

## International Conference in Open and Distance Learning

Vol 9, No 6B (2017)

Ο Σχεδιασμός της Μάθησης

**Τόμος 6, Μέρος Β**

### Πρακτικά

9<sup>ο</sup> Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή  
& εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση

Αθήνα, 23 – 26 Νοεμβρίου 2017

### Ο Σχεδιασμός της Μάθησης

Επιμέλεια  
Αντώνης Λιοναράκης  
Σύλβη Ιωακειμίδου  
Μαρία Νιάρη  
Γκέλη Μανούσου  
Τόνια Χαρτοφύλακα  
Σοφία Παπαδημητρίου  
Άννα Αποστολίδου

ISBN 978-618-5335-01-4  
ISBN SET 978-618-82258-5-5



Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο  
Ελληνικό Δίκτυο Ανοικτής & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης

**Animation and the Chinese language. An  
edutaining way of learning Chinese**

*Λαμπρινή Γεώργιος Τριβέλλα*

doi: [10.12681/icodl.975](https://doi.org/10.12681/icodl.975)

## **Animation και Κινέζικη γλώσσα. Ένας ψυχαγωγικός τρόπος μάθησης των Κινεζικών**

### **Animation and the Chinese language. An edutaining way of learning Chinese**

**Λαμπρινή Γ. Τριβέλλα**

Μεταπτυχιακή φοιτήτρια ΕΑΠ

ΤΕΙ Αθήνας

[ltrivella@yahoo.gr](mailto:ltrivella@yahoo.gr)

#### **Abstract**

In this era of images and of cultural and economic crisis, there looms a general trend of interest by the Chinese enterprises to invade in the western market and especially in the Greek market. This circumstance urges Greeks into learning the Chinese language as an additional competitive and comparative advantage in the job market. For this reason, some of the Greek parents urge their children to learn the Chinese language. But, learning the Chinese language is a challenge and a difficult task as it has no origins in the Latin alphabet, and it is hard to memorize. Furthermore, the limited editions for learning Chinese in relation to those editions for learning other foreign languages, discourages those who want to learn this language and especially the children.

In this frame, this survey presents the creation of supplementary learning material with the method of animation, which makes learning Chinese easier and more entertaining. Firstly, the Chinese language and its characteristics is studied. Secondly, the method of animation as an edutainment tool and its relation to the learning theories and communication models is surveyed. Lastly, the procedure of creating supplementary material for edutainment reasons about learning the first 10 numbers in Chinese characters and pinyin (reading and pronunciation), based on learning and communication theories and models is presented.

**Keywords:** *method of animation, animation and education, edutainment, Chinese language, learning theories, communication models*

#### **Περίληψη**

Στην σύγχρονη εποχή των εικόνων και της πολιτισμικής και οικονομικής κρίσης, παρατηρείται μία γενικότερη τάση ενδιαφέροντος των κινέζικων επιχειρήσεων και εμπόρων να εισχωρήσουν στην αγορά της Δύσης και ιδίως στην ελληνική αγορά. Αυτή η κατάσταση ωθεί τους Έλληνες να μάθουν την κινέζικη γλώσσα ως πρόσθετο ανταγωνιστικό και συγκριτικό πλεονέκτημα στην αγορά εργασίας. Για αυτό το λόγο ορισμένοι γονείς παροτρύνουν τα παιδιά τους να μάθουν τη κινεζική γλώσσα. Όμως, η μάθηση της κινέζικης γλώσσας, αποτελεί πρόκληση και ενέχει δυσκολίες απομνημόνευσης, καθώς δεν έχει ρίζες στην Λατινική αλφαβήτα και είναι δύσκολη η απομνημόνευση. Επίσης, η περιορισμένη βιβλιογραφία για τη μάθηση της κινεζικής σε σχέση με τη βιβλιογραφία για τη μάθηση των άλλων λατινογενών ξένων γλωσσών είναι ένα επιπρόσθετο εμπόδιο για την αποθάρρυνση των ατόμων που θέλουν να μάθουν τα κινεζικά και ιδίως των παιδιών.

Σε αυτό το πλαίσιο, η συγκεκριμένη εργασία παρουσιάζει τη δημιουργία συμπληρωματικού εκπαιδευτικού υλικού με τη μέθοδο animation, η οποία διευκολύνει τη μάθηση των κινεζικών με πιο διασκεδαστικό τρόπο. Πρωτίστως, μελετάται η κινεζική γλώσσα, με τις ιδιαιτερότητές της, δευτερευόντως, εξετάζεται η μέθοδος animation ως εργαλείο διευκόλυνσης της μάθησης των κινεζικών και αναφέρεται η σχέση της με τις θεωρίες μάθησης και τα μοντέλα επικοινωνίας και στο τέλος αναλύεται η διαδικασία δημιουργίας συμπληρωματικού υλικού για αυτό το σκοπό με βάση τις παραπάνω θεωρίες και μοντέλα για τη μάθηση των 10 πρώτων αριθμών σε κινεζικούς χαρακτήρες και πινγιν (ανάγνωση και προφορά).

