ePublishing

ΕΘΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ
EKT
NATIONAL DOCUMENTATION CENTRE

**Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]**

Vol 1, No 1 (2020)

AFIMEC

# «Το animation ως εκπαιδευτικό εργαλείο στο πλαίσιο των Προγραμμάτων Σχολικών Δραστηριοτήτων»

*Παναγιώτης Πήλιουρας, Ελένη Νιάρχου, Μαρία Μαγαλιού*

doi: 10.12681/afimec.24403

**To cite this article:**

Πήλιουρας Π., Νιάρχου Ε., & Μαγαλιού Μ. (2020). «Το animation ως εκπαιδευτικό εργαλείο στο πλαίσιο των Προγραμμάτων Σχολικών Δραστηριοτήτων». *Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]*, *1*(1). https://doi.org/10.12681/afimec.24403

https://epublishing.ekt.gr | **e-Publisher:** EKT | **Downloaded at:** 08/09/2026 03:56:08

# «Το animation ως εκπαιδευτικό εργαλείο στο πλαίσιο των Προγραμμάτων Σχολικών Δραστηριοτήτων»

**Παναγιώτης Πήλιουρας, Ελένη Νιάρχου, Μαρία Μαγαλιού**,
Υπεύθυνοι Αγωγής Υγείας, Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης και Πολιτιστικών Θεμάτων ΔΙ.Π.Ε. Γ΄ Αθήνας
ppiliour@gmail.com, elniarchou@gmail.com, marmagaliou@gmail.com

## Περίληψη

*Στην παρούσα εισήγηση παρουσιάζεται ο ρόλος του animation ως εκπαιδευτικού εργαλείου στο πλαίσιο υλοποίησης των Προγραμμάτων Σχολικών Δραστηριοτήτων (Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης, Αγωγής Υγείας και Πολιτιστικών Θεμάτων). Με αφορμή επιμορφωτικό πρόγραμμα για τους εκπαιδευτικούς, με θέμα την αξιοποίηση της τεχνικής του animation στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Αειφορία, το οποίο υλοποιήθηκε από τη Δ/νση Π.Ε. Γ΄ Αθήνας, σε συνεργασία με το Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας του Παν/μίου Δυτικής Αττικής, διατυπώνονται σκέψεις και προτάσεις αναφορικά με τη δημιουργική αξιοποίηση του animation στην εκπαιδευτική διαδικασία γενικότερα και στο πλαίσιο των Σχολικών Δραστηριοτήτων ειδικότερα.*

## Λέξεις Κλειδιά

Animation, επιμόρφωση, βιωματική μάθηση, αειφορία, σχολικές δραστηριότητες

## 1. Εισαγωγή

Το animation αποτελεί μία μορφή καλλιτεχνικής δημιουργίας και έκφρασης που κερδίζει ολόενα και περισσότερο έδαφος στην εκπαιδευτική διαδικασία. Η ιδιαιτερότητα της δημιουργίας κίνησης καρέ -καρέ, οι ποικίλοι τρόποι αξιοποίησης τεχνικών και υλικών και οι άπειρες δυνατότητες αξιοποίησης των σύγχρονων ψηφιακών μέσων και εργαλείων που παρέχει, το καθιστούν ένα σημαντικό εκπαιδευτικό εργαλείο τόσο σε τυπικά όσο και σε άτυπα εκπαιδευτικά πλαίσια. Επιπλέον, η συνεργατική δημιουργία ταινιών animation μπορεί να αναπτύξει ποικίλες δεξιότητες και γνώσεις, να ενθαρρύνει τη βιωματική και ανακαλυπτική μάθηση, να προωθήσει τη συνεργασία και τη διάδραση και να συμβάλει στην ευαισθητοποίηση των μαθητών σε θέματα που απασχολούν την σχολική κοινότητα, αλλά και την τοπική ή και την ευρύτερη κοινωνία και κατ' επέκταση στη διαμόρφωση ενεργών πολιτών που ενδιαφέρονται και δρουν για σημαντικά θέματα που αφορούν το περιβάλλον, την υγεία και τον πολιτισμό. Η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών σχετικά με την παιδαγωγική και εκπαιδευτική αξιοποίηση των τεχνικών κινούμενης εικόνας, αλλά και η εξοικείωσή τους με τις τεχνικές λεπτομέρειες και τα ψηφιακά μέσα για τη δημιουργία μιας ταινίας animation αποτελεί προϋπόθεση για την ένταξη και αποδοτική χρήση του animation στο σχολικό πλαίσιο. Το τμήμα Σχολικών Δραστηριοτήτων της Διεύθυνσης Α/θμιας Εκπαίδευσης Γ΄ Αθήνας, στο πλαίσιο των επιμορφωτικών του δράσεων, υλοποίησε κατά το σχολικό έτος 2018-2019, σε συνεργασία με το Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας του Παν/μίου Δυτικής Αττικής, ένα επιμορφωτικό πρόγραμμα, συνολικής διάρκειας 15 διδακτικών ωρών, με στόχο την εξοικείωση των εκπαιδευτικών με την τεχνική του animation και την ενσωμάτωσή του στην διαδικασία υλοποίησης Προγραμμάτων Σχολικών Δραστηριοτήτων. Με αφορμή την εμπειρία των γραφόντων από την εν λόγω επιμόρφωση, παρουσιάζονται σκέψεις και προτάσεις σχετικά με την εισαγωγή του animation στο

εκπαιδευτικό πλαίσιο, και ειδικότερα στο πλαίσιο των Προγραμμάτων Σχολικών Δραστηριοτήτων, με στόχο τη διαμόρφωση ενεργών πολιτών.

