

# Χρήση Ψηφιακής Τεχνολογίας στο ΚΠΕ Φιλίππων «Παρέα με τα Cartoons στο Δάσος»

Ελένη Τουλιοπούλου, Κωνσταντία Καστράνη, Παναγιώτης Παπαζογλου,  
Σμαράγδα Μελαδιανού, Στέλιος Λαζαρίδης  
Εκπαιδευτικοί του ΚΠΕ Φιλίππων

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παραγωγή και η χρήση του ψηφιακού βίντεο, με τη χρήση της τεχνικής *stop motion animation* για εκπαιδευτικούς σκοπούς, συνδυάζει την εισαγωγή της νέας τεχνολογίας στη διεργασία της μάθησης, με τη μύηση στο χώρο της τέχνης των κινούμενων εικόνων. Η παραπάνω διαδικασία συντελεί στην ανάπτυξη των αισθητικών κριτηρίων.

Χαρακτηριστικά του είναι το συνεργατικό πλαίσιο και η διαθεματικότητα, λόγω των διαφορετικών γνώσεων δεξιοτήτων που απαιτούνται. Έτσι καλλιεργούνται κοινωνικές δεξιότητες εντός της ομάδας, ενώ παράλληλα η χρήση «ταπεινών», άχρηστων, εναλλακτικών υλικών ή υλικών από τη φύση που απαιτούνται για τις σκηνικές κατασκευές δημιουργεί φιλοπεριβαλλοντικές στάσεις, κάνοντας έτσι δυνατή την ένταξη της τεχνικής και στην περιβαλλοντική εκπαίδευση.

Στην εργασία που ακολουθεί περιγράφεται η διαδικασία υλοποίησης ενός *stop motion animation project* και η σύντομη περιγραφή υλοποίησης του στο ΚΠΕ Φιλίππων.

Συγκεκριμένα αναπτύσσονται η παιδαγωγική φιλοσοφία, το μεθοδολογικό πλαίσιο, η εργασία σε ομάδες και η ψηφιακή επεξεργασία. Η συγκεκριμένη μεθοδολογική προσέγγιση χρησιμοποιήθηκε ως βάση για την υλοποίηση τριήμερου προγράμματος του ΚΠΕ Φιλίππων κατά τη διάρκεια του ακαδημαϊκού έτους 2007-2008, με τίτλο "Παρέα με τα cartoons στο δάσος".

**ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:** Συνεργατικό πλαίσιο, διαφορετικές δεξιότητες, υλικά από το δάσος, ψηφιακή επεξεργασία, γλωσσική καλλιέργεια, τόνωση αυτοεκτίμησης

## ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Η μεθοδολογία που προτείνεται υλοποιείται σε ένα συνεργατικό πλαίσιο. Μέσα στις ομάδες τα μέλη μπορούν να δοκιμάσουν, να προβληματιστούν, να προτείνουν και να απορρίψουν, να επιχειρηματολογήσουν, να επιλύσουν προβλήματα, να συμπεράνουν. Η συμμετοχή σε ομάδες δεν παραγκωνίζει την επιθυμία των παιδιών να αναλαμβάνουν ατομικές πρωτοβουλίες. Πολλές φορές είναι αυτές που οδηγούν στην εξέλιξη. Αυτό σημαίνει ότι τονώνεται το αίσθημα αυτοεκτίμησης, αλλά ταυτόχρονα εμπεδώνεται και το πνεύμα συλλογικότητας.

Σύμφωνα με την Elizabeth Cohen (2008) μαθαίνουμε περισσότερα για ιδέες και έννοιες, όταν μιλάμε, εξηγούμε και διαφωνούμε γι' αυτά τα ζητήματα με άλλους, απ' ό,τι όταν ακούμε μια διάλεξη ή διαβάζουμε ένα βιβλίο.

Βασικό συστατικό της συνεργατικής μάθησης είναι η εργασία σε ομάδες, δηλαδή η ανάθεση σε μια ομάδα, να διεκπεραιώσει ένα «έργο» που έχει σαφώς οριστεί και η ολοκλήρωση της αποστολής με τη συμμετοχή όλων των μελών της.

Αυτό βέβαια δεν έχει καμία απολύτως σχέση με κάποιες παλιότερες πρακτικές, σύμφωνα με τις οποίες ο δάσκαλος χώριζε τα παιδιά σε μικρές ομογενείς ομάδες με βάση ακαδημαϊκά κριτήρια, ώστε «να προχωρά πιο γρήγορα το μάθημα»

Αν θα θέλαμε λοιπόν να μιλήσουμε για τις αρχές της συνεργατικής μάθησης, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι στις ομάδες οι μαθητές έχουν δικαίωμα να κάνουν λάθη και να στηρίζονται στις δυνάμεις τους, με την παραχώρηση εξουσίας εκ μέρους του εκπαιδευτικού.

Το δεύτερο χαρακτηριστικό είναι ότι τα μέλη της ομάδας χρειάζονται το ένα το άλλο σε κάποιο βαθμό για να ολοκληρώσουν την εργασία που έχει ανατεθεί στην ομάδα. Δε μπορούν μόνοι τους να τα κάνουν όλα. Έτσι μεταξύ τους ρωτάνε, εξηγούν, ασκούν κριτική, ακούν, διαφωνούν ή παίρνουν κοινές αποφάσεις.

