

«Επιτέλους έχω φωνή», Από το βουβό στον ομιλούντα κινηματογράφο

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Προσχολική Παιδαγωγική

Δημιουργός Σεναρίου: ΕΛΕΝΗ ΜΕΛΙΑΔΟΥ (Εκπαιδευτικός)

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.

Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: «**«Επιτέλους έχω φωνή», Από το βουβό στον ομιλούντα κινηματογράφο**».

Δημιουργήθηκε στις **09/29/2015 - 21:48** και έχει υποστηρικτικό ρόλο στο έργο του εκπαιδευτικού.

Δεν αντικαθιστά το Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο, το οποίο περιέχει όλο το Διαδραστικό Περιεχόμενο και αξιοποιεί τις ψηφιακές δυνατότητες της Πλατφόρμας «Αίσωπος».

Το σενάριο αυτό έχει χαρακτηριστεί ως «Βέλτιστο» ύστερα από αξιολόγηση από δύο αξιολογητές και είναι αναρτημένο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του στην Πλατφόρμα «Αίσωπος».

Το Διαδραστικό Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του βρίσκεται στον σύνδεσμο:

<https://aesop.iep.edu.gr/node/24080>

Επισημαίνεται ότι τα σενάρια της Πλατφόρμας «Αίσωπος» διακρίνονται σε:

Υποδειγματικά Σενάρια: Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνομώνων (Εκπαιδευτικοί Αυξημένων Προσόντων, Σχολικοί Σύμβουλοι, Μέλη ΔΕΠ / Επιστημονικό Προσωπικό του ΙΕΠ).

Βέλτιστα Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία άνω των 70 μονάδων.

Επαρκή Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία από 50 έως 70 μονάδες.

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης» - MIS: 479325, ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051.

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής, Αξιολόγησης και Παρουσίασης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος», αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης.

Ομάδα Επιστημονικής και Διοικητικής Εποπτείας της Πράξης:

Επιστημονικός Υπεύθυνος Πράξης για τις Δράσεις που αφορούν το Ι.Ε.Π: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 1: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 2: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Υπεύθυνος Υποέργου 3: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Επιστημονική Συντονίστρια των ειδικών επιστημόνων του Υποέργου 1: Βασιλική Καραμπέτσου, Φιλολόγος, Εισηγήτρια Ι.Ε.Π.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

Το παρόν ψηφιακό σενάριο περιέχει φύλλα εργασίας, τα οποία είναι συνημμένα στο αρχείο «PDF» και μπορείτε να τα ανοίξετε κάνοντας διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο.

- 1η Φάση: [synnefo_omilias.docx](#)
- 2η Φάση: [lista.docx](#) , [storyboard_chaplin.docx](#)
- 3η Φάση: [roloi.docx](#)

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Προσχολική Παιδαγωγική (Προσχολική)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Αναγνωρίζοντας ότι τα παιδιά παρακολουθούν πλήθος οπτικοακουστικών έργων είναι σκόπιμο να μάθουν τη γραμματική της οπτικοακουστικής γλώσσας. Θα μελετηθεί ένα από τα εκφραστικά μέσα του κινηματογράφου: Ο ήχος και η συμβολή στην κινηματογραφική αφήγηση. Πρόκειται για ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα κινηματογραφικού εγγραμματισμού και ανάπτυξης της γλωσσικής έκφρασης με την αξιοποίηση ταινιών των πρώιμων σταδίων του κινηματογράφου χωρίς ήχο (Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών (2011)). Στόχος του προγράμματος αυτού είναι η διερεύνηση της σχέσης της ανάπτυξης του προφορικού λόγου και της λογικής σκέψης των παιδιών μέσα από τη δημιουργία αυθεντικών διαλόγων σε ταινίες βουβού κινηματογράφου.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Οπτικοακουστικός εγγραμματισμός και γλώσσα

Ο οπτικοακουστικός γραμματισμός ορίζεται ως η ικανότητα, όχι μόνο κατανάλωσης (χρήσης) και κριτικής αποτίμησης (Kress & Van Leeuwen, 2001) αλλά δημιουργίας οπτικών εννοιών και παραγωγής οπτικών μηνυμάτων. Ο παραπάνω ορισμός αναδιπλώνεται σε τρία επίπεδα, τα οποία συνέστησαν και τους βασικούς εκπαιδευτικούς άξονες: το παιδί **θεατής** (καταναλωτής), το παιδί **κριτικός** και το παιδί **παραγωγός** εικόνων.

