



## Ψηφιακή Αφήγηση με Χρήση Χάρτη στο περιβάλλον StoryMap Js



**Δρ. Μαρία Παπαδοπούλου**  
Πρότυπο ΓΕ.Λ.  
Ευαγγελική Σχολή Σμύρνης

**Δρ. Ζαχαρούλα Σμυρναίου**  
Τμήμα Ψυχολογίας, Παιδαγωγικής και Ψυχολογίας  
ΕΚΠΑ

# O4DH: Ontologies For Digital Humanities



[Home](#) [Introduction](#) [Datasets](#) [Projects](#) [Seminars](#) [News](#) [Contact](#)

## Maria Papadopoulou

<http://o4dh.com/maria-papadopoulou>

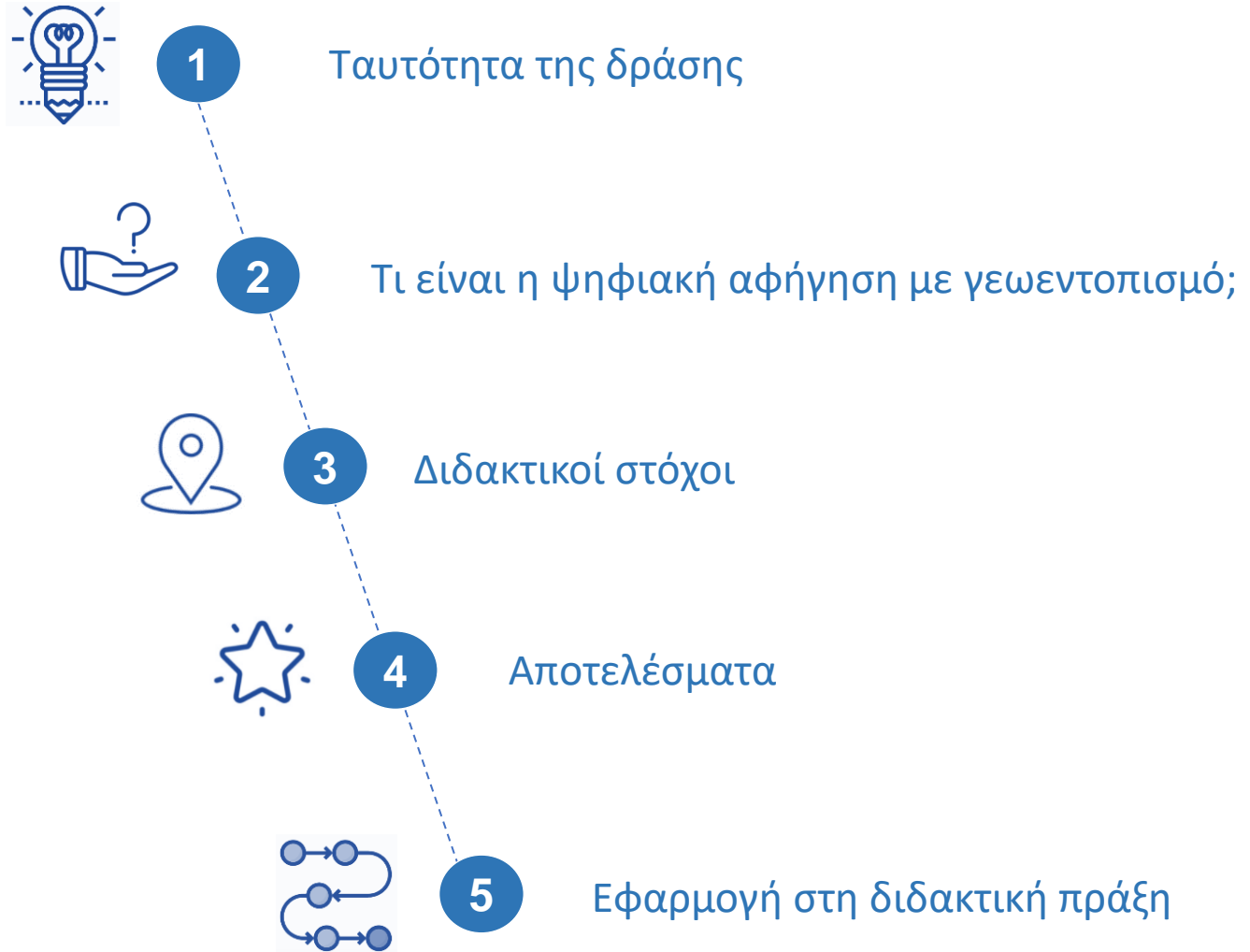


I was trained as a classical philologist (Ph.D. in Classics) and a linguist (MA in English Language Studies). I have experience in academic teaching (University of Copenhagen, Denmark 2015-2017). I also have long experience in academic project management in public sector academic institutions in Greece (Ministry of Education, Academy of Athens), Denmark (University of Copenhagen), France (University Savoie-Mont Blanc), and China (Liaocheng University). I have published more than 20 academic papers in internationally acclaimed academic journals and edited books and have delivered invited lectures in over a dozen countries around the globe. I have received funding for research projects from world class funding bodies such as Princeton University and the European Commission. My research interests and academic publications include topics in Classical Studies (Greek and Latin), Digital

Humanities, especially the application of Semantic Web technologies in order to disclose information on ancient cultural heritage in a scalable way.

Since 2017 I have been a member of LISTIC lab-Condillac Research Group on Terminology and Ontology and Knowledge Engineering Research Centre (KETRC), Liaocheng University, China. My research activities at LISTIC-Condillac and KETRC include researching, lecturing and publishing especially on thematic axes relating to Digital Humanities and Semantic Web applications for Cultural Heritage.

