

Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία

Τόμ. 12, Αρ. 2 (2016)

Volume 12

ISSN 1791-9312

Number 2

2016

Open Education

The Journal for Open and Distance Education
and Educational Technology

Αφιέρωμα – Α Μέρος:
*Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση και οι ΤΠΕ
στη σχολική εκπαίδευση*



A periodical electronic publication of the
Scientific Association: Hellenic Network
of Open and Distance Education

**Το Animation στην εκπαίδευση: Η περίπτωση
ενός σχολικού βιωματικού εργαστηρίου για την
δημιουργία από τους μαθητές ενός επίκαιρου
κοινωνικού μηνύματος**

Σπύρος Σιάκας, Χαράλαμπος Γκούσιος

doi: [10.12681/jode.10868](https://doi.org/10.12681/jode.10868)

Βιβλιογραφική αναφορά:

**Το Animation στην εκπαίδευση:
Η περίπτωση ενός σχολικού βιωματικού εργαστηρίου για την δημιουργία από
τους μαθητές ενός επίκαιρου κοινωνικού μηνύματος**

**Contribution of animation to educational process: The case of an animation
workshop in Ionidios secondary school of Piraeus**

Σπύρος Σιάκας
Καθηγητής εφαρμογών
ΤΕΙ Αθήνας
ΣΕΠ του ΕΑΠ
sthsiakas@teiath.gr

Χαράλαμπος Γκούσιος
Αναπληρωτής καθηγητής
Πανεπιστήμιο Πειραιά
chgous@unipi.gr

Abstract

In this paper, we present the basic principles of design and implementation of an animation workshop in Ionidios secondary school of Piraeus for the creation of an audiovisual animated message against the intolerance using the narrative and morphological possibilities of the animation technique. Thereafter, we analyze morphologically the animation film created through the workshop trying to link the script and direction choices with the teaching strategy and to justify them in pedagogical terms. Finally, we explore the contribution of the workshop to educational process in traditional and distance learning.

Περίληψη

Στην εργασία αυτή περιγράφονται οι βασικές αρχές σχεδιασμού και υλοποίησης ενός σχολικού βιωματικού εργαστηρίου στο οποίο αξιοποιούνται οι αφηγηματικές και μορφολογικές δυνατότητες της τεχνικής του animation για τη δημιουργία ενός επίκαιρου κοινωνικού μηνύματος από τους μαθητές της πρώτης λυκείου της Ιωνιδείου Σχολής Πειραιά. Επίσης, γίνεται μορφολογική ανάλυση της ταινίας animation, η οποία προέκυψε από το εργαστήριο, και σύνδεση της αφηγηματικής δομής της με τη διδακτική στρατηγική του εργαστηρίου. Τέλος, γίνεται μια διερεύνηση της πιθανής παιδαγωγικής αξιοποίησης του εργαστηρίου και της ταινίας που προέκυψε από αυτό στο πλαίσιο συγκεκριμένων αρχών ενεργητικής μάθησης τόσο στην κλασσική όσο και στη εξ αποστάσεως εκπαίδευση.

Λέξεις-κλειδιά

Animation, Άτυπες Μορφές Εκπαίδευσης, Γαλλική Ορολογία, Κλασικό Μοντέλο Αφήγησης, Μορφολογική Ανάλυση

1. Εισαγωγή

Με το όρο animation ονομάζουμε κάθε είδος συνεχόμενης κίνησης που έχει δημιουργηθεί εικόνα-εικόνα (Σιάκας 2008). Όπως φαίνεται από την αντίστοιχη

βιβλιογραφία (Βασιλειάδης, 2006, Halas & Manvell, 1969, Laybourne, 1998, Lee & Owens, 2000) και την επισκόπηση των έργων animation η τεχνική του animation δίνει εξαιρετικές δυνατότητες έκφρασης αλλά και εφαρμογή στην εκπαιδευτική διαδικασία (Piliouras, Siakas, Seroglou, 2011, Σιάκας, 2006). Επιπλέον τα τελευταία χρόνια, και ειδικότερα από τα τέλη της δεκαετίας του 90 και τις αρχές της δεκαετίας του 2000 με την έκρηξη της ψηφιακής τεχνολογίας, η τεχνική του animation έγινε εκπαιδευτικό εργαλείο και μέσο νεανικής δημιουργίας με αυξητικές τάσεις. Αρκεί να ρίξει κάποιος μια ματιά στα αντίστοιχα διεθνή φεστιβάλ νεανικής δημιουργίας, όπως το *Κάμερα Ζιζάνιο* (κατάλογοι 2002 – 2016). Επίσης, όπως αποδείχτηκε από την πολλαπλασιαστική δράση των συνεργατών της έρευνας του Σιάκα (2011, Β' τόμος) η διαδικασία δημιουργίας και οι ειδικότητες που εμπλέκονται σε αυτή μπορεί να έχουν εξαιρετική εφαρμογή στην εκπαιδευτική διαδικασία και στην επίτευξη ποικίλων μαθησιακών και διδακτικών στόχων.

Σύμφωνα με τις θεωρίες που προσεγγίζουν το ρόλο του θεατή στην κινηματογραφική αφήγηση με βάση το εποικοδομητισμό (Bordwell & Thompson, 2005, Bordwell, 1985, Branigan, 1992), η αντίληψη ενός κινηματογραφικού έργου από το θεατή είναι μια ενεργητική διαδικασία που λειτουργεί με τη δημιουργία προσδοκιών και συνεχή αξιολόγηση κατά πόσο αυτές επαληθεύονται ή διαψεύδονται, καθώς επίσης και κατά πόσο η τεκμηρίωση των λύσεων έχει λογική σειρά. Αυτή η λειτουργία έχει αρκετά κοινά στοιχεία με τον τρόπο που δίνονται οι πληροφορίες μάθησης και που γίνονται αντικείμενο επεξεργασίας σε ένα μαθητοκεντρικό περιβάλλον συνεργατικής μάθησης. Ο μαθητής ανακαλύπτει τις πληροφορίες και αξιολογεί τις πληροφορίες που του δίνονται με βάση τον στόχο του. Λύνει προβλήματα και πολλές φορές δημιουργεί δομές αφήγησης για να τις παρουσιάσει στους συμμαθητές του. Σε αυτό το πλαίσιο είναι σημαντικό να του δίνονται όχι τόσο γνωστικές πληροφορίες αλλά γνώσεις και υποστήριξη στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων που απαιτούνται για να επιτελέσει λειτουργίες σε ένα τέτοιο πλαίσιο μάθησης. Δηλαδή να μπορεί να είναι κριτικός και να μπορεί να παρουσιάσει τη σκέψη του και τα αποτελέσματα της δράσης του σε ένα τέτοιο περιβάλλον μάθησης. Με αλλά λόγια, όπως ο Λιοναράκης εύστοχα λέει ορίζοντας την φυσιογνωμία της εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης είναι απαραίτητο «να μάθουμε τον μαθητή πώς να μαθαίνει» (2001).

