

Λογισμικά ψηφιακών αφηγήσεων

Κωνσταντίνος Δελησταύρου

Εκπαιδευτικός Πληροφορικής, MSc

Fulbright Education Network Greece

«Αξιοποιώντας την αφήγηση στη Διδασκαλία»

20/5/2017

YouthLab, Ξάνθη

Ψηφιακή αφήγηση

- Σχετικά νέα μορφή τέχνης.
- Η ψηφιακή αφήγηση είναι μια μορφή παραγωγής σύντομων ψηφιακών μέσων,
- συνθέτοντας ψηφιακά μέσα (βίντεο, φωτογραφίες, ήχους, μουσική, κείμενα, κ.α. μορφές),
- ώστε να μοιραζόμαστε ιστορίες, να παρουσιάζουμε ιδέες.
- Αποτελεί συνδυασμό των πολυμέσων με τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών και την παραδοσιακή προφορική αφήγηση.

Μεγάλη εκπαιδευτική αξία

- Μια ιστορία που διανέμεται μέσω ψηφιακής αφήγησης επεκτείνει τους παραδοσιακούς τρόπους των γλωσσικών τεχνών: ανάγνωση, γράψιμο, άκουσμα, ομιλία, παρακολούθηση, και οπτική αναπαράσταση.
- Ένα πρόγραμμα ψηφιακής αφήγησης μπορεί να ωφελήσει τους μαθητές ως συγγραφείς, επειδή χρησιμοποιούν την τεχνολογία για να οργανώνουν τις ιδέες τους
- Αποτελεί ισχυρό μέσο προσωπικής έκφρασης να ακουστεί και να προβληθεί οποιοσδήποτε.

Επτά Στοιχεία Ψηφιακής Αφήγησης

- Από το *Κέντρο Ψηφιακής Αφήγησης* στο Berkeley της Καλιφόρνια.
 - Χρήσιμο σημείο εκκίνησης για να δουλέψουμε με ψηφιακές ιστορίες.
- 1. Άποψη:** Ποιο το κύριο σημείο και ποια η προοπτική του συγγραφέα;
 - 2. Βασική ερώτηση:** Κρατά την προσοχή μέχρι να απαντηθεί στο τέλος της ιστορίας.
 - 3. Συναισθηματικό περιεχόμενο:** Ζητήματα που συνδέουν το κοινό με την ιστορία.
 - 4. Φωνή:** Τρόπος εξατομίκευσης της και κατανόησης του πλαισίου.
 - 5. Μουσική επένδυση:** Μουσική, ήχοι υποστήριξης και διακόσμησης της ιστορίας.
 - 6. Οικονομία:** Χρήση επαρκούς περιεχομένου, υπερφόρτωση του θεατή.
 - 7. Ρυθμός:** Εξέλιξη της ιστορίας με την κατάλληλη ταχύτητα.

Scratch Jr

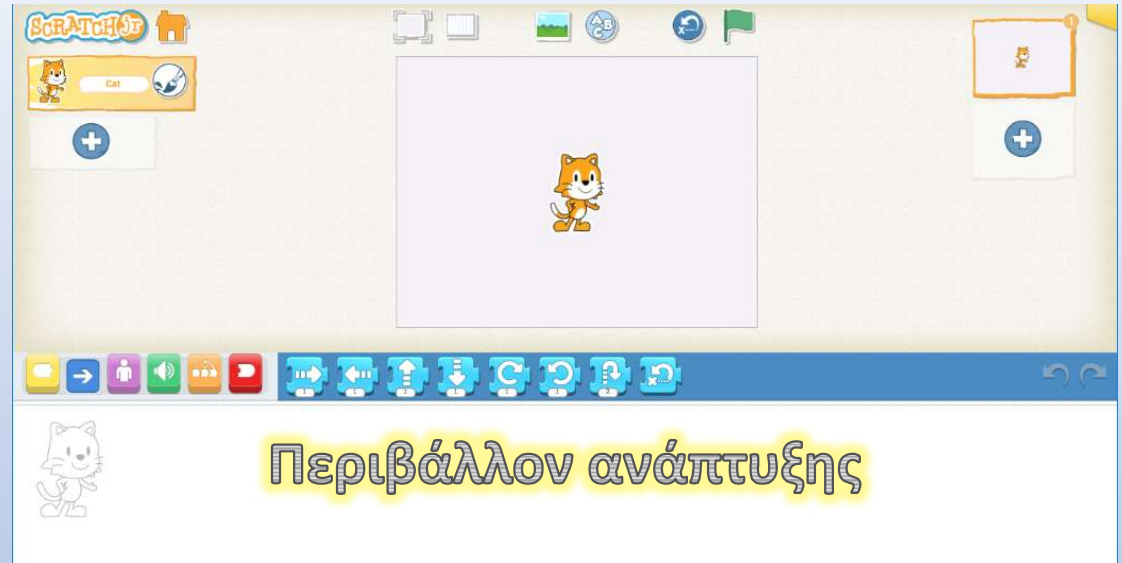
- Αφορά παιδιά ηλικίας 5-7 ετών
- Υποστηρίζει τη δημιουργία αλληλεπιδραστικών ιστοριών και παιχνιδιών
- Τα παιδιά μαθαίνουν να λύνουν προβλήματα, να σχεδιάζουν εργασίες και να εκφράζονται δημιουργικά με τη βοήθεια του υπολογιστή
- Αποτελεί συνεργασία MIT Media Lab και Tufts University
- Διεύθυνση: <https://www.scratchjr.org/>