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ



# 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΤΗΣ ΔΡΑΣΗΣ



**ΤΙ;**

Διδακτική εφαρμογή ψηφιακής αφήγησης με χρήση χάρτη



**ΠΟΤΕ;**

Απρίλιος-Μάιος 2020



**ΠΟΥ;**

Πρότυπο Γενικό Λύκειο Ευαγγελικής Σχολής Σμύρνης



**ΤΑΞΗ;**

Β'

**ΧΡΟΝΟΣ;**

1 + 1 διδακτική ώρα

**ΜΕΘΟΔΟΣ;**

Σύγχρονη Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση

## 2. ΤΙ ΕΙΝΑΙ;

Η **Ψηφιακή Αφήγηση με γεωεντοπισμό (Ιστοριο-χάρτης)** είναι ένας μικτός τρόπος αφήγησης μιας ιστορίας (πραγματικής ή φανταστικής, π.χ. τη ζωή μιας ιστορικής προσωπικότητας ή την πλοκή ενός λογοτεχνικού βιβλίου), **συνδυάζοντας ψηφιακό κείμενο και εικόνα** και, κυρίως, **τοποθετώντας πρόσωπα και γεγονότα** όχι σε ένα νοητό χώρο που συνάγεται κατά την αφήγηση από τον αναγνώστη, αλλά **σε έναν οπτικοποιημένο γεωγραφικό χώρο** που μετατρέπει τους γεωγραφικούς τόπους στους οποίους δρουν τα πρόσωπα ή/και εκτυλίσσονται τα γεγονότα της ιστορίας σε αναπόσπαστο τμήμα της αφήγησης.

Η χρήση της ψηφιακής αφήγησης δεν είναι καινούρια.

Ο συνδυασμός της με γεωεντοπισμό, ωστόσο, αποτελεί καινοτόμα προσέγγιση στο πλαίσιο της διεπιστημονικής προσέγγισης της αφήγησης με ποικίλο περιεχόμενο με τη νέο-γεωγραφία και την ευρύτερη χρήση των Γεωγραφικών Πληροφοριακών Συστημάτων (GIS).





## Η ψηφιακή αφήγηση με χρήση χάρτη:

- Ενθαρρύνει την προσέγγιση από το γενικό στο ειδικό
- Εξασκεί τη σχεδιαστική σκέψη
- Αισθητοποιεί τη διπλή έννοια του χρονοτόπου
- Εκπαιδεύει στην οπτικοποίηση της σκέψης
- Ενδείκνυται για την επικοινωνία της γνώσης στην ψηφιακή εποχή

Είναι πολυτροπική:  
κείμενο  
χάρτης  
πίνακες  
εικόνα  
βίντεο  
εξοικείωση με τη  
γλώσσα html

Συνδυάζει πολλών  
ειδών γραμματισμούς:  
γλωσσικό  
γεωγραφικό  
ψηφιακό  
γραμματισμό  
στα μέσα

# 3. ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Αφήγηση ιστορίας



Ψηφιακότητα

# Στοχευόμενες Δεξιότητες

## Δεξιότητες Ζωής

- Ενσυναίσθηση
- Προσαρμοστικότητα
- Ανθεκτικότητα
- Πρωτοβουλία
- Οργανωτική ικανότητα
- Προγραμματισμός

## Δεξιότητες Μάθησης

- Κριτική σκέψη
- Επικοινωνία
- Συνεργασία
- Δημιουργικότητα

## Δεξιότητες του νου

- Στρατηγική σκέψη
- Επίλυση προβλημάτων
- Μελέτη περιπτώσεων
- Συστημική σκέψη



## Ψηφιακές δεξιότητες

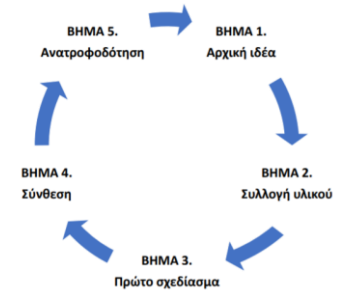
- Πληροφορικός γραμματισμός
- Ψηφιακός γραμματισμός
- Τεχνολογικός γραμματισμός
- Γραμματισμός στα μέσα
- Δεξιότητες δημιουργίας & διαμοιρασμού ψηφιακών δημιουργημάτων
- Συνδυαστικές δεξιότητες ψηφιακής τεχνολογίας, επικοινωνίας & συνεργασίας
- Δεξιότητες ανάλυσης & παραγωγής περιεχομένου σε έντυπα και ηλεκτρονικά μέσα
- Δεξιότητες διεπιστημονικής & διαθεματικής χρήσης των νέων τεχνολογιών



# 4. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ



- ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ
  - ΕΡΓΑΣΙΕΣ ΜΑΘΗΤΩΝ/ΜΑΘΗΤΡΙΩΝ
- Ανοικτή πρόσβαση [εδώ](#)



- Οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες στο Γυμνάσιο
- ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ 21+ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

Moodle@I.E.Π.

Θεματικός Άξονας: Δημιουργώ και Καινοτομώ – Δημιουργική Σκέψη και Πρωτοβουλία

Ταμπλό > Οι δράσεις μου > Δημιουργώ και Καινοτομώ > ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ: ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες (ΕΚΠΑ ΠαιΤΔΕ)

Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες (ΕΚΠΑ ΠαιΤΔΕ)

- Η ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ.docx
- ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ\_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ.pdf

Λήψη φακέλου > Επεξεργασία





## ^ MIT : Δεξιότητες της τεχνολογίας και της επιστήμης

- Δεξιότητες Μοντελισμού και προσομοίωσης
- Πληροφορικό γραμματισμό (ICT literacy)
- Ψηφιακό γραμματισμό (digital literacy)
- Τεχνολογικό γραμματισμό (technology literacy)
- Γραμματισμό στα μέσα (media literacy)
- Ευχέρεια στην Ηλεκτρονική Διακυβέρνηση
- **Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες**
  - Ασφαλή πλοήγηση στο διαδίκτυο (αντιμετώπιση phishing, cyberbullying, κ.ά.)
  - Προστασία από εξαρτητικές συμπεριφορές στις τεχνολογίες
  - Δεξιότητες δημιουργίας και διαμοιρασμού ψηφιακών δημιουργημάτων
  - Συνδυαστικές δεξιότητες ψηφιακής τεχνολογίας, επικοινωνίας και συνεργασίας
  - Δεξιότητες ανάλυσης και παραγωγής περιεχομένου σε έντυπα και ηλεκτρονικά μέσα
  - Δεξιότητες διεπιστημονικής και διαθεματικής χρήσης των νέων τεχνολογιών

