DIGITAL WELCOME

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΚΑΙ ΚΑΤΕΥΘΥΝΤΗΡΙΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

2. ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Ακρωνύμιο Έργου	DIGITAL WELCOME
Τίτλος Έργου	Το Πρόγραμμα WELCOME
Πακέτο Εργασίας	WP1
Τίτλος Παραδοτέου	Περιεχόμενα και Παρουσίαση του Προγράμματος – Ψηφιακή Αφήγηση
Επίπεδο Δημοσιότητας	Διαθέσιμο Δημόσια
Έκδοση	1
Ημερομηνία παράδοσης	23/03/2018
Λέξεις-κλειδιά	Ψηφιακές ιστορίες,κύκλοι ιστοριών, επεξεργασία βίντεο
Σύνοψη	Αυτή η ενότητα είναι αφιερωμένη στην Ψηφιακή Αφήγηση (Digital Storytelling). Μέσω αυτής, οι συμμετέχοντες θα μάθουν τεχνικές αφήγησης, με ιδιαίτερη έμφαση στην εύρεση, αφήγηση και ανταλλαγή προσωπικών εμπειριών με ψηφιακά μέσα, όπως βίντεο. Αυτές οι κατευθυντήριες γραμμές περιλαμβάνουν οδηγίες και συμβουλές για το πώς να διευκολύνετε τη διαδικασία της ψηφιακής αφήγησης κατά τη διάρκεια του μαθήματος, καθώς και το πώς να δημιουργήσετε οι ίδιοι μια ψηφιακή ιστορία.
Συντάκτες	MAKS
Έργο αριθ.	776128

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Συμφωνία αριθ.	776128
Ιστότοπος	Digitalwelcome.eu

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

1. Σύνοψη ενότητας 6

1.1 Ώρες μάθησης 6

1.2 Μαθησιακοί στόχοι 6

1.2.1 Γνώσεις 6

1.2.2. Δεξιότητες 7

1.2.3. Ικανότητες 7

2. Περιγραφή και υλοποίηση δραστηριοτήτων 7

2.1. Πριν από τη διαδικασία της Ψηφιακής Αφήγησης 8

2.1.1 Δραστηριότητες ενεργοποίησης / Ζέσταμα 8

2.1.2 Δομή της Ψηφιακής Αφήγησης 8

2.2 Ψηφιακή αφήγηση 9

2.2.1 Εισαγωγή στην Ψηφιακή Αφήγηση 9

2.2.2 Εύρεση της ιστορίας 9

2.2.3 Δημιουργήστε ένα σενάριο ή ένα εικονογραφημένο σενάριο (storyboard). 12

2.2.4 Συλλογή οπτικού υλικού 13

2.2.4 Αποθήκευση των εικόνων στον υπολογιστή σας 20

2.2.5 Δημιουργία νέου έργου στο πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο 20

2.2.6 Δημοσίευση της ψηφιακής σας ιστορίας στο Διαδύκτυο 21

2.3. Συμμετέχοντες (προφίλ, αριθμός) 21

2.3 Απαιτούμενα υλικά 22

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

2.4 Αξιολόγηση 22

2.4 Περιορισμοί που πρέπει να ληφθούν υπόψη 23

3. Πόροι και αναφορές.....24

4. Μαθησιακά αποτελέσματα 24

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

Figure 5. Βουνά .....**Error! Bookmark not defined.**

Figure 6. Γλώσσα .....**Error! Bookmark not defined.**

Figuur 12. Παιχνίδι ερμηνειών.....14

Figuur 13. Φωτογραφίες χωρίς πνευματικά δικαιώματα 16

Figure 14. Copyright 19

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

1. ΣΥΝΟΨΗ ΕΝΟΤΗΤΑΣ

Αυτό το έγγραφο παρέχει μια επισκόπηση της μεθόδου Ψηφιακής Αφήγησης. Σε μια ψηφιακή ιστορία, ο αφηγητής περιγράφει τις προσωπικές του εμπειρίες ή απόψεις σε ένα συγκεκριμένο θέμα μέσω της επεξεργασίας εικόνων, ήχου, μουσικής, κειμένου και φωνής.

Η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί έναν απλό και προσιτό τρόπο εξιστόρησης μιας ιστορίας μέσω μιας ταινίας μικρού μήκους, χωρίς την ανάγκη εκτεταμένων τεχνικών γνώσεων ή δεξιοτήτων. Αυτή η μέθοδος είναι κατάλληλη για ανθρώπους όλων των ηλικιών, με διαφορετικό εκπαιδευτικό υπόβαθρο και γλωσσικές δεξιότητες. Την προσωπική τους ιστορία μπορούν να πουν μέσω των ψηφιακών ιστοριών και οι άνθρωποι εκείνοι που δεν μπορούν να διαβάσουν ή να γράψουν.

Ξεκινάμε με **δραστηριότητες ενεργοποίησης**, για να παροτρύνουμε τους συμμετέχοντες να αρχίσουν να μιλάνε και να εξοικειώνονται με την **αφήγηση ιστοριών**, καθώς και για να δημιουργήσουμε ένα **αίσθημα ασφάλειας στην ομάδα**. Έπειτα, παρουσιάζουμε ορισμένα θέματα για τα οποία θα μπορούσατε να μιλήσετε, καθώς και το πώς να οργανώσετε και να κατευθύνετε **έναν κύκλο ιστοριών**. Όταν οι ιστορίες είναι έτοιμες, εστιάζουμε στις **εικόνες**. Τι κάνει τις εικόνες «ισχυρές», πού μπορούμε να τις βρούμε ή πώς μπορούμε να τις δημιουργήσουμε; Όταν ολοκληρώσουμε το κείμενο και τις εικόνες μας, είναι ώρα να τις ενώσουμε μέσω της **επεξεργασίας του βίντεό μας** και να το παρουσιάσουμε στον κόσμο!

1.1 Ώρες μάθησης

Σύνολο: 36 ώρες
Εργασία στην τάξη: 26 ώρες
Προσωπική μελέτη: 10 ώρες
Αξιολόγηση: συνεχής

1.2 Μαθησιακοί στόχοι

1.2.1 ΓΝΩΣΕΙΣ

- εικονοστοιχεία (pixels) και αναλύσεις οθόνης

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

- διαφορετικά βήματα δημιουργίας ταινιών και διάφορες εργασίες (σενάριο, σκηνοθεσία, κάμερα, ήχος, επεξεργασία κ.λπ.).
- τρόπος έκφρασης προσωπικών εμπειριών, συζήτησης επί του εκάστοτε θέματος με τους συμμετέχοντες και τοποθέτησής τους σε μια ιστορία (αυτοστοχασμός)
- δικαιώματα (royalties) και έννοια των Creative Commons (γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας)

1.2.2. ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

- επεξεργασία βίντεο με δωρεάν λογισμικό επεξεργασίας βίντεο
- λήψη και επεξεργασία φωτογραφιών
- ηχογράφηση και ντουμπλάζ (dubbing)
- εξαγωγή και δημοσίευση μιας ταινίας (στο Διαδίκτυο)
- απόκτηση γλωσσικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων (συγγραφή και ασύγχρονη αφήγηση (voice-over))
- Χρήση ΤΠΕ[1] και πολυμέσων
- πραγματοποίηση στοχευμένων αναζητήσεων στο Διαδίκτυο: φωτογραφίες, μουσική, ήχοι κ.λπ. (πληροφοριακός γραμματισμός, δεξιότητες αναζήτησης, χρήση πηγών)
- εργασία σε ομάδες (κοινωνικές δεξιότητες)

