

Διαθεματικές Προσεγγίσεις Ψηφιακής Αφήγησης με το Ψηφιακό Θέατρο Σκιών eShadow

N. Μουμουτζής¹, Α. Μωραΐτη¹, Μ. Χριστουλάκης¹, Α. Πιτσιλαδής¹,
Γ. Μαραγκουδάκης¹, Γ. Σηφάκης¹, Σ. Χριστοδουλάκης¹

¹ Εργαστήριο Διανεμημένων Πληροφοριακών Συστημάτων & Εφαρμογών Πολυμέσων της Σχολής Ηλεκτρονικών Μηχ/κών και Μηχ/κών Υπολογιστών του Πολυτεχνείου Κρήτης
nektar@ced.tuc.gr, argyro.moraiti@gmail.com, christoulakis@ced.tuc.gr, pitsilad@ced.tuc.gr,
imarag@ced.tuc.gr, i_sifakis@hotmail.com, stavros@ced.tuc.gr

Περίληψη

Η ψηφιακή αφήγηση είναι ένα ισχυρό εκπαιδευτικό εργαλείο καθώς προσφέρει τη δυνατότητα στους μαθητές να σχεδιάζουν, να δημιουργούν και να παρουσιάζουν ιστορίες αναπτύσσοντας μια σειρά από δεξιότητες, συμπεριλαμβανομένων του γραπτού και προφορικού λόγου, της παρουσίασης, της οργάνωσης, της έρευνας, καθώς και διαπροσωπικές και τεχνολογικές δεξιότητες.

Στην εργασία αυτή παρουσιάζουμε μια νέα μορφή ψηφιακής αφήγησης και ειδικότερα μια μορφή δραματοποιημένης ψηφιακής αφήγησης η οποία εμπνέεται από την πλούσια παράδοση του θεάτρου σκιών. Συνδυάζει μια σειρά εργαλείων ανοικτού λογισμικού για την παραγωγή ψηφιακών παραστάσεων και καλύπτει πέντε διακριτά στάδια: Σενάριο, προ-παραγωγή, γυρίσματα, μετά-παραγωγή και διανομή. Σε κάθε στάδιο περιλαμβάνονται εργασίες που αξιοποιούν τα ανάλογα εργαλεία (επεξεργασίας κειμένου, επεξεργασίας εικόνας, επεξεργασίας ήχου, επεξεργασίας video) τα οποία μπορούν να επιλεγούν από ένα ευρύ φάσμα εργαλείων ΕΛΛΑΚ. Τα εργαλεία αυτά συνδυάζονται με ένα εξειδικευμένο λογισμικό δημιουργίας φιγυρών του ψηφιακού θεάτρου σκιών καθώς και λογισμικό για την οργάνωση και καταγραφή των σκηνών της ψηφιακής παράστασης.

Abstract

Digital storytelling is a powerful educational tool offering to children the possibility to design, create and present their own stories and develop many skills including literacy, presentation and communication skills as well as inquiry-based learning and digital skills.

In this paper we present a new way of digital storytelling, a form of dramatized storytelling inspired by the rich tradition of shadow theater. This form of storytelling combines a number of FOSS tools for the production of the digital stories covering all five phases of film making: scenario development, pre-production, production, post-production and distribution. In each phase, FOSS tools are used to enable word processing, image processing, audio processing and video processing. These tools are complemented by special software for (a) the creation of digital shadow figures, and (b) the organization and recording of the scenes of the digital story.

Λέξεις κλειδιά: ψηφιακή αφήγηση, θέατρο σκιών, διαθεματικότητα

1. Εισαγωγή

Στην παρούσα εργασία παρουσιάζουμε το eShadow, μια πρωτοποριακή εφαρμογή εμπνευσμένη από το παραδοσιακό Ελληνικό Θέατρο Σκιών. Το eShadow εκκινεί από την πλούσια παράδοση του θεάτρου σκιών και αξιοποιεί τις σύγχρονες τεχνολογίες του διαδικτύου και των διαδραστικών γραφικών για να διαμορφώσει μια δημιουργική ψηφιακή πλατφόρμα εναρμονισμένη με τις σύγχρονες τάσεις διαθεματικής μάθησης. Η επιλογή του θεάτρου σκιών ως μοντέλου για τη διαμόρφωση αυτής της ψηφιακής πλατφόρμας απηχεί, μεταξύ των άλλων, την ανάγκη να υποστηριχθεί η μάθηση με τρόπους που έχουν νόημα για τους συμμετέχοντες, εκπαιδευτικούς και μαθητές.

