

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

Vol 6, No 3 (2025)

SPECIAL ISSUE ANIMATION



GIF ANIMATION

ARISTOMENIS CHATZIPAPAS, Konstantinos Tiligadis ,
Andreas Aristotelis Rizopoulos

doi: [10.12681/afiinmec.40658](https://doi.org/10.12681/afiinmec.40658)

To cite this article:

CHATZIPAPAS, A., Tiligadis , K., & Rizopoulos, A. A. (2025). GIF ANIMATION : “AN ART EDUCATION PROGRAM”. *Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]*, 6(3).
<https://doi.org/10.12681/afiinmec.40658>

GIF ANIMATION

«ΈΝΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΙΚΑΣΤΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ»

Αριστομένης Χατζήπαπας
Υποψήφιος διδάκτωρ Ιονίου Πανεπιστημίου, Εκπαιδευτικός ΠΕ08
aris.river@yahoo.gr

Κωνσταντίνος Τηλιγάδης
Αναπληρωτής Πρόεδρος Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας
gustil@ionio.gr

Ριζόπουλος Ανδρέας Αριστοτέλης
Διευθυντής 9ου ΕΠΑ.Λ. Εσπερινού Πάτρας
rizopoulos70@gmail.com

Abstract

This paper proposes an educational program in the field of artistic education, aimed at presenting and integrating new methods that utilize modern technologies in the visual arts, within the framework of formal education. Specifically, the paper analyzes the artistic and pedagogical aspects of "Gif animation," a particularly popular form of animation, as well as the possibility of its integration into secondary education. The proposed program was implemented at the 9th Vocational High school of Patras, in the field of Applied Arts, with a specialization in Art Conservation, during the 2022-2023 school year.

Key-words: Paint, animation, gif

Περίληψη

Η παρούσα εργασία προτείνει ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα στον τομέα της καλλιτεχνικής εκπαίδευσης, με σκοπό την παρουσίαση κι ενσωμάτωση νέων μεθόδων που αξιοποιούν τις σύγχρονες τεχνολογίες στον χώρο των εικαστικών τεχνών στο πλαίσιο της τυπικής εκπαίδευσης. Συγκεκριμένα, η εργασία αναλύει την εικαστική και παιδαγωγική διάσταση της μορφής του "Gif animation", η οποία αποτελεί μια ιδιαίτερα δημοφιλή μορφή animation, καθώς και τη δυνατότητα ένταξής της στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Το προτεινόμενο πρόγραμμα εφαρμόστηκε στο 9ο Εσπερινό ΕΠΑ.Λ. Πάτρας, στον τομέα Εφαρμοσμένων Τεχνών με Ειδικότητα Συντήρησης Έργων Τέχνης κατά τη σχολική χρονιά 2022-2023.

Λέξεις κλειδιά: Ζωγραφική, animation, gif

1. Εισαγωγή

Αντικείμενο έρευνας της εργασίας είναι η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών ως μέσο παρακίνησης, καλλιτεχνικής έρευνας και υποστήριξης των εικαστικών τεχνών στην εκπαίδευση. Όπως αναφέρει η Charman, οι τεχνολογίες στην τέχνη όπως η φωτογραφία, ο κινηματογράφος και η τηλεόραση είναι σημαντικές διέξοδοι για προσωπική έκφραση. «Πρόκειται για διαδεδομένες και εμπορικές καλλιτεχνικές μορφές που επηρεάζουν βαθύτατα τη διαμόρφωση των εννοιών του χρόνου, του χώρου, της πραγματικότητας και της ταυτότητας στο παιδί» (Charman, 1993, σ.256).

Η εργασία διερευνά καινοτόμους τρόπους χρήσης των σύγχρονων τεχνολογιών στη διδασκαλία των εικαστικών που προσφέρει ευκαιρίες στους μαθητές για τη δημιουργία πρωτότυπων εικαστικών έργων. Αυξάνει τον πειραματισμό με νέα και σύγχρονα εκφραστικά μέσα και επεκτείνει την ενίσχυση της αντίληψης για την ευρύτερη έννοια των εικαστικών τεχνών. Πιο συγκεκριμένα, το πρόγραμμα διδασκαλίας επικεντρώνεται στο Gif animation, μια μορφή σύγχρονης τέχνης διαδεδομένης ευρέως πλέον στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Αναμφίβολα, τα αρχεία gif έχουν καταστεί αναπόσπαστο κομμάτι του πολιτισμικού μας περιβάλλοντος, με έντονη επιρροή, ιδιαίτερα στη νέα γενιά.

Στην ελληνική βιβλιογραφία συναντώνται παραδείγματα περιπτώσεων που αφορούν τη χρήση του animation στην εκπαίδευση, όπως η διπλωματική εργασία του Μπιτζούνη με τίτλο: «Σχεδίαση ταινίας animation μικρού μήκους με απευθυνόμενο κοινό τα παιδιά, έπειτα από συνεργασία με αυτά», η οποία αναφέρεται στη δημιουργία ταινίας animation μικρού μήκους για παιδιά, μέσω συνεργασίας μαζί τους. Επίσης, το άρθρο των Σιάκα & Γκούσιου με τίτλο: «Το Animation στην εκπαίδευση: Η περίπτωση ενός σχολικού βιωματικού εργαστηρίου για τη δημιουργία από τους μαθητές ενός επίκαιρου κοινωνικού μηνύματος» που περιγράφει τις βασικές αρχές σχεδιασμού και υλοποίησης ενός βιωματικού εργαστηρίου, στο οποίο οι μαθητές της πρώτης λυκείου στην Ιωνίδειο Σχολή Πειραιά χρησιμοποιούν την τεχνική του animation για τη δημιουργία κοινωνικού μηνύματος. Στην ξενόγλωσση αγγλική βιβλιογραφία, παρατηρούμε αντίστοιχους τίτλους, όπως στη διπλωματική εργασία της Yvette με τίτλο: “Animation in art education: the animated classroom Pawlinsky-Love” αλλά έχουμε και τίτλους που αφορούν το gif animation όπως το άρθρο των Hubalovsky και Hanzalova με τίτλο: The use of gif animation in learning of informatics and science subjects. Η εργασία ωστόσο ασχολείται με τη χρήση της μεθόδου Gif animations σε αρκετά επιστημονικά αντικείμενα και στην εκμάθηση της πληροφορικής. Σύμφωνα λοιπόν με τα παραπάνω παρατηρείται ότι ενώ υπάρχουν τίτλοι που σχετίζονται με την τέχνη του animation στην εκπαίδευση ή ακόμα και του Gif animation, δεν εντοπίζονται αναφορές στην ελληνική και αγγλική βιβλιογραφία που να αναφέρονται στο Gif animation στην καλλιτεχνική εκπαίδευση.

Στα προγράμματα σπουδών του μαθήματος των εικαστικών στην υποχρεωτική εκπαίδευση προωθούνται σύγχρονες μορφές τέχνης και καλλιτεχνικά ρεύματα του 20ού αιώνα, όπως η Εγκατάσταση (Installation), η Περφόρμανς (Performance), το Χάπενινγκ (Happening) και η τέχνη του βίντεο (Video art) (ΥΠ.Π.Ε.Θ & Ι.Ε.Π, 2011). Επίσης, στο βιβλίο των Εικαστικών της Γ΄ Γυμνασίου, η 3η διδακτική ενότητα είναι αφιερωμένη στις εικαστικές τέχνες και τις νέες τεχνολογίες, με τίτλο «Νέες Τεχνολογίες». Η ενότητα περιλαμβάνει δύο θέματα: το πρώτο αφορά τη φωτογραφία και το δεύτερο το βίντεο και τον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Στο δεύτερο θέμα επιδιώκεται η εξοικείωση των μαθητών/τριών με τις νέες τεχνολογίες και η αξιοποίησή τους για τη δημιουργία πρωτότυπων εικαστικών έργων, πάντα με τη θεωρητική βάση μιας διευρυμένης αντίληψης των εικαστικών τεχνών. Η χρήση του υπολογιστή στην καλλιτεχνική δημιουργία μπορεί να εφαρμοστεί: α) στον σχεδιασμό αρχικών ιδεών για έργα που θα δημιουργηθούν με άλλο μέσο, β) στην ανάπτυξη έργων εξολοκλήρου στον υπολογιστή και γ) στην ενασχόληση με τα πολυμέσα (Αντωνόπουλος & Δουκάκη, 2006). Επιπροσθέτως, στο βιβλίο Αισθητικής Αγωγής Εικαστικά Α΄ Γυμνασίου υπάρχει αυτοτελές κεφάλαιο αφιερωμένο στην τέχνη του κινούμενου σχεδίου (κεφ. 6ο), με τίτλο «Κινούμενο Σχέδιο: Εξέλιξη και λειτουργία». Στόχος του είναι οι μαθητές να μάθουν να αποτυπώνουν βασικές στάσεις της ανθρώπινης φιγούρας και να κατανοούν τη λειτουργία των κινουμένων σχεδίων (Ανούση, Ράπτης & Ροδοπούλου, 2007). Στο νέο πρόγραμμα σπουδών για το μάθημα

των Εικαστικών στην υποχρεωτική εκπαίδευση, στην ενότητα των διδακτικών παιδαγωγικών προσεγγίσεων, γίνεται αναφορά στη χρήση του διαδικτύου ως εργαλείου έρευνας και στη δημιουργία πρωτογενών έργων τέχνης μέσω ελεύθερων λογισμικών (σ. 18). Ακόμα, οι μαθητές/τριες εισάγονται στη γνώση σύγχρονων μορφών τέχνης, όπως το μάθημα για την τέχνη του βίντεο (4ο σχέδιο μαθήματος) και τον ψηφιακό προγραμματισμό (6ο σχέδιο μαθήματος) (ΥΠ.Π.Ε.Θ & Ι.Ε.Π, 2011). Συνεπώς, η ένταξη του Gif animation ως μια σύγχρονη μορφή τέχνης, εναρμονίζεται με τους στόχους και τη φιλοσοφία των προγραμμάτων σπουδών, εμπλουτίζοντας και διευρύνοντάς τα.

