



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΕΣΩΝ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΙΣΤΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ GOOGLE EARTH

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΗΜΟ ΦΟΙΤΗΤΗ

ΧΑΝΤΡΙ ΑΝΤΡΕΑ 5361

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ

ΚΛΕΦΤΟΔΗΜΟΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ

ΚΑΣΤΟΡΙΑ

ΜΑΡΤΙΟΣ 2023

Πίνακας περιεχομένων

Περίληψη	3
Abstract	4
Εισαγωγή	5
Κεφάλαιο 1° : Ψηφιακή αφήγηση.....	6
1.1: Τι είναι ψηφιακή αφήγηση.....	6
1.2: Η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση.....	7
1.2.1: Η ψηφιακή αφήγηση στα δημοτικά.	7
1.2.3: Η ψηφιακή αφήγηση στην δευτεροβάθμια εκπαίδευση.	8
1.2.4: Η ψηφιακή αφήγηση στην τριτοβάθμια εκπαίδευση	8
1.2.5: Η ψηφιακή αφήγηση στην εκμάθηση ξένων γλωσσών.	10
1.3: Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα ψηφιακής αφήγησης.....	11
1.3.1: Πλεονεκτήματα τις ψηφιακής αφήγησης.....	11
1.3.3: Μειονεκτήματα της ψηφιακής αφήγησης.....	12
1.4: Δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων.....	13
1.5: Κατηγορίες ψηφιακής αφήγησης.....	15
1.6: Η χρήση της εικονικής πραγματικότητας (Virtual reality) στην ψηφιακή αφήγηση.	16
1.7: Ψηφιακή αφήγηση με χρήση επαυξημένης πραγματικότητας (augmented reality).....	17
Κεφάλαιο 2°: Google Earth.....	19
2.1: Το Google earth στην ψηφιακή αφήγηση.	19
2.2: Δημιουργία ψηφιακής αφήγησης στο Google earth.....	20
Κεφάλαιο 3°	26
3.1: Δημιουργία προσωπικής ψηφιακής ιστορίας με τίτλο (Επτάήμερη στην Ιταλία).....	26
Κεφάλαιο 4°	59
4.1.Βιβλιογραφία.....	59

Περίληψη

Με την ψηφιακή επανάσταση ήρθαν στο προσκήνιο πολλές μορφές ψηφιακής τέχνης, αυτό που εξετάζει η παρούσα εργασία είναι η τέχνη της ψηφιακής αφήγησης (storytelling). Η ψηφιακή αφήγηση θεωρείται η εκμοντερνοποίηση της αρχαίας τέχνης της αφηγήσεις ιστοριών. Κάποτε οι άνθρωποι καθόντουσαν γύρω από τη φωτιά με οικογένεια και φίλους και μοιραζόντουσαν ιστορίες. Έτσι και σήμερα οι άνθρωποι έχουν την δυνατότητα με την βοήθεια των νέων τεχνολογιών να μοιράζονται τις ιστορίες τους με ολόκληρο τον κόσμο. Πέρα από την αφήγηση ιστοριών, η ψηφιακή αφήγηση είναι ιδιαίτερα σημαντική και στον τομέα της εκπαίδευσης. Αυτό γίνεται με την βοήθεια πολλαπλών μεθόδων και ψηφιακών εργαλείων. Το εργαλείο που θα χρησιμοποιηθεί για να εξυπηρετήσει τους σκοπούς της εργασίας είναι το Google Earth. Σκοπός της εργασίας είναι η δημιουργία μιας ψηφιακής προσωπικής ιστορίας, συνοδευόμενη από ηχητική αφήγηση, με τίτλο « Επτάήμερη εκδρομή στη Ιταλία»

Abstract

With the digital revolution, many forms of digital art came to the fore, what this paper examines is the art of digital storytelling. Digital storytelling is considered the modernization of the ancient art of storytelling. People used to sit around the fire with family and friends and share stories. So even today people have the possibility with the help of new technologies to share their stories with the whole world. Beyond storytelling, digital storytelling is also particularly important in the field of education. This is done with the help of multiple methods and digital tools. The tool that will be used to serve the purposes of the work is Google Earth. The purpose of the work is the creation of a digital personal story, accompanied by an audio narration, entitled «Seven-day trip to Italy».

Εισαγωγή

Η παρούσα εργασία πραγματοποιήθηκε κατά το ακαδημαϊκό έτος 2022-2023 στα πλαίσια της πτυχιακής εργασίας. Η εργασία δομείται σε τρία κεφάλαια. Το πρώτο κεφάλαιο αποτελεί το θεωρητικό πλαίσιο της εργασίας, όπου δίνεται ο ορισμός της ψηφιακής αφήγησης. Εν συνεχεία αναλύεται η χρήση του Google Earth ως εργαλείο της ψηφιακής αφήγησης, ενώ στο τρίτο κεφάλαιο παρουσιάζεται η κατασκευή της προσωπικής ψηφιακής αφήγησης που κλήθηκα να δημιουργήσω με τίτλο «Επταήμερη εκδρομή στην Ιταλία»

Η αφήγηση ιστοριών αποτελεί εδώ και πάρα πολλά χρόνια μέσω ψυχαγωγίας των ανθρώπων αλλά και τρόπος στο να έρθουν οι άνθρωποι πιο κοντά μεταξύ τους. Με την πάροδο του χρόνου και την ανάπτυξη της τεχνολογία η αφήγηση ιστοριών έχει αλλάξει. Από εκεί που άνθρωποι καθόντουσαν μαζεμένοι και «αντάλλαζαν» ιστορίες, τώρα με την βοήθεια της τεχνολογίας μπορείς να μοιραστείς μια προσωπική σου ιστορία με ολόκληρο τον κόσμο. Πέρα από την αφήγηση ιστοριών η ψηφιακή αφήγηση χρησιμοποιείται και ως εργαλείο εκμάθησης. Όπως για παράδειγμα η χρήση της ψηφιακής αφήγησης για την εκμάθηση ξένων γλωσσών. Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να προσφέρει αυτήν την εναλλακτική καθώς, χωρίς να παραμελείτε ο στόχος της βελτίωσης της ποιότητας της διδασκαλίας, έχει αποδειχθεί ότι είναι ένα επιτυχημένο εκπαιδευτικό εργαλείο για τη διδασκαλία της Αγγλικής Γλώσσας καθώς μπορεί να συνδυάσει τα πλεονεκτήματα και την επιτυχία των παραδοσιακών αφήγηση με τις καινοτομίες των νέων τεχνολογιών για τη διδασκαλία μιας ξένης γλώσσας. (Gregori-Signes, 2008-2012)

Κεφάλαιο 1^ο : Ψηφιακή αφήγηση

1.1: Τι είναι ψηφιακή αφήγηση.

Η ψηφιακή επανάσταση δεν μπορούσε να μην επηρεάσει την τέχνη της αφήγησης. Η ψηφιακή αφήγηση είναι η σύγχρονη εκδοχή της αρχαίας τέχνης αφήγησης ιστοριών. Παρά το γεγονός ότι ο όρος της ψηφιακής αφήγησης είναι σχετικά καινούριος, συναντάται ήδη ένα μεγάλο πλήθος ερευνών, οι οποίες πραγματεύονται το θέμα από ποικίλες οπτικές. Ο όρος της ψηφιακής αφήγησης προκύπτει από τον συνδυασμό δύο περεταίρω όρων του (digital & storytelling) είναι εύλογο ο νέος όρος που προκύπτει από τον συνδυασμό των προηγούμενων να καλύπτει ένα ευρύτατο πεδίο και να επιδέχεται μάλλον περιγραφή, όπως χαρακτηριστικά σημειώνει ο Holer (2008), παρά ορισμό: *«η ψηφιακή αφήγηση/ιστορία χρησιμοποιεί την ψηφιακή τεχνολογία προκειμένου να συνδυάσει διάφορα μέσα σε μια συνεκτική αφήγηση.... ειδικότερα χρησιμοποιεί τεχνολογία ευρείας κυκλοφορίας, η οποία είναι συνήθως προσιτή σε όλους, ενώ έχει συνηθέστερα τη μορφή (δίλεπτων έως τετράλεπτων) 2 οιωνοί ταινιών μικρού μήκους τις οποίες το κοινό παρακολουθεί μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή ή άλλων ψηφιακών μέσων».*

Ένας άλλος σύγχρονός ορισμός ο οποίος δόθηκε από τον Lathem (2005) αναφέρει ότι η ψηφιακή αφήγηση είναι *«ο συνδυασμός της παραδοσιακής προφορικής αφήγησης αλλά με εργαλεία του 21^{ου} αιώνα».* Αρκετοί είναι αυτοί που θεωρούν την ψηφιακή αφήγηση μια σύγχρονη μορφή τέχνης. Και αυτό γιατί με την βοήθεια σύγχρονων τεχνολογιών και την βοήθεια εικόνων, μουσικής, κειμένου αλλά και μαγνητοφωνημένης αφήγησης μπορεί ο καθένας να αφηγηθεί μια προσωπική του ιστορία παρμένη από τα καθημερινά του βιώματα.

Εν κατακλείδι η ψηφιακή αφήγηση είναι μια διαδραστική αφήγηση ιστοριών με την βοήθεια ψηφιακών εργαλείων και εφαρμογών οι οποίες αποτελούνται από οπτικοακουστικό υλικό.

1.2: Η ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση

Η ψηφιακή αφήγηση δεν άργησε και πολύ να βρει την θέση της στην εκπαίδευση. Η ψηφιακή αφήγηση πέρα από την πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση χρησιμοποιείται και στην τριτοβάθμια. Πολλά είναι τα πανεπιστήμια τα οποία έχουν δημιουργήσει ισότοπους οι οποίοι αφορούν την ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση. Όπως το πανεπιστήμιο του Houston (digitalstorytelling.coe.uh.edu), το πανεπιστήμιο Maryland (stories.umbc.edu) το ίδρυμα Pearson & National Writing Project (nwp.org).

1.2.1: Η ψηφιακή αφήγηση στα δημοτικά.

Η ψηφιακή αφήγηση σε συνδυασμό με υπολογιστικά προγράμματα ήδη χρησιμοποιείται σε δημοτικά σχολεία του εξωτερικού. Για παράδειγμα προγράμματα, στα οποία πρωταγωνιστεί ο Άρθουρ, ένας διάσημος χαρακτήρας κινουμένων σχεδίων, μαζί με τους φίλους του, χρησιμοποιούνται για την κατανόηση μαθημάτων όπως είναι η ανάγνωση, τα μαθηματικά, η γεωγραφία και η επίλυση προβλημάτων. Ο τρόπος με τον οποίο λειτουργεί αυτό το πρόγραμμα είναι ο εξής, καθηγητής παρέχει στον υπολογιστή πληροφορίες για το τι μάθημα έχει ο μαθητής να μάθει σε τι επίπεδο δυσκολίας επιθυμεί να είναι και τι είδους ιστορία θα ήθελε να δημιουργήσει. Για παράδειγμα ο καθηγητής έχει δώσει στον υπολογιστή τις εξής πληροφορίες, ότι το μάθημα είναι τα μαθηματικά και ότι στον μαθητή αρέσουν οι ιστορίες με δράκους και ιππότες. Έτσι ο υπολογιστής θα φτιάξει μια ιστορία που αφορά έναν ιππότη ο οποίος θα πρέπει να σκοτώσει τον δράκο για να σώσει την πριγκίπισσα. Καθώς ο ιππότης προχωράει στην περιπέτεια του έρχεται αντιμέτωπος με μαθηματικά προβλήματα, τα οποία αν δεν τα λύσει δεν θα μπορέσει να συνεχίσει την περιπέτεια του. Ο μαθητής βοηθάει τον ιππότη να λύσει τα μαθηματικά προβλήματα για να μπορέσει να συνεχίσει ο ιππότης.

Το σενάριο με τους ιππότες και τους δράκους μπορεί κάλλιστα να αλλαχθεί με άλλους χαρακτήρες καθώς και το μάθημα μπορεί να είναι οποιοδήποτε διαλέξει ο καθηγητής. Η δυνατότητα αυτή, δηλαδή να μπορεί να αλλάξει η ιστορία και το μάθημα, βοηθάει στο να μην χάνεται το ενδιαφέρον του μαθητή. Το σύστημα μπορεί επίσης να προγραμματιστεί με τέτοιο τρόπο ώστε να μην χρειάζεται το κομμάτι της διαδραστικότητας. Ο καθηγητής δίνει τις πληροφορίες στον υπολογιστή και αυτός δημιουργεί την ιστορία.

1.2.3: Η ψηφιακή αφήγηση στην δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

Το Edutainment (educational entertainment) μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως εξής. Στο μάθημα ιστορίας για παράδειγμα με την βοήθεια της ψηφιακής αφήγησης ο μαθητής μπορεί να ‘περπατάει’ στους δρόμους της αρχαίας Ελλάδας και με την βοήθεια ενός ψηφιακού ξεναγού να μαθαίνει για τα μνημεία της αρχαίας Ελλάδας καθώς παράλληλα, με την βοήθεια του προγράμματος, να βλέπει το μνημείο ,για το οποίο ενημερώνετε, όπως ακριβώς ήταν τα αρχαία χρόνια. Άλλη μια χρήση που θα μπορεί να έχει η ψηφιακή αφήγηση είναι στην εκμάθηση ξένων γλωσσών. Αυτό μπορεί να γίνει με την δημιουργία ενός σεναρίου όπου ο μαθητής για να πάει από το σημείο X στο σημείο Ψ θα πρέπει να κάνει και να απαντάει ερωτήσεις σε μια ξένη γλώσσα.

Άλλη μια διαδεδομένη χρήση της ψηφιακής αφήγησης είναι η ξενάγηση σε μουσεία. Πολλά είναι τα μουσεία τα οποία μπορείς να ‘επισκεφτείς’ από το σπίτι σου ή στην προκειμένη περίπτωση από την σχολική σου τάξη. Αυτό γίνεται με την βοήθεια ενός υπολογιστή και της επαυξημένης πραγματικότητας. Κάποια από τα μουσεία τα οποία παρέχουν αυτήν την δυνατότητα είναι το: Βρετανικό μουσείο (<https://artsandculture.google.com/partner/the-british-museum>) το εθνικό μουσείο μοντέρνας και σύγχρονης τέχνης του Σεούλ (<https://artsandculture.google.com/partner/national-museum-of-modern-and-contemporary-art-korea?hl=en>) και πολλά αλλά μουσεία παγκοσμίως.