Σε μια μονογραφία των James Flowers John και Ritz, με τίτλο «cooperative learning in technology education», αναφέρεται ότι οι Johnson, Johnson και Smith επεξεργάστηκαν 375 μελέτες «για τις επιπτώσεις των συνεργατικών, ανταγωνιστικών και ατομικών προσπαθειών στη μαθητική επιτυχία και παραγωγικότητα». Βρήκαν λοιπόν ότι σε ένα συνεργατικό περιβάλλον υπάρχουν καλύτερες αποδόσεις, απ' ό,τι σε ένα ανταγωνιστικό. Επίσης επισήμαναν ότι η συνεργατική μάθηση είχε ως αποτέλεσμα να παράγονται πιο υψηλού επιπέδου συλλογισμοί, πιο συχνά καινοτόμες ιδέες και λύσεις, και μεγαλύτερη διάχυση της γνώσης από την ομάδα στα μέλη της

Εξάλλου αναφέρεται ότι οι Hamms και Adams, βασισμένοι σε πειράματα, διαπίστωσαν ότι για τους μαθητές / μαθήτριες τα οφέλη της συνεργατικής μάθησης είναι:

1. Βελτίωση επίδοσης «μέτρων» και «καλών» μαθητών
2. Καλύτερες επιδόσεις από τα παιδιά που προέρχονται από μειονότητες
3. Μεγαλύτερο κέρδος για τα παιδιά με δυσκολίες διανοητικές
4. Η συμμετοχή σε ομάδες δεν παραγκωνίζει την επιθυμία των παιδιών να αναλαμβάνουν ατομικές πρωτοβουλίες
5. Θετικό αποτέλεσμα στο αίσθημα αυτοεκτίμησης
6. Μεγαλύτερη κατανόηση του υλικού από τους μαθητές / μαθήτριες με το να διδάσκουν εντός της ομάδας τα υπόλοιπα μέλη
7. Μεταφορά των δεξιοτήτων της συνεργατικής συμπεριφοράς εκτός της ομάδας και του σχολείου.

Υπάρχουν όμως οφέλη για τον ίδιο τον εκπαιδευτικό:

1. Οι εκπαιδευτικοί που υιοθετούν την συνεργατική μάθηση γίνονται περισσότερο συνεργατικοί στις υπόλοιπες δραστηριότητες τους
2. Έχουν το αίσθημα ότι ο χρόνος τους κυλά πιο αποτελεσματικά
3. Οργανώνοντας πέντε ή έξι ομάδες σε μια τάξη σημαίνει ότι ο εκπαιδευτικός έχει λιγότερους «στόχους» να επιτηρεί και όχι με αστυνομικό τρόπο. Τα ίδια τα παιδιά αναλαμβάνουν την επιτήρηση μεταξύ τους!
4. Συχνά οι εκπαιδευτικοί υιοθετούν μια νέα στάση απέναντι στη δουλειά τους, βλέποντας μάλιστα πόσο αποτελεσματικά εργάζονται οι ομάδες
5. Αρχίζουν και συνειδητοποιούν ότι η διαχείριση της τάξης γίνεται ευκολότερη
6. Οι σχέσεις του εκπαιδευτικού με τους μαθητές / μαθήτριες μέσω των ομάδων γίνονται περισσότερο προσωπικές

Για να επιτευχθούν όλα αυτά, πρέπει να τεθούν προδιαγραφές για τη λειτουργία των ομάδων. Οι στόχοι της ομάδας πρέπει να είναι σαφείς. Αυτό δε σημαίνει ότι πρέπει να τίθενται εκ των προτέρων. Αντίθετα μπορούν να συζητηθούν στην πρώτη συνάντηση της ομάδας, έτσι ώστε να δημιουργηθεί ένα «συμβόλαιο», ένα δεσμευτικό πλαίσιο με δραστηριότητες που πρέπει να υλοποιηθούν εντός ενός χρονοδιαγράμματος. Όλα αυτά μπορούν να αποτυπωθούν σε χαρτί, ώστε το κάθε μέλος να γνωρίζει τι πρέπει να επιτύχει η ομάδα και σε πόσο χρόνο. Βεβαίως στην περίπτωση που τα μέλη της ομάδας είναι μαθητές και μαθήτριες της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, ο συντονιστής μπορεί να παρεμβαίνει περισσότερο, ώστε να διευκολύνει την ομάδα να διατυπώσει τους στόχους της και να οργανώσει την πορεία υλοποίησης του έργου της.

## **ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΟΜΑΔΑΣ ΚΑΙ ΠΩΣ ΞΕΠΕΡΝΙΟΥΝΤΑΙ**

Το πρόβλημα όμως με την εργασία σε ομάδες είναι ότι δεν είναι δυνατό να διασφαλιστεί η ισότιμη συμμετοχή όλων των μελών της. Μέσα σε μια ομάδα μπορούν να παρατηρηθούν φαινόμενα κυριαρχίας κάποιου μέλους ή περιθωριοποίησης κάποιου άλλου. Πώς μπορούμε να το αποφύγουμε; Μια από τις μεθόδους που έχουν αναπτυχθεί σχετίζεται με την ανάθεση συγκεκριμένου έργου σε εκπαιδευόμενους που τείνουν να περιθωριοποιηθούν, καθώς επίσης και με αυτό που ονομάζεται «multiple-abilities treatment».(Cohen)

Κατά την πρώτη συνάντηση πρέπει να πειστούν οι εκπαιδευόμενοι ότι, για να παραχθεί το έργο τους ,απαιτούνται διαφορετικές γνώσεις και δεξιότητες και ότι κανείς δεν είναι δυνατό να τις έχει όλες. Αυτό που συμβαίνει στην πραγματικότητα είναι ότι το κάθε μέλος έχει ορισμένες από αυτές.