**Λέξεις-κλειδιά:** μέθοδος animation, animation και εκπαίδευση, κινεζική γλώσσα, θεωρίες μάθησης, μοντέλα επικοινωνίας

## **1. Η μάθηση της κινεζικής γλώσσας στην Ελλάδα**

### **1.1 Η κινεζική γλώσσα**

Η κινεζική γλώσσα έχει πολλές διαλέκτους, αλλά η πιο διαδεδομένη είναι η μανδαρινή (mandarin) ή απλή κινεζική γλώσσα (wikipedia.org., 24/01/2015). Η μανδαρινή είναι μία απλοποιημένη μορφή των κινεζικών που δημιουργήθηκε το 1954 για να προωθηθεί η παιδεία στην Κίνα και να μειωθεί το ποσοστό εγκατάλειψης της σχολικής εκπαίδευσης (wikipedia.org.όπ.π.). Το σύστημά της αποτελείται από κινεζικούς χαρακτήρες. Οι συνθέσεις χαρακτήρων αποτελούνται από σημασιολογικές ρίζες και φωνητικές συνιστώσες.

Τα κινεζικά μετεγράφηκαν σε λατινικούς χαρακτήρες το 1956 στη Λαϊκή Δημοκρατία της Κίνας για να διευκολυνθεί και να εξαπλωθεί η μάθηση της κινεζικής γλώσσας στις άλλες ηπείρους. Έκτοτε, η εκμάθηση της κινεζικής γλώσσας εφαρμόζεται σε Αμερική, Ευρώπη και Αυστραλία και αποτελεί το Πινγιν ή Hanyu Pingin (汉语拼音), το οποίο υποδεικνύει την προφορά και τον τονισμό των κινεζικών χαρακτήρων (wikipedia.org. όπ.π.).

### **1.2 Οι ιδιαιτερότητες της κινεζικής γλώσσας σε σχέση με την ελληνική**

Η μάθηση των κινεζικών για τους λαούς των δυτικών χωρών αποτελεί μία πρόκληση, καθώς οι δυτικές γλώσσες βασίζονται σε λατινικούς χαρακτήρες και έχουν αλφαβητάριο, ενώ η κινεζική δεν έχει.

Συγκεκριμένα, η κινεζική γλώσσα δεν έχει αλφαβητάριο, συντακτικό, γένη, κλίσεις, άρθρα και χρόνους, ενώ η ελληνική γλώσσα έχει.

Όμως, το μειονέκτημά της είναι ότι έχει σύνθετους χαρακτήρες που πρέπει να απομνημονευτούν, καθώς και πινγιν με διαφορετικούς τονισμούς που επίσης πρέπει να απομνημονευτούν κατ'αντιστοιχία. Άρα, η μάθηση της κινεζικής γλώσσας είναι διπλή (χαρακτήρες και πινγιν) (Zec, 1998, pp.2). Επίσης, στην κινεζική γλώσσα ο τονισμός δυσκολεύει τη μάθηση, καθώς απ αριθμούνται 4 τόνοι και ένας ουδέτερος, οι οποίοι όταν εφαρμόζονται στην ίδια λέξη-πινγιν κάθε φορά αλλάζει ο κινεζικός χαρακτήρας και η σημασία του (Zec, 1998, όπ.π.; [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)).

### **1.3 Η μάθηση της κινεζικής γλώσσας στην Ελλάδα**

Σύμφωνα με τις δηλώσεις της εκπροσώπου του Ινστιτούτου "Κομφούκιος" κυρίας Yang Xiuquin στο Έθνος, η άνοδος της μάθησης της κινεζικής γλώσσας έχει πενταπλασιαστεί τα τελευταία χρόνια όπως προκύπτει από τον αριθμό των μαθητών που δίνουν εξετάσεις HSK ([www.iefimerida.ge/news](http://www.iefimerida.ge/news), 9/08/2014, 24/1/2016).

Το 2014 λήφθηκε απόφαση μετά από συμφωνία του Υπουργού Παιδείας με το Ινστιτούτο "Κομφούκιος" για να διδαχθεί η κινεζική γλώσσα σε 9 πειραματικά σχολεία εκτός Α.Π.Σ. από 21 Κινέζους εκπαιδευτικούς (ό.π.).

