



#ΜΝΗΜΗ

# ΑΣ ΓΙΝΟΥΜΕ ΑΛΗΘΙΝΟΙ

## Επισκόπηση Μαθήματος

Το μάθημα «Ας γίνουμε Ρεαλιστές» εξερευνά τη δομή των ντοκιμαντέρ και των τρόπων απεικόνισης στον ρεαλισμό σε προϊόντα κινούμενης εικόνας. Αυτό θα επιτρέψει στους μαθητές να μάθουν την απαραίτητη οπτική γλώσσα που απαιτείται για να πουν μια ιστορία μέσα από αυτή τη φόρμα αλλά θα τους δώσει και την δυνατότητα να κατανοήσουν τη διαδικασία επιλογής που εμπλέκεται στην αφήγηση μιας ιστορίας ακόμη και αν βασίζεται σε πραγματικά γεγονότα ή ανθρώπους.

Το συγκεκριμένο μάθημα αναπτύχθηκε ως μέρος του έργου Your Story του Media What το οποίο χρηματοδοτήθηκε από το Υπουργείο Εξωτερικών των ΗΠΑ το πρόγραμμα εκπαίδευσης Alumni TIES και του Οργανισμού World learning Inc.

Την Ελληνική έκδοση του επιμελήθηκε το Psaroloco Media Literacy Project.

## Στόχοι Μαθήματος

- Να κατανοήσουν πως δημιουργούνται τα μηνύματα πολυμέσων χρησιμοποιώντας τη γλώσσα των πολυμέσων.
- Να σκεφτούν την καθοριστική σημασία της δημιουργίας των μηνυμάτων των πολυμέσων στις ρεαλιστικές φόρμες πολυμέσων.
- Να αναλύσουν τους κώδικες και τη δομή των ντοκιμαντέρ.
- Να χρησιμοποιήσουν αυτή τη γνώση για να αναπτύξουν τις δικές τους προτάσεις ντοκιμαντέρ.

## Αποτελέσματα Μαθήματος

Μέχρι το τέλος αυτού του μαθήματος οι μαθητές θα είναι σε θέση:

- Να κατανοήσουν πώς διαβάζουμε εικόνες (στατικές / κινούμενες) χρησιμοποιώντας σημειολογία
- Να αξιολογήσουν την αφηγηματική δομή των ρεαλιστικών μορφών πολυμέσων π.χ. κατηγορία ειδήσεων, ντοκιμαντέρ.
- Να αναγνωρίσουν κώδικες και τρόπους γραφής των ντοκιμαντέρ
- Να εφαρμόσουν τις γνώσεις τους για να σκεφτούν, να αναπτύξουν και να παρουσιάσουν τη δική τους ιδέα για ένα ντοκιμαντέρ
- Να εξηγήσουν την ιδέα τους σε κάποιον άλλον και να κρίνουν ομότιμα άλλες παρουσιάσεις ντοκιμαντέρ

## Βασικό λεξιλόγιο

Είδος (Genre) = τύποι ταξινομήσεων. Για παράδειγμα τα είδη ταινιών περιλαμβάνουν ρομαντική κομεντί, τρόμου κ.λπ., ενώ τα είδη τηλεόρασης περιλαμβάνουν κωμικές σειρές, σαπουνόπερες κ.λπ.

Μεσολάβηση (Mediation)= η διαδικασία της επιλογής του κείμενου που θα παρουσιαστεί στα πολυμέσα

Σημειολογία (Semiotics) = η μελέτη των σημείων για την κατανόηση των εικονικών εννοιών που δημιουργούνται στα προϊόντα πολυμέσων

[Οπτική προσέγγιση \( Mise-en-scène \)](#) = συνδυασμός των στοιχείων που εμφανίζονται στην οθόνη, τα οποία μπορεί να περιλαμβάνουν τα σκηνικά, τα αντικείμενα, κοστούμι και τον φωτισμό κ. α

Κώδικες και τρόποι γραφής (Codes and conventions) = προϊόντα πολυμέσων που δημιουργούνται χρησιμοποιώντας συγκεκριμένα χαρακτηριστικά, συμπεριλαμβανομένων των τεχνικών μεθόδων, και σύμφωνα με τις ανάγκες του είδους

## Περιγραφή Μαθήματος

[Κάντε κλικ εδώ για να αποκτήσετε πρόσβαση στις διαφάνειες για αυτό το μάθημα](#)

Διαφάνειες	Οδηγίες Σχεδιασμού Μαθήματος	Διάρκεια
Ξεκινήστε εξετάζοντας αυτά που θα καλύψει αυτό το μάθημα. Κάθε ενότητα κατανέμεται με τέτοιο τρόπο ώστε οι μαθητές να έχουν έναν νοερό χάρτη των στόχων του μαθήματος.		