### 1.1. Η τεχνική του animation στην εκπαιδευτική διαδικασία

Με τον όρο animation ονομάζουμε κάθε ακολουθία κίνησης, που έχει δημιουργηθεί εικόνα-εικόνα ή αλλιώς, στην κινηματογραφική ορολογία, καρέ-καρέ (Μούρη, 2004, Σιάκας, 2006). Ως μία μορφή καλλιτεχνικής δημιουργίας και έκφρασης, το animation δίνει εξαιρετικές ευκαιρίες εφαρμογής και αξιοποίησης στην εκπαιδευτική διαδικασία (Σιάκας, 2006, Piliouras, Siakas, Seroglou, 2011). Η διαδικασία ομαδικής δημιουργίας ταινιών κινούμενης εικόνας από τους μαθητές παρέχει άπειρες δυνατότητες για την επίτευξη ποικίλων μαθησιακών στόχων, με ευχάριστο, ψυχαγωγικό και δημιουργικό τρόπο, ενώ επιπλέον δίνει χώρο για την ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργασίας και αλληλεπίδρασης σε ομάδες. Είναι χαρακτηριστικό άλλωστε, ότι κατά τα τελευταία χρόνια η ολοένα και ευρύτερη χρήση των ψηφιακών μέσων στην καθημερινή ζωή και την εκπαίδευση έχει πολλαπλασιάσει το ρόλο των ταινιών animation ως ενός εργαλείου μάθησης, καθώς παρατηρείται μία αυξητική τάση στις μαθητικές δημιουργίες ταινιών κινούμενης εικόνας σε όλη την Ελλάδα και σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης (Σιακάς & Γκούσιος, 2016).

Η διαδικασία δημιουργίας μιας ταινίας animation στο σχολικό πλαίσιο συνάδει με τις αρχές της μαθητοκεντρικής παιδαγωγικής αντίληψης, που δίνει ενεργό ρόλο στον μαθητή στη διαδικασία της μάθησης (Σιάκας, 2016), αντίληψη που οριοθετείται από θεωρίες μάθησης όπως ο κοινωνικός εποικοδομητισμός και η ανακαλυπτική μάθηση (Λιοναράκης, 2001). Οι θεωρίες αυτές θέτουν ως σκοπό της εκπαίδευσης «να μαθαίνει τον μαθητή πώς να μαθαίνει» και να τον ενεργοποιεί σε μια διαρκή διαδικασία αυτομάθησης. Σύμφωνα με τις αρχές του κοινωνικού εποικοδομητισμού (Ματσαγγούρας, 1994, Vygotsky, 1978) η γνώση δομείται ενεργητικά και με βάση προσωπικούς παράγοντες του κάθε μαθητή, όπως η προϋπάρχουσα γνώση, η νοημοσύνη και το μαθησιακό στυλ, αλλά και την αλληλεπίδρασή τους με το περιβάλλον (Σιάκας, 2016). Στο πλαίσιο της ανακαλυπτικής προσέγγισης της εκπαιδευτικής διαδικασίας (Bruner, 1966), ο μαθητής έρχεται σε επαφή με πρακτικές επιστημονικής έρευνας και ενθαρρύνεται στη μεταφορά των επιστημονικών ερευνητικών διαδικασιών στο επίπεδο της καθημερινής ζωής, ενώ εξασκείται και σε διαδικασίες εξερεύνησης και επίλυσης προβλημάτων. Ως κομβικός παράγοντας στη διαδικασία μάθησης λειτουργεί και το περιβάλλον μάθησης, που αποτελείται από το ανθρώπινο δυναμικό, τα μέσα μετάδοσης των πληροφοριών και τα περιεχόμενο της μάθησης (ο.π.) Ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο σε ένα τέτοιο πλαίσιο διαδραματίζουν οι δραστηριότητες μάθησης που βάζουν τον μαθητή σε «πρώτο πλάνο» αποδίδοντάς του έναν ενεργητικό ρόλο στη μαθησιακή διαδικασία.

Κατά τη δημιουργία μιας ταινίας animation οι μαθητές αναλαμβάνουν ενεργό ρόλο στη διαδικασία της μάθησης, καθώς καλούνται να δημιουργήσουν ένα σενάριο, να επινοήσουν τους ήρωες της ιστορίας και να αποφασίσουν για τους τρόπους με τους οποίους θα τους «ενσαρκώσουν», αξιοποιώντας ποικίλα μέσα και υλικά. Ακόμη, καλούνται να εφαρμόσουν στην πράξη βασικές αρχές της κινηματογραφικής γλώσσας, αλλά και να λάβουν αποφάσεις σχετικά με την αισθητική/καλλιτεχνική διάσταση του τελικού αποτελέσματος (Σιάκας, 2016). Επιπλέον, η ομαδοσυνεργατική φύση του animation προωθεί τις δεξιότητες συνεργασίας και διάδρασης στο πλαίσιο της ομάδας. Κατά συνέπεια, η διαδικασία δημιουργίας μιας ταινίας animation αποτελεί ένα ιδανικό πλαίσιο για την προώθηση των αρχών της μαθητοκεντρικής προσέγγισης και της ανακαλυπτικής μάθησης.