Ο συντονιστής πρέπει λοιπόν να έχει στη σκέψη του ότι οι δραστηριότητες, που θα πραγματοποιηθούν από την ομάδα, θα απαιτούν διαφορετικές δεξιότητες. Έτσι η παρέμβαση του θα κινείται προς αυτήν την κατεύθυνση, δηλαδή να εξασφαλίζεται με κάθε τρόπο η συμμετοχή όλων. Ενδεχομένως μάλιστα να ενθαρρύνει την ομάδα, ώστε τα μέλη της να ασχοληθούν με συγκεκριμένους τομείς. Αυτό που σίγουρα πρέπει να γίνει είναι η δημόσια ανάθεση δραστηριότητας σε μέλη με χαμηλή κοινωνική παρουσία. Για παράδειγμα, όταν ο συντονιστής αντιληφθεί μέσα στην πρώτη εβδομάδα ότι κάποιο μέλος δε συμμετέχει ισότιμα, τότε μπορεί να του αναθέσει ένα συγκεκριμένο κομμάτι εργασίας και κατόπιν, όταν το ολοκληρώσει, να το αξιολογήσει με ειλικρίνεια. Αν μάλιστα ο συντονιστής γνωρίζει καλά την ομάδα, τότε από την αρχή της πρώτης συνάντησης μπορεί να ορίσει έναν εκπαιδευόμενο με χαμηλό status, ως γραμματέα, για να κρατάει σημειώσεις ή να του αναθέσει να αποτυπώσει στο χαρτί το χρονοδιάγραμμα υλοποίησης των δραστηριοτήτων, να το φωτοτυπήσει και να το μοιράσει στα υπόλοιπα μέλη της ομάδας.

Επίσης στη συνάντηση αυτή πρέπει η ομάδα να γνωρίζει ότι, όταν ολοκληρωθεί το έργο της, τότε θα παρουσιάσει το αποτέλεσμα που παρήγαγε, στην ολομέλεια. Με τον τρόπο αυτό ενημερώνονται όλοι για τις επιμέρους δραστηριότητες και έχουν μια συνολική εκτίμηση της πορείας παραγωγής του animation. Επίσης, οι ομάδες αισθάνονται πιο υπεύθυνες για το αποτέλεσμα, αφού γνωρίζουν ότι πρέπει να «λογοδοτήσουν» στους υπόλοιπους.

Τέλος είναι σημαντικό να υπάρχουν «διαλείμματα ανατροφοδότησης» της ομάδας. Αυτά μπορούν να οριστούν με βάση το χρονοδιάγραμμα, ώστε τα μέλη και ο συντονιστής να ανταλλάσσουν απόψεις. Κυρίως βεβαίως είναι μια ευκαιρία για εμπύχωση της ομάδας και επίλυση των προβλημάτων που προκύπτουν.

## **ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ**

Για την υλοποίηση του project που περιγράφεται στην παρούσα εργασία απαιτείται ένα ψηφιακό μέσο λήψης φωτογραφίας, βιντεοκάμερα ή φωτογραφική μηχανή, ένας τρίποδας για την εξασφάλιση σταθερότητας, συνθήκες ικανοποιητικού ελέγχου του φωτισμού στο χώρο, ένας υπολογιστής, στον οποίο θα αποθηκευτούν οι φωτογραφίες, και το λογισμικό επεξεργασίας των εικόνων.

## **ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗΝ ΤΕΧΝΙΚΗ ΣΕ ΕΝΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ANIMATION PROJECT**

Αυτό που πρέπει να αντιληφθούν οι εκπαιδευόμενοι, που συμμετέχουν στην ανάπτυξη ενός εκπαιδευτικού animation, είναι ότι παρέχει τη δυνατότητα της πολύπλευρης έκφρασης δεξιοτήτων που σχετίζονται με την αναπαράσταση. Τεχνικά το animation αφορά την παραγωγή κίνησης και εικόνας μέσα από τη λήψη διαδοχικών ψηφιακών φωτογραφιών. Με την τεχνική

δίνουμε ζωή σε άψυχα αντικείμενα. Για την παραγωγή ενός τέτοιου βίντεο χρειάζονται διαφορετικές δεξιότητες που θα αναδειχθούν κατά το χωρισμό σε ομάδες. Αυτός είναι απαραίτητος, προκειμένου να καταμεριστεί η εργασία σε επιμέρους τομείς.

Επομένως η επόμενη φάση είναι να αναγνωριστούν αυτοί οι τομείς. Αυτό μπορεί να γίνει με την υλοποίηση μιας δραστηριότητας, που επίσης θα οδηγήσει και στο συνεργατικό πλαίσιο. Η δραστηριότητα που προτείνεται είναι η εξής:

Δίνεται ένα κείμενο με περιγραφή ή αφήγηση. Τίθεται το ερώτημα: μπορεί αυτό να εικονοποιηθεί, να αποδοθεί με εικόνα; Τι χρειάζεται, ώστε ο γραπτός λόγος να γίνει μια ομιλούσα ιστορία με κινούμενες εικόνες; Η δραστηριότητα υλοποιείται σε δύο βήματα. Τα ερωτήματα αυτά απαντώνται καταρχήν ατομικά. Ακολουθεί συζήτηση με βάση τις προτάσεις. Είναι βέβαιο ότι θα προκύψουν απαντήσεις που συνδέουν το γραπτό λόγο, δηλαδή το σενάριο με στοιχεία όπως η σχεδίαση και η κατασκευή των "ηρώων", του σκηνικού, η ηχογράφηση ομιλίας, ήχων περιβάλλοντος και μουσικής, επεξεργασία του υλικού. Σε έναν πίνακα καταγράφονται με σαφήνεια οι ειδικότητες: σεναριογράφοι, σχεδιαστές ηρώων, κατασκευαστές σκηνικού, ηθοποιοί, χειριστές ψηφιακών μηχανημάτων. Ο εκπαιδευτικός, με τη βοήθεια των εκπαιδευόμενων, εξηγεί το περιεχόμενο κάθε δραστηριότητας και καλεί να σχηματιστούν ομάδες, οι οποίες θα πρέπει να αποτελούνται από όλες τις απαραίτητες ειδικότητες για την ανάπτυξη ενός animation. Στόχος είναι να εμπλουτιστεί ο προβληματισμός που πραγματοποιήθηκε στην πρώτη φάση ατομικά και μέσα στις ομάδες, καθώς και να αντιληφθούν τα μέλη τους ότι δεν είναι δυνατόν ένα άτομο να έχει όλες τις δεξιότητες που απαιτούνται. Η συνεργασία των μελών λοιπόν μπορεί να οδηγήσει σε εμπλουτισμένες προτάσεις.

Με τη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές και οι μαθήτριες εισάγονται με ουσιαστικό τρόπο στα στάδια παραγωγής ενός βίντεο. Ήδη γνωρίζονται μεταξύ τους και αρχίζουν να συνειδητοποιούν ότι μπορούν να συνεισφέρουν, έχοντας επίγνωση των δυνατοτήτων τους, σ' ένα αποτέλεσμα που είναι προϊόν συλλογικής προσπάθειας.

Είναι σημαντικό στην ανάπτυξη ενός εκπαιδευτικού βίντεο, όσοι και όσες συμμετέχουν να αισθάνονται ότι μπορούν ελεύθερα, χωρίς περιορισμούς, σε ένα κλίμα συνεργασίας και δημιουργίας, να απελευθερώσουν τις δημιουργικές τους δυνάμεις. Έτσι μόνο θα νιώθουν πραγματικά δημιουργικοί. Αυτό πρέπει να το έχει υπόψη του ο εκπαιδευτικός, όταν προχωρήσει στον χωρισμό των ομάδων που θα επεξεργαστούν τα επιμέρους κομμάτια του βίντεο, σύμφωνα με τη δραστηριότητα που έχει προηγηθεί. Πρέπει να αφήσει τους μαθητές να πλαισιώσουν όποια ομάδα επιθυμούν. Αυτό δε σημαίνει ότι αποκλειστικό κριτήριο των μαθητών θα είναι το ταλέντο τους ή η επιθυμία να εξερευνησουν καλύτερα ένα πεδίο. Τυχόν διορθωτικές κινήσεις μπορούν να γίνουν, καθώς το έργο προχωρά.

Καταρχήν πρέπει να εξασφαλιστεί ότι όλα τα μέλη των ομάδων θα συμμετέχουν στις εργασίες. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με την παρακολούθηση τους και την ανάθεση συγκεκριμένων εργασιών σε διάφορα μέλη. Αν παρόλα αυτά κάποιοι μαθητές/μαθήτριες επιθυμούν να μετακινηθούν σε άλλη ομάδα, πρέπει να έχουν αυτή τη δυνατότητα, με την υπενθύμιση ότι όλα τα μέλη είναι υπεύθυνα για το προϊόν που παράγεται.

## **ΟΜΑΔΑ ΣΥΓΓΡΑΦΕΩΝ**

Για την ανάπτυξη μιας ταινίας- βίντεο, υπάρχει μια χρονική διαδοχή δραστηριοτήτων που έχει ως αφετηρία τη συγγραφή μιας ιστορίας. Το θέμα μπορεί να αναδειχθεί από έναν καταγίγισμό ιδεών, στον οποίο μπορεί να συμμετέχουν όλες οι ομάδες. Η ομάδα των συγγραφέων είναι υπεύθυνη για την ανάπτυξη μιας ιστορίας, εφόσον τεθούν κάποιες προδιαγραφές ως προς την έκταση, τον αριθμό των ηρώων και κυρίως στο περιεχόμενο. Μπορεί, για παράδειγμα, η ιστορία

να σχετίζεται με την ανάπτυξη φιλοπεριβαλλοντικής στάσης ή την κατανόηση ενός ιστορικού γεγονότος ή την εικονοποίηση ενός λογοτεχνικού έργου.

Όταν επιλεχθεί η ιστορία, τότε πρέπει με σαφήνεια να διατυπωθούν οι στόχοι, αφού το κείμενο κατά βάση θα πρέπει να τους υπηρετεί. Για παράδειγμα, αποφασίζεται η ιστορία να αναφέρεται στις κλιματικές αλλαγές. Όμως ποιος είναι ο συγκεκριμένος στόχος αυτής της ιστορίας; Οι εκπαιδευόμενοι μπορεί να επιλέξουν την ανάδειξη του ανθρώπινου παράγοντα ή την επίδραση που έχουν αυτές οι αλλαγές στα οικοσυστήματα κλπ. Το πλαίσιο που θα τεθεί πρέπει να είναι δεσμευτικό για τους συγγραφείς.

Για τη συγγραφή της ιστορίας, τα μέλη της ομάδας μπορούν να ζητήσουν τη βοήθεια του εκπαιδευτικού που διδάσκει γλώσσα. Η αναζήτηση πληροφοριών από διάφορα γνωστικά πεδία συνιστάται, καθώς εμπλουτίζει τις γνώσεις, τις συσχετίζει και τις εμβαθύνει. Στόχος είναι να αντιληφθούν την τεχνική της αφήγησης και περιγραφής, τη σημασία του διαλόγου, αλλά και πιο τεχνικά θέματα, όπως η ανάπτυξη των παραγράφων.