Πραγματικά, το θέατρο σκιών έχει αποδείξει από πολύ παλιά ότι έχει να προσφέρει πολλά στον αναπτυσσόμενο άνθρωπο. Είναι ένα μέσο (media) με ιδιαίτερη εκπαιδευτική αξία (Γιαννίρης, 2005) όπως έχει αναγνωριστεί και στα πλαίσια των επίσημων αναλυτικών προγραμμάτων, ιδίως του δημοτικού σχολείου. Το γεγονός αυτό συνδέεται με τη δυνατότητα του θεάτρου σκιών να ενεργοποιεί τα παιδιά (και τους ενήλικες) και να προωθεί τη δημιουργικότητά τους: Βρίσκουν τους δικούς τους τρόπους μίμησης, δημιουργούν αυθόρμητους διαλόγους, εμπνέονται και μεταδίδουν τα δικά τους μηνύματα, σκηνοθετούν, γίνονται σκηνογράφοι και ηθοποιοί, ζωγραφίζουν, τραγουδούν, ενισχύουν την αυτοπεποίθησή τους δίνοντας ζωή στις φιγούρες, αυτοσχεδιάζουν και δημιουργούν τις δικές τους ιστορίες. Με αυτόν τον τρόπο ασκούνται ψυχαγωγικά στη δημιουργία θεατρικού λόγου, καλλιεργούν τον προφορικό λόγο και αναπτύσσουν με πολλαπλούς τρόπους τη νοημοσύνη τους (multiple intelligences). Επιπλέον εξοικειώνονται με τη διαδικασία έρευνας και άντλησης στοιχείων και πληροφοριών προς δημιουργική αξιοποίηση με στόχο τη μάθηση (inquiry-based learning). Εκφράζονται μέσα από τη ζωγραφική, τη σχεδίαση, τις κατασκευές και άλλες εικαστικές δημιουργίες. Τους δίνεται, επίσης, η ευκαιρία να γνωρίσουν την ιδιαίτερη ταυτότητα λαών και περιοχών μέσα από τις μουσικές, γλωσσικές και εν γένει πολιτιστικές ιδιαιτερότητες συγκεκριμένων χαρακτήρων.

Η ψηφιακή εκδοχή του θεάτρου σκιών εμπλουτίζει αυτά τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της παραδοσιακής μορφής του με στοιχεία που αφορούν τις νέες τεχνολογίες και προσφέρει τη δυνατότητα στους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς να ασκηθούν δημιουργικά όχι μόνο στις παραδοσιακές δραστηριότητες που αφορούν την προετοιμασία και τη παρουσίαση μιας ιστορίας του θεάτρου σκιών αλλά και σε δραστηριότητες παραγωγής ψηφιακού πολυμεσικού περιεχομένου. Διαμορφώνει, τελικά, ένα παιδαγωγικά πλούσιο πλαίσιο διαθεματικής μάθησης που συνδυάζει με τρόπο ελκυστικό για τους μαθητές την παράδοση με τη σύγχρονη τεχνολογία.

Στις ενότητες που ακολουθούν, παρουσιάζουμε αρχικά την έννοια της διαθεματικότητας και τον τρόπο με τον οποίο υλοποιείται δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στις θεματοκεντρικές εφαρμογές. Στη συνέχεια, παρουσιάζουμε το συνολικό πλαίσιο δημιουργικής μάθησης το οποίο υποστηρίζεται με το eShadow και περιγράφουμε

τους τρόπους με το οποίο αυτό μπορεί να προσαρμοστεί στις ιδιαίτερες απαιτήσεις μιας τάξης και να υποστηριχτεί από εργαλεία ελεύθερου λογισμικού. Ακολούθως, δίνουμε παραδείγματα από συγκεκριμένες διαθεματικές δραστηριότητες που έχουν αξιοποιήσει αυτό το γενικό πλαίσιο είτε συνολικά είτε κατά τμήματα. Τέλος, παρουσιάζουμε τα κυριότερα συμπεράσματα από τη μέχρι σήμερα εμπειρία αξιοποίησης του eShadow και καταγράφουμε τις κυριότερες επεκτάσεις που σχεδιάζουμε για το άμεσο μέλλον.

2. Διαθεματικότητα και θεματοκεντρικότητα

Η διαθεματικότητα αποτελεί, τα τελευταία χρόνια, μια σημαντική παράμετρο που συνδέεται με την εκπαιδευτική καινοτομία και δίνει τη δυνατότητα σε εκπαιδευτικούς και μαθητές να υπερβούν τα στεγανά των επιμέρους γνωστικών αντικειμένων. Να προσεγγίσουν τη γνώση με τρόπους που αναδεικνύουν την αυτενέργεια των μαθητών και καθιστούν ορατή τη στενή σχέση των επί μέρους γνωστικών πεδίων. Είναι ενδιαφέρον να επισημανθεί ότι η διαθεματικότητα, ως εκπαιδευτική φιλοσοφία, μπορεί να ανιχνευθεί ακόμη και στα έργα του Πλάτωνα, όπως υπογραμμίζουν οι Αντωνιάκης και Χιωτάκη (2007 σ. 107):

Ο Πλάτων στην Πολιτεία αντιτίθεται στην κατηγοριοποίηση των διδασκόμενων μαθημάτων σε διακριτά και αυτοτελή. Προτείνει ως αναγκαία τη συσχέτιση των επιμέρους γνωστικών αντικειμένων, σε κοινή αναφορά προς τη βαθύτερη φύση της πραγματικότητας, συνθέτοντας έτσι μια ενιαία και αρμονική ενότητα. “[...] τά τε χύδην μαθήματα παισίν ἐν τῇ παιδείᾳ γενόμενα τούτοις συνακτέον εἰς σύννοσιν οἰκειότητός τε ἀλλήλων τῶν μαθημάτων καὶ τῆς τοῦ ὄντος φύσεως.”

