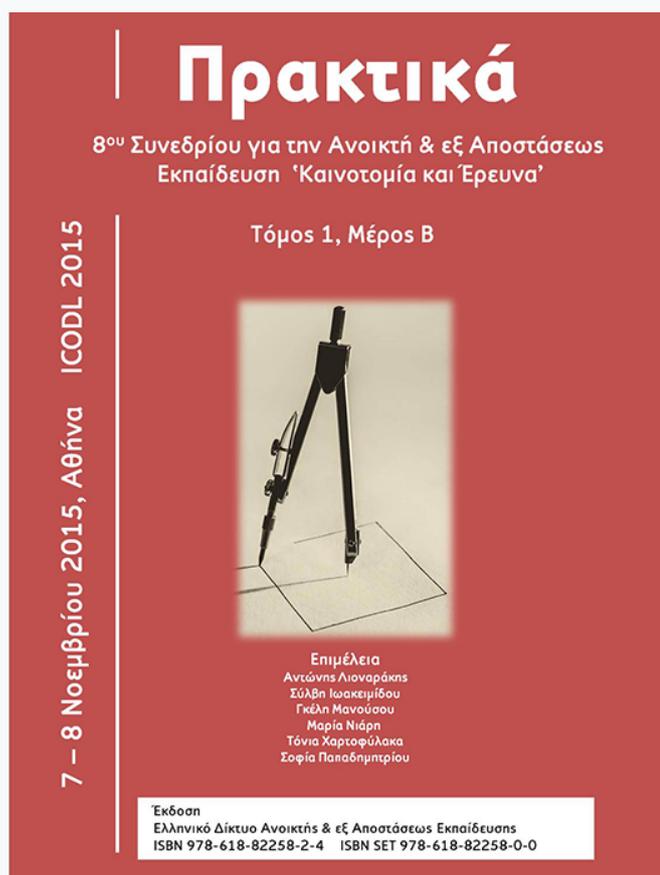


Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση

Τόμ. 8, Αρ. 4B (2015)

Καινοτομία & Έρευνα στην Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση & στις Τεχνολογίες Πληροφορίας & Επικοινωνίας



Το animation ως εργαλείο καινοτομίας στις εκπαιδευτικές δράσεις του προγράμματος Jean Monnet: Μελέτη περίπτωσης υλοποίησης βιωματικού εργαστηρίου για την καταπολέμηση της μισαλλοδοξίας και του θρησκευτικού φανατισμού στο πλαίσιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Σπύρος Σιάκας, Χαράλαμπος Γκούσιος

doi: [10.12681/icodl.75](https://doi.org/10.12681/icodl.75)

Το animation ως εργαλείο καινοτομίας στις εκπαιδευτικές δράσεις του προγράμματος Jean Monnet: Μελέτη περίπτωσης υλοποίησης βιωματικού εργαστηρίου για την καταπολέμηση της μισαλλοδοξίας και του θρησκευτικού φανατισμού στο πλαίσιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Animation as innovative tool in the educational activities of Jean Monnet Project. Case study of an animation workshop on the fight against intolerance and religious fanaticism in Europe

Σπύρος Σιάκας
Καθηγητής Εφαρμογών
ΤΕΙ Αθήνας
ΣΕΠ του ΕΑΠ
sthsiakas@teiath.gr

Χαράλαμπος Γκούσιος
Αν. Καθηγητής
Πανεπιστήμιο Πειραιά
chgous@unipi.gr

Abstract

In this paper, through a particular case study, we recommend a way to integrate the creative process of the animation technique in a school innovative learning activity which highlights concepts related to basic principles of the European Union as the fight against intolerance and religious fanaticism.

Key-words: *Animation, innovative learning activities, European Union, Jean Monnet project*

Περίληψη

Σε αυτό το κείμενο, μέσα από την μελέτη περίπτωσης ενός βιωματικού εργαστηρίου στο οποίο αξιοποιείται η τεχνική της κινούμενης εικόνας- animation σε μια συμμετοχική μαθητική δράση δημιουργίας βίντεο κοινωνικού μηνύματος με στόχο την ανάδειξη εννοιών που συνδέονται με βασικές αρχές της Ευρωπαϊκής ένωσης όπως η καταπολέμηση της μισαλλοδοξίας και του θρησκευτικού φανατισμού, προτείνουμε ένα τρόπο ένταξης του animation σε καινοτόμες σχολικές εκπαιδευτικές δράσεις.