## Δημιουργώ και Καινοτομώ – Δημιουργική Σκέψη και Πρωτοβουλία

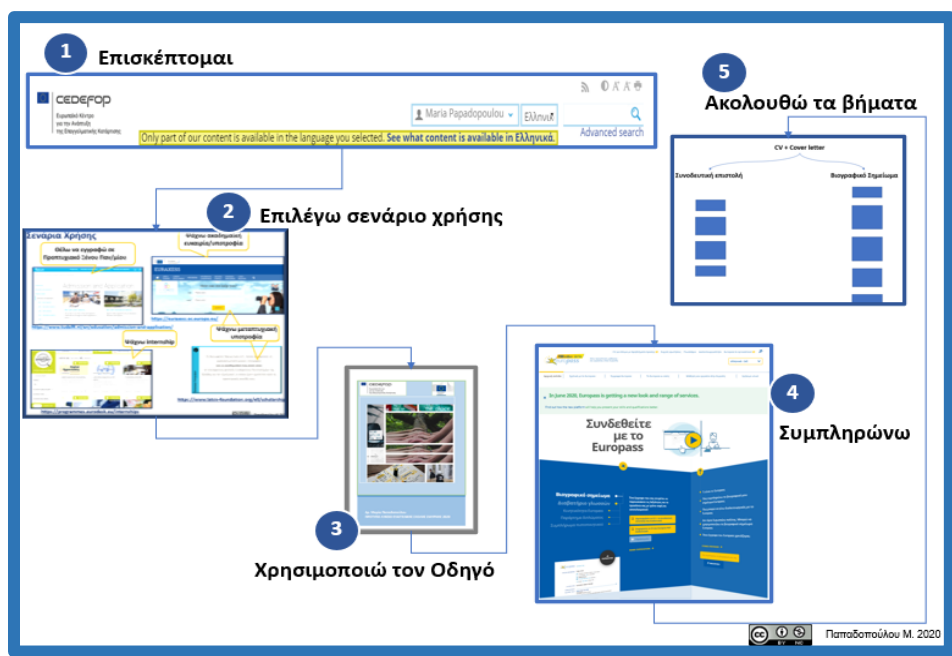
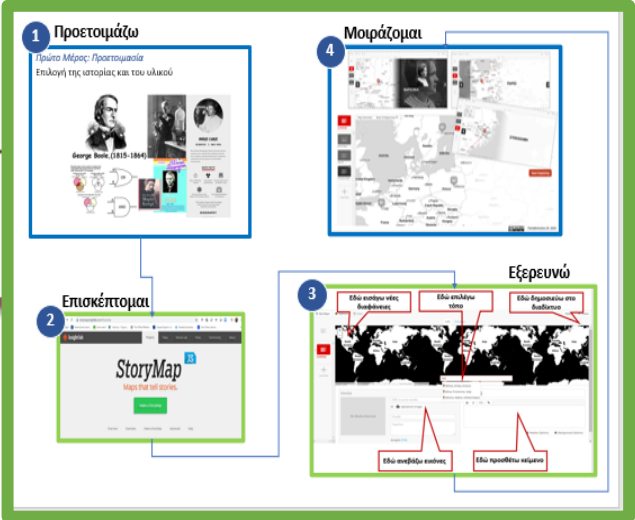
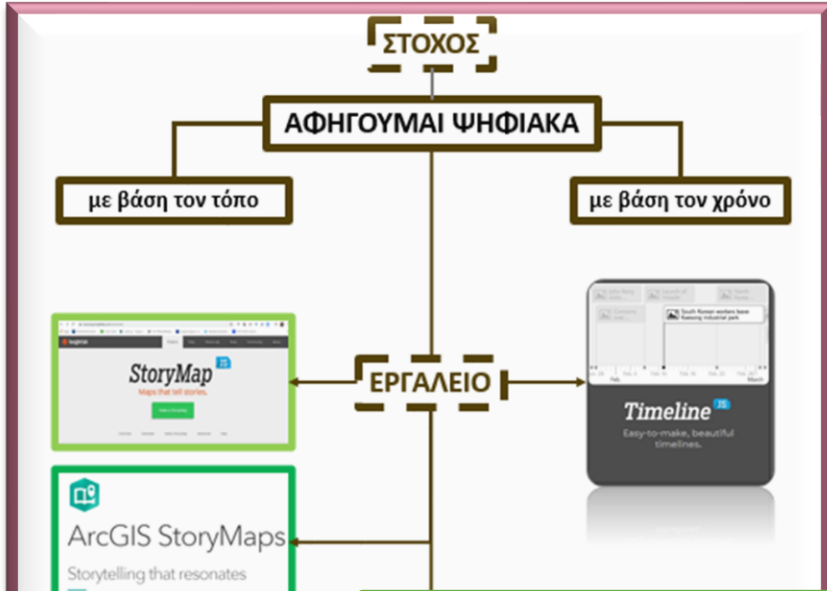


### (Χτίσε νέες ιδέες, δώσε νέες λύσεις)

Περιλαμβάνονται προγράμματα στους παρακάτω τομείς:

- i. Δημιουργώ, καινοτομώ, επιχειρώ
- ii. STEM/ STEAM
- iii. Ρομποτική
- iv. Επιχειρηματικότητα
- v. Νέες Τεχνολογίες
- vi. Γνωριμία με επαγγέλματα

**Λέξεις κλειδιά:** δημιουργική διαδικασία, δημιουργική σκέψη, οργανωτική ικανότητα και προγραμματισμός, εικονική επιχείρηση, νεανική επιχειρηματικότητα, επαγγέλματα του μέλλοντος, οικονομικός αλφαριθμητισμός, οικονομία και ηθική, φορολογική συνείδηση, κοινωνική ευθύνη, ψηφιακά περιβάλλοντα/ανοιχτά ψηφιακά περιβάλλοντα, ψηφιακές δεξιότητες, καινοτομία, νέες επαγγελματικές δεξιότητες, προσωπικότητα και επαγγελματική ταυτότητα.



**ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΧΕΙΡΟΦΩΝ ΜΕ ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ VOYANT**

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:  
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

- Μαθαίνω να καθαρίζω & να οπτικοποιώ τα δεδομένα μου
- Ασκούμαι στη χρήση εργαλείων στατιστικής ανάλυσης κειμένου
- Συγκροτώ σώμα κειμένων

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ: visualization-text analytics-corpus

Ι. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩ ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ VOYANT

**ΒΗΜΑ 1**

Το στιγμιότυπο οθόνης (screenshot) που ακολουθεί δημιουργήθηκε με το λογισμικό ανοικτού κώδικα Voyant. Αναγνωρίστε το κείμενο;

Αν ναι, γράψτε εδώ.....  
Αν όχι, πατήστε εδώ για πρόσβαση στο κείμενο κι εδώ για πρόσβαση στο στιγμιότυπο.

# Εργασίες Μαθητών/τριών

Επέλεξαν μια ιστορία



Ασκήθηκαν στη χρήση του ψηφιακού περιβάλλοντος



Οι μαθητές και οι μαθήτριες

Σχεδίασαν την ιστορία

Δημιούργησαν πρωτότυπο ψηφιακό υλικό ανοικτά προσβάσιμο στο διαδίκτυο

# Ιστορίες - ιστοσελίδες μαθητών/τριών

Ιστορίες-  
Ιστοσελίδες που  
δημιούργησαν οι  
μαθητές

σκόπησέ χώρα Επιστροφή στην αρχή

### Το Ναπολεόντειο...\"**άνοιγμα**\"

Ο Ναπολέων Βοναπάρτης ήταν ο τελευταίος μεγάλος κατακτητής στην ευρωπαϊκή ιστορία. Το όνομά του είναι συνδεδεμένο με την τεράστια αυτοκρατορία που δημιούργησε χάρη στις εκπληκτικές στρατηγικές του καινότερης, καθώς και με το σκότα, αφού σε αυτόν αποδίδεται η τιμή του άνοιγμα (πρώτος ένδοξος πατριώτης), το οποίο χαρακτηρίζεται από μεγάλο ρίσκο, όπως και η επιχείρησή κατακράτησης της Ευρώπης. Στόχος, λοιπόν, αυτής της εργασίας είναι η καταγραφή των κύριων γεγονότων που καθόρισαν την στρατηγική του πορεία, η σύνδεσή τους με τον χαρακτήρα του Ναπολέοντα και γενικότερα μια σύντομη παρουσίαση του συνολικού έργου αυτού του τόσο γνωστού στρατηγού.

Σημείωση: ο Ναπολέων τελικά έχασε την πατρίδα στην οποία έπαυσε το παραπάνω άνοιγμα...

[Έναρξη παράγωγης](#)

[Παύση παράγωγης](#)

© StoryMapJS (License: CC BY-SA) and contributors, under an open license.

Map Overview Back To Beginning

### ΓΥΝΑΙΚΕΣ ΠΟΥ ΑΛΛΑΞΑΝ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ

[Start Exploring](#)

[Έναρξη παράγωγης](#)

© StoryMapJS (License: CC BY-SA) and contributors, under an open license.

Map Overview Back To Beginning

### ΓΕΩΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΙΣ

Οι γεωγραφικές ανακαλύψεις από το 1481 έως τον γύρο του κόσμου από τους Ισπανούς και τους Πορτογάλους...

Ονοματεπώνυμο Ανακάλυψης: Μαρία Φίτσο

[Start Exploring](#)

© StoryMapJS (License: CC BY-SA) and contributors, under an open license.

# Ιστορίες - ιστοσελίδες μαθητών/τριών

Overview Back To Beginning ↶



## ΓΕΩΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΙΣ

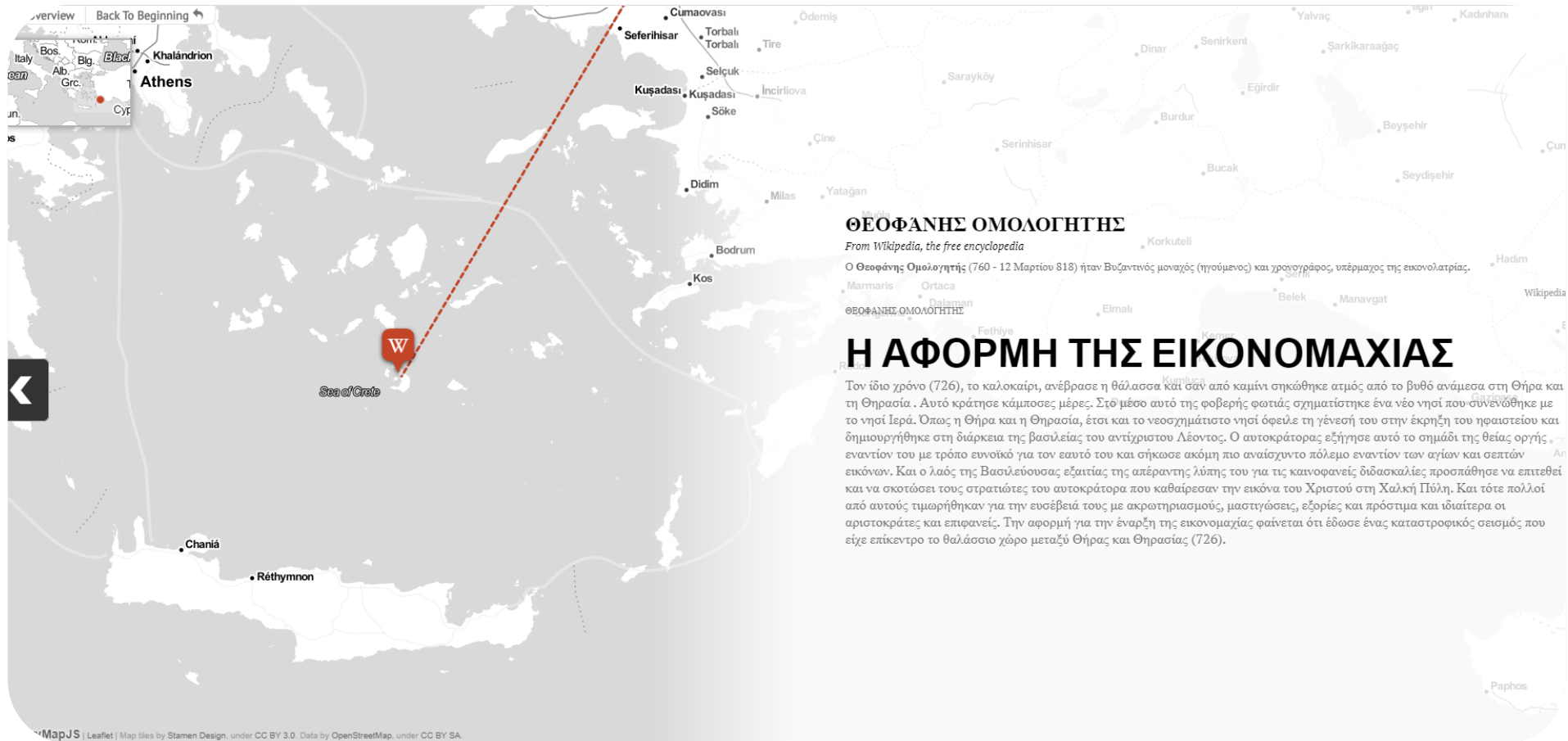
Οι γεωγραφικές ανακαλύψεις από το 1481 έως τον γύρο του κόσμου από τους Ισπανούς και τους Πορτογάλους...