1.2.3. ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

- Οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνικές για να αφηγηθούν τις προσωπικές τους ιστορίες (επικοινωνία, έκφραση)
- Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν πώς να αφηγούνται μια ιστορία με βίντεο και ήχο (οπτικοακουστικά)
- Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν πώς να χτίζουν τη δομή μιας ιστορίας (σενάριο)
- Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν πώς να διαμορφώνουν τις δημιουργικές τους ιδέες με ψηφιακές εφαρμογές (δημιουργικότητα)

2. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

[1] Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ)

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

2.1. Πριν από τη διαδικασία της Ψηφιακής Αφήγησης

2.1.1 ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗΣ / ΖΕΣΤΑΜΑ

Για να μπορέσει κάποιος να αφηγηθεί μια ιστορία και να δουλέψει δημιουργικά πρέπει να έχει αναπτύξει μια κάποια εμπιστοσύνη με τους ανθρώπους γύρω του. Ως εκ τούτου, είναι σημαντικό να ξεκινήσετε το σεμινάριο ψηφιακής αφήγησης με μια εισαγωγική δραστηριότητα που θα παρακινήσει τους συμμετέχοντες να μοιραστούν ορισμένες πληροφορίες για τον εαυτό τους, καθώς και με δραστηριότητες που θα σπάσουν τον πάγο και θα δημιουργήσουν μια φιλική ατμόσφαιρα.

Προτείνουμε τρεις μεθόδους που θα βοηθήσουν τους συμμετέχοντες να γνωρίσουν ο ένας τον άλλον:

- **Παρουσιάσου!:** Οι συμμετέχοντες μοιράζονται πληροφορίες και χαρακτηριστικά του εαυτού τους με εικόνες που έχουν βρει στο διαδίκτυο ή που έχουν τραβήξει οι ίδιοι.
- **Σας αφηγούμαι την ιστορία μου:** Οι συμμετέχοντες φτιάχνουν δημιουργικές εικόνες (π.χ. με μάτια χειροτεχνίας) για να παρουσιάσουν τον εαυτό τους μέσω μιας ιστορίας.
- **DIXIT:** Οι συμμετέχοντες επιλέγουν μια κάρτα Dixit που θεωρούν ότι αντιπροσωπεύει τις προσδοκίες τους ως προς την εκπαίδευση που θα λάβουν και μαντεύουν τον λόγο που οι υπόλοιποι συμμετέχοντες επέλεξαν τις κάρτες τους.

(Σημείωση: περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτές τις δραστηριότητες είναι διαθέσιμες στην αγγλική γλώσσα στην πλήρη έκδοση της ενότητας).

2.1.2 ΔΟΜΗ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ

Η δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας αποτελείται από 3 μέρη:

1. **Σκέψη και συγγραφή της ιστορίας:**
   a. Εύρεση ιδέας: για τι θέλετε να μιλήσετε;
   b. Δημιουργία σεναρίου και κειμένων της ταινίας
2. **Δημιουργία ή συλλογή εικόνων, ήχου και μουσικής:**
   a. Έρευνα και συλλογή πηγαίου υλικού
   b. Ηχογράφηση, μαγνητοσκόπηση, σάρωση εικόνων και αρχείων

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

3. **Επεξεργασία και ολοκλήρωση της ταινίας στον υπολογιστή ή το τάμπλετ**
   a. Επεξεργασία σε υπολογιστή: βίντεο, εικόνες, ήχος, εφέ και μιξάζ
   b. Ολοκλήρωση με τίτλους τέλους, εξαγωγή της ταινίας
   c. Προβολή ή δημοσίευση της ταινίας σας στο διαδίκτυο

Συμβουλή: Πριν ξεκινήσετε: δημιουργήστε έναν προσωπικό φάκελο αρχείου στην επιφάνεια εργασίας σας ή στο «My Documents» (για παράδειγμα: digitalstory_[name]).

2.2 Ψηφιακή αφήγηση

2.2.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ

Προκειμένου να εξηγήσετε στους συμμετέχοντες την έννοια της ψηφιακής ιστορίας μπορείτε να τους δείξετε δύο ή τρεις ιστορίες διαφορετικές ως προς τη δομή και το περιεχόμενο. Συζητήστε τις διαφορές στην ομάδα. Παρακάτω θα βρείτε μερικά παραδείγματα ιστοριών που δημιουργήθηκαν κατά τη διάρκεια ενός σεμιναρίου ψηφιακής αφήγησης και τις οποίες μπορείτε να χρησιμοποιήσετε:

- «Το μέλλον μου σε καραντίνα»: https://vimeo.com/107569681
- «Κρουαζιέρα στα δάκρυά μου:https://vimeo.com/173594959
- «Ο λαβύρινθος που ονομάζεται Βρυξέλλες: https://vimeo.com/173594794
- Το κανάλι του Digital WELCOME στο YouTube: https://www.youtube.com/channel/UC_QwcaojJv6Rhq7Gm_7q0lg

(Σημείωση: περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτές τις ιστορίες είναι διαθέσιμες στην αγγλική γλώσσα στην πλήρη έκδοση της ενότητας).

2.2.2 ΕΥΡΕΣΗ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

Επιλέξτε ποια ιστορία θέλετε να διηγηθείτε

Αυτό το πρώτο βήμα είναι και το πιο δύσκολο για πολλούς ανθρώπους: ποια ιστορία θέλω να διηγηθώ; Τι πραγματεύεται η ταινία μου; Πολύ συχνά, η απόφαση αυτή είναι τόσο δύσκολη που πολλοί άνθρωποι δεν μπορούν να σκεφτούν μια ιστορία αμέσως ή μπορούν να σκεφτούν αρκετές, οι οποίες, όμως, δεν φαίνονται αρκετά σημαντικές και συναφείς. Προκειμένου να αντιμετωπιστεί αυτό το φαινόμενο, μια καλή ιδέα είναι ο ορισμός ενός θέματος που αφορά σε δυσκολίες, π.χ. μετανάστευση ή άφιξη στη χώρα. Αυτό περιορίζει κάπως το εύρος αναζήτησης μιας ιστορίας για τους συμμετέχοντες και, λόγω του θέματος, όλες οι ιστορίες θα έχουν ένα ιδιαίτερο βάρος. Γενικότερα, καμία ιστορία δεν είναι ασήμαντη ή βαρετή και αυτό θα πρέπει να γίνει σαφές και στους συμμετέχοντες.

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Βασικά, οι ιστορίες μπορούν να αφορούν οτιδήποτε: μια ευχάριστη εμπειρία της παιδικής ηλικίας, μια άσχημη ή στενάχωρη κατάσταση, εμπειρίες από φίλους ή συγγενείς που σας έχουν συγκινήσει πολύ, καθώς και κοινωνικά θέματα, όπως η αύξηση των μεταναστευτικών ρευμάτων, η παρουσία της πολυπολιτισμικότητας στην κοινωνία, οι οικονομικές κρίσεις και οι προκλήσεις που συνδέονται με την αλλαγή του κλίματος, η διαπολιτισμική κατανόηση, η αγωγή του πολίτη, ο σεβασμός στην διαφορετικότητα, η ανοχή και η συμπερίληψη. Οι προσωπικές ιστορίες συχνά εκφράζουν έντονα συναισθήματα και, επομένως, είναι πολύ αποτελεσματικές.