Στόχος της συγκεκριμένης εργασίας αποτελεί η διερεύνηση της εικαστικής και παιδαγωγικής διάστασης του Gif animation, παρουσιάζοντας στους/στις μαθητές/τριες μια νέα, σύγχρονη και διευρυμένη οπτική των εικαστικών τεχνών. Μέσω αυτής της προσθήκης, προάγεται η δημιουργία κινήτρων για την ενεργοποίηση της συμμετοχής των μαθητών/τριων, δεδομένου ότι τα Gif animation αποτελούν ένα δημοφιλές και επίκαιρο θέμα της μαζικής κουλτούρας (με τη συχνή τους χρήση στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης). Αυτό δημιουργεί ένα ελκυστικό και σύγχρονο περιβάλλον μάθησης που συνδέεται άμεσα με τα καθημερινά περιβάλλοντα των μαθητών/τριών. Η διδασκαλία που αξιοποιεί και εκμεταλλεύεται κατάλληλα τα κίνητρα της ανθρώπινης συμπεριφοράς, αποφέρει μακροχρόνια και ουσιαστικά αποτελέσματα, σε αντίθεση με τη διδασκαλία που τα παραβλέπει. Είναι καίριας σημασίας να παρέχονται καλά οργανωμένα ερεθίσματα που ενεργοποιούν τα κίνητρα των μαθητών προκαλώντας αντιδράσεις, που όχι μόνο επιτυγχάνουν συγκεκριμένους στόχους, αλλά επαναφέρουν την ισορροπία στον οργανισμό του ατόμου (Χαραλαμπόπουλος, 2001).

Τα ερωτήματα που τίθενται αφορούν την αποτελεσματική ένταξη του Gif animation στην εκπαιδευτική διαδικασία, προκειμένου να μεταφέρει στους μαθητές εικαστικές και παιδαγωγικές αξίες, ενθαρρύνοντάς τους να εξελιχθούν από απλοί καταναλωτές ψηφιακών περιεχομένων σε δημιουργούς, «μεταβαίνοντας στην απέναντι όχθη». Αυτή η διαδικασία θέτει ζητήματα σχετικά με τη διδακτική των εικαστικών τεχνών, τα οποία συνοψίζονται σε τρεις βασικούς άξονες: α) τον διδακτικό μετασχηματισμό, β) τις αντιλήψεις των μαθητών για τα εικαστικά και γ) το εκπαιδευτικό πλαίσιο (Αραπάκη, 2013).

Για τη διερεύνηση των ερωτημάτων σχεδιάστηκε πρόγραμμα σπουδών το οποίο εφαρμόστηκε στο 9ο ΕΣΠΕΡΙΝΟ ΕΠΑ.Λ. ΠΑΤΡΑΣ, στον τομέα Εφαρμοσμένων τεχνών με ειδικότητα Συντήρηση Έργων Τέχνης και Αισθητικής κατά τη σχολική χρονιά 2022-23.

2. Η εικαστική διάστασή του Gif animation

Όταν αναφερόμαστε σήμερα στις "καλές τέχνες" συνήθως εννοούμε τη ζωγραφική, δηλαδή τους πίνακες που στολίζουν τους τοίχους σπιτιών, δημόσιων κτιρίων ή μουσείων. Αυτή η καθαρά εικαστική μορφή τέχνης έχει βαθιές ρίζες και προέρχεται από ποικίλες πηγές. Από τις πρώτες προσπάθειες του ανθρώπου στην προϊστορική εποχή να αποτυπώσει ή να ζωγραφίσει εικόνες, έως την εξέλιξή της στη σύγχρονη καλλιτεχνική σκηνή, η ζωγραφική διαμορφώθηκε και καθιερώθηκε μέσα από διαδοχικά στάδια, επηρεάζοντας και επηρεαζόμενη από τις εκάστοτε κοινωνικές, πολιτισμικές και τεχνολογικές εξελίξεις (Dondis, 2002).

Η ζωγραφική ως «στατική» μορφή τέχνης, αντιμετωπίζει την έλλειψη της κίνησης. Παρόλα αυτά, η απόδοση της κίνησης υπήρξε πάντα μια πρόκληση για τους καλλιτέχνες, ξεκινώντας από την προϊστορική εποχή. Π.χ. στο σπήλαιο Chauvet (Γαλλία) η απόδοση της κίνησης αποτυπώνεται έντονα στην απεικόνιση ενός βίσωνα

με οκτώ πόδια, η οποία προκύπτει από τον συνδυασμό δύο εικόνων του ζώου σε διαφορετικές στάσεις του σώματος, δημιουργώντας έτσι την ψευδαίσθηση ότι κινείται. Το 1986 π.Χ. ανακαλύφθηκε μια αιγυπτιακή τοιχογραφία στον τάφο του Khnumhotep, που απεικονίζει με χρονολογική σειρά, στρατιώτες να εκπαιδεύονται στην τέχνη της πάλης κ.τ.λ. (Τσιάρα, 2022). Πολύ αργότερα επίσης διάφορα μοντέρνα κινήματα διερεύνησαν την έννοια της κίνησης με χαρακτηριστικό παραδείγματα τον Φουτουρισμό. Οι φουτουριστές κατέκτησαν την κίνηση, παρουσιάζοντας τις διάφορες φάσεις της στην εικονιστική επιφάνεια. Για τους φουτουριστές, η κίνηση αποτελούσε την έκφραση μιας νέας εποχής, αυτής της μηχανής, της ταχύτητας και του δυναμισμού. Αργότερα, στη δεκαετία του 1960, μια νέα γενιά καλλιτεχνών στράφηκε στην Οπτική Τέχνη (Optical Art). Η Οπτική Ζωγραφική επικεντρώθηκε στο πρόβλημα της οπτικής πρόσληψης και χρησιμοποίησε την ψευδαίσθηση για να δημιουργήσει οπτικά εφέ που έδιναν την εντύπωση της κίνησης στον θεατή (Πετρίδου & Ζιρώ, 2015). Στη ζωγραφική με τη χρήση των οπτικών στοιχείων και τη σύνθεση, η κίνηση υπονοείται μέσα από την ένταση των γραμμών, την επανάληψη ή τη ρυθμική διάταξη των στοιχείων, από το ίδιο το θέμα που απεικονίζεται κ.α. Οπότε η έννοια της απόδοσης της κίνησης στη ζωγραφική και στο σχέδιο υπήρχε πολύ πριν την εφεύρεση του φιλμ και των μεθόδων καταγραφής εικόνας. Ωστόσο, για να φτάσουμε στη δημιουργία μιας αλληλουχίας στατικών εικόνων που διαδέχονται η μία την άλλη με μεγάλη ταχύτητα και προσδίδουν την αίσθηση της κίνησης, δηλαδή στο κινούμενο σχέδιο και κατ' επέκταση στο animation, χρειάστηκε μια μακρά πορεία πειραματισμών και ανακαλύψεων. Αυτή η διαδικασία οδήγησε στην εξελιγμένη μορφή του animation που γνωρίζουμε σήμερα, που συνδυάζει νέες τεχνικές και τεχνολογικές καινοτομίες για να δημιουργήσει τη δυναμική της κινούμενης εικόνας. «Το animation είναι η εμπύχωση σταθερών εικόνων οι οποίες προβαλλόμενες στη σειρά δημιουργούν κινηματογραφική συνέχεια» (Μουρή, 2009). Ο όρος animation προέρχεται από το λατινικό «anima» που σημαίνει ψυχή ή και πνεύμα. Το ρήμα «to animate» στα αγγλικά και το «animer» στα γαλλικά, που δεν έχουν μονολεκτική αντιστοιχία στα ελληνικά, σημαίνουν ζωντανεύω και ειδικά εδώ, δίνουν ζωή και κίνηση. Το κινούμενο σχέδιο (animated cartoon) είναι ο πυρήνας εκκίνησης και η ουσία του animation, όμως animation είναι ένας καθολικός όρος που πέρα από το κινούμενο σχέδιο, ενσωματώνει και όλες τις υπάρχουσες τεχνικές μέχρι και το 3D (Βασιλειάδης, 2006). Η αναπαράσταση κίνησης εικόνας οφείλεται σε ένα βιολογικό φαινόμενο που ονομάζεται μετείκασμα. Σύμφωνα με αυτό, το οπτικό ερέθισμα που προκαλείται από ένα αντικείμενο παραμένει για λίγα δευτερόλεπτα στον αμφιβληστροειδή του ματιού, ακόμα και αφού το ερέθισμα έχει σταματήσει να προβάλλεται. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα μια σειρά εικόνων, οι οποίες εναλλάσσονται γρήγορα και με μικρές διαφορές μεταξύ τους, να ενσωματώνονται σε μια οπτική ψευδαίσθηση κίνησης (Τερζίδης, 2004). Υπάρχουν διαφορετικοί τύποι και στυλ animation όπως: Το παραδοσιακό animation, το cel animation, το stop motion, το computer animation, το animation αντικειμένων κ.α. (Alhumaidhi, 2020). Μια ωστόσο ιδιαίτερη κατηγορία animation θα μπορούσε να αποτελέσουν και τα Gifs animation.

Οι εικόνες αναπαράστασης κίνησης είναι στην ουσία μια σειρά από στατικές εικόνες που προβάλλονται η μία μετά την άλλη, δημιουργώντας την αίσθηση της κίνησης. Ένα τέτοιο αρχείο είναι το Gif. Αυτού του είδους οι εικόνες μπορούν να επαναλαμβάνονται ασταμάτητα, δίνοντας την αίσθηση ότι η κίνηση συνεχίζεται χωρίς τέλος ή να εκτελούν μερικές επαναλήψεις πριν σταματήσουν. Το κινούμενο Gif είναι ένα αρχείο που στο Graphics Interchange Format χαρακτηρίζεται ως Gif89 και περιέχει ένα και μοναδικό αρχείο που περιλαμβάνει ένα σύνολο εικόνων, που

παρουσιάζονται με συγκεκριμένη τάξη (Τερζίδης, 2004). Δεν είναι ακριβώς στατικές εικόνες όπως μια φωτογραφία, αλλά ούτε και κινούνται με την ένταση ενός βίντεο. Όταν πρόκειται για καλλιτεχνικά Gif, όπως και σε κάθε ψηφιακή μορφή τέχνης, υπάρχει μια ιδέα, μια έννοια, μια αισθητική (Kordic, 2015).

Ωστόσο, τα Gif όχι μόνο έχουν επιφέρει θεαματικές αλλαγές στον χειρισμό οπτικών πληροφοριών και μοτίβων κίνησης που φτάνουν σε ένα ευρύ κοινό, αλλά εξακολουθούν να εγείρουν πολύπλοκα ερωτήματα σχετικά με τη δημιουργία και την πατρότητα των εικόνων, τους νόμους περί πνευματικών δικαιωμάτων, τη διαδικτυακή επιμέλεια και δημιουργία. Θα ήταν λάθος να παραμερίσουμε τα κινούμενα Gif θεωρώντας τα στερούμενα καλλιτεχνικού ενδιαφέροντος απλώς και μόνο επειδή είναι πανταχού στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, λόγω της μικρής διάρκειάς τους ή επειδή πολλά Gif ξεκίνησαν ως χιουμοριστικές αναφορές στη δημοφιλή κουλτούρα. Ίσως τα κινούμενα Gif δεν έχουν ακόμη επωφεληθεί από την έρευνα των μελετητών των οπτικών σπουδών επειδή θεωρούνται περισσότερο τεχνική καινοτομία, παρά καλλιτεχνική υπόθεση. Οι μηχανές αναζήτησης Gif και οι αντίστροφες μηχανές αναζήτησης Gif γνωρίζουν ήδη σημαντική αύξηση, όμως, τα περισσότερα κινούμενα Gif παραμένουν ανώνυμα, αναρτημένα χωρίς να αναφέρεται το όνομα του δημιουργού τους ή οποιαδήποτε πληροφορία για την πηγή τους (όπως τίτλος ταινίας, όνομα σκηνοθέτη κ.λ.π.) (Hayes, 2016).