Με τον όρο εγγραμματισμό δεν εννοούμε μόνο την ικανότητα του παιδιού να διαβάζει και να κατανοεί ένα γραπτό κείμενο αλλά και την ικανότητα να κατανοεί να ερμηνεύει και να αντιμετωπίζει κριτικά τους διαφορετικούς τύπους του λόγου. Να είναι δηλαδή σε θέση να παράγει μία ποικιλία κειμένων γραπτού και προφορικού λόγου (Χατζησαββίδης, 2002). Η διδασκαλία της γλώσσας δεν είναι διδασκαλία ενός μεμονωμένου μαθήματος στο αναλυτικό πρόγραμμα, αλλά διαχέεται και διαποτίζει όλα τα άλλα αντικείμενα μάθησης λόγω της άμεσης σχέσης της με τη σκέψη του ανθρώπου, χρειάζεται μια ριζική αναθεώρηση του τρόπου διδασκαλίας της γλώσσας και στις δύο βαθμίδες της Εκπαίδευσης (Μπαμπινιώτης, 2009) με τον εμπλουτισμό της με τα μέσα ενημέρωσης και ψυχαγωγίας.

Νέες παιδαγωγικές θεωρίες αναφέρονται στη χρήση των μέσων αυτών για εκπαιδευτικούς σκοπούς και στη σημαντική συμβολή τους στην ενεργή εμπλοκή των μαθητών σε δημιουργικές διαδικασίες. Ο συνδυασμός της αφήγησης και της εικόνας στην προσχολική αγωγή είναι ο κυρίαρχος τρόπος μάθησης και διδασκαλίας αλλά και ο τρόπος σύνδεσης με όλα τα άλλα γνωστικά πεδία, όπως η γλώσσα.

Η δημιουργικότητα ως κίνητρο μάθησης στον οπτικοακουστική εκπαίδευση

Η δημιουργικότητα στα μέσα χρειάζεται να συνδεθεί με σαφείς εκπαιδευτικούς στόχους για να μη χαθεί στο θολό τοπίο είτε της έκφρασης συναισθημάτων είτε της έμφασης στο πηγαίο ταλέντο. (Buckingham, D. 2003). Παρατηρείται σε προγράμματα οπτικοακουστικής εκπαίδευσης ότι υπογραμμίζεται η έννοια της δημιουργίας έργων (OFCOM, 2006), αλλά όχι η δημιουργικότητα (Burn, A., et al. 2001).

Οι μαθητές του Νηπιαγωγείου εξοικειώνονται από πολύ νωρίς με τη διαδικασία της αφήγησης γεγονότων, ιστοριών και διαδικασιών. Η αναδημιουργία των διαλόγων ταινιών βουβού κινηματογράφου μέσα από την παρακολούθηση της ταινίας και η μεταγλώττιση αυτής είναι κάτι που ενεργοποιεί τη δημιουργικότητά τους και αναπτύσσει τις επικοινωνιακές και γλωσσικές τους ικανότητες. Η αφήγηση διατρέχει και χαρακτηρίζει όλα τα προϊόντα των μέσων επικοινωνίας και του ψηφιακού πολιτισμού από τις κινηματογραφικές ταινίες, τις διαφημίσεις έως και τις ιστοσελίδες, ωστόσο τοποθετώντας τα παιδιά σε θέση θεατή αλλά και συγχρόνως σεναριογράφου μετατρέπουμε την ταινία από απλώς ένα εποπτικό εργαλείο σε ένα δυναμικό εργαλείο μάθησης και αλληλεπίδρασης.

Buckingham, D. (2003) Media Education and the End of the Critical Consumer, vol.73, n3, fall, pp309-327, Harvard Educational Review

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Burn,A.,-Brindley,S.-Durrant,J.(2001) The Rush of Images: A Research Report into Digital Editing and the Moving Image, English in Education, vol.35,n2, pp34-48

Kress & Van Leeuwen, (2001) Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication, London, :Edward Arnold

OFCOM(2006) Media Literacy Audit:Report on adult Media Literacy, τελευταία προσπέλαση 30/09/2015,
<http://stakeholders.ofcom.org.uk/market-data-research/other/research-pu...>

Διαθεματικό Εννιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) (2002), Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Αθήνα

Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών (2011) Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό Τόμος Γ, «Αξιοποίηση των Τεχνών στην Εκπαίδευση», Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Αθήνα.