Για να ξεκινήσετε τη διαδικασία της αφήγησης, μπορείτε να προβάλετε το θέμα σε έναν τοίχο υπό μορφή εργασίας, έτσι ώστε οι συμμετέχοντες να μπορούν να το διαβάσουν όσες φορές χρειαστεί:

«Σκεφτείτε δύο (ή περισσότερα) ανέκδοτα, ιστορίες σχετικά με κάτι που βιώσατε, είδατε ή ακούσατε στο περιβάλλον σας και σχετίζονται με τη μετανάστευση.»

Οι συμμετέχοντες δεν χρειάζεται να γράψουν την ιστορία λέξη προς λέξη. Αρκεί να διατυπώσουν μερικές σκέψεις ή να γράψουν την ιστορία σε λίγες προτάσεις. Εάν δουλεύετε με ανθρώπους που αντιμετωπίζουν ακόμη δυσκολίες με την ελληνική γλώσσα, ορισμένες φορές είναι απαραίτητο να γράψουν την ιστορία λεπτομερώς, έτσι ώστε να μπορέσουν να την αφηγηθούν αργότερα.

Εάν οι συμμετέχοντες σκεφτούν μόνο μία ιστορία, δεν υπάρχει πρόβλημα. Η εργασία ζητά δύο ιστορίες γιατί έχει αποδειχθεί ότι αυτό διευκολύνει την επιλογή της τελικής ιστορίας.

Ο κύκλος της αφήγησης

Αφού οι συμμετέχοντες βρουν και καταγράψουν την/τις ιστορία/ες τους, προσκαλούνται στον κύκλο αφήγησης. Εάν η ομάδα είναι πολύ μεγάλη μπορεί να χωριστεί σε δύο μικρότερες ομάδες. Όλοι οι συμμετέχοντες και οι εκπαιδευτές κάθονται σε καρέκλες σε κύκλο χωρίς τραπέζια και, στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες αφηγούνται ένας προς έναν την/τις ιστορία/ες τους. Παρακινήστε τους συμμετέχοντες να κάνουν ευπρεπή σχόλια στον αφηγητή μετά την ολοκλήρωση κάθε ιστορίας:

- Ποιο ήταν το πιο αξιομνημόνευτο κομμάτι της ιστορίας; Γιατί;
- Πώς τους φάνηκε η αφηγηματική δομή της ιστορίας;
- Ήταν κατανοητή η ιστορία; Ή απαιτούνται περισσότερες πληροφορίες;
- Υπάρχει άλλος τρόπος αφήγησης της ιστορίας που θα μπορούσε να την κάνει πιο συναρπαστική; Ξεκινούν με το τέλος ή με μια ερώτηση;

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

- Ποια είναι η διάρκεια της ιστορίας;
- Ήταν μία ή περισσότερες ιστορίες;

Κάντε και οι ίδιοι σχόλια και δώστε κίνητρο στους συμμετέχοντες, ξανά και ξανά, ακόμη και αν αυτή η διαδικασία είναι δύσκολη. Ο κύκλος της αφήγησης είναι ένα πολύ σημαντικό κομμάτι και, συνεπώς, μπορεί να διαρκέσει λίγο παραπάνω.

Ασφάλεια στην ομάδα

Είναι σημαντικό να δημιουργηθεί στους συμμετέχοντες μια αίσθηση ασφάλειας στην ομάδα. Δεδομένου ότι, συνήθως, οι ιστορίες που ακούγονται είναι πολύ προσωπικές, πρέπει να καταστεί σαφές ότι δεν θα διαρρεύσουν έξω από τον κύκλο της αφήγησης και ότι θα αντιμετωπιστούν με σεβασμό. Συνεπώς, οι εκπαιδευτές θα πρέπει να θέτουν τα κατάλληλα όρια, μένοντας, παράλληλα, ανοιχτοί σε διαδικασίες ακρόασης και κατανόησης. Δεδομένου ότι κάθε ιστορία, ακόμη και μια δύσκολη, είναι ευπρόσδεκτη, θα πρέπει να θέσετε ορισμένους κανόνες στην αρχή της διαδικασίας του αφηγηματικού κύκλου.

- Κάθε ιστορία που ακούγεται σε αυτό το στάδιο της διαδικασίας, παραμένει στον αντίστοιχο αφηγηματικό κύκλο. Δεν μεταφέρεται έξω από αυτόν και δεν κοινοποιείται.
- Κανείς δεν μπορεί να πιέσει κάποιον άλλον να αφηγηθεί ή να διαλέξει μια ιστορία, την οποία δεν νιώθει άνετα να διηγηθεί ή να χρησιμοποιήσει στο βίντεο του. Αυτό δεν μπορούν να το κάνουν ούτε οι συμμετέχοντες, αλλά ούτε και οι εκπαιδευτές.
- Μην επιτρέπεται σε ξένους να εισχωρούν στον κύκλο, ξεκινήστε και ολοκληρώστε τη διαδικασία με τα ίδια άτομα.
- Διαλείμματα. Δώστε στις ιστορίες τον χώρο και τον χρόνο που χρειάζονται για να γίνουν κατανοητές. Μπορείτε, για παράδειγμα, να κάνετε ένα πεντάλεπτο διάλειμμα για καφέ μετά από μερικές ιστορίες εάν βρίσκεστε σε μια μεγάλη ομάδα. Αυτό θα διευκολύνει τη διαδικασία επεξεργασίας των ιστοριών από τους συμμετέχοντες και θα ενισχύσει τη συγκέντρωση των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια κάθε παρουσίασης.
- Πραγματοποιήστε αυτή τη διαδικασία σε έναν ήσυχο, κλειστό και ζεστό χώρο, χωρίς περισπασμούς. Είναι δύσκολο να αφηγηθεί κανείς ή να ακούσει μια ιστορία σε έναν αποστειρωμένο και ψυχρό χώρο. Μπορείτε να καθίσετε σε καρέκλες που θα έχετε τοποθετήσει σε κύκλο ή γύρω από ένα τραπέζι.
- Όλα τα συναισθήματα και οι απόψεις είναι ευπρόσδεκτα κατά τη διάρκεια μιας ιστορίας. Τίποτα δεν είναι σωστό, λάθος, καλό ή κακό. Οι συμμετέχοντες δεν

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

κρίνονται για τίποτα από όσα εκφράζουν. Όλοι έχουν το δικαίωμα στην ελευθερίας της έκφρασης κατά την παρουσίαση του εαυτού τους μέσω των ιστοριών τους. Θα πρέπει να τους δοθεί χώρος και ευελιξία για να περιγράψουν αυτά που έχουν βιώσει.

- Δεν πρέπει να υπάρχει κανενός είδους διακοπή κατά τη διάρκεια της αφήγησης. Βεβαιωθείτε ότι έχουν όλοι κοντά τους στυλό και χαρτί (όχι όμως στα χέρια τους, καθώς αυτό θα μπορούσε να δημιουργήσει θορύβους που αποσπούν την προσοχή, τάση για μουτζούρωμα των χαρτιών κ.λπ.), έτσι ώστε να μπορούν να γράψουν τυχόν απορίες που τους δημιουργήθηκαν και να κάνουν τις ανάλογες ερωτήσεις αφού ολοκληρωθεί η ιστορία. Όλες οι ερωτήσεις και οι παρατηρήσεις πρέπει να είναι εποικοδομητικές και θετικές.

Θυμίστε σε όλους αυτές τις κατευθυντήριες γραμμές στην αρχή κάθε κύκλου ιστοριών, ακόμη και αν είστε σίγουροι ότι τις έχουν ξανακούσει.

