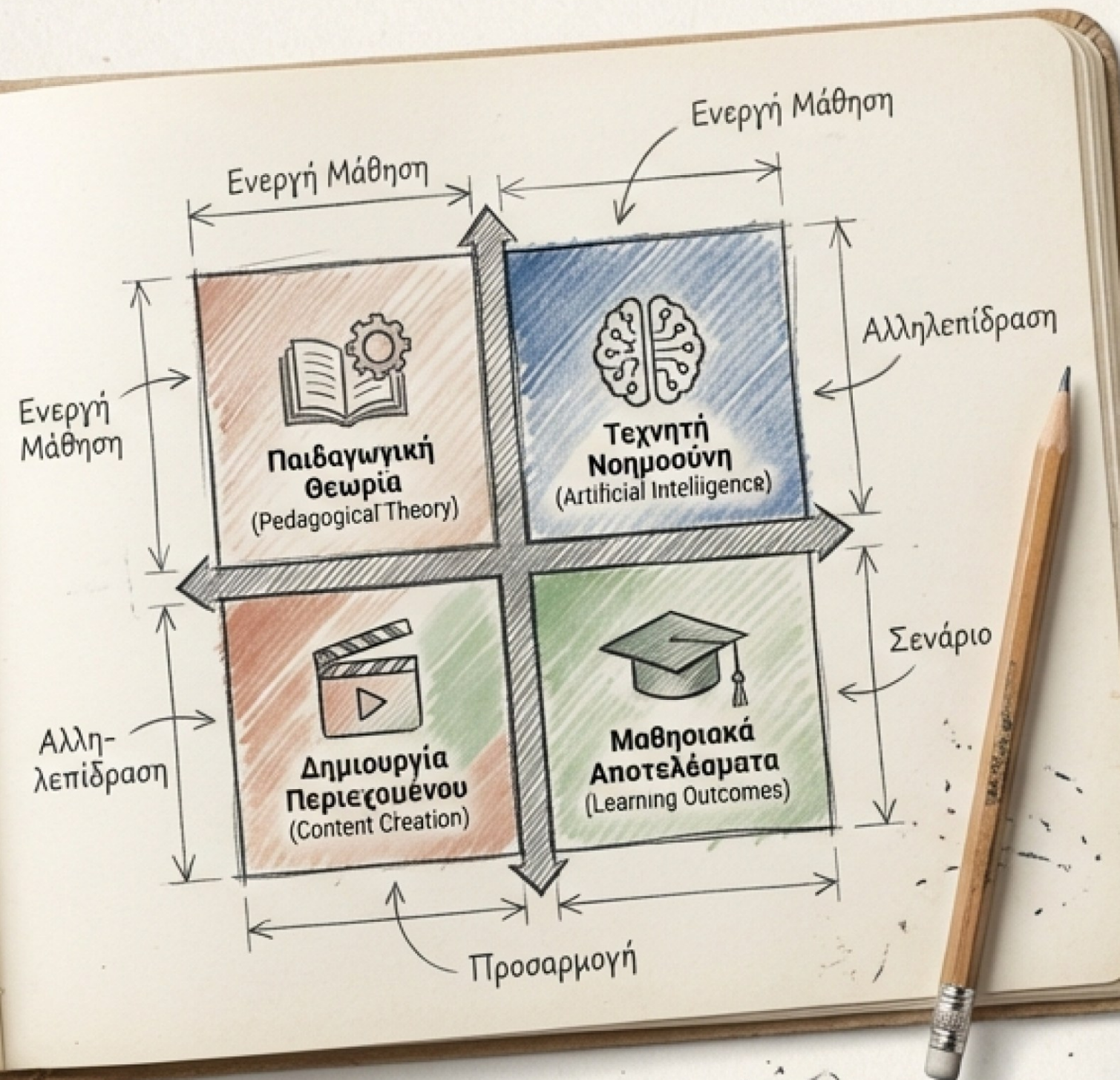


# Σχεδιασμός και Παραγωγή Εκπαιδευτικού Βίντεο: Από την Παιδαγωγική Θεωρία στην Τεχνητή Νοημοσύνη

Ένας ολοκληρωμένος οδηγός για τη δημιουργία ουσιαστικών μαθησιακών εμπειριών



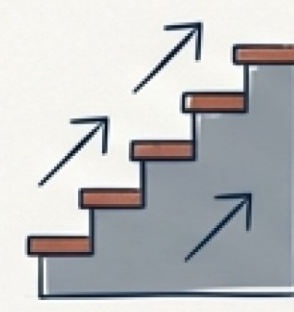
# Τι διαχωρίζει ένα απλό βίντεο από μια αυθεντική μαθησιακή εμπειρία?