Σε αυτό το πλαίσιο γίνεται μορφολογική ανάλυση της ταινίας animation, η οποία προέκυψε από το εργαστήριο, και σύνδεσή της αφηγηματικής δομής της με την διδακτική στρατηγική του εργαστηρίου με βάση τους στόχους της διδακτικής στρατηγικής που κινούνται στο πλαίσιο που περιγράφεται πιο πάνω τόσο στην παραδοσιακή όσο και στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση.

2. Ταυτότητα του εργαστηρίου

Τρίωρο εργαστήριο που υλοποιήθηκε στην Ιωνίδειο σχολή Πειραιά σε μαθητές της πρώτης Λυκείου στο μάθημα της Γαλλικής γλώσσας στο πλαίσιο των δράσεων που αναπτύχθηκαν με σκοπό την συμμετοχή του Λυκείου στην εκδήλωση για την ημέρα Γαλλοφωνίας στο Γαλλικό Ινστιτούτο Αθηνών το 2015.

3. Στόχοι του εργαστηρίου

Οι στόχοι του εργαστηρίου αναπτύχθηκαν σε τρεις άξονες που έχουν να κάνουν με:

- το γνωστικό αντικείμενο διδασκαλίας του μαθήματος της Γαλλικής γλώσσας
- την τεχνική του animation
- την ανάπτυξη θετικής στάσης απέναντι στην δημοκρατία.

Πιο συγκεκριμένα, σε σχέση με το γνωστικό αντικείμενο της γλώσσας οι στόχοι σχετίζονται με θέματα:

- Εμπλουτισμού του λεξιλογίου των μαθητών
- Βελτίωσης της ορθογραφίας
- Κατανόησης σε βάθος εννοιών και λέξεων που σχετίζονται με αυτές
- Εξάσκησης στην χρήση αντίθετων και συνώνυμων λέξεων

Σε σχέση με το animation οι στόχοι σχετίζονται με την:

- Κατανόηση της τεχνικής του animation
- Κατανόηση επιμέρους τεχνικών δημιουργίας συνεχόμενης και ομαλής κίνησης με την τεχνική του animation
- Εξάσκηση σε μεθόδους δημιουργίας σεναρίου με τεχνικές που έχουν εφαρμογή και στη διαδικασία της μάθησης, όπως η συζήτηση και η καταγίδα ιδεών
- Διερεύνηση τρόπων με τους οποίους η τεχνική του animation μπορεί να φανεί χρήσιμη σε επίλυση προβλημάτων και στην προσωπική έκφραση σε προσωπικό και ακαδημαϊκό επίπεδο

Σε σχέση με την ανάπτυξη θετικών στάσεων απέναντι στη δημοκρατία οι στόχοι είναι οι παρακάτω:

- Διερεύνηση εννοιών που σχετίζονται με θέματα δημοκρατίας και κοινωνικής συνείδησης
- Εμβάθυνση σε κομβικές έννοιες για την ποιότητα της ζωής ενός δημοκρατικού πολίτη, όπως η ανεκτικότητα και η αποδοχή του διαφορετικού, η ένσταση απέναντι στην μισαλλοδοξία και τον φανατισμό
- Εξάσκηση σε τρόπους δράσης και λήψης συγκεκριμένων πρωτοβουλιών σε επίκαιρα θέματα. Σε αυτή την περίπτωση το εργαστήριο με τη θεματολογία και τη συγκεκριμένη δράση λειτουργεί ως προσομοίωση μιας αντίστοιχης πιθανής δράσης στο μέλλον.

Τέλος, υπάρχει και μια δέσμη στόχων που τέμνει κάθετα όλους τους παραπάνω και σχετίζονται με την γενικότερη διδακτική στρατηγική. Σε αυτούς τους στόχους περιλαμβάνονται οι παρακάτω:

- Συνεργασία και συμμετοχή σε μια ομάδα
- Εξάσκηση στην ανταλλαγή απόψεων με λογικά επιχειρήματα
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων προσέγγισης και λύσης ενός προβλήματος
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων παρουσίασης ενός επιχειρήματος ή των αποτελεσμάτων μιας δραστηριότητας.

4. Αρχές σχεδιασμού της διδακτικής στρατηγικής

Η στρατηγική του εργαστηρίου σχεδιάστηκε με βάση τις αρχές της συνεργατικής μάθησης και του εποικοδομητισμού. Ο Σιάκας (2011) σχεδίασε, πραγματοποίησε και αξιολόγησε τρεις δέσμες εργαστηρίων σύμφωνα με τις παραπάνω αρχές για τις ανάγκες μιας έρευνας δράσης προσδιορισμού των περιεχομένων εκπαιδευτικού υλικού με θέμα τη μεθοδολογία δημιουργίας animation στην τάξη της έρευνας δράσης. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα και τα συμπεράσματα αυτής της έρευνας, δύο πολύ σημαντικά επιθυμητά χαρακτηριστικά της διδακτικής στρατηγικής ενός εργαστηρίου animation στην τάξη είναι τα εξής:

- Πλούσιο περιβάλλον μάθησης τόσο σε πηγές όσο και σε συγκεκριμένες δημιουργικές δραστηριότητες.
- Ενημέρωση με σαφήνεια επάνω στις δραστηριότητες μάθησης, τις πηγές πληροφόρησης και στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Στα παραπάνω χαρακτηριστικά θα προσθέσουμε και τη συνεχή εξάσκηση σε θέματα που σχετίζονται με τη διερευνητική μάθηση και τη συνεργασία σε ομάδες η οποία μπορεί να γίνεται σε κάθε ευκαιρία που παρουσιάζεται και περιλαμβάνει ερευνητικές ορολογίες, διαδικασίες και πρακτικές.

