

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2022)

7ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»



Η τέχνη του Animation στην εκπαιδευτική διαδικασία

Ευγενία Ρούσσου

Βιβλιογραφική αναφορά:

Ρούσσου Ε. (2023). Η τέχνη του Animation στην εκπαιδευτική διαδικασία. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 1159–1170. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/5823>

Η τέχνη του Animation στην εκπαιδευτική διαδικασία

Ρούσου Ευγενία

jennyrou@sch.gr

MSc ICTE, Νηπιαγωγός ΠΕ60 Διεύθυνση ΠΕ Πειραιά

Περίληψη

Το παρόν άρθρο πραγματεύεται τις δυνατότητες ένταξης του animation στην σχολική τάξη και ιδιαίτερος στο νηπιαγωγείο. Παρουσιάζει συνοπτικά στοιχεία για την Τέχνη του animation και την εξέλιξη του ιστορικά. Παραθέτει περιληπτικά το θεωρητικό υπόβαθρο και το υπάρχον ερευνητικό έργο που σχετίζεται με την αξιοποίηση του animation ως εκπαιδευτικό εργαλείο. Εν συνεχεία, αναφέρει τους βασικότερους στόχους που μπορεί να υπηρετήσει η εισαγωγή ταινιών animation στην προσχολική τάξη. Έπειτα, παρουσιάζει μερικές ενδεικτικές ταινίες animation που είναι κατάλληλες για προβολή στο νηπιαγωγείο δίνοντας πληροφορίες για τις δραστηριότητες που έχουν ήδη πραγματοποιηθεί αλλά και ιδέες για περαιτέρω αξιοποίησής τους. Τέλος, αναφέρει συνοπτικά τα βήματα δημιουργίας μινι ταινίας animation από τα ίδια τα νήπια με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού. Το άρθρο αυτό αποτελεί μία υλοποιήσιμη εκπαιδευτική πρόταση και φιλοδοξεί να προσφέρει έμπνευση σε εκπαιδευτικούς που επιθυμούν να ενσωματώσουν το animation στην διδακτική τους πράξη.

Λέξεις κλειδιά: animation, νηπιαγωγείο, κριτική σκέψη, δημιουργία

Εισαγωγή

Οι σύγχρονες τεχνολογίες έχουν φέρει σημαντικές αλλαγές στην εκπαιδευτική διαδικασία εμπλουτίζοντας τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας με εργαλεία ήχου, εικόνας και παρουσιάσεων που κεντρίζουν το ενδιαφέρον των μαθητών και καθιστούν τη μαθησιακή διαδικασία παιγνιώδη και πιο αποτελεσματική. Δίνουν επίσης την ευκαιρία στους μαθητές να αναπτύξουν βασικές δεξιότητες ζωής όπως η κριτική σκέψη, η συνεργασία και η δημιουργικότητα που είναι απολύτως απαραίτητες για τους πολίτες του 21^{ου} αιώνα.

Η τέχνη του animation έχει επιστρατευτεί εδώ και αρκετά χρόνια και αξιοποιείται ποικιλοτρόπως στη σχολική τάξη. Ακολουθεί μία σύντομη παρουσίαση του animation ως Τέχνη και ως εκπαιδευτικό εργαλείο και μία συνοπτική αναφορά στην υπάρχουσα σχετική βιβλιογραφία. Τέλος προτείνονται ενδεικτικές ταινίες μικρού μήκους και στρατηγικές αξιοποίησής τους στο νηπιαγωγείο καθώς και ιδέες για δημιουργία πρωτότυπων animation από τους μικρούς μαθητές.

Τι είναι το animation

Το animation θεωρείται η 9^η τέχνη και διαφοροποιείται από την 7^η, τον κινηματογράφο, λόγω της τεχνικής παραγωγής της: στις ταινίες εμψύχωσης [animation] δεν κινηματογραφείται μία υπό εξέλιξη δραστηριότητα αλλά φωτογραφίζεται μία σειρά ελαφρώς διαφοροποιημένων παραλλαγών της ίδιας εικόνας, η οποία όταν προβάλλεται δημιουργεί μία ψευδαίσθηση κίνησης (Bordwell & Thompson, 2006). Αρχικά η λέξη animation εμφανιζόταν στα ελληνικά με τον όρο κινούμενο σχέδιο, όμως η πολύπλευρη τεχνική εξέλιξη του είδους, που επιδεικνύει δημιουργίες με κούκλες, άμμο, πηλό, ζωγραφική σε εξωτερικούς χώρους, 3D σχεδίαση με υπολογιστές κ.α. πολλά, καθιστά σαφές ότι ο όρος κινούμενο σχέδιο δεν επαρκεί πλέον για να περιγράψει κατάλληλα τη συγκεκριμένη μορφή τέχνης (Βασιλειάδης, 2006). Επομένως σαφέστερος προσδιορισμός του animation προκύπτει από την ετυμολογία της λέξης, η οποία προέρχεται από το λατινικό ουσιαστικό 'anima' (ψυχή ή/και πνεύμα) και μπορεί ν' αποδοθεί

ως δίνω ζωή σε κάτι άψυχο μέσω της κίνησης.

Είδη animation

Το animation διακρίνεται σε διάφορα είδη που ξεχωρίζουν μεταξύ τους ως προς τις τεχνικές δημιουργίας τους. Στην παραδοσιακή διδοιάστατη τεχνική ο δημιουργός σχεδιάζει και φωτογραφίζει πολλές σειρές από εικόνες· για τη δημιουργία ενός δευτερολέπτου ταινίας χρειάζονται φωτογραφίες 24 διαφορετικών καρέ· διότι η καθιερωμένη ταχύτητα κινηματογράφησης για ταινίες ζωντανής δράσης είναι 24 καρέ το δευτερόλεπτο.

Σήμερα προτιμώνται κυρίως τεχνικές τρισδιάστατης απεικόνισης όπως Stop motion με αντικείμενα φτιαγμένα από πηλό/πλαστελίνη (Claymation) ή εύκαμπτα ομοιώματα ή ακόμη και ανθρώπους που ακινητοποιούνται σε ελαφρώς διαφοροποιημένες στάσεις με αποτέλεσμα η κίνηση να παρουσιάζεται αφύσικη και σπασμωδική (Pixilation). Τέλος, η εισαγωγή των υπολογιστών στο animation και η ραγδαία τεχνολογική τους εξέλιξη έφερε στο προσκήνιο το εντυπωσιακό computer animation καθιστώντας δυνατή τη δημιουργία ταινιών μεγάλου μήκους με ζωντανή δράση αλλά και ειδικά εφέ, όπως το Jurassic Park και το Forrest Gump.