Μπαμπινιώτης ,Γ.(2009) Ριζική αναθεώρηση του τρόπου διδασκαλίας της γλώσσας και στις δύο βαθμίδες της εκπαίδευσης, ΕΛΕΥΘΕΡΟΤΥΠΙΑ, 13/01/2009, Αθήνα

Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου (2011) «Νέο Σχολείο (Σχολείο 21ου αιώνα) Πρόγραμμα Σπουδών», Παιδαγωγικό Ινστιτούτο

Χατζησαββίδης, Σ. 2002 Ο Γλωσσικός γραμματισμός και η παιδαγωγική του γραμματισμού: Θεωρητικές συνιστώσες και δεδομένα από τη διδακτική πράξη, διαθέσιμο

<http://users.auth.gr/~sofronis/dimos/docs/ergasia116.pdf> , τελευταία προσπέλαση 30/09/2015

Διδακτικοί Στόχοι

- Να βελτιώσουν τις γνώσεις τους για την ιστορία του κινηματογράφου
- Να διακρίνουν τα διαλογικά από τα αφηγηματικά μέρη μίας ιστορίας
- Να αναγνωρίσουν ότι ο γραπτός λόγος αποτελεί συστατικό στοιχείο των ταινιών που είναι το σενάριο
- Να είναι ικανοί να χρησιμοποιούν τη λειτουργία της ηχογράφησης (εγγραφή , παύση, αποθήκευση)
- Να υιοθετούν βασικές συμβάσεις του αλφαβητικού συστήματος γραφής

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Οπτικοακουστικός γραμματισμός
- κινηματογράφος
- ηχογράφηση
- γλώσσα.

Υλικοτεχνική υποδομή

Υπολογιστής, μικρόφωνο, projector (ενδεικτικά)

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Τυπικός χρόνος αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο σε διδακτικές ώρες για δουλειά εντός του σχολείου

1 ώρα

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Το σενάριο είναι ελεύθερο για χρήση

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Συνδυασμός παθητικής και ενεργητικής μάθησης

Επίπεδο Διαδραστικότητας

υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

-6

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Προσχολική

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

1η Φάση: Διάλογος και αφήγηση

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: σχολική τάξη

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Ο Τσάρλι στο κελί

2η Φάση: Παραγωγή έργου από τα παιδιά

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική τάξη

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

3η Φάση: Ηχογράφηση και παρουσίαση

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική τάξη

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Διάλογοι

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

1η Φάση: Διάλογος και αφήγηση

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: σχολική τάξη

Παρακολουθούμε ένα 7λεπτο απόσπασμα με τον τίτλο «The Lion cage» από την ταινία “The Circus” (1928) του Charlie Chaplin, το οποίο περιλαμβάνει διαδραστικά στοιχεία. Τα στοιχεία αυτά εισαγάγουν τα παιδιά στην παρατήρηση των ήχων που θα ακουγόταν αν η ταινία δεν ήταν βουβή. Από την αρχή της δραστηριότητας είναι αναγκαίο να εξηγήσουμε στα παιδιά ότι υπάρχουν ήχοι που ανήκουν στον κόσμο της διαδραματιζόμενης ιστορίας (διηγητικοί) και ήχοι που δεν προέρχονται από αυτόν (μη διηγητικοί) όπως η μουσική.

Αφού απαντήσουν στις ερωτήσεις του βίντεο και θέλοντας να καλλιεργήσουμε την ικανότητα των παιδιών σε βασικά μορφολογικά στοιχεία της γλώσσας όπως η μετατροπή της αφήγησης σε διάλογο ζητούμε από τα παιδιά να συμμετάσχουν σε ένα παιχνίδι ρόλων όπου θα δραματοποιήσουν με διάλογο την υπόθεση. Στη συνέχεια να επιλέξουν έναν ήρωα στον οποίο θα ήθελαν να δώσουν τη φωνή τους και να τον ζωγραφίζουν στο φύλλο εργασίας όπου υπάρχει ένα συννεφάκι ομιλίας. Συγκεντρωνόμαστε στην ολομέλεια της τάξης και εκεί το κάθε παιδί υπαγορεύει στον εκπαιδευτικό τι θα ήθελε να πει ο ήρωάς του και το γράφει στο σύννεφο ομιλίας.