Η στροφή των Ελλήνων προς τα κινεζικά προέκυψε αφενός από το μεγάλο ποσοστό ανεργίας και την οικονομική στασιμότητα των ελληνικών επιχειρήσεων και αφετέρου από την επιχειρηματική άνθιση της Κίνας και της επιχειρηματικής σχέσης της με την Ελλάδα. Επομένως, η μάθηση της συγκεκριμένης γλώσσας ανοίγει τις θέσεις εργασίας στους τομείς της ναυτιλίας, του εμπορίου και των χρηματοπιστωτικών ιδρυμάτων.

Όμως, στην Ελλάδα υπάρχει περιορισμένη βιβλιογραφία όσον αφορά τη μάθηση κινεζικών, η οποία παραδίδεται στον ενδιαφερόμενο κατόπιν παραγγελίας εφόσον δεν υπάρχουν ελεύθερα τα βιβλία στο εμπόριο. Όσον αφορά τα βιβλία κινεζικών για παιδιά, υπάρχουν τρεις εκδόσεις<sup>1</sup> απλοϊκές και δεν προετοιμάζουν για τα πιστοποιητικά HSK.

## **2. Το animation ως μέσο διευκόλυνσης της μάθησης μίας ξένης γλώσσας**

### **2.1 Η έννοια, οι προϋποθέσεις, τα στάδια ανάπτυξης και τα βασικά είδη**

Το animation, σύμφωνα με τη Μούρη (2009, σ.8), είναι η εμψύχωση των σταθερών εικόνων, οι οποίες όταν προβάλλονται με μία λογική σειρά δημιουργούν μία συνέχεια κινηματογραφική. Αποτελεί ένα φαινόμενο που εξελίσσεται παράλληλα με τον "ζωντανό" κινηματογράφο.

Διαφέρει από τον κινηματογράφο ως προς το γεγονός ότι δημιουργεί τα συμβάντα με διάφορα εργαλεία και διαφορετικές γωνίες λήψης ενώ ο κινηματογράφος απλώς αναπαράγει τα συμβάντα που γίνονται (Μούρη, 2009, σ.8).

Αυτό το μέσο συγγέεται με τα κινούμενα σχέδια και θεωρείται παρακλάδι του κινηματογράφου. Ενώ ο κινηματογράφος της εμψύχωσης είναι μία αυτόνομη τέχνη που γεφυρώνει τρεις τομείς, τις καλές τέχνες, τις εφαρμοσμένες τέχνες και τον κινηματογράφο (Μούρη, 2009, σ.8) και τα κινούμενα σχέδια, τα οποία αποτελούν ένα είδος αυτής της μεθόδου.

Προϋποθέτει, δεξιότητες χειρισμού μηχανής λήψης και επεξεργασίας της εικόνας μέσω ειδικών λογισμικών για να παραχθεί το τελικό προϊόν, καθώς επίσης και γνώσεις τεχνικών του κινηματογράφου της εμψύχωσης (Μούρη, ό.π.).

Βασίστηκε στη θεωρία του μετεικάσματος της όρασης, δηλαδή στην ικανότητα του ματιού να συλλάβει μία εικόνα στο 1/12 του δευτερολέπτου και να περάσει στην επόμενη. Σε αυτήν την ιδιότητα η προβολή 24 εικόνων ανα δευτερόλεπτο, δημιουργεί την ψευδαίσθηση της κίνησης και της συνέχειας (Μούρη, ό.π. Watkins, 2001, p12;).

Η διαδικασία του κινηματογράφου της εμψύχωσης απαιτεί την ακολουθία ορισμένων βασικών σταδίων (Μούρη, 2009, σ.92; Lord & Sibley, 1998, p.154) :

1. Το στάδιο της σύνοψης εμπεριέχει την κεντρική ιδέα για να βασιστεί το σενάριο
2. Το στάδιο συγγραφής του σεναρίου, το οποίο δεν μπορεί να περιέχει την περιγραφή ιστοριών και συμβάντων που θα μπορούσαν να κινηματογραφηθούν στον πραγματικό κόσμο, καθώς το animation δημιουργεί έναν εξωπραγματικό κόσμο
3. Το στάδιο της σχεδίασης του story board, το οποίο αποτελεί την εικονοποίηση του σεναρίου με λεπτομερή περιγραφή των κινήσεων, των ήχων και της χρονικής διάρκειας κάθε σκηνής.
4. Το στάδιο της παραγωγής ήχων, μουσικής, διαλόγων και του συγχρονισμού τους με την σειρά των εικόνων
5. Το στάδιο σχεδιασμού του φόντου ή των φόντων το lay-out

6. Το στάδιο animatic, δηλαδή η κινηματογράφηση των εικόνων βάσει των σχεδίων του story board

Ορισμένα από τα βασικά είδη animation ανάλογα με την τεχνική δημιουργίας των εικόνων είναι (Μούρη, 2009, σ.82):

- Με χρήση πλαστελίνης plasticine animation (N.Park: "Creature comforts", 1989)
- Με χρήση αντικειμένων και ανθρώπων που δημιουργούνται στον υπολογιστή (2D, 3D) computer animation (Δ. Πατρίκιος; " Alexandra Meets the Space Toons, 2003, 3D animation)

## 2.2 Το animation στην εκπαίδευση

Το 1987, εγκαθιδρύθηκε το Advertising Computing Center for the Arts and Design με σκοπό να παρέχει πηγές computer animation στη διδασκαλία, έρευνα και παραγωγή για όλα τα τμήματα στο Κολλέγιο Καλών Τεχνών στο Οχάιο (A short history of ACCAD, 2005).