Αρκετές νέες εφαρμογές και Web2.0 εργαλεία αξιοποιούν τις βασικές δυνατότητες του computer animation και δίνουν σε ερασιτέχνες δημιουργούς - εκπαιδευτικούς την ευκαιρία να φτιάξουν έργα που υπηρετούν μαθησιακούς στόχους.

Συνοπτική ιστορική αναδρομή του animation στην Ελλάδα

Στην Ελλάδα, οι πρώτες προσπάθειες δημιουργίας ταινιών κλασσικού κινουμένου σχεδίου έγιναν τη δεκαετία του 1940 (Μητροπούλου, 2006· Ρούβας, 2015) ενώ stop motion animation με κούκλες πρωτοδημιουργήθηκαν την δεκαετία του '60, με τον γνωστό "Μπάμπια-Μυτούση" να ξεχωρίζει στην ελληνική τηλεόραση. Στη δεκαετία του '70 ξεχώρισε βέβαια ο αγαπημένος "Παραμυθάς" του Πιλάβιου, μία παραγωγή που συνδυάζει live action και στοιχεία κινουμένου σχεδίου, ενώ στη δεκαετία του '80 δημιουργήθηκαν τα 47 τριαντάλεπτα επεισόδια της πολυαγαπημένης Φρουτοπίας του Ε. Τριβιζά υπό την αιγίδα της ΕΡΤ (Ρούβας, 2015).

Το animation και το κοινό

Το animation απευθύνεται κατά κύριο λόγο σε παιδικό κοινό κι έχει χαρακτήρα ουσιαστικά ψυχαγωγικό, όμως προσφέρει αρκετά θετικά στοιχεία στα παιδιά: σε επίπεδο γνώσεων ή δεξιοτήτων, έρευνες έχουν δείξει ότι π.χ. οι δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων ήταν ιδιαίτερος αναπτυγμένες σε νήπια που παρακολουθούσαν συστηματικά τις εκπομπές "Ντόρα, η μικρή εξερευνήτρια" και "Τα στοιχεία της Blue" (Βοσκοπούλου, 2014). Επίσης, σε συναισθηματικό επίπεδο, αφού συνήθως ταυτίζονται με τους εκάστοτε ήρωες, δίνεται στα παιδιά η δυνατότητα να βιώσουν σε μεγάλο βαθμό συναισθήματα και καταστάσεις, είτε θετικά, είτε αρνητικά και να μάθουν πώς να τα διαχειρίζονται προτυποποιώντας τις συμπεριφορές των ηρώων. Στον αντίποδα, οι επικριτές του animation συχνά αναφέρουν ότι πολλές, τηλεοπτικές κυρίως, παραγωγές είναι αμφιβόλου ποιότητας ή/και αισθητικής και ασκούν κακή επιρροή στα παιδιά προάγοντας τη βία και την επιθετικότητα (Chambat-Houillon & Jost, 2012).

Το animation στην εκπαίδευση

Επισκόπηση Βιβλιογραφίας

Στη σύγχρονη εποχή, πέραν του παραδοσιακού εγγραμματοσμού, απαραίτητος είναι όχι μόνον ο οπτικός εγγραμματοσμός αλλά και ο μιντιακός εγγραμματοσμός καθώς τόσο η

στατική όσο και η κινούμενη εικόνα αποτελούν τρόπους έκφρασης και επικοινωνίας (Schmidt, 2013). Η Εκπαίδευση στην Κινούμενη Εικόνα είναι μεγίστης σημασίας διότι προάγει τρεις βασικές δεξιότητες – διεθνώς γνωστές ως 3Cs: Critical Thinking, Cultural Learning and Creativity (Bazalgette, 2009). Συγκεκριμένα, η κριτική σκέψη αναπτύσσεται όταν οι μαθητές εντοπίζουν τους ήρωες, την πλοκή, το χρωμόχρονο της ταινίας και αξιολογούν τη συμπεριφορά τους. Η θέαση ταινιών προάγει επίσης τη γνωριμία και την εξοικείωση με τα πολιτισμικά στοιχεία που φέρει κάθε κινηματογραφική παραγωγή. Τέλος η δημιουργικότητα μπορεί να καλλιεργηθεί όταν δίνεται η ευκαιρία στους μαθητές να φτιάξουν μία δική τους ταινία και να εμπλακούν σε όλα τα στάδια παραγωγής της. Η δημιουργικότητα είναι μεν έμφυτη, καλλιεργείται όμως με κατάλληλη άσκηση μέσα σε ένα ασφαλές εκπαιδευτικό περιβάλλον πλούσιο σε μαθησιακά ερεθίσματα που μπορεί να προσφέρει ποικίλες δυνατές εμπειρίες μέσω του παιχνιδιού και την αξιοποίηση των τεχνών.

Πιο συγκεκριμένα, οι ταινίες animation υποστηρίζουν τη χρήση ποικίλων μαθησιακών στρατηγικών και προάγουν τις δεξιότητες σκέψης των μαθητών. Επίσης μπορούν να ενισχύσουν την επιστημονική περιέργεια και την απόκτηση επιστημονικής γλώσσας ακριβώς επειδή οι μαθητές κάνουν χρήση πολλαπλών ικανοτήτων όταν επεξεργάζονται ταινίες animation με διαφορετικά μαθησιακά στυλ και διδακτικές στρατηγικές (Barak & Dori, 2011). Η συντονισμένη παρουσίαση λέξεων και εικόνων μέσα από δύο κανάλια επικοινωνίας, το οπτικό-απεικονιστικό και το ακουστικό-λεκτικό, τα οποία μάλιστα καθώς αξιοποιούνται ταυτόχρονα γίνονται αντιληπτά ως ίσης αξίας, οδηγεί σε υψηλές γνωστικές διεργασίες (Mayer, 1997).

