



Εργαστήριο Οπτικοακουστικής
Δημιουργικής Γραφής & Ανάγνωσης
για την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης
και του γραμματισμού στα μέσα
επικοινωνίας

www.cral-lab.eu

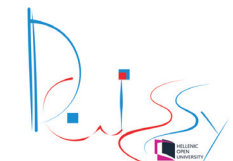


Εργαστήριο
Οπτικοακουστικής
Δημιουργικής Γραφής
& Ανάγνωσης για την
ανάπτυξη της κριτικής
σκέψης και του
γραμματισμού στα
μέσα επικοινωνίας

Εταιρικό Σχήμα



EGINA, Ιταλία
<https://www.egin.eu/>



Dynamic Ambient Intelligent Socio-technical Systems

Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο (ΕΑΠ), Ελλάδα
Ερευνητική Ομάδα DAISSY
<https://www.eap.gr>
<http://daissy.eap.gr/el/>



LANGAS | ATEIT

Οργάνωση "Παράθυρο στο μέλλον" (LIA),
Λιθουανία
<https://www.langasiateiti.lt>



ALL DIGITAL, Βέλγιο (Συντονιστής)
<https://all-digital.org>



ISTITUTO CENTRALE
PER I BENI SONORI
ED AUDIOVISIVI

Κεντρικό Ινστιτούτο Ηχητικής και
Οπτικοακουστικής Κληρονομιάς (ICBSA),
Ιταλία
<http://www.icbsa.it>



Universitat Autònoma
de Barcelona

Αυτόνομο Πανεπιστήμιο
Βαρκελώνης (UAB), Ισπανία
<https://www.uab.cat>



Κέντρο Τεχνικού Πολιτισμού Ριέκα
(CTC Rijeka), Κροατία
<https://www.ctr-rijeka.hr/en/>



Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή αυτής της έκδοσης δεν αποτελεί έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Συμφωνητικό υπ' αριθ. 621357-EPP-1-2020-1-BE-ERPKA3-IP1-SOC-IN
Έργο: "Εργαστήριο Οπτικοακουστικής Δημιουργικής Γραφής & Ανάγνωσης για την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και του γραμματισμού στα μέσα επικοινωνίας"



Με συγχρηματοδότηση από το
πρόγραμμα «Erasmus+»
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Για ποιο λόγο είναι σημαντικό

Οι ψηφιακές τεχνολογίες άλλαξαν τον τρόπο αντίληψης του κόσμου, ιδιαίτερα για τους νέους/ τις νέες. Το περιεχόμενο των οπτικοακουστικών μέσων επηρεάζει την αντίληψη και τις αλληλεπιδράσεις των νέων. Η γενιά Z, η «ψηφιακή γενιά», είναι νέα άτομα τα οποία μεγάλωσαν στην ψηφιακή εποχή. Βρίσκονται σε διαρκή επαφή με την τεχνολογία και έχουν πρόσβαση σε απεριόριστο αριθμό πληροφοριών. Παρ' όλα αυτά, δεν έχουν αποκτήσει την ικανότητα να αναλύουν και να αξιολογούν την ακρίβεια του περιεχομένου που λαμβάνουν από τα ψηφιακά μέσα.

Τι ακριβώς είναι

Το Εργαστήριο Οπτικοακουστικής Δημιουργικής Γραφής & Ανάγνωσης είναι ένα καινοτόμο εκπαιδευτικό πρόγραμμα για την παραγωγή οπτικοακουστικού υλικού. Ενθαρρύνει νέους & νέες, ηλικίας 14-19 ετών, να σκέφτονται κριτικά, να συζητούν σημαντικά θέματα και να απελευθερώσουν τη δημιουργικότητά τους. Θα αποκτήσουν τεχνικές δεξιότητες για την παραγωγή οπτικοακουστικού υλικού, καθώς επίσης και οριζόντιες δεξιότητες: επικοινωνία, συνεργασία, δημιουργικότητα, επίλυση προβλημάτων, κριτική σκέψη και μεγαλύτερη ευαισθητοποίηση γύρω από τον εαυτό τους και το κοινωνικό τους περιβάλλον.

Με ποιον τρόπο λειτουργεί

Μέσα από το μικτό μάθημα "Εργαστήριο Οπτικοακουστικής Δημιουργικής Γραφής & Ανάγνωσης" για εκπαιδευτικούς. Οι εκπαιδευτικοί θα αποκτήσουν μια καινοτόμο μεθοδολογία για την οπτικοακουστική εκπαίδευση την οποία μπορούν να ενσωματώσουν στην καθημερινή τους εργασία. Θα μάθουν πώς να διοχετεύουν τη δημιουργικότητα των μαθητών/ μαθητριών στην αυτογνωσία, στην κατασκευή της ταυτότητάς τους και στο ρόλο τους στην κοινωνία.

ΤΟ ΕΡΓΟ ΣΕ ΑΡΙΘΜΟΥΣ

1

Μεθοδολογία Εργαστηρίου Οπτικοακουστικής Δημιουργικής Γραφής & Ανάγνωσης

10

Ενότητες

20

Ώρες διαδικτυακή (online) μάθηση

5

Δια ζώσης (f2f) εργαστήρια

5

Πειραματισμός σε 5 χώρες

60

Εκπαιδευτικοί

300

Μαθητές & Μαθήτριες

20

Ταινίες

5

Εθνικοί διαγωνισμοί

1

Ευρωπαϊκός διαγωνισμός

Οι ενότητές μας:

- 1: Τι είναι η εικόνα
- 2: Οπτική σύνταξη και ψυχαγωγική κίνηση
- 3: Οπτική δραματολογία
- 4: Από το άτομο στον ήρωα/ στην ηρωίδα της ιστορίας
- 5: Από την εικόνα στη γραφή, από τη γραφή στις εικόνες
- 6: Φαντασία vs Ντοκιμαντέρ
- 7: Το σκηνικό και τα γυρίσματα
- 8: Επεξεργασία βίντεο
- 9: Σύνταξη εικόνας-ήχου
- 10: Προβολές σε εξέλιξη

Οι μέθοδοί μας:



Εκμάθηση βάσει έργου



Συνεργατική μάθηση



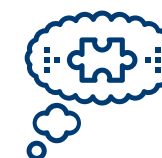
Εκπαίδευση με βάση πρότυπους ρόλους (Role Model Education)



Συμμετοχική Διδασκαλία και Μάθηση (PTL)



Στρατηγικές οπτικής σκέψης (VTS)



Μάθηση βάσει ικανοτήτων (CBL)



Παιχνιδοποίηση (Gamification: Μηχανισμοί παιχνιδιού για ενεργό εμπλοκή στη μάθηση)