**Δομή Εκπαιδευτικού προγράμματος**

Μέρος Α’

Μορφεσ δημιουργικησ ψηφιακης Αφήγησης

# Η Ψηφιακή Λογοτεχνία και αφηγηση στην Εκπαίδευση

|  |  |
| --- | --- |
| **Δρ. Βασιλική Μήσιου**  **(διάρκεια 6 ώρες)** | Η παρούσα ενότητα εστιάζει στη δυναμική της ψηφιακής λογοτεχνίας και αφήγησης μέσα από νέες μορφές διαδραστικών, πολυτροπικών, πολυμεσικών και διαμεσικών κειμένων και στα παιδαγωγικά τους οφέλη. Μέσα από την εισαγωγή σε διαφορετικά είδη και μορφές ψηφιακής λογοτεχνίας, οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες του προγράμματος καλούνται να εξετάσουν όχι μόνο τη γλώσσα αλλά και άλλους σημειωτικούς τρόπους (ήχος, εικόνα, σύμβολα, κίνηση, κ.ά.) που συνυπάρχουν αρμονικά στο κείμενο συντελώντας στην πολυτροπική του σύνθεση και στη μετάδοση νοήματος στη συνδιαμόρφωση του οποίου συμμετέχουν ενεργά και οι αναγνώστ(ρι)ες. Στόχος της παρούσας ενότητας είναι η θεωρητική και πρακτική εξοικείωση των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών με τις προκλήσεις και τις δυνατότητες αξιοποίησης της ψηφιακής λογοτεχνίας και αφήγησης ως εκπαιδευτικού εργαλείου που μπορεί να συμβάλλει, μεταξύ άλλων, στην ενίσχυση της γλωσσικής ικανότητας και των δεξιοτήτων γραφής και ανάγνωσης, στην καλλιέργεια του πολυγραμματισμού και της δημιουργικής γραφής, καθώς και στην όξυνση της κριτικής ικανότητας των μαθητευόμενων. |

# Το Ψηφιακό Θέατρο στην Εκπαίδευση

|  |  |
| --- | --- |
| **Δρ. Αικατερίνη Δεληκωνσταντινίδου**  **(διάρκεια 6 ώρες)** | Αυτή η ενότητα εστιάζει σε τρόπους αξιοποίησης των πρακτικών του ψηφιακού θεάτρου σε εφαρμοσμένα περιβάλλοντα, αποδίδοντας έμφαση στην εκπαιδευτική τους δυναμική. Οι συμμετέχοντες πρόκειται να γνωρίσουν την θεατροπαιδαγωγική μεθοδολογία του δράματος της διαδικασίας και την ψηφιακά επαυξημένη εκδοχή της, το διαδραστικό δράμα της διαδικασίας. Στο πλαίσιο της ενότητας, οι συμμετέχοντες θα εξετάσουν μελέτες περίπτωσης προερχόμενες από πετυχημένα εκπαιδευτικά προγράμματα και παρεμβάσεις που βασίζονται στην ανωτέρω μεθοδολογία και έχουν εφαρμοστεί σε διαφορετικά εκπαιδευτικά συγκείμενα. Θα μάθουν, επίσης, πώς να σχεδιάζουν τις δικές τους παρεμβάσεις αντλώντας από ποικίλες πηγές υλικού, από τη λογοτεχνία και τα ψηφιακά παιχνίδια μέχρι τις ειδήσεις της επικαιρότητας, και πώς να προσαρμόζουν τους σχεδιασμούς τους σύμφωνα με τις διαγνωσμένες ανάγκες των μαθησιακών κοινοτήτων στις οποίες απευθύνονται. |