## Ορισμός:

Το εκπαιδευτικό βίντεο δεν είναι απλώς μια «οπτικοποιημένη παρουσίαση» ή ένα «μάθημα σε κάμερα». Είναι μια συμπυκνωμένη μαθησιακή εμπειρία με εσωτερική συνοχή και ξεκάθαρη παιδαγωγική πρόθεση.



**Σκοπός:** Ξεκινά από το τι θέλουμε να κατανοήσει ο μαθητής, όχι από το τι θέλουμε να δείξουμε.



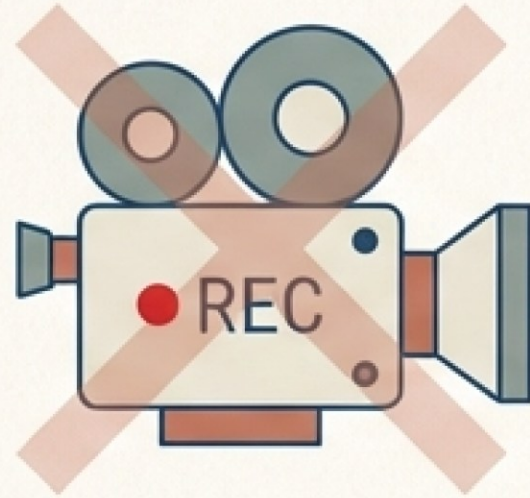
**Δομή:** Οργανώνει την πληροφορία κλιμακωτά (ενεργοποίηση -> έννοια -> δράση).



**Ενεργοποίηση:** Μετατρέπει τον θεατή από παθητικό δέκτη σε ενεργό μαθητευόμενο.

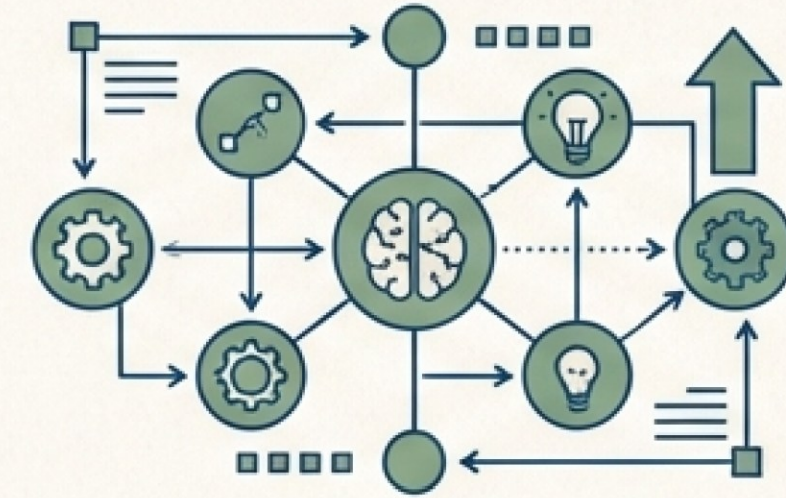
# Τι είναι (και τι δεν είναι) ένα Εκπαιδευτικό Βίντεο;

## Λάθος Αντίληψη



- Απλή οπτικοποίηση πληροφορίας
- Γραμμική παράδοση
- ▒ Παθητικός θεατής
- «Μικρό μάθημα σε κάμερα»

## Σωστή Προσέγγιση



- ▲ Σαφής δομή και εσωτερική συνοχή
- ◆ Ενεργοποίηση του μαθητή
- ◆ Ξεκάθαρη παιδαγωγική πρόθεση
- ▲ Συμπυκνωμένη μαθησιακή εμπειρία