Αυτήν ακριβώς την εκπαιδευτική φιλοσοφία που υπερβαίνει τον παραδοσιακό κατακερματισμό των γνωστικών αντικειμένων, υιοθετεί και προωθεί το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ). Το ΔΕΠΠΣ τέθηκε σε ισχύ το 2003 και συμπλήρωσε το Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΕΠΠΣ) του 1999. Με το ΔΕΠΠΣ δόθηκε, ιδίως στους εκπαιδευτικούς των Δημοτικών Σχολείων, μεγαλύτερη ελευθερία κινήσεων και πρωτοβουλιών όσον αφορά τη διαθεματική προσέγγιση της γνώσης.

Όπως επισημαίνεται και από την Κουλουμπαρίτη (2005) το ΔΕΠΠΣ υλοποιεί τη διαθεματικότητα με τρεις τρόπους: (α) την ενδοκλαδική συνοχή εντός κάθε γνωστικού αντικειμένου, (β) τις διακλαδικές συσχετίσεις μεταξύ γνωστικών αντικειμένων και (γ) με τις θεματοκεντρικές εφαρμογές οι οποίες αποτελούν και την βέλτιστη μορφή διαθεματικότητας καθώς το θέμα λειτουργεί ως το οργανωτικό επίκεντρο της μαθησιακής διαδικασίας. Το θέμα μπορεί να είναι ένα αυθεντικό πρόβλημα, ένα ερώτημα που συνδέεται με γενικότερες κοινωνικές αξίες, ηθικά διλήμματα, εμπειρίες κ.λ.π. Κατά την επεξεργασία του, οι μαθητές, με την

υποστήριξη του εκπαιδευτικού, αναλαμβάνουν ποικίλες δραστηριότητες και οικοδομούν γνώσεις και δεξιότητες που συνδέονται με επί μέρους γνωστικά αντικείμενα. Έτσι, οικειοποιούνται δημιουργικά και επεξεργάζονται αυτό που παραδοσιακά αποτελεί την “διδασκαλία ύλη”. Αυτό γίνεται όχι μεμονωμένα και αφηρημένα, όπως στη παραδοσιακή διδασκαλία, αλλά σε σχέση με το συγκεκριμένο θέμα και τις ανάγκες που προκύπτουν κατά την επεξεργασία του. Συνακόλουθα, οι μαθητές ανακαλύπτουν και μετασχηματίζουν γνώσεις μέσα από την ενεργό εμπλοκή τους υπερβαίνοντας το ρόλο του παθητικού δέκτη πληροφοριών τις οποίες η παραδοσιακή διδασκαλία τους καλεί να αποστηθίσουν και να συσσωρεύσουν.

Περαιτέρω, η Κουλουμπαρίτη (2005) επισημαίνει ότι η διαθεματικότητα συνδέεται με διαθεματικές δεξιότητες - γραμματισμούς που έχουν καθολικό χαρακτήρα και διατρέχουν όλα τα γνωστικά αντικείμενα:

- **Εγγραμμτισμός:** Κατανόηση και παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου.
- **Γραμματισμός στα μαθηματικά:** Αποτελεσματική χρήση των αριθμών στην επίλυση μαθηματικών προβλημάτων.
- **Γραμματισμός στις κοινωνικές δεξιότητες:** Συνεργασία με άλλα άτομα για την εκτέλεση ενός έργου.
- **Επιστημονικός γραμματισμός:** Χρήση επιστημονικών εννοιών και εφαρμογή της επιστημονικής μεθόδου έρευνας
- **Ηλεκτρονικός γραμματισμός:** Επικοινωνία με την υποστήριξη της σύγχρονης τεχνολογίας.
- **Γραμματισμός στις μεταγνωστικές δεξιότητες:** Επιλογή κατάλληλων στρατηγικών για την επίλυση προβλημάτων και αυτοδιόρθωση.