Λέξεις-κλειδιά: *Animation, Καινοτόμες δράσεις, Ευρωπαϊκή ένωση, Jean Monnet*

Περιγραφή Δράσης

Στο πλαίσιο μιας από τις επιμορφωτικές συναντήσεις του Ευρωπαϊκού προγράμματος Jean Monnet “Information Projects” με το όνομα “Universities4EU” που διοργάνωσε το Τμήμα Διεθνών και Ευρωπαϊκών Σπουδών του Πανεπιστημίου Πειραιώς σε συνεργασία με την έδρα Jean Monnet του Πανεπιστημίου Αιγαίου, Σχολή Κοινωνικών Επιστημών, Τμήμα Κοινωνιολογίας, στο πλαίσιο υλοποιήθηκε το βιωματικό εργαστήριο animation που περιγράφεται στην συνέχεια. Σε αυτό το εργαστήριο οι συμμετέχοντες εκπαιδευόμενοι μαθητές λυκείου δημιούργησαν βίντεο με την τεχνική της κινούμενης εικόνας-animation στο οποίο πέρασαν τα δικά τους

μηνύματα στα αγγλικά και τα γαλλικά για την καταπολέμηση της μισαλλοδοξίας και του θρησκευτικού φανατισμού στο πλαίσιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Επιστημονικοί υπεύθυνοι του εργαστηρίου animation είναι ο Καθηγητής Εφαρμ. Του ΤΕΙ Αθήνας Δρ.Σπύρος Σιάκας και ο Αναπλ. Καθηγητής του Πανεπιστημίου Πειραιά Δρ.Χαράλαμπος Γκούσιος. Ακαδημαϊκή συντονίστρια του προγράμματος είναι η Επίκουρη Καθηγήτρια του Τμήματος Διεθνών και Ευρωπαϊκών Σπουδών Δρ. Φωτεινή Ασδεράκη.

Η δράση υλοποιήθηκε σε ομάδα 20 μαθητών δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και σε διάστημα 2 ωρών.

Ο προβληματισμός του σεναρίου κινήθηκε γύρω από την αλληλεπίδραση εννοιών και ζητήθηκε από τους μαθητές να βρουν έννοιες που συνδέονται με την μισαλλοδοξία και τον θρησκευτικό φανατισμό. Επίσης ήταν δυνατό, αν κάποιος επιθυμούσε, να συνδέσει τις έννοιες με συγκεκριμένα σύμβολα και κινήσεις.

Στόχοι

Οι στόχοι του εργαστηρίου αναπτύσσονται σε δύο επίπεδα που αφορούν στην τεχνική της Κινούμενης Εικόνας- Animation, που χρησιμοποιήθηκε για την δημιουργία του Βίντεο- μηνύματος Ευαισθητοποίησης και στο περιεχόμενο του αντίστοιχα.

Πιο συγκεκριμένα, στο επίπεδο της τεχνικής περιλαμβάνονται οι παρακάτω στόχοι:

- Κατανόηση του τρόπου λειτουργίας και των βασικών αρχών της τεχνικής του animation
- Οικειοποίηση με την διαδικασία δημιουργίας animation σε τέτοιο βαθμό ώστε να μπορούμε να την αξιοποιήσουμε για να εκφράσουμε ποικίλα μηνύματα.

Στο επίπεδο του περιεχομένου περιλαμβάνονται οι παρακάτω στόχοι:

- Κατανόηση ποικίλων πλευρών εννοιών που συνδέονται με την Ευρωπαϊκή ολοκλήρωση
- Προαγωγή του διαλόγου και της έρευνα στον τομέα των ευρωπαϊκών σπουδών.
- Εμπλουτισμός των Ευρωπαϊκών σπουδών με καινοτόμες χρήσεις της τεχνολογίας

Η τεχνική του animation

Με τον όρο animation ορίζεται κάθε ακολουθία κίνησης που έχει δημιουργηθεί εικόνα-εικόνα ή αλλιώς, στην κινηματογραφική ορολογία, καρέ- καρέ. (Halas & Manvell, 1969, Laybourne, 1998, Thomas & Johnston, 1981, Μούρη 2004, Σιάκας 2006).