Ο χειρισμός των παραπάνω χαρακτηριστικών σε αυτό το εργαστήριο και η προσαρμογή τους στις ιδιαιτερότητες του χώρου, του χρόνου και του δυναμικού των μαθητών περιγράφονται αναλυτικά παρακάτω.

Το θέμα του εργαστηρίου ήταν η ανάδειξη εννοιών που σχετίζονται με την ανεκτικότητα και την αποδοχή του διαφορετικού σε αντιδιαστολή με τις έννοιες συνδέονται με τον φανατισμό και τη μισαλλοδοξία. Καθώς δεν υπήρχε ο απαραίτητος χρόνος για μαθητική έρευνα πάνω στις παραπάνω έννοιες, αξιοποιήσαμε την επικαιρότητα και διαλέξαμε ένα θέμα πρόσφατης επικαιρότητας που εμπειρείχε τις παραπάνω έννοιες, την επίθεση στο περιοδικό «Charlie Hebdo». Με αυτό τον τρόπο αξιοποιήθηκε η πρότερη γνώση των μαθητών.

Η πολύπλευρη τοποθέτηση σε αυτές τις έννοιες αναδείχθηκε στη διερεύνηση του θέματος για τη δημιουργία του σεναρίου με τις τεχνικές της συζήτησης και της καταϊγίδας ιδεών. Επιπλέον, με αυτές τις τεχνικές τέθηκε το παιδαγωγικό πλαίσιο διεξαγωγής του εργαστηρίου που περιλάμβανε την ενεργοποίηση των μαθητών σε συνεργασία στην ομάδα και από την άλλη την πολύπλευρη ανάδειξη του θέματος και εξασφάλιση σεναριακής αρτιότητας και πλούτου.

Η σαφήνεια σχετικά με την θέση των στόχων του εργαστηρίου επιτεύχθηκε με σύντομη εισαγωγική τοποθέτηση από τους εμπυχωτές του εργαστηρίου την οποία ακολούθησε συζήτηση. Η σαφήνεια σχετικά με τα ζητούμενα της εκπόνησης των δραστηριοτήτων ενισχύθηκε με προβολή αντίστοιχων παραδειγμάτων καθώς επίσης και με σύντομη επίδειξη πάνω στη διαδικασία δημιουργίας κινούμενης εικόνας.

5. Περιγραφή του εργαστηρίου

Η χρονική διάρκεια του εργαστηρίου ήταν τρεις ώρες και η διαδικασία δημιουργίας του animation ήταν η ακόλουθη:

Α' Στάδιο

Στην πρώτη ώρα αναπτύχθηκε το γενικότερο πλαίσιο και οι στόχοι του εργαστηρίου και δημιουργήθηκε το σενάριο της ταινίας.

Το πλαίσιο και οι στόχοι τέθηκαν με μια σύντομη προφορική εισήγηση πάνω στα ζητούμενα και δεδομένα του εργαστηρίου η οποία συνοδεύτηκε με μια προβολή μαθητικών ταινιών animation αντίστοιχων εργαστηρίων από το site www.youtube.com/odlmultimedia και φοιτητικών ταινιών animation με διάφορες τεχνικές και θέματα από το site www.youtube.com/teianima.

Ακολούθησε συζήτηση με τους μαθητές σχετικά με την τεχνική του animation αλλά και το περιεχόμενο του θέματος του εργαστηρίου.

Στη συνέχεια δημιουργήθηκε το σενάριο έχοντας ως οδηγό την άποψη ότι κάθε σενάριο πρέπει να απαντάει στα ερωτήματα Τι και Πώς (Bordwell, 1985, Branigan, 1992, Σιάκας 2008) και με δεδομένη την μικρή χρονική διάρκεια του εργαστηρίου. Σε αυτό βοήθησε το εργαλείο αποτύπωσης του σεναρίου που ονομάζεται σύνοψη. Η σύνοψη είναι ένα σύντομο κείμενο που μας δίνει όλα τα στοιχεία της ταινίας. Ο Σιάκας (2011, σελ. 172) δημιούργησε ένα πρότυπο σύνοψης με έναν πίνακα με 6 γραμμές και με τα ερωτήματα ΤΙ-ΠΟΙΟΣ-ΠΟΥ-ΠΟΤΕ-ΓΙΑΤΙ-ΠΩΣ στην αρχή της κάθε γραμμής. Αυτό το πρότυπό χρησιμοποιήθηκε σε πολλά εργαστήρια animation, όπου ο μαθητής-σεναριογράφος απαντώντας στα παραπάνω ερωτήματα γράφει την περίληψη της ιστορίας του σε έξι γραμμές. Δόθηκε λοιπόν στους μαθητές στους

μαθητές μια σύνοψη που απαντούσε με μεγάλη ακρίβεια στο Πού, στο Πότε και στο Τι και είχε ως ζητούμενο το Πώς.

Πιο συγκεκριμένα, δόθηκε με σαφήνεια ο ορισμός και τα ζητούμενα του «προβλήματος», η λύση του οποίου θα αποτελούσε και το σενάριο, με το παρακάτω κείμενο:

ΔΕΔΟΜΕΝΑ

Στην τάξη σας

(Απάντηση του ερωτήματος ΠΟΥ)

σήμερα

(Απάντηση του ερωτήματος ΠΟΤΕ)

Δημιουργείται από χέρια παιδιών ένα δέντρο από πλαστελίνη **(Απάντηση του ερωτήματος ΠΟΙΟΣ)**

επάνω στο οποίο φυτρώνουν κινούμενα μηνύματα

που αντιπροσωπεύουν τις έννοιες του φανατισμού, του ρατσισμού και της ξενοφοβίας

(Απάντηση του ερωτήματος Τι)

τα οποία στην συνέχεια αντικαθιστούνται

(πάλι από χέρια παιδιών) από κινούμενα μηνύματα

που αντιπροσωπεύουν τις έννοιες της ανεκτικότητας και παραδοχής του διαφορετικού

(Απάντηση των ερωτημάτων ΠΟΙΟΣ και ΤΙ) .