Πληθώρα μελετών αποδεικνύουν ότι η ένταξη οπτικού περιεχομένου στη διδασκαλία ενισχύει την κατανόηση των μαθητών, ειδικά σε θέματα που είναι δύσκολο να παρουσιαστούν λεκτικά (Sweller, 1999; Lowe, 2004). Το animation θεωρείται πλέον ένα από τα κυρίαρχα χαρακτηριστικά ενός πλούσιου τεχνολογικά μαθησιακού περιβάλλοντος και χρησιμοποιείται συχνά στις φυσικές επιστήμες για να παρουσιάσει εκπαιδευτικό υλικό ταχύτερα και αποτελεσματικότερα. Προκαλεί εύκολα μεγάλο ενδιαφέρον στους μαθητές γι' αυτό μπορεί να συμπληρώσει και να διευρύνει τις υπάρχουσες παιδαγωγικές αντιλήψεις (Sulaiman, 2011). Βεβαίως, η απλή προβολή ταινιών animation δεν οδηγεί αυτόματα στην οικοδόμηση γνώσης καθώς το σημαντικότερο ρόλο έχει η αλληλεπίδραση του μαθητή με το οπτικο-ακουστικό εκπαιδευτικό υλικό (Lowe, 1999). Επομένως είναι καθοριστικός ο ρόλος του εκπαιδευτικού τόσο στην επιλογή του κατάλληλου υλικού όσο και στην αποτελεσματική αξιοποίησή του κατά την μαθησιακή διαδικασία. Η εισαγωγή ενός υβριδικού (μικτού) μοντέλου διδασκαλίας που αξιοποιεί τις παραδοσιακές στρατηγικές σε συνδυασμό με στοχευμένο οπτικοακουστικό υλικό φαίνεται να προάγει θετικότερη ανταπόκριση των μαθητών αλλά και να έχει καλύτερα αποτελέσματα ως προς την κατάκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων (Islam et al., 2014)

Ο τρόπος ένταξης του animation στην εκπαίδευση διαμορφώνει την αποτελεσματικότητά του ως μαθησιακό εργαλείο: είναι πιθανόν να δημιουργεί επιπλέον γνωστικό φόρτο στους μαθητές διότι η κινούμενη εικόνα απαιτεί ταχύτερη επεξεργασία των μεταδιδόμενων πληροφοριών σε σχέση με τη στατική εικόνα παράλληλα όμως είναι και πιο ελκυστική διότι χαρακτηρίζεται από δομική συνοχή, εντυπωσιακή εμφάνιση και δυναμικές αλλαγές (Mayer & Moreno, 2002; Hasler et al., 2007). Πάντως, ακόμη δεν γνωρίζουμε αρκετά για το πώς πρέπει να είναι σχεδιασμένο το animation ώστε να συμβάλλει ουσιαστικά στη μάθηση (Plötzner & Lowe, 2004) και να μην στοχεύει απλώς στην προσέλκυση του ενδιαφέροντος των μαθητών. Ένα σημαντικό μειονέκτημα των animation που δημιουργούνται για εκπαιδευτικούς σκοπούς είναι ότι δεν έχουν υψηλό επίπεδο αισθητικής και τεχνολογικής ποιότητας επειδή φτιάχνονται κατά πλειοψηφία από (τους άμεσα ενδιαφερόμενους) εκπαιδευτικούς και όχι

από ειδικά καταρτισμένους, έμπειρους επαγγελματίες animators που βεβαίως εργάζονται στη βιομηχανία της ψυχαγωγίας.

Πολλοί ερευνητές επιβεβαιώνουν την χρησιμότητα του animation ως επικουρικό εκπαιδευτικό εργαλείο που ενισχύει την παρώθηση των μαθητών ειδικά στη διδασκαλία των φυσικών επιστημών (Barak et al., 2011· Islam et al., 2014· Wang, 2017· Δορούκα κ.α., 2019) και της τεχνολογίας (Ismail et al., 2017) ακριβώς επειδή μπορεί να οπτικοποιήσει έννοιες που είναι δύσκολο να παρουσιαστούν λεκτικά. Στον τομέα της γλώσσας και της λογοτεχνίας επίσης, η αξιοποίηση του animation στην δημιουργία πολυμεσικών βιβλίων συμβάλλει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων οπτικής επικοινωνίας, αφήγησης, παρατηρητικότητας και επίλυσης προβλημάτων παράλληλα με τη νόηση, την ηθική και την αισθητική των μαθητών (Musa et al., 2013). Έχει επίσης αξιοποιηθεί αποτελεσματικά στη γλωσσική διδασκαλία και με ιδιαίτερη επιτυχία σε γλώσσες δύσκολες όπως η Κινεζική (Τριβέλλα, 2017) και η Αραβική (Hat et al., 2017; Ayadi et al., 2018; Hannah et al., 2019).

Βεβαίως μέχρι πρόσφατα η παραγωγή κινούμενων εικόνων ήταν προνόμιο μίας μικρής κλειστής ομάδας ανθρώπων που είχαν τον έλεγχο της δημιουργίας ή/και της διανομής. Οι τεχνολογικές εξελίξεις όμως έφεραν επανάσταση στον τομέα αυτό προσφέροντας εύκολη πρόσβαση σε ψηφιακά εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μέσα παραγωγής και διάχυσης κινούμενων εικόνων. Οι δυνατότητες που ανοίγονται πλέον μπορούν να συγκριθούν μόνο με τις ριζοσπαστικές αλλαγές που έφερε στην κοινωνία η πρόσβαση στον γραπτό λόγο μετά την εφεύρεση της τυπογραφίας από τον Gutenberg (Bazalgette, 2009).

Η δημιουργία animation από τους ίδιους τους μαθητές μπορεί να αξιοποιηθεί σε ποικίλα διδακτικά αντικείμενα όπως τη διδασκαλία της Γαλλικής ως ξένη γλώσσα (Σιάκας & Γκούσιος, 2016) εξοπλητώντας ποικίλους γνωστικούς και δημιουργικούς στόχους και προάγοντας την ενεργητική μάθηση αλλά και δεξιότητες συνεργασίας ανάμεσα στους μαθητές. Στην Ελλάδα, ένα σχολικό καλλιτεχνικό πρόγραμμα δημιουργίας animation με τη βοήθεια ειδικών είχε μεγάλη ανταπόκριση σε παιδιά δημοτικού σχολείου· οι ταινίες που έφτιαξαν ήταν συνδεδεμένες άμεσα με τα μαθησιακά αντικείμενα και η διάχυσή τους συνέβαλε σημαντικά στην επικοινωνία της σχολικής με την ευρύτερη κοινότητα (Μπιτζούνη, 2008).