Οθόνες από το Scratch Jr



Αλληλεπιδραστική βοήθεια



Περιβάλλον ανάπτυξης



Scratch

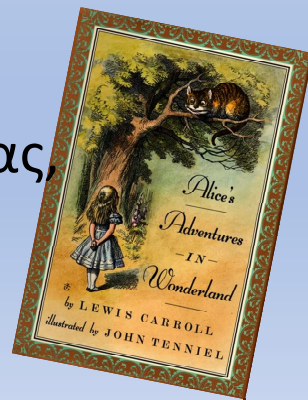
- Αφορά νεαρούς δημιουργούς ηλικίας 8-16 ετών
- Είναι γλώσσα προγραμματισμού και online κοινότητα
- Υποστηρίζει τη δημιουργία αλληλεπιδραστικών ιστοριών, παιχνιδιών, κινουμένων σχεδίων
- Οι δημιουργοί μαθαίνουν να σκέφτονται δημιουργικά, να συνεργάζονται, να σκέφτονται συστηματικά
- Αναπτύσσει η ομάδα Lifelong Kindergarten του MIT Media Lab
- Διεύθυνση: <https://www.scratchjr.org/>



Alice



- Αφορά εφήβους... κάθε ηλικίας
- 3D προγραμματιστικό περιβάλλον και ερευνητικό έργο
- Υποστηρίζει τη δημιουργία αλληλεπιδραστικών ιστοριών, παιχνιδιών, κινουμένων σχεδίων για τον παγκόσμιο ιστό
- Έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να αποτελεί την πρώτη επαφή σπουδαστών με τον αντικειμενοστραφή προγραμματισμό
- Σκοπός η εκμάθηση και διδασκαλία: αλγοριθμικής, επίλυσης προβλημάτων, προγραμματισμού
- Αναπτύσσεται στο Πανεπιστήμιο Carnegie Mellon με την υποστήριξη σημαντικών φορέων της πληροφορικής, του θαύματος και της έρευνας, όπως: Oracle, Google, Disney, Electronic Arts, NSF, DARPA
- Διεύθυνση: <http://www.alice.org/>