Τι είναι η φαντασία και τι είναι «πραγματικό»; [Διάρκεια: 25 ']		
#4	<p><b>Δραστηριότητα</b></p> <p><b>ΖΗΤΗΣΤΕ</b> από τους μαθητές να εξετάσουν πώς θα κατηγοριοποιήσουν κάθε ένα από τα διαφορετικά είδη. Αυτό μπορεί να γίνει μεμονωμένα, ζητώντας από τους μαθητές να τα καταγράψουν με τη μορφή ενός πίνακα ή αν θα θέλατε κάτι πιο διαδραστικό αυτό μπορεί να γίνει μέσα από συζήτηση.</p> <p><b>ΣΥΜΒΟΥΛΗ</b> Οι μαθητές θα επιχειρηματολογήσουν για το ότι κάποια είδη δεν έχουν σαφή διαφορά ή μπορεί να διαφωνήσουν για το πώς κάθε από αυτά θα μπορούσε να κατηγοριοποιηθεί. Ενθαρρύνετε τους μαθητές να εξηγήσουν το σκεπτικό τους και να υποστηρίξουν την γνώμη τους.</p>	15'
#5	<p><b>ΕΝΘΑΡΡΥΝΕΤΕ</b> την δυαδική χρήση που έχει το πραγματικό έναντι της φαντασίας και κάντε αναφορές στα παραδείγματα που μπορεί να έδωσαν οι μαθητές τα οποία υπογραμμίζουν τη δυσκολία στο να δούμε αυτά τα δύο ως δύο ευδιάκριτες οντότητες.</p>	
#6	<p><b>ΖΗΤΗΣΤΕ</b> από τους μαθητές να σκεφτούν τι έκαναν χθες και να μοιραστούν αυτή τη σύνοψη με την υπόλοιπη τάξη. Στόχος της δραστηριότητας αυτής είναι να επισημανθεί το ότι επιλέγουμε ποια μέρη πιστεύουμε πως είναι πιο σημαντικά για τη διαμόρφωση του είδους της ιστορίας - στην προκειμένη περίπτωση αυτό που κάναμε χθες – αυτό που θέλουμε να πούμε.</p> <p><b>ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ</b> Αυτό ονομάζεται <i>διαμεσολάβηση</i>.</p>	10'
#7	<p><b>ΡΩΤΗΣΤΕ</b> ποια είναι η ιστορία εδώ; Ποιοι είναι αυτοί οι δύο άντρες; Πως αισθάνεστε για τον Μπόρις Τζόνσον / τον Εμμανουέλ Μακρόν; Αν οι μαθητές δυσκολεύονται να αναγνωρίσουν τα δύο πολιτικά πρόσωπα, τοποθετήστε το δείκτη του ποντικιού σε οπτικές ενδείξεις που μπορούν να τους βοηθήσουν να κατανοήσουν τη θέση τους: τα έπιπλα, τις σημαίες, τον ενδυματολογικό κώδικα των ανδρών. Μόλις καταλάβουν ότι αυτοί οι δύο είναι πολιτικοί, προτρέψτε τους να σκεφτούν πως διαβάζουν τη <i>γλώσσα του σώματός</i> τους, και πώς αυτό επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο αξιολογούμε τον καθένα από αυτούς.</p>	
#8	<p><b>ΣΥΛΛΟΓΙΣΤΕΙΤΕ</b> Εξετάστε τα πρωτοσέλιδα που προήλθαν από την εικόνα της διαφάνειας Νο 6 και κάντε την σύνδεση στο πώς θα μπορούσαν οι μαθητές να ενισχύσουν κάποιες από τις δηλώσεις που έκαναν. Στη συνέχεια κάντε κλικ στο σύνδεσμο</p>	