Στο νηπιαγωγείο έχει ήδη διερευνηθεί η ικανότητα των παιδιών μικρής ηλικίας να κατανοούν το animation και τη διαδικασία παραγωγής του αλλά και να γίνουν ενθουσιώδεις δημιουργοί οπτικοακουστικού υλικού που εντάσσεται στους μαθησιακούς στόχους τους (Κουλούρη, 2010). Μεταγενέστερη έρευνα σε νηπιαγωγείο της Νορβηγίας έδειξε ότι ακόμη και σε μικρή ηλικία τα παιδιά μπόρεσαν να εξοικειωθούν με τον τεχνικό εξοπλισμό (ψηφιακή κάμερα, υπολογιστή κλπ.), να συμμετάσχουν με αυξανόμενο ενδιαφέρον σε όλα τα στάδια παραγωγής της ταινίας αλλά να δίνουν σαφείς πληροφορίες σχετικά με τη διαδικασία δημιουργίας και την εξέλιξη της πλοκής σε όποιον εξέφραζε απορίες κατά τη διάρκεια των προβολών των ταινιών που είχαν δημιουργήσει (Leinonen & Sintonen, 2014).

Αξιοποίηση ταινιών animation στην μαθησιακή διαδικασία

Υπάρχει στο διαδίκτυο μεγάλη ποικιλία ταινιών animation μικρού μήκους που μπορούν εύκολα ν' αξιοποιηθούν μέσα στη σχολική τάξη με σκοπό την ανάπτυξη του προφορικού λόγου και της κριτικής σκέψης των μαθητών. Βεβαίως τα μικρά παιδιά συνήθως εστιάζουν στο μήθο κάθε ταινίας και τείνουν να την προσλαμβάνουν ως ολότητα χωρίς να εστιάζουν σε συγκεκριμένα της χαρακτηριστικά (όπως η μουσική, το φως και τα χρώματα ή η απεικόνιση των ηρώων) ούτε να την αντιλαμβάνονται ως καλλιτεχνική δημιουργία. Η αισθητική τους όμως καλλιέργεια μέσω της επαφής με όλες τις Τέχνες ξεκινά από μικρή ηλικία επομένως είναι σημαντικό να τους δοθεί η ευκαιρία μέσα από κατάλληλες μαθησιακές δραστηριότητες, μπορούν να γίνουν πιο ενεργητικοί θεατές και να προσεγγίσουν με μια πιο κριτική ματιά το

καλλιτεχνικό οπτικοακουστικό υλικό τους παρουσιάζεται.

Στοχοθεσία

Πέραν της συνήθους χρήσης του animation στην ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος των μαθητών, οι δραστηριότητες που περιγράφονται εδώ σχεδιάστηκαν με τους εξής μαθησιακούς στόχους που είναι σε πλήρη αρμονία με το τρέχον Αναλυτικό Πρόγραμμα του νηπιαγωγείου:

- να αναπτύσσουν τη γλώσσα και την επικοινωνία
- να εκφράζονται ελεύθερα
- να αναπτύσσουν την αισθητική τους αντίληψη
- να αναπτύσσουν τη δημιουργικότητά τους ατομικά και από κοινού
- να δημιουργούν καλλιτεχνικά έργα πολλαπλής φύσης
- να αξιοποιούν την τεχνολογία

Επίσης επιδιώκεται η συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών και η καλλιέργεια της ενσυναίσθησης καθώς και η κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών μέσω της συμμετοχής σε ομαδικές συζητήσεις που προάγουν την ευγένεια, τον αλληλοσεβασμό και την ανεκτικότητα των διαφορετικών απόψεων. Ακολουθεί η περιγραφή των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων που πραγματοποιήθηκαν σε τυπικές τάξεις νηπιαγωγείου με αφετηρία συγκεκριμένες ταινίες animation.

Fishing with Sam

Το συγκεκριμένο animation, του επαγγελματία A.S. Blakseth, είναι ιδιαίτερος κατάλληλο για την αρχή της σχολικής χρονιάς όταν τίθενται τα θεμέλια της σωστής κοινωνικής συμπεριφοράς: η σύντομη αυτή ταινία διακόπεται σε κατάλληλα σημεία και συζητούν τα παιδιά τις πράξεις των ηρώων και ο αντίκτυπός τους στους υπόλοιπους ήρωες ώστε να εντοπίσουν τις επιθυμητές συμπεριφορές και να τις ενσωματώσουν στο 'Συμβόλαιο της τάξης' αλλά και να τις υιοθετήσουν τα ίδια.



Εικόνες 1, 2, 3: Στιγμιότυπα από την ταινία Fishing with Sam

Το δέντρο που έδινε

Βασισμένη στο αριστούργημα του Σ. Σιλβερστάιν, η ιστορία έχει κινηματογραφηθεί με την τεχνική του Stop motion από 3 διαφορετικούς δημιουργούς: α) το 2009 ως Διπλωματική Εργασία από ομάδα φοιτητών με κύριο υλικό την κλωστή, β) το 2013 από τον επαγγελματία Κ. Κωτοδημό με κύριο υλικό την πλαστελίνη και γ) το 2014 από το Α2 του Δ.Σ. Ποσειδωνίας Σύρου στα πλαίσια παιδικού εργαστηρίου animation με μοναδικό υλικό την πλαστελίνη.

Το συγκεκριμένο παραμύθι είναι από μόνο του ένα εξαιρετο διδακτικό εργαλείο για την συναισθηματική ανάπτυξη αλλά και την καλλιέργεια της κριτικής ικανότητας των παιδιών καθώς δίνει το έναυσμα για ουσιαστικές συζητήσεις πάνω στο θέμα της αληθινής φιλίας και της αγάπης μέσω της αξιολόγησης της συμπεριφοράς των ηρώων. Επικουρικά λοιπόν, μετά την εκτενή ενασχόληση με το ίδιο το παραμύθι, μπορεί να προβληθεί και το animation.