Αντιμέτωποι οι καλλιτέχνες με την εκρηκτική διάδοση των Gif ως άμεσου και ιδιαίτερα συναισθηματικού μέσου επικοινωνίας, καλλιτέχνες και σχεδιαστές το αναγνώρισαν ως ένα νέο μέσο έκφρασης. Έτσι κατάφεραν να αναβαθμίσουν τη μορφή αυτή σε νέα επίπεδα, εισάγοντας καινοτόμες χρήσεις και προοπτικές αναπτύσσοντας διάφορα είδη και στυλ. Παράδειγμα ο γραφίστας David Szakaly, γνωστός στο διαδίκτυο με το όνομα Davidope, θεωρείται ότι έχει αναδείξει το Gif ως μέσο τέχνης με έναν καινοτόμο τρόπο¹. Υπάρχουν επίσης το στυλ Gif Cinemagraphs τα οποία έγιναν διάσημα από τον γραφίστα Kevin Burg και τον φωτογράφο Jamie Beck. Αυτά τα Gif διαθέτουν μια στατική εικόνα ως το επίκεντρο του έργου τέχνης και μια κινούμενη λεπτομέρεια ή δύο για να ζωντανέψει τη σκηνή². Επίσης υπάρχουν τα Gif Stereograms τα οποία χρησιμοποιούν τις αρχές της τρισδιάστατης απεικόνισης για να δημιουργήσουν την ψευδαίσθηση του βάθους κ.α. Ακόμα, ορισμένα έργα εκτίθενται με τη μορφή φυσικών φακοειδών τυπωμένων εικόνων. Παράδειγμα οι σχεδιαστές ο Sha Hwang και η Rachel Binx οι οποίοι χρησιμοποιούν φακοειδές φιλμ για την εκτύπωση των Gif (MsCormick, 2013).

Η έντονη ενασχόληση των καλλιτεχνών με τη χρήση των Gif ως πλήρη καλλιτεχνικά μέσα έχει προσελκύσει το ενδιαφέρον θεσμικών φορέων, όπως το Μουσείο Κινούμενης Εικόνας. Ως αποτέλεσμα, το μουσείο έχει φιλοξενήσει μερικές εκθέσεις γύρω από τα Gifs, με την τελευταία από αυτές να έχει τίτλο "We Tripped El Hadji Diouf: The Story of a Photoshop Thread" κ.α. (Sorescu, 2016). Τα GIF animation έχουν εκτεθεί σε γκαλερί και φεστιβάλ σε όλο τον κόσμο, ενώ έχουν χρησιμοποιηθεί από καλλιτέχνες και ακτιβιστές για να δημιουργήσουν πολιτικά σχόλια και οπτικές παρεμβάσεις μετατρέποντάς το σε ένα εργαλείο κοινωνικής δράσης (Chung, 2015).

3.Η παιδαγωγική διάστασή του gif animation.

Η μετάβαση από την παθητική κατανάλωση Gif animation στην απόκριση αυτών και τη δημιουργία τους, αποτελεί μια δυναμική παιδαγωγική διαδικασία που συνδέεται με τη δημιουργικότητα και την διαθεματική μάθηση, τον οπτικό γραμματισμό και τη συμμετοχή στον ψηφιακό πολιτισμό. Τα Gif δεν είναι μόνο διασκεδαστικά οπτικά σύμβολα, αλλά κι ένας τρόπος έκφρασης, αφήγησης και πολιτιστικής παρέμβασης.

3.1. Δημιουργικότητα και διαθεματική μάθηση: Η οπτική εκπαίδευση δεν περιορίζεται μόνο στη μελέτη των μεγάλων δημιουργών και στην ανάλυση σημαντικών έργων τους αποκλειστικά από τη σκοπιά του θεατή-καταναλωτή. Αφού τα παιδιά αποκτήσουν γνώση για τις μεθόδους και τις τεχνικές παραγωγής εικόνας, στη συνέχεια αναλαμβάνουν και τα ίδια το ρόλο του παραγωγού (Θεοδωρίδης, 2002). Οι μαθητές συχνά καταναλώνουν Gif χωρίς να αναρωτιούνται για το πώς κατασκευάζονται, ποια είναι η αισθητική τους και ποια μηνύματα επικοινωνούν. Η παραγωγή ωστόσο τέτοιων αρχείων απαιτεί συνειδητή σκέψη για θέματα αισθητικής και σύνθεσης (ρυθμός, κινούμενα μοτίβα, χρώμα κ.α.), μηνυμάτων που μεταδίδουν (χιουμοριστικό, πολιτικό, αφηγηματικό) καθώς και το πλαίσιο χρήσης τους (πώς αλλάζει η σημασία ενός Gif ανάλογα με το πού αναρτάται, ποια στιγμή με ποιον τρόπο κ.α.). Μέσα από αυτή τη διαδικασία, οι μαθητές δεν είναι απλοί χρήστες που αναπαράγουν έτοιμο περιεχόμενο, αλλά δημιουργοί που πειραματίζονται με την εικόνα, την κίνηση και το αφήγημα που μεταδίδουν. Η τεχνολογία πλέον έχει προκαλέσει σημαντικές αλλαγές στον τομέα της τέχνης, δίνοντας τη δυνατότητα για την ανάπτυξη νέων εργαλείων που βασίζονται στις τεχνολογίες της πληροφορίας. Μέσα όπως η τηλεόραση και οι υπολογιστές, χρησιμοποιούνται όλο και περισσότερο ως εργαλεία δημιουργίας κι έκφρασης πρωτοποριακών έργων τέχνης. Εμφανίζονται νέοι όροι όπως computer art, internet art, multimedia art, animation κ.ά. οι οποίοι είτε αυτόνομα, είτε σε συνδυασμό με παραδοσιακές τεχνικές, έχουν καθιερωθεί και αναδεικνύει τη θέση τους στον καλλιτεχνικό κόσμο (Δεληγιάννης, 2006). Η ενσωμάτωση ωστόσο του Gif animation συνθέτει διάφορους τομείς, όπως τέχνη, τεχνολογία και επικοινωνία προάγοντας μια πιο ολοκληρωμένη μαθησιακή εμπειρία. Συνδυάζει την εικαστική έκφραση με τις ψηφιακές δεξιότητες εισάγοντας τους/τις μαθητές/τριες σε βασικές έννοιες του ψηφιακού σχεδιασμού και της επεξεργασίας εικόνας, ενισχύοντας τις τεχνολογικές τους ικανότητες.

3.2. Ανατροφοδότηση του κριτικού οπτικού γραμματισμού: Ο οπτικοακουστικός γραμματισμός έλκει ολοένα και περισσότερο την προσοχή της εκπαιδευτικής κοινότητας, η οποία επιλέγει να επικεντρωθεί στα πολυτροπικά κείμενα, στη γλώσσα της εικόνας και στην αντίληψή της, καθώς και σε άλλα συναφή θέματα (Κωνσταντινίδου-Σέμογλου, 2005). Η Διεθνής Εταιρεία Οπτικού Γραμματισμού (International Visual Literacy Association) ορίζει τον οπτικό γραμματισμό ως «ένα διασυνδεδεμένο σύνολο πρακτικών, συνηθειών και αξιών για τη συμμετοχή στην οπτική κουλτούρα που μπορεί να αναπτυχθεί μέσω κριτικής, ηθικής, στοχαστικής και δημιουργικής ενασχόλησης με τα οπτικά μέσα» (από το βιβλίο: *Unframing the Visual: Visual Literacy Pedagogy in Academic Libraries and Information*). Πρόκειται για την ικανότητα να αποκωδικοποιούμε και να ερμηνεύουμε τα οπτικά μηνύματα που συναντάμε γύρω μας, καθώς και να έχουμε τη δυνατότητα να κωδικοποιούμε και να δημιουργούμε οπτικές επικοινωνίες (Ανγκερίνου, 2009). Στο σχολικό περιβάλλον, ο οπτικός γραμματισμός διαμορφώνει τρεις ρόλους για τον μαθητή: τον μαθητή-θεατή (καταναλωτή), τον μαθητή-κριτικό και τον μαθητή-παραγωγό εικόνας (Γρόσδος, 2009). Οπότε σε μια εποχή που χαρακτηρίζεται ως «πολιτισμός της εικόνας», η ανάγκη για επαφή με τις εικαστικές τέχνες είναι πιο επιτακτική από ποτέ. Η καθημερινή έκθεση σε εικόνες από το κινηματογράφο, την τηλεόραση και το video, δείχνει πως οι εικαστικές τέχνες επηρεάζουν όλο και περισσότερο τη ζωή μας. Αυτή η κυριαρχία των εικόνων έχει οδηγήσει σε υποχώρηση των άλλων τεχνών, ιδιαίτερα του λόγου (Χρήστου, 1987). Ως δημοφιλές εργαλείο στο διαδίκτυο, το Gif μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ανάλυση της οπτικής κουλτούρας και των συμβολισμών που κυριαρχούν στα social media. Ενθαρρύνει τη δημιουργικότητα και τη συμμετοχή των μαθητών, αναπτύσσοντας τον κριτικό ψηφιακό γραμματισμό, αναλύοντας και

παράγοντας περιεχόμενο αντί να το καταναλώνουν μηχανικά. Είναι καιρός να προετοιμαστεί ο μελλοντικός πολίτης για να προσαρμοστεί στο εικονικό του περιβάλλον, να προετοιμαστεί για να αμφισβητήσει την εικόνα, όπως αμφισβητεί το κείμενο. Οι εικόνες διαλέγουν και δανείζονται διάφορα κανάλια για να φτάσουν σε μας όπως την τηλεόραση, τον κινηματογράφο, τον τύπο κ.τ.λ τα οποία αποτελούν μέρος πλέον της κοινωνικής ζωής. Το να μελετήσει κανείς αυτά τα μέσα σημαίνει ότι προετοιμάζει το παιδί για τη ζωή (Ασλανίδου, 1998).

