Co.De.

Ενότητα 3. Συνεργατικός σχεδιασμός της μάθησης μέσω Storyboarding

Κεφάλαιο 3.2 – Το Storyboarding in στην Εκπαίδευση: Κατάλληλο πλαίσιο, Σκοπός, Δεξιότητες

https://code-eduproject.eu @co-deeducation @Co.Deeducationeu

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

Αριθμός έργου: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Πίνακας Περιεχομένων

1 Storyboarding: Δεν είναι απλώς μία έννοια

2 Επιλογή του κατάλληλου πλαισίου

3 Καθορισμός Σκοπού

4 Ικανότητες για Εκπαιδευτικούς

6 Σχεδιασμός ενός μαθησιακού περιβάλλοντος δημιουργίας storyboard

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

Μάθηση με Συνεργατικό σχεδιασμό μέσω του Storyboarding

Κεφάλαιο 3.2 Το Storyboarding στην Εκπαίδευση: Κατάλληλο πλαίσιο, Σκοπός, Δεξιότητες

Στόχος Κεφαλαίου

Κατανόηση του τρόπου εφαρμογής της εκπαιδευτικής δημιουργίας storyboard για τον συνεργατικό σχεδιασμό ουσιαστικών και συμμετοχικών μαθησιακών περιβαλλόντων στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

Μαθησιακοί Στόχοι

Ολοκληρώνοντας αυτό το κεφάλαιο, οι εκπαιδευτικοί θα:

1

Εντοπίζουν τα πλαίσια όπου η δημιουργία storyboard ενισχύει τα μαθησιακά αποτελέσματα

2

Καθορίζουν τον σκοπό των δραστηριοτήτων δημιουργίας storyboard στη διδασκαλία

3

Αναγνωρίζουν τις ικανότητες και δεξιότητες που απαιτούνται για την εφαρμογή αυτής της μεθοδολογίας.

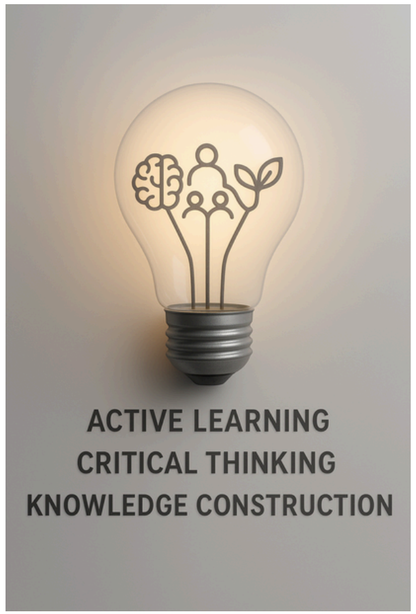
4

Σχεδιάζουν στρατηγικές διδασκαλίας στην τάξη που προάγουν τη συνεργασία και τη συνδημιουργία γνώσης.

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

Εκπαιδευτικό storyboarding:
Δεν είναι απλώς μία Έννοια



Πέρα από τον εννοιολογικό του ορισμό, το εκπαιδευτικό storyboarding λειτουργεί ως γνωστικό, συνεργατικό και παιδαγωγικό υποστηρικτικό πλαίσιο που ενισχύει την ενεργητική μάθηση, την κριτική σκέψη και την ουσιαστική δημιουργία γνώσης.

Παράδειγμα: Αναδημιουργώντας την Ιστορία: Ιστορία και Πολιτική Αγωγή – Μια διδακτική ενότητα για το Κίνημα Πολιτικών Δικαιωμάτων διδάσκεται σε τάξη Ιστορίας των ΗΠΑ της 10ης τάξης (Γ' Γυμνασίου).

