

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

Vol 6, No 1 (2025)

main issue



Editorial

Αλιβίζος (Λοΐζος) Σοφός, Λαμπρινή Τριβέλλα,
Σπύρος ΣΙΑΚΑΣ

doi: [10.12681/afiinmec.41773](https://doi.org/10.12681/afiinmec.41773)

To cite this article:

Σοφός Α. (Λοΐζος), Τριβέλλα Λ., & ΣΙΑΚΑΣ Σ. (2025). Editorial . *Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]*, 6(1). <https://doi.org/10.12681/afiinmec.41773>

EDITORIAL

Λαμπρινή Τριβέλλα

Λοίζος Σοφός

Σπύρος Σιάκας

Επ.Συνεργάτης, ΠαΔΑ

Καθηγητής, Παν. Αιγαίου

Αν. Καθηγητής, ΠαΔΑ

ltrivella@uniwa.gr

lofos@aegean.gr

sthsiakas@uniwa.gr

Το παρόν τεύχος φιλοξενεί άρθρα που καλύπτουν θέματα τόσο σε θεωρητικό όσο και σε πρακτικό επίπεδο δημιουργίας βίντεο, animation και διαδραστικών μέσων στο πλαίσιο της εκπαίδευσης και του πολιτισμού. Η επιλογή των άρθρων ενισχύει το εύρος πρακτικής εφαρμογής κυρίως στην εκπαίδευση, αναδεικνύοντας και τις θεωρητικές βάσεις των διαδραστικών μέσων σε πολιτισμικό επίπεδο.

Πιο συγκεκριμένα, στο πρώτο άρθρο **“Designing and evaluating a seminar on cultural heritage and tourism using digital storytelling”**, παρουσιάζεται ο σχεδιασμός, η εφαρμογή και η αξιολόγηση ενός σεμιναριακού μαθήματος με θεματική στην πολιτιστική κληρονομιά και τον τουρισμό, με την αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης. Το σεμινάριο αυτό εφαρμόστηκε σε 12 φοιτητές (8 από το παν. Αιγαίου, 4 από το παν. Macerata). Τα αποτελέσματα έδειξαν το όφελος των συμμετεχόντων όσον αφορά στην αναβάθμιση της γνώσης τους και των δεξιοτήτων τους για τον σχεδιασμό ψηφιακών ιστοριών υιοθετώντας ποικίλα ψηφιακά μέσα.

Το δεύτερο άρθρο, **«Αξιοποιώντας πρακτικές digital storytelling και animation στη μουσική εκπαίδευση για την καλλιέργεια ήπιων δεξιοτήτων και την ενίσχυση γραμματισμών στα μέσα»**, αποτελεί μια διερεύνηση του ρόλου και τις προστιθέμενης παιδαγωγικής αξίας της ψηφιακής αφήγησης και της κινούμενης εικόνας στην μουσική εκπαίδευση, εστιάζοντας στην ενίσχυση ήπιων δεξιοτήτων και την καλλιέργεια οπτικοακουστικού γραμματισμού. Πιο συγκεκριμένα, εξετάζεται η διεπιστημονική μάθηση σε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο STEAM, συνδέοντας τη μουσική με την τεχνολογία μέσα από παραδείγματα εκπαιδευτικών εφαρμογών. Επίσης, εξετάζονται οι παιδαγωγικές προκλήσεις στον διδακτικό σχεδιασμό, την αξιολόγηση και την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών.

Το τρίτο άρθρο, **«Ο Κινηματογράφος στην Εκπαιδευτική Διαδικασία: Θεωρητικό Πλαίσιο, Προκλήσεις και Πρακτικές Εφαρμογές»**, αποτελεί μια προσπάθεια μελέτης ενίσχυσης της εκπαιδευτικής διαδικασίας με τον κινηματογράφο, καταλήγοντας στην χαρτογράφηση του πεδίου της εκπαίδευσης και την καταγραφή των τάσεων της εκπαιδευτικής διαδικασίας προς την κατεύθυνση της χρήσης κινηματογραφικού υλικού.