1.2.4: Η ψηφιακή αφήγηση στην τριτοβάθμια εκπαίδευση

Στο πλαίσιο της πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος για την εμπλοκή των φοιτητών και την ενθάρρυνσή τους να αναπτύξουν τις δημιουργικές τους δεξιότητες. Παρέχει στους μαθητές μια πλατφόρμα για να αφηγηθούν τις ιστορίες τους με μοναδικό και συναρπαστικό τρόπο, χρησιμοποιώντας μια σειρά ψηφιακών εργαλείων και τεχνικών για τη δημιουργία δυναμικών και διαδραστικών αφηγήσεων.

Ένα από τα βασικά πλεονεκτήματα της ψηφιακής αφήγησης στην πανεπιστημιακή εκπαίδευση είναι η ικανότητά της να βελτιώνει τη μαθησιακή εμπειρία εμπλέκοντας τους μαθητές με έναν πιο ενεργό και συμμετοχικό τρόπο.

Ενθαρρύνοντας τους μαθητές να δημιουργήσουν τις δικές τους ιστορίες, η ψηφιακή αφήγηση βοηθά στην ενίσχυση της δημιουργικότητας, της κριτικής σκέψης και των επικοινωνιακών δεξιοτήτων. Επιτρέπει στους μαθητές να εξερευνήσουν πολύπλοκα θέματα και ζητήματα με πιο ουσιαστικό τρόπο και να εκφράσουν τις ιδέες και τις απόψεις τους με μια δημιουργική και ελκυστική μορφή.

Επιπλέον, η ψηφιακή αφήγηση έχει επίσης τη δυνατότητα να διευκολύνει τη συνεργασία και την ομαδική εργασία μεταξύ των μαθητών. Συνεργαζόμενοι για τη δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας, οι μαθητές μπορούν να μάθουν να συνεργάζονται αποτελεσματικά, να μοιράζονται ιδέες και να αξιοποιούν ο ένας τα δυνατά σημεία του άλλου. Αυτό μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη σημαντικών κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων, όπως η ενσυναίσθηση, ο σεβασμός και η κατανόηση, οι οποίες είναι απαραίτητες για την επιτυχία στον σημερινό διασυνδεδεμένο κόσμο.

Υπάρχουν πολλές διαφορετικές προσεγγίσεις για την ψηφιακή αφήγηση στην πανεπιστημιακή εκπαίδευση, που κυμαίνονται από απλές ηχογραφήσεις ή βιντεοσκοπήσεις έως πιο σύνθετα έργα πολυμέσων που ενσωματώνουν στοιχεία όπως κινούμενα σχέδια, γραφικά και διαδραστικά χαρακτηριστικά. Σε ορισμένες περιπτώσεις, η ψηφιακή αφήγηση μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο για την υπεράσπιση και την κοινωνική αλλαγή, επιτρέποντας στους φοιτητές να ευαισθητοποιηθούν για σημαντικά ζητήματα και να ενθαρρύνουν τη θετική κοινωνική δράση.

Ενώ η ψηφιακή αφήγηση προσφέρει πολλά οφέλη, είναι σημαντικό να αναγνωρίσουμε ότι παρουσιάζει και κάποιες προκλήσεις. Για παράδειγμα, μπορεί να μην έχουν όλοι οι μαθητές πρόσβαση στην απαραίτητη τεχνολογία ή τους πόρους για τη δημιουργία ψηφιακών ιστοριών, ενώ ορισμένοι μπορεί να δυσκολεύονται με τις τεχνικές δεξιότητες που απαιτούνται για την παραγωγή περιεχομένου υψηλής ποιότητας. Επιπλέον, μπορεί να υπάρχουν ανησυχίες σχετικά με θέματα όπως η ιδιωτικότητα και η ασφάλεια, ιδίως εάν προσωπικές πληροφορίες μοιράζονται ως μέρος της διαδικασίας αφήγησης ιστοριών.

Συμπερασματικά, η ψηφιακή αφήγηση έχει τη δυνατότητα να αποτελέσει ένα ισχυρό εργαλείο για την εμπλοκή των φοιτητών στην πανεπιστημιακή εκπαίδευση, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να αναπτύξουν τις δημιουργικές τους δεξιότητες, να εκφράσουν τις ιδέες τους και να συνεργαστούν αποτελεσματικά.

Αξιοποιώντας τη δύναμη των ψηφιακών τεχνολογιών, οι φοιτητές μπορούν να δημιουργήσουν δυναμικές και ελκυστικές αφηγήσεις που μπορούν να εμπνεύσουν και να εκπαιδεύσουν άλλους και να συμβάλουν στη θετική κοινωνική αλλαγή.

Αν και υπάρχουν προκλήσεις που σχετίζονται με την ψηφιακή αφήγηση, αυτές μπορούν να ξεπεραστούν με προσεκτικό σχεδιασμό, υποστήριξη και συνεργασία, επιτρέποντας στους μαθητές να αξιοποιήσουν πλήρως τις δυνατότητες αυτής της συναρπαστικής και καινοτόμου προσέγγισης στη μάθηση.

1.2.5: Η ψηφιακή αφήγηση στην εκμάθηση ξένων γλωσσών.

Η ψηφιακή αφήγηση έχει φέρει επανάσταση στον τρόπο διδασκαλίας και εκμάθησης ξένων γλωσσών. Ενσωματώνοντας την τεχνολογία και την αφήγηση ιστοριών, οι εκπαιδευτικοί έχουν βρει νέους τρόπους να εμπλέξουν τους μαθητές στην εκμάθηση γλωσσών και να ενισχύσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες. Θα διερευνήσουμε πώς η ψηφιακή αφήγηση έχει επηρεάσει την εκμάθηση ξένων γλωσσών.

Η ψηφιακή αφήγηση είναι η διαδικασία χρήσης ψηφιακών εργαλείων για τη δημιουργία και την ανταλλαγή ιστοριών. Στην εκμάθηση γλωσσών, περιλαμβάνει τη δημιουργία ιστοριών στη γλώσσα-στόχο για την ανάπτυξη γλωσσικών δεξιοτήτων όπως η ανάγνωση, η γραφή, η ακρόαση και η ομιλία. Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί με διάφορους τρόπους για τη διδασκαλία ξένων γλωσσών, όπως η δημιουργία έργων πολυμέσων, διαδραστικών ιστοριών και podcasts.

Ένα από τα κύρια οφέλη της χρήσης της ψηφιακής αφήγησης στην εκμάθηση γλωσσών είναι ότι ενισχύει τα κίνητρα και τη δέσμευση των μαθητών. Με τη δημιουργία των δικών τους ιστοριών και έργων πολυμέσων, οι μαθητές γίνονται ενεργά συμμετέχοντες στην εκμάθηση της γλώσσας και αισθάνονται την αίσθηση της ευθύνης για την πρόδοό τους. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε αυξημένη αυτοπεποίθηση και προθυμία να πάρουν ρίσκα με τη γλώσσα.

Ένα άλλο πλεονέκτημα της ψηφιακής αφήγησης είναι ότι παρέχει ευκαιρίες στους μαθητές να εξασκήσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες σε ένα πιο αυθεντικό πλαίσιο.

Δημιουργώντας ιστορίες που αντικατοπτρίζουν τις δικές τους εμπειρίες και ενδιαφέροντα, οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες με τρόπο που να είναι σχετικός και ουσιαστικός για τους ίδιους. Αυτό μπορεί επίσης να συμβάλει στην ανάπτυξη πολιτισμικής συνείδησης και ευαισθησίας.

Η ψηφιακή αφήγηση ιστοριών μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για την ανάπτυξη μιας σειράς γλωσσικών δεξιοτήτων. Για παράδειγμα, η δημιουργία ενός podcast ή ενός έργου βίντεο μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να βελτιώσουν τις δεξιότητες ομιλίας και ακρόασης, ενώ η δημιουργία μιας γραπτής ιστορίας μπορεί να τους βοηθήσει να αναπτύξουν τις δεξιότητες ανάγνωσης και γραφής. Επιπλέον, η χρήση στοιχείων πολυμέσων, όπως εικόνες, βίντεο και μουσική, μπορεί να βελτιώσει τη συνολική εμπειρία εκμάθησης γλωσσών και να προσφέρει ένα πιο καθηλωτικό μαθησιακό περιβάλλον.

Ωστόσο, υπάρχουν επίσης περιορισμοί στη χρήση της ψηφιακής αφήγησης στην εκμάθηση γλωσσών. Μία από τις κύριες προκλήσεις είναι η ανάγκη πρόσβασης στην τεχνολογία και τα ψηφιακά εργαλεία. Ενώ πολλοί μαθητές έχουν πρόσβαση σε υπολογιστές και smartphones, δεν διαθέτουν όλα τα σχολεία ή οι αίθουσες διδασκαλίας τους απαραίτητους πόρους για την υποστήριξη δραστηριοτήτων ψηφιακής αφήγησης. Επιπλέον, η δημιουργία ψηφιακών ιστοριών μπορεί να είναι χρονοβόρα και μπορεί να απαιτεί πρόσθετη υποστήριξη και κατάρτιση για τους εκπαιδευτικούς.

Εν κατακλείδι, η ψηφιακή αφήγηση είχε σημαντικό αντίκτυπο στην εκμάθηση ξένων γλωσσών, παρέχοντας νέες ευκαιρίες στους μαθητές να ασχοληθούν με τη γλώσσα με ουσιαστικό και αυθεντικό τρόπο. Παρόλο που υπάρχουν προκλήσεις στην εφαρμογή δραστηριοτήτων ψηφιακής αφήγησης, τα οφέλη της αυξημένης παρακίνησης, της εμπλοκής και της ανάπτυξης γλωσσικών δεξιοτήτων την καθιστούν ένα πολύτιμο εργαλείο για τους εκπαιδευτικούς που πρέπει να εξετάσουν στην πρακτική διδασκαλία των γλωσσών τους.

1.3: Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα ψηφιακής αφήγησης.

1.3.1: Πλεονεκτήματα τις ψηφιακής αφήγησης.

- **Προσβασιμότητα:** Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να είναι προσβάσιμη από μεγάλο αριθμό ανθρώπων, ανεξάρτητα από την τοποθεσία τους, αρκεί να έχουν σύνδεση στο

διαδίκτυο. Αυτό διευκολύνει τους ανθρώπους να μοιράζονται τις ιστορίες τους και το κοινό να έχει πρόσβαση σε αυτές.

- Δέσμευση: Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να είναι πολύ ελκυστική επειδή μπορεί να ενσωματώνει διάφορα στοιχεία πολυμέσων, όπως βίντεο, εικόνες και ηχητικά εφέ. Αυτά τα στοιχεία μπορούν να βοηθήσουν στη δημιουργία μιας πιο καθηλωτικής και συναισθηματικής εμπειρίας για το κοινό.
- Ευελιξία: Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να λάβει πολλές διαφορετικές μορφές, όπως ταινίες μικρού μήκους, podcasts, διαδραστικούς ιστότοπους και αναρτήσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Αυτή η ευελιξία επιτρέπει στους αφηγητές να επιλέξουν τη μορφή που ταιριάζει καλύτερα στην ιστορία τους και στο κοινό τους.
- Δημιουργικότητα: Η ψηφιακή αφήγηση επιτρέπει στους αφηγητές να είναι δημιουργικοί στην προσέγγισή τους για την αφήγηση μιας ιστορίας. Μπορούν να χρησιμοποιούν διαφορετικά εργαλεία και τεχνικές για να μεταφέρουν το μήνυμά τους και να κάνουν την ιστορία τους πιο συναρπαστική.

1.3.3: Μειονεκτήματα της ψηφιακής αφήγησης.

- Τεχνικές δεξιότητες: Η δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας απαιτεί τεχνικές δεξιότητες, όπως η επεξεργασία βίντεο, ο ηχητικός σχεδιασμός και ο γραφικός σχεδιασμός. Η εκμάθηση αυτών των δεξιοτήτων μπορεί να είναι δύσκολη και μπορεί να απαιτεί ακριβό λογισμικό και εξοπλισμό.
- Απαιτήσεις εξοπλισμού: Η δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας μπορεί να απαιτεί συγκεκριμένο εξοπλισμό, όπως κάμερες, μικρόφωνα και λογισμικό επεξεργασίας. Αυτός ο εξοπλισμός μπορεί να είναι ακριβός, γεγονός που μπορεί να περιορίσει την πρόσβαση στην ψηφιακή αφήγηση ιστοριών για ορισμένα άτομα.
- Υπερβολική εξάρτηση από την τεχνολογία: Η ψηφιακή αφήγηση βασίζεται σε μεγάλο βαθμό στην τεχνολογία και οι τεχνικές δυσλειτουργίες μπορεί να διαταράξουν την εμπειρία της αφήγησης. Αυτό μπορεί να απογοητεύσει τόσο τον αφηγητή όσο και το κοινό.
- Υπερφόρτωση πληροφοριών: Στην ψηφιακή εποχή, οι άνθρωποι βομβαρδίζονται με πληροφορίες από διάφορες πηγές. Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να προσθέσει σε αυτή την υπερφόρτωση, καθιστώντας δύσκολο για το κοινό να εστιάσει και να θυμηθεί συγκεκριμένες ιστορίες.

- Έλλειψη προσωπικής σύνδεσης: Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να δημιουργήσει μια αίσθηση απόστασης μεταξύ του αφηγητή και του ακροατηρίου, ειδικά αν το κοινό δεν είναι σε θέση να αλληλεπιδράσει άμεσα με τον αφηγητή. Αυτό μπορεί να καταστήσει πιο δύσκολη την εγκαθίδρυση προσωπικής σύνδεσης με το κοινό.

1.4: Δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων.

