



#### ΠΡΟΤΥΠΟ ΑΝΑΦΟΡΑΣ ΓΙΑ ΤΑ ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ - ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΣΕ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΕΣ ΑΚΑΔΗΜΙΑΣ

<b>ΟΝΟΜΑ ΤΗΣ ΜΕΘΟΔΟΥ</b>	Digital Storytelling
<b>ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΡΙΑ/-ΤΗΣ</b>	Περτσινίδου Κορίννα
<b>ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΙ</b>	Εκπαιδευτικοί του 1 <sup>ου</sup> Γυμνασίου Γέρακα
<b>ΠΟΤΕ-ΠΟΥ</b>	27 Μαρτίου 2025 και 7 Απριλίου 2025
<b>ΘΕΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ</b>	Ψηφιακή Αφήγηση
<b>ΤΙ ΚΑΝΑΜΕ - ΕΦΑΡΜΟΓΗ</b>	Οι εκπαιδευτικοί, αφού γνώρισαν τις μεθόδους της ψηφιακής αφήγησης στο διαδικτυακό προγραμματιστικό περιβάλλον του Scratch, δημιούργησαν έργα που αφορούσαν διαλόγους μεταξύ χαρακτήρων με επιλογή κατάλληλου υποβάθρου. Στα έργα αυτά πρόσθεσαν ήχους, φωνή από ηχογράφηση, κείμενο σε ομιλία,

	<p>κίνηση, αλλαγή ενδυμασιών κλπ για να τους προσδώσουν ζωντάνια.</p> <p>Συζητήθηκαν ιδέες για το πώς μπορούν να ενσωματώσουν αυτή τη δημιουργική μέθοδο στη διδασκαλία των δικών τους αντικειμένων.</p>
<b>ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ ΑΠΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΥΣ</b>	<p>Η γενική αίσθηση από την επιμόρφωση ήταν θετική. Εξέφρασαν την άποψη ότι χρειάζεται να αφιερώσουν κάποιες ώρες μόνοι τους στο σπίτι για να εξοικειωθούν με το scratch.</p>
<b>ΣΚΕΨΕΙΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗ ΜΕΤΑ ΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ</b>	<p>Οι εκπαιδευτικοί προσέγγισαν τη μέθοδο με περιέργεια και δημιουργικότητα. Η ενεργή συμμετοχή, οι εύστοχες ερωτήσεις και η διάθεση για συνεργασία που εκφράστηκε στη διάρκεια του σεμιναρίου ανέδειξαν τη βαθιά ανάγκη για εργαλεία που ενώνουν την τεχνολογία με την αφήγηση, την έκφραση και τη φαντασία. Η διαδικασία δεν επικεντρώθηκε μόνο στην τεχνική κατάρτιση αλλά και στην παιδαγωγική αξία της μεθόδου.</p>
<b>ΓΕΝΙΚΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ</b>	<p>Θετικές εντυπώσεις</p>
<b>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ</b>	
<b>φωτογραφίες/βίντεο</b>	







