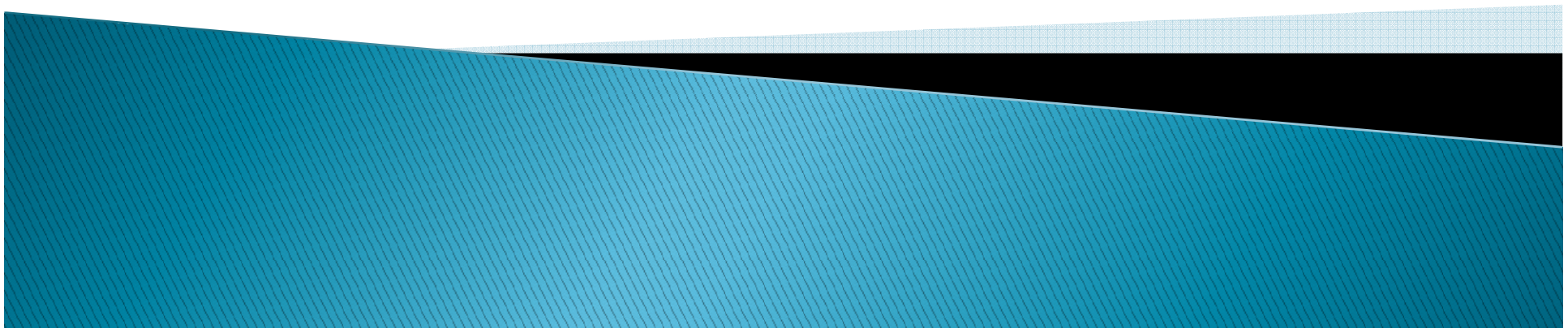


# ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΙΔΙΩΤΙΚΟΤΗΤΑ

Dr.phil. Δώρα Παπαδοπούλου



# ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΕΣ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΙΣ

- ▶ Ολοκληρωμένες και αποτελεσματικές λύσεις ασφάλειας
- ▶ Δύναμη της τεχνολογίας
- ▶ Χρήση της τεχνολογίας στην υπηρεσία των εκπαιδευτικών φορέων
- ▶ Αναπαράσταση στοιχείων
- ▶ Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνίας (ΤΠΕ)
- ▶ Ψηφιακό σχολείο (ανάπτυξη δεξιοτήτων)

- ▶ Επικοινωνώ αποτελεσματικά και με ασφάλεια
- ▶ Καινοτομία/δημιουργικότητα (αναζήτηση νέων τρόπων οργάνωσης, σύνθεσης των πληροφοριών)
- ▶ Πέρα από την παραδοσιακή χρήση της έννοιας της ασφάλειας (απομάκρυνση από τα πρόσωπα/ τεχνολογία/κίνδυνοι/ υπό αμφισβήτηση)

# ΕΜΠΙΣΤΟΣΥΝΗ

- ▶ Δύσκολη η αποσαφήνιση της
- ▶ Κατάλληλη μορφή εμπιστοσύνης
- ▶ Έννοια αυτονομίας
- ▶ Τεχνολογία vs εμπιστοσύνη / τεχνογνωσία / επιχείρηση-σύνδεση/οργανισμός
- ▶ Εμπνέεται η εμπιστοσύνη;
- ▶ Όταν δείχνω την εμπιστοσύνη (μου) χάνω την αυτονομία μου;
- ▶ Παρουσία ηθικών υποχρεώσεων
- ▶ Αποδοχή αλληλεπίδρασης
- ▶ Δύναμη αξιοπιστίας



- ▶ Κατανόηση εαυτού
- ▶ Τρόπος αξιοπιστίας
- ▶ Δεν σημαίνει επανάπαυση
- ▶ Εμπλουτίζεται συνεχώς
- ▶ Συσχέτιση με την ειλικρίνεια
- ▶ Κατανόηση ορίων
- ▶ Εσωτερικές και εξωτερικές σχέσεις
- ▶ Στοιχείο κοινωνικής συμβίωσης

- ▶ Ρόλος αφοσίωσης
- ▶ Έμπρακτη έκθεση των προθέσεων μας (διορθωτικές κινήσεις)
- ▶ Επιζητώ και προσφέρω εμπιστοσύνη
- ▶ Συσχέτιση με την προσδοκία (συνεπειοκρατική σχέση)