Όταν ολοκληρωθεί η διαδικασία αυτή, είναι σημαντικό να ακολουθήσει συζήτηση για τη διευκρίνιση κάποιων σημείων, που μοιάζουν θολά. Είναι σημαντικό, μετά την ολοκλήρωση της δραστηριότητας κάθε ομάδας, να δίνεται η δυνατότητα τα μέλη της να μπορούν να διατυπώσουν παρατηρήσεις για τη διαδικασία, τη συμμετοχή τους και το αποτέλεσμα. Η αξιολόγηση μπορεί μάλιστα να καταγραφεί και σε σχετικό έντυπο.

Στη συγκεκριμένη ομάδα οι επιμέρους εργασίες θα ανατεθούν ανάλογα με τις διαφορετικές δεξιότητες που απαιτούνται. Έτσι, άλλοι θα αναλάβουν την έρευνα σε γνωστικό επίπεδο, άλλοι τη συνεργασία με ειδικούς, την ανάπτυξη των διαλόγων, την ανάκληση γνώσεων για τις προδιαγραφές της αφήγησης-περιγραφής, την καλλιγραφία ή τη γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή.

## **ΟΜΑΔΑ ΗΘΟΠΟΙΩΝ**

Ίσως η πολυπληθέστερη ομάδα θα είναι αυτή των ηθοποιών, αφού οι εξωστρεφείς μαθητές και μαθήτριες θα επιδιώξουν να ενταχθούν σ' αυτήν για να εξωτερικεύσουν το ταλέντο της προφορικής επικοινωνίας.

Φυσικά πρέπει να γίνει κάποια επιλογή για τους ρόλους των ηρώων ή του αφηγητή. Αυτή η διαδικασία μπορεί να γίνει δημόσια μπροστά σε όλους τους μαθητές/μαθήτριες. Οι ηθοποιοί αφού πρώτα έχουν προετοιμαστεί, μπορούν να συμμετάσχουν σε μια δοκιμασία και ανάλογα με την απόδοση τους, να αναλάβουν τους συγκεκριμένους ρόλους.

Η ομάδα αυτή, κατά τη διάρκεια της προετοιμασίας της, πρέπει να τελειοποιήσει το εκφραστικό μέσο του προφορικού λόγου, μια και θα κληθεί κατά ένα μεγάλο βαθμό να εμψυχώσει άψυχα αντικείμενα. Έτσι, ενδεχομένως με τη βοήθεια εκπαιδευτικού-θεατρολόγου ή οποιουδήποτε σχετίζεται με το θέατρο, να αναπτύξει και να πλάσσει γλωσσικά τους χαρακτήρες.

## **ΟΜΑΔΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΩΝ**

Με βάση το σενάριο των συγγραφέων η ομάδα των σχεδιαστών-κατασκευαστών πρέπει να δημιουργήσει τους «ήρωες» και το σκηνικό. Έτσι μπορεί για πιο αποτελεσματική εργασία να διαιρεθεί σε δύο υποομάδες. Είναι σημαντικό να αντιληφθεί η ομάδα ότι μπορούν να χρησιμοποιηθούν υλικά που θεωρούνται ταπεινά ή άχρηστα, όπως χαρτιά, ξύλα, πηλός, πλαστελίνη αλλά και αντικείμενα που έχουν διαφορετική χρήση στην καθημερινή ζωή.

Ας υποθέσουμε ότι οι σχεδιαστές έχουν λάβει το σενάριο της πρώτης ομάδας, που σχετίζεται με τις κλιματικές αλλαγές. Η πρώτη υποομάδα θα μπορούσε να δημιουργήσει μια λευκή αρκούδα και μια παρέα παιδιών από πλαστελίνη. Η δεύτερη υποομάδα θα μπορούσε να

κατασκευάσει ένα αρκτικό τοπίο από χαρτί και ένα βιομηχανικό τοπίο από συσκευασίες σκληρού πλαστικού και αλουμίνιου.

Η ομάδα όμως, πριν κατασκευάσει τους ήρωες και το σκηνικό, μπορεί να τα σχεδιάσει στο χαρτί ή στον υπολογιστή. Έτσι θα εξοικειωθεί και με τα διάφορα προγράμματα σχεδίασης που υπάρχουν και που ποικίλλουν σε δυσκολία και χρηστικότητα. Για τη διευκόλυνση των μελών μπορεί να γίνει ανάκληση των αναμνήσεων από τα παιδικά τους παιχνίδια, όταν προσπαθούσαν να τα κινήσουν. Μπορούν μάλιστα να τους δοθούν παρόμοια παιχνίδια, για να πειραματιστούν στην απόδοση της ανθρώπινης κίνησης.

Αν υπάρχουν διάλογοι στην ιστορία, τότε πρέπει να πειραματιστούν και με την απόδοση της ομιλίας, καθώς επίσης και με τις βασικές εκφράσεις προσώπων για να αποδοθούν τα συναισθήματα.

Το σκηνικό μπορεί και αυτό να σχεδιαστεί στο χαρτί και κατόπιν να κατασκευαστεί με διάφορα υλικά σε ένα μεγάλο τραπέζι, που θα βοηθά την κίνηση των ηρώων. Το σενάριο θα καθοδηγήσει τους κατασκευαστές και σε πιθανά δευτερεύοντα σκηνικά, εφόσον προβλέπεται η δράση σ' αυτά.