Ονοματεπώνυμο δημιουργού: Μαρία Φύτρου

Start Exploring

MapJS | Leaflet | © OpenStreetMap and contributors, under an open license

# Ιστο(ριο)σελίδες μαθητών/τριών



## ΘΕΟΦΑΝΗΣ ΟΜΟΛΟΓΗΤΗΣ

From Wikipedia, the free encyclopedia

Ο Θεοφάνης Ομολογητής (760 - 12 Μαρτίου 818) ήταν Βυζαντινός μοναχός (ηγούμενος) και χρονογράφος, υπέρμαχος της εικονολατρίας.

## ΘΕΟΦΑΝΗΣ ΟΜΟΛΟΓΗΤΗΣ

## Η ΑΦΟΡΜΗ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΟΜΑΧΙΑΣ

Τον ίδιο χρόνο (726), το καλοκαίρι, ανέβρασε η θάλασσα και σαν από καμίνι σηκώθηκε ατμός από το βυθό ανάμεσα στη Θήρα και τη Θηρασία. Αυτό κράτησε κάμποσες μέρες. Στο μέσο αυτό της φοβερής φωτιάς σχηματίστηκε ένα νέο νησί που συνενώθηκε με το νησί Ιερά. Όπως η Θήρα και η Θηρασία, έτσι και το νεοσχημάτιστο νησί οφείλε τη γένεσή του στην έκρηξη του ηφαιστείου και δημιουργήθηκε στη διάρκεια της βασιλείας του αντίχριστου Λέοντος. Ο αυτοκράτορας εξήγησε αυτό το σημάδι της θείας οργής εναντίον του με τρόπο ευνοϊκό για τον εαυτό του και σήκωσε ακόμη πιο αναισχυντο πόλεμο εναντίον των αγίων και σεπτών εικόνων. Και ο λαός της Βασιλεύουσας εξαιτίας της απεραντίης λύπης του για τις καινοφανείς διάσκαλίες προσπάθησε να επιτεθεί και να σκοτώσει τους στρατιώτες του αυτοκράτορα που καθαίρεσαν την εικόνα του Χριστού στη Χαλκή Πύλη. Και τότε πολλοί από αυτούς τιμωρήθηκαν για την ευσέβειά τους με ακρωτηριασμούς, μαστιγώσεις, εξορίες και πρόστιμα και ιδιαίτερα οι αριστοκράτες και επιφανείς. Την αφορμή για την έναρξη της εικονομαχίας φαίνεται ότι έδωσε ένας καταστροφικός σεισμός που είχε επίκεντρο το θαλάσσιο χώρο μεταξύ Θήρας και Θηρασίας (726).

# Ιστο(ριο)σελίδες μαθητών/τριών

Εξασφάλιση χάρτη Επιστροφή στην αρχή ↶



## Το Ναπολεόντειο... "άνοιγμα"

Ο Ναπολέων Βοναπάρτης ήταν ο τελευταίος μεγάλος κατακτητής στην ευρωπαϊκή ιστορία. Το όνομά του είναι συνδεδεμένο με την τεράστια αυτοκρατορία που δημιούργησε χάρη στις εκπληκτικές στρατηγικές του ικανότητες, καθώς και με το σκάκι, αφού σε αυτόν αποδίδεται το ομώνυμο άνοιγμα (=τρόπος έναρξης παρτίδας), το οποίο χαρακτηρίζεται από μεγάλο ρίσκο, όπως και η επιχείρηση κατάκτησης της Ευρώπης. Στόχος, λοιπόν, αυτής της εργασίας είναι η καταγραφή των κύριων γεγονότων που καθόρισαν την στρατιωτική του πορεία, η σύνδεσή τους με τον χαρακτήρα του Ναπολέοντα και γενικότερα μία σύντομη παρουσίαση του συνολικού έργου αυτού του τόσο γνωστού στρατηγού.

Σημείωση: ο Ναπολέων τελικά έχασε την παρτίδα στην οποία έπαιξε το παραπάνω άνοιγμα...

Έναρξη περιήγησης

Ελαστικό μεταβλητικό

Σημείωση: ο μεταβλητικός τεχνικός έλασε μία παρτίδα στην οποία έπαιξε το παραπάνω άνοιγμα...