Η ψηφιακή αφήγηση είναι ένα ισχυρό εργαλείο που συνδυάζει την τεχνολογία και τη δημιουργικότητα για να μοιραστεί μια αφήγηση μέσω της χρήσης ψηφιακών μέσων. Η ψηφιακή αφήγηση είναι ένας τρόπος δημιουργίας και διαμοιρασμού ιστοριών που είναι ελκυστικές και διαδραστικές, παρέχοντας μια καθηλωτική εμπειρία για το κοινό. Τα βήματα για την δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης είναι τα εξής.

Βήμα 1: Προσδιορισμός της ιστορίας

Το πρώτο βήμα για τη δημιουργία ενός έργου ψηφιακής αφήγησης είναι να προσδιορίσετε την ιστορία που θέλετε να αφηγηθείτε. Η ιστορία μπορεί να είναι προσωπική, ιστορική, πολιτιστική ή φανταστική. Θα πρέπει να είναι κάτι για το οποίο είστε παθιασμένοι και που πιστεύετε ότι θα έχει απήχηση στο κοινό σας.

Βήμα 2: Επιλέξτε τη μορφή

Το επόμενο βήμα είναι να επιλέξετε τη μορφή για το έργο ψηφιακής αφήγησης. Υπάρχουν πολλές μορφές για να διαλέξετε, όπως βίντεο, podcast, διαδραστικές ιστοσελίδες, κινούμενα σχέδια και άλλα. Κάθε μορφή έχει τα δυνατά και τα αδύνατα σημεία της και θα πρέπει να επιλέξετε αυτή που ταιριάζει καλύτερα στην ιστορία σας.

Βήμα 3: Συγκεντρώστε και οργανώστε το περιεχόμενο

Αφού προσδιορίσετε την ιστορία και επιλέξετε τη μορφή, το επόμενο βήμα είναι να συγκεντρώσετε και να οργανώσετε το περιεχόμενο. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει φωτογραφίες, βίντεο, ηχογραφήσεις, κείμενο και άλλα μέσα. Θα πρέπει επίσης να εξετάσετε τη σειρά και τη δομή του περιεχομένου για να διασφαλίσετε ότι η ιστορία θα κυλήσει ομαλά και αποτελεσματικά.

Βήμα 4: Δημιουργήστε το storyboard

Το storyboard είναι μια οπτική αναπαράσταση της ιστορίας, η οποία περιλαμβάνει την αλληλουχία των γεγονότων και τα βασικά στοιχεία κάθε σκηνής. Η δημιουργία ενός storyboard είναι ένα ουσιαστικό βήμα στη διαδικασία ψηφιακής αφήγησης, καθώς σας βοηθά να σχεδιάσετε και να οργανώσετε αποτελεσματικά το έργο σας.

Βήμα 5: Επιλέξτε τα εργαλεία και το λογισμικό

Η επιλογή των σωστών εργαλείων και του λογισμικού είναι απαραίτητη για τη δημιουργία ενός έργου ψηφιακής αφήγησης. Ανάλογα με τη μορφή που έχετε επιλέξει, ενδέχεται να χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε διαφορετικά προγράμματα λογισμικού, όπως λογισμικό επεξεργασίας βίντεο, λογισμικό επεξεργασίας ήχου ή εργαλεία ανάπτυξης ιστοσελίδων. Υπάρχουν πολλά διαθέσιμα δωρεάν και επί πληρωμή εργαλεία και θα πρέπει να επιλέξετε αυτά που ανταποκρίνονται καλύτερα στις ανάγκες και τον προϋπολογισμό σας.

Βήμα 6: Ζωντανέψτε την ιστορία

Το τελευταίο βήμα είναι να ζωντανέψτε την ιστορία χρησιμοποιώντας τα εργαλεία και το λογισμικό που έχετε επιλέξει. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει την επεξεργασία βίντεο ή ήχου, το σχεδιασμό ιστοσελίδων, τη δημιουργία κινούμενων σχεδίων ή οποιεσδήποτε άλλες απαραίτητες εργασίες. Θα πρέπει να δώσετε προσοχή σε λεπτομέρειες όπως ο φωτισμός, η ποιότητα του ήχου και το χρώμα, για να διασφαλίσετε ότι το τελικό προϊόν είναι επαγγελματικό και ελκυστικό.

Εν κατακλείδι, η δημιουργία ενός έργου ψηφιακής αφήγησης είναι μια ικανοποιητική και δημιουργική διαδικασία. Ακολουθώντας τα βήματα που περιγράφονται σε αυτό το δοκίμιο, μπορείτε να δημιουργήσετε μια ισχυρή και συναρπαστική ιστορία που θα γοητεύσει το κοινό σας και θα αφήσει μόνιμο αντίκτυπο. Είτε αφηγείστε μια προσωπική ιστορία είτε μοιραστείτε ένα ιστορικό γεγονός, η ψηφιακή αφήγηση παρέχει έναν μοναδικό και καθηλωτικό τρόπο για να μοιραστείτε την αφήγησή σας με τον κόσμο.

1.5: Κατηγορίες ψηφιακής αφήγησης.

Η ψηφιακή αφήγηση είναι η διαδικασία χρήσης ψηφιακών εργαλείων και τεχνικών για την αφήγηση μιας ιστορίας. Υπάρχουν διάφορες κατηγορίες ψηφιακής αφήγησης, μεταξύ των οποίων:

- Αφήγηση με βίντεο: Αυτό περιλαμβάνει τη χρήση λογισμικού επεξεργασίας βίντεο για τη δημιουργία και επεξεργασία βίντεο για την αφήγηση μιας ιστορίας. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει ένα ευρύ φάσμα τεχνικών, από υλικό ζωντανής δράσης έως κινούμενα σχέδια και γραφικά κίνησης.
- Ηχητική αφήγηση: Αυτό περιλαμβάνει τη χρήση ηχογραφήσεων και λογισμικού επεξεργασίας για τη δημιουργία και επεξεργασία ηχητικού περιεχομένου. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει podcasts, ραδιοφωνική αφήγηση.
- Διαδραστική αφήγηση: Αυτό περιλαμβάνει τη δημιουργία μιας ιστορίας που επιτρέπει στον θεατή να αλληλεπιδράσει με αυτήν, συχνά μέσω της χρήσης τεχνολογίας, όπως η εικονική πραγματικότητα ή οι διαδραστικοί ιστότοποι.
- Αφήγηση ιστοριών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης: Αυτό περιλαμβάνει τη χρήση πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης, όπως το Instagram, το Twitter και το TikTok, για την αφήγηση μιας ιστορίας με τη χρήση μιας σειράς αναρτήσεων ή βίντεο.
- Αφήγηση ιστοριών μέσω παιχνιδιών: Αυτό περιλαμβάνει τη χρήση τεχνικών σχεδιασμού βιντεοπαιχνιδιών και αφήγησης για τη δημιουργία μιας αφήγησης με την οποία αλληλεπιδρά ο παίκτης.
- Αφήγηση ιστοριών σε γραφικό μυθιστόρημα: Αυτό περιλαμβάνει τη χρήση ψηφιακών εργαλείων για τη δημιουργία graphic novels ή comics που αφηγούνται μια ιστορία μέσω μιας σειράς οπτικών πάνελ και κειμένου.
- Αφήγηση ιστοριών οπτικοποίησης δεδομένων: Αυτό περιλαμβάνει τη χρήση τεχνικών οπτικοποίησης δεδομένων για την αφήγηση μιας ιστορίας με τη χρήση δεδομένων και στατιστικών στοιχείων.
- Συνολικά, η ψηφιακή αφήγηση είναι ένας ευέλικτος και συνεχώς εξελισσόμενος τομέας που μπορεί να εφαρμοστεί με πολλούς διαφορετικούς τρόπους για να αφηγηθεί ελκυστικές και καθηλωτικές ιστορίες.

1.6: Η χρήση της εικονικής πραγματικότητας (Virtual reality) στην ψηφιακή αφήγηση.

Η εικονική πραγματικότητα (VR) έχει τη δυνατότητα να φέρει επανάσταση στην αφήγηση ιστοριών, βυθίζοντας τον θεατή σε έναν πλήρως υλοποιημένο, διαδραστικό κόσμο. Με την τεχνολογία VR, οι ιστορίες μπορούν να βιώνονται με πολύ πιο ελκυστικό και καθηλωτικό τρόπο από τα παραδοσιακά μέσα, όπως τα βιβλία, οι ταινίες ή ακόμη και τα βιντεοπαιχνίδια.

Ένα από τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα της εικονικής πραγματικότητας στην αφήγηση ιστοριών είναι η ικανότητά της να μεταφέρει τον θεατή σε έναν διαφορετικό κόσμο.

Αντί να διαβάσει για έναν φανταστικό κόσμο ή να τον παρακολουθεί σε μια οθόνη, ο θεατής μπορεί να βυθιστεί πλήρως σε αυτόν, αλληλεπιδρώντας με το περιβάλλον και τους χαρακτήρες με έναν τρόπο που μοιάζει πολύ πιο αληθινός.

Αυτή η εμπύθιση επιτρέπει επίσης ένα μεγαλύτερο επίπεδο συναισθηματικής σύνδεσης με την ιστορία και τους χαρακτήρες. Σε μια ιστορία VR, ο θεατής δεν είναι απλώς παθητικός παρατηρητής, αλλά ενεργός συμμετέχων στα γεγονότα. Αυτό μπορεί να δημιουργήσει ένα βαθύτερο επίπεδο ενσυναίσθησης και κατανόησης για τους χαρακτήρες και τους αγώνες τους.

Ένα άλλο πλεονέκτημα της εικονικής πραγματικότητας είναι η δυνατότητα διαδραστικότητας. Σε μια παραδοσιακή ιστορία, ο θεατής δεν έχει κανέναν έλεγχο στα γεγονότα που εκτυλίσσονται. Ωστόσο, σε μια ιστορία VR, ο θεατής μπορεί να κάνει επιλογές και να αλληλεπιδράσει με το περιβάλλον και τους χαρακτήρες με τρόπο που επηρεάζει την έκβαση της ιστορίας. Αυτό δημιουργεί ένα επίπεδο δράσης και εμπλοκής που δεν είναι δυνατό στην παραδοσιακή αφήγηση.

Η VR έχει επίσης τη δυνατότητα να δημιουργήσει μια πιο περιεκτική και ποικιλόμορφη εμπειρία αφήγησης. Επιτρέποντας στον θεατή να ενσαρκώσει διαφορετικές προοπτικές και ταυτότητες, η VR μπορεί να προσφέρει βαθύτερη κατανόηση και ενσυναίσθηση για ανθρώπους και εμπειρίες που είναι διαφορετικές από τις δικές μας.

Συνολικά, η VR έχει τη δυνατότητα να φέρει επανάσταση στην αφήγηση ιστοριών δημιουργώντας πιο καθηλωτικές, διαδραστικές και συναισθηματικά ελκυστικές εμπειρίες για τους θεατές. Καθώς η τεχνολογία συνεχίζει να αναπτύσσεται, μπορούμε να περιμένουμε να δούμε όλο και περισσότερες δημιουργικές χρήσεις της VR στην αφήγηση ιστοριών και σε άλλες μορφές μέσων ενημέρωσης.

1.7: Ψηφιακή αφήγηση με χρήση επαυξημένης πραγματικότητας (augmented reality)

Η ψηφιακή αφήγηση έχει γίνει ένα ολοένα και πιο δημοφιλές μέσο τα τελευταία χρόνια, με διάφορες τεχνολογικές εξελίξεις που επιτρέπουν νέους και συναρπαστικούς τρόπους παρουσίασης αφηγήσεων. Μια τέτοια εξέλιξη είναι η επαυξημένη πραγματικότητα (AR), η οποία ενισχύει τον πραγματικό κόσμο με ψηφιακά στοιχεία.

Μέσω αυτής της εργασίας, θα εξερευνήσουμε την έννοια της ψηφιακής αφήγησης με τη χρήση της επαυξημένης πραγματικότητας.

Ξεκινώντας, είναι σημαντικό να κατανοήσουμε τι είναι η επαυξημένη πραγματικότητα. Η AR αναφέρεται στην ενσωμάτωση ψηφιακών στοιχείων στον φυσικό κόσμο. Επικαλύπτει εικόνες, βίντεο και ήχους που δημιουργούνται από υπολογιστή σε περιβάλλοντα του πραγματικού κόσμου, επιτρέποντας στους χρήστες να βιώσουν μια υβριδική πραγματικότητα. Η τεχνολογία αυτή έχει πολλές πρακτικές εφαρμογές, από τα παιχνίδια μέχρι την εκπαίδευση, αλλά μια από τις πιο ενδιαφέρουσες χρήσεις της είναι στην αφήγηση ιστοριών.

Η ψηφιακή αφήγηση με τη χρήση επαυξημένης πραγματικότητας μπορεί να αποτελέσει μια καθηλωτική και διαδραστική εμπειρία. Επιτρέπει στους χρήστες να εμπλακούν με ιστορίες με έναν πιο ενστικτώδη και εντυπωσιακό τρόπο, θολώνοντας τα όρια μεταξύ του πραγματικού και του ψηφιακού κόσμου. Η επαυξημένη πραγματικότητα μπορεί να προσφέρει ένα εντελώς νέο επίπεδο εμπλοκής, κάνοντας τις ιστορίες πιο δυναμικές και αξέχαστες.

Ένα παράδειγμα είναι τα μουσεία και οι γκαλερί τέχνης. Με τη χρήση της AR, οι επισκέπτες μπορούν να βιώσουν τις εκθέσεις με έναν πιο ελκυστικό και διαδραστικό τρόπο. Για παράδειγμα, οι επισκέπτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα smartphones ή τις ταμπλέτες τους για να σαρώσουν έναν πίνακα και στη συνέχεια μια εμπειρία AR θα επικαλύψει πρόσθετες πληροφορίες σχετικά με τον πίνακα, όπως το ιστορικό του πλαίσιο, τη βιογραφία του καλλιτέχνη ή τις τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν. Αυτό το επίπεδο επαυξημένης πραγματικότητας μπορεί να κάνει την επίσκεψη σε ένα μουσείο πιο ενημερωτική και ευχάριστη, επιτρέποντας στους επισκέπτες να ασχοληθούν με τα έργα τέχνης με νέους και συναρπαστικούς τρόπους.