ΖΗΤΟΥΜΕΝΑ

Βρείτε λέξεις που εκφράζουν τις παραπάνω έννοιες

και δώσε τους κίνηση με animation.

Στην συνέχεια δημιουργείστε το δέντρο από πλαστελίνη

και συνέθεσε το με τα κινούμενα μηνύματα.

(Απάντηση του ερωτήματος ΠΩΣ)

Μετά από αυτό, οι μαθητές χωρίστηκαν σε δύο ομάδες, την ομάδα που είχε ως αποστολή να βρει λέξεις που να συνδέονται με τις έννοιες του φανατισμού, του ρατσισμού και της ξενοφοβίας και την ομάδα που είχε ως αποστολή να βρει λέξεις που να συνδέονται με τις έννοιες της ανεκτικότητας και παραδοχής του διαφορετικού. Τα αποτελέσματα της διεργασίας της κάθε ομάδας ανακοινώθηκαν από τους μαθητές και καταγράφηκαν από την καθηγήτρια των Γαλλικών στον πίνακα σε δύο λίστες με τίτλους: Φανατισμός και Ανεκτικότητα, με αντίστοιχες λέξεις στην Γαλλική γλώσσα. Σε αυτό τα σημείο έγινε σύντομη γλωσσολογική ανάλυση πάνω στη σχετική με το θέμα γαλλική ορολογία και με την υποστήριξη πανεπιστημιακού εγχειριδίου αναφοράς (Goussios, Tzanavari, 2014).

Β΄ Στάδιο

Το επόμενο μισάωρο οι μαθητές ασχολήθηκαν με τη δημιουργία κινούμενων γραφικών με μία λέξη που ήταν ελεύθερος ο κάθε μαθητής να διαλέξει από τις λίστες που είχαν καταγραφεί στον πίνακα ανάλογα σε ποια ομάδα ανήκε. Πριν από αυτό προηγήθηκε επίδειξη τριών διαφορετικών τρόπων με τους οποίους θα μπορούσαν να δημιουργηθούν κινούμενα γραφικά από τον υπεύθυνο επιμορφωτή.

Πιο συγκεκριμένα, έγινε επίδειξη στον πίνακα δημιουργίας κινούμενων γραφικών με τους παρακάτω τρόπους:

1. Σύνθεση μιας λέξης γράμμα-γράμμα ή δημιουργία της με μονοκονδυλιά
2. Μετασχηματισμό μιας λέξης σε μία άλλη με την αποσύνθεσή της στα επιμέρους τυπογραφικών στοιχείων που την αποτελούν και σύνθεση των σε νέες λέξεις με σχετικό ή αντίθετο περιεχόμενο
3. Δημιουργία μιας λέξης με μεταμόρφωση από ένα σχετικό σύμβολο.

Γ' Στάδιο

Την ώρα που απέμεινε (περίπου μία και μισή) οι μαθητές δημιούργησαν το τελικό animation.

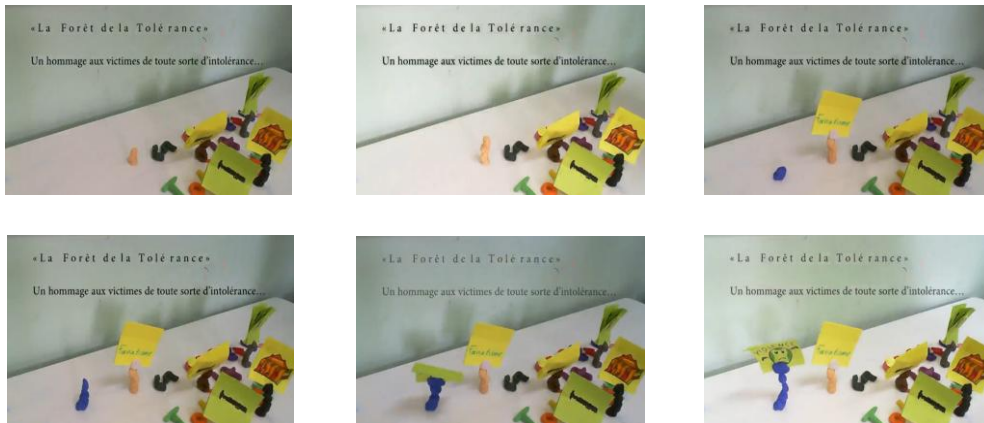
Τα στάδια που ακολουθήθηκαν ήταν τα παρακάτω:

1. Έγινε επίδειξη του τρόπου λήψης των φωτογραφιών συνεχόμενης κίνησης από τον εξειδικευμένο επιμορφωτή. Πιο συγκεκριμένα έγινε λήψη 20 φωτογραφιών που στην ουσία δημιουργήθηκε καρέ-καρέ ο χώρος στον οποίο θα φύτευαν τα δέντρα της ανεκτικότητας. Οι μαθητές σε αυτό το στάδιο είχαν την ευκαιρία να δουν σε ένα είδος προσομοίωσης τη διαδικασία που θα ακολουθούσε. Είδαν λοιπόν την κάμερα λήψης φωτογραφιών, τον τρόπο σύνδεσης της με τον υπολογιστή, την επιφάνεια του προγράμματος λήψης φωτογραφιών στον υπολογιστή, τον τρόπο λήψης φωτογραφίας και πιθανά λάθη, όπως η μετακίνηση της κάμερας ή του σκηνικού. Το σκηνικό ήταν ένα θρανίο μέσα στην τάξη και ο ίδιος ο χώρος της τάξης.