3.3. Συμμετοχή στον ψηφιακό πολιτισμό: Η διαδικασία δημιουργίας ενός έργου τέχνης περιλαμβάνει δύο βασικές φάσεις. Στην πρώτη φάση, ο καλλιτέχνης εργάζεται πάνω στο έργο του, από τη στιγμή που ξεκινάει τη δημιουργία του έως την ολοκλήρωσή του. Στη δεύτερη φάση, μετά την ολοκλήρωσή του, το έργο αποκτά αυτονομία και παραδίδεται στην κοινωνία, με σκοπό να συμβάλει θετικά στη ζωή εκείνων που θα το ανακαλύψουν και θα το βιώσουν (Πελεγρίνης, 2013). Έτσι και τα Gif animation έργα μετά την ολοκλήρωσή τους παραδίδονται και κοινοποιούνται στο διαδίκτυο και γίνονται μέρος ενός μεγαλύτερου διαλόγου. Το διαδίκτυο έχει επιφέρει σημαντικές αλλαγές σε πολλούς τομείς, όπως στη γνώση, στην εκπαίδευση, την εργασία κ.α. Όμως, η πιο θεαματική μεταβολή παρουσιάστηκε στο πεδίο της επικοινωνίας. Έχει εξελιχθεί σε έναν χώρο όπου η αυτοέκφραση ανθίζει και οι χρήστες παράγουν το δικό τους περιεχόμενο. Μέσα από πλατφόρμες όπως το YouTube μοιράζονται ερασιτεχνικά βίντεο, δημοσιεύουν μουσικές δημιουργίες στο MySpace, συμμετέχουν στη συγγραφή συνεργατικών εγκυκλοπαιδειών όπως η Wikipedia ή εκφράζουν τις απόψεις τους μέσα από blogs και άλλες παρόμοιες πλατφόρμες (Βασιλάκος, 2015). Ακόμα, πολλοί χρήστες του διαδικτύου είναι πλέον εξοικειωμένοι με την δημοφιλή των κινούμενων εικόνων Gif. Αυτές οι αθόρυβες κινούμενες εικόνες αποτελούνται από σύντομες ακολουθίες κίνησης, γνωστές ως «βρόχοι», οι οποίες συνήθως προέρχονται από τον κλασικό κινηματογράφο ή τη δημοφιλή κουλτούρα, αν και υπάρχουν και πολλές πρωτότυπες δημιουργίες ή αποσπάσματα από ιδιωτικά βίντεο. Τα Gif αναπαράγονται συνεχώς σε αέναο βρόχο δημιουργώντας μια σχεδόν υπνωτική αίσθηση, καθιστώντας δύσκολο να εντοπιστεί μια γραμμική εξέλιξη ή το σημείο εκκίνησης και τερματισμού της κίνησης (Hayes, 2016). Η πανταχού παρουσία του Gif και η ευκολία πρόσβασης σε αυτό από τις μάζες στη σύγχρονη κοινωνία έχουν οδηγήσει στην ανάπτυξη ενός τομέα δημιουργικών επαγγελματιών, για τους οποίους αποτελεί το κύριο μέσο έκφρασης και ενδεχομένως την πιο αλληλεπιδραστική από όλες τις δημιουργικές μορφές (Brewer, 2022). Εντοπίζονται σε ένα ευρύ φάσμα διαδικτυακών τοποθεσιών, ευδοκιμούν στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ενώ οι διαδικτυακές πλατφόρμες που είναι αφιερωμένες στη διευκόλυνση της δημιουργίας τους και στην παροχή ηλεκτρονικών γκαλερί προβολής είναι επίσης άφθονες⁹ (Hayes, 2016).

Το διαδίκτυο προσφέρει έναν ανοιχτό χώρο για την παραγωγή, ανταλλαγή και μελέτη Gif αρχείων, καθιστώντας το ένα σημαντικό μέσο οπτικής επικοινωνίας και πολιτισμικής εκδήλωσης. Είναι ένα δημοκρατικό μέσο έκφρασης που χρησιμοποιείται στα social media, στις διαδικτυακές κοινότητες κ.α. Η δημιουργία λοιπόν Gif, καθώς δεν απαιτεί πολύπλοκα λογισμικά, δίνει στους/στις μαθητές/τριες τη δυνατότητα να συμμετάσχουν ενεργά στον σύγχρονο πολιτισμό, μετατρέποντας το διαδίκτυο σε πεδίο δημιουργίας και όχι απλής κατανάλωσης.

4. Παρουσίαση προγράμματος

Το animation είναι μια αυτόνομη μορφή τέχνης που συνδυάζει οπτικές, ακουστικές και λεκτικές τέχνες. Προσφέρει στους δημιουργούς ποικιλία εργαλείων και πηγών έμπνευσης, με τη ζωγραφική και τη λογοτεχνία να διαδραματίζουν καθοριστικό ρόλο

στη μορφή και το περιεχόμενό του (Γκωλέκα, 2015). Στο πρόγραμμα σπουδών που προτείνεται, ενσωματώνει και συνδυάζει την πρακτική του Gif painting animation αναπτύσσοντας τεχνικές frame-by-frame animation με την τέχνη της ζωγραφικής.

4.1. Σε ποιους απευθύνεται

Το πρόγραμμα απευθύνεται τόσο σε ενήλικες μαθητές όσο και σε εφήβους. Στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση (γυμνάσιο και λύκειο), οι απαιτήσεις για την αισθητική αγωγή διαφέρουν από αυτές της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. Στη συγκεκριμένη φάση το παιδί ή έφηβος δεν εισάγεται απλώς στην αισθητική παιδεία, αλλά η διδασκαλία της τέχνης αποκτά πιο αναλυτική, συστηματική και επιστημονική προσέγγιση, καλύπτοντας διάφορες μορφές τέχνης. Υπάρχουν εξειδικευμένα μαθήματα που απαιτούν γνώσεις ιστορίας, τεχνικών και μέσων, καθώς και ικανότητες παρατήρησης του περιβάλλοντος. Συμπεραίνουμε ότι ο ρόλος του εκπαιδευτικού γίνεται ακόμη πιο κρίσιμος και αναγκαίος (Αντωνοπούλου, 1999, σ.90). Όπως αναφέρει η Charman (1993, σ. 230) «Όλες οι όψεις της διδασκαλίας της τέχνης στους εφήβους θα πρέπει να βασίζονται σε σαφή σχέση μεταξύ της ανάπτυξης του μαθητή και των τρόπων, με τους οποίους προσεγγίζουν οι ενήλικοι καλλιτέχνες το θέμα τους».

4.2. Επιδιωκόμενα αποτελέσματα

Όταν θα έχουν ολοκληρώσει την εκπαίδευση τους οι μαθητές/τριες θα είναι σε θέση να:

1. Ερμηνεύουν και να κρίνουν έργα Gif animation.
2. Παράγουν εικαστικό έργο Gif animation.
3. Αναγνωρίσουν την τέχνη του Gif animation ως μια σημαντική μορφή στο χώρο των επιτευγμάτων του ανθρώπινου πολιτισμού.
4. Συσχετίζουν τον κοινωνικό ρόλο με τον αντίκτυπο της τέχνης του Gif animation.

4.3. Διδακτικές ενότητες

Το πρόγραμμα αποτελείται από τρεις (3) Διδακτικές Ενότητες (ΔΕ), συνδεδεμένες άρρηκτα μεταξύ τους που περιλαμβάνουν σειρά Διδακτικών Δραστηριοτήτων (ΔΔ) διαβαθμιζόμενης πολυπλοκότητας και δυσκολίας.

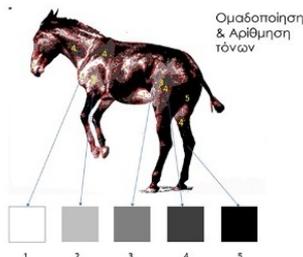
Το Gif painting animation αποτελείται από μια σειρά κινούμενων εικόνων οι οποίες, με τον κατάλληλο σχεδιασμό, μπορούν να αξιοποιηθούν σε ομαδικό επίπεδο, προάγοντας τη συνεργασία μέσω της συνδημιουργίας ενός ενιαίου ομαδικού εικαστικού έργου. Η αυξανόμενη έμφαση στη συνεργατική μάθηση τα τελευταία χρόνια απορρέει από διάφορους λόγους, με τον πιο σημαντικό να είναι ιδεολογικός: η συνεργασία είναι θεμελιώδης για την επιβίωση του ανθρώπου και του πλανήτη. Αν και αυτή η διάσταση μπορεί να φαίνεται απομακρυσμένη, υπάρχουν εξίσου ισχυροί και πιο άμεσοι λόγοι. Για παράδειγμα, η δημοκρατία δεν μπορεί να λειτουργήσει χωρίς συνεργασία, ενώ η πολιτική και οικονομική επιβίωση εξαρτώνται επίσης από αυτήν. Σε πιο πρακτικό επίπεδο, η συνεργατική μάθηση επιτρέπει μεγαλύτερη ανεξαρτησία του μαθητή από τον δάσκαλο, ενώ ταυτόχρονα υποστηρίζει την ένταξη μαθητών με ειδικές ανάγκες ή μαθησιακές ιδιαιτερότητες, προάγοντας τη συμπερίληψη και συμβάλλοντας στην υπέρβαση στερεοτύπων και προκαταλήψεων, ειδικά απέναντι σε μαθητές με διαφορετικό πολιτισμικό υπόβαθρο (Καψάλης & Νημά, 2021). Η συνεργατική μορφή διδασκαλίας που προτάσσει τον σχεδιασμό των νέων προγραμμάτων σπουδών των εικαστικών, βρίσκει κατάλληλο πεδίο εφαρμογής στο μάθημα των εικαστικών. Μέσω της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας αναπτύσσεται η ολόπλευρη ανάπτυξη του ατόμου, ενώ δημιουργεί σε ατομικό

επίπεδο, ταυτόχρονα συμβάλλει και στην κοινωνική διάσταση της μάθησης. Οι μαθητές μπορούν να χωριστούν σε ομάδες, να μοιράσουν τις αρμοδιότητες μεταξύ τους και να συνεργαστούν για την εκτέλεση του έργου, αναπτύσσοντας τις δεξιότητες συνεργασίας όχι μόνο στην έρευνα του θέματος, αλλά και στη συνδημιουργία ενός ενιαίου ομαδικού εικαστικού έργου (ΥΠ.Π.Ε.Θ & Ι.Ε.Π, 2011). Με αυτό το πνεύμα της συνδημιουργίας ενός ενιαίου ομαδικού εικαστικού έργου αναπτύσσουν οι μαθητές και στις 3^{ης} ΔΕ τα έργα τους.