## **ΟΜΑΔΑ ΧΕΙΡΙΣΤΩΝ ΚΑΜΕΡΑΣ, Η/Υ**

Η ομάδα που θα χειριστεί τον ψηφιακό εξοπλισμό αναλαμβάνει δράση. Κινείται με βάση το σενάριο, το οποίο πρέπει να χωριστεί σε σκηνές. Κάθε σκηνή θα αποτελεί και ένα ξεχωριστό φάκελο με φωτογραφίες που κατόπιν θα εισαχθεί στον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Τα μέλη της ομάδας πρέπει να συνεργαστούν με τους σχεδιαστές-κατασκευαστές, που θα κινούν τους ήρωες πάνω στο σκηνικό.

Επειδή πλέον οι φωτογραφικές μηχανές έχουν τη δυνατότητα να τραβούν φωτογραφίες με πολύ υψηλή ανάλυση και επομένως μεγάλο μέγεθος, καλό είναι για να μην επιβαρυνθεί το πρόγραμμα στον υπολογιστή. Έτσι πρέπει να μειωθεί το μέγεθος τους (όχι μεγαλύτερο από 720x576 pixels).

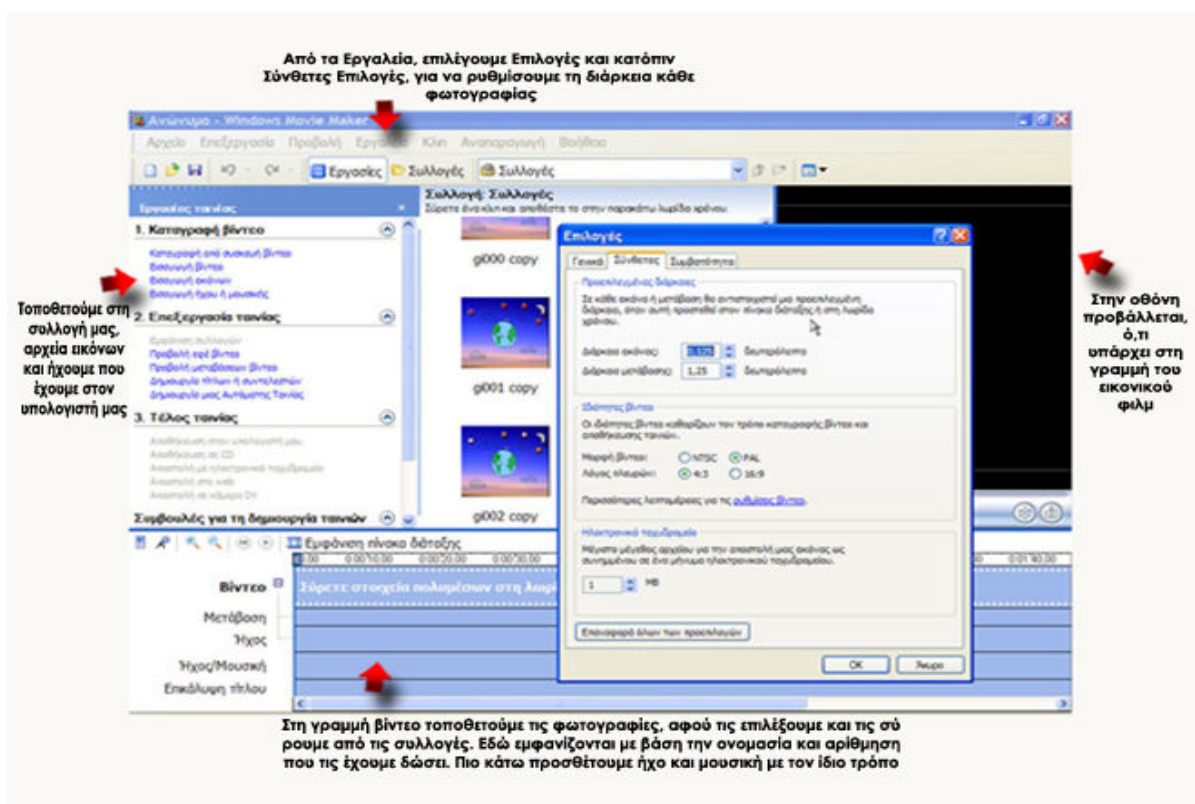
Όταν ολοκληρωθεί μια τέτοια σκηνή, και με βάση τη χρονική της αλληλουχία στην ιστορία, εισάγεται στον ηλεκτρονικό υπολογιστή από τα ίδια άτομα που γύρισαν τη σκηνή με τη φωτογραφική μηχανή. Αποθηκεύονται οι φωτογραφίες σε ξεχωριστό φάκελο, με βάση οδηγίες που δίνονται παρακάτω.

Στην περίπτωση ενός εκπαιδευτικού βίντεο, δε χρειάζεται να χειριζόμαστε περίπλοκα προγράμματα με επαγγελματικές προδιαγραφές. Οι χειριστές πρέπει να εξοικειωθούν με ένα πρόγραμμα απλό στη χρήση, που θα τους επιτρέψει να διεκπεραιώσουν τις βασικές λειτουργίες της επεξεργασίας εικόνας και ήχου.

## **ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΒΙΝΤΕΟ**

Ένα τέτοιο πρόγραμμα είναι το Windows Movie Maker, που βρίσκεται σε κάθε υπολογιστή με περιβάλλον Windows XP. Ας δούμε τις κυριότερες λειτουργίες του συγκεκριμένου προγράμματος.