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

Επιλογή του Κατάλληλου Πλαισίου

Το storyboarding συνιστάται σε **μαθησιακά πλαίσια όπου οι ιδέες χρειάζεται να σχεδιαστούν, να οπτικοποιηθούν ή να οργανωθούν με σαφή ακολουθία**. Υποστηρίζει την κατανόηση, τη δημιουργικότητα και τη δομημένη σκέψη.
Ορισμένα συνηθισμένα μαθησιακά πλαίσια είναι τα εξής: Μάθηση βάσει έργου, Εννοιολογική και Γνωστική Μάθηση, Δημιουργική Μάθηση, STEM και Μάθηση Βάσει Δεξιοτήτων, καθώς και Μεταγνωστική Μάθηση.

Εκπαιδευτική και Σχολική Μάθηση
Μάθηση βάσει έργου (PBL)
Διερευνητική μάθηση
Συνεργατικές ή ομαδικές μαθησιακές δραστηριότητες

Δημιουργική Μάθηση
Εικαστικές τέχνες και σχεδιαστική σκέψη
Δημιουργική γραφή και αφήγηση ιστοριών
Παραγωγή μέσων και εκμάθηση animation

Ψηφιακή και Τεχνολογικά Ενισχυμένη Μάθηση
Μάθηση Πολυμέσων (βίντεο, παρουσιάσεις)
Σχεδιασμός διαδικτυακών μαθημάτων
Μάθηση βασισμένη σε παιχνίδια και προσομοιώσεις

STEM και Μάθηση Βάσει Δεξιοτήτων
Επιστημονικά πειράματα και ροές εργασίας
Διαδικασίες μηχανικής και σχεδιασμού
Λογική προγραμματισμού και σχεδιασμός ροών χρήστη

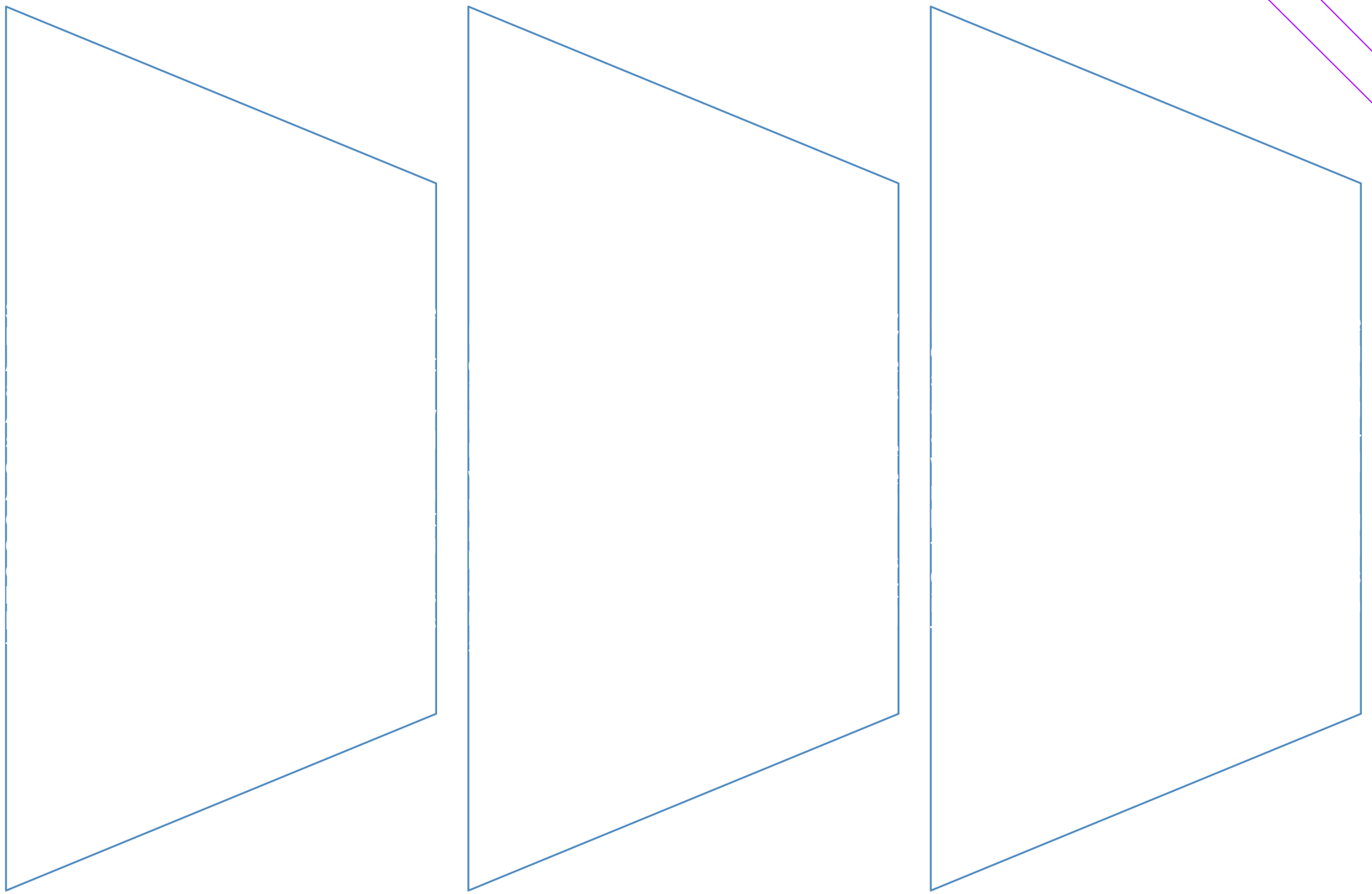
Κοινωνική και Αναστοχαστική Μάθηση
Κοινωνικο-συναισθηματική μάθηση (SEL)
Παιχνίδι ρόλων και μάθηση βάσει σεναρίων
Συζητήσεις ηθικής, ιστορίας και κοινωνικών επιστημών