	για να παρακολουθήσετε όλη την ενότητα του βίντεο και να δείτε ολόκληρο το κλιπ εκείνης της στιγμής.	
<b>Πώς μπορούμε να "διαβάσουμε" κινούμενες εικόνες; Διάρκεια: 35'</b>		
<b>#10</b>	<b>ΚΑΛΕΣΤΕ</b> τους μαθητές να σχεδιάσουν ένα δέντρο - αυτό μπορεί να γίνει και ιδιωτικά σε ένα λευκό φύλλο χαρτί. Μπορείτε να αναφερθείτε σε περισσότερους από έναν μαθητές για να επιδείξετε πως δεν παραπέμπουν όλοι στο ίδιο σχέδιο ενός δέντρου	<b>10'</b>
<b>#11-13</b>	<b>ΕΞΗΓΗΣΤΕ</b> Τι είναι η σημειολογία και πώς μπορεί να μας βοηθήσει να διαβάσουμε την γλώσσα της κινούμενης εικόνας. Κάντε <i>ανασκόπηση στα δύο στάδια της αποδόμησης</i> : της ένδειξης (τι βλέπουμε) έναντι της έννοιας (τι σημαίνει). Μπορούμε να το εφαρμόσουμε αυτό στο παράδειγμα του δέντρου, όπου βλέπουμε τα φύλλα και το φλοιό, αλλά ένα δέντρο μπορεί επίσης να σημαίνει σκιά, φύση ή ακόμα και ένα σπίτι (για τα πουλιά, για παράδειγμα).  <b>ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ</b> Εξηγήστε ότι η σημειολογία είναι η μελέτη των σημείων και είναι η θεωρία που χρησιμοποιείται για την αποδόμηση των εικόνων στα οπτικοακουστικά μέσα.	<b>10'</b>
<b>#14-15</b>	<b>ΕΦΑΡΜΟΣΤΕ</b> το εξής στην εικόνα της φωτογραφίας των δύο κοριτσιών. Πρώτα ενθαρρύνετε τους μαθητές να επισημάνουν τι βλέπουν: π.χ. κορίτσια, παγωτό, γυαλιά ηλίου, πλήθος / άνθρωποι κλπ. Στη συνέχεια, ζητήστε τους να επισημάνουν τι σημαίνει, για παράδειγμα: - Τα δύο κορίτσια βρίσκονται το ένα απέναντι στο άλλο. Αυτό υποδηλώνει ότι μιλάνε. - Τα χαμόγελα τους δείχνουν ότι περνάνε καλά ή υποδηλώνουν πως είναι φίλες. - Τρώνε παγωτό που υποδηλώνει πως είναι καλοκαίρι ή έχει ζέστη. - Η τοποθέτηση του υπόλοιπου πλήθους υποδηλώνει πως βρίσκονται σε ένα λεωφορείο	<b>15'</b>
<b>#16 -17</b>	<b>ΕΦΑΡΜΟΓΗ</b> σε κινούμενη εικόνα, καθώς αυτό μπορεί να είναι μεγαλύτερη πρόκληση για τους μαθητές αφού υπάρχουν πολλά πράγματα που συμβαίνουν την ίδια στιγμή. <u>Πριν παίξετε το κλιπ : Σώστε τα παιδιά</u> , ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν όσο το παρακολουθούν: 1. Τι βλέπουν; (Ενδεικτικές απαντήσεις: κορίτσι, κέικ, κερύ, αυτοκίνητο, σκόνη, σκηνή κ.λπ.) 2. Ποια είναι η ιστορία και πώς την καταλαβαίνουμε; (Ενδεικτικές απαντήσεις: Μια κατάσταση σύγκρουσης στο Ηνωμένο Βασίλειο, αναγκάζει ένα νεαρό κορίτσι και την	