Έκτοτε, το animation εισχώρησε στον τομέα της εκπαίδευσης κυρίως ως εργαλείο επικοινωνίας του μηνύματος που θέλει να περάσει ο δημιουργός στο κοινό, το οποίο αποτελεί το target-group των μαθητών των δημοτικών σχολείων περίπου των 9 χρόνων. Χρησιμοποιείται ως συμπληρωματικό υλικό κυρίως για τη μάθηση των αγγλικών, στον τομέα των οποίων το animation έχει ήδη αναπτυχθεί αλλά και σε άλλα μαθήματα, τα οποία είναι δύσκολο να κατανοηθούν. Με αυτή τη μέθοδο, το μάθημα συμπληρώνεται οπτικοακουστικά και εμπεδώνεται με πιο ευχάριστο και αποτελεσματικό τρόπο, μέσω της διασκέδασης και του εκπαιδευτικού παιχνιδιού.

## 2.3 Το animation και οι θεωρίες μάθησης που σχετίζονται με την λειτουργία του.

Το animation όταν χρησιμοποιείται από τους εκπαιδευτικούς για την διευκόλυνση της μάθησης και εμπέδωσης μίας συγκεκριμένης ύλης, είναι απαραίτητο να λαμβάνονται υπόψη οι θεωρίες και τα μοντέλα μάθησης με τεχνολογικές, φιλοσοφικές και ψυχολογικές πτυχές για την καλύτερη δυνατή επίτευξη των μαθησιακών στόχων τους (Αργυρίου, 2011, σ.659). Στην παρούσα εργασία παρουσιάζονται οι θεωρίες και τα μοντέλα που θεωρούνται ως οι πλέον κατάλληλες για την θεωρητική πλαισίωση του animation.

- Οι θεωρίες μάθησης που στηρίζονται στη **γνωστική ψυχολογία (Piaget)** προσβέδουν ότι η νέα γνώση ενσωματώνεται στην παλιά εξελίσσοντάς την, δηλαδή παρουσιάζεται το παλιό- οικείο στοιχείο γνώσης, το οποίο εξελίσσεται με την εισαγωγή του νέου στοιχείου (Τριβέλλα, 2014, σ.87). Το animation εμπεριέχει οικεία στοιχεία που αφορούν ήδη αποκτηθείσα γνώση καθώς και νέα στοιχεία, το μαθησιακό υλικό που αποσκοπεί στην κατάκτηση νέας γνώσης.
- Η θεωρία του **κοινωνικού επικοδομητισμού (Vygotsky)** αφορά τον τρόπο μάθησης μέσω της αλληλεπίδρασης του μαθητή με το περιβάλλον του. Το μαθησιακό υλικό κυριαρχεί και καθοδηγεί στην κλιμακωτή πορεία προς τη γνώση (Τριβέλλα, 2014, σ.87). Στο animation το θέμα που επικρατεί είναι το υλικό που πρέπει να μάθουν οι μαθητές, το οποίο παρουσιάζεται σταδιακά.
- Οι **ανθρωπιστικές θεωρίες (Rogers)** εστιάζουν και προωθούν την αυτοβελτίωση μέσω της εκπόνησης ανοιχτών δραστηριοτήτων/ ασκήσεων. Το animation εμπεριέχει μία πρόκληση και ταυτόχρονη πρόσκληση των παιδιών να κάνουν μία άσκηση, να παίξουν με τα στοιχεία από το υλικό μάθησης και εν γένει να εμπλακούν (Τριβέλλα, 2014, σ.87). Η αντίληψη των μαθητών ενεργοποιείται από την ροή των πληροφοριών σε μορφή κειμένου (πχ animation-παρουσίαση ύλης) και ευνοείται από τις διαδικασίες που προσομοιάζουν με καθημερινές βιωματικές

καταστάσεις (συνομιλία- εικόνες-βίντεο), πράγμα που επιδιώκει το animation (Παντανό-Ρόκου, 2002, σ.39 όπως αναφ. στο Τριβέλλα,2014,σ.88).