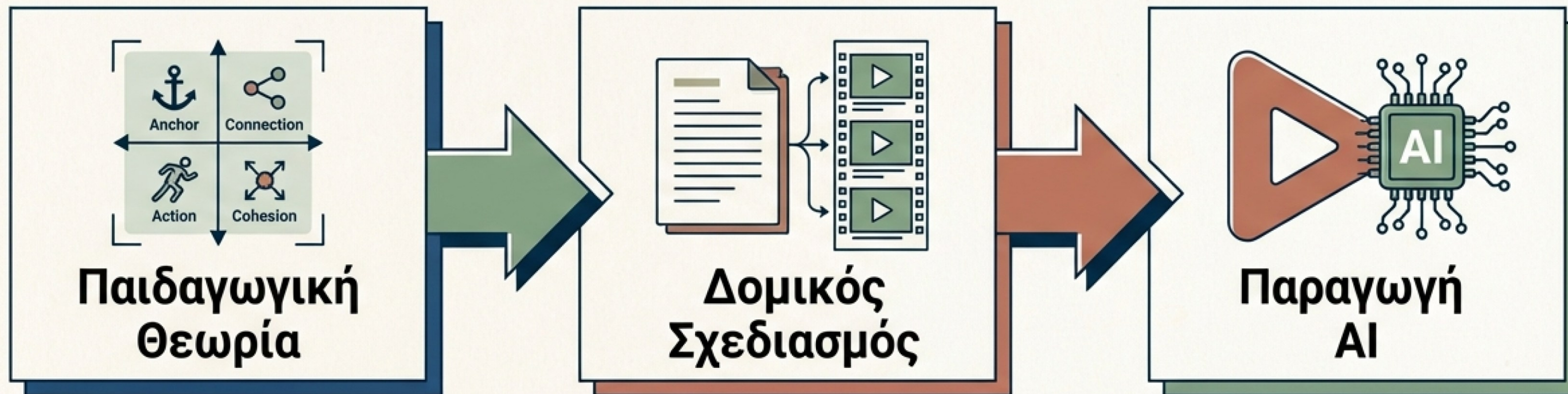
**Το βίντεο δεν αφορά τη μετάδοση δεδομένων, αλλά τη δόμηση εννοιών, την καλλιέργεια εμπειριών και τον αναστοχασμό.**

# Το Δομικό Πλαίσιο Σχεδιασμού: Το Παιδαγωγικό Τετράγωνο



*Key Insight: Οι παράμετροι είναι αλληλένδετες. Αλλαγή στο κοινό απαιτεί αλλαγή στο μέσο και στον θεματικό προσανατολισμό.*

# Ο Παιδαγωγικός Αρχιτέκτονας



**Η Τεχνολογία (AI):**  
Ταχύτητα &  
Εργαλεία

**Η Παιδαγωγική:**  
Κατεύθυνση &  
Νόημα

**Ο Στόχος:**  
Ένας μαθητής που νιώθει,  
σκέφτεται, ενεργεί

**«Να κινείστε γρήγορα και να μαθαίνετε ακόμα πιο γρήγορα!»**

# Το Κρίσιμο Ερώτημα

«Αρκεί μια καλή ιδέα και η χρήση της τεχνολογίας για να παραχθεί ένα αποτελεσματικό εκπαιδευτικό βίντεο;»

**Όχι. Απαιτείται ένα δομικό πλαίσιο σχεδιασμού πριν την παραγωγή.**

Η τεχνολογία είναι το εργαλείο, αλλά η παιδαγωγική είναι ο σοφιτέκτονας.