- ▶ Είναι αξία ή συναίσθημα;
- ▶ διαφορετικές ηλικιακές ομάδες – διαφορετικοί τρόποι δόμησης της εμπιστοσύνης;
- ▶ Ποια η σχέση της εμπιστοσύνης με το φόβο;
- ▶ Είναι υποταγή;

# ΗΘΙΚΗ ΚΑΙ ΔΕΟΝΤΟΛΟΓΙΑ

- ▶ Δράση ανάδειξης ηθικών αξιών
- ▶ Θέματα ανάδειξης προβληματισμών
- ▶ ηθικό όφελος/ ασφάλεια
- ▶ Αυτονομία
- ▶ Ήθος/έθος
- ▶ Ηθική και ανθρώπινη πράξη
- ▶ Ποια είναι τα όρια των τεχνολογικών επιτευγμάτων;
- ▶ Πώς πρέπει να μεταδίδεται μια πληροφορία;

# ΗΘΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

- ▶ Μπορούμε να μιλάμε για «ηθική» των υπολογιστών;
- ▶ Είναι ηθικό δίλημμα το δικαίωμα πρόσβασης στα ΤΠΕ; (αυτοί που έχουν τη δυνατότητα vs αυτοί που δεν έχουν τη δυνατότητα)
- ▶ Ηθική για το άτομο; (επιρροή/τεχνολογία)
- ▶ Αξιοπρέπεια
- ▶ Δικαιώματα χρηστών

- ▶ Ηθική της κοινωνίας/ αντικατοπτρίζεται και στην τεχνολογία
- ▶ Ηθική/ αξίες/ ηγεσία στον εκπαιδευτικό χώρο

# ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ (DIGITAL LITERACY)

- ▶ Ηλεκτρονική ασφάλεια
- ▶ Δημιουργικότητα
- ▶ Ανάπτυξη δεξιοτήτων
- ▶ Κριτική σκέψη
- ▶ Αποτελεσματική επικοινωνία
- ▶ Δεξιότητες/ικανότητες εύρεσης/επιλογής πληροφοριών
- ▶ Συνεργατικότητα
- ▶ Πολιτισμική και κοινωνική συνεργασία



- ▶ Ετερο-αξιολόγηση
- ▶ Επικοινωνισμός, συνεργατική/διερευνητική μάθηση
- ▶ Κατασκευή νοημάτων μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας
- ▶ Επιρροή ΤΠΕ στις μαθησιακές συνήθειες
- ▶ Αναπτύσσει: Λειτουργικές δεξιότητες, δομικές και στρατηγικές δεξιότητες

- ▶ Μετάδοση αποτελεσματικής γνώσης
- ▶ Μείωση αποστάσεων (;)
- ▶ Βελτίωση της ανθρώπινης μάθησης
- ▶ Καταγραφή εμπειριών
- ▶ Εγγύτητα / απόσταση διδασκαλίας
- ▶ Εκπαιδευτική τεχνολογία (είναι η θεωρία και η εφαρμογή του σχεδιασμού, της ανάπτυξης, χρήσης, διαχείρισης, και αξιολόγησης των διαδικασιών και υλικών που αποσκοπούν στη μάθηση)

# ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

- ▶ Εκμάθηση χρήσης του Η/Υ/ πολυμέσων
- ▶ Βελτίωση μάθησης
- ▶ Απόδοση σε οποιονδήποτε τομέα
- ▶ Διαθεματική χρήση
- ▶ Ανακαλυπτική μάθηση
- ▶ Βιωματική μάθηση

# ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟΣ (δίκτυα υπολογιστών)

- ▶ Cyberspace (στην αρχή ονομάστηκε κυβερνοδιάστημα)
- ▶ Ρόλος ανθρώπων/ πράξεις
- ▶ Αόρατη/ προσβάσιμη
- ▶ Κίνδυνοι/ δυνατότητες
- ▶ Ενσυνείδητη αποτύπωση σε ηλεκτρονική μορφή σκέψεων και πράξεων /χρήση από άλλα άτομα /χρήση από τους ίδιους
- ▶ Διακίνηση/ανταλλαγή γνώσεων/πληροφοριών

- ▶ Ορισμός: «Ο κυβερνοχώρος δηλώνει το μη-φυσικό χώρο που υλοποιείται με τη βοήθεια του ηλεκτρονικού υπολογιστή».
- ▶ Σε σχέση με τον πραγματικό κόσμο ο κυβερνοχώρος περιέχει αντικείμενα (αρχεία, μηνύματα, γραφικά, κείμενα κλπ.) και διαφορετικές μορφές μετακίνησης και διάθεσης των πληροφοριών.
- ▶ Σε αντίθεση με τον πραγματικό κόσμο, δεν είναι απαραίτητη η φυσική κίνηση.
- ▶ Πλοήγηση/ μετάβαση (πληκτρολόγιο/ποντίκι)