## 2.4 Το animation και ο επικοινωνιακός ρόλος του

Εκτός από τον ρόλο του στην μάθηση ενός συγκεκριμένου υλικού, το animation αποτελεί το μέσο επικοινωνίας του εκπαιδευτικού/δημιουργού με τους μαθητές. Στηρίζεται στην οπτική ή/και στην ακουστική επικοινωνιακή διαδικασία. Το μήνυμα αποτελεί το μαθησιακό υλικό και το αποτέλεσμα που αναμένεται είναι να φτάσει στο μήνυμα στους δέκτες/μαθητές, να επεξεργαστεί από τους μαθητές και μετά οι ίδιοι να ανατροφοδοτήσουν τον εκπαιδευτικό, αντιδρώντας και συμμετέχοντας στην πρόκληση του μηνύματος. Στον τομέα της εκπαίδευσης συνήθως τα μηνύματα είναι δηλωτικά και φανερά των εννοιών χωρίς υπολανθάνουσες ερμηνείες.

### 2.4.1 Το animation, οι θεωρίες και τα μοντέλα επικοινωνίας που σχετίζονται με την λειτουργία του

Το animation ενέχει ρόλο και ως επικοινωνιακό μέσο, για αυτό το λόγο, ακολουθεί ορισμένες αρχές, θεωρίες και μοντέλα της Επικοινωνίας που συνάδουν με αυτήν την μέθοδο παρουσίασης μαθησιακού υλικού. Στην παρούσα εργασία αναφέρονται όσες σχετίζονται με την λειτουργία του animation.

- Η **μαθηματική θεωρία** της επικοινωνίας με μοντέλο εφαρμογής τη **γραμμική διαδικασία** επικοινωνίας με υποστηρικτή τον **Lasswell** (1948), ο οποίος εξειδικεύεται στα Μέσα Επικοινωνίας και το μοντέλο του θεωρείται ως το πλέον κατάλληλο για εφαρμογή στο animation μάθησης (Hopper-Greenhill, 2010). Το γραμμικό μοντέλο του διακρίνεται σε 5 στάδια: Ποιος – λέει τι – με ποιο κανάλι/μέσο – σε ποιόν – και με τι αποτέλεσμα. Στο animation ο δημιουργός λέει/πληροφορεί/παρουσιάζει μία συγκεκριμένη ύλη μέσω της εμφύχωσης σταθερών εικόνων (animation) στους μαθητές του δημοτικού με αναμενόμενο αποτέλεσμα την κατάκτηση της νέας γνώσης.
- Η **σημειωτική σχολή** με μοντέλο εφαρμογής το **τριγωνικό μοντέλο** και υποστηρικτή τον **Barthes**, ο οποίος δίνει έμφαση στην οπτική επικοινωνία που επικρατεί στον σύγχρονο πολιτισμό των εικόνων (Σηφάκη, 2015, σ.228). Το μοντέλο εστιάζει στα σημεία/σύμβολα – στο ποιος τα χρησιμοποιεί – και στο που αναφέρονται. Η εικόνα διακρίνεται σε 3 επίπεδα μηνύματος: το γλωσσολογικό- το εικονικό- το συμβολικό(Barthes, όπως αναφ. στο Βιθυνός,2002,σ.130). Το μήνυμα μεταδίδεται οπτικοακουστικά βάσει των 5 επικοινωνιακών αρχών<sup>ii</sup> (Βυθινός, 2002, σ.140). Υποστηρικτής της ίδιας σχολής είναι και ο **Foucault**, ο οποίος εστιάζει στα σημεία/σύμβολα που αποκαλύπτονται (Ψύλλα, 2004, σ. 103).

Στο animation, τα κύρια σημεία είναι τα σημεία/σύμβολα – οι ήρωες/πρωταγωνιστές που τα χρησιμοποιούν και ο σκοπός για τον οποίο αναφέρονται τα σημεία. Χρησιμοποιείται η εικόνα – τα σύμβολα και τα γλωσσολογικά φαινόμενα. Ακολουθούνται οι 5 αρχές της επικοινωνίας, δηλαδή έχει ταυτότητα/ ιδιαίτερα στοιχεία, περιλαμβάνει τη χρήση στατικής εικόνας με υλικά σταθερά και κινούμενα – παρουσιάζεται για ένα συγκεκριμένο σκοπό(μάθηση συγκεκριμένης ύλης) σε συγκεκριμένο χωροχρόνο ( στην αίθουσα σχολείου κατά τη διάρκεια διδακτικής ώρας)- εξαρτάται από τις κατάλληλα διαμορφωμένες συνθήκες (προετοιμασία μαθητών για το τι θα επακολουθήσει) και παριστάνεται είτε γραμμικά, είτε τριγωνικά. Ιδιαίτερα όταν το αυθεντικό/ καινοτόμο στοιχείο είναι μη ρεαλιστικό και τα σύμβολα/σημεία μεταμορφώνονται από οικεία σύμβολα σε ανοικεία στοιχεία ή και το αντίστροφο, τότε η επικοινωνία έχει επιτύχει να προσελκύσει τους θεατές- να τους κάνει να ενδιαφερθούν- να προσέξουν – και να αντιδράσουν μαθαίνοντας την

ύλη και αναπαράγοντάς την (**μοντέλο επικοινωνίας AIDA** για την επιδιωκόμενη κλιμακωτή αντίδραση των θεατών) (<https://en.wikipedia.org>, 6/2/2016).