Μεταγνωστική Μάθηση
Σχεδιασμός και οργάνωση ιδεών.
Αναστοχασμός όσον αφορά τις μαθησιακές διαδικασίες. Οπτική Αποτύπωση των αποτελεσμάτων πριν την υλοποίηση.

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

Καθορισμός Σκοπού



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

Ικανότητες για Εκπαιδευτικούς

Οι εκπαιδευτικοί διαδραματίζουν έναν υποστηρικτικό και συντονιστικό ρόλο στη διαδικασία του storyboarding. Για να καθοδηγήσουν αποτελεσματικά τους μαθητές/-τριες, πρέπει να διαθέτουν τα εξής:

Δημιουργική Σκέψη

να παράγουν καινοτόμες ιδέες και να σκέφτονται αντισυμβατικά κατά την ανάπτυξη αφηγήσεων και οπτικών στοιχείων.

Δεξιότητες Οπτικής Αποτύπωσης

να διαθέτουν επάρκεια σε τεχνικές οπτικής αναπαράστασης, συμπεριλαμβανομένων δεξιοτήτων σχεδίασης ή ψηφιακού σχεδιασμού για τη δημιουργία σαφών και αποτελεσματικών storyboard

Διαχείριση Έργου

να διαθέτουν βασικές δεξιότητες διαχείρισης έργου για την εποπτεία της διαδικασίας δημιουργίας storyboard, από την ιδέα έως την ολοκλήρωση.

Κατανόηση της Αφηγηματικής Δομής

να είναι εξοικειωμένοι με τεχνικές αφήγησης και αφηγηματικές δομές για τη δημιουργία ελκυστικών και συνεκτικών ιστοριών.

Αποτέλεσμα: Οι εκπαιδευτικοί από φορείς μετάδοσης περιεχομένου γίνονται **σχεδιαστές/-τριες μάθησης και συντονιστές/-τριες μαθησιακών διαδικασιών**.

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

Δεξιότητες που καλλιεργούν οι Μαθητές

Το storyboarding υποστηρίζει την ολιστική ανάπτυξη δεξιοτήτων, που είναι καθοριστική για τη μάθηση στον 21ο αιώνα.