Αυτή η ιδιαιτερότητα δημιουργίας κίνησης καρέ-καρέ με ποικίλους τρόπους και υλικά (Halas & Manvell, 1969, Laybourne, 1998, Noake, 1988) αναδεικνύουν το animation ως ένα μέσο με εξαιρετικές εκφραστικές και αναπαραστατικές δυνατότητες. Επίσης, η συνεργατική διαδικασία δημιουργίας animation όπου ποικίλες ειδικότητες συνεργάζονται δίνει δυνατότητες αξιοποίησης του στο πλαίσιο μιας συνεργατικής διαδικασίας μάθησης. Εξάλλου οι εκφραστικές δυνατότητες και ο πλουραλισμός στην διαδικασία δημιουργίας με την τεχνική του animation το έχουν αναδείξει ως ένα από τα βασικά εργαλεία δημιουργίας εκπαιδευτικών πολυμέσων (Boyle, 1997, Laybourne, 1998, Lee & Owens, 2000).

Δομή διδακτικής στρατηγικής

Το εργαστήριο είναι δομημένο με βάση τις αρχές του εποικοδομητισμού και της ανακαλυπτικής μάθησης (Duffy & Cunnigham, 1996, Ματσαγγούρας, 1994, 2000, Orlich et al., 1990, Osborne, 1996, Packer & Goicoechea, 2000, Phillips, 1995, Piaget, 1977, Vygotsky, 1978) σε τρία μέρη που αντιστοιχούν σε τρία κομβικά στοιχεία της μαθησιακής-διδακτικής διαδικασίας και τα οποία, σύμφωνα με την χρονική σειρά ανάπτυξής τους, είναι τα παρακάτω:

A) Γενική ενημέρωση για το πλαίσιο εφαρμογής της τεχνικής του animation και τα ζητούμενα σχετικά με το περιεχόμενο. Σε αυτό το στάδιο τίθενται και οι μαθησιακοί στόχοι σε συνεργασία με τους μαθητές.

B) Δραστηριότητες μάθησης. Αυτό το στάδιο είναι δομημένο, με την παρακάτω σειρά:

Ενημέρωση με σαφήνεια → Υλοποίηση των δραστηριοτήτων μάθησης → Παρουσίαση των αποτελεσμάτων-ανατροφοδότηση.

Η ενημέρωση σχετικά με την κάθε δραστηριότητα μάθησης γίνεται, κυρίως, κατά την διάρκεια της υλοποίησής της.

Η παρουσίαση των αποτελεσμάτων λειτουργεί ως διαμορφωτική αξιολόγηση και, παράλληλα, τροφοδοτεί με γνωστικές πληροφορίες τα επόμενα στάδια οπτικοακουστικής δημιουργίας, σε δράσεις που ακολουθούν.

Γ) Παρουσίαση των αποτελεσμάτων. Σε αυτό το στάδιο οι μαθητές κάνουν μια αναδρομή στην πορεία δημιουργίας. Ταξινομούν τα αποτελέσματα των δραστηριοτήτων τους και, στην συνέχεια, τα συνθέτουν σε θεματικούς άξονες και τα παρουσιάζουν στους συμμαθητές τους.

Σε κάθε ένα από τα παραπάνω δομικά στάδια οι διδακτικές ενέργειες είναι δοσμένες με τέτοιο τρόπο ώστε να εξασφαλίζεται το κατάλληλο ψυχολογικό κλίμα παρότρυνσης στην συμμετοχική και ενεργητική μαθησιακή διαδικασία.

Δηλαδή, στα στοιχεία της **ενημέρωσης, υλοποίησης των δραστηριοτήτων μάθησης και παρουσίασης των αποτελεσμάτων** προστίθεται και μια δέσμη ενεργειών που τα τέμνει κάθετα και που αφορά στην δημιουργία του κατάλληλου ψυχολογικού κλίματος ώστε να κινητοποιηθεί ο μαθητής σε μια διαδικασία αλληλεπίδρασης, τόσο με το υλικό όσο και με τους υπόλοιπους συμμετέχοντες. Έτσι, στο στάδιο της ενημέρωσης ενσωματώνονται παιγνιώδεις δραστηριότητες με την τεχνική του animation, που ευνοούν την αλληλεπίδραση.

Επίσης, υπάρχουν μια σειρά στοιχεία που κάνουν προσιτές και ενδιαφέρουσες τις δραστηριότητες του εργαστηρίου και στα οποία περιλαμβάνονται τα παρακάτω:

- Σαφήνεια στην απόδοση των ζητούμενων
- Συγκεκριμένα στάδια
- Σαφείς στόχοι
- Συγκεκριμένες προθεσμίες

Στο στάδιο της ανατροφοδότησης, τέλος, ο μαθητής δεν κρίνεται αλλά καταθέτει την εμπειρία του ανακοινώνοντας τα αποτελέσματα της δράσης του. Ακολουθεί συζήτηση για τα θετικά και αρνητικά της εμπειρίας του και βγαίνουν χρήσιμα συμπεράσματα, τόσο για τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας, όσο και για την διαδικασία στην συνέχεια