Μια άλλη εφαρμογή της επαυξημένης πραγματικότητας στην ψηφιακή αφήγηση είναι η διαφήμιση και το μάρκετινγκ.

Οι εταιρείες μπορούν να χρησιμοποιήσουν την AR για να δημιουργήσουν καθηλωτικές διαφημιστικές εμπειρίες που είναι πιο ελκυστικές και αξιομνημόνευτες από τις παραδοσιακές μεθόδους διαφήμισης. Για παράδειγμα, μια καμπάνια επαυξημένης πραγματικότητας μπορεί να επιτρέψει στους πελάτες να δουν πώς θα φαινόταν ένα προϊόν στο σπίτι τους πριν το αγοράσουν. Ή, μια εμπειρία AR μπορεί να παρουσιάσει ένα προϊόν με έναν πιο δυναμικό και διαδραστικό τρόπο, όπως με την επικάλυψη πρόσθετων πληροφοριών ή επιτρέποντας στους πελάτες να δουν το προϊόν από διαφορετικές γωνίες.

Επιπλέον, η ψηφιακή αφήγηση με χρήση επαυξημένης πραγματικότητας έχει μεγάλες δυνατότητες στην εκπαίδευση. Η AR μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία διαδραστικών και καθηλωτικών μαθησιακών εμπειριών που κάνουν το εκπαιδευτικό περιεχόμενο πιο ελκυστικό και ευχάριστο. Για παράδειγμα, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν την AR για να δημιουργήσουν εικονικές εκδρομές που επιτρέπουν στους μαθητές να βιώσουν ιστορικά γεγονότα ή γεωγραφικές τοποθεσίες με έναν πιο καθηλωτικό και διαδραστικό τρόπο. Η AR μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία εικονικών εργαστηρίων ή προσομοιώσεων, επιτρέποντας στους μαθητές να διεξάγουν πειράματα και να μαθαίνουν επιστημονικές έννοιες με έναν πιο πρακτικό και ελκυστικό τρόπο.

Συμπερασματικά, η ψηφιακή αφήγηση με τη χρήση της επαυξημένης πραγματικότητας έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει πιο καθηλωτικές και ελκυστικές εμπειρίες που θολώνουν τα όρια μεταξύ του πραγματικού και του ψηφιακού κόσμου. Από τα μουσεία μέχρι το μάρκετινγκ, από την εκπαίδευση μέχρι την ψυχαγωγία, η AR έχει πολυάριθμες εφαρμογές στην ψηφιακή αφήγηση. Η επαυξημένη πραγματικότητα παρέχει μια μοναδική ευκαιρία για τη δημιουργία δυναμικών και διαδραστικών αφηγήσεων που αφήνουν μόνιμη εντύπωση στο κοινό. Καθώς η τεχνολογία AR συνεχίζει να αναπτύσσεται, μπορούμε να περιμένουμε να δούμε ακόμη πιο καινοτόμες και δημιουργικές χρήσεις της επαυξημένης πραγματικότητας στην ψηφιακή αφήγηση.

Κεφάλαιο 2^ο: Google Earth

2.1: Το Google earth στην ψηφιακή αφήγηση.

Το Google Earth είναι ένα ισχυρό ψηφιακό εργαλείο που έχει φέρει επανάσταση στον τρόπο με τον οποίο εξερευνούμε και κατανοούμε τον πλανήτη μας. Εκτός από τις δυνατότητες χαρτογράφησης, το Google Earth μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο ψηφιακής αφήγησης, παρέχοντας στους χρήστες μια πλατφόρμα για να αφηγηθούν τις ιστορίες τους με οπτικά ελκυστικό και διαδραστικό τρόπο.

Ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά του Google Earth που το καθιστά ιδανικό για την ψηφιακή αφήγηση είναι η δυνατότητα δημιουργίας προσαρμοσμένων περιηγήσεων. Χρησιμοποιώντας τη λειτουργία δημιουργίας περιηγήσεων, οι χρήστες μπορούν να καθοδηγήσουν τους θεατές σε μια σειρά από τοποθεσίες, παρέχοντας πλαίσιο και αφήγηση καθώς προχωρούν. Αυτή η λειτουργία επιτρέπει στους αφηγητές να μεταφέρουν το κοινό τους σε ένα εικονικό ταξίδι, τονίζοντας τα βασικά σημεία ενδιαφέροντος και παρέχοντας μια συνεκτική αφήγηση που συνδέει τα πάντα μεταξύ τους.

Ένα άλλο χαρακτηριστικό που καθιστά το Google Earth ένα εξαιρετικό εργαλείο για την ψηφιακή αφήγηση είναι η ικανότητά του να προβάλλει μια ποικιλία περιεχομένου πολυμέσων. Εκτός από κείμενο και εικόνες, το Google Earth υποστηρίζει βίντεο και ήχο, επιτρέποντας στους αφηγητές να ενσωματώσουν μια σειρά από τύπους μέσων στις παρουσιάσεις τους. Αυτή η υποστήριξη πολυμέσων επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν πλούσιες και ελκυστικές ιστορίες που μαγνητίζουν το κοινό τους και το κρατούν απασχολημένο καθ' όλη τη διάρκεια της εμπειρίας.

Το Google Earth προσφέρει επίσης μια πληθώρα δεδομένων και πληροφοριών που μπορούν να ενσωματωθούν σε έργα ψηφιακής αφήγησης. Από δορυφορικές εικόνες έως ιστορικούς χάρτες, το Google Earth παρέχει έναν θησαυρό πληροφοριών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να πλαισιώσουν και να εμπλουτίσουν τα έργα αφήγησης. Επιπλέον, η ενσωμάτωση του Google Earth με άλλες υπηρεσίες της Google, όπως το Google Street View και το Google Photos, επιτρέπει στους αφηγητές να ενσωματώνουν εύκολα περιεχόμενο από αυτές τις πηγές στα έργα τους.

Μια από τις πιο ισχυρές πτυχές του Google Earth ως εργαλείο ψηφιακής αφήγησης είναι η ικανότητά του να ζωντανεύει ανθρώπους και τόπους με νέους και απροσδόκητους τρόπους. Χρησιμοποιώντας το Google Earth για να αφηγηθούν τις ιστορίες τους, οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν καθηλωτικές και διαδραστικές εμπειρίες που επιτρέπουν στο κοινό τους να εξερευνήσει και να εμπλακεί με το περιεχόμενό τους με τρόπο που απλά δεν είναι εφικτός με τις παραδοσιακές μορφές μέσων. Αυτή η ικανότητα δημιουργίας νέων και καινοτόμων μορφών αφήγησης είναι που κάνει το Google Earth ένα τόσο ισχυρό και συναρπαστικό εργαλείο για τους ψηφιακούς αφηγητές.

Εν κατακλείδι, το Google Earth είναι ένα ευέλικτο και δυναμικό εργαλείο που έχει μεταμορφώσει τον τρόπο με τον οποίο εξερευνούμε και κατανοούμε τον πλανήτη μας. Χρησιμοποιώντας τις ισχυρές δυνατότητες χαρτογράφησης και πολυμέσων, οι αφηγητές μπορούν να δημιουργήσουν καθηλωτικές και ελκυστικές ψηφιακές εμπειρίες που μαγνητίζουν το κοινό τους και ζωντανεύουν τις ιστορίες τους με νέους και συναρπαστικούς τρόπους.

Είτε είστε δάσκαλος, δημοσιογράφος ή απλά ένας περίεργος εξερευνητής, το Google Earth παρέχει μια απaráμιλλη πλατφόρμα για να μοιραστείτε τις ιστορίες σας με τον κόσμο.

2.2: Δημιουργία ψηφιακής αφήγησης στο Google earth.

Η δημιουργία ψηφιακής ιστορίας στο google earth είναι ένας φανταστικός τρόπος να μοιραστείτε πληροφορίες και να πεις μια προσωπική σου ιστορία χρησιμοποιώντας γεωγραφικά δεδομένα. Τα βήματα για την δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης στο google earth είναι τα εξής.

Βήμα 1: Σχεδιάστε την ιστορία σας:

Πριν ξεκινήσετε τη δημιουργία του έργου ψηφιακής αφήγησης, είναι απαραίτητο να σχεδιάσετε την ιστορία σας. Σκεφτείτε ποιο μήνυμα θέλετε να μεταδώσετε και ποια ιστορία θέλετε να αφηγηθείτε. Μπορεί να θέλετε να επιλέξετε ένα θέμα για το έργο σας, όπως η ιστορία μιας τοποθεσίας, το φυσικό περιβάλλον ή ένα προσωπικό ταξίδι.

Βήμα 2: Συγκεντρώστε τα δεδομένα σας:

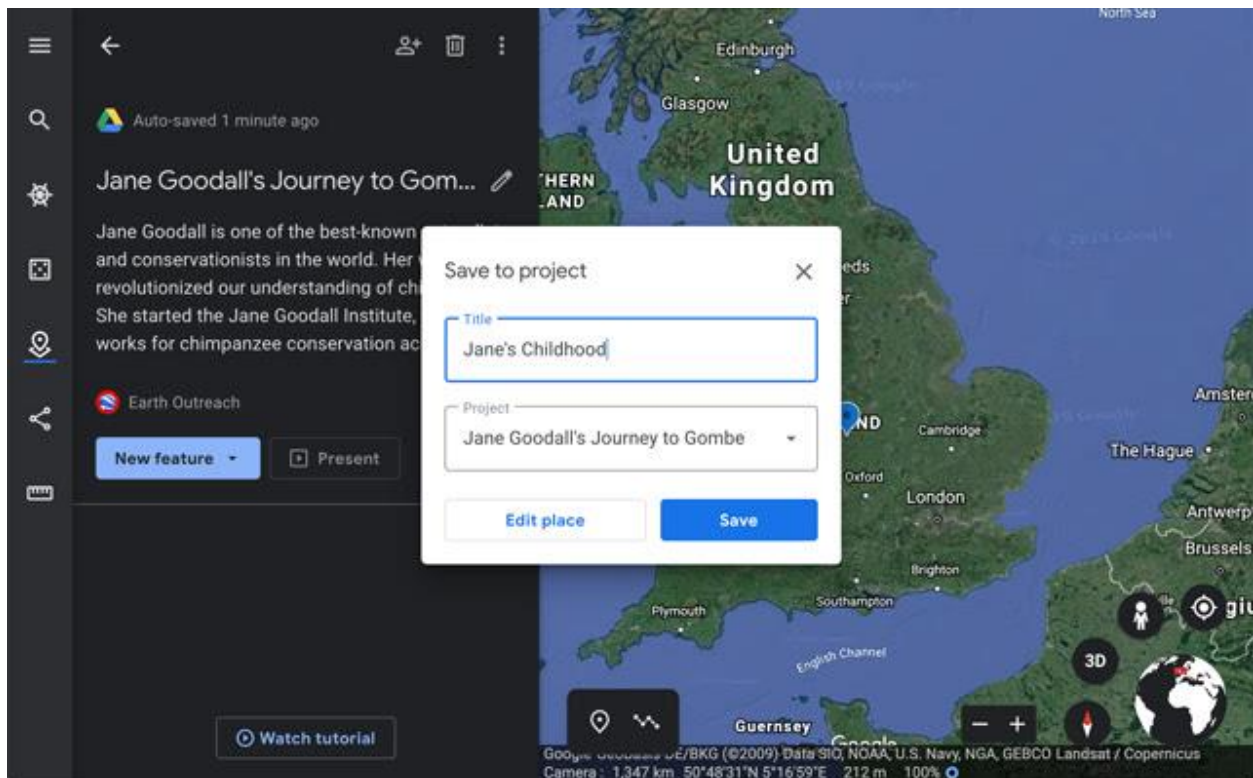
Για να δημιουργήσετε το έργο ψηφιακής αφήγησης στο Google Earth, θα πρέπει να συγκεντρώσετε τα δεδομένα σας. Αυτά μπορεί να περιλαμβάνουν φωτογραφίες, βίντεο και άλλα μέσα που θέλετε να συμπεριλάβετε στο έργο σας. Θα πρέπει επίσης να συγκεντρώσετε κάθε σχετική πληροφορία σχετικά με τις τοποθεσίες που θέλετε να παρουσιάσετε στο έργο σας, όπως ιστορικά στοιχεία ή ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά.

Βήμα 3: Δημιουργήστε ένα νέο έργο στο Google Earth:

Μόλις έχετε τα δεδομένα σας, μπορείτε να ξεκινήσετε τη δημιουργία του έργου ψηφιακής αφήγησης στο Google Earth. Για να ξεκινήσετε, ανοίξτε το Google Earth και επιλέξτε "Αρχείο" από το επάνω μενού. Στη συνέχεια, κάντε κλικ στο "New" (Νέο) και επιλέξτε "Project" (Έργο). Δώστε ένα όνομα στο έργο σας και κάντε κλικ στο "OK" για να ξεκινήσετε το νέο σας έργο.