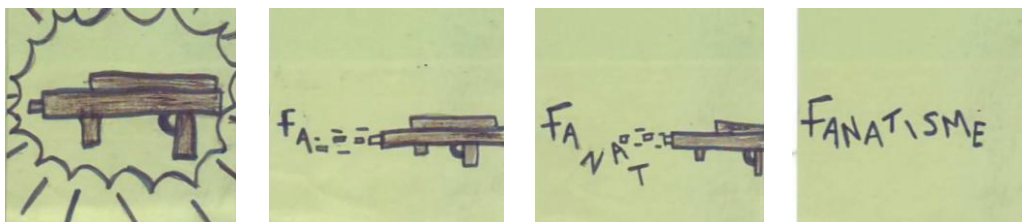
Εικ.1. Τρεις φωτογραφίες της συνεχόμενης κίνησης όπου το θρανίο αδειάζει και δημιουργείται ο τίτλος της ταινίας με κινούμενα γράμματα από πλαστελίνες

2. Οι μαθητές δημιούργησαν animation σε ζευγάρια και με αλυσιδωτή σειρά ως εξής. Ένας μαθητής από το κάθε ζευγάρι αναλάμβανε το ρόλο του animator και ο άλλος το ρόλο του φωτογράφου. Οι ρόλοι εναλλάσσονταν για κάθε ζευγάρι. Ο animator είχε ως υποχρέωση να δημιουργήσει τις πόζες της συνεχόμενης κίνησης και ο φωτογράφος να τραβήξει τις φωτογραφίες χωρίς λάθη και όταν θα είχε αποσυρθεί το χέρι του μαθητή-animator, που διαμόρφωνε τις πόζες, από το οπτικό πεδίο της κάμερας.
3. Τα πρώτα ζευγάρια είχαν ως αποστολή να «φυτρώσει» ένα δέντρο από πλαστελίνη επάνω στο θρανίο. Έτσι λοιπόν, αφού τεμάχισαν ένα δέντρο, που είχε δημιουργηθεί ήδη από πλαστελίνη, τοποθετούσαν τα κομμάτια του στο ίδιο σημείο στο θρανίο το ένα επάνω στο άλλο. Η κάθε πόζα αποτυπώνονταν σε φωτογραφία, όταν δεν υπήρχε χέρι στο οπτικό πεδίο της κάμερας, καταγράφοντας, έτσι, σε φωτογραφίες συνεχόμενης κίνησης τις επιμέρους πόζες της σύνθεσης του δέντρου καθώς φυτρώνει στο θρανίο.
Στη συνέχεια επάνω σε κάθε δέντρο τοποθετήθηκαν καρέ-καρέ τα φύλλα με τα κινούμενα γραφικά που σχετίζονταν με τις έννοιες του φανατισμού και της μισαλλοδοξίας.



Εικ.2. Έξι φωτογραφίες της συνεχόμενης κίνησης όπου επάνω στο θρανίο «φυτρώνουν» τα δέντρα από πλαστελίνες με τα κινούμενα μηνύματα σε post it

Η συγκεκριμένη τεχνική με την πλαστελίνη να φυτρώνει στο πραγματικό θρανίο χρησιμοποιείται στην αρχή κάθε παρόμοιου εργαστηρίου, για να ενεργοποιήσει την προσοχή των μαθητών και να δημιουργήσει ενδιαφέρον πάνω στην τεχνική του animation, καθώς περιέχει το στοιχείο ενός γεγονότος που ξεφεύγει από τους νόμους της φύσης και προκαλεί την εξήγηση του με όρους animation. Επίσης, δημιουργήθηκε η ψευδαίσθηση της κίνησης των γραφικών επάνω στα κλαδιά των δέντρων, όπως όταν γυρίζουμε γρήγορα τις σελίδες ενός τετραδίου όπου έχουμε δημιουργήσει ένα κινούμενο σχέδιο.



Εικ.3. Τέσσερα σκίτσα σε post it της συνεχόμενης κίνησης όπου το μήνυμα *Fanatisme* εμφανίζεται μέσα από ένα όπλο μαζί με τις σφαίρες

4. Στο τελευταίο πλάνο, τα χέρια των μαθητών εξαφανίζουν τα αρνητικά μηνύματα και σηκώνουν ένα καινούριο δέντρο από πλαστελίνη. Σε αυτό το πλάνο φωτογραφήθηκαν τα πραγματικά χέρια των μαθητών καρέ-καρέ σε διάφορες πόζες σε με την αντίστοιχη θέση της πλαστελίνης και με την καρέ-καρέ τεχνική σύνθεσης σε συνεχόμενη κίνηση που περιγράψαμε πιο πάνω, σε μια τεχνική που ονομάζεται pixilation.





Εικ.4. Έξι φωτογραφίες της συνεχόμενης κίνησης όπου τα χέρια των μαθητών εξαφανίζουν τα μπλοκάκια με τα αρνητικά μηνύματα και δημιουργούν στο θρανίο το νέο δέντρο της

5. Επάνω στο νέο δέντρο φωτογραφήθηκαν οι σελίδες των μπλοκ κινούμενων γραφικών που σχετίζονταν με την έννοια της ανεκτικότητας και παραδοχής του διαφορετικού.



Εικ.5. Το δέντρο της ανεκτικότητας με τα μπλοκάκια με τα θετικά μηνύματα ως κλαδιά.

Σε όλη τη διάρκεια αυτής της διαδικασίας υπήρχαν συνεχείς ανατροφοδοτήσεις με την επίδειξη των φωτογραφιών και της κίνηση τους με την τεχνική «μοντάζ χωρίς πρόγραμμα μοντάζ» που περιγράφει ο Σιάκας στην έρευνά του (2011, σελ.196-198).