- ▶ Ο κυβερνοχώρος αλλάζει από χώρα σε χώρα, κοινωνικά στρώματα, εργασιακά περιβάλλοντα κλπ.
- ▶ Σε μία προσπάθεια να τεθούν αυτά τα όρια, η γενικότερα αποδεκτή και κατανοητή έκφρασή του είναι το Internet (Διαδίκτυο) ενώ η πιο αυστηρή είναι η Virtual Reality.

- ▶ Ο Κυβερνοχώρος: ηλεκτρονική οπτικοποίηση δεδομένων
- ▶ Μη υπαρκτό/εξάρτηση/παροχή ηλεκτρικού ρεύματος/ δίκτυο/υπολογιστές
- ▶ Διαμόρφωση/όρια
- ▶ Δυνατότητες πέρα από το χώρο του υπαρκτού



# ΚΥΒΕΡΝΟ-ΕΚΦΟΒΙΣΜΟΣ (Cyberbullying)

- ▶ Ο όρος πρωτοεμφανίστηκε από τον Καναδό παιδαγωγό Bill Belsey (2004)
- ▶ Οποιαδήποτε μορφή εκφοβισμού μέσω του διαδικτύου
- ▶ Μορφή βίας
- ▶ Επαναλαμβανόμενη μορφή
- ▶ Κρυφό (;)

- ▶ Θυματοποίηση/ προσωπικός χώρος/ άμεση επίδραση/ παγκόσμιο επίπεδο
- ▶ Χαμηλό κόστος/ συνεχής παρουσία (<http://www.bullyingandcyber.net/el/orismos/>)
- ▶ Ανωνυμία/ ελευθερία/ ασφάλεια
- ▶ Προσωπείο/ ψεύτικη ταυτότητα –εγκληματική συμπεριφορά
- ▶ Ελάχιστα ίχνη/ αφανής/ άορατος/ δύσκολος ο εντοπισμός του/ ενίσχυση λόγω αυτών των στοιχείων των κινήσεων του/ λιγότερες αναστολές

- ▶ Μη προσωπική/άμεση επαφή/ δεν έχει άμεση αίσθηση των συνεπειών των πράξεων του/ ενίσχυση συμπεριφορών
- ▶ Ρόλος ενσυναίσθησης
- ▶ Θύτης- θύμα/ συσχέτιση/ ‘αόρατη’
- ▶ Ακούσιοι και εκούσιοι μάρτυρες/ μπορεί να μην γνωρίζουν το θύμα/(bystanders), διακρίνονται σε δυο μεγάλες κατηγορίες. α. οι *επιβλαβείς* για το θύμα, (εκφράζουν τέτοια συμπεριφορά) είτε εκφράζονται θετικά ενώ πρόκειται για εκληματική συμπεριφορά είτε παραμένουν αδιάφοροι και οι β. οι *βοηθοί παρατηρητές* που αντιδρούν άμεσα και κινητοποιούν περισσότερα άτομα για την καταπολέμηση του φαινομένου ( <http://www.bullyingandcyber.net/el/orismos/> )

- ▶ Διαδίκτυο/ επαναληψιμότητα/ κοινωνικά δίκτυα/ αναρτήσεις (σε ένα blog, στο YouTube, στο Facebook κλπ.)
- ▶ Διαθεσιμότητα αναρτήσεων /μεγάλη προβολή/ αντίκτυπος το θύμα/μη μετρήσιμες συνέπειες για το θύμα
- ▶ ύπαρξη δυσανάλογης δύναμης μεταξύ θύτη και θύματος/ μέσω των ηλεκτρονικών μέσων ακόμη και ένα άτομο χωρίς ιδιαίτερες σωματικές ικανότητες μπορεί να γίνει θύτης σε μεγάλο αριθμό ατόμων