# Η Ανατομία της Ροής: Οι 8 Φάσεις του Εκπαιδευτικού Βίντεο

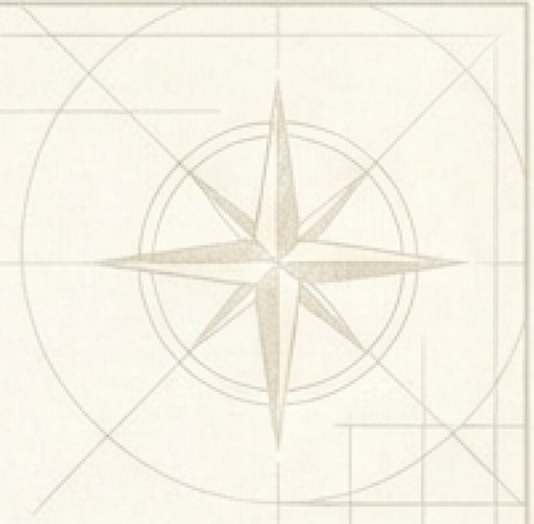


# Case Study: Ανάλυση του «Η Μαγεία της Ταχύτητας»

<https://www.youtube.com/watch?v=L090h6NVV4Q&feature=youtu.be>



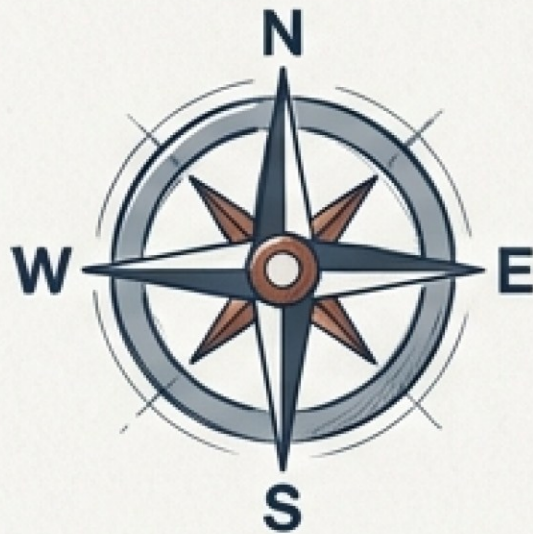
# Από την Ιδέα στη Δομή: Οι Πρώτες 4 Ενέργειες Σχεδιασμού



Η διαδικασία μετατρέπει την έμπνευση σε εκπαιδευτική δομή.

# Από την Ιδέα στο Σχέδιο: Logline & Pitching

## Logline (Η Πυξίδα)



Η ιδέα σε 1-2 προτάσεις. Δεν εξηγεί, απλώς προσανατολίζει.

**Παράδειγμα: Η Μαγεία της Ταχύτητας**

«Ένα βίντεο που εισάγει μαθητές ΣΤ' Δημοτικού στην ταχύτητα μέσω βιωματικής μέτρησης και σύνδεσης με καθημερινές εμπειρίες.»

## Pitching (Η Πειθώ)



Η ζωντανή, προφορική αφήγηση. Στόχος η πειθώ και η ανάδειξη της δυναμικής.

**Παράδειγμα:**

«Θέλουμε να δημιουργήσουμε ένα βίντεο που δεν ξεκινά με ορισμούς, αλλά με τη Formula 1... Στόχος είναι να νιώσουν την ταχύτητα πριν τη μάθουν.»

# Οργάνωση και Ανάπτυξη

## Treatment (Η Ροή)

Γραπτή, αναλυτική ανάπτυξη της ιδέας. Περιγράφει το ύφος, τον τόνο και τη λογική των ενοτήτων.

Λειτουργεί ως γέφυρα ανάμεσα στην αφηρημένη ιδέα και το συγκεκριμένο σενάριο.



## Σύνοψη (Η Δομή)

Συνεκτική περιγραφή του περιεχομένου.

*«Το βίντεο παρουσιάζει την έννοια της ταχύτητας μέσα από εντυπωσιακές εικόνες... Οι μαθητές καλούνται να συμμετάσχουν ενεργά, μετρώντας τη δική τους ταχύτητα.»*

# Το Σενάριο ως Εργαλείο Σκηνοθετημένου Λόγου

Είναι το σενάριο απλώς λέξεις στο χαρτί;

## Σενάριο: Η Μαγεία της Ταυτότητας (Θνοιαή ΣΤ' Δημοιαού)

Γεια σας, παιδιά! Σας έχω εσπρέσο ποσά σασά τε μυαλά πάσο γρήγορα κανώνται όλα γίρω μας. Μια φέβρουλα που τρέχει με απίστευτη ταχύτητα, ένα τρένο που εκίχει τον άντρο ή ασήρα σας ένας αστός που ανοίγει τα φτερά του και πετάει με γάρη και ταχύτητα στον ουρανό.

Σήμερα θα εξερενήσουμε παρέα τη ΜΑΓΕΙΑ της ταυτότητας!

**Εμπιστο** - Ξεκινάμε!

Η ταχύτητα είναι ένας τρόπος να μετρήσουμε πόσο γρήγορα κινείται κάτι. Είναι σαν ένας αγώνας ερθμοσ: Ποιος φτάνει τοσ γρήγορα στον **σπουταρο**.