Εικόνα 1. Ψηφιακός Χάρτης (<https://www.google.com/earth/outreach/learn/create-a-map-or-story-in-google-earth-web/>)

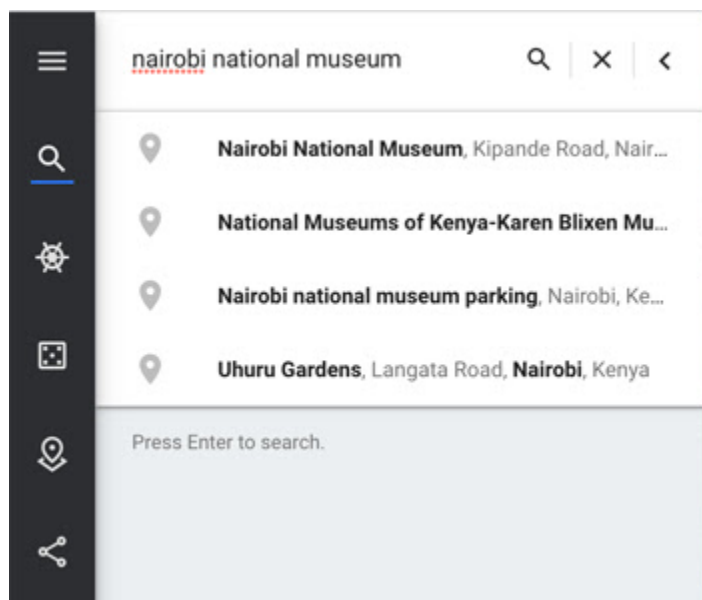


Εικόνα 2. Ονομασία έργου (<https://www.google.com/earth/outreach/learn/create-a-map-or-story-in-google-earth-web/>)

Βήμα 4: Προσθέστε το περιεχόμενό σας

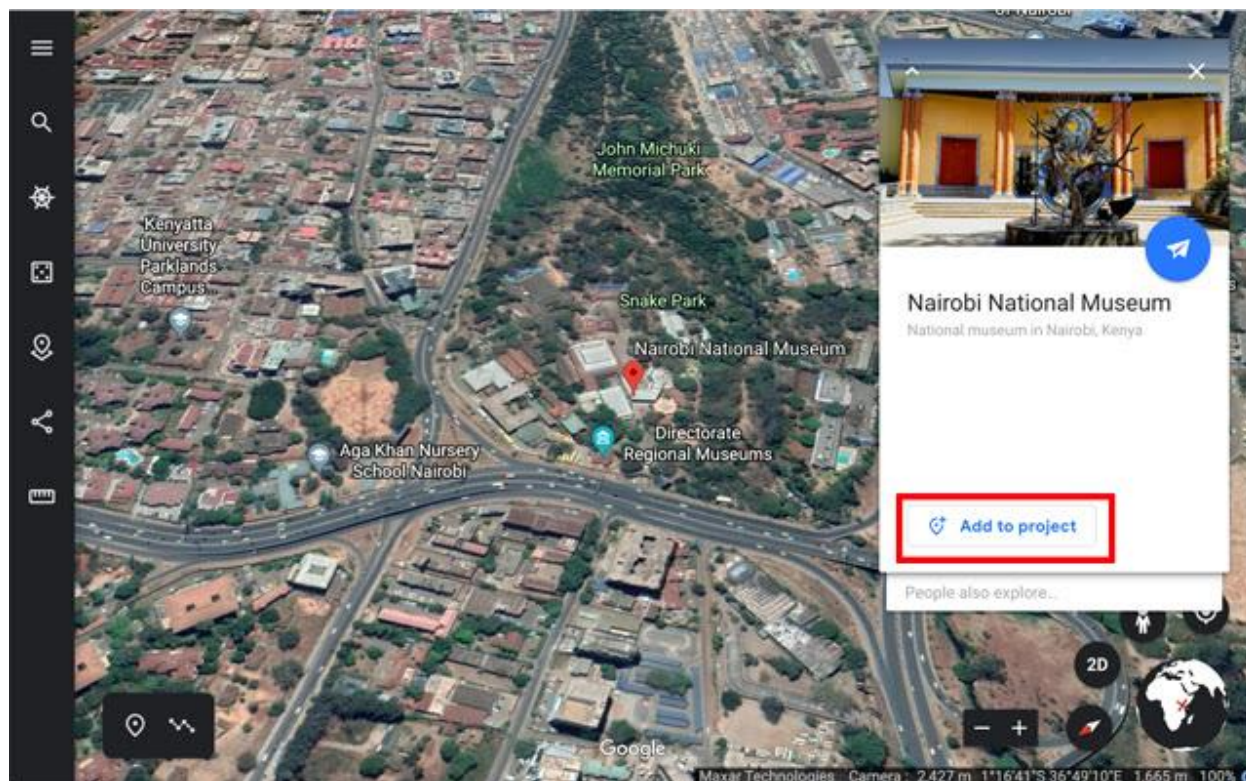
Για να προσθέσετε το περιεχόμενό σας στο έργο σας Google Earth, κάντε κλικ στο κουμπί "Add" (Προσθήκη) από το επάνω μενού. Αυτό θα ανοίξει ένα αναπτυσσόμενο μενού με διάφορες επιλογές, όπως "Placemark", "Path" και "Polygon". Επιλέξτε την επιλογή που ταιριάζει καλύτερα στο περιεχόμενο που θέλετε να προσθέσετε. Αν θέλετε να προσθέσετε μια φωτογραφία ή ένα βίντεο στο έργο σας, επιλέξτε "Placemark" (Σημείο θέσης). Στη συνέχεια, κάντε κλικ στη θέση στο χάρτη όπου θέλετε να προσθέσετε το περιεχόμενό σας. Θα εμφανιστεί ένα αναδυόμενο παράθυρο όπου μπορείτε να προσθέσετε το περιεχόμενό σας, όπως μια φωτογραφία ή ένα βίντεο, μαζί με τυχόν πρόσθετες πληροφορίες σχετικά με την τοποθεσία. Αν θέλετε να δημιουργήσετε μια διαδρομή ή μια περιήγηση στο έργο σας, επιλέξτε "Διαδρομή".

Στη συνέχεια, κάντε κλικ στο χάρτη για να δημιουργήσετε τη διαδρομή σας και προσθέστε τυχόν πρόσθετο περιεχόμενο, όπως φωτογραφίες ή βίντεο, κατά μήκος της διαδρομής.

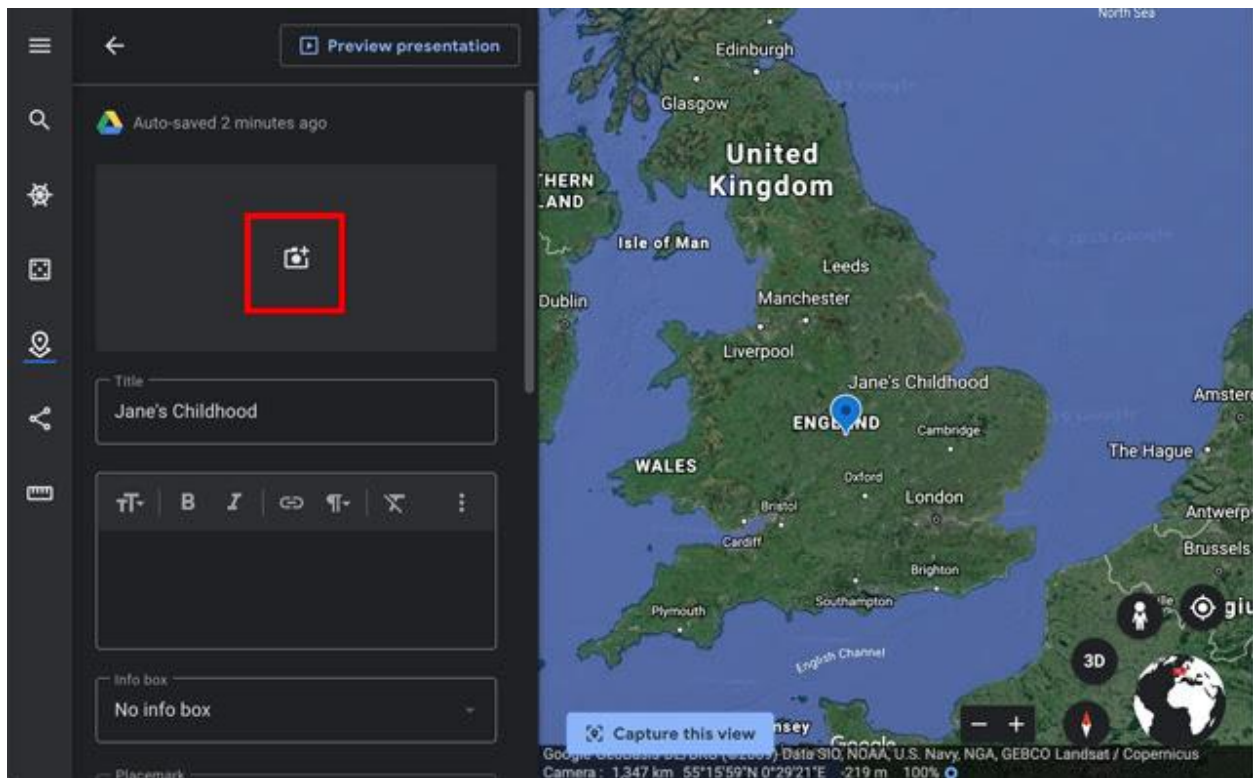


Εικόνα 3. Επιλογή τοποθεσίας

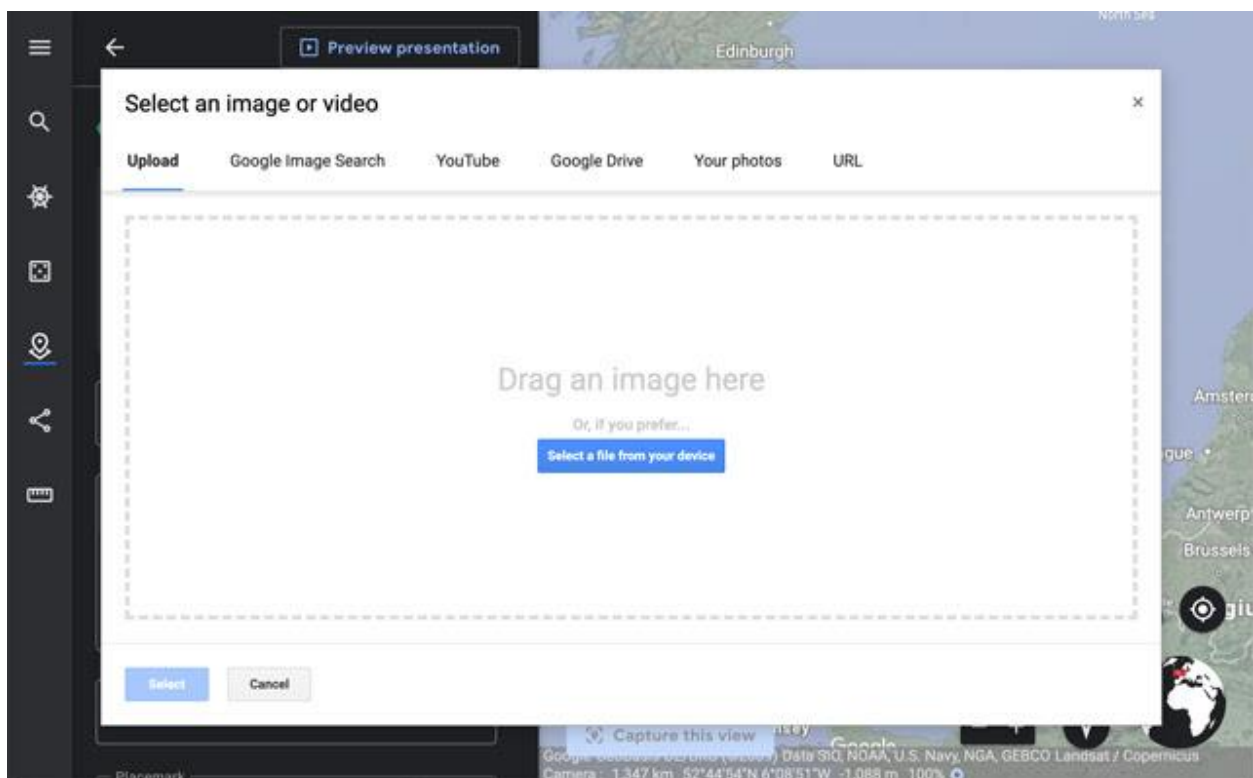
(<https://www.google.com/earth/outreach/learn/create-a-map-or-story-in-google-earth-web/>)



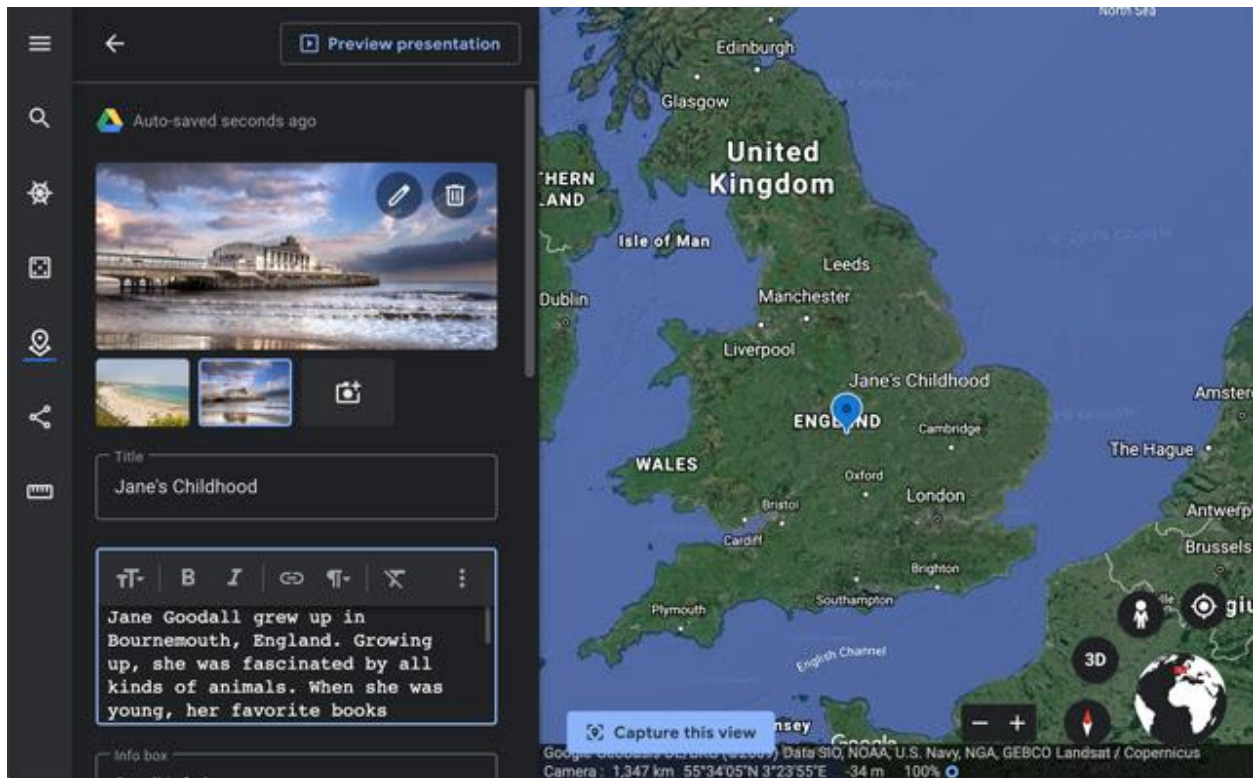
Εικόνα 4. Προσθήκη τοποθεσίας (<https://www.google.com/earth/outreach/learn/create-a-map-or-story-in-google-earth-web/>)



Εικόνα 5. Προσθήκη φωτογραφίας (<https://www.google.com/earth/outreach/learn/create-a-map-or-story-in-google-earth-web/>)



Εικόνα 6. Μεταφόρτωση φωτογραφίας (<https://www.google.com/earth/outreach/learn/create-a-map-or-story-in-google-earth-web/>)



Εικόνα 7. Προσθήκη κειμένου (<https://www.google.com/earth/outreach/learn/create-a-map-or-story-in-google-earth-web/>)

Βήμα 6: Μοιραστείτε το έργο σας

Μόλις ολοκληρώσετε τη δημιουργία του έργου ψηφιακής αφήγησης στο Google Earth, ήρθε η ώρα να το μοιραστείτε με τον κόσμο. Μπορείτε να μοιραστείτε το έργο σας εξάγοντάς το ως αρχείο KML και μοιραστείτε το με άλλους μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή μέσω κοινωνικής δικτύωσης. Εναλλακτικά, μπορείτε να δημοσιεύσετε το έργο σας στον ιστότοπο του Google Earth, όπου μπορεί να το δει οποιοσδήποτε με σύνδεση στο διαδίκτυο.