- ▶ Αύξηση του φαινομένου
- ▶ Τα αγόρια μεγαλύτερη ροπή
- ▶ Υπάρχει συγκεκριμένο νομοθετικό πλαίσιο ρύθμισης (safeline.gr, 2016),/ δεν είναι ενιαίο για όλα τα κράτη παγκοσμίως ή τουλάχιστον για τα κράτη που έχουν υπογράψει τη Σύμβαση για το έγκλημα στον κυβερνοχώρο του Συμβουλίου της Ευρώπης
- ▶ «ύπαρξη νομικών κενών που καθιστούν δυσχερή την ποινική αντιμετώπιση κολάσιμων συμπεριφορών τόσο διασυνοριακά όσο και μέσα σε μια επικράτεια»

- ▶ Τρεις βασικοί φορείς είναι οι πυλώνες στήριξης οι οποίοι, με την παροχή σφαιρικής και αποτελεσματικής εκπαίδευσης και ενημέρωσης, μπορούν να αποτελέσουν στήριγμα στην αντιμετώπιση του φαινομένου:
- ▶ οι γονείς (ενημέρωση σχετικά με νέες τεχνολογίες)
- ▶ οι εκπαιδευτικοί (εγρήγορση για κάθε περιστατικό / αποτελεσματικότητα / πρόληψη σε επίπεδο συνειδητοποίησης του φαινομένου και της διαδικτυακής παρενόχλησης)
- ▶ και τα ίδια τα παιδιά / έφηβοι (υπευθυνότητα)

- ▶ **Παιδιά:** να αναφέρουν περιστατικά κυβερνοεκφοβισμού είτε ως θύματα είτε ως απλοί παρατηρητές σε εξειδικευμένους φορείς και κατάλληλους ειδικούς όπως:
- ▶ στη γραμμή βοήθειας του Ελληνικού Κέντρου Ασφαλούς Διαδικτύου ([helpline.gr](http://helpline.gr)),
- ▶ στη γραμμή καταγγελιών Saferline ή/και στις αρμόδιες Αρχές, όπως η Μονάδα Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος



- ▶ κυβερνο-εκφοβισμός (cyberbullying),
- ▶ ηλεκτρονικός εκφοβισμός (electronic bullying),
- ▶ διαδικτυακός εκφοβισμός (internet bullying / online bullying),
- ▶ ή τεχνολογικός εκφοβισμός

- ▶ Σχολική βία και παραβατικότητα (συμπεριφορά που είναι αντίθετη με το αξιακό σύστημα του σχολείου)
- ▶ Σχολικός εκφοβισμός/προληπτική επιθετική συμπεριφορά
- ▶ Σωματική και ψυχική υγεία των μαθητών
- ▶ Το φαινόμενο εμφανίζεται λιγότερο συχνά στις Μεσογειακές χώρες, εξαιτίας της καθυστερημένης ενσωμάτωσης των ΤΠΕ σε σύγκριση με άλλες Δυτικές χώρες

- ▶ Όπως και στον σχολικό εκφοβισμό, 3 είναι οι βασικοί ρόλοι (περιστατικά κυβερνο-εκφοβισμού)
- ▶ α) το άτομο που είναι δημιουργός της επιθετικής συμπεριφοράς και την ολοκληρώνει (θύτης), β) ο αποδέκτης (θύμα) και γ) οποιοσδήποτε άλλος που απλά μένει αμέτοχος/δεν αντιδρά στα γεγονότα
- ▶ Πρόσφατες έρευνες καταδεικνύουν ότι παρόμοια με το σχολικό εκφοβισμό, στον ΚΕ εμπλέκονται και μαθητές οι οποίοι δρουν στα περιστατικά ταυτόχρονα ως θύτες και ως θύματα (θύτης-θύμα)

- ▶ δυνατότητα ανωνυμίας και/ή ψευδωνυμίας που προσφέρει το διαδίκτυο
- ▶ η ασύγχρονη επικοινωνία
- ▶ η εξίσωση της κοινωνικής θέσης και ισχύος μεταξύ των χρηστών
- ▶ η διασχιστική φαντασία
- ▶ έλλειψη επίβλεψης των παιδιών
- ▶ Διεθνή ερευνητικά δεδομένα υποδεικνύουν την επίδραση του φύλου και της ηλικίας των μαθητών στη συμμετοχή σε περιστατικά κυβερνοεκφοβισμού

- ▶ τα αγόρια έχουν μεγαλύτερη τάση για επιθετικά φαινόμενα τύπου ‘happy slapping’ (σκηνοθεσία σωματικής επίθεσης/μαγνητοσκόπηση/εξευτελισμός/διασυρμός/διάδοση αρχειακού υλικού μέσω του Διαδικτύου)