Στο κάτω μέρος της οθόνης μας, όταν ανοίξουμε το πρόγραμμα, βλέπουμε το εικονικό φίλμ, όπου πραγματοποιείται σε μια γραμμή το ψηφιακό μοντάζ εικόνων, ενώ σε άλλη παράλληλη γραμμή τοποθετούνται οι ήχοι και η μουσική. Στο πάνω μέρος υπάρχουν από αριστερά προς τα δεξιά οι εργασίες που μπορούμε να κάνουμε, οι συλλογές όπου τοποθετούνται οι φωτογραφίες ή τα βίντεο που εισάγουμε και τέλος μια εικονική οθόνη, όπου φαίνεται το προϊόν της επεξεργασίας και φυσικά τα αρχεία ή οι φάκελοι που εισάγονται (εικόνα 1).



*Εικόνα 1*

Πριν εισάγουμε φωτογραφίες στο πρόγραμμα, πρέπει να τις έχουμε τακτοποιήσει με τέτοιο τρόπο, ώστε να γνωρίζουμε από ποια σκηνή προέρχονται και τη σειρά λήψης. Έτσι μπορούμε να αποθηκεύσουμε μια φωτογραφία στο φάκελο «λευκή αρκούδα», στον υποφάκελο «λευκή αρκούδα-τροφή» ως «λευκή αρκούδα-τροφή 001». Η αρίθμηση των φωτογραφιών είναι επίσης σημαντική, γιατί, με βάση αυτήν, το πρόγραμμα τοποθετεί αυτόματα σε μια σειρά τις φωτογραφίες. Αφού ολοκληρώσουμε την εργασία μας, πρέπει να την αποθηκεύσουμε είτε στον υπολογιστή είτε κατευθείαν σε cd.

Τα μέλη της συγκεκριμένης ομάδας πρέπει κατά την πρώτη συνάντησή τους να ορίσουν τους χειριστές της κάμερας και του H/Y. Αυτό μπορεί να γίνει με κύλιση, ώστε όλοι να αποκτήσουν τη συγκεκριμένη εμπειρία.

## ΕΠΙΤΕΥΞΗ ΣΤΟΧΩΝ

Με την ολοκλήρωση του animation οι εκπαιδευόμενοι:

- ✓ στο επίπεδο των γνώσεων θα μπορούν να περιγράφουν τα στάδια μια οπτικοακουστικής παραγωγής, να συσχετίζουν το γραπτό και προφορικό λόγο με τις κινούμενες εικόνες,
- ✓ στο επίπεδο των δεξιοτήτων να γράφουν μια ιστορία σχετική με θέμα που έχουν διαπραγματευτεί, να σχεδιάζουν και να κατασκευάζουν με βάση προδιαγραφές, να χρησιμοποιούν υλικά με άλλη χρήση για το σκοπό αυτό, να οργανώνουν την εργασία τους χρονικά και να παρακολουθούν την πρόοδο της, να εφαρμόζουν τις οδηγίες του εκπαιδευτή και να χρησιμοποιούν προηγούμενες εμπειρίες και γνώσεις από διάφορα πεδία, να συνεργάζονται στο πλαίσιο της ομάδας, να χρησιμοποιήσουν τη νέα τεχνολογία για εκπαιδευτικούς σκοπούς,
- ✓ στο επίπεδο των στάσεων να εκτιμούν την αξία της συνεργασίας, να υιοθετήσουν μια πιο θετική στάση απέναντι στις οπτικοακουστικές παραγωγές.

## ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΜΕ ΤΗ ΜΕΘΟΔΟ ΤΟΥ STOP MOTION ANIMATION ΣΤΟ ΚΠΕ ΦΙΛΙΠΠΩΝ

Η συγκεκριμένη μεθοδολογική προσέγγιση χρησιμοποιήθηκε ως βάση για την υλοποίηση τριήμερου προγράμματος του ΚΠΕ Φιλίππων κατά τη διάρκεια του ακαδημαϊκού έτους 2007-2008, με τίτλο **“Παρέα με τα cartoons στο δάσος”**.

Οι στόχοι του προγράμματος όσον αφορά τα παιδιά που συμμετέχουν είναι:

- Να γνωρίσουν το δασικό οικοσύστημα της περιοχής. Να γνωρίσουν τη χλωρίδα και πανίδα, τα ιδιαίτερα αβιοτικά χαρακτηριστικά και τις μεταξύ τους σχέσεις.
- Να εντοπίσουν τις ανθρώπινες παρεμβάσεις και πιθανά προβλήματα που προκύπτουν.
- Να συγκρίνουν τη διαχείριση του περιβάλλοντος στην παλιότερη εποχή με τη σημερινή.
- Να γνωρίσουν έναν αειφορικό τρόπο διαχείρισης των δασών.
- Να εκτιμήσουν την αξία του δάσους, να το αγαπήσουν και να θελήσουν να το προστατέψουν.
- Να έρθουν σε επαφή με τις νέες τεχνολογίες και ειδικότερα με την τεχνική του animation.
- Να μάθουν να συνεργάζονται σε ομάδες, αποκτώντας ομαδικό πνεύμα.