	<p>οικογένειά της να εγκαταλείψουν το σπίτι τους και να γίνουν πρόσφυγες. Το καταλαβαίνουμε αυτό λόγω του ήχου των εκρήξεων, τις τρεμάμενες κινήσεις της κάμερας όταν το κορίτσι τρέχει, ήχος από σειρήνες, το κορίτσι δεν χαμογελάει πια μέχρι το τέλος του κλιπ κ.λπ.)</p> <p>3. Πώς αυτό μας κάνει να αισθανόμαστε; (λυπημένος, φοβισμένος, αναστατωμένος, συμπονετικός)</p> <p><b>ΣΥΝΔΕΣΤΕ</b> το με το <i>mise-en-scène</i> / την οπτική προσέγγιση, τα πρόσθετα στοιχεία στα οποία δίνουμε προσοχή όταν αναλύουμε τις κινούμενες εικόνες: τη γλώσσα του σώματος, τα αντικείμενα, τον ενδυματολογικό κώδικα, τον χώρο, τον φωτισμό &amp; το χρώμα που δίνεται.</p>	
<p><b>Ποιοι είναι τα διάφορα είδη των ντοκιμαντέρ; [Διάρκεια: 40']</b></p>		
<p><b>#19</b></p>	<p><b>ΕΠΙΣΗΜΑΝΕΤΕ</b> πως στην καρδιά κάθε ντοκιμαντέρ βρίσκεται η αφήγηση μιας ιστορίας και ότι το αφήγημα και η δομή είναι σημαντικά. Υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τρόποι για να πούμε μια ιστορία που βασίζεται σε ένα πραγματικό γεγονός, άνθρωπο ή μια εμπειρία.</p> <p><b>ΕΛΕΓΓΕΤΕ</b> εάν οι μαθητές γνωρίζουν οποιαδήποτε είδη ντοκιμαντέρ, ζητώντας τους να μιλήσουν εν συντομία για ντοκιμαντέρ που έχουν παρακολουθήσει, ή γνωρίζουν. Αυτό μπορεί να είναι μια καλή αρχή ως δραστηριότητα για να εξερευνήσετε μαζί πως κατανοούν τους κανόνες γραφής και τους κώδικες των ντοκιμαντέρ.</p>	<p><b>10'</b></p>
<p><b>#20 -21</b></p>	<p>Οι ακόλουθες διαφάνειες (διαφάνειες 20-23) παρουσιάζουν τέσσερις διαφορετικούς τύπους ντοκιμαντέρ, σύμφωνα με το ύφος των ντοκιμαντέρ. Ωστόσο είναι σαν το ένα να ακολουθεί το άλλο, μέσω των διαφορών μεταξύ τους, αφού υπάρχει μια συνεχόμενη διασταύρωση των ειδών. Όλα αυτά όμως είναι ένας καλός τρόπος για να βάλει τους μαθητές να σκεφτούν τους διαφορετικούς μηχανισμούς με τους οποίους κατασκευάζεται η πραγματικότητα και πως αυτή μεταφέρεται με τη μορφή ιστορίας. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αντικαταστήσουν αυτά τα ντοκιμαντέρ με όποια άλλα κρίνουν κατάλληλα για τους σκοπούς του μαθήματος.</p> <p><b>ΠΑΙΞΕΤΕ</b> το τρέιλερ για το ντοκιμαντέρ <i>The Distant Barking of Dogs</i> και ζητήστε από τους μαθητές να προσέξουν τα διάφορα στοιχεία της <i>mise-en-scène</i> / της οπτικής προσέγγισης που δείχνουν σαφώς ότι αυτό είναι ένα ντοκιμαντέρ</p> <p><b>ΖΗΤΗΣΤΕ</b> τις απαντήσεις των μαθητών ως προς τους κώδικες και το ύφος του ντοκιμαντέρ. Για παράδειγμα, ισχύουν τα ακόλουθα: περιέχει αυτοσχεδιασμό, επικεντρώνεται σε ένα θέμα, περιλαμβάνει τα σκιερά σημεία του θέματος, δεν</p>	<p><b>30'</b></p>