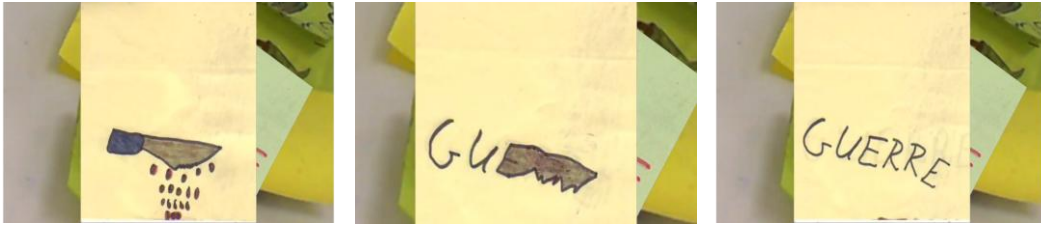
6. Μορφολογική ανάλυση της ταινίας με βάση το animation

Η ταινία που προέκυψε από το εργαστήριο έχει τίτλο «L a F o r ê t d e l a T o l é r a n c e» (Το δάσος της ανεκτικότητας) και η διάρκειά της είναι 2.34 λεπτά.

Πρόκειται για ένα σποτ κοινωνικού μηνύματος και για την απόδοσή του συνδυάζονται τρεις τεχνικές animation: Πλαστελίνες, flip book και Pixilation. Οι επιλογή των παραπάνω τεχνικών έγινε για τους παρακάτω λόγους:

Το animation με πλαστελίνη έχει καλλιτεχνική δύναμη και αναπαραστατική δυνατότητα χωρίς να απαιτούνται ιδιαίτερα εξειδικευμένες γνώσεις. Επίσης, είναι ένα υλικό με το οποίο οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι.

Η τεχνική του κινούμενου σχεδίου με Flip book δίνει δυνατότητες δημιουργίας δυνατών συμβόλων και κίνησης γραφικών. Η κίνηση γραμμάτων και συμβόλων σε κινούμενη εικόνα μπορεί να μεγιστοποιήσει την μετάδοση ενός μηνύματος και την ανάδειξη εννοιών με αξιοποίηση ποιοτικών χαρακτηριστικών της γλώσσας του animation.



Εικ.6. Η λέξη GUERRE εμφανίζεται σταδιακά μέσα από ένα σπαθί που στάζει αίματα

Επίσης, οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι με αυτό τον τρόπο έκφρασης και το έχουν διδαχθεί στην φυσική στην ενότητα της οπτικής στην μελέτη του μετεϊκάσματος. Επιπλέον, τα παραπάνω μπορεί να επιτευχθούν με εξαιρετικό έλεγχο, καθώς μπορεί κανείς γυρίζοντας τα σχέδια γρήγορα να ελέγξει χειροκίνητα την κίνηση.

Το Pixilation, λειτούργησε ως συνδετικός κρίκος και στοιχείο ενότητας των δύο διαφορετικών τεχνικών, του κινουμένου σχεδίου και της κινούμενης πλαστελίνης. Επίσης, είχε λειτουργικό αφηγηματικό ρόλο στην ταινία καθώς τα χέρια των μαθητών εξαφανίζονται με τα μηνύματα φανατισμού και εμφανίζουν το δέντρο της ανεκτικότητας, όπου στα κλαδιά του εμφανίζονται τα θετικά μηνύματα. Επιπλέον, έδωσε το στίγμα της ταινίας ως μαθητικής δημιουργίας στην τάξη.

Ο συνδυασμός δύο stop motion τεχνικών έδωσε εικαστικό αποτέλεσμα και ευκαιρίες δημιουργικότητας άμεσα, καθώς δεν απαιτούνται εξειδικευμένες γνώσεις και συνδυάζονται πολλές δεξιότητες μαθητών.

Τέλος, με τις παραπάνω μορφολογικές επιλογές, η ταινία λειτουργεί κάπως ως ντοκιμαντέρ και παράλληλα συμβάλει στην ταύτιση της ομάδας στόχου όπου απευθύνεται η ταινία.

Σχετικά με το μοντάζ οι βασικές επιλογές και η αιτιολόγησή τους αναλύονται παρακάτω.

- Ο τίτλος της αρχής πέφτει επάνω στην εικόνα του πρώτου πλάνου της ταινίας για αμεσότητα και παραπομπή σε ντοκιμαντέρ ή σε μοτίβα καταγραφής ενός γεγονότος, συνήθως σε ταινίες μυστηρίου ή πορτρέτων.
- Φαίνεται η τάξη ως φυσικό σκηνικό. Με αυτό τον τρόπο αξιοποιείται ως στυλ η τάξη και το φτωχό σκηνικό, γεγονός που εκτός από στυλ δημιουργεί και αισθήματα οικειότητας σε θεατές ίδιας ομάδας στόχου και έχει φυσικά πλεονεκτήματα στην αξιοποίηση της ταινίας σε αντίστοιχες δράσεις, καθώς δίνει στην πράξη οδηγίες και ένα παράδειγμα δημιουργίας στην τάξη (Σιάκας, 2011, Σιάκας, Βασάλα, 2008).
- Γίνεται παύση σε συγκεκριμένες λέξεις για κατανόηση τους. Ανάλογα υπάρχει γρήγορος ρυθμός και επαναλήψεις μέχρι να φτάσουμε σε κόμβους- κλειδιά που θα γίνει η παύση. Έτσι υπάρχει ποικιλία στον ρυθμό.

Αφηγηματικά τηρήθηκαν οι αρχές της ενότητας, σαφήνεια και συνέχειας για την καλύτερη απόδοση του περιεχομένου και σύμφωνα με τις αρχές της οπτικοακουστικής γλώσσας σε ένα μοντέλο κινηματογραφικής αφήγησης που στη διεθνή βιβλιογραφία ονομάζεται «κλασικό Χόλλυγουντ». (Bordwell & Thompson, 2005, Bordwell, 1985, Branigan, 1992).

Πιο συγκεκριμένα η ενότητα διασφαλίστηκε ως εξής:

α) Η αρχή και το τέλος είναι ίδια ώστε να θυμηθούμε από πού ξεκινήσαμε και να ορίσουμε το περιβάλλον με ακρίβεια.

β) Δεν γίνονται δραματικές μεταβολές φωτισμού και άσκοπες μετακινήσεις κάμερας.

γ) Οι λήψεις γίνονται από την ίδια γωνία τηρώντας την αρχή του άξονα (Καβάγιας, 1982).