### 1.2. Το Animation στο πλαίσιο των Προγραμμάτων Σχολικών Δραστηριοτήτων

Οι Σχολικές Δραστηριότητες Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης, Αγωγής Υγείας και Πολιτιστικών Θεμάτων, που εντάσσονται στο πλαίσιο της εκπαίδευσης για την Αειφορία, αποτελούν ένα σημαντικό πεδίο εφαρμογής καινοτόμων δραστηριοτήτων και δράσεων στην Πρωτοβάθμια και τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Βασικές αρχές που διέπουν όλα τα Προγράμματα Σχολικών Δραστηριοτήτων είναι μεταξύ άλλων (Υ.ΠΑΙ.Θ., 2018) :

- η ευαισθητοποίηση των μαθητών σε θέματα υγείας, περιβάλλοντος και πολιτισμού,
- η ενίσχυση της μαθητικής πρωτοβουλίας και αυτενέργειας,
- η χρήση ενεργών διδακτικών τεχνικών,
- η προώθηση της βιωματικής και ενεργητικής μάθησης,
- η υιοθέτηση της διεπιστημονικής και διαθεματικής προσέγγισης,
- η προώθηση της δημιουργικής και ελεύθερης έκφρασης.

Απώτερος σκοπός των Προγραμμάτων είναι η διαμόρφωση μελλοντικών ενεργών πολιτών που ευαισθητοποιούνται, ενεργούν και δρουν για σημαντικά θέματα που απασχολούν την τοπική και ευρύτερη κοινωνία και αγωνίζονται για την διαρκή βελτίωση της ποιότητας ζωής της δικής τους, αλλά και των μελλοντικών γενεών, αναλαμβάνοντας ενεργό ρόλο στη λήψη αποφάσεων.

Η δημιουργία ταινιών animation μπορεί να αποτελέσει ένα εξαιρετικό εργαλείο κατά την υλοποίηση των παραπάνω Προγραμμάτων. Πρώτα απ' όλα παρέχει ένα πλαίσιο που ευνοεί την αυτενέργεια και την πρωτοβουλία των μαθητών, ενώ παράλληλα ενθαρρύνει τη βιωματική και ανακαλυπτική μάθηση με τη χρήση καινοτόμων εκπαιδευτικών τεχνικών. Επίσης, εμπλέκοντας διαφορετικές γνωστικές περιοχές και συνδυάζοντας τη γνώση και αποτελεσματική εφαρμογή συγκεκριμένων τεχνικών με την καλλιτεχνική δημιουργία και έκφραση, συμβάλλει στην προώθηση της διεπιστημονικής προσέγγισης, επιτρέποντας την ολιστική και σφαιρική προσέγγιση της γνώσης. Ακόμη, ως μία μορφή καλλιτεχνικής δημιουργίας και έκφρασης εξοικειώνει τα παιδιά με την εκφραστική γλώσσα του κινηματογράφου, συμβάλλει στην διαμόρφωση θετικής στάσης απέναντι στον κινηματογράφο ως μιας μορφής τέχνης, αλλά και γενικότερα στην αισθητική καλλιέργεια και στη διαμόρφωση ευαίσθητου καλλιτεχνικού κριτηρίου.

Τέλος, μέσα από τη δημιουργία μίας ταινίας animation, είναι δυνατή η ευαισθητοποίηση των μαθητών σε διάφορα θέματα που απασχολούν τη σχολική κοινότητα, την τοπική κοινωνία ή και το ευρύτερο κοινωνικό σύνολο. Δημιουργώντας το δικό τους σενάριο αναφορικά με το θέμα που τους απασχολεί και υλοποιώντας όλα τα στάδια για την ολοκλήρωση της ταινίας animation, οι μαθητές μπαίνουν στη διαδικασία να ερευνήσουν ποικίλες πτυχές του θέματος, να προβληματιστούν και να λάβουν αποφάσεις για τον τρόπο παρουσίασής του, με τέτοιο τρόπο ώστε να επιτυγχάνει την ευαισθητοποίηση των θεατών και την δραστηριοποίησή τους προς την κατεύθυνση της επίλυσης του προβλήματος (Σιάκας, 2016). Έτσι, όχι μόνο οι ίδιοι εμπλέκονται σε μία δημιουργική διαδικασία, που απαιτεί την έρευνα, τη λήψη αποφάσεων και τη συνεργασία, αλλά και καλούνται να κινητοποιήσουν και να ευαισθητοποιήσουν ένα ευρύτερο κοινό αναφορικά με το θέμα που έχουν επιλέξει να παρουσιάσουν.