Το τέταρτο άρθρο, **«Από την ιδέα στην οθόνη»** αποτελεί μια μελέτη δομής μιας ταινίας από τη σύλληψη της ιδέας έως την ολοκλήρωσή της, μέσα από μια μελέτη περίπτωσης της βραβευμένης μικρού μήκους ταινίας «Αχέροντας» με εκπαιδευτικό σκοπό.

Το πέμπτο άρθρο, **«Μια σπάνια ευκαιρία στον χώρο της εκπαίδευσης: Αξιοποιώντας τον κινηματογράφο και την κινηματογραφοθεραπεία στην τριτοβάθμια εκπαίδευση»**, πραγματεύεται τη χρήση του κινηματογράφου και της κινηματογραφοθεραπείας ως εκπαιδευτικά μέσα στο πλαίσιο των προπτυχιακών σπουδών υποψηφίων εκπαιδευτικών προσχολικής εκπαίδευσης. Ειδικότερα, εστιάζει στη χρήση τους ως εκπαιδευτικά εργαλεία στο πλαίσιο του μαθήματος «Η εκπαίδευση

στον κινηματογράφο» του Παιδαγωγικού Τμήματος Προσχολικής Εκπαίδευσης (ΠΤΠΕ) του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας,

Το έκτο άρθρο, «**Η αυτο-μοντελοποίηση με βίντεο στο σχολικό περιβάλλον για την ενίσχυση της συμμετοχής των μαθητών/τριών στην παρουσίαση εργασιών τους**», αφορά σε έρευνα που μελετά τις επιδράσεις της παρέμβασης αυτο-μοντελοποίηση με βίντεο (AMB) στη συμμετοχή των μαθητών/τριών στην παρουσίαση της εργασίας τους, κατακτώντας τη δεξιότητα αυτή. Εφαρμόστηκε ένα πειραματικό σχέδιο πολλαπλής γραμμής βάσης μεταξύ υπολειμένων για να μελετηθεί η συμπεριφορά-στόχος σε ένα πλαίσιο. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι αυξήθηκε η συμμετοχή των μαθητών/τριών στην κατάκτηση της δεξιότητας της παρουσίασης της εργασίας τους στην τάξη, η κοινωνική εγκυρότητα της ABM έτυχε μεγάλης αποδοχής από δάσκαλο και μαθητές/τριες και ότι θα μπορούσε να εφαρμοστεί σε επίπεδο ομάδας/τάξης ως θετικά προσανατολισμένη εκπαιδευτική πρακτική.

Το έβδομο άρθρο, «**Organization and Creative Development of an audiovisual production. Study case of the short film titled “Exploring the paths of Olympus Riviera (Pieria) with muse Calliope”**» αποτελεί μια έρευνα εφαρμογής των μεθοδολογικών εργαλείων SWOT, AIDASLE για να βελτιωθεί η οργάνωση και η δημιουργική ανάπτυξη της διαδικασίας της παραγωγής μιας μικρού μήκους ταινίας ως προς τη χρήση των αναγκαίων πόρων (παροχή υπηρεσιών, διάρκεια ολοκλήρωσης παραδοτέων) και να έχει αντίκτυπο σε ευρύ κοινό. Σε αυτό το πλαίσιο, τα εργαλεία αποτέλεσαν τη βάση δημιουργίας συγκεκριμένων κριτηρίων για την εφαρμογή τους σε όλα τα στάδια παραγωγής. Το αποτέλεσμα είναι ότι αξιοποιήθηκαν τα κριτήρια και οι παράμετροι ποιότητας για να ενσωματωθεί ομαλά ο τρισδιάστατος χαρακτήρας της μούσας Καλλιόπης στο live action βίντεο και να συγχρονιστεί με την αφήγηση και τους υπότιτλους για την πρόθεση τουριστικών προορισμών με καινοτόμο τρόπο.