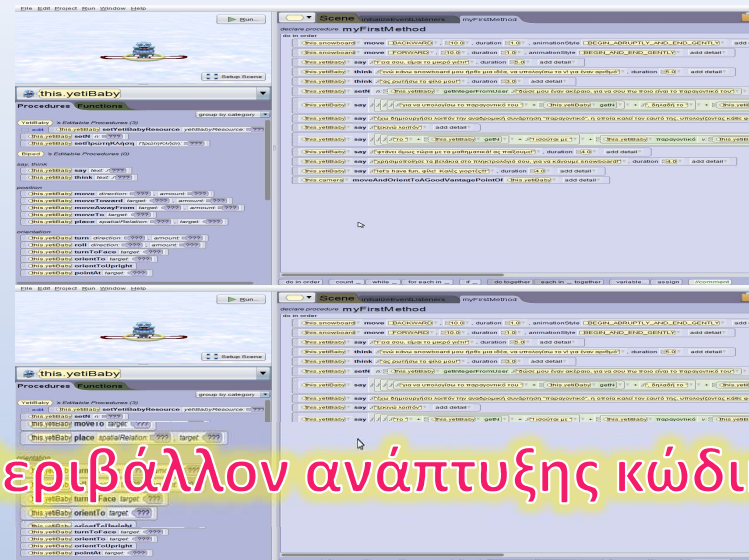
Οθόνες από το Alice



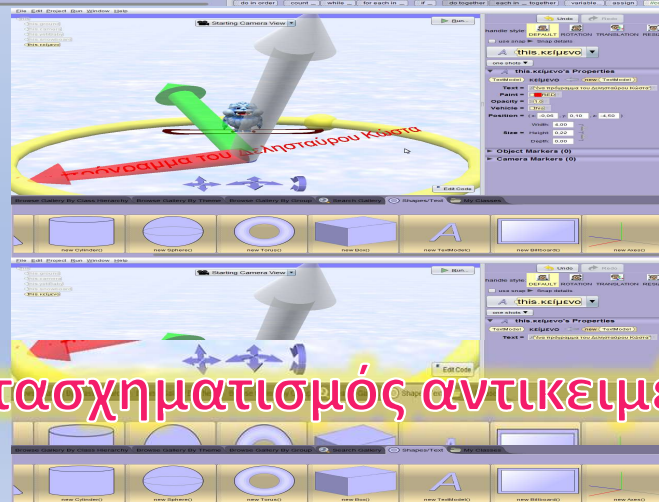
Περιβάλλον μοντελοποίησης



Βιβλιοθήκη αντικειμένων



Περιβάλλον ανάπτυξης κώδικα



Μετασχηματισμός αντικειμένου

Γιατί μία προγραμματιστική προσέγγιση;

Η ικανότητα προγραμματισμού υπολογιστών αποτελεί αναπόσπαστο τμήμα του σύγχρονου γραμματισμού

Μαθαίνοντας προγραμματισμό, μαθαίνουμε σημαντικές στρατηγικές: για την επίλυση προβλημάτων, τη σχεδίαση έργων, τη διάδοση ιδεών
«Αν μάθω προγραμματισμό, μπορώ να προγραμματίσω για να μάθω»

Mitchel Resnick

Ο προγραμματισμός είναι ο νέος γραμματισμός

Σύντομα η δύναμη θα ανήκει σε εκείνους που θα μπορούν να χειριστούν εκφραστικά τις αλληλεπιδράσεις ανθρώπου-μηχανής

Marc Prensky

Χρήσιμοι σύνδεσμοι

- “Οδηγός ξεκινήματος” Scratch έκδοση 2.0 (Ελληνικά)
<https://wiki.scratch.mit.edu/w/images/ScratchGettingStartedv20-el.pdf>
- Scratch Support Materials (διάφορες γλώσσες)
https://wiki.scratch.mit.edu/wiki/Scratch_Support_Materials
- Δημιουργώ παιχνίδια στο Scratch (Ελληνικά)
<http://www.scratchplay.gr/>
- Scratch 4 Teachers (Ελληνικά)
<https://scratch4teachers.appspot.com/course>
- Teach Scratch Jr (Αγγλικά)
<https://www.scratchjr.org/teach.html>
- Μαθήματα Storytelling της PIXAR στο Khan Academy (Αγγλικά)
<https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/storytelling>
- Εκπαιδευτικό υλικό Alice (Αγγλικά)
http://www.alice.org/3.1/materials_guide.php

Σας ευχαριστώ!

Δελησταύρου Κωνσταντίνος

delistavrou@gmail.com

<http://delistavrou.blogspot.gr/>

<http://dc.mysch.gr/>

Πηγές

- Κ. Σεραφείμ & Γ. Φεσάκης. (2010). Ψηφιακή αφήγηση: Επισκόπηση λογισμικών. 2^ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Ημαθίας 'Ψηφιακές και Διαδικτυακές εφαρμογές στην εκπαίδευση'. Βέροια, Νάουσα. Ανακτήθηκε 18/5/2017 από <https://goo.gl/EpST2q>
- Τι είναι η ψηφιακή αφήγηση. (2013, Μάιος 11). Ανακτήθηκε 18/5/2017 από <https://goo.gl/IBGlzB>
- Digital storytelling. (2017, Μάιος 4). *Wikipedia*. Ανακτήθηκε 18/5/2017 από <https://goo.gl/ViVrzD>
- Educational Uses of Digital Storytelling. (χ.χ.). Ανακτήθηκε 18/5/2017 από <https://goo.gl/op72RJ>
- Prensky, M. (2008, Ιανουάριος 14). Programming Is the New Literacy. Ανακτήθηκε 18/5/2017 από <https://goo.gl/yTW8EO>
- Resnick, M. (χ.χ.). *Let's teach kids to code*. Ανακτήθηκε 18/5/2017 από <https://goo.gl/O13Sde>