## 2. Το Παράδειγμα της Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών της Γ΄ Αθήνας

### 2.1. Το πλαίσιο του σεμιναρίου

Στο πλαίσιο της επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών από το Τμήμα Σχολικών Δραστηριοτήτων της Δ.Π.Ε. Γ΄ Αθήνας, πραγματοποιήθηκε κατά το σχολικό έτος 2018-2019 ένα σεμινάριο, συνολικής διάρκειας 15 διδακτικών ωρών με θέμα: «Ο πολίτης της Ανακυκλούπολης: Αξιοποίηση του Animation ως εργαλείου μάθησης στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Αειφορία». Το σεμινάριο πραγματοποιήθηκε την περίοδο Φεβρουαρίου –Μαΐου 2019 στο χώρο του 3ου Δημοτικού Σχολείου Χαϊδαρίου και ολοκληρώθηκε σε τρεις συναντήσεις. Συμμετείχαν δάσκαλοι, νηπιαγωγοί και εκπαιδευτικοί ειδικοτήτων (πληροφορικής, μουσικής, θεατρικής αγωγής) από σχολικές μονάδες της Δ.Π.Ε. Γ΄ Αθήνας, οι περισσότεροι από τους οποίους υλοποιούσαν κατά τη συγκεκριμένη σχολική χρονιά Προγράμματα Σχολικών Δραστηριοτήτων.

Σκοπός του σεμιναρίου ήταν η εξοικείωση των συμμετεχόντων με τα ψηφιακά μέσα έκφρασης και συγκεκριμένα με την τεχνική του animation, καθώς και η ανάπτυξη θετικής στάσης σε ζητήματα που σχετίζονται με το περιβάλλον, την υγεία και τον πολιτισμό υπό το πρίσμα των αρχών της Αειφορίας. Οι εκπαιδευτικοί γνώρισαν βιωματικά τα στάδια κατασκευής ενός εκπαιδευτικού εργαλείου, μιας ταινίας «Animation», που θα σχεδιάζει νέους πολίτες στην πόλη της Ανακυκλούπολης, ενώ είχαν και τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν υποστηρικτικό υλικό από την ιστοσελίδα www.recycleland.gr.

Πιο συγκεκριμένα, το βιωματικό εργαστήριο βασίστηκε σε ένα σχέδιο εργασίας με θέμα: «Συμμετέχω στην δημιουργία πολιτών της Ανακυκλούπολης» και συμπεριέλαβε τα στάδια κατασκευής του animation, από το σενάριο ως την τελική έκδοση της ταινίας. Κατά τη διάρκεια της δημιουργίας προέκυψε μια συνεργατική δράση με ποικίλες οικολογικές, κοινωνικές, εκπαιδευτικές και πολιτιστικές προεκτάσεις. Με αφορμή μικρές ιστορίες από την καθημερινή ζωή «ανακυκλωμένων αντικειμένων» που ζουν σε ένα μυστικό χώρο ανακύκλωσης, την Ανακυκλούπολη, δόθηκαν ερεθίσματα και πληροφορίες κατασκευής ιστοριών animation με ανακυκλώσιμα υλικά. Το σεμινάριο υλοποιήθηκε σε τρεις συναντήσεις με συντονιστή τον κ. Σπύρο Σιάκα, Επίκουρο Καθηγητή του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας του Παν/μίου Δυτικής Αττικής.

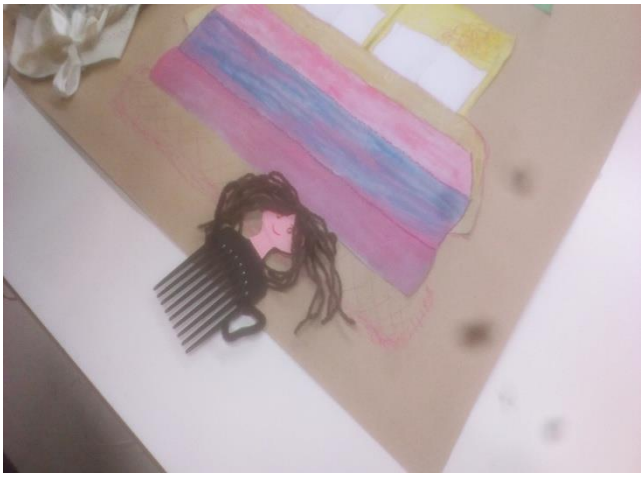
Οι εκπαιδευτικοί εργάστηκαν σε μικρές ομάδες, δημιουργώντας τη δική τους ταινία με πρωταγωνιστές ανακυκλωμένα αντικείμενα.

Στην πρώτη φάση της προπαραγωγής (preproduction), οι εκπαιδευτικοί, διαμόρφωσαν την κεντρική ιδέα της ταινίας που αποτέλεσε τη βάση για το σενάριο και την όλη έρευνα γύρω από τα ιστορικά, κοινωνικά και αισθητικά στοιχεία του έργου (Σιάκας & Σόκαλη, 2011). Πρόκειται για ένα σημαντικό στάδιο στη δημιουργία κάθε ταινίας, καθώς είναι η περίοδος πριν από την πραγματοποίηση οποιασδήποτε πραγματικής κίνησης. Στο στάδιο αυτό οι εκπαιδευτικοί δημιούργησαν έναν πίνακα ιστοριών, δηλαδή μια ακολουθία σχεδίων ή κειμένων που τους χρησίμευσαν για την απεικόνιση της κινούμενης εικόνας και για την σαφή επικοινωνία των ιδεών τους. Η ακολουθία αυτή περιέγραφε τα βασικά συμβάντα και τις αλλαγές της σκηνής στο κινούμενο σχέδιο που θα δημιουργούσαν.