Το eShadow υιοθετεί και υποστηρίζει ακριβώς αυτή την προσέγγιση της διαθεματικότητας μέσα από τη θεματοκεντρικότητα καθώς αναδεικνύει εξίσου ενδοκλαδικές και διακλαδικές συσχετίσεις και βοηθά του μαθητές να αναπτύξουν καθολικές δεξιότητες. Στην επόμενη ενότητα παρουσιάζουμε το eShadow και στη συνέχεια δίνουμε παραδείγματα θεματοκεντρικής αξιοποίησής του στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

3. Το eShadow και ο eShadow editor

Το eShadow παρέχει ένα περιβάλλον ψηφιακής αφήγησης με ιδιαίτερα και μοναδικά χαρακτηριστικά. Κυριότερο αυτών είναι η ρεαλιστική εξομοίωση της κίνησης των φιγούρων του θεάτρου σκιών (εικόνα 1). Όλες οι κινήσεις των κομματιών των φιγούρων βασίζονται σε μια μηχανή φυσικής που εξομοιώνει τις φυσικές ιδιότητες των πραγματικών φιγούρων. Όπως σχολίασαν και οι επαγγελματίες καραγκιοζοπαίχτες που συνέβαλαν στην ανάπτυξη του eShadow, η κίνηση των φιγούρων είναι εξαιρετικά φυσική.



Εικόνα 1: Σκηνή με δύο φιγούρες από το eShadow. Οι φιγούρες και τα σκηνικά έχουν ψηφιοποιηθεί από αυθεντικές δημιουργίες του Καραγκιοζοπαίχτη κ. Νίκου Μπλαζάκη.

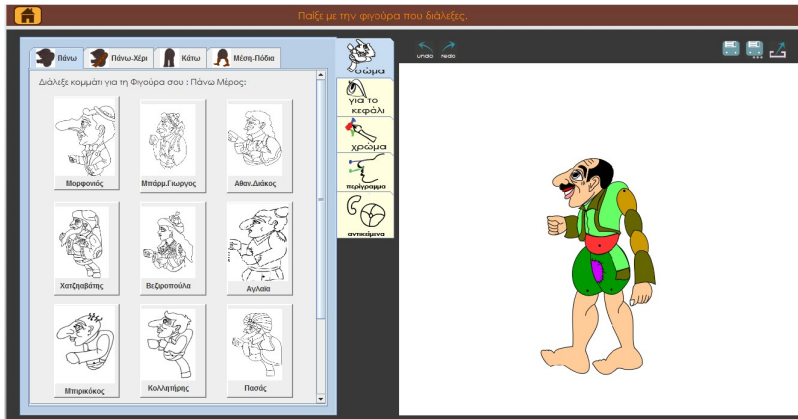
Το eShadow παρέχει στους χρήστες του δύο τρόπους χρήσης: (α) μέσω εφαρμογής που εγκαθίσταται στον υπολογιστή (desktop application) και (β) μέσω εφαρμογής διαδικτύου (web application). Οι υποστηριζόμενοι τρόποι χειρισμού των φιγουρών είναι: (α) με το ποντίκι του υπολογιστή, (β) με χειριστήριο αναγνώρισης κίνησης (Nintendo wiimote) και (γ) με οποιαδήποτε συσκευή υποστηρίζει το πρότυπο Open Sound Control (OSC) (Open Sound Control). Επιπλέον, παρέχεται η δυνατότητα συνεργατικής δημιουργίας παραστάσεων μέσω διαδικτύου: καταγραφή επιμέρους σκηνών, αποθήκευσή και συνδυασμό τους σε λίστες αναπαραγωγής.

Ιδιαίτερη σημασία έχει δοθεί στην ευχρηστία του eShadow καθώς απευθύνεται σε μεγάλο εύρος ηλικιών (παιδιά δημοτικού μέχρι γονείς και καθηγητές): Σε όλη την διάρκεια της ανάπτυξης του συστήματος διεξάγονταν δοκιμές ευχρηστίας με πραγματικούς χρήστες: μαθητές και εκπαιδευτικούς. Τα συμπεράσματα που προέκυπταν από αυτές τις δοκιμές αναλύονταν και στην συνέχεια πραγματοποιούνταν οι απαραίτητες αλλαγές έτσι ώστε να υπάρχει μια συνεχής βελτίωση της ευχρηστίας και της λειτουργικότητῃ

ας του eShadow. Για την αξιολόγηση του συστήματος ακολουθήθηκαν ευρέως αποδεκτές μεθοδολογίες και επιστημονική τεκμηρίωση των αποτελεσμάτων ευχρηστίας και μάθησης. (Christoulakis, 2013).

Για τη δημιουργία των ψηφιακών φιγουρών έχει αναπτυχθεί μια ξεχωριστή εφαρμογή (eShadow editor) η οποία επιτρέπει το συνδυασμό έτοιμων κομματιών από φιγούρες καθώς και την εύκολη τροποποίησή τους, την αλλαγή χρωματισμών, την προσθήκη

αντικειμένων κ.λ.π. (εικόνα 2). Ιδιαίτερη έμφαση έχει δοθεί στην ευχρηστία και της εφαρμογής αυτής με την υιοθέτηση ανάλογων μεθοδολογιών ανάπτυξης λογισμικού (Μωραΐτη, 2013).