Επιπλέον, αναπτύσσονται κοινωνικές δεξιότητες, όπως η δεξιότητα παρουσίασης

Υλοποίηση

Το δίωρο του εργαστηρίου χωρίστηκε σε τρία μέρη σύμφωνα με την δομή διδακτικής στρατηγικής όπως αναπτύχθηκε πιο πάνω. Το πρώτο μέρος αφορούσε

στην ενημέρωση το δεύτερο στην υλοποίηση της δράσης και το τρίτο στην επίδειξη του βίντεο και την συζήτηση επάνω σε θέματα σχετικά με την τεχνική και τα περιεχόμενο.

Το πρώτο μέρος περιλάμβανε τα παρακάτω στάδια:

- Σύντομη εισαγωγή και συζήτηση επάνω στην τεχνική του animation για να καταγραφεί η πρότερη γνώση.

- Θέση του «προβλήματος» και, κατά συνέπεια του στόχου *δημιουργίας Βίντεο – Μηνύματος Εναισθητοποίησης σε έννοιες καταπολέμησης της μισαλλοδοξίας και του θρησκευτικού φανατισμού*

- Καταιγίδα ιδεών και καταγραφή σε εννοιολογικούς χάρτες με στόχο την αλληλεπίδραση αξιοποιώντας την πρότερη γνώση

Στο δεύτερο μέρος στήθηκε μέσα στην τάξη σε σημείο που όλοι οι μαθητές είχαν οπτική επαφή το σύστημα δημιουργίας animation το οποίο περιλάμβανε τα παρακάτω:

- Μια κούκλα με αρθρώσεις για animation η οποία στηρίχθηκε πολύ σταθερά σε μια οριζόντια σταθερή επιφάνεια. Η κούκλα είχε μια κενή τετράπλευρη επιφάνεια αντί για κεφάλι το οποίο οι μαθητές έπρεπε να γεμίσουν με μηνύματα και σύμβολα σχετικά με το θέμα μας

- Μια web-κάμερα λήψης της καρέ-καρέ κίνησης απέναντι από την κούκλα

- Υπολογιστής συνδεδεμένος με την web κάμερα και με προτζέκτορα έτσι ώστε όλοι οι μαθητές να έχουν επαφή με την εικόνα του φακού της web κάμερας .

Οι μαθητές προετοίμασαν μηνύματα και σύμβολα σε χαρτιά που του επιδόθηκαν και ασχολήθηκαν με τον τρόπο παρουσίασης τους με διαδοχικές φωτογραφίες στο κεφάλι ή σε άλλα σημεία της κούκλας. Η διαδικασία αυτή είχε αλυσιδωτή μορφή με μόνο ένα περιορισμό: να μείνουν όλα τα μηνύματα στο οπτικό πεδίο του θεατή, ανεξάρτητα από την όποια αλλαγή θέσης τους. Αυτό δημιουργούσε την σύμβαση της αλληλεπίδρασης μεταξύ των μηνυμάτων και του σεβασμού όλων των απόψεων. Στην συνέχεια οι μαθητές έρχονταν σε ομάδες των δύο και τοποθετούσαν τα μηνύματα τους σε διαφορετικές συνεχόμενες θέσεις σε συνδυασμό με διαφορετικές πόζες της κούκλας που δημιουργούσαν αλλάζοντας την θέση των μελών της. Συνολικά τραβήχτηκαν 120 φωτογραφίες συνεχόμενης κίνησης που η διαδοχή τους με γρήγορο ρυθμό δημιουργούσε την αίσθηση της κίνησης μηνυμάτων και συμβόλων σχετικά με έννοιες κατά της μισαλλοδοξίας και του θρησκευτικού φανατισμού και της αλληλεπίδρασης τους με την κούκλα που συμβόλιζε την Ευρώπη

Στο τέλος τρίτο μέρος έγινε η παρουσίαση του αποτελέσματος. Αρχικά έγινε επίδειξη της κίνησης χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα “προβολής φωτογραφιών και fax των windows” και στην συνέχεια ακολούθησε συζήτηση επάνω στην διαδικασία της δημιουργίας animation και στο κατά πόσο η δημιουργίες της ομάδας με αυτή την τεχνική ανέδειξε το θέμα και τον σκοπό δημιουργίας του βίντεο. Επίσης τη συζήτηση σε ορισμένα σημεία απασχόλησε και ο βαθμός ικανοποίησης των προσδοκιών πριν ξεκινήσει το εργαστήριο.