- ▶ Σύμφωνα με έρευνες: «ο ΚΕ αυξάνεται με την ηλικία των μαθητών, καθώς κυμαίνεται σε μικρά ποσοστά στις μεσαίες τάξεις του δημοτικού σχολείου ενώ αυξάνεται στις τελευταίες τάξεις μέχρι τις αρχές του Γυμνασίου και κλιμακώνεται στο τέλος του Γυμνασίου και στις αρχές του Λυκείου, δηλαδή στις ηλικίες των 15-16 χρονών

- ▶ Κοινωνική συμπεριφορά/ενσυναίσθηση
- ▶ γνωστική (ικανότητα κατανόησης των συναισθημάτων του άλλου)
- ▶ συναισθηματική (συμμετοχή στη συναισθηματική κατάσταση του άλλου)



- ▶ Αδυναμία των μαθητών να κατανοήσουν τη σημασία της πράξης τους (μη λεκτικά σήματα της διαδικτυακής επικοινωνίας)
- ▶ εκδίκηση των μαθητών που έχουν υποπέσει θύματα εκφοβισμού (σχολικό ή μέσω διαδικτύου)

- ▶ τα θύματα εκφοβισμού / έλλειψη απαραίτητων αμυντικών μηχανισμών για να αντιδράσουν
- ▶ Έλλειψη κοινωνικών δεξιοτήτων
- ▶ Διέξοδο μέσω διαδικτύου/ αντιμετώπιση άγχους που τους έχει δημιουργηθεί

# ΑΦΗΓΗΣΗ

- ▶ Πολιτισμικό περιβάλλον/στοιχεία διάδοσης
- ▶ Επικοινωνία/συναίσθημα
- ▶ Μορφωτικό και ψυχαγωγικό εργαλείο
- ▶ Συμμετοχική διαδικασία/αλληλεπίδραση
- ▶ αφηγητής/ακροατής/περιεχόμενο  
(προφορικός και γραπτός λόγος)
- ▶ Ενεργοποίηση φαντασίας/αντίληψη των  
ιδίων συναισθημάτων
- ▶ Καλύτερη/ευκολότερη/αποτελεσματικότερη  
αφομοίωση πληροφοριών

# ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ

- ▶ Εισαγωγική αναφορά στην έννοια της αφήγησης
- ▶ Παρουσίαση της δύναμης και των πιθανοτήτων των ψηφιακών αφηγήσεων
- ▶ Αναφορά στη μεθοδολογία της δημιουργίας των ψηφιακών ιστοριών
- ▶ Αναφορά στον τρόπο χρήσης των τεχνολογιών
- ▶ Επισκόπηση όλων των παραμέτρων των αφηγήσεων
- ▶ Πώς να δημιουργούμε μια ψηφιακή αφήγηση
- ▶ Ηθικές και δεοντολογικές προεκτάσεις
- ▶ Αναφορά στο ρόλο των τεχνολογικών επιτευγμάτων

ΣΚΟΠΟΙ

ΣΥΝΟΨΗ

# ΑΦΗΓΗΣΗ

- ▶ Παραδοσιακή vs ψηφιακή αφήγηση (χρήση πολυμέσων)
- ▶ Δεξιότητες/διαμόρφωση γνώσεων/μεταβίβαση γνώσεων/στάσεων/αξιών
- ▶ Ενίσχυση κοινωνικότητας/κοινωνική πρακτική
- ▶ Διαπαιδαγώγηση/μέρος και της παραδοσιακής εκπαιδευτικής διαδικασίας/εκπαιδευτικό σύστημα

- ▶ Αφήγηση ως «παραμυθία»/θεραπευτικός ρόλος και για αφηγητή και για ακροατή
- ▶ Αναπαραστάσεις σε σπήλαια
- ▶ Προφορική αφήγηση (κατάλληλο μουσικό όργανο/μουσική επένδυση)
- ▶ Αφήγηση: η εξιστόρηση μιας σειράς συμβάντων, που διαπράττουν/συμμετέχουν οι ήρωες της ιστορίας και μεταβάλλουν μια αρχική κατάσταση πραγμάτων και ενεργειών

- ▶ Πράξη επικοινωνίας (πομπός = αφηγητής, δέκτης= ακροατήριο)
- ▶ «Καθολική αρχή της είναι οι σχέσεις αιτιότητας, δηλαδή οι τρόποι με τους οποίους μια κατάσταση ή ένα συμβάν επηρεάζει τους όρους εμφάνισης μιας άλλης κατάστασης ή συμβάντος».
- ▶ Προσαρμογή στα νέα δεδομένα (σύγχρονες κοινωνίες (ΜΜΕ, κινηματογραφικές αφηγήσεις/ χρήση αφηγηματικών τεχνικών)