Το πρόγραμμα υλοποιείται με τα παρακάτω βήματα:

- Γίνεται υποδοχή των παιδιών στο κέντρο με παιχνίδια γνωριμίας επαφής και επικοινωνίας.
- Οι εκπαιδευτικοί εξηγούν την τεχνική του stop motion animation, δηλαδή τι θα κάνουμε, πώς θα το κάνουμε, τι υλικά θα χρειαστούμε, πώς θα τα προμηθευτούμε.
- Μοιράζεται στα παιδιά ένα φυλλάδιο με δραστηριότητες του ανθρώπου μέσα στο δάσος και με το ερέθισμα αυτό γίνεται σχετική συζήτηση.
- Με τη μέθοδο του καταιγισμού των ιδεών, τα παιδιά δημιουργούν μια αυτοσχέδια ιστορία –σενάριο σχετικά με το δάσος. Ταυτόχρονα γίνεται καταγραφή στον Η/Υ και με τη βοήθεια του προτζέκτορα όλα τα παιδιά έχουν πρόσβαση, ώστε να μπορούν να συμβάλλουν στην εξέλιξη της ιστορίας.
- Η εργασία κατακερματίζεται σε επιμέρους τομείς και ακολουθεί ο χωρισμός σε ομάδες: ομάδα συγγραφέων, σχεδιαστών, ηρώων, κατασκευαστών σκηνικών, ηθοποιών, ηχογράφησης ομιλίας και ήχων της φύσης, μουσικής επένδυσης, χειριστών κάμερας.
- Οι ομάδες θέτουν τους στόχους τους και τις προδιαγραφές λειτουργίας τους.
- Ακολουθεί συζήτηση, ώστε να δημιουργηθεί ένα δεσμευτικό «συμβόλαιο», με δραστηριότητες που θα πρέπει να υλοποιηθούν σε ένα συγκεκριμένο χρονοδιάγραμμα.
- Η ομάδα των συγγραφέων αναλαμβάνει να εμπλουτίσει το κείμενο, να διαχωρίσει το κομμάτι της αφήγησης, να βάλει διαλόγους, να αναπτύξει παραγράφους και να χωρίσει το έργο σε σκηνές.
- Με επίσκεψη σε κοντινό δάσος γίνεται συλλογή υλικών της φύσης, που θα χρησιμοποιηθούν για την κατασκευή των σκηνικών του έργου. Στη συνέχεια η ομάδα των κατασκευαστών, χωρισμένη σε υποομάδες, αναλαμβάνει τη δημιουργία της μακέτας για κάθε σκηνή χωριστά.
- Η ομάδα της ηχογράφησης καταγράφει ήχους της φύσης και όχι μόνο, που θα χρειαστούν σε κάποιες σκηνές ανάλογα με το σενάριο.
- Η ομάδα των ηθοποιών αρχικά κάνει την επιλογή των ρόλων των ηρώων και του αφηγητή. Στην συνέχεια κάνουν πρόβες προκειμένου να τελειοποιήσουν το εκφραστικό μέσο του λόγου, για να μπορέσουν να εμπυχώσουν άψυχα σχέδια και αντικείμενα.
- Η ομάδα της μουσικής αναλαμβάνει να ακούσει και να διαλέξει μουσικά κομμάτια για να επενδύσει με αυτά τις διάφορες σκηνές του έργου.



- Η ομάδα των χειριστών κάμερας φωτογραφίζει κάθε σκηνή χωριστά και αποθηκεύει τις φωτογραφίες σε ξεχωριστό φάκελο.
- Η κάθε ομάδα, με την καθοδήγηση των εκπαιδευτικών, προχωράει στην ολοκλήρωση του έργου της
- Ο εκπαιδευτικός εισάγει τα στοιχεία στον υπολογιστή και κατόπιν τα επεξεργάζεται ψηφιακά με το πρόγραμμα των windows movie maker.
- Μπαίνουν ο τίτλος της ιστορίας στην αρχή και οι δημιουργοί του βίντεο στο τέλος.
- Γίνεται η προβολή –παρουσίαση του τελικού προϊόντος-βίντεο στην ολομέλεια των ομάδων.
- Γίνεται μια τελική συζήτηση σχετικά με δυσκολίες που συνάντησαν τα παιδιά στην πορεία του project, σχετικά με την ισότιμη συμμετοχή τους στην ομάδα, για το αν εκπληρώθηκαν οι αρχικές τους προσδοκίες και σε ποιο βαθμό και αν τελικά απόλαυσαν την διαδικασία και το αποτέλεσμα.

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Βασιλειάδης Γ. (1985), «*Animation, το κινούμενο σχέδιο*», Αθήνα, Εκδόσεις Καστανιώτη
2. Κόκκος Α., Λιοναράκης Α. (1998), «Ανοιχτή και εξ αποστάσεως εκπαίδευση, Σχέσεις διδασκόντων διδασκομένων», Πάτρα: ΕΑΠ
3. Σιάκας Σπύρος Θ.(2005), «*Η μεθοδολογία ανάπτυξης ενός animation εκπαιδευτικού project*», Δράμα: Φεστιβάλ ταινιών μικρού μήκους Δράμας
4. Cohen E.G, «*Making Cooperative Learning Equitable*», Διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο [http://ww4.fsusd.k12.ca.us/education/btsa/courses/revised/Year2rev/Std17\\_Y2website/articles/MakingCooperativeLearningEquitable.pdf](http://ww4.fsusd.k12.ca.us/education/btsa/courses/revised/Year2rev/Std17_Y2website/articles/MakingCooperativeLearningEquitable.pdf), 31/1/2008
5. Hamm, Mary, Dennis Adams. (1992), «*The collaborative dimensions of learning*», Norwood, NJ: Ablex Publishing Company.
6. Hottman Armin, Gutierrez Alfonso (2006), «*Media Education across the Curriculum*», Βερολίνο: Kulturring in Berlin e.V.
7. Flowers James C., Ritz John M., «*cooperative learning in technology education*», Διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο [http://teched.vt.edu/vctte/VCTTEMonographs/VCTTEMono13 \(CoopLearn\).html](http://teched.vt.edu/vctte/VCTTEMonographs/VCTTEMono13 (CoopLearn).html), 19/5/2008.