Συμπεράσματα

Όσον αφορά στους στόχους που συνδέονται με την τεχνική του animation, οι μαθητές κατανόησαν την διαδικασία δημιουργίας animation. Όπως, μάλιστα, αποδείχθηκε από την συμμετοχή τους αλλά και από το αποτέλεσμα οικειοποιήθηκαν τεχνικές λεπτομέρειες και ποιοτικά χαρακτηριστικά της τεχνικής σε μεγάλο βαθμό

Όσον αφορά στους στόχους που συνδέονται με το περιεχόμενο παρατηρήθηκε ότι οι μαθητές ενέταξαν τις έννοιες κλειδιά σε ένα γενικότερο πλαίσιο σχετικά με την

ταυτότητα, τον πολιτισμό και τις αρχές της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Μάλιστα αξιοποιήθηκε σε μεγάλο βαθμό η εμπειρία των παράλληλων δραστηριοτήτων του προγράμματος και φάνηκε η εμπέδωση των πληροφοριών στις δραστηριότητες που προηγήθηκαν. Εξαιρετικό ενδιαφέρον είχε η σύνθεση των πληροφοριών και των μηνυμάτων της κάθε ομάδας και οι νέες μορφές και νοήματα που γεννήθηκαν κατά την διαδικασία της αλληλεπίδρασης στην διαδικασία δημιουργίας της κινούμενης εικόνας

Όσον αφορά στην διαδικασία, παρατηρήθηκε η επίτευξη των στόχων σε μεγάλο βαθμό. Επίσης η ικανοποίηση των μαθητών αποδείχτηκε από την διάθεση συμμετοχής σε όλη την διάρκεια ενός πολύ σφιχτού χρονοδιαγράμματος και σε ένα αντικείμενο σχετικά νέο στην συμβατική εκπαιδευτική διαδικασία.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Boyle, T. (1997). “*Design for Multimedia Learning*”, London, Prentice Hall.
- Duffy, T.M. & Cunningham, D.J. (1996). Constructivism: implications for the design and delivery of instruction. In D.H. JONASSEN (Ed.). *Handbook of research for educational communications and technology*. N.Y.: Simon & Schuster Macmillan. pp. 170-198.
- Halas, J. & Manvell, R. (1969). *The technique of film animation*. London and New York: Focal Press.
- Laybourne, K., (1998). *The Animation Book*. New York: Three Rivers Press.
- Lee, W. & Owens, D. (2000). *Multimedia Based Instructional Design*, San Francisco: Jossey – Bass Preifer.
- Ματσαγγούρας, Η. (1994). *Στρατηγικές Διδασκαλίας : Από την Πληροφόρηση στην Κριτική Σκέψη*. Αθήνα.
- Ματσαγγούρας, Η., (2000). *Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία και Μάθηση*, Εκδόσεις Γρηγόρη.
- Μούρη Ε., (2004, 2009). *Frame by Frame*, Αθήνα: Nexus Publication SA.
- Noake, R., (1988) *Animation-a guide to animated film techniques*, Great Britain.
- Orlich, D. et al. (1990). *Teaching Strategies*. Lexington: D. C. Heath.
- Paul, R. (1987). Dialogical thinking: Critical thought essential to the acquisition of rational knowledge and passions. In J. Baron and R. Sternberg (Eds.), *Teaching Thinking Skills: Theory and Practice*, New York: W. H. Freeman, pp. 127-148.
- Osborne, J. (1996). Beyond constructivism. *Science Education* , 80(1), pp.53-82.
- Packer, M. & Goicoechea, J. (2000). Sociocultural and Constructivist Theories of Learning: Ontology, Not Just Epistemology, *Educational Psychologist*, 35(4), pp.227–241.
- Phillips, D.C. (1995). The good, the bad, and the ugly: The many faces of constructivism. *Educational Researcher*, 24, 5–12.
- Piaget, J. (1977). *The Development of Thought: Equilibrium of Cognitive Structures*, Basic Books, New York.
- Σιάκας, Σ., (2006). *Η Μεθοδολογία Ανάπτυξης ενός Animation Εκπαιδευτικού Project*. Φεστιβάλ Ταινιών Μικρού Μήκους Δράμας.
- Thomas, F. & Johnston, O. (1981). *The illusion of life- Disney Animation*, New York.
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind and society: The development of higher mental processes*. Cambridge: Harvard University Press.