Βασικό στοιχείο στο στάδιο της προπαραγωγής ήταν ο σχεδιασμός των χαρακτήρων, η επιλογή της εμφάνισης τους καθώς και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους. Βασική παράμετρος για τον σχεδιασμό των ηρώων ήταν η απλότητα καθώς, σύμφωνα με τις υποδείξεις του συντονιστή της επιμόρφωσης κ. Σπύρου Σιάκα, όσο πιο σύνθετος είναι ο χαρακτήρας, τόσο πιο δύσκολο είναι να επαναλαμβάνεται ξανά και ξανά. Ως εκ τούτου, οι εκπαιδευτικοί, χρησιμοποιώντας ανακυκλώσιμα υλικά, σχεδίασαν ευφάνταστους ήρωες οι

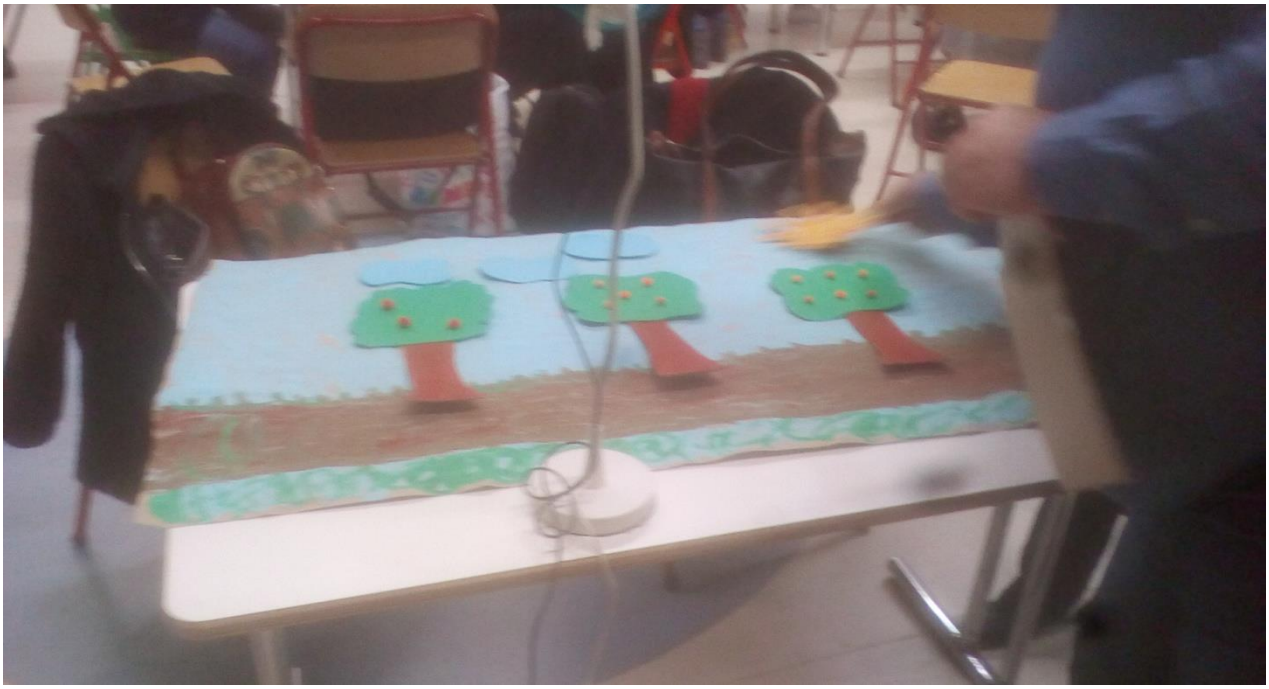
οποίοι ήταν η καρδιά της δημιουργίας τους και διαδραμάτισαν σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση του σεναρίου.

Στη δεύτερη φάση της παραγωγής (production), οι εκπαιδευτικοί, δημιούργησαν καρέ καρέ την ταινία, χρησιμοποιώντας υλικά τα οποία είχαν φέρει μαζί τους, βασικό χαρακτηριστικό των οποίων ήταν ότι δεν θα χρησιμοποιούνταν άλλο για τον ίδιο σκοπό για τον οποίο έχουν σχεδιαστεί. Ως εκ τούτου, αξιοποιώντας την μέθοδο της επαναχρησιμοποίησης, μίας περιβαλλοντικά προτιμητέας εναλλακτικής λύσης σε σχέση με άλλες μεθόδους διαχείρισης αποβλήτων, αύξησαν τον χρόνο ζωής των αγαθών και επιπλέον μείωσαν το κόστος των περιβαλλοντικών δαπανών που αφορούσαν τη διάθεση των αποβλήτων.