Κατασκευή οθονόμου

© 2020. All rights reserved. Δρ. Μαρία Παπαδοπούλου – Δρ. Ζαχαρούλα Σμυρναίου 2020





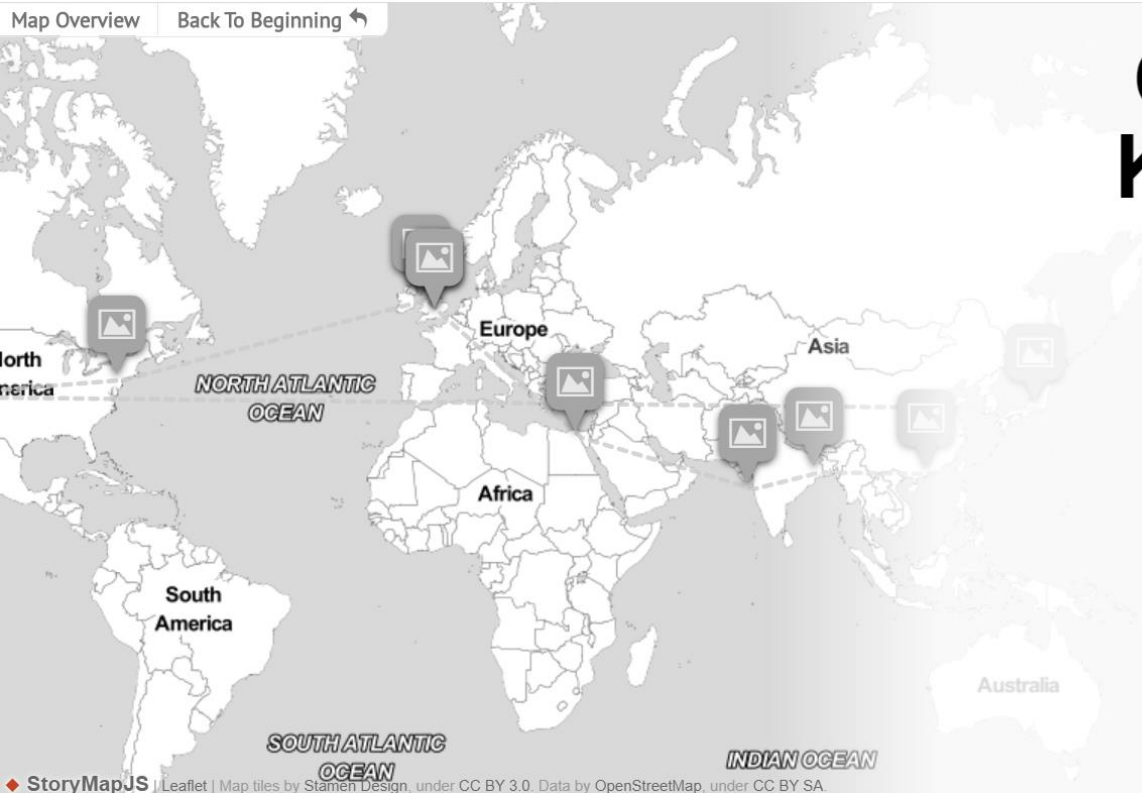


## ΚΑΤΑΚΟΜΒΕΣ ΤΗΣ ΒΙΕΝΝΗΣ

Η μητρική εκκλησία της Ρωμαιοκатолической της Βιέννης, ο καθεδρικός ναός του Αγίου Στεφάνου είναι ένα από τα πιο σημαντικά κτήρια της πόλης, πολύ λιγότεροι επισκέπτες όμως επισκέπτονται τις κατακόμβες στις οποίες βρίσκονται 11.000 νεκρά σώματα. Αν και το μεγαλύτερο μέρος του ναού χρονολογείται από τον 14ο αιώνα, η κρύπτη προήλθε μετά από ξέσπασμα της βουβωνικής πανώλης το 1730, όταν τα νεκροταφεία γύρω από τη Βιέννη αδειάστηκαν σε μια προσπάθεια να σταματήσει η παλίρροια της νόσου. Πολλοί από τους σκελετούς συσσωρεύτηκαν σε τακτοποιημένες σειρές με τα κρανία στην κορυφή. Σε ένα τμήμα στη δωρική κρύπτη αποθηκεύονται όργανα των αρχιεπισκόπων, των βασιλιάδων και των αυτοκρατόρων, συμπεριλαμβανομένου του στομάχου της βασίλισσας του Habsburg, της Μαρίας Θηρεσίας.

# Ιστο(ριο)σελίδες μαθητών/τριών

Map Overview Back To Beginning ↶



## Ο ΓΥΡΟΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΣΕ 80 ΗΜΕΡΕΣ



Start Exploring

StoryMapJS | Leaflet | Map tiles by Stamen Design, under CC BY 3.0. Data by OpenStreetMap, under CC BY SA.

Map Overview Back To Beginning ↶

# ΕΥΡΩΠΗ ΜΙΑ ΧΩΡΑ



Start Exploring

StoryMapJS | Leaflet | Map tiles by Stamen Design, under CC BY 3.0. Data by OpenStreetMap contributors, CC BY SA, Imagery © Mapbox

Ειδικό Γυμνάσιο Λύκειο Ηλιούπολης Επιμόρφωση στην Πλατφόρμα 21+ - Ομάδα 7

# 5. ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

**Πρώτο μέρος:  
Προετοιμασία της ιστορίας**

**1**

**Επιλέγω  
τον τίτλο**

**Δημιουργώ ή  
επιλέγω το υλικό**



**Δεύτερο μέρος:  
Χρησιμοποιώ την εφαρμογή StoryMap Js**

**2**

**Χρησιμοποιώ  
το φύλλο εργασίας**

**Ακολουθώ  
τα βήματα**



# Βήμα προς βήμα

**Πρώτο μέρος:  
Προετοιμασία της ιστορίας**

1

**Επιλέγω  
τον τίτλο**

**Δημιουργώ ή  
επιλέγω το υλικό**



**Δεύτερο μέρος:  
Χρησιμοποιώ την εφαρμογή StoryMap Js**

2

**Χρησιμοποιώ  
το φύλλο εργασίας**

**Ακολουθώ  
τα βήματα**



# Βήμα προς βήμα

Πρώτο μέρος:  
Προετοιμασία της ιστορίας

1

Επιλέγω  
τον τίτλο

Δημιουργώ ή  
επιλέγω το υλικό



Δεύτερο μέρος:  
Χρησιμοποιώ την εφαρμογή StoryMap Js

2

Χρησιμοποιώ  
το φύλλο εργασίας

Ακολουθώ  
τα βήματα



# Αρχίζοντας...



## ΣΕ ΠΟΙΟΥΣ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ

Σε όλους όσους διαθέτουν βασικό ψηφιακό γραμματισμό.