### 3. Η περίπτωση της μάθησης κινεζικών μέσω animation

#### 3.1 Γενικά

Η μέθοδος animation με την τεχνική της πλαστελίνης επιλέχθηκε ως μία από τις κατάλληλες μεθόδους δημιουργίας εξαιτίας της ευπλασίας της και της ιδιότητάς της ως δημοφιλές παιχνίδι δημιουργικότητας για τα παιδιά του δημοτικού.

Ως θέμα επιλέχθηκε η μάθηση της ανάγνωσης, της γραφής και της προφοράς των κινεζικών χαρακτήρων και των αντίστοιχων πινγιν όσον αφορά τους αριθμούς από το 1 έως το 10 λόγω ευκολίας μετατροπής των αριθμών ως διεθνών συμβόλων σε χαρακτήρες της κινεζικής γλώσσας.

Η αφορμή για τις παραπάνω επιλογές δόθηκε κατά τη διάρκεια της φοίτησης της γράφουσας σε ινστιτούτο ξένων γλωσσών, στο οποίο μαθαίνει τα κινεζικά, όπου εντόπισε ελλείψεις όσον αφορά την βιβλιογραφία των κινεζικών, τα οποία προϋποθέτουν τη γνώση του βασικού επιπέδου της αγγλικής, καθώς είναι σχολιασμένα σε εκείνη τη γλώσσα και όχι στην ελληνική και υπάρχει δυσχέρεια στην εύρεσή τους στα βιβλιοπωλεία.

#### 3.2 Η διαδικασία υλοποίησης του project

Το συγκεκριμένο project αποτελεί κινηματογραφική εμπύχωση με χρήση πλαστελίνης για να χρησιμοποιηθεί ως συμπληρωματικό υλικό παρουσίασης και εμπέδωσης της ύλης.

Για την υλοποίησή του λήφθηκαν υπόψη οι θεωρίες μάθησης κυρίως του δομισμού (Vigotsky, Rogers), οι θεωρίες επικοινωνίας κυρίως των μαθηματικών και της σημειωτικής με μοντέλα το γραμμικό και το τριγωνικό (Laswell, Barthes), χρειάστηκαν γνώσεις τεχνικών κινηματογράφου εμπύχωσης και εξοικείωση με τον χειρισμό μηχανής λήψης και επεξεργασίας εικόνων μέσω ειδικών λογισμικών.

Το project απευθύνεται σε μαθητές του δημοτικού και πραγματοποιείται πρώτα το περιεχόμενο- σενάριο, το οποίο αποτελεί τη βάση πάνω στην οποία δομείται ο σχεδιασμός του project, δηλαδή το τελικό προϊόν. Σύμφωνα με το θεωρητικό πλαίσιο, που έχει ήδη αναλυθεί, αυτό το εγχείρημα υλοποιείται σε 6 βασικά στάδια.

Το **πρώτο στάδιο** αφορά τη σύνοψη και περιλαμβάνει την κεντρική ιδέα, δηλαδή την μάθηση των κινεζικών στους μαθητές του δημοτικού και συγκεκριμένα την διδασκαλία των δέκα πρώτων αριθμών ως προς την ανάγνωση, τη γραφή και την προφορά τους.

Το **δεύτερο στάδιο** αφορά τη δημιουργία του σεναρίου, δηλαδή του περιεχομένου αυτής της κινηματογραφικής εμπύχωσης. Η παραπάνω ιδέα εντάχθηκε στο σενάριο, το οποίο δείχνει τη στρατηγική μάθησης των αριθμών στα κινεζικά, την αφορμή που θα τους οδηγήσει στην κατάκτηση της γνώσης με ευχάριστο, ψυχαγωγικό και δημιουργικό τρόπο.

Στόχος του παραπάνω σεναρίου είναι η σύνδεση των δύο γλωσσών με την αξιοποίηση της τεχνικής της μεταμόρφωσης από το ένα αντικείμενο που είναι οικείο στους μαθητές σε καινούργιο σύμβολο (animation- κινηματογράφος εμπύχωσης) αξιοποιώντας ορισμένες θεωρίες μάθησης (Vigotsky, Lasswell, Rogers) και επικοινωνίας (Barthes, Foucault, AIDA) για να επιτευχθεί το αναμενόμενο αποτέλεσμα.