2.2.3 ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΕΝΑ ΣΕΝΑΡΙΟ Η ΕΝΑ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (STORYBOARD)

Μετά τον κύκλο ιστοριών, οι συμμετέχοντες καλούνται να δουλέψουν τις ιστορίες τους και πάλι, σε ατομικό επίπεδο. Σκοπός είναι να δομήσουν τις ιστορίες τους με τέτοιον τρόπο, ώστε η αναζήτηση εικόνων στη συνέχεια να είναι ευκολότερη. Θα βοηθούσε να τους εξηγήσετε πώς δομούνται συνήθως οι ιστορίες και τι πρέπει να περιλαμβάνουν. Το παρακάτω σύντομο, διασκεδαστικό σκετσάκι από το Sesame Street μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να δείξετε στους συμμετέχοντες τη συνήθη δομή μιας ιστορίας:

https://www.youtube.com/watch?v=_xr9TtWgcbo

Σημαντικά σημεία που πρέπει να σκεφτούν οι συμμετέχοντες είναι τα εξής:

- Ποιοι είναι οι χαρακτήρες της ιστορίας (Ποιος);
- Τι πραγματεύεται η ιστορία (Τι);
- Που λαμβάνει χώρα η ιστορία (Που);
- Πότε λαμβάνει χώρα η ιστορία (Πότε);
- Ποιο είναι το σημείο εκκίνησης της ιστορίας (Γιατί);

Όπως σε κάθε ταινία μεγάλου μήκους, οι θεατές χρειάζονται αυτές τις συγκεκριμένες πληροφορίες στην αρχή της ιστορίας. Αυτά αποτελούν μέρος της **εισαγωγής** στην ιστορία. Συχνά, υπάρχει κάποιου είδους πρόβλημα, μια νέα κατάσταση ή ένα ερώτημα που πρέπει να απαντηθεί. Η ένταση της ιστορίας προκύπτει επειδή δεν είναι σαφές αν ο κεντρικός ήρωας θα μπορέσει να λύσει το πρόβλημα και να επιτύχει τον στόχο του. Η

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

ένταση είναι κομμάτι του **κυρίου μέρους** της ιστορίας, όταν η αφήγηση φτάνει στο αποκορύφωμά της. Στο **τελευταίο μέρος** της ιστορίας, ο θεατής βιώνει την επίλυση του προβλήματος ή μένει με ένα ανοιχτό τέλος. Οι συμμετέχοντες είναι ελεύθεροι να αποκλίνουν από τη δομή και, για παράδειγμα, να μην αφηγηθούν τα γεγονότα με τη σωστή χρονολογική σειρά. Μπορούν, επίσης, να χρησιμοποιηθούν υφολογικά τεχνάσματα, όπως το ξεκίνημα με μια ερώτηση ή η ολοκλήρωση με ανοιχτό τέλος.

Το **εικονογραφημένο σενάριο (storyboard)** μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να μπορέσει ο συμμετέχων να καταγράψει την ιστορία με σύντομες προτάσεις και να σκεφτεί ένα κίνητρο για την κάθε πρόταση. Οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν τη δημιουργικότητά τους και να ζωγραφίσουν εικόνες ή να σημειώσουν όρους αναζήτησης για εικόνες στα κουτάκια του εικονογραφημένου σεναρίου. Το εικονογραφημένο σενάριο χρησιμεύει στη δόμηση της ιστορίας και αποτελεί εργαλείο για τη δημιουργία της πρώτης σύνδεσης μεταξύ κειμένου και εικόνας.

Όλοι οι συμμετέχοντες λαμβάνουν ένα εκτυπωμένο αντίγραφο του εικονογραφημένου σεναρίου και εισάγουν τις ιστορίες τους σε αυτό. Προκειμένου να καταστεί σαφές γιατί γίνεται αυτό, μπορείτε να κάνετε μια παρουσίαση της εργασίας σε έναν πίνακα και να εισάγετε στα πεδία ένα παραμύθι που όλοι γνωρίζουν.

2.2.4 ΣΥΛΛΟΓΗ ΟΠΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ

Οι ψηφιακές μας ιστορίες βασίζονται στις εικόνες. Οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν δικές τους φωτογραφίες, να τραβήξουν φωτογραφίες ή να αναζητήσουν έτοιμες εικόνες στο Διαδίκτυο. Σε αυτό το σημείο είναι σημαντικό να σταθούμε σε δύο πράγματα: (1) οι εικόνες έχουν αρκετές σημασίες και μεταφέρουν συναισθήματα και (2) μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο εικόνες χωρίς πνευματικά δικαιώματα.

Για να δείξετε πόσο ποικίλες είναι οι σημασίες των εικόνων και πόσα διαφορετικά συναισθήματα μπορούν να μεταδώσουν, μπορείτε να παίξετε το παρακάτω παιχνίδι με τους συμμετέχοντες:

Παιχνίδι ερμηνειών

Για αυτό το παιχνίδι θα χρειαστείτε έναν υπολογιστή με προβολέα διαφανειών. Κατεβάστε τις φωτογραφίες από τον σύνδεσμο και εμφανίστε πρώτα τις φωτογραφίες που αρχίζουν με το γράμμα Α. Βεβαιωθείτε ότι οι συμμετέχοντες δεν μπορούν να δουν ακόμα εκείνες που αρχίζουν με το γράμμα Β.

Μπορείτε να κατεβάσετε τις φωτογραφίες εδώ:

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

https://drive.google.com/file/d/13LxinB4qznf_kBN4WwEwKHGdKo0yvYrr/view?usp=sharing

Εικόνα 1. Παιχνίδι ερμηνειών

Δείξτε μία μία τις φωτογραφίες και ρωτήστε/εξηγήστε τις παρακάτω πληροφορίες:

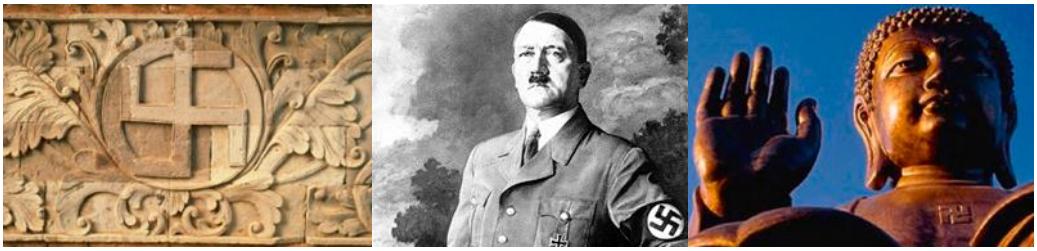
Α-01: Τι βλέπετε σε αυτήν την εικόνα; Τι συμβαίνει;

Πιθανότατα, οι συμμετέχοντες θα συνδέσουν αυτήν τη φωτογραφία με έναν γάμο ή μια νύφη. Εξηγήστε τους, ωστόσο, ότι κοιτάζουν τη φωτογραφία με «δυτική ματιά» και ότι εάν δείχνατε την ίδια φωτογραφία σε έναν Κινέζο το πιθανότερο είναι να τη συνέδεε με μια κηδεία, καθώς το λευκό είναι το χρώμα του πένθους σε ορισμένες ασιατικές κουλτούρες. Η κουλτούρα παίζει σημαντικό ρόλο στο «διάβασμα» μιας εικόνας.