Εν κατακλείδι, η δημιουργία ενός έργου ψηφιακής αφήγησης στο Google Earth είναι ένας εξαιρετικός τρόπος να μοιραστείτε πληροφορίες και να αφηγηθείτε μια ιστορία χρησιμοποιώντας γεωγραφικά δεδομένα. Ακολουθώντας αυτά τα έξι βήματα, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα συναρπαστικό και ελκυστικό έργο που θα τραβήξει την προσοχή του κοινού σας και θα μεταφέρει αποτελεσματικά το μήνυμά σας.

Κεφάλαιο 3^ο

3.1: Δημιουργία προσωπικής ψηφιακής ιστορίας με τίτλο (Επταήμερη στην Ιταλία)

Στο τελευταίο κεφάλαιο της εργασίας, γίνεται χρήση της προαναφερθείσας πλατφόρμας, Google Earth. Μέσω αυτής δημιούργησα τη δική μου βιογραφική ψηφιακή αφήγηση, με θεματικό την επταήμερη εκδρομή την οποία είχα πάει όταν ήμουν 2^α λυκείου στο ΓΕΛ Κατερίνης.

Αφήγηση : Ήταν Οκτώβριος του 2016. Εκείνη την περίοδο ήμουν μαθητής της δευτέρας λυκείου στο 2^ο Γενικό λύκειο Κατερίνης. Όπως κάθε πρωινό έτσι και εκείνο το πρωινό , της 10^{ης} Οκτωβρίου, πήγαινα στο σχολείο. Όλα κυλούσαν κανονικά, τίποτα το ιδιαίτερο, μια απλή ημέρα στο λύκειο. Μέχρι που κατά την διάρκεια της τρίτης ώρας, χτυπάει η πόρτα της τάξης. Ήταν η καθηγήτρια η οποία ασχολούταν με της εκδρομές στο σχολείο. Όταν την είδαμε υποψιαστήκαμε με τους φίλους μου για το τι μπορεί να ήθελε, φανταζόμασταν ότι θα ήθελε να μας ενημερώσει για κάποια εκδρομή.

Και πέσαμε μέσα, όντως για εκδρομή ήθελε να μας μιλήσει, αλλά όχι για μια απλή εκδρομή, για 7ημερη στην Ιταλία, πιο συγκεκριμένα θα πηγαίναμε σε Ρώμη και Φλωρεντία.

Ενθουσιασμός μας κατέλαβε και περιμέναμε πως και πως να γυρίσουμε σπίτι ώστε να ρωτήσουμε τους γονείς μας για το αν μας αφήσουν να πάμε ή όχι. Γυρνώντας σπίτι ένα μεγάλο άγχος με περιέβαλε καθώς το χρηματικό αντίτυπο για την εκδρομή δεν ήταν και μικρό και ήξερα ότι πιθανόν οι γονείς μου να ήταν αρνητικοί. Προς έκπληξη μου όμως οι γονείς μου ήταν θετικοί. Και κάπως έτσι ξεκινάει η αντίστροφη μέτρηση για τις 8 Μαρτίου, όταν δηλαδή θα αναχωρούσαμε για την Ιταλία.



Εικόνα 8. 2^ο ΓΕΛ Κατερίνης

2^ο ΓΕΛ Κατερίνης: Η ημέρα επιτέλους έφτασε, σε λίγες ώρες θα αναχωρούσαμε με προορισμό την Ηγουμενίτσα, ώστε να επιβιβαστούμε σε καράβι με προορισμό την Ανκόνα, και από εκεί θα ξεκινούσαμε για την Φλωρεντία. Ένοιωθα πως η ώρα δεν περνάει με τίποτα. Τα πράγματα τα είχα ήδη ετοιμάσει δύο ημέρες πριν και τα είχα να περιμένουν στην εξώπορτα μέχρι να έρθει η ώρα για να ξεκινήσω για το σχολείο.

Και η στιγμή επιτέλους έφτασε, αφού χαιρέτησα την μητέρα μου, ξεκίνησα για το σχολείο. Δεν θυμάμαι να ήμουν ποτέ τόσο ανυπόμονος να φτάσω στο σχολείο.

Το πρώτο πράγμα που αντίκρισα όταν έφτασα στο ήταν το λεωφορείο το οποίο θα μας κρατούσε “συντροφιά” στο ταξίδι μας. Έπειτα είδα όλους τους συμμαθητές μου που θα ερχόντουσαν στην εκδρομή να περιμένουν με ανυπομονησία την ώρα της αναχώρησης. Αφού έγιναν τα απαραίτητα διαδικαστικά πριν την αναχώρηση από τους καθηγητές, επιβιβαστήκαμε στο λεωφορείο και ξεκινήσαμε το ταξίδι μας.



Εικόνα 9. Στο λεωφορείο προς Ηγουμενίτσα

Λιμάνι εξωτερικού Ηγουμενίτσας: Μετά από ένα πολύωρο ταξίδι φτάσαμε επιτέλους στην Ηγουμενίτσα. Διότι όμως το καράβι θα ξεκινούσε σε δύο ώρες από την στιγμή που φτάσαμε είχαμε χρόνο να κάνουμε και την βόλτα μας στην περιοχή της Ηγουμενίτσας. Μετά από σχεδόν τέσσερις ώρες ταξίδι με ελάχιστες στάσεις η πείνα μας ήταν μεγάλη, και έτσι αποφασίσαμε να πάμε να φάμε κάτι μέχρι να έρθει η ώρα να επιβιβαστούμε στο πλοίο. Αφότου φάγαμε και περπατήσαμε λίγο ώστε να ξεμουδιάσουμε από το πολύωρο ταξίδι, ήρθε η ώρα να επιβιβαστούμε. Και αφού τακτοποιηθήκαμε στις καμπίνες μας, ξεκίνησε το ταξίδι για την Ιταλία.



Εικόνα 10. Στάση για φαγητό

Αγκόνα: Έπειτα από δεκατέσσερις ώρες ταξιδιού φτάσαμε επιτέλους στην Ιταλία, πιο συγκεκριμένα στην Ανκόνα. Δεν καθίσαμε καθόλου να δούμε την περιοχή καθώς έπρεπε να ξεκινήσουμε άμεσα για την Φλωρεντία.

Hotel NH Collection Firenze Palazzo Gaddi: Επιτέλους φτάσαμε στην Φλωρεντία. Μπορεί οι ώρες ταξιδιού να ήταν πολλές και να ήμασταν όλοι κουρασμένοι αλλά μόλις πατήσαμε το πόδι μας στην μαγευτική πόλη της Φλωρεντίας, σαν δια μαγείας όλη η κούραση μας εξαφανίστηκε. Ήμασταν γεμάτοι όρεξη να περπατήσουμε και να εξερευνήσουμε όλοι την πόλη.

Όμως πρώτα έπρεπε να πάμε στο ξενοδοχείο ώστε να αφήσουμε τα πράγματα μας και να κάνουμε check in στα δωμάτια. Το ξενοδοχείο λεγόταν Astoria και βρισκόταν στο κέντρο της πόλης λίγα μόλις λεπτά μακριά από το Duomo. Το ξενοδοχείο έμοιαζε περισσότερο με μουσείο της αναγέννησης παρά με ένα απλό ξενοδοχείο. Τους τοίχους του το κοσμούσαν μαγευτικοί πίνακες ζωγραφικής και τους διαδρόμους του εκθαμβωτικά αγάλματα.



Εικόνα 11. Φωτογραφίες από το ξενοδοχείο

Πιάτσα ντελ Ντουόμο: Πρώτη ημέρα στην Φλωρεντία. Περίμενα πως και πως να ξεκινήσουμε την βόλτα μας στα μαγευτικά στενά της Φλωρεντίας. Αφού φάγαμε στα γρήγορα πρωινό ξεκινήσαμε την ξενάγηση μας στην πόλη. Πρώτη μας στάση ήταν στην πιάτσα ντελ Ντουόμο. Την πλατεία την στόλιζε ο Καθεδρικός ναός της Φλωρεντίας. Ένας εκπληκτικός ναός 153 μέτρων ο οποίος από ότι μας είπε ο ξεναγός η κατασκευή του άρχισε το 1296 σε γοθτικό ρυθμό σε σχέδια του Αρνόλφο ντι Κάμπιο και ολοκληρώθηκε δομικά το 1436. Μπορώ να πω με μεγάλη σιγουριά ότι δεν είχα ξαναδεί ναό τόσο υπέροχο στην ζωή μου και ανυπομονούσα να τον δω και από μέσα.

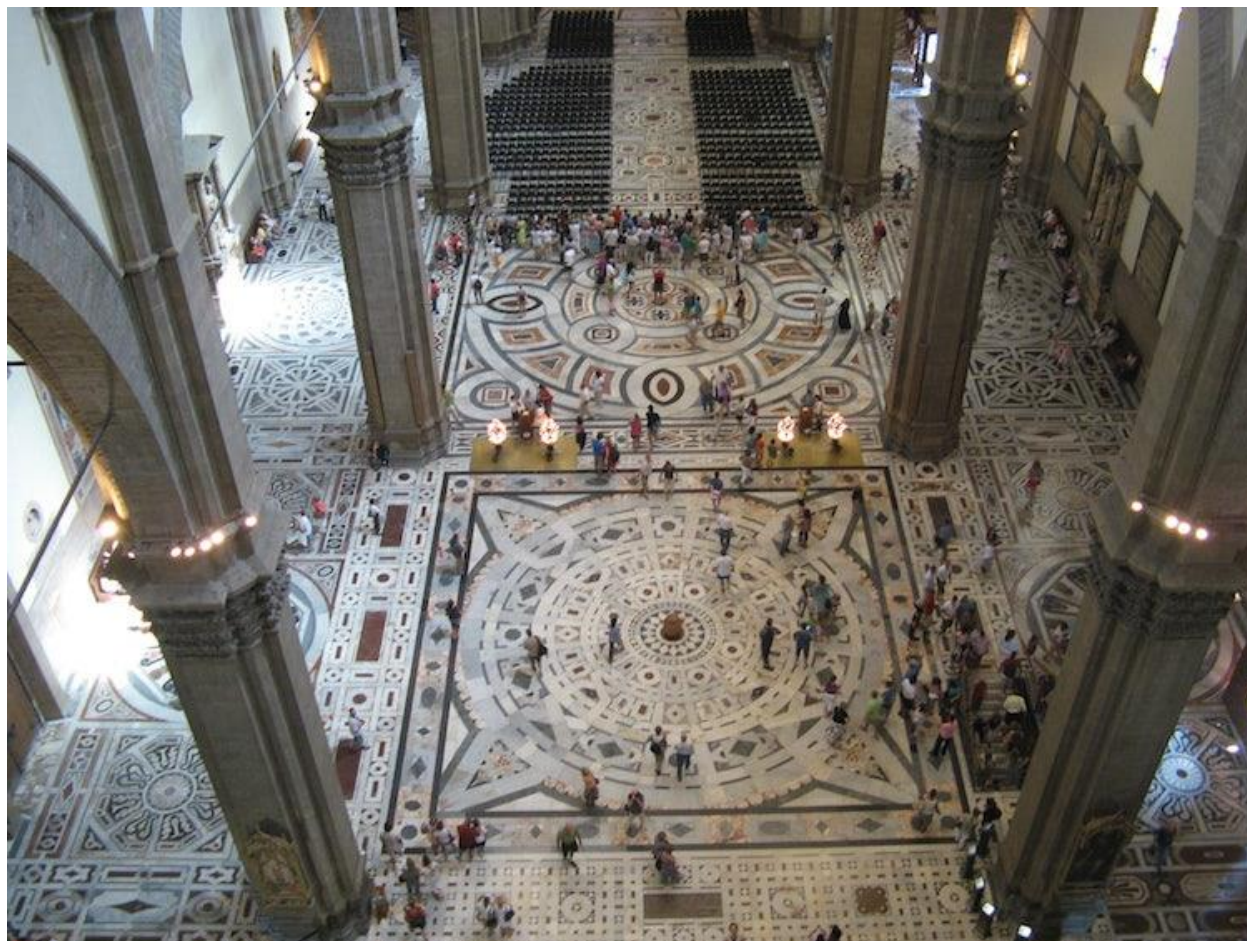


Εικόνα 12. Έξω από το Duomo



Εικόνα 13. Selfie με φίλο

Καθεδρικός Ναός της Φλωρεντίας: Αφού θαυμάσαμε τον ναό από έξω μπήκαμε να τον δούμε και από μέσα. Η αντίδραση μας παρέμεινε η ίδια. Ο ναός ήταν γεμάτο με τοιχογραφίες της αναγέννησης και αγάλματα, αλλά αυτό που πραγματικά μας μάγεψε ήταν ο τρούλος του ναού.