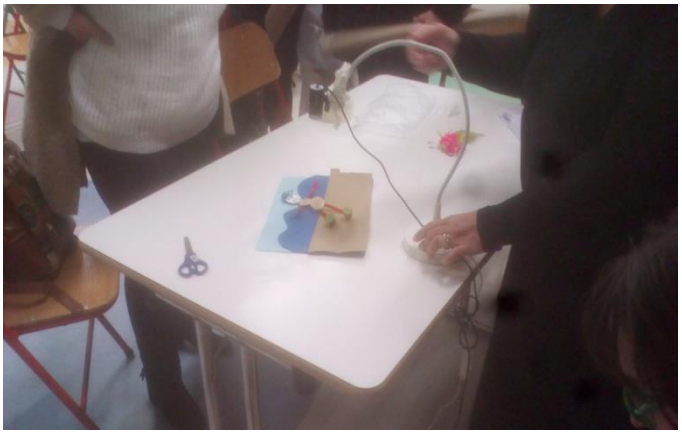


Αρχικά, έθεσαν τις βασικές θέσεις των ηρώων και ξεκίνησαν να εξελίσσουν το σενάριο από την μία στάση στην επόμενη μέσω κατάλληλων περασμάτων. Χρησιμοποιούσαν και δοκίμαζαν πόζες μέχρι η κίνηση να φανεί όσο καλύτερα και σταθερά γίνεται. Επίσης, προσπάθησαν να αντισταθμίσουν κάποιες από τις ενέργειες, ώστε κατά την εναλλαγή των εικόνων να μην φαίνεται σαν «να σταματάει η κίνηση και να ξεκινάει πάλι» αλλά σαν να κάνει ο ήρωας ή οι ήρωες όλες τις κινήσεις ταυτόχρονα και διαδοχικά.

Δημιούργησαν τα κατάλληλα σκηνικά και το κατάλληλο φόντο στα οποία διαδραματίστηκαν οι διάφορες σκηνές του animation.



Έφτιαξαν διαφορετικά καρέ, τα οποία θα τα ενσωμάτωναν στην ταινία, προβάλλοντάς τα σειριακά. Πιο συγκεκριμένα δημιούργησαν ένα αρχικό καρέ (frame), αλλάζοντας το φόντο και προσθέτοντας διαφορετικές φιγούρες, ή εικόνες (sprites). Μόλις ήταν έτοιμο το καρέ εισήγαγαν ένα καινούριο και κάνοντας μικρές ή και μεγάλες μεταβολές στις φιγούρες δημιουργούσαν την ψευδαίσθηση της κίνησης. Πολλές φορές, η αρχική κεντρική ιδέα τροποποιήθηκε καθώς οι ιδέες των εκπαιδευτικών και η χαρούμενη διάθεσή τους δημιουργούσε αλλαγές στο σενάριο και στη ροή της ιστορίας με αποτέλεσμα οι σκηνές να γίνονται διαφορετικές και πολλές φορές πιο διασκεδαστικές.



Στην τρίτη φάση, οι εκπαιδευτικοί, ασχολήθηκαν με το στάδιο του μοντάζ δηλαδή τη συναρμογή της ταινίας και τον συγχρονισμό της με τον ήχο, υπό την καθοδήγηση του συντονιστή κ. Σπύρου Σιάκα.

Αρχικά, αποθήκευσαν όλες τις σκηνές ως gif αντί για piv και έπειτα κατέβασαν τα soundtrack και τα ηχητικά εφέ που θα χρησιμοποιούσαν κατά τη διάρκεια εξέλιξης του σεναρίου.

Το τελικό αποτέλεσμα δικαίωσε τις ομάδες εργασίας και τις ώρες που αφιέρωσαν καθώς τα τελικά προϊόντα ήταν ελκυστικά και πέτυχαν σε πολύ ικανοποιητικό βαθμό τον αρχικό στόχο του project.

Ενδεικτικά θα παρουσιαστεί το τελικό αποτέλεσμα μίας από τις ομάδες εργασίας. Η ιδέα του σεναρίου που δημιούργησε η συγκεκριμένη ομάδα σχετιζόταν με την προώθηση της ειρήνης και της αλληλεγγύης. Με τίτλο «Η Χτένα της Ειρήνης» και ήρωες τον Μπαμ και Μπουμ, την Ειρήνη και την Αρμονία έστειλαν ένα ηχηρό μήνυμα για ειρήνη σ' όλον τον κόσμο, θυμίζοντας παράλληλα πως «Δεν πετάμε τίποτα! Ανακυκλώνουμε», συνεπώς φροντίζουμε για ελάχιστη ή μηδενική παραγωγή αποβλήτων.

Η ταινιούλα «Η Χτένα της Ειρήνης»

## 3. Αποτίμηση του σεμιναρίου

Η αποτίμηση της συνολικής δράσης του σεμιναρίου μπορεί να συνοψιστεί στις ακόλουθες πέντε όψεις:

### 3.1. Ευαισθητοποίηση και δραστηριοποίηση των εκπαιδευτικών σε θέματα Αειφορίας

Στο πλαίσιο της υλοποίησης του σεμιναρίου δόθηκε η δυνατότητα εμπλοκής των εκπαιδευτών σε θέματα υπό το πρίσμα των αρχών της Αειφορίας, που αποτελεί κεφαλαιώδη προτεραιότητα και προσαντολισμό της εκπαίδευσης διεθνώς. Τα σενάρια που δημιούργησαν οι συμμετέχντες εκαπιδευτικοί ήταν ευφάνταστα και κάλυψαν ποικίλες πτυχές θεμάτων περιβάλλοντος, υγείας και πολιτισμού.