- ▶ Αφήγημα- αφηγητής- αφήγηση
- ▶ Ιστορική αφήγηση
- ▶ Πολλές φορές -μη αισθητή ύπαρξη αφηγητή
- ▶ πραγματικός αφηγητής/πρωταγωνιστικό ή δευτερεύοντα ρόλο
- ▶ Ομο-διηγητικός/ετεροδιηγητικός/παντογνώστης αφηγητής



- ▶ Πλασματική vs πραγματική (βίωμα)
- ▶ Αφήγημα γεγονότων/ αφήγημα λόγων
- ▶ Μηδενική εστίαση (παντογνώστης)/ εξωτερική εστίαση (ο αφηγητής ξέρει λιγότερα από τα πρόσωπα)/ εσωτερική εστίαση (η αφήγηση παρακολουθεί ένα από τα πρόσωπα ή ο αφηγητής ξέρει τόσα, όσα και το πρόσωπο από τη σκοπιά του οποίου αφηγείται)

- ▶ Χρόνος αφήγησης (παρελθόν –παρόν– μέλλον)
- ▶ Αναδρομές–in media res (στη μέση των γεγονότων)– εγκιβωτισμός (μια κύρια αφήγηση)– παρέκβαση– προσήμανση– προοικονομία
- ▶ Αφηγητικοί τρόποι: διάλογος, περιγραφή, σχόλια, ελεύθερος πλάγιος λόγος, εσωτερικός μονόλογος

# Η ΑΦΗΓΗΣΗ ΣΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

- ▶ Μορφή ψυχαγωγίας/ αποτελεσματικότητα στην εκπαιδευτική διαδικασία
- ▶ Διάχυση ψηφιακού λόγου στην εκπαίδευση
- ▶ Larry Brooks (βασική ιδέα-χαρακτήρες-θέμα-δομή-οπτικοποίηση-ήχος)
- ▶ Βασική ιδέα: το μήνυμα (ευδιάκριτο), που θέλει να μεταδοθεί
- ▶ Χαρακτήρες: πρωταγωνιστές/ ρόλος
- ▶ Θέμα: το σενάριο για την ανάδειξη της ιδέας
- ▶ Δομή: αλληλουχία γεγονότων

- ▶ Οπτικοποίηση: εμφαντικότητα στον τρόπο παρουσίασης της ιδέας αλλά και εκφραστικότητα σώματος και προσώπου/αλληλεπίδραση με το ακροατήριο
- ▶ Ήχος: προσελκύει το ενδιαφέρον/ καλύτερη απόδοση της ιστορίας/ τόνος αφηγητή/ δημιουργεί κλίμα επικοινωνίας

# ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ

- ▶ Ως ψηφιακή αφήγηση στο πλαίσιο αυτού του σεμιναρίου εννοούμε ένα είδος σύντομης αφήγησης, που συνδυάζει την παραδοσιακή προφορική αφήγηση, συνήθως σε πρώτο πρόσωπο υπό τη μορφή προσωπικής ιστορίας, με ψηφιακά μέσα
- ▶ Virtual reality (εικονική πραγματικότητα)

- ▶ Έκφραση ιστοριών «πρώτου προσώπου» παρέχοντας φωνή για την έκφραση διαφόρων προσωπικών ή μη εμπειριών
- ▶ Διαμορφώνει την ατομική και την κοινωνική ταυτότητα
- ▶ Ιστορίες εκφράζονται, διαμηνύονται και μεταφέρουν στοιχεία των προσωπικών ταυτοτήτων και για την ανακάλυψη της προσπάθειας για ενδοσκόπηση

- ▶ Έκφραση δημοκρατικών αρχών (πλαίσιο αναφοράς)
- ▶ Διαδραστικό και συνεργατικό (φέρνει άτομα μαζί/παράγει/μοιράζεται στοιχεία /εκφράζει ένα κοινό αίσθημα)
- ▶ Προσβάσιμο (χρήση τεχνολογικών μέσων)

# Digital Stories

- ▶ παραδοσιακή μορφή
- ▶ Δημιουργεί συνεκτικότητα και επαφή
- ▶ Δημιουργεί πολιτιστική συνέχεια και μνήμη
- ▶ Δημοκρατικός τρόπος επαφής με την εξουσία και την «πηγή»
- ▶ Επιτρέπει αντιπαραβολές
- ▶ Ευκολία πρόσβασης/πηγές γνώσης