Όσο με **μιαρπι** είναι ο τρόπος που κινείστε για μια απόφαση, τόσο με **μηνίδια** είναι η σαγόκερά σας!

Για εκαθήσεις: Τι είναι πιο γρήγορο; Ένα **κοβίλατε** ή ένα **ποτοαίτη**.

Ένας **θροαίτε** ή ένας **αετός** που πετά στον ουρανό;

Σωστά! Το **αυτεσλήπη σας ο ασίδε** είναι πιο γρήγορο!

Αλλά η ταχύτητα δεν σταματά εδώ...

Ξέρατε ότι τα μικροσκοπικά **ακασπώνια** κινούνται με τρομερές ταχύτητες γύρω από τον πυρήνα ενός ατόμου. Και ότι τα **διαστημολόκα** ταξίδευουν με γκάδες χιλιάμετρα την ώρα στο διάστημα;

Απίστευτο, έτσι;

Θέξετε να δοκιμάσουμε κάτι μαζί; Μπορείτε να γίνετε επαγγελματίες για λίγο! Ετοιμοι. **Βήμα 1:** Μετρήστε 10 μέτρα στο έδαφος, **βήμα 2:** Πάρτε έναν σπρονστροπεί ή το κινητό σας. **Βήμα 3:** Τιςέτε ένα τοσ γρήγορα **μιαρπι** σας **μιαρπι** τον χρόνο! Γιατί, **Σαυρατε** την απόφαση (1R μίση) με τον χρόνο που **μιαρπι** σας... Μπράβο! Υιολογοστέ τη δική σας **ταχότητα**!

Για τον με τοκωπολις, σας έχω μια πρόκληση! Μετρήστε τον ταχύτητα **άλλο** ή **αδύτη** σας. Πείτε να είναι ά στα γρήγορα; Βράζετε τον δικό σας **μιαρπι** αγίνα **σπρόου** και κλάψτε στα ογόνια που **αέρθια**!

Η ταχύτητα είναι παντού γύρω μας. Από τα πιο μικροσκοπικά σωματίδια μέχρι τα μετρία διαστημολόκα του **αέρθια** του **αέρθια**. Είναι συναρπαστικό να κατανοήτε πώς κινούνται τα πράγματα γύρω μας, έτσι δεν είναι;

Μην ξεχάσετε να δοκιμάσετε το **μιαρπι** μας και να γράψετε στα σχολία πόση ήταν η **Star** ογ ταχότητα!

Ηταν υπέροχο που ταξιδεύαμε παρέα στον μαγευτικό κόσμο της ταχύτητας. Σας **μιαρπι** στο επόμενο ταξίδι γνώσης! Μέχρι τότε... **Να ατκίστε γρήγορα και να μαθαίνετε πάντα πιο γρήγορα!** Γεια σας!

**Έμφαση & Τόνος:** Λέξεις που απαιτούν αλλαγή έντασης.

**Παύση & Ρυθμός:** Σημεία αναπνοής και ελέγχου της ροής.

**Λειτουργία Autocue:** Το κείμενο δεν διαβάζεται μηχανικά. Είναι "Directed Speech" που υποστηρίζει την προφορική παρουσίαση και τη σωματική έκφραση.

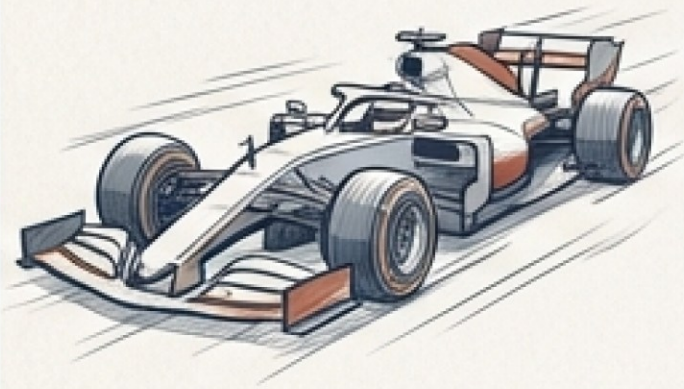
# Το Storyboard ως Παιδαγωγικός Χάρτης

Η οπτική μετάφραση του σεναρίου που ελέγχει αν η παιδαγωγική πρόθεση υπηρετείται οπτικά.