Μέσω της δημιουργίας storyboarding, οι μαθητές/-τριες αναπτύσσουν:

Οπτική Επικοινωνία

Ενισχύουν την ικανότητα οπτικής απόδοσης ιδεών, καθιστώντας τις πιο προσβάσιμες στους άλλους.

Κριτική Σκέψη και Ανάλυση

Ενισχύουν τις αναλυτικές δεξιότητες για την αξιολόγηση της συνοχής και του αντίκτυπου της ιστορίας.

Ομαδική Συνεργασία

Καλλιεργούν την ικανότητα συνεργασίας σε ομάδες, ενσωματώνοντας διαφορετικές οπτικές και βελτιώνοντας συλλογικά τις ιδέες.

Επαναληπτική Σκέψη

Ενισχύουν την ικανότητα επαναληπτικής βελτίωσης μιας ιδέας, μέσω της λήψης και ενσωμάτωσης ανατροφοδότησης σε ένα πιο ολοκληρωμένο τελικό αποτέλεσμα.

Αυτορρύθμιση και ενεργός ρόλος

διαχειρίζονται τον ρόλο τους σε μια συλλογική διαδικασία

Ενσωματώνοντας τη μεθοδολογία του storyboarding, τα άτομα και ομάδες καθίστανται πιο αποτελεσματικά στις δημιουργικές τους διαδικασίες, οδηγώντας σε βελτιωμένα αποτελέσματα και σε βαθύτερη κατανόηση τόσο του έργου όσο και των οπτικών της κοινότητας-στόχου.

Οι εν λόγω δεξιότητες ευθυγραμμίζονται άμεσα με τις **Βασικές Ικανότητες της ΕΕ για τη Δια Βίου Μάθηση**.

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

Σχεδιασμός ενός μαθησιακού περιβάλλοντος βασισμένου στο Storyboarding

Για την αποτελεσματική εφαρμογή του storyboarding, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ακολουθήσουν ένα **μοντέλο 6 βημάτων στην τάξη**:



Ορισμός Μαθησιακών Στόχων και Ικανοτήτων

Ευθυγράμμιση των στόχων με τα αναλυτικά διδακτικά προγράμματα ή με πραγματικές δεξιότητες ζωής



Επιλογή μαθησιακών δραστηριοτήτων και αλληλεπιδράσεων.

Εξισορρόπηση γνωστικών, κοινωνικών και μεταγνωστικών διαδικασιών.



Σχεδιασμός της Μαθησιακής Αφήγησης.

Διαμόρφωση της μάθησης ως ιστορίας ή διαδρομής (πρόβλημα, πρόκληση, λύση).



Σχεδιασμός Πόρων και Μέσων.

Επιλογή κειμένων, οπτικού υλικού, προσομοιώσεων ή ψηφιακών εργαλείων που υποστηρίζουν κάθε καρέ.



Διάσπαση του περιεχομένου σε καρέ storyboard (μαθησιακές σκηνές).

Καθορισμός εισροών, ενεργειών των μαθητών/-τριών, εργαλείων και αναμενόμενων αποτελεσμάτων.

Δημιουργία Πρωτοτύπου, Δοκιμή και Βελτίωση.

Δοκιμή σε πιλοτική εφαρμογή με μαθητές/-τριες ή ομότιμους και αναθεώρηση με βάση την ανατροφοδότηση.

Αυτή η διαδικασία μετατρέπει την τάξη σε ένα *συνεργατικό μαθησιακό εργαστήριο.*

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

Παράδειγμα Δραστηριότητας: Το storyboard του Escape Room

Πλαίσιο:

Οι ομάδες σχεδιάζουν μέσω storyboard μια **πρόκληση τύπου escape room** που συνδέεται με το εκάστοτε θέμα.



Βήματα:

Πώς λειτουργεί:

- Κάθε καρέ αντιστοιχεί σε ένα γρίφο ή στοιχείο.
- Τα στοιχεία πρέπει να λύνονται με διαδοχική σειρά.
- Το τελικό καρέ αντιστοιχεί στην «απόδραση» (λύση/έννοια).