Εικόνες 4, 5, 6: Στιγμιότυπα από τις διαφορετικές διασκευές του παραμυθιού «Το δέντρο που έδινε»

Αρχικά μπορεί να γίνει σύγκριση μεταξύ της έντονης και της ψηφιακής αφήγησης και να αποτιστούν ομοιότητες, διαφορές, δυνατά και αδύναμα στοιχεία και να επιλέξουν τα παιδιά ποια μορφή προτιμούν τεκμηριώνοντας την άποψή τους. Η ύπαρξη των τριών διαφορετικών διασκευών δίνει την περαιτέρω ευκαιρία να εστιάσουν τα παιδιά στην ποικιλία των τεχνικών στοιχείων (επιλογή υλικών, διαδιάστατης ή τρισδιάστατης απεικόνισης, επιλογή χρωμάτων, μουσικής και αφήγησης) και να εντοπίσουν ποια στοιχεία τους ελκύουν περισσότερο ώστε να καταλήξουν σε συμπεράσματα σχετικά με την καλλιτεχνική αρτιότητα της κάθε διασκευής, το οποίο συμβάλλει τόσο στον οπτικό όσο και στον μιντιακό εγγραμματισμό τους. Η τελευταία διασκευή δε, που φαίνεται ξεκάθαρα παιδική δημιουργία, μπορεί ν' αποτελέσει έμπνευση για την ενασχόληση των παιδιών με δικούς τους δημιουργικούς πειραματισμούς.

Oscuro Cardinal

Η ταινία του A. Guerra αξιοποιείται στο πλαίσιο της ενότητας 'Πόλεμος και Ειρήνη'. Ο δημιουργός έχει κάνει εξαιρετική δουλειά με τα χρώματα και το σχεδιασμό, πετυχαίνοντας να περάσει ηχηρότατα το βασικό μήνυμα ότι ο πόλεμος δεν είναι παιχνίδι. Τα ψηφιακά γραφικά είναι εξαιρετικά και η κατάλληλη χρήση φωτεινών – σκοτεινών χρωμάτων τονίζουν αποτελεσματικότερα την αντίθεση ανάμεσα στην ειρήνη και τον πόλεμο. Ταυτόχρονα όμως δίνουν τη δυνατότητα στα παιδιά να εντοπίσουν την καλλιτεχνική χρήση του φωτός και των χρωμάτων για να περάσει ο δημιουργός συγκεκριμένα αντιπολεμικά μηνύματα με έμμεσο τρόπο. Η διακοπή της προβολής σε κατάλληλα σημεία ή η επιλογή συγκεκριμένων στιγμιότυπων οθόνης και η αντιπαραβολή τους σε συνδυασμό με την εφαρμογή της Ρουτίνας Σκέψης "Δες-Σκέψου-Αναρωτήσου" δίνει στα παιδιά την ευκαιρία να ασκήσουν την παρατηρητικότητα τους και τη σκέψη τους κάνοντας εικασίες για όσα εκτυλίσσονται στην οθόνη ή στις εικόνες. Η ερμηνεία των γεγονότων που παρουσιάζονται είναι αρκετά σύνθετη και αποτελεί εξαιρετική πρόκληση για τα νήπια, τόσο ως προς την κατανόηση όσο και την προφορική τους έκφραση ή/και την περιγραφική τους ικανότητα. Επιπροσθέτως το μήνυμα της ταινίας είναι ιδιαίτερα ισχυρό αφού οδήγησε τους μικρούς μαθητές να καταδικάσουν και να εγκαταλείψουν τα παιχνίδια πολέμου που συχνά επέλεξαν στο διάλειμμα.



Εικόνες 7, 8, 9: Στιγμιότυπα από τις διαφορετικές σκηνές του "Oscuro Cardinal" όπου η αποτελεσματική χρήση των χρωμάτων περνάει ισχυρά μη-λεκτικά μηνύματα

Ένα δέντρο, μια φορά

Η ταινία αυτή είναι συμπαραγωγή της ΕΡΤ με καταξιωμένους δημιουργούς και βασίζεται στο

ομώνυμο παραμύθι του Ε. Τριβιζά. Έχει δημιουργηθεί με τρισδιάστατα ψηφιακά γραφικά και έχει αποσπάσει διεθνείς διακρίσεις και βραβεία για την καλλιτεχνική της αρτιότητα. Επομένως είναι απολύτως κατάλληλη για αξιοποίηση στη σχολική τάξη με επιπλέον στόχο την αισθητική ανάπτυξη των παιδιών. Η σκοτεινή και απάνθρωπη πλευρά της πόλης παρουσιάζεται αριστοτεχνικά μέσα από το αγνό χρωματικά φόντο του 'σκηνικού' κι η αδιαφορία των ανθρώπων αποτυπώνεται στα σκληρά μεταλλικά χρώματα που επιλέχθηκαν για την απεικόνισή τους ειδικά τις ώρες της ημέρας. Η ευαισθησία των ευάλωτων ηρώων υπογραμμίζεται από την ατμοσφαιρική μουσική του Δ. Παπαδημητρίου και την εύθραυστη φωνή της Φ. Δάρρα που αγγίζει άμεσα το θυμικό των θεατών.