# Η Ψηφιακή Ηχητική Δημιουργία στην Εκπαίδευση

|  |  |
| --- | --- |
| **Δρ. Μαρία Ριστάνη**  **(διάρκεια 6 ώρες)** | Στην υποενότητα αυτή θα διερευνηθεί ο χώρος της σύγχρονης ψηφιακής ηχητικής δημιουργίας ως πρόσφορο έδαφος για διδακτικές παρεμβάσεις μη τυπικής μάθησης, συμμετοχικής δημιουργίας και πολυτροπικής έκφρασης. Πιο συγκεκριμένα, οι συμμετέχοντες/ουσες θα εξοικειωθούν με τη σύγχρονη τάση του podcasting, ανακαλύπτοντας στην πράξη τα πολλαπλά παιδαγωγικά οφέλη που μπορούν να προκύψουν από τη χρήση της στην εκπαίδευση. Οι συμμετέχοντες/ουσες θα συζητήσουν βασικά είδη ψηφιακών ηχητικών αφηγήσεων και θα ασκηθούν στην ακρόαση και δημιουργία podcasts, διερευνώντας πρακτικούς τρόπους ενσωμάτωσης της ενεργητικής ακρόασης και παραγωγής ακουστικού υλικού στην εκπαιδευτική διαδικασία. |

# οι ψηφιακες εικονογραφημενες αφηγησεις στην εκπαιδευση

|  |  |
| --- | --- |
| **Δρ. Μαρία Λέτσιου**  **(διάρκεια¨6 ώρες)** | Η υποενότητα αυτή επικεντρώνεται στην εισαγωγή και εξοικείωση με τις ψηφιακές μεθόδους εικονογραφικής αφήγησης ως παιδαγωγικό εργαλείο. Οι συμμετέχοντες θα εισαχθούν στις αρχές μιας διδασκαλίας βασισμένης στον ψηφιακό οπτικό πολιτισμό, η οποία αποτελεί ένα σύγχρονο διδακτικό «παράδειγμα» στα διδακτικά αντικείμενα των εικαστικών, της εκπαίδευσης στα ΜΜΕ, των κοινωνικών επιστημών κ.ά. Συγκεκριμένα οι συμμετέχοντες θα εξερευνήσουν την δημιουργία ψηφιακών εικονογραφημένων αφηγήσεων με δημιουργικές στρατηγικές των κόμικς. Επιπλέον, θα εξεταστούν και θα αναλυθούν συγκεκριμένες διδακτικές εφαρμογές ώστε να εξαχθούν συμπεράσματα αναφορικά με τις δεξιότητες, ικανότητες και στάσεις που αναπτύσσει ο μαθητευόμενος. Τέλος, οι συμμετέχοντες θα ασκηθούν στην παραγωγή ψηφιακών εικονογραφημένων αφηγήσεων σε συνάρτηση με διαφορετικά διδακτικά αντικείμενα και εκπαιδευτικά πλαίσια |

Μέρος Β’

Εργαλεία Ψηφιακής Αφήγησης

# Οπτικοακουστική Μετάφραση: Ψηφιακά Εργαλεία και Εκπαιδευτικές Εφαρμογές

|  |  |
| --- | --- |
| **Δρ. Αικατερίνη Γουλέτη**  **(διάρκεια 6 ώρες)** | Οι σύγχρονες διδακτικές πρακτικές προσαρμόζονται, εκ των πραγμάτων, στα δεδομένα της ψηφιακής και πολυμεσικής εμπειρίας. Η ένταξη οπτικοακουστικών κειμένων στη διδασκαλία διεγείρει το ενδιαφέρον μιας «ψηφιακά αυτόχθονης» γενιάς, συνδυάζοντας ταυτόχρονα κανάλια εικόνας και ήχου. Στον οπτικό-λεκτικό δίαυλο επικοινωνίας εντάσσεται και η παρουσία υπότιτλων, ενδογλωσσικών ή διαγλωσσικών, ενισχύοντας περαιτέρω την πολυσημειωτική αυτή διάσταση και τα συνεπαγόμενα μαθησιακά οφέλη της. Οι συμμετέχοντες-ουσες θα έρθουν σε επαφή και με διαδικτυακές πλατφόρμες αλλά και καινοφανή εργαλεία παραγωγής και παρακολούθησης αντίστροφων, δίγλωσσων και «δημιουργικών» υπότιτλων. Οι εφαρμογές πολλών κατηγοριών της οπτικοακουστικής μετάφρασης, μεταξύ των οποίων η μεταγλώττιση, το voice-over και η ακουστική περιγραφή, δοκιμάζονται σε εκπαιδευτικά σενάρια τα οποία θέτουν τη μαθήτρια και τον μαθητή σε ρόλο ενεργού δημιουργού. |