Γιατί είναι διασκεδαστικό:
Βασίζεται σε παιχνίδι, περιλαμβάνει μυστήριο και ομαδική συνεργασία.

Μαθησιακό όφελος:
Ανάπτυξη λογικής σκέψης, ακολουθίας και συνεργασίας.

Δεξιότητες που ενισχύονται: ομαδική εργασία, ψηφιακή συνεργασία, επικοινωνία και σχεδιαστική σκέψη.

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

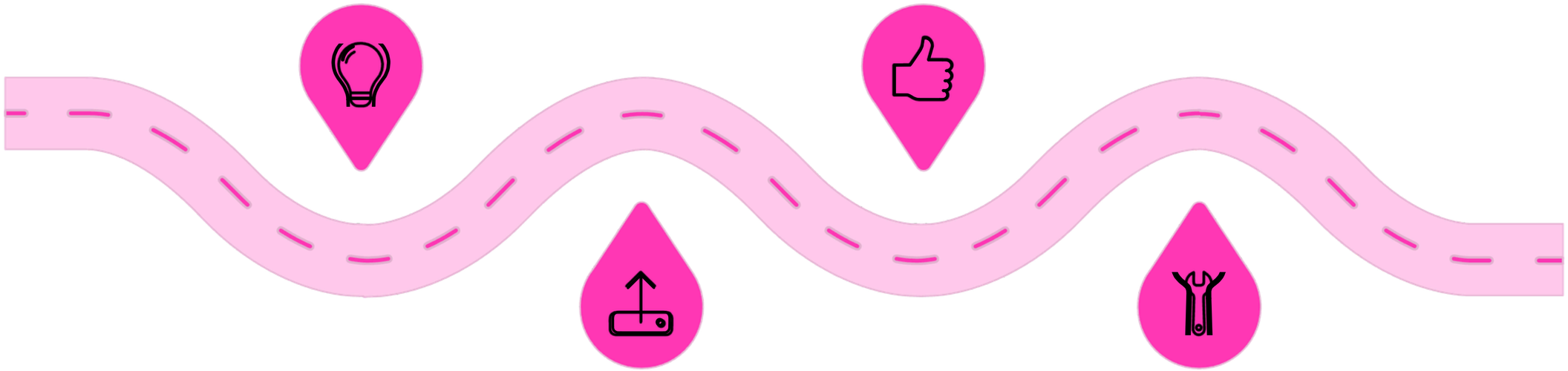
Βήματα: «Το storyboard του Escape Room»

Παρουσίαση Πρόκλησης

Κάθε καρέ αντιστοιχεί σε ένα γρίφο ή στοιχείο.

Ομαδοποίηση και Ψηφοφορία

Τα στοιχεία πρέπει να λύνονται με διαδοχική σειρά.



Υποβολή Ιδεών

Το τελικό καρέ αντιστοιχεί στην «απόδραση» (λύση/έννοια).

Δημιουργία Πρωτοτύπου και προβληματισμός

Μικρές δοκιμαστικές εφαρμογές που ακολουθούνται από αναστοχασμό.

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Co.De.

Προβληματισμός και βασικά συμπεράσματα

- **Storyboarding = η μάθηση ως αφήγηση**
- **Ενισχύει τη μάθηση με συνεργατικό σχεδιασμό ενδυναμώνοντας τη δημιουργικότητα**
- Η μάθηση εξελίσσεται σε έναν κοινό χώρο σχεδιασμού και πειραματισμού.
- **Οι μαθητές/-τριες καλλιεργούν δεξιότητες συνεργασίας, καινοτομίας και κριτικής σκέψης.**

Ερώτηση Προβληματισμού για εκπαιδευτικούς:

Ποια πρόκληση στην τάξη σας θα μπορούσε να επιλυθεί μέσω μιας δραστηριότητας storyboarding στην οποία συμμετέχουν οι μαθητές/-τριές σας;

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.
Αριθμός έργου: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.