Συγκεκριμένα, η εικόνα αποτελεί το άμεσο επικοινωνιακό εργαλείο, το οποίο προκαλεί το οπτικό ενδιαφέρον- ξαφνιάζει και εξάπτει την φαντασία, στηριζόμενη κυρίως στη θεωρία μάθησης του δομισμού και στην θεωρία επικοινωνίας της

σημειωτικής και στο γραμμικό μοντέλο. Το σενάριο αφορά την παρουσίαση των κινεζικών ιδεογραμμάτων από δύο ήρωες και στο τέλος παρουσιάζεται μία διαδραστική άσκηση για την εμπέδωση των δέκα ιδεογραμμάτων, με στόχο την ενεργό συμμετοχή και εμπλοκή των μαθητών για να παραχθεί το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα (Rogers).

Στο **τρίτο στάδιο** εικονοποιείται το παραπάνω σενάριο, δηλαδή σχεδιάζεται, παίρνει μορφή. Συγκεκριμένα, σε αυτό το στάδιο δημιουργήθηκαν δύο ήρωες/πρωταγωνιστές του animation (Lasswell, Barthes). Χρησιμοποιήθηκαν ένα μολύβι χρωματιστό, ένα πινέλο ζωγραφικής και πλαστελίνες. Το χρωματιστό μολύβι είναι μπλέ, που δηλώνει το χρώμα της θάλασσας, του ουρανού και το χρώμα της ελληνικής σημαίας. Επίσης, αποτελεί ένα οικείο αντικείμενο, που το χρησιμοποιούν όλοι οι μαθητές στο μάθημα των εικαστικών (AIDA). Το πινέλο συμβολίζει τον τρόπο γραφής των κινεζικών ιδεογραμμάτων και παράλληλα αποτελεί το αγαπημένο εργαλείο ζωγραφικής των μαθητών. Και τα δύο αντικείμενα αποτελούν γνώριμα, αγαπημένα αντικείμενα των μαθητών (AIDA).

Αυτά τα δύο αντικείμενα μπήκαν στη σφαίρα του εξωπραγματικού κόσμου, αποκτώντας ανθρώπινα χαρακτηριστικά με τη βοήθεια της πλαστελίνης. Συγκεκριμένα, προστέθηκαν μάτια-στόμα-καπέλο και τα αντικείμενα μετατράπηκαν σε ήρωες που συνομιλούν, έναν ήρωα ελληνικής καταγωγής και έναν ήρωα κινεζικής καταγωγής. Ο Έλληνας κοιτάζοντας τον κινέζο βγάζει από το στόμα του τους αριθμούς έναν-έναν. Ο κάθε αριθμός μετατρέπεται σε αντίστοιχο ιδεόγραμμα. Κατόπιν, το ιδεόγραμμα εξαφανίζεται μέσα στο στόμα του Κινέζου. Έπειτα, εμφανίζονται ένα-ένα οι αριθμοί, τα αντίστοιχα ιδεογράμματα και η προφορά τους και εξαφανίζονται, και ακολουθεί ανακάτεμα των αριθμών, των ιδεογραμμάτων και της προφοράς τους, προκαλώντας τους μαθητές να κάνουν και να παίξουν, εμπλέκοντάς τους στη διαδικασία της δημιουργικής-ουσιαστικής μάθησης (Rogers).

Στο **τέταρτο στάδιο**, ως φόντο σχεδιάστηκε και σκαλίστηκε ένα υλικό, το φελιζόλ και βάρφηκε με ακρυλικές μπογιές να δοθεί η εντύπωση ενός ξύλινου φράκτη στην εξοχή, τόπος ελεύθερος για παιχνίδι και ξεγνοιασιά (AIDA).

Στο **πέμπτο στάδιο**, η συνομιλία καθώς και οι ασκήσεις δημιουργήθηκαν μέσω της τεχνικής stop motion με υλικό την πλαστελίνη που θεωρείται το κύριο υλικό δημιουργικής ψυχαγωγίας για τους μαθητές. Το σενάριο σχεδιάστηκε με τον παραπάνω τρόπο για να ληφθούν φωτογραφίες καρέ-καρέ. Μετά οι φωτογραφίες επεξεργάστηκαν μέσω ειδικού λογισμικού δημιουργίας βίντεο (movie maker).

Στο **έκτο στάδιο** δημιουργήθηκε ένα βίντεο που επενδύθηκε με μουσικό χαλί, με διασκευή ενός κλασικού κομματιού που εκτελεί η Vanessa Mae (Vivaldi: four seasons, summer presto, storm).

#### 4. Συμπεράσματα

Το project με τη χρήση του animation για την μάθηση των κινεζικών και συγκεκριμένα των 10 πρώτων αριθμών στα κινεζικά απαιτεί τη χρήση των θεωριών και μοντέλων μάθησης και επικοινωνίας καθώς και των τεχνικών της κινηματογραφικής εμφύχωσης.

