

## 1<sup>ο</sup> δίωρο

Απάντηση του ερωτήματος «Τι» .

Σε αυτό το στάδιο γίνεται μια πρώτη προσέγγιση του «κόσμου» της ιστορίας, δηλαδή του τόπου, του χρόνου, των συμμετεχόντων και της δράσης της ιστορίας.

Με επίδειξη του διδακτικού υλικού σε μεγάλη οθόνη (βιντεοπροτζέκτορας) και συγκεκριμένα του αρχείου p.p. με ονομασία «Υλικό», και του κεφαλαίου «βασικές αρχές> διαδικασία δημιουργίας σεναρίου» γίνεται μια μικρή εισαγωγή στο αντικείμενο της διδασκαλίας (δημιουργία σεναρίου ταινίας animation) και ορίζονται μαζί με τους μαθητές, με συζήτηση, οι επιμέρους στόχοι της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Κύριος διδακτικός στόχος είναι να γίνει μια σύντομη αναδρομή στην έρευνα που προηγήθηκε και να μορφοποιηθούν τα κύρια στοιχεία της ιστορίας (χρόνος, τόπος, συμμετέχοντες, πρόβλημα) με έμφαση στον τρόπο προσδιορισμού του προβλήματος και της λύσης του, δηλαδή σε εκείνο το γεγονός που διαταράσσει μια κατάσταση ισορροπίας και που συμβάλλει καθοριστικά στην εξέλιξη της ιστορίας.

Έχοντας ήδη προσδιοριστεί το θέμα, μετά την έρευνα που προηγήθηκε, ζητείται από τον κάθε μαθητή ξεχωριστά να προσδιορίσει και να σημειώσει στο τετράδιο του ένα επιμέρους ζήτημα από την πλευρά του θέματος που εξερεύνησε η ομάδα έρευνας στην οποία ανήκε και που θα τον ενδιέφερε να αναπτύξει σε μορφή σεναρίου, δηλαδή:

- μια συγκεκριμένη αιτία αλλαγής του κλίματος
- μια συγκεκριμένη επίπτωση της κλιματικής αλλαγής σε κάποιον ήρωα
- μια συγκεκριμένη συνθήκη ή άρθρο αυτής της συνθήκης
- μια συγκεκριμένη δράση αντιμετώπισης

Στη συνέχεια ο κάθε μαθητής ανακοινώνει στην τάξη προφορικά το επιμέρους ζήτημα που έχει επιλέξει και που θα τον ενδιέφερε να αναπτύξει σε μορφή σεναρίου. Επιπρόσθετα ζητείται από τον κάθε μαθητή όταν ανακοινώνει στην τάξη την επιλογή του να ορίσει το πριν και το μετά μιας συγκεκριμένης κατάστασης σε σχέση πάντα με την πλευρά του θέματος που είχε επιλέξει να αναπτύξει. Έτσι για παράδειγμα, στο λιώσιμο των πάγων λόγω της αύξησης της θερμοκρασίας το

«Πριν» θα μπορούσε να είναι ένα παγόβουνο μεγάλο με πολικές αρκούδες , φώκιες και άλλα ζώα επάνω του και το «Μετά» ένα παγάκι για ποτό.

Παράλληλα στον πίνακα της τάξης δημιουργείται πρόχειρα ένα πλαίσιο, όπου ο εκπαιδευτικός σημειώνει τις δύο λέξεις κλειδιά «PIN» και «META» και όπου εκεί σημειώνει και κωδικοποιεί τις προφορικές ανακοινώσεις των μαθητών.

Σε αυτή τη διαδικασία αξιοποιείται η τεχνική της καταιγίδας ιδεών . Επίσης, στις περιπτώσεις μαθητών που δυσκολεύονται να προσδιορίσουν ξεκάθαρα το «πριν» και το «μετά» η βοήθεια των υπόλοιπων συμμαθητών είναι σημαντική

Έτσι δημιουργείται μια λίστα με ενδιαφέρουσες και πρωτότυπες ιδέες για ιστορίες που στη συνέχεια θα πρέπει να γίνουν σενάρια.

Στο τελευταίο πεντάλεπτο της ώρας τίθεται ως ζητούμενο για το επόμενο στάδιο (το επόμενο δίωρο) ο προσδιορισμός από το κάθε μαθητή του ήρωα της ιστορίας του. Δηλαδή εκείνου μέσα από τα μάτια του οποίου θα έπρεπε ο κάθε μαθητής να παρουσιάσει τα γεγονότα της ιστορίας του. Τονίζεται ότι στο κινούμενο σχέδιο ο ήρωας θα μπορούσε να είναι ακόμα και ένα άγνωστο αντικείμενο όπως ένα παγόβουνο, μια πέτρα, ένα σκουπίδι κ.ο.κ.

Σκοπός αυτής της ενέργειας είναι η διατήρηση του ενδιαφέροντος των μαθητών και η δημιουργία μιας γέφυρας με τη συνέχεια της διαδικασίας.