### 3.2 Εξοικείωση με τα ψηφιακά μέσα έκφρασης και την τεχνική του animation (ανάπτυξη και υλοποίηση σεναρίου έως και την τελική έκδοση της ταινίας)

Οι εκπαιδευτικοί εξέφρασαν την άποψη πως το επιμορφωτικό πρόγραμμα τους πληροφόρησε για τις τεχνικές, τα ψηφιακά μέσα και τα υλικά που μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να δημιουργήσουν με τους μαθητές τους μια ταινία animation. Θα πρέπει να σημειωθεί ότι σε κάθε φάση υλοποίησης της επιμόρφωσης δινόταν στους εκπαιδευτικούς υλικό και σαφείς οδηγίες για τα στάδια δημιουργίας μιας ταινίας animation, αλλά και διευκρινίζονταν αρκετά σημεία όσον αφορά τις τεχνικές λεπτομέρειες για την επιτυχή ολοκλήρωση των ταινιών. Μάλιστα, η συνεργασία και η γνωριμία των εκπαιδευτικών με τον κ. Σιάκα, καθηγητή του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας του Παν/μίου Δυτικής Αττικής, άνοιξε έναν δίαυλο συνεργασίας ανάμεσα στους εκπαιδευτικούς της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης και το Πανεπιστήμιο, που θα επιδιωχτεί να συνεχιστεί και στο μέλλον προς όφελος όλης της εκπαιδευτικής κοινότητας.

### 3.3 Αξιοποίηση, σε ορισμένες περιπτώσεις, της τεχνικής του animation, στην εκπαιδευτική-μαθησιακή διαδικασία

Οι εκπαιδευτικοί εξέφρασαν την άποψη πως το επιμορφωτικό πρόγραμμα τους παρότρυνε να εισάγουν το animation στη διδακτική πράξη, ως ένα σημαντικό εργαλείο κατά την υλοποίηση Προγραμμάτων Σχολικών Δραστηριοτήτων. Αυτό με τη σειρά του μπορεί να οδηγήσει σταδιακά στην εξοικείωση μαθητών και εκπαιδευτικών -ζητούμενο της εποχής μας- με την ψηφιακή και οπτικοακουστική αφήγηση και τον αναγκαίο εγγραμματισμό των μαθητών στις οπτικοακουστικές δεξιότητες.

### 3.4 Ανάπτυξη συνεργατικών δεξιοτήτων

Σε όλες τις φάσεις υλοποίησης του σεμιναρίου οι εκπαιδευτικοί συμμετείχαν ενεργά, ενώ συνεργάστηκαν αποδοτικά στις ομάδες. Είναι επίσης ενδιαφέρον ότι σε αρκετές ομάδες διαπιστώθηκε αλληλεπίδραση και ανταλλαγή ιδεών στις ενδιάμεσες φάσεις μεταξύ των μελών, με αποτέλεσμα οι ομάδες να βελτιώνουν το αποτέλεσμα της συνεργασίας τους σε κάθε φάση. Επιπλέον αυτή η διαρκής συνεργασία αποτέλεσε και αφορμή για τη δημιουργία ενός άτυπου «συναδελφικού δικτύου» ανάμεσά τους με γόνιμες ανταλλαγές ιδεών, εμπειριών και γνώσεων.

### 3.5 Ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της φαντασίας των εκπαιδευτικών

Η ποικιλία των ηρώων που εφηύραν και των ποικίλων μέσων και υλικών που χρησιμοποίησαν για να τους «ενσαρκώσουν» αποτέλεσε απόδειξη της ενεργού εμπλοκής τους και της αστείρευτης φαντασίας τους. Η δημιουργικότητά τους διαφάνηκε και στον τρόπο με τον οποίο αξιοποίησαν ποικίλα ανακυκλώσιμα υλικά, που διαφορετικά θα κατέληγαν στα σκουπίδια.

### 3.6 Εξοικείωση των εκπαιδευτικών στην αξιοποίηση εναλλακτικών διδακτικών εργαλείων που είναι κοντά στον κόσμο των μαθητών ή προσκαλούν τους μαθητές να εμπλακούν στη μαθησιακή διαδικασία

Είναι πολύ σημαντικό οι εκπαιδευτικοί να διαθέτουν στο παιδαγωγικό/διδακτικό τους ρεπερτόριο και να είναι εξοικειωμένοι με ποικιλία εκπαιδευτικών εργαλείων, όπως η δημιουργία ταινιών animation, που προσφέρουν τη δυνατότητα στους μαθητές να εμπλακούν ενεργά και να συνεργαστούν ο καθένας με τις δικές του ξεχωριστές ικανότητες, να γίνου δημιουργοί, να αξιοποιήσουν τη δημιουργικότητα και την φαντασία τους, να ενδυναμωθούν και να επικοινωνήσουν μηνύματα με έναν πολυσήμαντο και πολυδιάστατο τρόπο.