Φύλλα εργασίας:

1. [synnefo_omilias.docx](#)

1. **Ο Τσάρλι στο κελί**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/24080/4116#24166>

2η Φάση: Παραγωγή έργου από τα παιδιά

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική τάξη

Επεξεργασία της ταινίας με εντοπισμό ηρώων και ήχων καθώς και συγγραφή των αφηγηματικών διαλόγων για ηχογράφηση από τα παιδιά.

Τα παιδιά σε μία λίστα καταγράφουν τους ήρωες που έπαιξαν στην ταινία και σε μία άλλη λίστα τους ήχους που θα μπορούσαν να ακούσουν εάν η ταινία είχε ήχο. Πρόκειται για ένα παιχνίδι παρατήρησης και μνήμης καθώς τα παιδιά θυμούνται όσα παρακολούθησαν και αν χρειαστεί ο εκπαιδευτικός μπορεί να ξαναπροβάλλει το βίντεο ώστε να γίνει η επαλήθευση των όσων κατέγραψαν τα παιδιά, και ίσως να παρατηρήσουν και νέα

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

στοιχεία.

Στη συνέχεια προχωρούμε στη συγγραφή του σεναρίου που θα βοηθήσει τα παιδιά στο επόμενο στάδιο της ηχογράφησης. Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες των 6, όσοι δηλαδή και οι ήρωες που εμφανίζονται στην ταινία (Γάιδαρος, Τσάρλι, σκύλος, λιοντάρι, τίγρης, κοπέλα) και αναλαμβάνουν να σημειώσουν στο storyboard αρχείο τα λόγια ή τους ήχους του κάθε ήρωα. Κάνουν όλοι μαζί μία πρόβα προσπαθώντας να διαβάσουν το σενάριο και να το σεβαστούν, δηλαδή να πουν όσα έγραψαν.

Φύλλα εργασίας:

1. [lista.docx](#)
2. [storyboard_chaplin.docx](#)

3η Φάση: Ηχογράφηση και παρουσίαση

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική τάξη

Η ομάδα των παιδιών κρατώντας το σενάριο (storyboard) ξεκινά να ηχογραφεί τους διαλόγους και τους ήχους της ταινίας. Η ομάδα εργασίας θα διανέμει ρόλους στα μέλη της ώστε να γίνει προσομοίωση μίας αληθινής εγγραφής και να για να εξασφαλιστεί η καλύτερη λειτουργία της ομάδας. Αν επιθυμούν τα παιδιά μπορούν να εκτυπώσουν και να φορέσουν και διακριτικά ταμπελάκια που βρίσκονται στο φύλλο εργασίας.

Οι ρόλοι είναι:

1. Σκηνοθέτης : Βοηθά τους ηθοποιούς στην ερμηνεία. Φροντίζει για την ένταση των διαλόγων και βοηθά στο σενάριο
2. Ηχολήπτης: Δίνει το σήμα της έναρξης και της λήξης της εγγραφής, χειρίζεται τον υπολογιστή πατώντας το κουμπί της εγγραφής.
3. Τσάρλι
4. Γάιδαρος
5. Λιοντάρι
6. Τίγρης
7. Σκύλος
8. Κοπέλα

Μόλις η ομάδα ολοκληρώσει μπορούν τα παιδιά να ακούσουν το ηχογραφημένο αρχείο και να συζητήσουν για διορθώσεις, εντυπώσεις, εάν διακρίνουν τις διαφορετικές φωνές των φίλων τους. Για μία ολοκληρωμένη παρουσίαση μπορούμε να παίξουμε το βίντεο και ταυτόχρονα τον ήχο.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Στο τέλος μπορούν να παίξουν το διαδραστικό παιχνίδι ως μέρος της αξιολόγησης της δραστηριότητας. Τα παιδιά πρώτα απαντούν στην ερώτηση και έπειτα πατούν το κουμπί για να δουν τη σωστή απάντηση.

Φύλλα εργασίας:

1. [roloi.docx](#)

1. Διάλογοι

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 104

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/24080/4118#24411>

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.