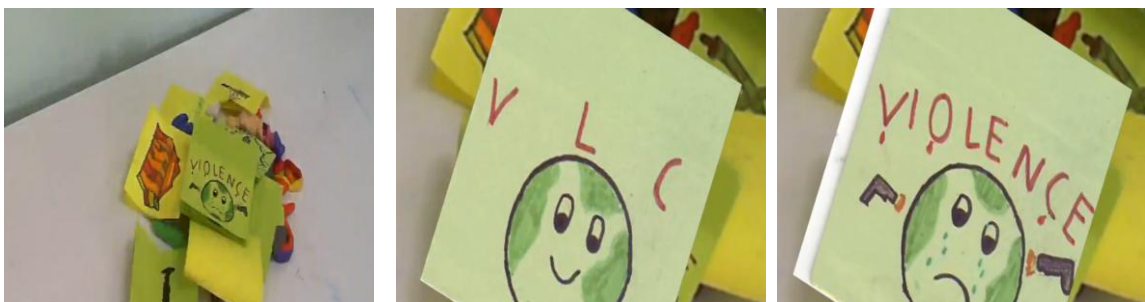
Η σαφήνεια και η συνέχεια διασφαλίστηκαν ως εξής:

α) **Εικονικά σύμβολα.** Εικόνες «ντύνουν» τις έννοιες με στόχο την κατανόηση σύνθετων πληροφοριών, καθώς η πληροφορία δίδεται με δύο κώδικες επικοινωνίας (Paivio, 1986).



Εικ.7. Σύμβολα και λογότυπα που δημιούργησαν οι μαθητές για να αποτυπώσουν συγκεκριμένες έννοιες

β) **Συνδυασμός γενικών και κοντινών πλάνων.** Τα γενικά πλάνα χρησιμοποιούνται για την εδραίωση του χώρου και της δράσης ενώ τα κοντινά πλάνα για να δώσουν έμφαση σε κάποιο σημαντικό στοιχείο του κειμένου.



Εικ.8. Μετάβαση από γενικό σε κοντινό πλάνο, όπου φαίνεται η αλλαγή συναισθημάτων στην εικόνα του Κεφαλιού- Γης όταν εμφανίζεται η λέξη VIOLENCE και τα δύο περίστροφα που την πυροβολούν

γ) **Ρυθμός –Παύσεις.** Με τις παύσεις δίνεται ο απαραίτητος χρόνος αφομοίωσης σημαντικών στοιχείων της παρουσίασης της κάθε λέξης και της σύνδεσής της με την έννοια που εκφράζει. Στη διάρκεια αυτών των παύσεων ο θεατής κάνει μία αναδρομή στις προηγούμενες λέξεις και του δίνεται ο χρόνος να δημιουργήσει συνδυασμούς δέσμης λέξεων στην απόδοση μιας έννοιας. Αντίστοιχα ο γρήγορος ρυθμός συγχρονίζεται με τη μουσική συμβάλλοντας στην ενότητα και συνέχεια της ταινίας αλλά και στην ευχαρίστηση του θεατή.

7. Συμπεράσματα-Προοπτικές σε σχέση με την συμβατική και την εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση

Στην εργασία αυτή προσδιορίστηκαν οι βασικές αρχές σχεδιασμού και υλοποίησης ενός σχολικού βιοματικού εργαστηρίου στο οποίο αξιοποιήθηκαν οι αφηγηματικές και μορφολογικές δυνατότητες της τεχνικής του animation για τη δημιουργία ενός επίκαιρου κοινωνικού μηνύματος από τους μαθητές της πρώτης λυκείου της Ιωνιδείου Σχολής Πειραιά.

Επίσης, έγινε μορφολογική ανάλυση της ταινίας animation, η οποία προέκυψε από το εργαστήριο, και σύνδεση της αφηγηματικής δομής της με πιθανές λειτουργίες που μπορεί να έχει η προβολή της σε παρόμοιες εκπαιδευτικές δραστηριότητες.

Όπως προέκυψε από την επιτόπου παρατήρηση των επιμορφωτών και όπως φαίνεται από το αποτέλεσμα και από τη συμμετοχή, ομαδικότητα και δημιουργικότητα των μαθητών, οι στόχοι που τέθηκαν σχετικά με το γνωστικό αντικείμενο διδασκαλίας του μαθήματος της Γαλλικής γλώσσας, την τεχνική του animation και την ανάπτυξη θετικής στάσης απέναντι στην δημοκρατία επετεύχθησαν σε πολύ μεγάλο βαθμό.

Σχετικά με την παιδαγωγική αξιοποίηση της ταινίας που προέκυψε από το εργαστήριο η προβολή της θα μπορούσε να φανεί χρήσιμη, τόσο στην Πρωτοβάθμια (τελευταίες τάξεις του Δημοτικού Σχολείου), όσο και στη Δευτεροβάθμια εκπαίδευση, ως διδακτικό εργαλείο σε ένα περιβάλλον που ευνοεί την ενεργητική μάθηση τόσο στην κλασσική όσο και στην εξ Αποστάσεως εκπαίδευση. Εξάλλου το στοιχείο της ενεργητικής συμμετοχής του μαθητή στην διαδικασία στην μάθησης, όπως είδαμε πιο πάνω, είναι κοινό και στις δύο περιπτώσεις.

Για παράδειγμα, το βίντεο που προέκυψε από το συγκεκριμένο εργαστήριο θα μπορούσε να λειτουργήσει ως αφορμή και έμπνευση προς την κατεύθυνση της εμπλοκής του μαθητή σε παρόμοιες δημιουργικές δραστηριότητες και σε διαθεματικές προσεγγίσεις. Είναι ενδεικτικό ότι σε παρόμοιες δραστηριότητες μέσω τηλεδιάσκεψης στο επιστημονικό πρόγραμμα Οδυσσέας (Σιάκας 2011), παρόμοια βίντεο λειτούργησαν θετικά σε αυτή την κατεύθυνση.