## ΥΛΙΚΟ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΕΙΤΑΙ

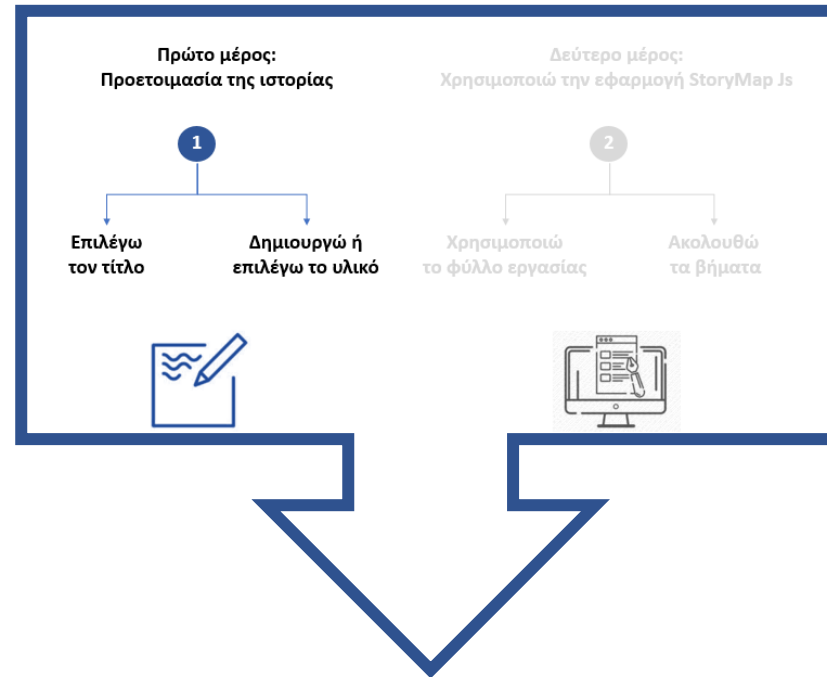
- ✓ Η/Υ
- ✓ Online Πρόσβαση στην ελεύθερη εφαρμογή [StoryMap](#)  
Knight Lab, Παν/μιο Northwestern. ΗΠΑ
- ✓ Λογαριασμός Google
- ✓ Φύλλα εργασίας ([εδώ](#))

## ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ ΨΗΦΙΑΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ

- ✓ το επίσης ανοικτής πρόσβασης εργαλείο [ArcGis](#)



# Πρώτο μέρος : η ιστορία (unplugged)



## *Πρώτο Μέρος: Προετοιμασία*

Επιλογή της ιστορίας με βάση δύο **κριτήρια**:

- Η ιστορία να είναι ευσύνοπτη: να ολοκληρώνεται σε έως 15 διαφάνειες
- Η δράση να εκτυλίσσεται σε πάνω από έναν τόπους



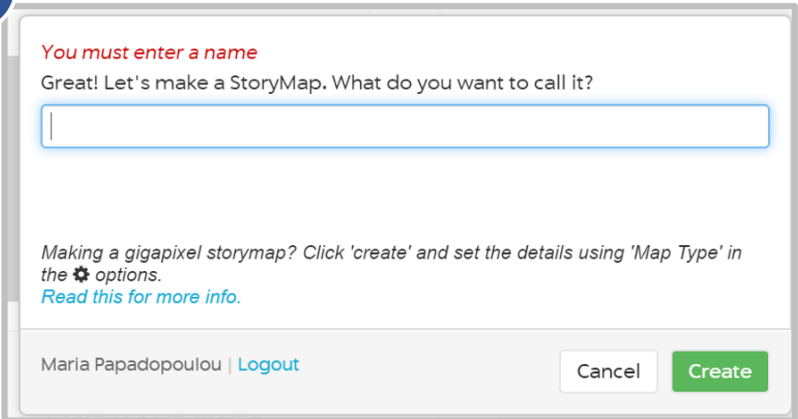
# Βήμα προς βήμα: το ψηφιακό περιβάλλον

1 Πάτα το κουμπί «Make a StoryMap»

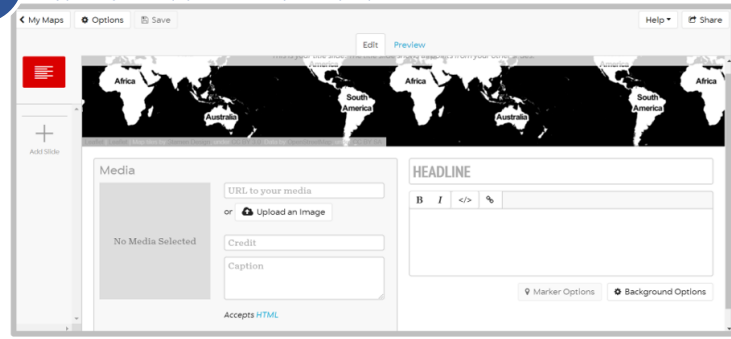


2 Κάνε εγγραφή μέσω του λογαριασμού σου Google

3 Δώσε όνομα στην ψηφιακή σου ιστορία



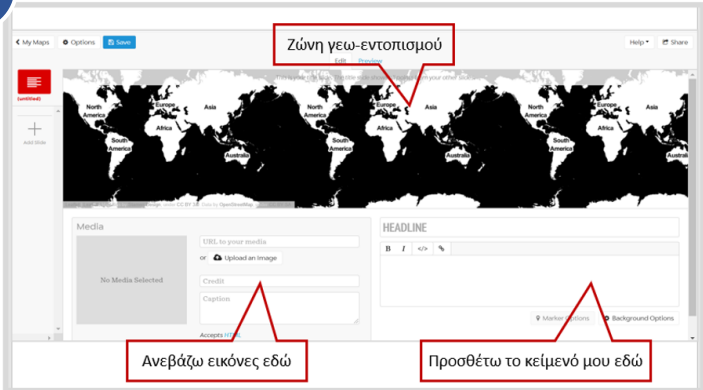
4 Θα βρεθείς στο περιβάλλον που βλέπεις παρακάτω