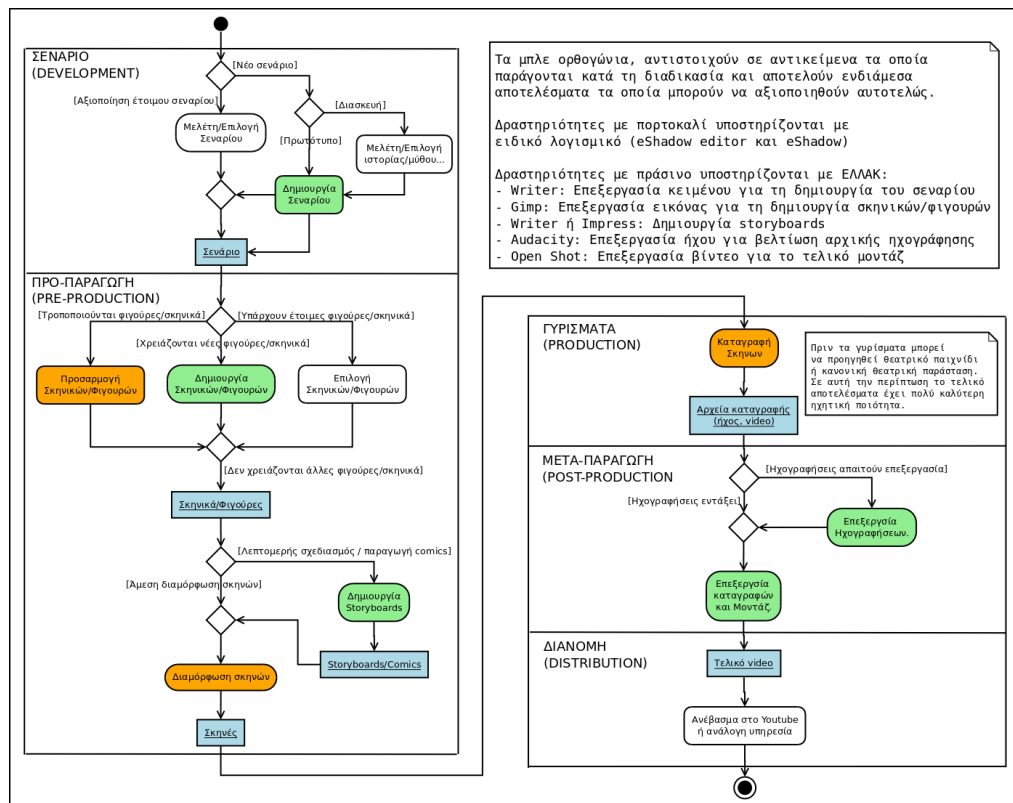
Εικόνα 2: Δημιουργίας νέας φιγούρας στο eShadow editor.

4. Παραγωγή ψηφιακού περιεχομένου με το eShadow

Για τη δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας υιοθετείται το μοντέλο πέντε φάσεων που ακολουθείται κατά την παραγωγή ταινιών: Η διαδικασία ξεκινά με τη δημιουργία του σεναρίου ή την επιλογή ενός έτοιμου σεναρίου και πιθανώς τη διασκευή του. Ακολουθεί η φάση της προ-παραγωγής που περιλαμβάνει την επιλογή ή/και δημιουργία φιγουρών και σκηνικών, τη σύνθεση των επί μέρους σκηνών της ιστορίας καθώς και τον λεπτομερή σχεδιασμό τους (προαιρετικά) μέσω storyboards. Ακολουθεί η καθαυτό παραγωγή (γυρίσματα σκηνών). Η φάση της μετά-παραγωγής αφορά την επεξεργασία των καταγραφών και των ηχογραφήσεων (όπου απαιτείται) και ολοκληρώνεται με το μοντάζ για την παραγωγή της τελικής ψηφιακής ιστορίας. Η πέμπτη και τελευταία φάση αφορά τη διανομή (διαμοιρασμό) της ψηφιακής ιστορίας. Η όλη διαδικασία απεικονίζεται στο διάγραμμα δραστηριότητας στην εικόνα 3 όπου επισημαίνονται και οι επί μέρους εργασίες και τα εξωτερικά εργαλεία ανοικτού λογισμικού που υιοθετούνται. Η πολυμορφία των εργαλείων αυτών αποτελεί και μια ευκαιρία ανάδειξης ενδοκλαδικών συσχετίσεων για τα μαθήματα Πληροφορικής.