Α-02: Τι σημαίνει αυτή η χειρονομία;

Για τους περισσότερους από εμάς σημαίνει «καλά» ή «τέλεια». Προέρχεται από τον χώρο των καταδύσεων όπου ο ανασηκωμένος αντίχειρας σημαίνει «πάω επάνω» και το σήμα αυτό σημαίνει ότι είναι όλα καλά. Παρόλα αυτά, σε μερικές χώρες, όπως στην Ιταλία, πρόκειται για μια αρκετά χυδαία χειρονομία και δεν πρέπει να γίνεται δημόσια.

Α-03: Όλοι γνωρίζουμε αυτό το σύμβολο, τι είναι;



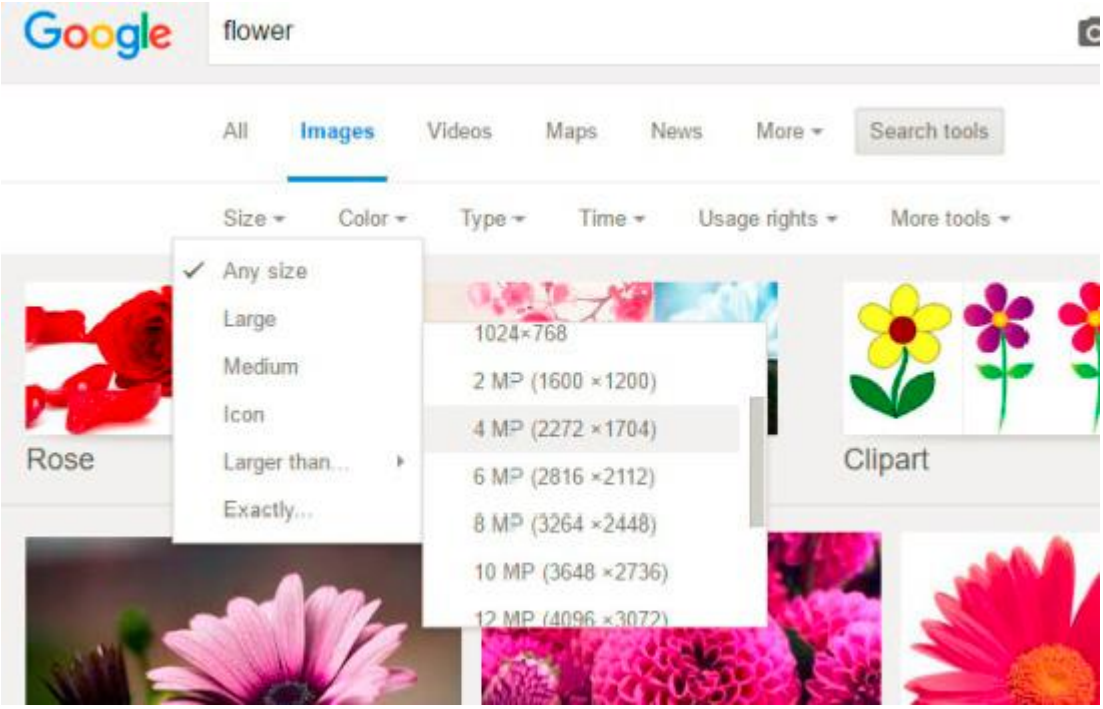
Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Ναι, όλοι το συνδέουμε με τους Ναζί (δείξτε την A-03b), ωστόσο, η προέλευση της σβάστικας εντοπίζεται στον Ινδουισμό και τον Βουδισμό (δείξτε την A-03c), όπου αποτελεί το πιο ιερό σύμβολο, ένα σύμβολο ελπίδας και ειρήνης. Οι σημασίες των συμβόλων αλλάζουν στην πορεία της Ιστορίας, γεγονός που σημαίνει ότι ο χρόνος μπορεί επίσης να αλλάξει την αντίληψή μας.

Ας προχωρήσουμε τώρα στην επόμενη σειρά φωτογραφιών. Δώστε σε όλους ένα κομμάτι χαρτί και έναν στυλό. Δείξτε όλες τις φωτογραφίες που αρχίζουν με το γράμμα Β και αφήστε τους συμμετέχοντες να σημειώσουν τα συναισθήματα που τους προκαλούν ή τη σημασία που αντιπροσωπεύει για αυτούς η κάθε φωτογραφία. Όταν τις δείξετε όλες, ξεκινήστε από την αρχή και παρακινήστε τους συμμετέχοντες να πουν τι έχουν γράψει. Έτσι θα δουν ότι κάθε φωτογραφία μπορεί να αφηγηθεί πολλές διαφορετικές ιστορίες. Σκοπός είναι να δείξετε ότι οι εικόνες έχουν συχνά περισσότερα από ένα νοήματα. Μερικές φορές, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια φωτογραφία για να δείξετε ένα συναίσθημα, χωρίς να χρειάζεται να γράψετε κυριολεκτικά γι' αυτό στο κείμενό σας. Απλώς, αφήστε τους να σκεφτούν πώς κάποιες φωτογραφίες μπορεί να ερμηνεύονται διαφορετικά απ' ότι είχε αρχικά προβλεφθεί.

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Πού να βρείτε φωτογραφίες χωρίς πνευματικά δικαιώματα



Εικόνα 2. Φωτογραφίες χωρίς πνευματικά δικαιώματα

Πριν ξεκινήσουμε με το θέμα των αδειών χρήσης, θα θέλαμε να επισημάνουμε ότι οι εικόνες πρέπει να έχουν ένα συγκεκριμένα μέγεθος για να φαίνονται καλά στα βίντεο:

- Εικόνες από το Google: κάντε αναζήτηση εικόνων μεγάλου μεγέθους (τουλάχιστον 1920x1080 pixels)
- Pixabay: κάντε λήψη μεγάλου μεγέθους (τουλάχιστον 1920x1080 pixels)
- Οι δικές σας φωτογραφίες θα πρέπει, επίσης, να έχουν μέγεθος τουλάχιστον 3MP.

Κατά τη διάρκεια του σεμιναρίου, πρέπει να βεβαιωθείτε ότι χρησιμοποιούνται εικόνες που μπορούν να επαναχρησιμοποιηθούν. Αυτό σημαίνει ότι, εάν οι εικόνες προέρχονται από το διαδίκτυο, πρέπει να διαθέτουν άδεια χρήσης Creative Commons (CC). Εάν πρόκειται για ιδιωτικές φωτογραφίες, πρέπει να βεβαιωθείτε ότι οι άνθρωποι που απεικονίζονται σε αυτές συμφωνούν με τη δημοσίευση. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους παρακάτω τρόπους για να επιλέξετε εικόνες:

- Στις εικόνες Google, μπορείτε να ρυθμίσετε τα «Εργαλεία» και τα «Δικαιώματα χρήσης» με τρόπο ώστε να εμφανίζονται μόνοι οι εικόνες που μπορούν να επαναχρησιμοποιηθούν.

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

- Η μάσκα αναζήτησης CC Search εμφανίζει μόνο τις εικόνες που υπόκεινται σε άδειες χρήσης Creative Commons (URL:https://ccsearch.creativecommons.org).
- Στο Pixabay, οι περισσότερες εικόνες διαθέτουν άδεια κοινού κτήματος (CC0) (URL:https://pixabay.com/de/).