Χαρακτηριστικά ήταν τα σχόλια των νηπίων κατά την προβολή της ταινίας αλλά και στη συζήτηση που ακολούθησε. «Είναι το αγοράκι με τα σπέρτα!» είπε κάποιος στη σκηνή που το παιδί πλησιάζει τ' αυτοκίνητα προσπαθώντας να πουλήσει σπέρτα. Στην αρχή του μήνα είχε διαβάσει στην τάξη το γνωστό παραμύθι «Το κοριτσάκι με τα σπέρτα» κι είχε γίνει συζήτηση για τις δυσκολίες που συναντούσε το κοριτσάκι. Επομένως, ήταν δικαιολογημένος ο συνειρμός που έκανε ο μαθητής· όμως είναι ασυνήθιστο τα νήπια να κάνουν αυθόρμητες συγκρίσεις μεταξύ διαφορετικών ιστοριών και να καταλήγουν αβίαστα σε τόσο εύστοχα σχόλια και συμπεράσματα. Άλλο νήπιο σχολίασε τα χρώματα της ταινίας λέγοντας: «Το δέντρο είναι στενοχωρημένο (πώς το κατάλαβες;) Αφού είδα πολλά μαύρα!» Επίσης τα νήπια παρατήρησαν ότι το δέντρο ήταν ανθρωπόμορφο κι ότι άλλαξε συναισθήματα. Ακόμη, σχολίασαν ότι το σπίτι που έμενε το παιδί «είναι από τον πόλεμο»· δυο μήνες πριν, στην ενότητα 'Πόλεμος και Ειρήνη', είχαν ασχοληθεί με τα δεινά του πολέμου κι είχαν δει πολλές φωτογραφίες από κατεστραμμένα σπίτια που σίγουρα έμοιαζαν με το σπίτι στην ταινία· ενδιαφέρον όμως παραμένει ότι μετά από τόσον καιρό έκαναν το συγκεκριμένο συνειρμό επιστρατεύοντας τις πρότερες γνώσεις τους για να ερμηνεύσουν καινούρια στοιχεία. Επίσης παρατήρησαν αμέσως την παρουσία των ηρώων ενός άλλου παραμυθιού (που είχε πρόσφατα προβληθεί στην τάξη) μέσα στη βιτρίνα ενός μαγαζιού παιγνιδιών που κοιτάζε ο ήρωας· στοιχείο που εύκολα περνάει απαρατήρητο επιβεβαιώνοντας ότι τα παιδιά έχουν διαφορετικό τρόπο πρόσληψης των οπτικών ερεθισμάτων και συχνά εστιάζουν σε λεπτομέρειες που ίσως επηρεάζουν την αντίληψη και την κατανόησή τους. Η δυνατότητα που δόθηκε στα παιδιά να σχολιάζουν αυθόρμητα την ταινία κατά τη διάρκεια της προβολής της -παρά τις αρκετές διακοπές που έγιναν- ήταν ιδιαίτερος ωφέλιμη τόσο στην αντίληψη των γεγονότων όσο και στην κατανόηση κάποιων βασικών στοιχείων που ίσως να μην θυμόντουσαν τα παιδιά στο τέλος της. Προέκυψαν ενδιαφέρουσες συζητήσεις και ανταλλαγές απόψεων, το οποίο συνέβαλε σημαντικά στην προφορική έκφραση των παιδιών και στην διεύρυνση του αντιληπτικού τους πεδίου.



Εικόνες 10, 11: Το σπίτι, το δέντρο και το αγόρι της ταινίας «Ένα δέντρο μια φορά».

Στη συζήτηση που ακολούθησε την ταινία, τα νήπια επεσήμαναν την κακή συμπεριφορά του καλοντυμένου κυρίου με τα δώρα που φέρθηκε άσχημα στο αγόρι και επέκριναν τους

εργάτες κατεδάφισης που τον έδωξαν από το σπίτι· δυσκολεύτηκαν βέβαια να κατανοήσουν ότι αυτό έπρεπε να κάνουν αφού το σπίτι όχι μόνον ήταν υπό κατάληψη αλλά ήταν και επικίνδυνο. Ευκαιρίας δοθείσης όμως, τα νήπια μπήκαν στη διαδικασία να σκεφθούν εναλλακτικές συμπεριφορές των εργατών ώστε να μην γίνουν ‘τόσο κακοί’: προτάθηκαν μεταξύ άλλων ν’ αφήσουν λίγο χρόνο στο αγόρι να βρει άλλο σπίτι, να το βοηθήσουν να βρει την οικογένειά του και να το πάνε σε κάποιον να το βοηθήσει. Παρατήρησαν με εμφανή στενοχώρια (συναισθάνθηκαν) ότι το παιδί «Ούτε σχολείο δεν πηγαίνει... Δεν έχει φίλο, ούτε οικογένεια. Είναι πολύ λυπητερό το δεντράκι και το παιδάκι. Και δεν έχει ούτε ρούχα να φορέσει, ούτε να του καθαρίσει κανένας το σπίτι.» Στο τέλος όμως δήλωσαν ότι απολάυσαν το έργο διότι «το αγόρι βρήκε ένα φίλο για να ζει μαζί του κι ότι αγαπούσε πολύ το δέντρο κι ο Θεός του έδωσε ζωή» χωρίς βέβαια ν’ αναγνωρίσουν, ως άπειροι θεατές, το συμβολισμό του θανάτου που πολύ διακριτικά παρουσιάζεται στην ιστορία.

Δημιουργία μικρών ταινιών

Τα νήπια πάντοτε εκφράζονται καλλιτεχνικά μέσα από την ζωγραφική και την πλαστική τέχνη και τους αρέσει να πειραματίζονται με νέα υλικά και τεχνικές. Οι σύγχρονες εξελίξεις της τεχνολογίας ενθαρρύνουν περαιτέρω εξερευνησεις με καινούρια εργαλεία. Η δημιουργία animation από παιδιά νηπιαγωγείου ως συνεργατική δραστηριότητα εντός σχολικής τάξης χωρίς την καθοδήγηση εξειδικευμένου επαγγελματία ίσως φαίνεται δύσκολο εγχείρημα, εφικτό όμως βάσει της υπάρχουσας βιβλιογραφίας αλλά και προσωπικής εμπειρίας.

Το έναυσμα για την πρώτη μίνι ταινία έδωσε η θεματική ενότητα “Η δημιουργία του Κόσμου” που μελετήθηκε το χειμώνα του 2020. Τα νήπια ενθουσιάστηκαν από την απλότητα της ιστορίας της Γένεσης και ενεπλάκησαν σε παιγνιώδεις δραστηριότητες με την ιστοριογραμμή της συγκεκριμένης αφήγησης, ζωγραφίζοντας και σειραθετώντας τις ‘ημερήσιες’ δημιουργίες του Θεού. Έτσι προέκυψε η ιδέα να φτιάξουμε ένα απλό stop motion animation με χρωματιστά χαρτιά και πλαστελίνη για να αποδώσουμε την ιστορία της δημιουργίας του κόσμου από θεολογικής πλευράς. Τα νήπια ετοίμασαν τα υλικά και τα τοποθετούσαν με μικρές κινητικές διαφοροποιήσεις στην επιφάνεια φωτογράφισης ενώ κάποιοι συμμαθητές τα φωτογράφιζαν χρησιμοποιώντας το κινητό της εκπαιδευτικού που ήταν στερεωμένο σε τρίποδο για σταθερότερες λήψεις. Τραβήχτηκε μεγάλος αριθμός φωτογραφιών που αποθηκεύτηκαν στον υπολογιστή και ομαδοποιήθηκαν για ευκολότερη επεξεργασία. Χρησιμοποιήθηκε το Web2.0 εργαλείο gifmaker όπου μεταφορτώθηκαν ομάδες φωτογραφιών (20-30 κάθε φορά) και αφού μετατράπηκαν σε μορφή βίντεο με τις κατάλληλες ρυθμίσεις, αποθηκεύτηκαν ξανά στον υπολογιστή. Τα βίντεο που δημιουργήθηκαν ενώθηκαν μέσω του ψηφιακού εργαλείου Movie Maker σε μία ταινία διάρκειας περίπου 2 λεπτών και επενδύθηκαν με αφήγηση και μουσική.



