότητες γραφής: | | | |
| Γραμματική: Επιβεβαιώνω πως οι λέξεις, η γραμματική, ο συλλαβισμός, ο τονισμός των διαλόγων είναι σωστά | | | |
| Ροή της ιστορίας: η ιστορία ρέει ευχάριστα, με σαφήνεια και συνέχεια προβάλλοντας σημαντικές απόψεις. | | | |

4. Ένα μοντέλο δημιουργίας ψηφιακής ιστορίας στην τάξη

| <i>Ερευνητικές Δεξιότητες:</i> | Ναι | Μερικώς | Χρειάζομαι βοήθεια |
|------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----------------|---------------------------|
| <i>Τεκμηρίωση:</i> Εψαξα σε διάφορες πηγές έτσι ώστε να συνθέσω μια τεκμηριωμένη ιστορία | | | |
| <i>Πρωτοτυπία:</i> Η ιστορία μου είναι πρωτότυπη σχετικά με υπάρχουσες ιστορίες | | | |
| <i>Δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων:</i> | | | |
| <i>Αναλυτικές ικανότητες και δεξιότητες λήψης απόφασης :</i> | | | |

Πίνακας : Υποστηρικτικό πλαίσιο αναστοχασμού και βελτίωσης ψηφιακών ιστοριών του μαθητή

4. Ενα μοντέλο δημιουργίας ψηφιακής ιστορίας στην τάξη

| | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---------|--------------------|
| <p>Χαρακτήρες: Οι χαρακτήρες έχουν διακριτές προσωπικότητες, όπως αποδεικνύεται από το τι λένε και το τι κάνουν.</p> <p>Ανάλυση της ιστορίας: Η ιστορία μου αποτελείται από διακριτά μέρη κάθε ένα από τα οποία συμβάλλει με συγκεκριμένο τρόπο στη συνολική ιστορία</p> | Ναι | Μερικώς | χρειάζομαι βοήθεια |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---------|--------------------|

4. Ένα μοντέλο δημιουργίας ψηφιακής ιστορίας στην τάξη

| | Ναι | Μερικώς | Χρειάζομαι βοήθεια |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---------|--------------------|
| Συνθετικές ικανότητες: Η ιστορία μου έχει πλοκή | | | |
| Συμβολή της ιστορίας στην επίλυση προβλημάτων: Η ιστορία μου μπορεί να δώσει λύσεις στα παρακάτω προβλήματα... | | | |
| Τεχνολογικές δεξιότητες: | | | |
| Γνώση των εργαλείων: γνωρίζω να χρησιμοποιώ άνετα όλα τα εργαλεία του <i>Storytelling Alice</i> | | | |

4. Ένα μοντέλο δημιουργίας ψηφιακής ιστορίας στην τάξη

| <i>Δεξιότητες αξιολόγησης:</i> | Ναι | Μερικώς | Χρειάζομαι βοήθεια |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----------------|---------------------------|
| <i>Επιχειρήματα που υποστηρίζουν την ποιότητα της ιστορίας:</i> Η ιστορία που έφτιαξα είναι πολύ καλή γιατί... | | | |
| <i>Αξιολόγηση των ιστοριών των άλλων:</i> Έχω κατασταλάξει σε κριτήρια για την κρίση των ιστοριών των συμμαθητών μου | | | |
| <i>Δεξιότητες διαπροσωπικών σχέσεων:</i> | | | |
| <i>Ρόλος:</i> Είχα έναν συγκεκριμένο και πρωτόπορο ρόλο στην ομάδα | | | |
| <i>Ποιότητα συνεργασίας:</i> συνεργάστηκα ομαλά και προσέφερα το καλλίτερο δυνατό | | | |

4. Ένα μοντέλο δημιουργίας ψηφιακής ιστορίας στην τάξη

| <i>Δεξιότητες Παρουσίασης:</i> | Ναι | Μερικώς | Χρειάζομαι βοήθεια |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----------------|---------------------------|
| <i>Δομή:</i> Η παρουσίασή μου έχει αρχή μέση και τέλος και είναι συνοπτική | | | |
| <i>Περιεχόμενο:</i> Η παρουσίασή μου είναι πλήρης, σαφής και ενδιαφέρουσα για τον ακροατή | | | |

Πίνακας : Υποστηρικτικό πλαίσιο αναστοχασμού και βελτίωσης ψηφιακών ιστοριών του μαθητή

4. Ένα μοντέλο δημιουργίας ψηφιακής ιστορίας στην τάξη

- ✓ Οι άξονες που συμπεριλαμβάνονται στο παραπάνω πλαίσιο μπορούν να χρησιμοποιηθούν με ελάχιστες γραμματικές τροποποιήσεις (αλλάζοντας το πρώτο πρόσωπο σε τρίτο πρόσωπο) προκειμένου να γίνει αξιολόγηση των ιστοριών των μαθητών από τον καθηγητή.
- ✓ Οι προτεινόμενοι άξονες αξιολόγησης μπορούν να βαθμολογηθούν με μία 4-βαθμη κλίμακα Likert (1- Πολύ Καλά, 2 – Καλά, 3 – Μέτρια, 4 – Αντιμετώπιση Προβλημάτων).

4. Ένα μοντέλο δημιουργίας ψηφιακής ιστορίας στην τάξη

- ✓ Τέταρτο και τελευταίο βήμα της διδακτικής πρότασης είναι η παρουσίαση των ψηφιακών ιστοριών στην τάξη
- ✓ Οι μαθητές καλούνται να συζητήσουν πάνω σε όλες τις ιστορίες που παρουσιάστηκαν
- ✓ Τέλος καλούνται να προχωρήσουν στην αξιολόγηση και την ανάδειξη των καλύτερων ψηφιακών ιστοριών.

Ευχαριστώ για την προσοχή σας!

Μαρία Κορδάκη, PhD., Medu.

Επ. Καθηγήτρια Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας

ΤΠΤΕ, Παν/μιο Αιγαίου

Βιβλιογραφία

- Keller, J. M. (1999a). Motivational systems. In H. D. Stolovitch, & E. J. Keeps (Eds.), *Handbook of human performance technology, 2nd Edition*. San Francisco: Jossey-Bass Inc., Publisher.
- Keller, J. M. (1999b). Using the ARCS motivational process in computer-based instruction and distance education. In M. Theall (ed.), *New Directions for Teaching and Learning: Motivation from Within: Approaches for Encouraging Faculty and Students to Excel*. San Francisco: Jossey-Bass, (#78).