Αυτές οι φωτογραφίες κυκλοφορούν από τον δημιουργό για χρήση με περιορισμούς. Υπάρχουν διάφοροι τύποι αδειών χρήσης Creative Commons που περιορίζουν και καθορίζουν τη χρήση μιας εικόνας. Εάν μια εικόνα δεν υπόκειται σε μια τέτοια άδεια χρήσης, τότε δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί. Ο παρακάτω πίνακας δείχνει όλες τις διαφορετικές άδειες χρήσης Creative Commons και τι σημαίνουν. Μπορείτε να μάθετε περισσότερα σχετικά με τις άδειες χρήσης εδώ: https://creativecommons.org/licenses/?lang=en

Εικονίδιο	Δικαίωμα	Περιγραφή
	Αναφορά στον αρχικό δημιουργό (BY)	Επιτρέπεται η αντιγραφή, η αναδιανομή, η δημόσια προβολή και η εκτέλεση/αναπαραγωγή του έργου, καθώς και η δημιουργία παράγωγων έργων και διασκευών βάσει του πρωτοτύπου μόνο με αναφορά (αναφορά στον αρχικό δημιουργό) του δημιουργού ή του χορηγού της άδειας, όπως ορίζεται στην άδεια.
	Παρόμοια διανομή (SA)	Επιτρέπεται η αναδιανομή παράγωγων έργων υπό τον όρο η οποιαδήποτε αναδιανομή να πραγματοποιείται με τους ίδιους ακριβώς όρους (όχι πιο περιοριστικούς) που διατίθεται και το πρωτότυπο έργο. (δείτε επίσης copyleft.) Χωρίς την Παρόμοια Διανομή, τα παράγωγα έργα μπορεί να υπόκεινται σε συμβατές αλλά πιο περιοριστικές ρήτρες, π.χ. CC BY έως CC BY-NC.)
	Μη Εμπορική Χρήση (NC)	Επιτρέπεται η αντιγραφή, η αναδιανομή, η δημόσια προβολή και η εκτέλεση/αναπαραγωγή του έργου, καθώς και η δημιουργία παράγωγων έργων και διασκευών βάσει του πρωτοτύπου μόνο για μη εμπορικούς σκοπούς.
	Όχι Παράγωγα Έργα (ND)	Επιτρέπεται η αντιγραφή, η αναδιανομή, η δημόσια προβολή και η εκτέλεση/αναπαραγωγή μόνο πιστών αντιγράφων του έργου και όχι παράγωγων έργων και διασκευών του πρωτότυπου έργου.

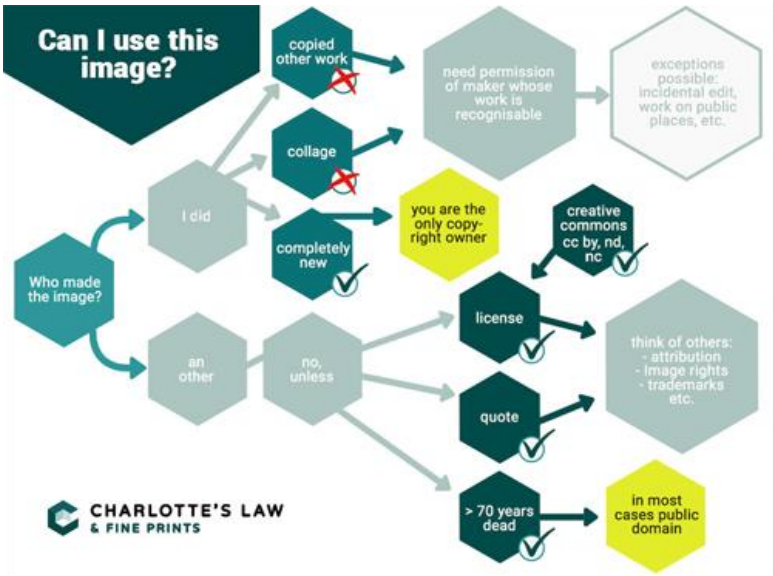
Οι περισσότερες από αυτές τις άδειες συνδυάζονται μεταξύ τους:

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Εικονίδιο	Περιγραφή	Ακρωνύμιο	Ελεύθερα Έργα (Free Cultural Works)	Remix culture	Εμπορική Χρήση
	Ελεύθερο περιεχόμενο παγκοσμίως, χωρίς περιορισμούς	CC0	Ναι	Ναι	Ναι
	Μόνο αναφορά στον αρχικό δημιουργό	BY	Ναι	Ναι	Ναι
	Αναφορά στον αρχικό δημιουργό + Παρόμοια Διανομή	BY-SA	Ναι	Ναι	Ναι
	Αναφορά στον αρχικό δημιουργό + Μη Εμπορική Χρήση	BY-NC	Όχι	Ναι	Όχι
	Αναφορά στον αρχικό δημιουργό + Όχι Παράγωγα Έργα	BY-ND	Όχι	Όχι	Ναι
	Αναφορά στον αρχικό δημιουργό + Μη Εμπορική Χρήση + Παρόμοια Διανομή	BY-NC-SA	Όχι	Ναι	Όχι
	Αναφορά στον αρχικό δημιουργό + Μη Εμπορική Χρήση + Όχι Παράγωγα Έργα	BY-NC-ND	Όχι	Όχι	Όχι

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Πάνω απ' όλα, οι άδειες διασφαλίζουν την αναφορά του ονόματος του δημιουργού της εικόνας και ότι αυτός ή αυτή μπορεί να ορίσει τι θα συμβεί στην εικόνα. Ακόμη και στην περίπτωση που οι εικόνες έχουν δημιουργηθεί από τους ίδιους τους συμμετέχοντες, πρέπει να βεβαιωθείτε ότι τα άτομα που βρίσκονται στην φωτογραφία συμφωνούν με τη διαδικασία και ότι έχουν εξεταστεί και άλλες πτυχές.
Ένας καλός πίνακας που μπορείτε να δείξετε στους συμμετέχοντες και περιλαμβάνει τις περισσότερες περιπτώσεις πνευματικών δικαιωμάτων στην Ευρώπη είναι ο παρακάτω, ο οποίος έχει δημιουργηθεί από την Ολλανδή νομικό Charlotte Meindersma:



Εικόνα 3. Πνευματικά Δικαιώματα

Χρησιμοποιώντας την τεχνική του stop-motion

Το stop-motion είναι μια τεχνική animation στην οποία δημιουργείται η ψευδαίσθηση ότι ένα αντικείμενο κινείται μόνο του. Το αντικείμενο κινείται πολύ αργά και φωτογραφίζεται καρέ-καρέ, ενώ, στη συνέχεια, η γρήγορη εναλλαγή των φωτογραφιών δημιουργεί την ψευδαίσθηση ότι κινείται από μόνο του. Στο stop-motion χρησιμοποιούνται συχνά κατασκευές από πηλό ή κούκλες με κινητά μέρη λόγω της ευκολίας κίνησης των μερών τους. Η τεχνική stop-motion animation που χρησιμοποιεί πλαστελίνη λέγεται clay animationή «clay-mation». Δεν απαιτούν, ωστόσο, όλα τα stop-motion φιγούρες ή μοντέλο. Πολλές ταινίες stop-motion περιλαμβάνουν τη χρήση ανθρώπων, οικιακών συσκευών και διάφορων άλλων αντικειμένων για να εξασφαλίσουν ένα κωμικό αποτέλεσμα. Το stop-motion μπορεί, επίσης, να χρησιμοποιεί σχέδια που αποτυπώνονται σε χαρτί με ελάχιστη διαφορά κίνησης

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

μεταξύ τους με παρόμοιο τρόπο όπως στα κλασικά κινούμενα σχέδια, όπως το φυλλοσκόπιο (flip book). Το stop-motion που χρησιμοποιεί ανθρώπους ονομάζεται pixilation ή pixilate animation.