Εικόνες 12, 13,14: Τα παιδιά μετακινούν ζωγραφιές στο χώρο φωτογράφισης κι ένα νήπιο τραβάει φωτογραφίες

Παρόμοια διαδικασία ακολουθήθηκε και 2 χρόνια αργότερα με διαφορετική ομάδα

νηπίων που χρησιμοποίησαν την τεχνική του Stop motion για να εμπλουτίσουν μία ψηφιακή παρουσίαση της γειτονιάς τους στο πλαίσιο της συμμετοχής τους στο διεθνές πρόγραμμα “Out of Eden Learn”. Παρ’ότι ν’ αναφερθεί ότι όλα τα παιδιά πήραν μέρος στις δραστηριότητες που κράτησαν αρκετές μέρες και είχαν όλα την ευκαιρία να δοκιμάσουν όποιους ρόλους επιθυμούσαν (π.χ. ζωγράφου, φωτογράφου, βοηθού κλπ.)· τα περισσότερα μάλιστα επέλεξαν να υπηρετήσουν σε όλες τις διαθέσιμες θέσεις.

Οι βασικές δυσκολίες που αντιμετώπισαν τα δύο αυτά εγχειρήματα ήταν η πολύ αργή σύνδεση στο διαδίκτυο που καθυστέρουσε την μεταφόρτωση των φωτογραφιών στο Web2.0 εργαλείο και η ταυτόχρονη εργασία πολλών παιδιών στο στάδιο του μοντάζ των βίντεο διότι παρά τις προσπάθειες εργασίας σε μικρο-ομάδες με τη σειρά, ο υπολογιστής λειτουργούσε σαν μαγνήτης κι όλοι ήθελαν να παρακολουθούν από κοντά την εργασία όποιου δούλευε στο Movie Maker. Η διαδικασία λοιπόν ήταν ιδιαίτερα θορυβώδης και μακρόχρονη αλλά το ενδιαφέρον των παιδιών την κατέστησε εφικτή. Ο διαμορφασμός των δημιουργιών τους μέσω διαδικτύου γέμισε τους μικρούς μαθητές με περηφάνια και αυτοπεποίθηση και ενίσχυσε τα μαθησιακά τους κίνητρα.

Συμπεράσματα

Υπάρχει πληθώρα ταινιών animation, μικρού και μεγάλου μήκους, που έχουν δημιουργηθεί κυρίως για ψυχαγωγικούς σκοπούς. Πολλές από αυτές μπορούν ν’ αξιοποιηθούν ευφάνταστα σε μία σχολική τάξη για να προσελκύσουν το ενδιαφέρον μικρών μαθητών και να αποτελέσουν την αφετηρία συζητήσεων και διερευνήσεων που προάγουν την κριτική σκέψη, τη δημιουργικότητα, την παρατηρητικότητα, την προφορική έκφραση και τη φαντασία. Η επιλογή κατάλληλων δημιουργιών animation με υψηλό αισθητικό επίπεδο είναι σημαντική αποστολή κάθε εκπαιδευτικού που επιθυμεί την ένταξή τους στη διδακτική του πράξη ελπίζοντας μεταξύ άλλων να συμβάλλει και στη διαμόρφωση έμπειρων θεατών με υψηλές καλλιτεχνικές απαιτήσεις. Η εμπλοκή σε δραστηριότητες δημιουργίας stop motion animation είναι μια μοναδική μαθησιακή εμπειρία η οποία, παρά τις όποιες δυσκολίες, μόνον οφέλη προσφέρει στα παιδιά.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Ayadi, K., Elhadj, Y. O., & Ferchichi, A. (2018). Prototype for Learning and Teaching Arabic Sign Language Using 3D Animations. *2018 International Conference on Intelligent Autonomous Systems*, pp. 51-57.
- Barak, M. & Dori, Y.J. (2011). Science Education in Primary Schools: Is an Animation Worth a Thousand Pictures?. *Journal of Science Education & Technology*, Vol. 20, (608).
- Barak, M., Ashkar, T. & Dori, Y.J. (2011). Learning Science via Animated Movies: Its Effect on Students Thinking and Motivation. *Computers & Education*, Vol. 56 (3), pp. 839-846.
- Bazalgette, C. (2009). Impacts of Moving Image Education: A Summary of Research for Scottish Screen. Διαθέσιμο στο https://www.academia.edu/es/40676034/Impacts_of_Moving_Image_Education Ανακτήθηκε την 10^η Ιουνίου 2022.
- Bordwell, D. Thompson, K. (2006). *Εισαγωγή στη τέχνη του κινηματογράφου*. Μορφωτικό Ίδρυμα ΕΤΕ.
- Chambat-Houillon, M. & Jost, F. (2012). Από τη μυθολογία στην πραγματικότητα και το αντίστροφο: η ηθική της πρόκλησης των κινουμένων σχεδίων από τα παιδιά. Στο Ε. Κούρτη (Επιμ.), *Παιδική ηλικία και μέσα μαζικής επικοινωνία (Κεφ. VIII)*. Αθήνα: Ηρόδοτος / Ο.Μ.Ε.Ρ.
- Hannah, N., Qodim, H., Sururie, R. W., & Rahim, R. (2019). Flash Multimedia Application: An E Learning Arabic Language for Mastering Fluency in Reading the Qur'an. *7th International Conference on Cyber and IT Service Management*, Vol. 7, pp. 1-4.
- Hasler, B. S., Kersten, B. & Sweller, J. (2007). Learner Control, Cognitive Load and Instructional Animation, *Applied Cognitive Psychology*, Vol. 21, pp. 713-729.