Η σύνθετη αυτή διαδικασία είναι αρκετά ευέλικτη ώστε να μπορεί ο εκπαιδευτικός να επιλέξει ποιες εργασίες θα γίνουν με τους μαθητές μιας συγκεκριμένης τάξης και ποιες όχι καθώς και με ποια μορφή θα υλοποιηθούν αυτές. Για παράδειγμα, η παραγωγή του σεναρίου μπορεί να απαλειφθεί τελείως και ο εκπαιδευτικός να αξιοποιήσει ένα διαθέσιμο σενάριο. Ανάλογα, μπορούν να αξιοποιηθούν έτοιμες φιγούρες και σκηνικά. Τέλος, η φάση της μετα-παραγωγής μπορεί να

πραγματοποιηθεί εκτός της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Αυτό είναι αναγκαίο σε περιπτώσεις μικρών τάξεων του Δημοτικού όπου οι μαθητές δεν έχουν τις απαιτούμενες γνώσεις για να εμπλακούν οι ίδιοι σε αυτή τη φάση ή στις περιπτώσεις που ο διαθέσιμος εκπαιδευτικός χρόνος δεν επαρκεί.



Εικόνα 3: Φάσεις της δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών με το eShadow.

Αξίζει να επισημανθεί ότι η όλη διαδικασία μπορεί να εμπλουτιστεί, ανάλογα και με τα ενδιαφέροντα των μαθητών και το διαθέσιμο χρόνο, με ποικίλες δραστηριότητες που ενισχύουν το διαθεματικό χαρακτήρα της όπως: (α) την προετοιμασία θεατρικής παράστασης ή κάποιο θεατρικό παιχνίδι που δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να ασκηθούν καλύτερα στην εκφορά του προφορικού λόγου και τη κινησιολογία της παράστασης και (β) την αξιοποίηση κάποια πλατφόρμας δημιουργικού προγραμματισμού όπως το Scratch (<http://scratch.mit.edu>) για την κατασκευή διαδραστικών storyboards ή για μια εναλλακτική μορφή ψηφιακής παράστασης.

Ο πίνακας 1 που ακολουθεί δίνει παραδείγματα αξιοποίησης του παραπάνω πλαισίου εν όλων ή εν μέρει, ανάλογα με τις ανάγκες που υπήρχαν σε κάθε περίπτωση.

Πίνακας 1: Ψηφιακές παραστάσεις που έχουν δημιουργηθεί με το eShadow

Τίτλος	Θέμα	Σενάριο	Φιγούρες & σκηνικά	Παραγωγή video	Εμπλεκόμενοι
Ο Καραγκιόζης και η ανάπτυξη	Οικολογικό θέμα	Πρωτότυπο από τον Καραγκιόζοπαίχτη Νίκο Μπλαζάκη	Χρησιμοποιήθηκαν πρωτότυπες φιγούρες του κ. Μπλαζάκη οι οποίες είναι διαθέσιμες από το eShadow και μπορούν να τροποποιηθούν στο eShadow editor.	Έχει ανέβει στο επίσημο κανάλι του eShadow στο Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=AjgbXNhj_-8	Ο Καραγκιόζοπαίχτης κ. Νίκος Μπλαζάκης, η ομάδα ανάπτυξης του eShadow καθώς και μαθητές σε εκθέσεις.
Καλοκαιρινές διακοπές		Πρωτότυπο από μαθητές του Δημοτικού της Αγιάς Χανίων	Χρησιμοποιήθηκαν τα πρωτότυπα σκηνικά και φιγούρες από το eShadow	Έχει ανέβει στο επίσημο κανάλι του eShadow στο Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=adZJzcU6emQ	Μαθητές και δάσκαλοι του Δημοτικού της Αγιάς
Παράσταση Καραγκιόζι		Πρωτότυπο από μαθητές του 10ου Δημοτικού Χανίων	Χρησιμοποιήθηκαν τα πρωτότυπα σκηνικά και φιγούρες από το eShadow	Έχει ανέβει στο επίσημο κανάλι του eShadow στο Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=iDlsHSgkOaI	Μαθητές και δάσκαλοι του 10ου Δημοτικού Χανίων
Karagiozis and the Ecofans save the forest and his "Paranga"	Οικολογικό θέμα	Πρωτότυπο από τους μαθητές της ομάδας Ecofans	Χρησιμοποιήθηκαν τα πρωτότυπα σκηνικά και φιγούρες από το eShadow	Έχει ανέβει στο επίσημο κανάλι του eShadow στο Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=AjgbXNhj_-5	Το EcoFans Club της Ελληνοαμερικανικής Ένωσης
Ο Καραγκιόζης και το ΔΝΤ	Επικαιρότητα	Πρωτότυπο από μαθητές & δασκάλους τους 9ου Δημ. Χανίων	Σκηνικά/φιγούρες από το eShadow και τροποποιημένες φιγούρες μέσω eShadow editor ή στο χέρι)	Έχει ανέβει στο επίσημο κανάλι του eShadow στο Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=JXP-3ruCrvC	Η 6η τάξη του 9ου δημοτικού σχολείου Χανίων
Ο Καραγκιόζης Φούρναρης		1ο μέρος: Βασισμένο σε σενάριο του βιβλίου της Γ' Δημ. 2ο μέρος: οι μαθητές αυτοσχεδίασαν	Χρησιμοποιήθηκαν οι φιγούρες του eShadow που έχουν σκαναριστεί από τις πραγματικές του κ. Μπλαζάκη	Έχει ανέβει στο επίσημο κανάλι του eShadow στο Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=oNzyYCnSUVQ	Η Γ Τάξη του Δημοτικού σχολείο από το ιδιωτικό σχολείο του Θεοδωρόπουλου στα Χανιά
Το πάθημα του Καραγκιόζι που έγινε πάθημα	Ασφαλές Διαδίκτυο	Πρωτότυπο των μαθητών του ΕΠΑΛ Μουρνιών	Χρησιμοποιήθηκαν φιγούρες και σκηνικά που δημιουργήθηκαν από τους ίδιους τους μαθητές καθώς και storyboards. Χρησιμοποιήθηκαν εξωτερικά εργαλεία επεξεργασίας εικόνας.	Πλήρης παραγωγή από τους μαθητές του σχολείου σε όλα τα στάδια με μόνη παρέμβαση την εισαγωγή νέων φιγουρών στο eShadow. Το βίντεο έχει ανέβει στο κανάλι του eShadow στο Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=Fpf8tMhP_iM	Μαθητές και καθηγητές του ΕΠΑΛ Μουρνιών