Εικόνα 14. Μέσα στο Duomo



Εικόνα 15. Τρούλος - Duomo



Εικόνα 16. Μέσα στο Duomo

Hard Rock Café: Μετά από αρκετό περπάτημα και αφού οι καθηγητές μας άφησαν λίγες ώρες ελεύθερους ήρθε η ώρα να αποφασίσουμε που θα φάμε. Και έτσι είπαμε να πάμε σε ένα αρκετά γνωστό μαγαζί το “Hard Rock”. Το μαγαζί ήταν ένας συνδυασμός εστιατορίου και μουσείου μουσικής. Γύρω από τα τραπέζια είχε αντικείμενα, όπως κιθάρες ρούχα , που ανήκανε σε μεγάλα ονόματα της μουσικής βιομηχανίας.

Όπως για παράδειγμα μια στολή που είχε φορέσει ο βασιλιάς του Ροκ εν Ρολ Έλβις Πρίσλεϊ. Παρόλο που η πείνα μου ήταν απεριγράπτη πιο πολύ είχα ενθουσιαστεί από τα αντικείμενα που είχε γύρω από τα τραπέζια παρά από το ίδιο το φαΐ.



Εικόνα 17. Hard rock café Florence - Φαγητό



Εικόνα 18. Hard rock café Florence - Φαγητό

Uffizi Gallery: Την επόμενη μέρα το πρόγραμμα είχε επίσκεψη σε ένα από τα πιο γνωστά μουσεία της Ιταλίας, το «Uffizi Gallery». Το μουσείο αυτό έχει από έχει από τα πιο γνωστά έργα τέχνης. Ένα από τα πιο γνωστά που είδαμε ήταν η «Η γέννηση της Αφροδίτης» του Σάντρο Μποττιτσέλι (Sandro Botticelli). Ήταν πραγματικά μια φανταστική εμπειρία την οποία την ξαναέκανα χωρίς να το πολυσκεφτώ.



Εικόνα 19. Uffizi Gallery - Εσωτερικό



Εικόνα 20. Portrait of Battista

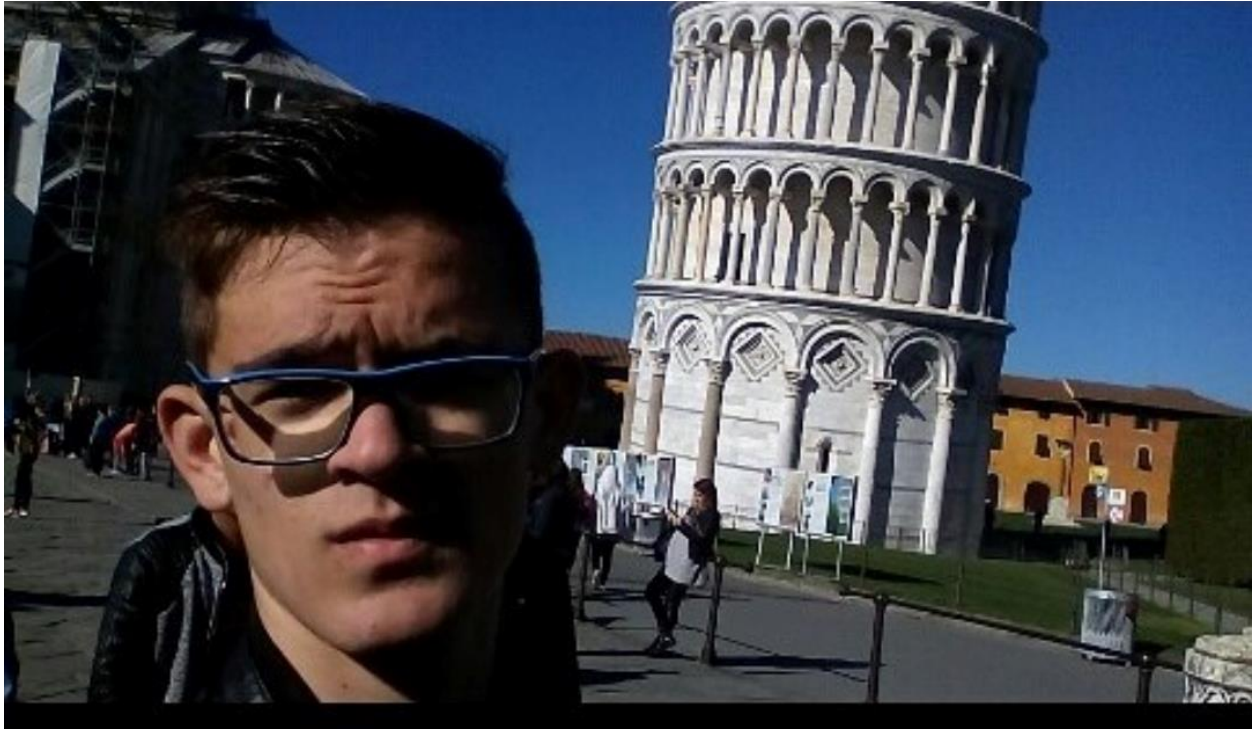


Εικόνα 21. Sleeping Ariadne



Εικόνα 22. Η Γέννηση της Αφροδίτης

Πύργος της Πίζας: Η επόμενη μας μέρα ήταν και η τελευταία μέρα στην Φλωρεντία πριν την αναχώρηση μας για την Ρώμη. Οι καθηγητές μας είχαν προγραμματίσει να πάμε στην Πίζα. Βέβαια όλοι περιμέναμε πως και πως να φτάσουμε για να δούμε, τον παγκοσμίου φήμης, πύργο της Πίζας. Οπότε όπως ήταν λογικό μόλις φτάσαμε όλοι "τρέξαμε" να δούμε τον πύργο. Μετά από σχεδόν μια ώρα σχεδόν ξενάγησης στον χώρο ήρθε η ώρα να αναχωρήσουμε προς το ξενοδοχείο, αφού πρώτα σταματήσαμε να πάρουμε τα απαιτούμενα σουβενίρ.



Εικόνα 23. Selfie



Εικόνα 24. Φωτογραφία με φίλο στον Πύργο της Πίζας

Πλατεία Μικελάτζελο: Στον δρόμο προς το ξενοδοχείο αποφάσισαν οι καθηγητές μας να κάνουμε μια μικρή στάση στην πλατεία Μικελάτζελο. Πλατεία η οποία είχε θέα ολόκληρη την Φλωρεντία. Την πλατεία την κοσμούσε ένα υπέροχο άγαλμα του Δαβίδ. Αυτό όμως που με μάγεψε ήταν η θέα, μπορούσες να δεις ολόκληρη την Φλωρεντία από εκεί που βρισκόμασταν.



Εικόνα 25. Άγαλμα του Δαβίδ

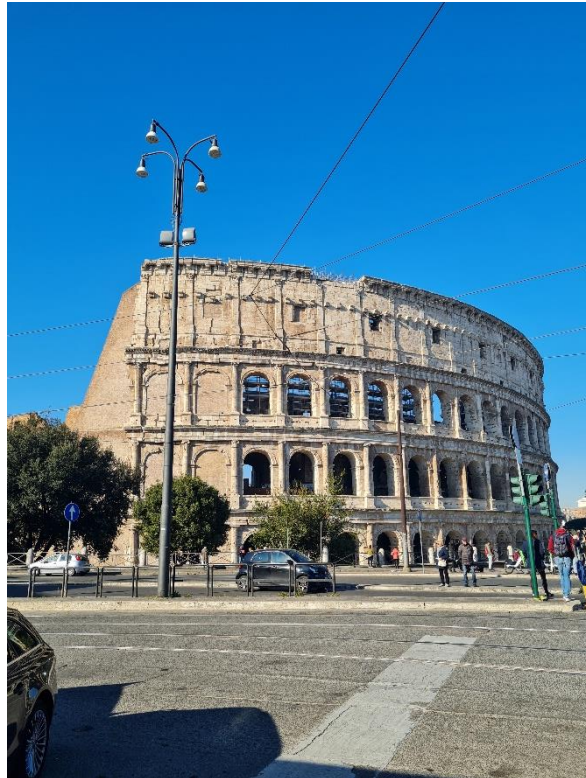


Εικόνα 26. Θέα της Φλωρεντίας

Κολοσσαίο: Την επόμενη μέρα ξυπνήσαμε νωρίς το πρωί και ξεκινήσαμε το ταξίδι μας προς την Ρώμη. Έπειτα από σχεδόν τρεις ώρες ταξιδιού φτάσαμε επιτέλους στην Ρώμη. Κατευθείαν

αφήσαμε τα πράγματα μας στο ξενοδοχείο και πήγαμε στον πρώτο μας προορισμό, ο οποίος δεν ήταν άλλος πέρα από το Κολοσσαίο.

Η λέξη που θα μπορούσε να περιγράψει αυτό το κτήριο, δεν είναι άλλη πέρα από το κολοσσιαίο. Όταν μπήκαμε μέσα μείναμε όλοι με το στόμα ανοιχτό. Δεν μπορούσε να χωρέσει ο νους μας πως μπόρεσαν και χτίσανε μια τόσο μεγάλη αρένα πριν από τόσα πολλά χρόνια.



Εικόνα 27. Το Κολοσσαίο

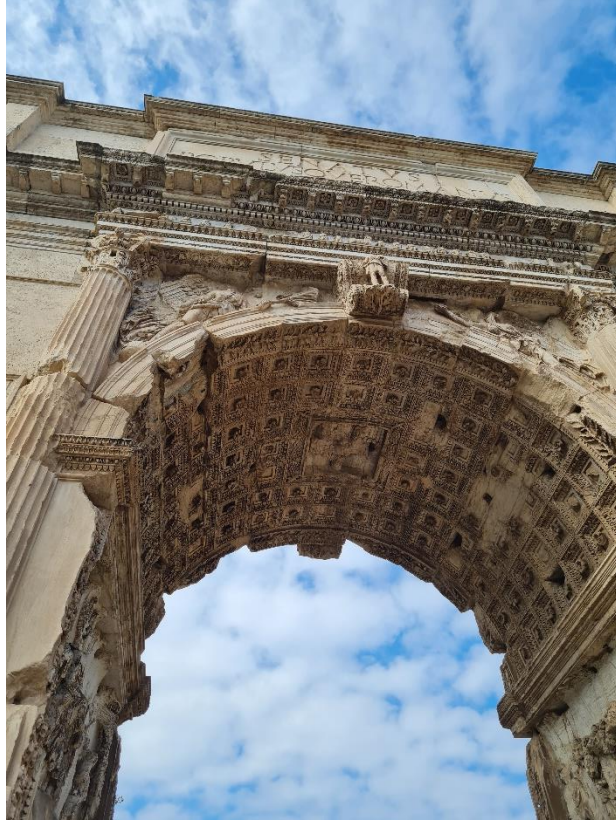


Εικόνα 28. Το Κολοσσαίο από μέσα

Ρωμαϊκή αγορά: Μόλις τελειώσε η ξενάγηση μας στο Κολοσσαίο πήγαμε λίγο πιο δίπλα στην ρωμαϊκή αγορά. Η ρωμαϊκή αγορά είναι ορθογωνική πλατεία περιβαλλόμενη από τα ερείπια αρκετών σημαντικών αρχαίων κυβερνητικών κτιρίων. Αυτό που μας έκανε εντύπωση είναι σε πόσο καλή κατάσταση ήταν κάποια από τα ευρήματα τα οποία υπήρχαν εκεί.



Εικόνα 29. Η Ρωμαϊκή αγορά.



Εικόνα 30. Πύλη Ρωμαϊκής Αγοράς

Φοντάνα ντι Τρέβι: Μετά την πρώτη μας βόλτα στην Ρώμη γυρίσαμε στο ξενοδοχείο ώστε να ξεκουραστούμε λίγο και να πάρουμε δυνάμεις για την βραδινή μας βόλτα. Έπειτα από σχεδόν δύο ώρες ξεκούρασης ετοιμαστήκαμε να κάνουμε την πρώτη μας βόλτα στο κέντρο της Ρώμης. Πρώτη μας στάση ήταν στην γνωστή σε όλους “Fontana di trevi”. Η Fontana di trevi είναι ένα σιντριβάνι του 17^{ου} αιώνα που οι ντόπιοι λένε πως αν γυρίσεις την πλάτη σου στο σιντριβάνι και ρίξεις ένα κέρμα κάνοντας μια ευχή, αυτή η ευχή θα γίνει πραγματικότητα.

Έτσι και πολλοί από τους συμμαθητές μου, συμπεριλαμβανόμενου και εμένα, είπαμε να δοκιμάσουμε την τύχη μας και να κάνουμε μια ευχή. Για την ιστορία η ευχή που έκανα δεν πραγματοποιήθηκε ακόμα.



Εικόνα 31. Η Φοντάνα ντι Τρέβι

Πάνθεον: Επόμενη μας στάση ήταν στο Πάνθεον. Το Πάνθεον είναι αρχαία θρησκευτική κατασκευή η οποία βρίσκεται στην Piazza della Rotonda. Εκεί αποφάσισαν οι καθηγητές μας να μας αφήσουν να φάμε σε κάποιο από τα πολλά εστιατόρια τα οποία ήταν τριγύρω από το Πάνθεον.