- Hat, N. C., Hamid, M. F. A., Sha'ari, S. H. & Zaid, S. B. (2017). The Effectiveness of the Use of Animation in Arabic Language Learning. *Asian Social Science*, Vol. 13 (10), pp. 124-129.
- Islam, B., Ahmed, A., Islam, K. & Shamsuddin, A. K. (2014). Child Education Through Animation: An Experimental Study. *International Journal of Computer Graphics and Animation*, Vol. 4 (4), pp. 43-52.
- Ismail, M. E., Othman, H., Amiruddin, M. H., & Ariffin, A. (2017). The use of animation video in teaching to enhance the imagination and visualization of student in engineering drawing. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, Vol. 203, (1), pp. 12-23.
- Leinonen J. & Sintonen, S. (2014). Productive Participation - Children as Active Media Producers in Kindergarten, *Nordic Journal of Digital Literacy*, Vol. 9 (3), pp. 216-236.
- Lowe, R., K. (1999). Extracting information from an animation during complex visual learning. *European Journal of Psychology of Education*, Vol. 14, pp. 225-244.
- Lowe, R.K. (2004). Animation and learning: Value for money? In R. Atkinson, C. McBeath, D. Jonas-Dwyer & R. Phillips (Eds.), *Beyond the comfort zone: Proceedings of the 21st ASCILITE Conference* (pp. 558-561). Perth.
- Mayer, R. E. (1997). Multimedia learning: are we asking the right questions? *Educational Psychologist*, Vol. 32, pp. 1-19.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2002). Animation as an aid to multimedia learning. *Educational Psychology Review*, Vol. 14 (1), 87-99.
- Musa, S., Ziatdinov, R. & Griffiths, C. (2013). Introduction to computer animation and its possible educational applications. In M. Gallová, J. Gunčaga, Z. Chanasová, M.M. Chovancová (Eds.), *New Challenges in Education. Retrospection of history of education to the future in the interdisciplinary dialogue among didactics of various school subjects*, pp. 177-205). Ružomberok, Slovakia: VERBUM – vydavateľstvo Katolíckej Univerzity v Ružomberku.
- Plötzner, R., & Lowe, R. (2004). Dynamic visualisations and learning. *Learning and Instruction*, Vol. 14, pp. 235-240.
- Schmidt, H. C. (2013). Media Literacy Education from Kindergarten to College: A Comparison of How Media Literacy Is Addressed across the Educational System. *Journal of Media Literacy Education*, 5 (1), pp. 295-309
- Sulaiman, T. (2011). An Analysis of Teaching Styles in Primary and Secondary School Teachers based on the Theory of Multiple Intelligence. *Journal of Social Sciences*, Vol. 7 (3), pp. 428-435.
- Sweller, J. (1999). Instructional Design in Technical Areas. ACER Press.
- Wang, Y. (2017). Advantages and Disadvantages of Computer Assisted Instruction in Chemistry Teaching. In W. Jing, C. Guiran & Z. Huiyu (Eds.) *7th International Conference on Education, Management, Computer and Society*, 17-19 March 2017. Atlantis Press.
- Βασιλειάδης, Γ. (2006). *Animation, Ιστορία και Αισθητική του Κινομένου Σχεδίου*. Εκδ. Αιγόκερως.
- Βοσκοπούλου (2014). Κινοούμενα σχέδια και εκπαίδευση-Μελέτη περίπτωσης. *Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης*, 243-250.
- Δορούκα, Π., Θεοδώρου, Κ., Μανταδάκη, Σηφάκη, Ε., & Καλογιαννάκης, Μ. (2019). Εναισθητοποίηση μικρών παιδιών σε θέματα από το χώρο των φυσικών επιστημών μέσα από οπτικοακουστικά έργα. Η περίπτωση της ταινίας Sid The Science Kid: The Movie. Στο Π. Παντίδος (Επιμ.), *Ο ρόλος των Φυσικών Επιστημών στην Προσχολική Εκπαίδευση*, σσ. 521-542, Αθήνα, Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.
- Κουλούρη, Π. (2010). *Το animation στις τάξεις των μικρών παιδιών*. Εκδόσεις Παπαδόπουλος.
- Μητροπούλου, Α. (2006). *Ελληνικός Κινηματογράφος*. Εκδ. Παπαζήση.
- Μπιτζώνη, Α. (2008). *Σχεδίαση ταινίας animation μικρού μήκους με απευθυνόμενο κοινό τα παιδιά, έπειτα από συνεργασία με αυτά* (Αδημοσίευτη Μεταπτυχιακή Εργασία). Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Σύρος.
- Ρούβας, Α. (2015). *Ελληνικό Κινοούμενο Σχέδιο 1945-2015*. Διαθέσιμο στο url: <http://www.greekanimation.com/history>. Ανακτήθηκε την 10^η Ιουνίου 2022.
- Σιάκας, Σ. & Γκούσος, Χ. (2016). Το Animation στην εκπαίδευση: Η περίπτωση ενός σχολικού βιωματικού εργαστηρίου για την δημιουργία από τους μαθητές ενός επίκαιρου κοινωνικού μηνύματος. *Open Education - The Journal for Open and Distance Education and Educational Technology Special Edition*, Vol.12 (2), σσ. 166-177.
- Τριβέλλα, Α. (2017). Animation και Κινηζική γλώσσα. Ένας ψυχαγωγικός τρόπος μάθησης των κινεζικών. *9th International Conference in Open & Distance Learning. Ο Σχεδιασμός της Μάθησης*. 23-26

Νοεμβρίου 2017 (σσ. 252-259).

Σύνδεσμοι προτεινόμενων Animation

(Τελευταία ανάκτηση 13/6/2022)

Fishing with Sam: https://www.youtube.com/watch?v=xMnx_3BC7EM

Το δέντρο που έδινε: α) <https://www.youtube.com/watch?v=bubNw9dLn6Q>

β) https://www.youtube.com/watch?v=if_PTrX1dNA&t=179s

γ) <https://www.youtube.com/watch?v=9JL4gXukesU>

Oscuro Cardinal: <https://www.youtube.com/watch?v=jM6uT344-Cc>

Ένα δέντρο, μια φορά: <https://www.youtube.com/watch?v=Lal-RBkMVrA>

Η Δημιουργία του Κόσμου: <https://www.youtube.com/watch?v=DKkqvdnLmAM>

Ο χάρτης της γειτονιάς: <https://www.youtube.com/watch?v=yA3bHdPa4bs>