Δομή / Φάση	Εικόνα / Οπτικό Υλικό	Λόγος / Αφήγηση	Παιδαγωγικός Στόχος
Πού βρισκόμαστε; (π.χ. Άγκυρα)	Τι βλέπουμε; (Λεπτομερής περιγραφή)	Τι ακούμε; (Υποστηρικτικός λόγος)	Τι μαθαίνουμε; (Ρητή μαθησιακή πρόθεση)

# Παράδειγμα Storyboard: «Η Μαγεία της Ταχύτητας»

## Σκηνή 1: Άγκυρα Ενδιαφέροντος



- **Εικόνα:** Δυναμικά πλάνα Formula 1, γρήγορο μοντάζ.
- **Ήχος:** Έντονη μουσική (Macklemore), ελάχιστος λόγος.
- **Στόχος:** Ενεργοποίηση συναισθηματικής εμπλοκής.

## Σκηνή 5: Μετατόπιση στη Δράση

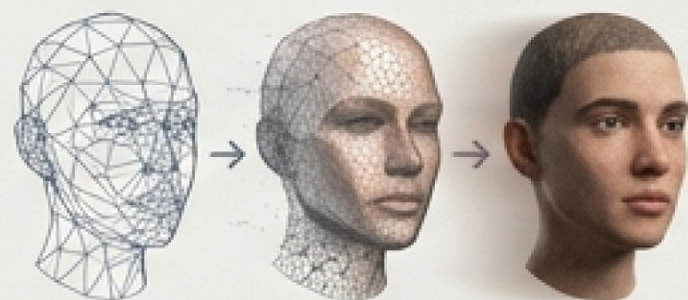


- **Εικόνα:** Παρουσιάστρια, γραφικά με βήματα (1-2-3).
- **Λόγος:** «Μετρήστε 10 μέτρα, χρονομετρήστε...»
- **Στόχος:** Ενεργή εμπλοκή, μάθηση μέσω πράξης.

# Υλοποίηση με Τεχνητή Νοημοσύνη: Δημιουργία Πόρων (Βήματα 1-4)

Μετατρέποντας τον σχεδιασμό σε ψηφιακά στοιχεία

## 1. Δημιουργία Avatar



Σχεδιασμός του ψηφιακού παρουσιαστή.

## 2. Παραγωγή Φύλλου Εργασίας



Υλικό που υποστηρίζει τη «Δράση».

## 3. Δημιουργία Script



Συγγραφή βασισμένη στο treatment.

## 4. Δημιουργία Ηχητικού



Text-to-Speech & Voice Cloning.

# Υλοποίηση με Τεχνητή Νοημοσύνη: Σύνθεση & Περιβάλλον (Βήματα 5-8)





Η αρχιτεκτονική της τελικής εμπειρίας



# Η Ρουμπρίκα Αυτοπαρατήρησης: Ο Καθρέφτης του Δημιουργού

**Σκοπός:** Εργαλείο αναστοχασμού και αυτορρύθμισης.

## Checkpoints

 <b>Άγκυρα</b>	Τράβηξε την προσοχή;
 <b>Σύνδεση</b>	Υπήρχε γέφυρα με την εμπειρία;
 <b>Δράση</b>	Ενεργοποιήθηκε ο μαθητής;
 <b>Συνοχή</b>	Εικόνα και λόγος λένε το ίδιο;



**Μετάβαση από τη λογική «έφτιαξα ένα βίντεο»  
στη λογική «σχεδίασα μια μαθησιακή εμπειρία».**

# Πληροφορίες & Επικοινωνία

**Αλιβίζος (Λοΐζος) Σοφός**  
Καθηγητής Πανεπιστημίου Αιγαίου



Web: <https://www.lsofos.com/info/gr/>



Lab: [www.mediapedagogy.gr](http://www.mediapedagogy.gr)



Programs: <https://elpmed-aegean.gr/programs/>



Video Channel: [https://www.youtube.com/@MediaPedagogy\\_UAegean](https://www.youtube.com/@MediaPedagogy_UAegean)



Email: [Lsofos@aegean.gr](mailto:Lsofos@aegean.gr)