Εικόνα 32. Το Πάνθεον

Βατικανό: Το πρόγραμμα της επόμενης μας μέρα ήταν αν μη τι άλλο γεμάτη. Όπως πάντα πρωινό ξύπνημα και πρωινό στο ξενοδοχείο. Αφού φάγαμε ξεκινήσαμε να πηγαίνουμε προς το Βατικανό. Έπειτα από πολύ περπάτημα φτάσαμε επιτέλους στο μουσείο του Βατικανού. Προσωπικά ήταν το μέρος της εκδρομής που περίμενα πως και πως να έρθει. Τα μουσείο του Βατικανού είναι στην πραγματικότητα ένα σύνολο μουσείων. Ανάμεσα στα άπειρα έργα τέχνης τα οποία κοσμούν το Βατικανό δύο ήταν εκείνα τα οποία ξεχώρισαν στα μάτια μου. Το πρώτο ήταν η τοιχογραφία της σχολής των Αθηνών η οποία απεικονίζει των Αριστοτέλη και τον Πλάτωνα. Και το δεύτερο ήταν η τοιχογραφία η οποία είναι γνωστή και ως “ άγγιγμα”. Οι φύλακες όμως δεν μας άφησαν να το βγάλουμε φωτογραφία δυστυχώς , κάτι το οποίο με στεναχώρησε αρκετά γιατί ήταν από τους κύριους λόγους που ήθελα να πάω στο Βατικανό.



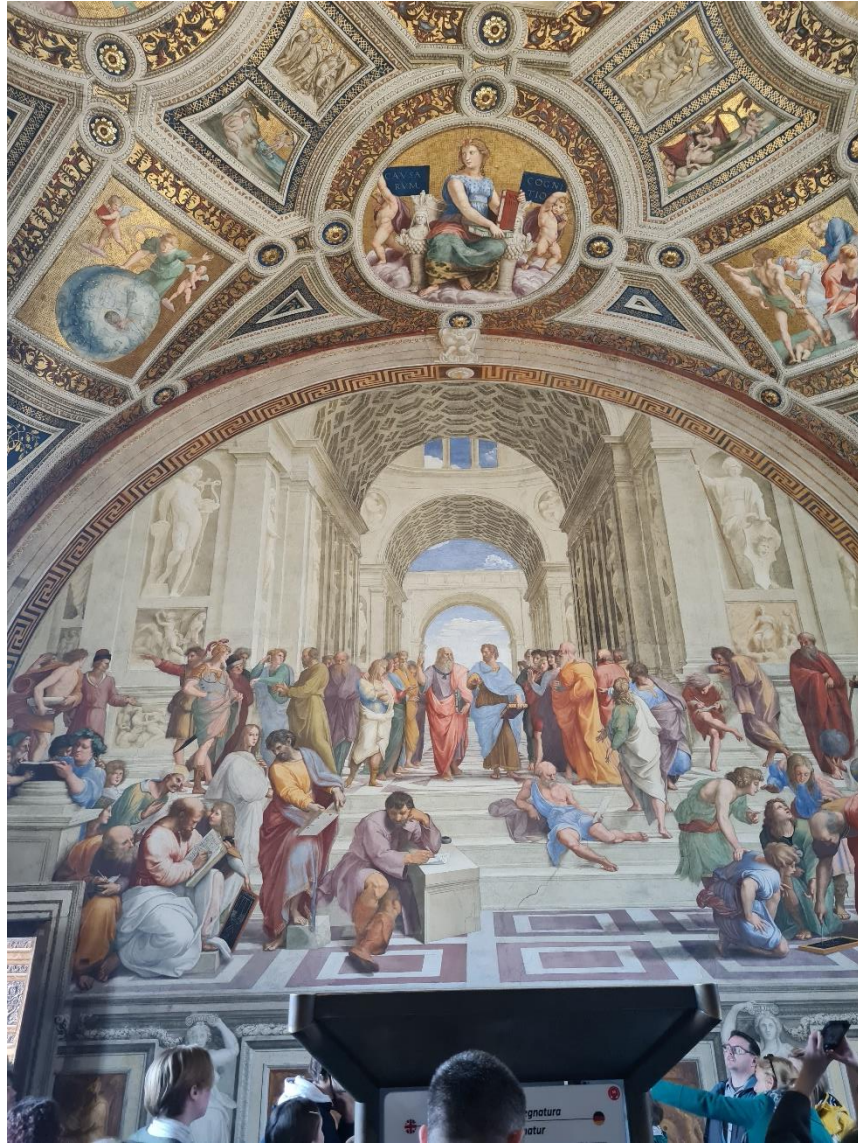
Εικόνα 33. Το Βατικανό



Εικόνα 33. Άγαλμα του θεού Νείλου



Εικόνα 34. Μούμια



Εικόνα 35: Η σχολή των Αθηνών

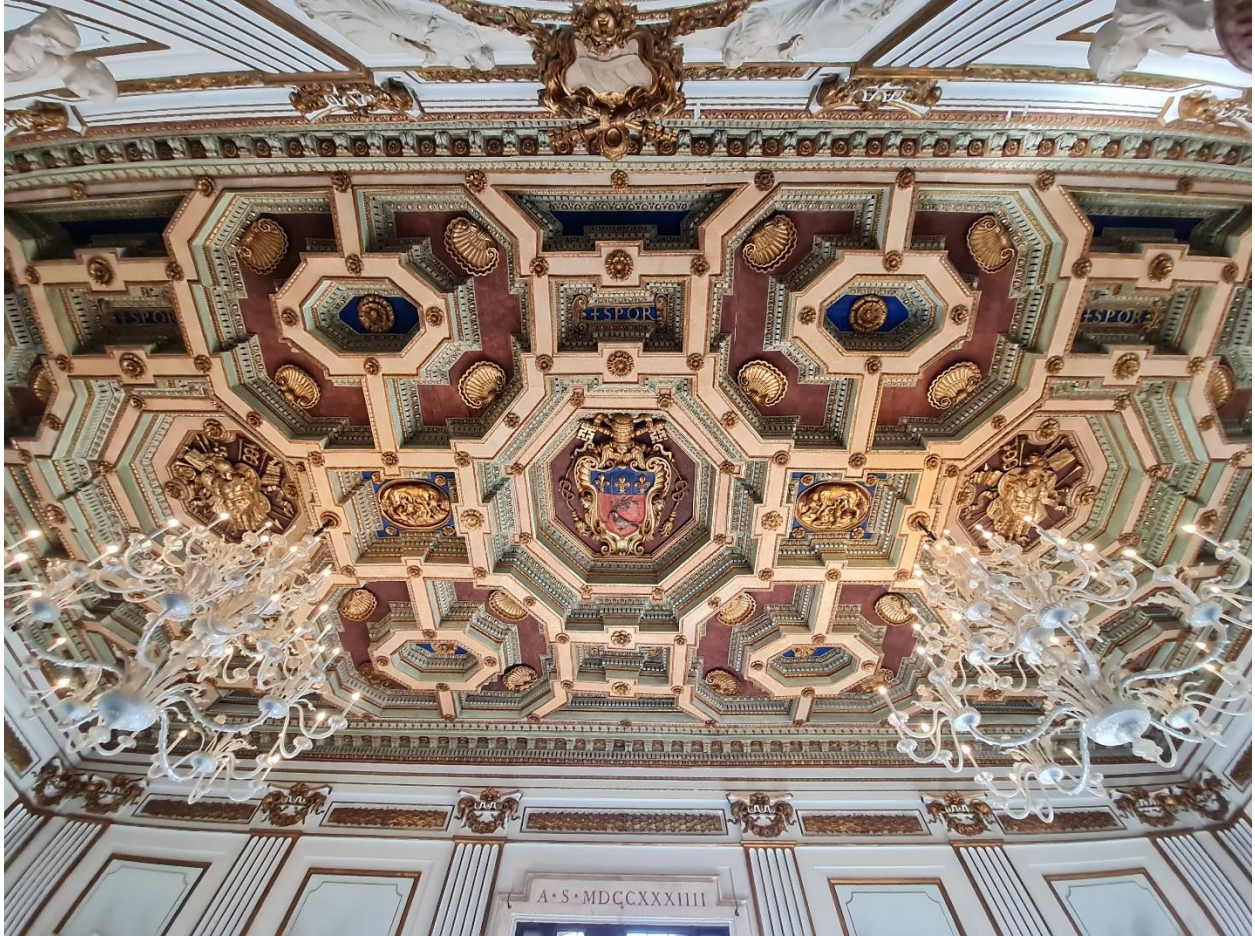
Καπιτωλινός Λόφος: Μετά από το Βατικανό συνέχεια είχε ο Λόφος του Καπιτωλίου καθώς και το μουσείο του Καπιτωλίου. Σε σχέση με το Βατικανό αυτό το μουσείο ήταν σαφώς μικρότερο κάτι το οποίο σημαίνει ότι τελειώσαμε σύντομα την περιήγηση μας. Κάτι το οποίο μπορώ να πω ότι με χαροποίησε ιδιαίτερα καθώς, όχι μόνο εγώ αλλά και οι συμμαθητές μου, είχαμε κουραστεί πάρα πολύ από το περπάτημα εκείνης της ημέρα και περιμέναμε πως και πως να γυρίσουμε στο ξενοδοχείο να ξεκουραστούμε.



Εικόνα 36. Το Καπιτώλιο



Εικόνα 37. Το Καπιτόλιο



Εικόνα 38. Το Καπιτώλιο από μέσα

McDonald's Roma: Αφού ξεκουραστήκαμε κάποιες ώρες στο ξενοδοχείο ετοιμαστήκαμε να βγούμε για τις τελευταίες μας βόλτες στην Ρώμη καθώς το επόμενο πρωί θα αναχωρούσαμε για Ελλάδα. Όποτε το πρόγραμμα μας ήταν πιο ελεύθερο. Έτσι κάποιον τον αξιοποίησαν πηγαίνοντας για ψώνια και άλλοι για να πάνε κάπου να φανέ. Εγώ με την παρέα μου κάναμε λίγο από όλα. Για αρχή πήγαμε για φαγητό στα Mc Donalds και έπειτα πήγαμε κάναμε λίγα ψώνια στο κέντρο της πόλης.



Εικόνα 39. McDonald's

Αγκόνα: Έπειτα από τέσσερις ώρες ταξιδιού φτάσαμε στο λιμάνι της Αγκόνα όπου και επιβαστήκαμε στο καράβι. Και το μακρύ ταξίδι της επιστροφής ξεκινάει



Εικόνα 40. Λιμάνι

Κατερίνη: Έπειτα από τέσσερις ώρες ταξιδιού φτάσαμε στο λιμάνι της Ανκόνας όπου και επιβαστήκαμε στο καράβι. Και το μακρύ ταξίδι της επιστροφής ξεκινάει.



Εικόνα 41. Ομαδική φωτογραφία

Κεφάλαιο 4^ο

4.1.Βιβλιογραφία

<https://eric.ed.gov/?id=EJ1058468>

Soler Pardo, Betlem

Digital Education Review, n26 p74-84 Dec 2014

<https://eric.ed.gov/?id=EJ1082416>

Alismail, Halah Ahmed

Journal of Education and Practice, v6 n9 p126-129 2015

Μεταξιώτης, Γ. (2018). *Οι ψηφιακές Ιστορίες στην Εκπαίδευση. Η δημιουργική προσέγγιση στην Αγωγή Επικοινωνίας*. (Διδακτορική Διατριβή). ΑΠΘ, Θεσσαλονίκη, 16-29.

<http://writing2.richmond.edu/writing/wweb/digitalstory/digstorytypes.html>

Content by Maggie Burch, Converted for the web by Amanda Haislip

Abiola, L. L. (2014). The effect of digital storytelling on kindergarten pupils' achievement in moral instruction in basic schools in Oyo State. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 4(5), 26-34.

Andres, B., & Poler, R. (2017). Storyboard tools for university and education research projects. *INTED proceedings (Online)*, 220-227. <https://doi.org/10.21125/inted.2017.0173>

Dreon, O., Kerper, R. M., & Landis, J. (2011). Digital storytelling: A tool for teaching and learning in the YouTube generation. *Middle School Journal*, 42 (5), 4-10. <https://doi.org/10.1080/00940771.2011.11461777>

Γκουτσιουκώστα, Ζ. (2017). «Ψηφιακές Ιστορίες (Digital Stories): Από το μαθητή αναγνώστη στο μαθητή συγγραφέα», στο Αποστολίδου, Β., Κόκορης, Μ., Μπακογιάννης, Γ. & Χοντολίδου, Ε. (επιμ.) *Λογοτεχνική ανάγνωση στο σχολείο και στην κοινωνία*, 729-740. Αθήνα: Gutenberg.

Dilek, D. (2009). The reconstruction of the past through images: an iconographic analysis on the historical imagination usage skills of primary school pupils, *Educational Sciences: Theory & Practice*, vol. 9, no. 2, pp. 665–689. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ847774.pdf>

Hildebrandt, K., et al., (2016) Digital storytelling for historical understanding: treaty education for reconciliation, *Journal of Social Science Education*, vol. 15, no. 1, pp. 17–26.

doi: [10.4119/UNIBI/jsse-v15-i1-1432](https://doi.org/10.4119/UNIBI/jsse-v15-i1-1432)

Fines, J. (2002) ‘Imagination in history teaching’, *International Journal of Historical Learning, Teaching and Research*, vol. 2, no. 2, pp. 63–77.

https://www.history.org.uk/files/download/9230/1319459477/IJHLTR_2.2.pdf

Baker, T.R. (2015). WebGIS in education (In: O. Muniz-Solari, A. Demirci & J. van der Schee, Geospatial technologies and geography education in a changing world: Geospatial practices and lessons learned, 105-115). Japan: Springer

Benmayor, R (2008). Digital storytelling as a signature pedagogy for the new humanities. Arts and Humanities in Higher Education: An International Journal of Theory, Research & Practice, 7: 188-204.

de Jager, A., Fogarty, A., Tewson, A. et al. (2017). Digital Storytelling in Research: A systematic review. *The Qualitative Report*, 22 (10): 2548-2582.

Dreon, O., Kerper, R. & Landis, J. (2011). Digital Storytelling: A tool for teaching and learning in the YouTube generation. *Middle School Journal*, 42 (5): 4-9.

Fletcher, C. & Cambre, C. (2009). Digital storytelling and implicated scholarship in the classroom. *Journal of Canadian Studies*, 43 (1): 109-130