	υπάρχει εκφώνηση, η κίνηση της κάμερας επικεντρώνεται σε μια συγκεκριμένη τοποθεσία.	
<b>#22</b>	<p><b>ΠΑΙΞΤΕ</b> το κλιπ των τσιτάχ από το ντοκιμαντέρ “Our Planet” και ζητήστε από τους μαθητές να δώσουν προσοχή σε διάφορα στοιχεία του mise-en- scène / της οπτικής προσέγγισης που δείχνουν σαφώς ότι αυτό είναι ένα ντοκιμαντέρ.</p> <p><b>ΖΗΤΗΣΤΕ</b> τις απαντήσεις των μαθητών ως προς τους κώδικες και το ύφος του ντοκιμαντέρ. Για παράδειγμα, ισχύουν τα ακόλουθα: η χρήση της εκφώνησης, ο αφηγητής μοιάζει σχεδόν σαν να είναι Θεός, όλα τα όντα που γνωρίζουμε, ο αφηγητής μπορεί επίσης να είναι ένας ειδικός, η χρήση της μουσικής με σκοπό να δημιουργήσει ατμόσφαιρα, ο ρυθμός του μοντάζ για να δημιουργήσει δράμα ή αγωνία π.χ. η χρήση αργής κίνησης για την σκηνή του κυνηγητού.</p>	
<b>#24 -25</b>	<p><b>ΠΑΙΞΤΕ</b> το τρέιλερ για το ντοκιμαντέρ The Change Makers και ζητήστε από τους μαθητές να δώσουν προσοχή σε διάφορα στοιχεία της οπτικής προσέγγισης που δείχνουν σαφώς ότι πρόκειται για ντοκιμαντέρ.</p> <p><b>ΖΗΤΗΣΤΕ</b> τις απαντήσεις των μαθητών ως προς τους κώδικες και το ύφος του ντοκιμαντέρ. Για παράδειγμα, ισχύουν τα ακόλουθα: η χρήση αναφοράς στο πρώτο πρόσωπο, βλέποντας τον δημιουργό του ντοκιμαντέρ, η σαφής διάταξη των θεμάτων που θίγει το ντοκιμαντέρ, η χρήση μιας συναισθηματικής γλώσσας, εστιάζει σε ένα ταξίδι ανακάλυψης.</p>	
<b>#26-27</b>	<p><b>ΠΑΙΞΤΕ</b> το κλιπ από το ντοκιμαντέρ “Faces, Places” και ζητήστε από τους μαθητές να δώσουν προσοχή σε διάφορα στοιχεία της οπτικής προσέγγισης που δείχνουν σαφώς ότι πρόκειται για ντοκιμαντέρ.</p> <p><b>ΖΗΤΗΣΤΕ</b> τις απαντήσεις των μαθητών ως προς τους κώδικες και το ύφος του ντοκιμαντέρ. Για παράδειγμα, ισχύουν τα ακόλουθα: η χρήση εκφώνησης από τους κινηματογραφιστές για να ενώσει σκηνές, η χρήση της φυσικής ή άνευ κειμένου συνομιλίας, άτομα ορατά στην κάμερα, εστιάζει στον αυθορμητισμό και τις αντιδράσεις των ανθρώπων από τις παρεμβάσεις των κινηματογραφιστών.</p>	
<b>#28</b>	<b>ΣΥΖΗΤΗΣΤΕ</b> τις επιλεγμένες ταινίες και το πώς επιλέγοντας να εστιάσετε απλά σε ένα θέμα, είναι μέρος της μεσολάβησης – που επιλέγεται να επικεντρώνεται την κάμερά σας και πώς λέτε την ιστορία είναι πάντα μέρος της διαδικασίας της επιλογής.	

Σειρά σας : Τι ιστορία θα έλεγες; [Διάρκεια: 15']		
#29	<p><b>ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ</b> μια πρόταση / παρουσίαση για ένα ντοκιμαντέρ. Ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν μια ιστορία που θα ήθελαν να πουν χρησιμοποιώντας το είδος ντοκιμαντέρ, σύμφωνα με το πώς είχαν την ιδέα, σε ποιον θα επικεντρωθεί η ιστορία, τι ιστορία μπορεί να είναι και πώς θα μπορούσαν να πουν αυτή την ιστορία χρησιμοποιώντας τους διαφορετικούς κώδικες και ύφος που έχουν μάθει σε αυτό το μάθημα.</p> <p><b>ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΤΕ</b> τις προτάσεις τους στην τάξη, είτε σε μικρότερες ομάδες και ενημερωθείτε πάνω στις ιδέες τους, με βάση τη σκοπιμότητα, τη πρωτοτυπία και τη σχέση που έχουν σύμφωνα με το περιεχόμενο του μαθήματος.</p>	15'

## Πρόσθετες Πηγές

Nichols, B (1991) Εκπροσωπώντας την πραγματικότητα: Θέματα και έννοιες στο ντοκιμαντέρ. Εφημερίδα Πανεπιστημίου Ιντιάνα.

Βρείτε περισσότερα σχέδια μαθημάτων στο [Psaroloco.org](https://www.psaroloco.org)



Lessons are shareable with attribution for non-commercial use only, and if remixed, must distributed under the same license