Τίτλος	Θέμα	Σενάριο	Φιγούρες & σκηνικά	Παραγωγή video	Εμπλεκόμενοι
Ας μοιραστούμε τη μουσική	Ακριτική παράδοση και μουσική		Χρησιμοποιήθηκαν πρωτότυπες φιγούρες και σκηνικά από τους μαθητές των ακριτικών δημοτικών σχολείων που συμμετείχαν	Δεν υπήρχε παραγωγή βίντεο αλλά καταγραφή του δρώμενου. Περιλαμβάνεται βίντεο κίνησης των φιγουρών (συνεργατική και σε πραγμ. χρόνο)	Ελληνογερμ/κή Αγωγή, Δημ. σχολεία Καρπάθου, Κύπρου, Γαύδου, Καστελόριζου
Ο Καραγκιόζης τεχνικός υπολογιστών	Ασφαλές Διαδίκτυο	Πρωτότυπο σενάριο των μαθητών του 19ου Δημ. Σχολείου Χανίων	Χρησιμοποιήθηκαν τα πρωτότυπα σκηνικά και φιγούρες από το eShadow	Φτιάχτηκε από τους εμπλεκόμενους και υπάρχει στο κανάλι του eShadow στο Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=dkbwT6QMrfA	Μαθητές και εκπαιδευτικοί του 19ου Δημοτικού Σχολείου Χανίων
Πλατωνικοί Διάλογοι: (1) Ευτυχία (2) Φιλία & Διχόνοια (3) Φτώχεια & Πλούτος (4) Δειλία & Γενναιότητα	Αρχαία Ελλάδα και φιλοσοφία	Το σενάριο βασίστηκε στους Πλατωνικούς διαλόγους και προσαρμόστηκε στην νεοελληνική γλώσσα ώστε να μπορεί να συνδυαστεί με το θέατρο σκιών	Χρησιμοποιήθηκαν καινούργια σχέδια για φιγούρες και σκηνικά ώστε να απεικονίζονται ο Πλάτωνας, οι μαθητές του και τα αρχαία κτίρια. Το υλικό αυτό ενσωματώθηκε στο eShadow	Τα βίντεο φτιάχτηκαν από τους εμπλεκόμενους. Υπάρχουν στο eShadow κανάλι στο Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=BsO2cGu9u4c https://www.youtube.com/watch?v=j4s4KbVlAw https://www.youtube.com/watch?v=MkvMPO1FWKk https://www.youtube.com/watch?v=SZYePEg8WMY	Οι μαθητές της ΣΤ' τάξης του 19ου Δημοτικού Σχολείου Χανίων και δάσκαλοι
Ο Καραγκιόζης σερφάρι στο Internet	Ασφαλές διαδίκτυο		Ενσωματωμένα σκηνικά και φιγούρες του eShadow	https://www.youtube.com/watch?v=CqutEGacMtg&feature=youtu.be	2ο Γυμνάσιο Πύργου.