# Ψηφιακή Αφήγηση και εκπαιδευτικά προγραμματιστικά περιβάλλοντα

|  |  |
| --- | --- |
| **Δρ. Δέσποινα Σχινά**  **(διάρκεια 6 ώρες)** | Τα εκπαιδευτικά προγραμματιστικά περιβάλλοντα μπορούν να αποτελέσουν ένα αποτελεσματικό εργαλείο για την ψηφιακή αφήγηση. Στόχος της ενότητας είναι οι συμμετέχοντες/ουσεςνα εξοικειωθούν με ελεύθερα περιβάλλοντα οπτικού προγραμματισμού (π.χ. το Scratch, Scratch Jr, code.org, Alice) και να μάθουν πώς μπορούν να τα αξιοποιήσουν και να τα ενσωματώσουν με δημιουργικό τρόπο στην εκπαιδευτική διαδικασία στο μάθημα που διδάσκουν. Η ενότητα απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς όλων των ειδικοτήτων και δεν προϋποθέτει υπάρχουσες γνώσεις προγραμματισμού. Οι συμμετέχοντες/ουσες θα εξοικειωθούν με τις βασικές έννοιες του προγραμματισμού ώστε να κατανοήσουν τη λειτουργία προγραμμάτων και θα γνωρίσουν τα βήματα που απαιτούνται για τη δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας σε ένα περιβάλλον οπτικού προγραμματισμού με στόχο να δημιουργήσουν τις δικές τους εκπαιδευτικές ψηφιακές ιστορίες για το μάθημα που διδάσκουν. |

# Βιωματικό Εργαστήριο: Κινηματογραφικές Ποιητικές Αφηγήσεις

|  |  |
| --- | --- |
| **Δρ. Σοφία Εμμανουηλίδου**  **(διάρκεια 6 ώρες)** | Το εργαστήριο επιχειρεί την σύζευξη δύο διαφορετικών ειδών αφήγησης: της ποίησης και του κινηματογράφου. Η ποίηση σε κινηματογραφική απόδοση φέρει στο ποίημα την ιδιάζουσα ερμηνευτική μέσω της οπτικής και ηχητικής αποτύπωσης νοήματος. Παράλληλα, για τον κινηματογραφιστή η δύναμη ενός κειμένου εξάπτει τη φαντασία με οπτικές συνδέσεις (στατικές ή/και κινούμενες, κυριολεκτικές ή/και συνυποδηλωτικές) και ηχητικά τοπία. Σύμφωνα με το William C. Wees, η σύνθεση ποίησης και ταινίας δημιουργεί συνειρμούς που ούτε το λεκτικό ούτε το οπτικό κείμενο θα παρήγαγε από μόνο του. Στόχος του εργαστηρίου είναι η παραγωγή/δημιουργία ψηφιοποιημένου (digitized) ποιητικού λόγου ως εκπαιδευτικό εργαλείο, εστιάζοντας στα παιδαγωγικά πλεονεκτήματα που οι Νέες Τεχνολογίες προσφέρουν**.** |

Μέρος Γ’

ολολκληρωση του προγραμματοσ

# συνομιλιεσ – συμπραξεισ – παρουσιασεισ

|  |  |
| --- | --- |
| **(διάρκεια 6 ώρες)** | Το πρόγραμμα κλείνει με παρουσιάσεις πρακτικών εργασιών (projects) των συμμετεχόντων/ουσων πάνω στις θεματικές των ενοτήτων που προηγήθηκαν, καθώς και με διάλογο μεταξύ των επιμέρους υποενοτήτων σε μια -διερεύνηση συμπράξεων / συνδυασμού ψηφιακών μορφών και εργαλείων για περαιτέρω εμπλουτισμό της εκπαιδευτικής διαδικασίας |