## **2<sup>ο</sup> δίωρο**

Προσδιορισμός με μεγαλύτερη ακρίβεια των στοιχείων της ιστορίας-Μορφές αποτύπωσης σεναρίου.

Στο προηγούμενο δίωρο γίνεται αρκετή προεργασία, οπότε τα παιδιά συμμετέχουν ενεργά. Ανταλλάσσουν απόψεις σχετικά με τους ήρωες. Δίνεται έμφαση στη σύνδεση του ήρωα με το πρόβλημα που διατυπώνεται στο προηγούμενο δίωρο.

Δίνονται σημειώσεις σχετικά με τις μορφές αποτύπωσης σεναρίου, εκτυπώνοντας μέρος του διδακτικού υλικού και συγκεκριμένα του αρχείου p.p. με ονομασία «Υλικό», και του κεφαλαίου «βασικές αρχές» μορφές αποτύπωσης του σεναρίου», ώστε τα παιδιά σταδιακά να φτάσουν στο επιθυμητό αποτέλεσμα το οποίο είναι η εικονογράφηση του σεναρίου. Στις σημειώσεις που δίνονται τα παιδιά δουλεύουν ατομικά και ομαδικά.

Τα στάδια που ακολουθούνται είναι τα παρακάτω:

1. Η σύνοψη

Στο ειδικό πρότυπο αποτύπωσης της σύνοψης της ιστορίας οι μαθητές απαντώντας στα ερωτήματα ποιος, τι πότε, πού, γιατί διαμορφώνουν τη σύνοψη (περίληψη) της ιστορίας τους.

## 2. Δημιουργία των κειμένων ( διαλόγων- μονολόγων – αφηγήσεων) της ιστορίας

Σε ένα λευκό χαρτί διαμορφώνουν τις σκέψεις τους σε μορφή διαλόγων, μονολόγων ή αφηγήσεων τρίτου προσώπου ανάλογα με την κάθε ιστορία. Με άλλα λόγια μεταφέρουν τις σκέψεις τους στο στόμα των συμμετεχόντων της ιστορίας τους.

Σε αυτό το στάδιο μπορεί να υπάρξει μια μικρή δυσκολία στο να κατανοήσουν τη διαδικασία μεταφοράς της σκέψης τους που συνήθως είναι σε μορφή αφήγησης τρίτου προσώπου (ο πελαργός είπε ότι πεινάει σαν λύκος) σε μορφή πρώτου προσώπου (Πελαργός: «-Πεινάω σαν λύκος»)

Επίσης με διακριτική παρακολούθηση και παρέμβαση από το δάσκαλο στη διαδικασία της συγγραφής του κειμένου σε κάθε μαθητή δίνεται έμφαση στη σύνδεση των κειμένων με το προς εξέταση θέμα και στην αποτροπή δημιουργίας κειμένων εντελώς εκτός θέματος. Για παράδειγμα κάποιος μαθητής μπορεί να έχει επιλέξει σαν ήρωα της ιστορίας του γνωστό ήρωα cartoon Μπομπ-σφουγγαράκι. Ενώ λοιπόν στη σύνοψη είναι δυνατόν να γράψει ότι ο Μπομπ θα έφευγε από το μέρος που ζούσε λόγω της υπερθέρμανσης των νερών, στη δημιουργία των διαλόγων ο Μπομπ μπορεί να πει : «φεύγω για να βγάλω λεφτά». Σε αυτό το σημείο ο δάσκαλος υπενθυμίζει στο μαθητή αυτό που έχει γράψει στη σύνοψή του και έτσι το κείμενο διαμορφώνεται: «φεύγω, γιατί δεν αντέχω άλλο την ζέστη»

## 3. Εικονογράφηση σεναρίου

Οι μαθητές αρχικά «κόβουν» το κείμενο των διαλόγων ή των μονολόγων σε μικρότερες φράσεις ανάλογα με το νόημα, τα σημεία όπου δίνεται κάποια έμφαση κ.ο.κ. και το μεταφέρουν στο πρότυπο του εικονογραφημένου σεναρίου στο αντίστοιχο πλαίσιο κειμένου.

Στη συνέχεια, προσθέτουν τις εικόνες που θα «ντύσουν » το κείμενο προσέχοντας να υπάρχει μια αντιστοιχία μεταξύ του νοήματος και της εικόνας. Η εικονογράφηση του σεναρίου είναι η πιο ενδιαφέρουσα στιγμή του δίωρου. Τα παιδιά με μεγάλο ενδιαφέρον και καλλιτεχνική ικανότητα δημιουργούν θαυμάσια σκίτσα.

### **3<sup>ο</sup> δώρο**

Στο 3ο και τελευταίο δώρο οι ομάδες συνθέτουν τις απόψεις τους. Βλέπουν τα σκίτσα, συζητούν, ανταλλάσσουν απόψεις. Αποφασίζουν ποια αποτύπωση σεναρίου θα παρουσιάσουν κατά τη διάρκεια της 3ης τηλεδιάσκεψης και η οποία θα είναι και η ιστορία για τη δημιουργία του τελικού video.