Η τεχνική stop-motion animation βασίζεται σε μια απλή διαδικασία;

1) Τοποθέτηση όλων των αντικειμένων στις αρχικές τους θέσεις.
2) Στη συνέχεια, πραγματοποιείται λήψη μιας φωτογραφίας των αντικειμένων με φωτογραφική μηχανή, ή φωτογραφική μηχανή ρυθμισμένη σε HUE animation, ή συγκεκριμένες εφαρμογές για stop-motion (βλ. παρακάτω)
3) Τα αντικείμενα κινούνται σε ελαφρώς διαφορετικές θέσεις και, τότε, γίνεται λήψη μιας ακόμη φωτογραφίας.

(Σημείωση: περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτές τις δραστηριότητες είναι διαθέσιμες στην αγγλική γλώσσα στην πλήρη έκδοση της ενότητας).

2.2.4 ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΤΩΝ ΕΙΚΟΝΩΝ ΣΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ

- Στον προσωπικού σας φάκελο αρχείου, δημιουργήστε έναν υποφάκελο και ονομάστε τον «Εικόνες»
- Κάντε ανάκτηση των εικόνων από την ψηφιακή φωτογραφική μηχανή με ένα καλώδιο USB ή μια συσκευή ανάγνωσης καρτών μνήμης.
- Εάν οι εικόνες είναι υπερβολικά μεγάλες, μπορείτε να αλλάξετε το μέγεθός τους στα 1920x1080 pixels με την διαδικτυακή εφαρμογή Fotoflexer. Για να το κάνετε αυτό, κάντε κλικ στο κουμπί «Μεταφόρτωση Φωτογραφίας» και «Ξεκινήστε»

2.2.5 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΝΕΟΥ ΕΡΓΟΥ ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΒΙΝΤΕΟ

Ο πιο εύκολος και κατανοητός τρόπος να σας διδάξουμε το πρόγραμμα επεξεργασίας είναι μέσω αυτών των βίντεο, που αποτελούν μέρος του BRIGHTS MOOC: https://vimeo.com/album/4856060

Σε αυτό το άλμπουμ του Vimeo θα βρείτε 13 βίντεο. Τα πρώτα δύο βίντεο γίνεται μια ανακεφαλαίωση των θεμάτων «Παιχνίδι Ερμηνειών» και «Που να βρείτε φωτογραφίες» που ήδη έχουμε εξηγήσει στο παρόν κεφάλαιο.

Έπειτα, μπορείτε να διαλέξετε μέσω ποιας πλατφόρμας θέλετε να επεξεργαστείτε τη ψηφιακή σας ιστορία.

Εάν έχετε iPad, θα βρείτε σε αυτό βίντεο που εξηγούν πώς να δημιουργήσετε το δικό σας βίντεο με το iMovie. Εάν έχετε ηλεκτρονικό υπολογιστή ή Mac, σας προτείνουμε να

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

χρησιμοποιήσετε το δωρεάν πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο Davinci Resolve. Μπορείτε να παρακολουθήσετε αυτά τα βίντεο με τον δικό σας ρυθμό: κάντε παύση όταν χρειάζεται, γυρίστε πίσω αν θελήσετε να δείτε ξανά κάποια εξήγηση ή παραλείψτε ένα κομμάτι εάν έχετε ήδη κάποιες βασικές γνώσεις σχετικά με την επεξεργασία βίντεο.

2.2.6 ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΣΑΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΥΚΤΥΟ

Τώρα μπορείτε να ανεβάσετε το βίντεό σας στο Vimeo ή στο Youtube. Οι συμμετέχοντες πρέπει να έχουν την ικανότητα να κάνουν ενημερωμένες επιλογές σχετικά με το περιεχόμενο, την παραγωγή και τη χρήση του έργου τους. Θα πρέπει να τους παρέχονται οι απαραίτητες πληροφορίες για να κάνουν αυτές τις επιλογές και θα πρέπει να έχουν το δικαίωμα να αποσύρουν τις ιστορίες τους από την κυκλοφορία ανά πάσα στιγμή, όντας ενήμεροι για τους περιορισμούς απόσυρσης που ενέχουν οι μορφές διανομής περιεχομένου στο Διαδίκτυο.

Οι συντονιστές πρέπει να προσπαθούν να καθοδηγήσουν τους συμμετέχοντες σε αυτές τις διαδικασίες λήψης αποφάσεων με τρόπο που να προστατεύει την αξιοπρέπεια και την ασφάλεια τους. Είναι καθήκον των συντονιστών να έχουν όλα τα βίντεο αποθηκευμένα εκτός διαδικτύου σε περίπτωση που οι συμμετέχοντες επιλέξουν να κρατήσουν τα βίντεό τους ιδιωτικά ή ακόμη και να τα διαγράψουν από το Διαδίκτυο.

Έχουν επίσης το δικαίωμα να αποφασίσουν αν το όνομά τους θα εμφανίζεται στις ιστορίες τους και αν οι φωτογραφίες των ίδιων και άλλων προσώπων θα εμφανίζονται θολωμένες για την προστασία της ιδιωτικής ζωής. Εφόσον θα οργανώσετε μια δημόσια προβολή αυτών των ψηφιακών ιστοριών, πρέπει να συμφωνήσουν ότι επιθυμούν να προβληθούν τα βίντεό τους. Για να αποφύγετε προβλήματα, βεβαιωθείτε ότι οι συμμετέχοντες είναι καλά ενημερωμένοι για όλα αυτά από την αρχή.

2.3. Συμμετέχοντες (προφίλ, αριθμός)

Γενικά, το ιδανικό είναι να εργάζεστε με μια ομάδα 8 -12 συμμετεχόντων. Ορισμένα μέρη του σεμιναρίου θα πρέπει να οργανωθούν σε μικρότερες ομάδες για να έχουν αποτέλεσμα. Η Ψηφιακή Αφήγηση είναι κατάλληλη για συμμετέχοντες όλων των ηλικιών. Θα χρειαστεί απλώς να αλλάξετε το περιεχόμενο και τη μέθοδο των δραστηριοτήτων σας ανάλογα με την ηλικία, το περιβάλλον και το γενικό πλαίσιο του κοινού-στόχου σας. Η βήμα προς βήμα διαδικασία θα είναι ίδια για κάθε ομάδα και για όλες τις ηλικίες, αλλά η μέθοδος θα είναι πιο παιχνιδιάρικη με τα παιδιά απ' ότι με τους ενήλικες.

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Δεν χρειάζεται εκτεταμένη γνώση ΤΠΕ. Η μόνη προϋπόθεση είναι οι συμμετέχοντες να είναι εξοικειωμένοι με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές: όσοι δεν έχουν ξαναχρησιμοποιήσει ποντίκι ή πληκτρολόγιο ή δεν ξέρουν πώς να δουλεύουν με αρχεία, φακέλους και μενού θα δυσκολευτούν να επεξεργαστούν όλες τις πληροφορίες. Αυτό σημαίνει ότι είναι σημαντικό να αξιολογούνται οι δεξιότητες των συμμετεχόντων στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και στις ΤΠΕ.

2.3 Απαιτούμενα υλικά

- Ένας υπολογιστής για τον κάθε συμμετέχοντα με καλή σύνδεση το Διαδίκτυο ή iPad/τάμπλετ.
- Μια ψηφιακή φωτογραφική μηχανή για να τραβήξουν φωτογραφίες (ή τάμπλετ).
- Ένα καλώδιο USB ή μια συσκευή ανάγνωσης καρτών μνήμης για τη φόρτωση φωτογραφιών στον ηλεκτρονικό υπολογιστή.
- Ένα smartphone ή μια βιντεοκάμερα για ηχογραφήσεις (της φωνής τους).
- Ακουστικά για να ακούν τις ηχογραφήσεις τους.
- Σταθερή και γρήγορη σύνδεση στο Διαδίκτυο για αναζήτηση πληροφοριών, εικόνων, ήχων και μουσικής.