Επίσης, η προβολή και συζήτηση της ταινίας, ιδιαίτερα στο πλαίσιο υλοποίησης ενός αντίστοιχου προγράμματος, είτε δια ζώσης είτε εξ Αποστάσεως, θα μπορούσε να συμβάλλει στην κατανόηση της πολυπλοκότητας του ζητήματος και στη συνειδητοποίηση της προσωπικής ευθύνης, καθώς και στην ενθάρρυνση και παρακίνηση των μαθητών να συμμετέχουν σε δράσεις. Ειδικότερα, όμως, σε μια εξ αποστάσεως διαδικασία μάθησης η συζήτηση και ανταλλαγή επιχειρημάτων επάνω στο περιεχόμενο του βίντεο μπορεί να λειτουργήσει θετικά σε μια διαδικασία καλύτερης και πολύπλευρης γνωριμίας των μελών της ομάδας.

Συγκεκριμένες μορφολογικές και αφηγηματικές επιλογές της ταινίας μπορούν να συμβάλλουν στη δημιουργικότητα των μαθητών. Για παράδειγμα, ο τρόπος δημιουργίας των σκηνικών, που σκόπιμα αφήνεται να γίνει διακριτός στο καδράρισμα των πλάνων, μπορεί να συμβάλλει στη δημιουργία από τους μαθητές πρωτότυπων παρόμοιων κατασκευών, οι οποίες θα μπορούσαν να συμπεριληφθούν μεταξύ των τελικών προϊόντων ενός καινοτόμου προγράμματος.

Ωστόσο, το ερώτημα που παραμένει αφορά την εφαρμογή όλων των υποθέσεων εργασίας και προοπτικών, που αναφέρονται πιο πάνω, σε πραγματικές συνθήκες. Με την αξιολόγηση της εφαρμογής της μεθοδολογίας του εργαστηρίου σε μεγαλύτερη κλίμακα και του «ταξιδιού» της ταινίας θα μπορούσαν να εξαχθούν συμπεράσματα χρήσιμα στην επίτευξη συγκεκριμένων στόχων σε διάφορους τομείς και πεδία. Ενδεικτικά, και συμπληρωματικά με το πεδίο της τυπικής και άτυπης εκπαίδευσης, αναφέρονται τα πεδία των διεθνών σχέσεων, της πολιτισμικής διπλωματίας, καινοτόμων και ακτιβιστικών δράσεων κ.ο.κ.

Μένει λοιπόν να οριστούν αυτοί οι τομείς και να αξιολογηθεί η λειτουργία ενός παρόμοιου εργαστηρίου στο πλαίσιο συγκεκριμένων στόχων και μέσα από την πολλαπλασιαστική εφαρμογή της προτεινόμενης μεθοδολογίας.

Για αυτό το σκοπό η ταινία που προέκυψε από το εργαστήριο είναι ελεύθερα διαθέσιμη στον σύνδεσμο <https://www.youtube.com/watch?v=Ekr0qm1B0l4>.

8. Βιβλιογραφικές αναφορές

- Βασιλειάδης, Γ. (2006). *Animation, Ιστορία και Αισθητική του Κινουμένου Σχεδίου*. Αθήνα: Αιγόκερος.
- Bordwell, D., Thompson, K. (2005). *Εισαγωγή στην Τέχνη του Κινηματογράφου*. Εθνικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Boyle, T. (1997). *Design for Multimedia Learning*. London: Prentice Hall.
- Branigan, E. (1992). *Narrative Comprehension and Film*. London and New York: Routledge.
- Goussios, Ch., Tzanavari, M. (2014). *Mon premier dictionnaire franco-grec de termes économiques et politiques*. Εκδόσεις Πανεπιστημίου Μακεδονίας.
- Halas, J., Manvell, R. (1969). *The technique of film animation*. London and New York: Focal Press.
- Καβάγιας, Γ. (1982). *Ο Κινηματογράφος Χωρίς Μυστικά και η Τέχνη του Οπερατέρ*. Καστανιώτης.
- Laybourne, K. (1998). *The Animation Book*. New York: Three Rivers Press
- Λιοναράκης, Α. (2001). Ανοικτή και εξ αποστάσεως πολυμορφική εκπαίδευση. Προβληματισμοί για μια ποιοτική προσέγγιση σχεδιασμού διδακτικού υλικού. Στο Α. Λιοναράκης (Επιμ.). *Απόψεις και Προβληματισμοί για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, σελ. 33-52, Αθήνα: Προπομπός.
- Μούρη, Ε. (2004). *Frame by Frame*, Αθήνα: Nexus Publication SA.
- Paivio, A. (1986). *Mental Representations. A Dual Coding Approach*. New York: Oxford University press.
- Piliouras, P., Siakas, S., Seroglou, F. (2011). Pupils Produce their Own Narratives Inspired by the History of Science: Animation Movies Concerning the Geocentric–Heliocentric Debate. *Science & Education*, pp. 1-35.
- Σιάκας, Σ. (2006). *Η μεθοδολογία ανάπτυξης ενός animation εκπαιδευτικού project*. Φεστιβάλ ταινιών μικρού μήκους Δράμας
- Σιάκας, Σ. (2008). *Μεθοδολογία δημιουργίας παραδοσιακού τριδιάστατου animation με κούκλες*. Αθήνα: Νεανικό Πλάνο.
- Σιάκας, Σ., Βασάλα, Π. (2008). Η εκπαιδευτική ταινία animation «Όσα φέρνει ο άνεμος» και τρόποι αξιοποίησής της στην Περιβαλλοντική Εκπαίδευση. Στο: Ε. Κολτσάκης & Ι. Σαλονικίδης (επιμ.) *1^ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Ημαθίας*. «Ψηφιακό υλικό για την υποστήριξη του παιδαγωγικού έργου των εκπαιδευτικών Α/θμιας & Β/θμιας Εκπαίδευσης», *Πρακτικά συνεδρίου- τόμος Β*, σελ. 133-177, Θεσσαλονίκη: Μορφωτική Εστία Καλαμαριάς.
- Σιάκας, Σ., (2011). *Αξιοποίηση του Animation και της Κινηματογραφικής Αφήγησης στη Διαμόρφωση Πολυμεσικού Εκπαιδευτικού Υλικού για Διδακτικούς / Μαθησιακούς Στόχους*. Αδημοσίευτη διδακτορική διατριβή, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.