1η ΔΕ: Gif Painting Animation1

α) Περιγραφή: Σε αυτήν την ενότητα εισάγονται δύο μορφολογικά εικαστικά στοιχεία: Κίνηση και φως. Μορφές τέχνης αποτελούν η φωτογραφία, το σχέδιο και το Gif animation. Στόχος αποτελεί η σύνδεση των παραδοσιακών τεχνών με τις ψηφιακές τεχνολογίες, ενώ ταυτόχρονα αποτελεί και προετοιμασία για την ομαλή εισαγωγή στη 2η Διδακτική Ενότητα. Μορφή διδασκαλίας: Συνεργατική διδασκαλία και διάλεξη. Η διάλεξη αποτελεί τη συνηθέστερη μορφή διδασκαλίας και χρησιμοποιείται ευρέως από τους δασκάλους, συχνά για μεγάλα χρονικά διαστήματα κατά τη διάρκεια των μαθημάτων. Όταν όμως η διάλεξη είναι σύντομη και γεμάτη ενθουσιασμό, καταφέρνει να προσελκύσει το ενδιαφέρον των μαθητών ενισχύοντας τη συμμετοχή τους και ενεργοποιώντας τη σκέψη τους. Αυτό οδηγεί σε βελτίωση των μαθησιακών αποτελεσμάτων και ενδυναμώνει τη διαδικασία της μάθησης (Καψάλης & Νημά, 2021).

β) Εφαρμογή: 1η ΔΔ (Εισαγωγή στο Gif animation): Έχει στόχο την εισαγωγή του μαθητή στην τέχνη του Gif animation. Παρουσιάζεται η ιστορία του και αναλύονται παραδείγματα. **2η ΔΔ (Εισαγωγή στο Animation):** Έχει στόχο την εισαγωγή του μαθητή στην τέχνη του Animation. Από μια σύντομη ιστορία του γίνεται εστίαση στον φωτογράφο Eadweard Muybridge, γνωστός για την πρωτοποριακή εργασία του και ανακάλυψη σχετικά με τον τρόπο ανάλυσης και σύνθεσης της κίνησης μέσω της κάμερας (Honor & Fleming, 1998). **3η ΔΔ (Τεχνικές σχεδίασης & επιζωγράφισης):** Έχει στόχο την εκμάθηση τεχνικών σχεδίου και την ομαλή μετάβαση από την ασπρόμαυρη ζωγραφική, στη ζωγραφική με χρώμα. Αναφέρονται τεχνικές αναπαραγωγής σχεδίου και φωτορεαλιστικών τεχνικών. Σύνδεση με το καλλιτεχνικό κίνημα του Υπερρεαλισμού που αναπτύχθηκε την δεκαετία του 1970 στις Η.Π.Α. και στη Δυτική Ευρώπη, με κύριο χαρακτηριστικό του την τάση προς μια ακραία και απόλυτη αληθοφάνεια, με κύρια μέθοδο στη ζωγραφική την άμεση αντιγραφή φωτογραφιών (Φωτο-ρεαλισμός) (Ρηντ, 1986). Αναφορά στον καλλιτέχνη φωτορεαλιστή Chuck Close. Εξετάζοντας από πολύ κοντά μια οποιαδήποτε φωτογραφία γίνεται φανερό ότι αποτελείται από ένα συνδυασμό περίπλοκων αφηρημένων σχημάτων. Στις ασπρόμαυρες φωτογραφίες αυτά ορίζονται από τις μεταβολές τόνων του γκρι (Τονική κλίμακα), ενώ στις έγχρωμες από τις μεταβολές των αποχρώσεων (Πόρτερ & Γκούντμαν, 1982). Δημιουργούνται μονοχρωματικά ασπρόμαυρα έργα με θέμα τις κινητικές μελέτες του Muybridge ακολουθώντας την επισήμανση αυτών των σχημάτων, με τη σχολαστική μεταφορά τους σε γραμμική μορφή πάνω στη σχεδιαστική επιφάνεια. Κατόπιν επιζωγραφίζουν το σχέδιο, με την καθορισμένη παλέτα (ασπρόμαυρη ζωγραφική) και τη μέθοδο του συστήματος της αρίθμησης των χρωμάτων (εικ.1).



Εικ. 1. Σχηματική οργάνωση και αρίθμηση των γκριζών.

4η ΔΔ (δημιουργία Gif): Έχει στόχο τη δημιουργία ομαδικού ασπρόμαυρου Gif animation με την υποστήριξη ψηφιακών εργαλείων. Πλέον πληθώρα ψηφιακών εφαρμογών έχει αναπτυχθεί με στόχο την υποστήριξη της καλλιτεχνικής δημιουργίας όπως η ζωγραφική, η γλυπτική, η φωτογραφία, ο κινηματογράφος και η μουσική (Δεληγιάννης, 2006). Το έργο ολοκληρώνεται με τη βοήθεια λογισμικών επεξεργασίας βίντεο, το λογισμικό Windows Movie Maker αλλά και online εργαλεία όπως το Ezgif, το Imgflip κ.α. Το Windows Movie Maker επιτρέπει την επεξεργασία στατικής και κινούμενης εικόνας, προωθεί την ανάπτυξη της βιντεοτέχνης και εξυπηρετεί άμεσα στόχους των εικαστικών τεχνών. Αποτελεί ένα «φιλικό» λογισμικό και περιλαμβάνει οικείες λειτουργίες χρήσης σε άτομα που ήδη κάνουν χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών (Παύλου, 2012). Κατόπιν γίνεται αναφορά στους καλλιτέχνες Scott Hutchison, ο οποίος δημιουργεί κινούμενα σχέδια από κάρβουνο, μελάνι, λαδομπογιές κ.α. και στην καλλιτέχνη Lauren Gregory, η οποία ανέπτυξε μια τεχνική κίνησης stop-motion με ελαιοχρώματα δημιουργώντας τα Gifs Painting.

5η ΔΔ (Παρουσίαση και Αξιολόγηση έργου): Στόχος αποτελεί η τελική παρουσίαση και αξιολόγηση των έργων με τη χρήση σταθερών εργαλείων αξιολόγησης. Οι αναλυτικοί κατάλογοι (rubrics) προσδιορίζουν τα κριτήρια για μια εργασία και το αποτέλεσμα αυτής. Μέσω αυτών των καταλόγων ο εκπαιδευτικός μπορεί να προσδιορίσει ακριβώς τη «βαθμολογία» των μαθητών γι' αυτά που έπρεπε να έχουν ή έχουν κάνει για την εργασία. Πιο συγκεκριμένα, οι λίστες αυτές προσδιορίζουν το επίπεδο της δραστηριοποίησης και της ποιότητας σε σχέση με κάποια προκαθορισμένα επίπεδα. Η ρουμπρίκα ανήκει στη κατηγορία των ποιοτικών μεθόδων αξιολόγησης και αποτελεί ένα από τα πιο δυναμικά και αποτελεσματικά εργαλεία αξιολόγησης της επίδοσης των εκπαιδευόμενων σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης (Στύλα & Μιχαλοπούλου 2014).

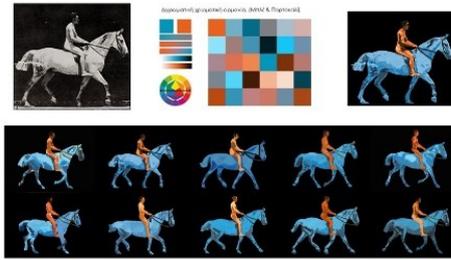
Αξιολογούνται η Σχεδίαση, η Φωτοσκίαση, το Προσωπικό Ύψος και η Απόδοση της Κίνησης (Πιν. 1). Τέλος, τα ολοκληρωμένα Gif έργα προωθούνται και ανεβαίνουν σε διάφορες πλατφόρμες και μέσα κοινωνικής δικτύωσης⁵.

2η ΔΕ. Τίτλος: Gif Painting Animation2

α)Περιγραφή: Εισαγωγή ενός ακόμα μορφολογικού εικαστικού στοιχείου, του χρώματος. Μορφές τέχνης αποτελούν οι παραπάνω (1ΔΕ). Στόχος είναι η σύνδεση των παραδοσιακών τεχνών με τις ψηφιακές τεχνολογίες, ενώ ταυτόχρονα αποτελεί και προετοιμασία για την ομαλή εισαγωγή στη 2η διδακτική ενότητα. **Μορφή διδασκαλίας:** Συνεργατική και ερωτηματικές μορφές διδασκαλίας. Για τη ενίσχυση της συμμετοχής των μαθητών και την ανάπτυξη αποκλίνουσας σκέψης, ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιώντας την ερωτηματική μέθοδο διδασκαλίας, οργανώνει το περιεχόμενο του μαθήματος, θέτει το θέμα και το παρουσιάζει προς συζήτηση με τους μαθητές. Τους ενθαρρύνει να σκεφτούν και να απαντήσουν, αντιδρώντας στις απαντήσεις τους. Η πρόκληση ενισχύεται κυρίως μέσω ερωτήσεων, οι οποίες

λειτουργούν ως ερεθίσματα για να κινητοποιήσουν τους μαθητές και να τους εντάξουν ενεργά στη διαδικασία της μάθησης. Οι ερωτήσεις μπορούν να περιορίσουν ή να διευρύνουν τη σκέψη και να οδηγήσουν στην αναζήτηση της μιας και μοναδικής σωστής λύσης ανάμεσα σε πολλές άλλες ή μπορεί να οδηγήσουν τη σκέψη σε ανάπτυξη. Έχουμε λοιπόν ερωτήσεις οι οποίες δραστηριοποιούν τη συγκλίνουσα και την αποκλίνουσα σκέψη για την απάντησή τους (Καψάλης & Νημά, 2021). Σύμφωνα λοιπόν με αυτήν την μορφή διδασκαλίας, η εικαστική γνώση αποδομείται από τον εκπαιδευτικό σε ερωτήσεις ανοιχτού ή κλειστού τύπου προς τους μαθητές στην αναζήτηση αισθητικών λύσεων οι οποίες ωστόσο συμβαδίζουν με τη εικαστική γλώσσα.

β) Εφαρμογή: 1.ΔΔ. (Εισαγωγή στην χρωματολογία): Έχει στόχο να εισάγει τον μαθητή στη χρωματολογία και στη δημιουργία έγχρωμου Gif. Διδάσκεται η θεωρία του χρώματος, οι ιδιότητες, οι χρωματικές αρμονίες και οι αντιθέσεις από τις μελέτες του Γιοχάννες Ιτεν. Δημιουργούνται έγχρωμα έργα (μέσω διαλογικής συζήτησης αποφασίζεται η χρωματική παλέτα) από τις κινητικές μελέτες του Muybridge (εικ.2), περατώνοντας ένα ομαδικό Gif animation αρχείο ακολουθώντας τη διαδικασία που αναπτύχθηκε στη 1η ΔΕ.



Εικ. 2. Μετάφραση ασπρόμαυρου θέματος σε έγχρωμο, από τις κινητικές μελέτες του Muybridge.