## 4. Συμπεράσματα

Η δημιουργία ταινιών animation από τους μαθητές του Νηπιαγωγείου και του Δημοτικού μπορεί να αναπτύξει ποικίλες γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις που σχετίζονται συνολικά με τον προσανατολισμό της αειφορίας και σημαντικά θέματα που αφορούν το περιβάλλον, την υγεία και τον πολιτισμό. Η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών σχετικά με την παιδαγωγική και εκπαιδευτική αξιοποίηση των τεχνικών κινούμενης εικόνας, αλλά και η εξοικείωσή τους με τις τεχνικές λεπτομέρειες και τα ψηφιακά μέσα για τη δημιουργία μιας ταινίας animation αποτελεί προϋπόθεση για την ένταξη και αποδοτική χρήση του animation στο σχολικό πλαίσιο.

Οι συμμετέχοντες στην επιμόρφωση εκπαιδευτικοί, εργαζόμενοι συμμετοχικά, συνεργατικά και διερευνητικά στη διάρκεια των συναντήσεων της επιμόρφωσης, αλλά και αξιοποιώντας το εργαλείο του animation στην παιδαγωγική-διδακτική πράξη με τους μαθητές τους, κατάφεραν να δημιουργήσουν τα δικά τους ομαδικά έργα αξιοποιώντας τις διάφορες τεχνικές κινούμενης εικόνας.

Είναι σημαντικό η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών σε καινοτόμα παιδαγωγικά εργαλεία, όπως η τεχνική του animation, να έχει μια διάρκεια στο χρόνο -ίσως την επόμενη φορά θα πρέπει να είναι ακόμη μεγαλύτερη και να συνδέεται ακόμη περισσότερο με την εκπαιδευτική πράξη- και να έχει τα χαρακτηριστικά της συνεργατικής έρευνας δράσης ή/και της δημιουργίας μιας εκπαιδευτικής κοινότητας μάθησης. Οι πρακτικές των εκπαιδευτικών είναι οι πιο σημαντικές πρακτικές για την υποστήριξη αποτελεσματικών μαθησιακών διαδικασιών, γιατί αυτές παράγουν, διαμεσολαβούν και αποτελούν τη βάση όλων των άλλων αλληλεπιδράσεων και δραστηριοτήτων που τελικά διαμορφώνουν τον «κόσμο» των μαθητών που συμμετέχουν σε αυτές (Roth 1998).

**Βιβλιογραφικές αναφορές**

Bruner, J. (1966). *Toward a Theory of Instruction.* Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Λιοναράκης, Α. (2001). Ανοιχτή και εξ αποστάσεως πολυμορφική εκπαίδευση. Προβληματισμοί για μια ποιοτική προσέγγιση σχεδιασμού διδακτικού υλικού. Στο Α. Λιοναράκης (επιμ.), *Απόψεις και Προβληματισμοί για την Ανοιχτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση* (σσ.: 33-52). Αθήνα: Προπομπός.

Ματσαγγούρας, Η. (1994). *Στρατηγικές Διδασκαλίας: Από την Πληροφόρηση στην Κριτική Σκέψη.* Αθήνα: Gutenberg.

Μούρη, Ε. (2004). *Frame by Frame*, Αθήνα: Nexus Publications S.A.

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 (20)*7, pp. 761-795.

Roth, W.-M. (1998). *Designing communities.* Dordrecht, Netherlands: Kluwer Academic Publishing.

Σιάκας, Σ. (2006). *Η μεθοδολογία ανάπτυξης ενός animation εκπαιδευτικού project.* Φεστιβάλ ταινιών μικρού μήκους Δράμας.

Σιάκας, Σ. (2016). *Το Animation ως Εργαλείο Μάθησης: Μεθοδολογία και Εφαρμογές του Animation στην Εκπαίδευση.* Αθήνα: Νεανικό Πλάνο.

Σιάκας, Σ. & Γκούσιος, Χ. (2016). Το Animation Εκπαίδευση: Η περίπτωση ενός σχολικού βιωματικού εργαστηρίου για τη δημιουργία από τους μαθητές ενός επίκαιρου κοινωνικού μηνύματος. *Open Education-The Journal for Open and Distance Education and Education Technology, Speicial Edition on School Distance Education, 1*2(2), PP. 165-177.

Σιάκας Σ. Σόκαλη Τζ. (2011). Animation και ανάπτυξη δημιουργικότητας στη Μουσική αγωγή. Η διαδικασία δημιουργίας animation στη διδασκαλία ενός παραδοσιακού τραγουδιού. Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ' Αποστάσεως Εκπαίδευση, 6,.

Υ.ΠΑΙ.Θ. (2018). Υπ. Αριθμ.: 212004/Δ7/07-12-2018 Εγκύκλιος του Υ.ΠΑΙ.Θ. με θέμα: «ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΣΧΟΛΙΚΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ (Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης, Αγωγής Υγείας, Πολιτιστικών Θεμάτων)ΓΙΑ ΤΟ ΣΧΟΛΙΚΟ ΕΤΟΣ 2018-2019.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind and society: The development of higher mental processes.* Cambridge: Harvard University Press.