3. Συμπεράσματα και μελλοντικές επεκτάσεις

Το eShadow δίνει την ευκαιρία στους σημερινούς μαθητές να ασχοληθούν και πάλι με το θέατρο σκιών. Μέσα από τη χρήση της τεχνολογίας οι μαθητές «παίζουν» και πάλι Καραγκιόζη, καλλιεργούν κοινωνικές και γνωστικές δεξιότητες αναπτύσσοντας παράλληλα τον ψυχοσυναισθηματικό τους κόσμο. Οι εκπαιδευτικοί έχουν την ευκαιρία να σχεδιάσουν και να υλοποιήσουν διαθεματικά θεματοκεντρικά σχέδια που αναδεικνύουν ενδοκλαδικές και διακλαδικές συσχετίσεις σε ποικίλα αντικείμενα (γλώσσα, ιστορία, μουσική, πληροφορική...) και να καλλιεργήσουν τις διαθεματικές δεξιότητες των μαθητών τους (παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου, κοινωνικές δεξιότητες συνεργασίας και έρευνας, ψηφιακές και μεταγνωστικές δεξιότητες).

Η ενσωμάτωση τέτοιων πρακτικών στη καθημερινότητα μιας τάξης, όπως διαπιστώθηκε, δημιουργεί κίνητρα για πολλούς μαθητές που χαρακτηρίζονται από έντονη κινητικότητα ή αδιαφορία για το σχολείο. Η δημιουργία μιας ψηφιακής παράστασης και η συμμετοχή σε όλους τις εργασίες που απαιτούνται (σενάριο,

δημιουργία φιγούρων/σκηνικών, γυρίσματα, επεξεργασία των καταγραφών και των ηχογραφήσεων, μοντάζ) μαγνητίζει τους μικρούς μαθητές. Μέσα από την όλη διαδικασία παίρνουν και άλλου είδους “γνώσεις” όπως το σεβασμό για τους άλλους και την ανάγκη για αρμονική συνεργασία. Εφόσον το θέμα είναι προσεκτικά επιλεγμένο, μπορεί να ενθαρρυνθεί ακόμη και εμπέδωση δυσνόητων εννοιών όπως, για παράδειγμα, μαθηματικές έννοιες που δυσκολεύουν τους μαθητές. Μια τέτοιου είδους παράσταση είναι “Ο Καραγκιόζης μαθαίνει εξισώσεις” σε πρωτότυπο σενάριο της καθηγήτριας Μαθηματικών του Γυμνασίου Πλατανιά στα Χανιά.

Τα σχέδια για επεκτάσεις στο προσεχές μέλλον, περιλαμβάνουν τη δημιουργία της βασικής υποδομής (φιγούρες, σκηνικά, επιπλέον τεχνικές δυνατότητες κίνησης) ώστε να υποστηριχθεί η δημιουργία ψηφιακών παραστάσεων εμπνευσμένων από λαϊκά ή λόγια παραμύθια και τη μυθολογία.

Ευχαριστίες

Ευχαριστούμε τον κ. Νίκο Μπλαζάκη για την στήριξη της εργασίας αυτής από το ξεκίνημά της, την προσφορά φιγούρών, σκηνικών, σεναρίων και ηχογραφήσεων.

Βιβλιογραφία

- Christoulakis M., Pitsiladis A., Moraiti A., Moumoutzis N., and Christodoulakis S. (2013). *EShadow: A tool for digital storytelling based on traditional Greek shadow theatre*. Workshop Proceedings of the 8th International Conference on the Foundations of Digital Games, 2013.
- Christoulakis M., Pitsiladis A., Stergiopoulos P., Moumoutzis N., Moraiti A., Maragkoudakis G., Christodoulakis S. (2014). *Creative collaborative experiences with interactive shadow theater*. European Journal of Research on Education and Teaching, Vol. 12 No2, 2014
- Αντωνακάκης, Δ., & Χιωτάκη Ε. (2007). *Μουσική Παιδαγωγική – Διαθεματικές Εφαρμογές για Μικρά Παιδιά*. Εκδόσεις Καστανιώτη.
- Γιαννίρης, Η. (2005). *Το Ελληνικό Θέατρο Σκιών και το ζήτημα του σεναρίου*. Εισήγηση στις παράλληλες εκδηλώσεις της 8ης Έκθεσης Βιολογικών Προϊόντων, (10-13 Νοεμβρίου 2005, Εκθεσιακό Κέντρο HELEXPO Palace). Διαθέσιμο από τον ιστότοπο: <http://www.asda.gr/hgianniris/senario.htm>
- Κουλουμπαρίτση, Α. (2005). *Εφαρμογή της Διαθεματικής Προσέγγισης στα Προγράμματα Σπουδών στη Διδασκαλία και στα Σχολικά Βιβλία*. Νέα Παιδεία, τχ. 116, σσ. 30- 44, Αθήνα 2005.
- Μωραΐτη, Α. (2013). *Σχεδίαση και Υλοποίηση Εφαρμογής για Δημιουργία και Επεξεργασία Φιγούρων και Σκηνικών Ελληνικού Θεάτρου Σκιών*. Διπλωματική εργασία. Πολυτεχνείο Κρήτης, Χανιά. Διαθέσιμο από την ηλεκτρονική διεύθυνση: <http://dias.library.tuc.gr/view/23055>