Storytelling

Web 2.0



# ΧΡΗΣΙΜΟΤΗΤΑ

- ▶ Προσφέρει βήμα έκφρασης σε μειονότητες
- ▶ Εκφράζει τις τοποθετήσεις των νέων
- ▶ Δημόσια υγεία /επιτρέπει στον ασθενή να γίνει «ειδικός»/εκφραστής της εμπειρίας του
- ▶ Αυθεντικός τρόπος έκφρασης σχολικών προσπαθειών όπου οι μαθητές θα μπορούν να εκφράζουν/αντικατοπτρίζουν τι έχουν κατανοήσει από το μάθημα

- Αυξάνει την αίσθηση της υπευθυνότητας τους
- Υποβάλλει τους μαθητές στη διαδικασία να μοιράσουν ρόλους και υποχρεώσεις τις οποίες πρέπει να φέρουν σε πέρας
- Βελτιώνονται οι γλωσσικές τους ικανότητες
- Βοηθά τους μαθητές να μετατρέψουν την ιδέα που έχουν σε πράξη

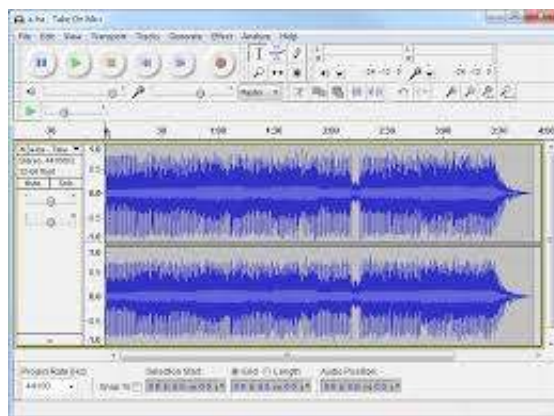
- ▶ Γλωσσική επικοινωνία
- ▶ Ψηφιακή ικανότητα
- ▶ Πρωτοβουλία
- ▶ Πολιτιστική έκφραση
- ▶ Κοινωνικές δεξιότητες

- ▶ Κεντρίζω το ενδιαφέρον με μια ερώτηση κλειδί/διατηρώ την αγωνία/απάντηση στο τέλος της ιστορίας
- ▶ Προσωποποίηση
- ▶ Στοιχεία επιβοηθητικά για την ιστορία



Ψηφιακή ιστορία:

Powerpoint  
Movie Maker  
Audacity,  
Green screen



# ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ

- ▶ Still by Anisa Ibrahim (Islamophobia)
- ▶ the story of my story by K (immigrant experience)
- ▶ My Little Niece from the Asian Women's Shelter (abuse)
- ▶ Myrta's Story (migrant worker)
- ▶ Participant/Observation by Wynne Maggi

# ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΟΣΙΑ ΥΓΕΙΑ

- ▶ All the truly important things by Eric Zheng
- ▶ It's all in a Name by Saashley
- ▶ Deep Water by Cindy Lollar



# ΒΑΣΙΚΑ ΒΗΜΑΤΑ

- ▶ Γράφουμε ένα κείμενο 300–500 λέξεις (αναδιαμορφώνουμε, αλλάζουμε κλπ)
- ▶ Επιλογή εικόνων
- ▶ Storyboarding (βάζουμε εικόνες και κείμενο μαζί)
- ▶ Διαμόρφωση/χρήση τεχνολογίας
- ▶ Διάδοση (ατομικά/ Διαδίκτυο)

# ΕΞΑΣΚΗΣΗ

- ▶ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ  
ΙΣΤΟΡΙΑ

# Πώς μπορώ να βοηθήσω τους άλλους να πουν την ιστορία τους

- ▶ Επεξήγηση βημάτων (έκφραση εμπειριών)
- ▶ Προσωπικά βιώματα/ επαφές/κοινωνικότητα
- ▶ Δημιουργία καλών βάσεων για κάθε ιστορία/δημιουργία ιστοριών ανοιχτών σε σκέψεις
- ▶ Καλός ακροατής

# ΗΘΙΚΕΣ ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ

- ▶ Digital Storyteller's Bill of Rights
- ▶ ΑΔΕΙΑ ΧΡΗΣΗΣ ΕΙΚΟΝΩΝ
- ▶ ΑΔΕΙΑ/ΣΥΝΑΙΝΕΣΗ ΧΡΗΣΗΣ ΠΡΟΣΩΠΩΝ
- ▶ ΕΙΔΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ

# ΣΥΛΛΟΓΕΣ

- ▶ [www.silencespeaks.org](http://www.silencespeaks.org)
- ▶ [www.storiesforchange.net](http://www.storiesforchange.net)
- ▶ [www.generationfive.org](http://www.generationfive.org)

# Software για τη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων

- ▶ Η λίστα αλλάζει συνεχώς ανάλογα με την πρόοδο της τεχνολογίας. Να επιλέγετε την ευκολότερη και αυτή που είναι περισσότερο προσβάσιμη σε σας και καλύπτει τις ανάγκες σας.
- ▶ iOS apps:
  - Adobe Voice (iPad) – Free.
  - StoryRobe (iOS) – very basic, easy to use. Just a voice-over and images.
  - SonicPics (iOS) – also very easy, this app lets you have a voice-over and a music soundtrack

# Software

- ▶ WeVideo (PC or Mac; mobile app iOS or Android). Web based video editor. Η δουλειά που γίνεται παραμένει στο «Cloud», οπότε δεν χρειάζεται κάποιος έξτρα μνήμη και είναι προσβάσιμο από παντού. Αν θέλετε να αποφύγετε το «Cloud», μπορεί κάποιος με έναν λογαριασμό για 5 λεπτά να έχει χρόνο το μήνα. Μπορεί να αγοράσει περισσότερο αν θέλει.
- ▶ iMovie (Mac; iOS)
- ▶ PhotoStory 3 (PC), Windows Movie Maker (PC)

[https://www.youtube.com/watch?v=AadfSLxmKj4&index=5&list=LLabZcqygvvNH9U0ejEB0\\_9A](https://www.youtube.com/watch?v=AadfSLxmKj4&index=5&list=LLabZcqygvvNH9U0ejEB0_9A)

<https://www.lynda.com/Final-Cut-Pro-tutorials/Final-Cut-Pro-X-EssentialTraining/117532-2.html>

- Παραδείγματα ψηφιακών ιστοριών:

<http://www.storycenter.org/stories/>

- Χρήσιμες ομιλίες του Tedx για το storytelling:

[https://www.youtube.com/watch?v=6Bo3dpVb5jw&list=LLabZcqygvvNH9U0ejEB0\\_9A&index=6](https://www.youtube.com/watch?v=6Bo3dpVb5jw&list=LLabZcqygvvNH9U0ejEB0_9A&index=6)

<https://www.youtube.com/watch?v=sh1-9xMZifQ>



- ▶ **Introduction to storytelling,**  
<https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/storytelling/we-are-all-storytellers/v/storytelling-introb>
- ▶ <http://www.thepowerofstorytelling.org/the-story17-aftermovie-is-here/>
- ▶ <https://www.ted.com/topics/storytelling>
- ▶ [https://www.ted.com/talks/joe\\_sabia\\_the\\_technology\\_of\\_storytelling](https://www.ted.com/talks/joe_sabia_the_technology_of_storytelling)

- Χρήσιμες ομιλίες του Tedx για το storytelling:

[https://www.youtube.com/watch?v=2s7-Ghrzx3E&index=7&list=LLabZcgygvvNH9U0ejEB0\\_9A](https://www.youtube.com/watch?v=2s7-Ghrzx3E&index=7&list=LLabZcgygvvNH9U0ejEB0_9A)

<https://www.youtube.com/watch?v=TZGnxU2wz7w>

- The art of storytelling in Flanders and Europe:

<http://www.alden-biesen.be/en/storytelling-castle/art-storytelling-flanders-and-europe>

- Stories for learning in European schools:

[http://www.storiesforlearning.eu/?page\\_id=37&lang=en](http://www.storiesforlearning.eu/?page_id=37&lang=en)

- ▶ [https://www.ted.com/talks/chimamanda\\_adi\\_chie\\_the\\_danger\\_of\\_a\\_single\\_story?referrer=playlist-how\\_to\\_tell\\_a\\_story](https://www.ted.com/talks/chimamanda_adi_chie_the_danger_of_a_single_story?referrer=playlist-how_to_tell_a_story)
- ▶ <http://www.tracscotland.org/tracs/storytelling/about-storytelling>
- ▶ <https://hbr.org/2003/06/storytelling-that-moves-people>