Είναι χρονοβόρα διαδικασία αλλά αποτελεσματική όσον αφορά στην διευκόλυνση μάθησης αυτής της γλώσσας μέσω της μετατροπής του οικείου συμβόλου σε νέο σύμβολο. Επίσης, η πρόκληση των μαθητών να συμμετέχουν ενεργά στην αντιστοίχιση μέσω παιχνιδιού επικουρεί την ουσιαστική μάθηση.

Αποτελεί επικουρική μέθοδο, η οποία δίνει αφορμή για να ενεργοποιηθεί το ενδιαφέρον για την κατάκτηση της νέας γνώσης.

## Βιβλιογραφία

- A short history of ACCAD. (2005). Ανάκτηση 4 18, 2005, από [accad.osu.edu/wynec/history](http://accad.osu.edu/wynec/history)
- AIDA. (2016). <https://en.wikipedia.org>. Ανάκτηση 2 6, 2016, από <https://en.wikipedia.org>: <https://en.wikipedia.org>
- Fiske, J. (2010). *Εισαγωγή στην επικοινωνία*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Hopper-Greenhill, E. (2010). Changing Values in the Art Museum: rethinking communication and learning. *International Journal of Heritage Studies*, σσ. 9-31.
- Lord P. & Sibley B. (1998). *Cracking animation*. London: Thames &Hudson.
- Watkins, A. (2001). *3D animation from models to movies*. Rockland Massachusetts: Charles Rivermedia.
- Wurtz, E. (2006). International Communication on Web sites: a cross-cultural analysis of web sites from high-context cultures and low-context cultures. *Journal of Computer - Mediated Communication*, σσ. 274-299.
- Zec, L. S. (1998). Structural features of Chinese Language-why chinese spoken language processing is special and where we are. *International Symposium on Chinese Spoken Language Processing*.
- Αργυρίου, Μ. Κ. (2011, Νοέμβριος). 10+1 Θεωρίες για την πολυμορφική διάσταση του Moodle ως παιδαγωγικό εργαλείο στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση. *6ο Διεθνές Συνέδριο στην Ανοικτή και εξ αποστάσεως μάθηση- πρακτικά*, σσ. 654-668.
- Βυθινός, Μ. (2002). Αρχές Επικοινωνίας. Στο Μ. Β. κ.ά., *Η τέχνη και η επικοινωνία στις γραφικές τέχνες* (σσ. 121-156). Πάτρα: ΕΑΠ.
- η κινέζικη γλώσσα*. (2016). Ανάκτηση 1 24, 2016, από [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)
- Μούρη, Ε. (2009). *Frame by Frame*. Nexus publications.
- Σηφάκη, Ε. (2015). Οπτική Επικοινωνία και Τέχνες: ένα παράδειγμα ανάλυσης οπτικού σχεδιασμού. Στο Μ. (. Πουρκός, *Βίωμα και βασισμένες στην τέχνη ποιοτικές μέθοδοι έρευνας* (σσ. 228-244). τα κινέζικα μπαίνουν στα ελληνικά σχολεία, ο. (2014, 8 9). [www.iefimerida.ge/news](http://www.iefimerida.ge/news). Ανάκτηση 1 24, 2016, από [www.iefimerida.ge/news](http://www.iefimerida.ge/news): [www.iefimerida.ge/news](http://www.iefimerida.ge/news)
- Τριβέλλα, Λ. (2014). Οι ιδιαιτερότητες της εξ αποστάσεως μάθησης στη διαμόρφωση μαθησιακού υλικού. *διπλωματική εργασία*. Αθήνα: ΠΤΔΕ, ΕΚΠΑ.
- Ψύλλα, Μ. (2004). Το μήνυμα ως αντικείμενο ερμηνείας και ανάλυσης στο πλαίσιο της επικοινωνιακής πράξης. Στο Γ. (. Παπαγεωργίου, *Μέθοδοι στην κοινωνιολογική έρευνα*. Αθήνα: Τυπωθήτω.

---

<sup>i</sup> Εκδόσεις Πατάκη, συγγραφείς Γκαρδή Γεωργία και Χατζάκη Εμ. και εκδόσεις του Πανεπιστημίου του Πεκίνου(Beijing language and culture university)

<sup>ii</sup> Οι 5 αρχές είναι: να έχει ταυτότητα – να είναι σύνθετη διαδικασία - να έχει ένα σκοπό– να εξαρτάται από τις υπάρχουσες προϋποθέσεις προσωπικές και φυσικές– και να παριστάνεται με ένα μοντέλο ή σχήμα επικοινωνίας:γραμμικό – τριγωνικό.