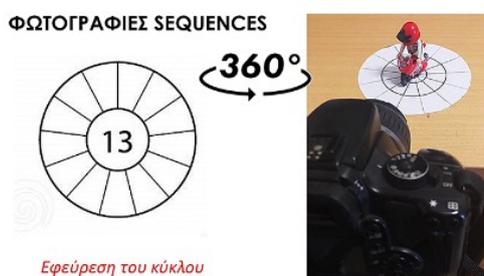
2.ΔΔ. (Παρουσίαση και αξιολόγηση έργου): Αξιολογούνται επιπρόσθετα η Χρωματική Απόδοση και η Ιδέα/ Μήνυμα (Πιν. 1). Τέλος τα έργα προωθούνται και ανεβαίνουν σε διάφορες πλατφόρμες και μέσα κοινωνικής δικτύωσης⁶.

3η ΔΕ. Gif Painting Animation³

α) Περιγραφή: Σε αυτήν την ενότητα εισάγεται η διαδικασία του σχεδιασμού μιας ιδέας. Ο σχεδιασμός αποτελεί την πλέον ουσιαστική διαδικασία στην οργάνωση και υλοποίηση του σχεδιαστικού έργου που προορίζεται να λειτουργήσει ως οπτική επικοινωνία. Ο σχεδιασμός περιλαμβάνει και το στάδιο της εκτέλεσης του έργου η οποία δεν αποτελεί μία τυπική διαδικασία, αλλά εξίσου σημαντική με όσα προηγούνται αυτής (Χατζηθεοδώρου, 2019). Ως στόχο έχει τη δημιουργία πρωτότυπου εικαστικού έργου Gif animation μέσω της διαδικασίας του σχεδιασμού μια ιδέας. Μορφή διδασκαλίας: Συνεργατική μορφή διδασκαλίας και ελεύθερος διάλογος. Μέσω του διαλόγου ο εκπαιδευτικός δίνει την ευκαιρία στους μαθητές να αναπτύξουν συλλογισμό, να συμμετάσχουν σε συζητήσεις και να αναλύσουν το θέμα. Με αυτόν τον τρόπο τους βοηθά να κινητοποιηθούν στην τάξη, να εξετάσουν κριτικά το θέμα που εξετάζεται και να υποστηρίξουν τις απόψεις τους με επιχειρήματα αξιοποιώντας τον ανοιχτό διάλογο (Χατζηδήμου, 2012). Η συμμετοχή του μαθητή ξεκινά από την απλή απάντηση στις ερωτήσεις του δασκάλου και φτάνει μέχρι τις πιο σύνθετες μορφές συνεργασίας μέσα από τον διάλογο. Γι' αυτό η διαδικασία συχνά εξελίσσεται σε μια δυναμική συζήτηση. Οποιοσ επιθυμεί να διδάξει μέσω του διαλόγου δεν πρέπει να νιώθει ανώτερος από

τους υπόλοιπους συμμετέχοντες, ούτε να εστιάζει μόνο στη διδασκαλία. Αντίθετα, πρέπει να προσεγγίζει τη γνώση με ταπεινότητα, όπως ο Σωκράτης, αναζητώντας την αλήθεια μέσα από τη συζήτηση (Καυάλης & Νημά, 2021).

β) Εφαρμογή: 1η ΔΔ (Ανάλυση σχεδιαστικής ιδέας): Έχει στόχο να εισάγει τον/την μαθητή/τρια στην έννοια της ιδέας και του περιεχομένου των εικαστικών έργων. Αναλύεται η ιδέα που χρειάζεται να προβληθεί, καθώς και οι ομάδες ανθρώπων που απευθύνεται. Μέσω συλλογικών, διερευνητικών και διαλογικών διαδικασιών επιλέχθηκε το θέμα, το οποίο αφορούσε την οδική ασφάλεια και συγκεκριμένα το κράνος. Το αντικείμενο προέκυψε από το γεγονός ότι οι ανήλικοι μαθητές οι οποίοι οδηγούν δίκυκλο, συνήθως δεν φορούν κράνος, ενώ το πρόβλημα των τροχαίων ατυχημάτων με θύματα παιδιά έχει ανησυχητικές διαστάσεις σε παγκόσμιο επίπεδο, όπου καταγράφονται 300.000 θάνατοι παιδιών ετησίως (Ντεμογιάννη, 2018). Για τη μορφοποίηση της ιδέας και την οπτική έκφρασή της επιλέχθηκε ο χαρακτήρας Playmobil. Αναφορά στην εικαστική χρήση των χαρακτήρων Playmobil στον Γάλλο ζωγράφο τον Pierre - Adrien Sollier, ο οποίος αναδημιουργεί διάσημα έργα τέχνης αντικαθιστώντας τους χαρακτήρες με φιγούρες playmobil. Κατόπιν συλλογικών διαλογικών διαδικασιών επιλέχθηκε μια κόκκινη μοτοσυκλέτα, με αναβάτη με λευκή στολή και κόκκινο κράνος. Το έργο φέρει τίτλο “Drifting” και μεταφέρει το μήνυμα της οδικής ασφάλεια με τη χρήση του κράνους ενώ απευθύνεται κυρίως σε νεανικό κοινό. **2η ΔΔ:** (Ανάπτυξη της σχεδιαστικής ιδέας): Στόχο έχει την επεξεργασία της ιδέας. Αναπτύσσεται η σχεδιαστική ιδέα με φωτογραφίες 360° (πλήρη περιστροφή), με φωτογραφική μηχανή. Κατόπιν επινοήθηκε η εκπαιδευτική Τεχνική του Κύκλου (TK), η οποία έδωσε λύση στο πρόβλημα της ομαδικής συμμετοχής. Αναπτύσσεται ένας κύκλος από χαρτί με υποδιαιρέσεις ανάλογες κάθε φορά με τον αριθμό των μαθητών της τάξης, οπότε και των λήψεων της περιστροφής (εικ. 3).



Εικ. 3. Επινοήση της Τεχνικής του Κύκλου (TK).

4η ΔΔ (Αξιολόγηση φωτογραφιών): Έχει στόχο την επεξεργασία και προετοιμασία των φωτογραφιών καταλήγοντας στην πιο περιεκτική μορφή. Χρήση λογισμικών επεξεργασίας εικόνας, όπως Photoshop, Paint κ.α. Οι μαθητές με τη χρήση λογισμικών επεξεργασίας εικόνας χρησιμοποιούν διάφορα εργαλεία και πραγματοποιούν ενέργειες όπως καθαρισμός φόντου σε λευκό χρώμα, σχηματοποίηση εικόνας με τη χρήση φίλτρων κ.α. **5η ΔΔ** Παρουσιάζονται τα τελικά έργα, εκτυπώνονται σε ασπρόμαυρες φωτοτυπίες μεγέθους Α3 και κατόπιν ακολουθείται η διαδικασία που αναπτύχθηκε στη 1η και 3η ΔΕ. **6η ΔΔ (Παρουσίαση και Αξιολόγηση έργου):** Αξιολογούνται η Σχεδίαση, η Χρωματική Παλέτα, το Προσωπικό Ύψος, η Απόδοση της Κίνησης και η Ιδέα/ Μήνυμα (Πιν. 1). Τέλος τα έργα προωθούνται και ανεβαίνουν σε διάφορες πλατφόρμες και μέσα κοινωνικής δικτύωσης⁷.

5. Αποτίμηση του προγράμματος

Το πρόγραμμα υλοποιήθηκε στο 9^ο ΕΣΠΕΡΙΝΟ ΕΠΑ.Λ. & 1^ο Ε.Κ. Πάτρας στον τομέα Εφαρμοσμένων Τεχνών, με ειδικότητα τη Συντήρηση Έργων Τέχνης και Αισθητικής Αποκατάστασης στη Γ' Λυκείου κατά το Σχολικό έτος 2022-23. Διήρκεσε περίπου 6 μήνες με συμμετοχή 12 ενήλικων μαθητών. Ένα μεγάλο μέρος εφαρμόστηκε στο εργαστηριακό μάθημα «Αντίγραφο - Αισθητική Αποκατάσταση» για 4 διδακτικές ώρες κάθε εβδομάδα, στις ενότητες Χρωματολογία και Ζωγραφικό αντίγραφο κι ένα άλλο μέρος στα πλαίσια Εκπαιδευτικού Προγράμματος Σχολικών Δραστηριοτήτων (Πολιτιστικό πρόγραμμα) με ώρες εκτός ωρολογίου προγράμματος. Όπως αναφέρει η Chapman (1993, σ. 378): «Είτε θεωρούμε το πρόγραμμα ως ένα γραπτό σχέδιο, είτε ως ζωντανή εμπειρία των παιδιών, θα πρέπει να αξιολογήσουμε την επάρκεια των στόχων του, τις μεθόδους με τις οποίες θα εισαγάγουμε τα παιδιά στις καλλιτεχνικές εμπειρίες και τις πηγές».

Όσον αφορά την επάρκεια των στόχων, σύμφωνα με τις τελικές εργασίες των μαθητών και τη ροή όλου του προγράμματος οι στόχοι που τέθηκαν κρίθηκαν αποτελεσματικοί διότι οι μαθητές/τριες σε μεγάλα ποσοστά κατάφεραν να ανταποκριθούν. Τα τελικά εικαστικά προϊόντα αποτελούν σημαντικό τεκμήριο αξιολόγησης, παρόλο που το εγχείρημα της αξιολόγησης των εικαστικών έργων αποτελεί σε όλες τις βαθμίδες μια εξαιρετικά λεπτή πρακτική (Gaillot, 2002). Στη προκείμενη περίπτωση με την χρήση εργαλείων αξιολόγησης (ρουπρίκες/Πιν.1) αναπτύχθηκε ένα πλαίσιο όπου η αξιολόγηση κατέστη δυνατή. Εμπεριέχεται και οπτικό υλικό που λειτουργεί ως ντοκουμέντο των τελικών εικαστικών προϊόντων (Παράρτημα).