2.4 Αξιολόγηση

Η ουσία αυτής της ενότητας είναι η μάθηση μέσω της πράξης, και το τελικό αποτέλεσμα, όπως μια ψηφιακή ιστορία με μορφή βίντεο, είναι απόδειξη της εξέλιξης της μαθησιακής πορείας των συμμετεχόντων. Για να αξιολογήσετε τα τελικά αποτελέσματα, κάθε συμμετέχων/ουσα θα πρέπει να παρουσιάσει το βίντεο του/της στα μέλη της υπόλοιπης ομάδας και να απαντήσει σε ερωτήσεις τους. Για να αξιολογήσετε την κατάρτιση, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη μέθοδο του ονομάζεται «**Σακίδιο, Ψυγείο, Σκουπιδοτενεκές**» ή «**Το Τριαντάφυλλο**».

Στόχος και των δύο μεθόδων είναι να δηλώσουν οι συμμετέχοντες τι έμαθαν και τι θα κουβαλάνε μαζί τους (σακίδιο), τι δεν κατέχουν ακόμη επαρκώς, αλλά θα προσπαθήσουν να μάθουν καλύτερα αργότερα (ψυγείο) και τι δεν τους άρεσε και θέλουν να πετάξουν (σκουπιδοτενεκές).

(Σημείωση: περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτές τις δραστηριότητες είναι διαθέσιμες στην αγγλική γλώσσα στην πλήρη έκδοση της ενότητας).

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

2.4 Περιορισμοί που πρέπει να ληφθούν υπόψη

- **Γλωσσικά εμπόδια**: για να μπορέσουν οι συμμετέχοντες να νιώσουν άνεση και ασφάλεια, μπορούν να δουλέψουν την ιστορία τους σε όποια γλώσσα επιλέξουν, ακόμη και όταν την αφηγούνται στον κύκλο ιστοριών.
- **Σεβασμός των πολιτισμικών στοιχείων** Όπως με τα εμπόδια στο θέμα της γλώσσας, έτσι θα υπάρξουν και διαφορές στην κουλτούρα και τη κοσμοθεωρία των συμμετεχόντων. Οι συντονιστές του σεμιναρίου θα πρέπει να ακολουθούν τις αρχές του σεβασμού των πολιτισμικών στοιχείων των συμμετεχόντων. Οι μέθοδοι θα πρέπει να προσαρμόζονται έτσι ώστε να ταιριάζουν στους τοπικούς τεχνολογικούς πόρους και ικανότητα, δίνοντας πάντα έμφαση στη σημασία της έκφρασης σε πρώτο πρόσωπο, της ομαδικής διαδικασίας και της συμμετοχικής παραγωγής.
- **Τελειώνοντας την ιστορία**: Για να λειτουργήσει ένα εργαστήριο Ψηφιακής Αφήγησης χρειάζονται τουλάχιστον 4 με 5 ολόκληρες μέρες, έτσι ώστε να έχουν οι συμμετέχοντες αρκετό χρόνο να ολοκληρώσουν τα βίντεό τους.
- **Απλά αλλά καλά**: Λόγω του τρόπου προβολής των ταινιών και των εικόνων στις μέρες μας, οι συμμετέχοντες μπορεί να πιστεύουν ότι θα δημιουργήσουν μια παρόμοια ταινία και να απογοητευτούν με το τελικό αποτέλεσμα της ψηφιακής τους ιστορίας. Πρέπει, ωστόσο, να αποδεχτούν το γεγονός ότι, για πρώτη φορά και σε σχετικά σύντομο χρονικό διάστημα, δεν μπορούν να δημιουργήσουν ένα έργο που μοιάζει με ταινία του Χόλιγουντ. Μπορείτε να συζητήσετε μαζί τους για το συγκεκριμένο γεγονός και να μιλήσετε γι' αυτό.
- **Τεχνικές παγίδες**: Είναι, επίσης, πολύ σημαντικό να ελέγξετε τον εξοπλισμό πληροφορικής που διαθέτετε πριν αρχίσετε: Δουλεύουν όλα όπως πρέπει; Είναι αρκετά γρήγοροι οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές για την εκτέλεση της εφαρμογής επεξεργασίας βίντεο; Είναι ο εξοπλισμός αρκετός για όλους τους συμμετέχοντες;
- **Η παράσταση ξεκινά**: Και, τελικά, η προβολή των ταινιών τους στο κοινό μπορεί να αποδειχτεί μια μεγάλη επιτυχία για τους συμμετέχοντες - μπορούν να παρουσιάσουν με υπερηφάνεια τη δημιουργία τους σε μια μεγάλη οθόνη και να την κοινοποιήσουν στη σελίδα τους στο Facebook - υπάρχει και η περίπτωση το κοινό να έχει παρατηρήσεις και σχόλια ή κριτική. Ειδικά όταν αφήσετε τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν μια ψηφιακή ιστορία που τους βάζει σε ευάλωτη θέση. Είναι δύσκολο να μπορέσει κανείς να διαχειριστεί άκομψα σχόλια ή αρνητικές αντιδράσεις. Γι' αυτό πρέπει να βεβαιωθείτε ότι οι συμμετέχοντες

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

είναι προετοιμασμένοι για κάτι τέτοιο και να εξασφαλίσετε λίγο χρόνο για να μπορέσετε να συζητήσετε για αυτές τις παρατηρήσεις ή τις αντιδράσεις.

3. ΠΟΡΟΙ ΚΑΙ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Μεθοδολογία YEP4EUROPE:http://all-digital.org/youth-e-perspectives-on-migration/

BRIGHTS MOOC: http://www.brights-project.eu/

4. ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μέχρι την ολοκλήρωση αυτού του μαθήματος, οι συμμετέχοντες θα μπορούν να:

- να εκφράζουν προσωπικές εμπειρίες και να συζητούν γι' αυτές
- να εντοπίζουν τις εμπειρίες που συνδέονται με ένα συγκεκριμένο θέμα και να τις τοποθετούν σε μια ιστορία (αυτοστοχασμός)
- να βρίσκουν περιεχόμενο, όπως φωτογραφίες, μουσική, ήχους κ.λπ., στο Διαδίκτυο με άδειες χρήσης Creative Commons
- να επεξεργάζονται βίντεο με δωρεάν λογισμικό επεξεργασίας βίντεο
- να τραβάνε και να επεξεργάζονται φωτογραφίες για χρήση στις ταινίες τους, να καταγράφουν ήχο
- να εξάγουν μια ταινία και να την δημοσιεύουν στο Διαδίκτυο
- να σκέφτονται όπως οι θεατές τους, πώς θα έβλεπαν τους τελικούς χρήστες του προϊόντος τους
- να διαμορφώνουν τις δημιουργικές τους ιδέες με ψηφιακές εφαρμογές (δημιουργικότητα)
- διδάξουν όλα τα παραπάνω σε συνομηλικούς τους

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Πρόσκληση για χρηματοδότηση: AMIF-2016-AG-INTE-01 «Ενσωμάτωση υπηκόων τρίτων χωρών». Έργο αριθ. 7776128. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του δημιουργού και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.