# Βήμα προς βήμα: το ψηφιακό περιβάλλον

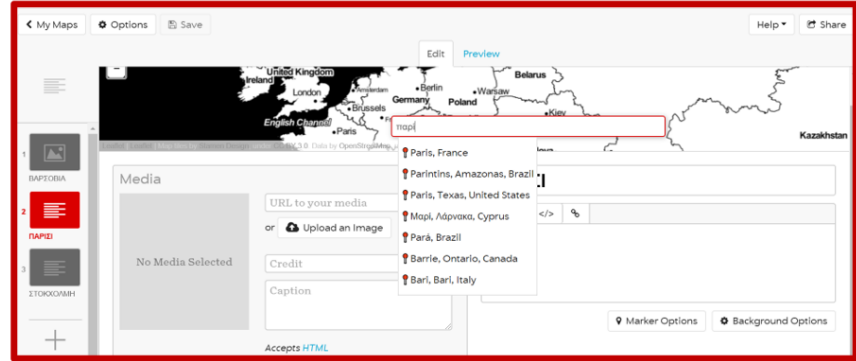
5

Εξερεύνησε τα βασικά χαρακτηριστικά του



7

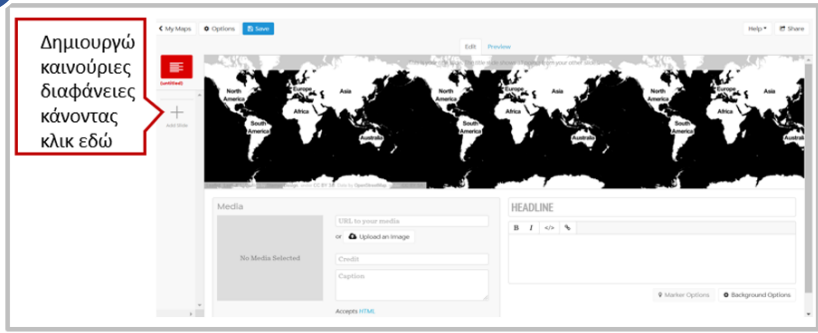
Χωροεντόπισε τη δράση αυτού του μέρους της ιστορίας, πληκτρολογώντας τον τόπο, και διαλέγοντας από το drop-down menu, όπως βλέπεις στην εικόνα:



6

Δημιούργησε την πρώτη σου διαφάνεια κάνοντας κλικ εκεί που βλέπεις στην εικόνα

Δημιούργώ καινούριες διαφάνειες κάνοντας κλικ εδώ



# Βήμα προς βήμα: το ψηφιακό περιβάλλον



8

## ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ

Επανάλαβε τα βήματα 6 και 7, ώσπου να ολοκληρώσεις την αφήγηση της ιστορίας



9

## ΚΑΝΕ ΠΡΟΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

Ανά πάσα στιγμή μπορείς να πατήσεις το «Preview», για να δεις ολοκληρωμένη την ιστορία σου, ως το σημείο εκείνο.



10

## ΜΟΙΡΑΣΟΥ

Μπορείς, επίσης, να μοιράσεις τη δουλειά σου, πατώντας το «Share».



11

## ΣΩΣΕ

Θυμήσου, ανά τακτά διαστήματα να πατάς το «Save», ώστε να σώζεις τη δουλειά σου.

Καλή αφήγηση!

# Συνοψίζοντας...

## Η ψηφιακή αφήγηση με χρήση χάρτη βοηθά...

τους  
εκπαιδευόμενους

- να επικεντρωθούν στη σχέση προσώπων-γεγονότων και τόπων στην ιστορία
- να συσχετίσουν το υλικό που δημιουργήσαν με υλικό από άλλες πηγές
- να χρησιμοποιήσουν ποικίλο **πολυμεσικό υλικό** (κείμενο, οπτικό υλικό, βίντεο), να το οργανώσουν και να το επεξεργαστούν και
- να διαθέσουν το αποτέλεσμα της ψηφιακής αφήγησης **ανοικτά προσβάσιμο** μέσω διαδικτύου

## ΤΑ ΣΥΝ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΧΑΡΤΗ

## Η προτεινόμενη δραστηριότητα επιτρέπει...

στους  
διδάσκοντες

- να πραγματοποιήσουν μια δραστηριότητα **ευέλικτη** ως προς:
  - τον τρόπο/μέθοδο διδασκαλίας (δια ζώσης ή εξ αποστάσεως)
  - το χρόνο που απαιτεί
  - την προσαρμογή σε:
    - διαφορετικές ηλικιακές ομάδες
    - διαφορετικά μαθήματα
    - διαφορετικά επίπεδα ψηφιακών δεξιοτήτων

# ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Κοτρωνίδου Ι., Τόζιου Τ. (2011). Η Ψηφιακή αφήγηση στο σχολείο. Θεσσαλονίκη: Ζήτη.
- Παπαδοπούλου, Μ. (2020). Γεφυρώνοντας το ψηφιακό χάσμα. [Παρουσίαση](#) στην Επιμόρφωση της Πλατφόρμας 21+ Εργαστήρια Δεξιοτήτων, 2.9.2020, Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής.
- Σμυρναίου Ζ. (2007). «Εκπαίδευση και Τεχνολογία: Εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση. Αθήνα: Εκδόσεις Ηρόδοτος.
- Σμυρναίου Ζ. (2017). Νέες εξελίξεις στις σύγχρονες θεωρίες μάθησης στη διδασκαλία και στη μάθηση διαφορετικών γνωστικών αντικειμένων. Αθήνα: Εκδόσεις Ηρόδοτος.
- Το Μανιφέστο των Ψηφιακών Δεξιοτήτων (2014). Ευρωπαϊκό Σχολικό Δίκτυο, Ευρωπαϊκή Επιτροπή στο πλαίσιο της εκστρατείας e-Skills for Jobs 2014. ISBN 978-949144059-5
- Lambert, J. (2010). *Digital Storytelling Cookbook*. Berkeley: Digital Diner Press.
- National Research Council. (2006). *Learning to Think Spatially: GIS as a Support System in the K-12 Curriculum*. Washington, DC: The National Academies Press. doi:10.17226/11019.
- Seel N.M. (2012) Multiple-Documents Literacy. Στο: Seel N.M. (επιμ.). *Encyclopedia of the Sciences of Learning*. Springer.

# ΣΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ !



Πηγή εικόνας: [OECD Skills and Education Today](#)



mpapado811@gmail.com



Δρ. Μαρία Παπαδοπούλου – Δρ. Ζαχαρούλα Σμυρναίου 2020