Η μεθοδολογία του εκπαιδευτικού προγράμματος, δομήθηκε σε τρία επίπεδα διαβαθμιζόμενης δυσκολίας και ενεργητικής συμμετοχής των μαθητών δια μέσου συνεργατικού έργου. Χρησιμοποιήθηκαν μεικτές μορφές διδασκαλίας (δασκαλοκεντρικές και μαθητοκεντρικές), καθώς και ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, που ενσωματώθηκαν οργανικά στις Διδακτικές Ενότητες (ΔΕ) με τρόπο που υποστηρίζει την οικοδόμηση και την κατανόηση των εικαστικών στοιχείων. Επίσης, η εφαρμογή του προγράμματος στο ΕΠΑ.Λ στην ειδικότητα Συντήρηση Έργων Τέχνης, αποτέλεσε σημείο συνάντησης πολλών μαθησιακών αντικειμένων από το πρόγραμμα σπουδών του ΕΠΑ.Λ. στον τομέα εφαρμοσμένων τεχνών με ειδικότητα την συντήρηση έργων τέχνης, όπως: Ελεύθερο σχέδιο, Αντίγραφο, χρωματολογία, Εφαρμοσμένες Τέχνες με χρήση Η/Υ, Φωτογραφία και Ηλεκτρονική Επεξεργασίας Εικόνας, Ιστορία της Τέχνης. Ακόμα, το πρόγραμμα ενσωματώθηκε αποτελεσματικά αλλά και εποικοδομητικά για τους μαθητευομένους διότι όχι μόνο βρήκαν ευκαιρία να εφαρμόσουν τις γνώσεις μαθησιακών αντικειμένων που είχαν ήδη διδαχθεί, αλλά εμπλουτίστηκαν ερχόμενοι σε επαφή με νέα αντικείμενα της τέχνης. Οι μαθητές/τριες κατάφεραν να ολοκληρώσουν τα έργα τους, αφού πέρασαν από μια σύνθετη διαδικασία, κατά την οποία απέκτησαν γνώσεις και δεξιότητες τόσο στις παραδοσιακές όσο και στις ψηφιακές μορφές τέχνης, αναγνωρίζοντας τρόπους με τους οποίους μπορούν να συνδεθούν εποικοδομητικά. Κατ' αυτόν τον τρόπο αποκτούν μια πιο διευρυμένη εικόνα για τις εικαστικές τέχνες, ενώ παράλληλα αναπτύσσουν δεξιότητες σε θέματα ψηφιακού γραμματισμού, χρησιμοποιώντας τον ηλεκτρονικό υπολογιστή ως εργαλείο έκφρασης και δημιουργίας. Επίσης, το πρόγραμμα «Η εγκυρότητα μιας μεθόδου, πέρα από την οποιαδήποτε θεωρητική της θεμελίωση, κρίνεται κυρίως από την δυνατότητα της εφαρμογής της και από τα αποτελέσματα αυτής της εφαρμογής» (Μουζάκης, 1987, σ.392).

Όσον αφορά τις πηγές για την επιτυχή διεξαγωγή του προγράμματος για κάθε ΔΕ και ΔΔ αναδείχθηκαν οι πιο αντιπροσωπευτικοί καλλιτέχνες και σημαντικά εικαστικά

έργα. Αναφέρονται τα λογισμικά και οι πλατφόρμες για τη ανάρτηση των gif Παρουσιάζει τις επινοήσεις, που προέκυψαν για την επίλυση εικαστικών και εκπαιδευτικών ζητημάτων (3ΔΕ) κ.τ.λ.

Σχετικά με τις συνθήκες λειτουργίας του προγράμματος προϋπόθεση αποτέλεσε η ύπαρξη συγκεκριμένων συνθηκών στο σχολείο, όπως: α) Τεχνολογικές υποδομές: Η ύπαρξη εξοπλισμένου εργαστηρίου με σημαντική υλικοτεχνική υποδομή, όπως Η/Υ, βιντεοπροβολέα, σύνδεση με διαδίκτυο, πάγκους σχεδίασης και ζωγραφικής, υλικά - μέσα ζωγραφικής και σχεδίου κ.α. β) Οι ιδιαίτερες γνώσεις και το ενδιαφέρον του διδάσκοντα: Να γνωρίζει τουλάχιστον τις βασικές έννοιες πληροφορικής ή να έχει εμπειρία πάνω σε πρακτικά θέματα τεχνολογίας. Π.χ γνώσεις λογισμικών για την χρήση πολυμεσικών εφαρμογών, σχεδιαστικών προγραμμάτων κ.τ.λ. καθώς και η προσωπική καλλιτεχνική του εμπειρία για την τέχνη του.

6. Συμπεράσματα

Το animation είναι μια μορφή καλλιτεχνικής έκφρασης που κερδίζει συνεχώς έδαφος. Η μοναδική τεχνική της κίνησης καρέ-καρέ, η ποικιλία στις τεχνικές και τα υλικά που χρησιμοποιούνται, καθώς και οι ατελείωτες δυνατότητες που προσφέρουν τα σύγχρονα ψηφιακά εργαλεία, το καθιστούν ένα ισχυρό και αποτελεσματικό εκπαιδευτικό εργαλείο. Επιπλέον, η ομαδική δημιουργία ταινιών animation συμβάλλει στην ανάπτυξη σημαντικών δεξιοτήτων, προάγει τη βιωματική και ανακαλυπτική μάθηση, ενθαρρύνει τη συνεργασία και την αλληλεπίδραση, ενώ παράλληλα ενισχύει την ευαισθητοποίηση των μαθητών σε κοινωνικά και σχολικά ζητήματα (Πήλιουρας, Νιάρχου & Μαγαλιού, 2020).

Τα Gif animation, μια αναπτυσσόμενη μορφή animation και ένα εργαλείο επικοινωνίας της ποπ κουλτούρας, πανταχού παρόν στη σύγχρονη ζωή, φαίνεται να ενσωματώνει σημαντικές εικαστικές αξίες που επιτρέπουν στους μαθητές να εκφράσουν δημιουργικά ιδέες και συναισθήματα μέσω κινούμενων εικόνων. Αυτή η μορφή τέχνης ενθαρρύνει τον πειραματισμό με τα παραδοσιακά και τα νέα μέσα, διευρύνοντας τις δυνατότητες καλλιτεχνικής έκφρασης και μετατρέποντας τους μαθητές από απλούς καταναλωτές ψηφιακών περιεχομένων σε ενεργούς συνδιαμορφωτές του διαδικτύου. Η διαθεματική προσέγγιση ενισχύεται με την ενσωμάτωση του Gif animation, καθώς συνδυάζει διάφορους τομείς, όπως τέχνη, τεχνολογία και επικοινωνία, προάγοντας μια πιο ολοκληρωμένη μαθησιακή εμπειρία και την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων. Επιπλέον ενσωματώνει παιδαγωγικές αξίες, όπως η προαγωγή της κριτικής σκέψης και η ανάλυση οπτικών μηνυμάτων κάνοντάς το ένα σημαντικό παιδαγωγικό εργαλείο.

Οι μαθητές δεν είναι απλώς χρήστες του ψηφιακού περιεχομένου, αλλά δημιουργοί του, αναπτύσσοντας ικανότητες που τους καθιστούν ενεργούς συμμετέχοντες στον ψηφιακό κόσμο.

Το όλο εγχείρημα που παρουσιάστηκε, απευθύνεται στην καλλιτεχνική και εκπαιδευτική κοινότητα και η εφαρμογή του προγράμματος της καλλιτεχνικής πρακτικής του Gif painting animation αποτελεί, τουλάχιστον για τα ελληνικά δεδομένα, την πρώτη επίσημη καταγραφή και αποκόμιση εμπειρίας στη β/θμια εκπαίδευση.

Γενικά, η ενσωμάτωση του Gif painting animation στη διδασκαλία των εικαστικών τεχνών προσφέρει μια δυναμική προσέγγιση που συνδυάζει την παραδοσιακή καλλιτεχνική έκφραση με τις σύγχρονες τεχνολογίες, ενισχύοντας τόσο την εικαστική παιδεία όσο και τις γενικότερες μαθησιακές εμπειρίες των μαθητών. Τα Gif δεν περιορίζονται πλέον στον τομέα της ψυχαγωγίας, ούτε θεωρούνται αποκλειστικά μέσο καλλιτεχνικής έκφρασης και πολιτιστικής παρέμβασης αλλά παράλληλα

χαρακτηρίζονται μέσο εκπαιδευτικής καινοτομίας. Ίσως τελικά το gif animation, με την κατάλληλη μεθοδολογία μπορεί να αποκτήσει μια θέση στο «πάνθεον» της εικαστικής αγωγής στην β/θμια εκπαίδευση.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Alhumaidhi, H., I. (2020). *Animation Techniques and Styles*. “World Applied Sciences Journal” 38 (5): 422-426.
- Avgerinou, M. (2009). *Re-Viewing Visual Literacy in the “Bain d’ Images” Era*. *TechTrends* (53), σσ. 28-34.
- Brewer, J. (2022, October 6). *The creative legacy of Gifs: Past, present and future*. <https://www.itsnicethat.com/features/the-creative-legacy-of-gifs-animation-061022>
- Chapman, L. H. (1993). *Διδακτική της τέχνης*. (μτφ. Α. Λάμπουρας, Γ. Χαραλαμπίδης, Ε.Κυπραίου. & Α. Βαρδάλου). Αθήνα: Νεφέλη
- Chung, B. (2015, February 23). *Augmented Reality Brings GIF Art to a Subway Platform Near You*. <https://www.vice.com/en/article/augmented-reality-brings-gif-art-to-a-subway-platform/>
- Dondis, D. A. (2002). *Βασικές αρχές οπτικής παιδείας*. (μτφ. Μ. Διακοδημητρίου). Πάτρα: Ε.Α.Π.
- Gaillot, A. B. (2002). *Πλαστικές Τέχνες. Στοιχεία διδακτικής – κριτικής*. (μτφ. Μ. Καρρά). Αθήνα: Νεφέλη.
- Hayes, M. C. (2016, April 8). *Brief Thoughts on the Art of the Animated GIF*. <https://screendancestudies.wordpress.com/2016/04/08/brief-thoughts-on-the-art-of-the-animated-gif/>
- Honour, H., & Fleming, J. (1998). *Ιστορία της τέχνης*. (μτφ. Α. Παππάς). Αθήνα: Υποδομή.
- Kordic, A. (2015, September 14), *The Art of Gifs- Micro-Animation or Something Else?*, <https://www.widewalls.ch/magazine/art-gifs>
- MsCormick, R. (2013, October 24). *Gifpop! uses lenticular card to print moving GIFs in the real world*. <https://www.theverge.com/2013/10/24/5022484/print-gifs-with-lenticular-card-gifpop>
- Sorescu, V. (2016, April 11). *GIFs: The Journey from Website Ornament to Fine Art*, <https://medium.com/pixel77-graphic-design-magazine/gifs-the-journey-from-website-ornament-to-fine-art-bbc379b74958>
- Ανούση, Ε., Ράπτης, Η., & Ροδοπούλου, Ε. (2007). *Εικαστικά Α' γυμνασίου. Βιβλίο εκπαιδευτικού*. Αθήνα: ΟΕΔΒ.
- Αντωνόπουλος, Ι, & Δουκάκη, Μ. (2006). *Εικαστικά Γ' Γυμνασίου (Βιβλίο μαθητή)*. Αθήνα: ΟΕΔΒ
- Αραπάκη, Ξ. (2103). *Διδακτική των εικαστικών*. Αθήνα: Ιων.
- Ασλανίσου, Σ. (1998). *Εκπαιδευτική τεχνολογία και οπτικοακουστική αγωγή*. Θεσ/νικη: Αδελφοί Κυριακίδη α.ε.
- Βασιλάκος, Α. (2015). *Ψηφιακές μορφές τέχνης*. Θεσ/νίκη: Τζιόλα.
- Βασιλειάδης, Γ. (2006). *Animation*. Αιγόκερος.
- Γκωλέκα, Χ. Χ. (2015). *Το καλλιτεχνικό animation*. (Διπλωματική εργασία., Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης).
- Γρόσδος, Σ. (2009). *Οπτικοακουστικός γραμματισμός και εκπαίδευση*. Το παιδί παραγωγός οπτικοακουστικών προϊόντων, Πανελλήνιο Συνέδριο «Παιδί και Οπτικοακουστικά Μέσα Επικοινωνίας», Θεσσαλονίκη.
- Δεληγιάννης, Γ. (2006). *Κοινωνία της πληροφορίας και ο ρόλος των διαδραστικών πολυμέσων*. Αθήνα: Fagottobooks.
- Θεοδωρίδης, Μ. (2002). “Γνωριμία με την οπτικοακουστική έκφραση. Προτάσεις του Προγράμματος ΜΕΛΙΝΑ - Εκπαίδευση και Πολιτισμός για την καθιέρωση της οπτικοακουστικής παιδείας στο σχολείο”. *Η Λέσχη των Εκπαιδευτικών*, 27, 33-38
- Ίττεν, Γ. (2011). *Η τέχνη του χρώματος*. Αθήνα: Ένωση καθηγητών καλλιτεχνικών Μαθημάτων.
- Καλούρη - Αντωνοπούλου, Ρ. (1999). *Αισθητική αγωγή*. Αθήνα: Ελλην.
- Καψάλης, Γ.Α & Νημά, Α.Ε. (2021). *Σύγχρονη διδακτική*. Θεσ/νίκη: Αφοί Κυριακίδη.
- Κωνσταντινίδου-Σέμογλου, Ο. (2005). *Εικόνα και Παιδί*. Θεσ/νίκη: Cannot not design publications
- Μουρή, Ε. (2009). *Frame by Frame*. Αθήνα: Nexus Publication S.A.
- Ντεμογιάννη, Σ.(2018). *Κυκλοφοριακή αγωγή και οδική ασφάλεια*, (Διπλωματική εργασία, Αριστοτέλειο πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης). [10.26262/heal.auth.ir.302882](https://doi.org/10.26262/heal.auth.ir.302882)
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2011). *Οδηγός εκπαιδευτικού για την οπτικοακουστική έκφραση*. Αθήνα: Υπουργείο Παιδείας και Δια Βίου Μάθησης. <http://ebooks.edu.gr/ebooks/>
- Παύλου, Β. (2012). *Η χρήση του λογισμικού Windows Movie Maker στα πλαίσια της εικαστικής παιδείας*. Ανακοίνωση στο 2ο Συνέδριο της ΚΕΤΠΙΕΕ (Κυπριακή Ένωση Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση) Λευκωσία, Κύπρος.
- Πελεργίνης, Ν. Θ. (2013), *Το έργο τέχνης, ο δημιουργός του κι εμείς*. Αθήνα: Πεδίο,

- Πετρίδου, Β. & Ζιρώ, Ο. (2015). *Τέχνες και αρχιτεκτονική από την αναγέννηση έως τον 21ο αιώνα*. ΣΕΑΒ.
- Πήλιουρας, Π., Νιάρχου Ε., & Μαγαλιού Μ. (2020). *Το animation ως εκπαιδευτικό εργαλείο στο πλαίσιο των Προγραμμάτων Σχολικών Δραστηριοτήτων. Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας 3D Animation, Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής, 1(1)*. <https://doi.org/10.12681/afimec.24403>
- Πορτερ, Τ., & Γκουντιαν, Σ (1982). *Εγχειρίδιο σχεδίου & γραφικών τεχνών 2*. Αθήνα: Σέλας.
- Ρηντ, Χ. (1986). *Λεξικό εικαστικών τεχνών*. Αθήνα: Υποδομή.
- Στύλα, Δ., & Μιχαλοπούλου, Α. (2014). Ρούμπρικες ή κλίμακες διαβαθμισμένων κριτηρίων στη μαθητική αξιολόγηση: ένα ωφέλιμο εργαλείο για τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς. *Το Βήμα των Κοινωνικών Επιστημών, 16(64)*.
- Τερζίδης, Κ. (2004). *Πληροφορική - Πολυμέσα: Οδηγός Προγραμμάτων*. Ε.Α.Π., Πάτρα
- Τσιάρα, Μ. (2022). *Αρχές βασικού σχεδίου*. Αθήνα: Πεδίο.
- ΥΠ.Π.Ε.Θ - Ι.Ε.Π. (2011). *Το νέο πρόγραμμα σπουδών για το μάθημα των Εικαστικών στην Υποχρεωτική εκπαίδευσης. Οδηγός εκπαιδευτικού*. rb.gy/femme6
- Χαραλαμπίδης, Β. (2001). *Οργάνωση της διδασκαλίας και της μάθησης γενικά*. Αθήνα: Gutenberg
- Χατζηρήμου, Δ. (2012). Εισαγωγή στη Θεματική της Διδακτικής. Συμβολή στη θεωρία και στην πράξη της διδασκαλίας. Θεσσαλονίκη: Αδελφοί Κυριακίδη.
- Χατζηθεοδώρου, Β. (2019). *Διαχείριση σχεδιασμού στη οπτική επικοινωνία*. Αθήνα: Ευρασία.
- Χρήστου, Χ. (1987). *Εισαγωγή στην τέχνη. Ζωγραφική-χαρακτική-σχέδιο*. Αθήνα: Σύλλογος προς διάδοσιν ωφέλιμων βιβλίων.

Σημειώσεις

1. Η επίσημη σελίδα του καλλιτέχνη στο instagram: <https://www.instagram.com/dvdp/>
2. Παραδείγματα έργων cinemagraphs: <https://cinemagraphs.com/>
3. Παράδειγμα έκθεση επαυξημένης πραγματικότητας με αρχεία Gif. <https://www.dezeen.com/2014/06/03/15folds-augmented-reality-exhibition-animated-gif-art/>
4. Ηλεκτρονικές γκαλερί προβολής αρχείων gif: <http://www.Giphy.com>, <http://gifcreator.me/>, <http://ezgif.com/maker>
5. Μαθητική εργασία- Ασπρόμαυρο Gif <https://media3.giphy.com/media/v1.Y2lkPTc5MGI3NjExMGtzbHNmcjQzeHZpMXkzM211cnJwbmZ2cGk1ejZkdHZrcmdsZjF0aCZlcD12MV9pbnRlcm5hbF9naWZfYnlfYWQmY3Q9Zw/APacHNrLIINRx13b0L/giphy.gif>
6. Μαθητική εργασία- Διχρωματικό Gif <https://media0.giphy.com/media/v1.Y2lkPTc5MGI3NjExcjl0YXFvNXVzdGduZnJvbnJod29kdW5qMlZlZjZlcD12MV9pbnRlcm5hbF9naWZfYnlfYWQmY3Q9Zw/XfRYWIm7XeSMTps8pO/giphy.gif>
7. Μαθητική εργασία- Μονοχρωματικό Gif <https://media2.giphy.com/media/v1.Y2lkPTc5MGI3NjExOXNidjZmdHBwNnZzOHN3NDRqd2I2ZjVrZmI2MnU4bWt2ZWFsZ2Q3bCZlcD12MV9pbnRlcm5hbF9naWZfYnlfYWQmY3Q9Zw/P85KtbSZX0iOGCCIw4/giphy.gif>

Πίνακας 1. Επίπεδα αισθητικής επίδοσης για κάθε έργο μαθητή/τριας καθώς και για το τελικό συνεργατικό έργο.

Κριτήρια Αξιολόγηση επίδοσης	3 Εξαιρετική επίδοση	2 Μέτρια επίδοση	1 Χαμηλή επίδοση	Αποτελέσματα επίδοσης
Σχεδίαση	Η αντιγραφή είναι εξαιρετικά ακριβής. Κάθε λεπτομέρεια του πρωτότυπου έργου έχει αναπαραχθεί με μεγάλη πιστότητα και ακρίβεια.	Η αντιγραφή είναι ικανοποιητική, αλλά υπάρχουν κάποια μικρά σφάλματα ή ατέλειες σε ορισμένα σημεία	Η αντιγραφή έχει σημαντικές αποκλίσεις από το πρωτότυπο έργο, μειώνοντας την πιστότητά του έργου.	
Φωτοσκίαση	Η τονική κλίμακα έχει αποδοθεί με εξαιρετική	Στην απόδοση της τονικής κλίμακας υπάρχουν περιοχές	Η απόδοση της τονικής κλίμακας είναι ανακριβής,	

	ακρίβεια. Η μεταβάση από τις σκιερές περιοχές στις φωτεινές είναι ομαλή.	που δεν αναπαράγονται πλήρως. Η απόδοση των ενδιάμεσων τονικών περιοχών θα μπορούσε να είναι πιο ομαλή.	με απότομες μεταβάσεις και έλλειψη πλαστικότητας.	
Προσωπικό Ύφος	Το έργο διατηρεί την προσωπική ταυτότητα του δημιουργού, προσφέροντας μια προσωπική ερμηνεία του πρωτότυπου με εμφανή στοιχεία του ύφους του.	Το προσωπικό ύφος του δημιουργού είναι παρόν με ήπια παρέμβαση, διατηρώντας τα βασικά χαρακτηριστικά του πρωτοτύπου.	Δεν υπάρχουν ιδιαίτερα χαρακτηριστικά στοιχεία που να υποδηλώνουν προσωπικό ύφος ή καλλιτεχνική ερμηνεία.	
Χρωματική Απόδοση	Η χρωματική παλέτα είναι πλούσια και η εφαρμογή της είναι σωστά τοποθετημένη στις αντίστοιχες περιοχές του έργου.	Η χρωματική παλέτα δεν είναι τόσο πλούσια και στην εφαρμογή της υπάρχουν μικρές διαφορές στην απόχρωση ή τονικότητα των χρωμάτων.	Η χρωματική παλέτα είναι φτωχή και η εφαρμογή της είναι ακατάλληλη ακανόνιστη ή ανακριβής.	
Απόδοση Κίνησης	Η κίνηση είναι ακριβής, φυσική και πιστή στις φυσικές νόρμες.	Η κίνηση είναι φυσική, αλλά υπάρχουν μικρές ατέλειες που την καθιστούν λιγότερο ρεαλιστική.	Η κίνηση είναι ακανόνιστη, με ατέλειες και χωρίς σωστή ροή.	
Ιδέα, Μήνυμα	Το μήνυμα είναι σαφές και εύκολα κατανοητό, ενισχύοντας την κατανόηση της ιδέας του έργου.	Το μήνυμα είναι σχετικά σαφές, αλλά απαιτεί ανάλυση για πλήρη κατανόηση, με κάποια στοιχεία που ενδέχεται να προκαλούν σύγχυση.	Το μήνυμα είναι ασαφές και η ιδέα του έργου δεν αποδίδεται καθαρά, καθιστώντας δύσκολη την κατανόηση του.	