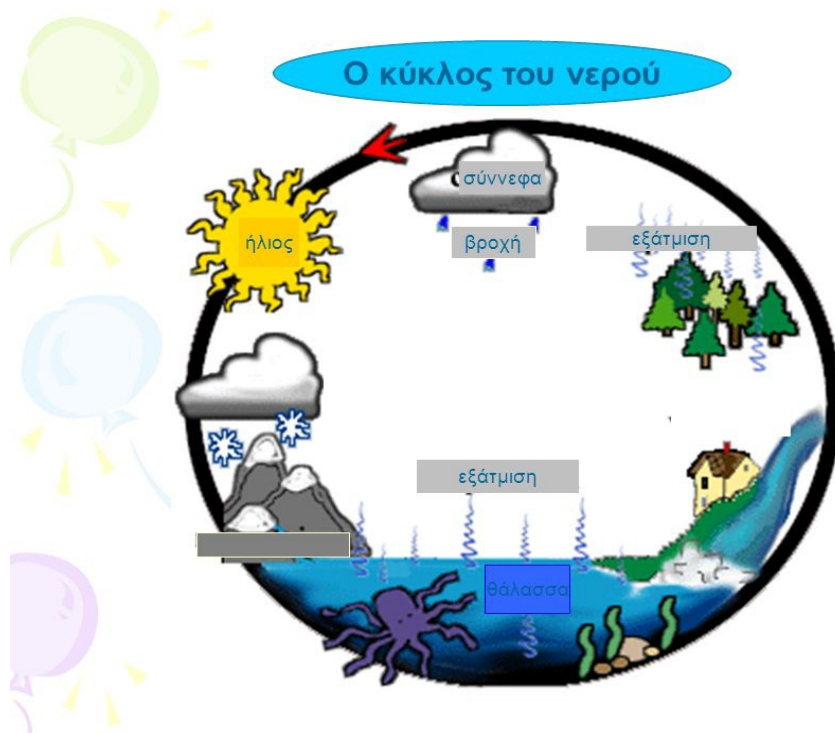


ΤΙΤΛΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ:
ANIMATING ΤΟΝ ΚΥΚΛΟ ΤΟΥ ΝΕΡΟΥ



Συγγραφέας εκπαιδευτικού σεναρίου: Μαρία Κυριακίδου,
Εκπαιδευτικός ΠΕ70

Πίνακας περιεχομένων

1. ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	3
2. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ.....	3
3. ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ.....	4
3.1. Σε ποιους απευθύνεται	4
3.2 Χρόνος υλοποίησης	4
3.3 Προαπαιτούμενες γνώσεις.....	4
3.4. Υλικοτεχνική υποδομή.....	4
4. ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	4
5. ΑΝΑΛΥΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ	5
6. ΜΟΡΦΟΛΟΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ – ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ	6
7. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	8
8. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	9

1. ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Για τις ανάγκες του παρόντος εκπαιδευτικού σεναρίου δημιουργήθηκε ένα μικρό εκπαιδευτικό βίντεο animation με τη βοήθεια των ψηφιακών εργαλείων **PowerPoint** και **OBS studio**. Τίτλος του βίντεο animation είναι ο : **«Μια φορά κι έναν καιρό ήταν μια σταγόνα...»**. Η θεματική του αφορά στο μάθημα της Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης, αφού πραγματεύεται το πώς του κύκλου του νερού και απευθύνεται σε μαθητές της Β' αλλά και της Γ' Δημοτικού.

Σύμφωνα με το σενάριο στο βίντεο animation, ο θεατής/μαθητής παρακολουθείτη σύντομη περιπέτεια μιας μικρής σταγόνας, από τη στιγμή που εκείνη πέφτει από τα σύννεφα. Στην πορεία της αυτή, η σταγόνα ξεκινά αρχικά έναν μικρό διάλογο με τον ήλιο, όλο αμφιβολίες και απορίες για το ποια θα είναι η κατάληξή της στην απέραντη γαλάζια θάλασσα, καθώς αυτή απλώνεται από κάτω της, κατά την καθοδική της πορεία.

Στη συνέχεια, έρχεται σε γνωριμία και με άλλες σταγόνες που βρίσκονται στο ίδιο ταξίδι. Οι σταγόνες, αν και όμοιες φαινομενικά, παρουσιάζουν και από μία διαφορετική «προσωπικότητα» στο βίντεο. Αφού συστήνονται κάπως μεταξύ τους, συνεχίζουν τον διάλογο με τον ήλιο και τελικά καταλήγουν όλες μαζί στη θάλασσα. Εκεί, μαθαίνουν από τον ήλιο πως θα εξατμιστούν και πάλι, αρχίζοντας πάλι το ταξίδι του νερού από την αρχή.

2. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Το παιδαγωγικό πλαίσιο που προτείνεται μέσα από το σενάριο, διαμορφώνεται από όσα ορίζονται από τον Papert και τον κονστρουκτιβισμό, σύμφωνα με τον οποίο η μάθηση επιτυγχάνεται καλύτερα, όταν τα παιδιά κατασκευάζουν οποιασδήποτε μορφής δημιουργίες (Papert, 1980).

Το σχολείο οφείλει να παρέχει τις δυνατότητες εκείνες στους μαθητές, μέσα από τις οποίες μπορεί να αξιοποιηθεί το animation, ως το θαυμάσιο διδακτικό εργαλείο που είναι και μέσα από σχεδιασμένες μαθησιακές δραστηριότητες να μπορεί να αναδεικνύεται η πρόσθετη παιδαγωγική αξία που προσφέρει στην εκπαίδευση, καθώς τα παιδιά κατασκευάζουν σε πλαίσιο συνεργατικής μάθησης.

Γενικός στόχος μας, λοιπόν, μέσω του παρόντος εκπαιδευτικού σεναρίου, είναι η ενίσχυση της επικοινωνιακής χρήσης της γλώσσας, όπως και ο πληροφορικός και ψηφιακός εγγραμματισμός των μαθητών, στα πλαίσια μιας ολόπλευρης, μετασχηματισμένης μάθησης, με άξονες τις συνεργατικές μαθησιακές δραστηριότητες, τη συν- δημιουργία και συν- κατασκευή και πάντοτε με όχημα την οπτικοακουστική γλώσσα, εδώ το animation.

3. ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

3.1. Σε ποιους απευθύνεται

Το παρόν σενάριο απευθύνεται σε μαθητές της Β' αλλά και τη Γ' τάξης του Δημοτικού Σχολείου

3.2 Χρόνος υλοποίησης

Εκτιμώμενος διδακτικός χρόνος: 4 διδακτικές ώρες

3.3 Προαπαιτούμενες γνώσεις

Απαραίτητες προϋποθέσεις για την υλοποίηση της παρακάτω εκπαιδευτικής πρότασης, είναι οι μαθητές να έχουν συστηθεί και να έχουν έρθει σε επαφή με τις δυνατότητες του ψηφιακού εργαλείου του Ppt, ειδικά σε ό,τι αφορά στη δημιουργία animation με τη χρήση του. Επίσης, στα παιδιά έχουν διδαχθεί τα βήματα για τη συγγραφή μιας σωστής αφήγησης ιστορίας.

3.4. Υλικοτεχνική υποδομή

Απαραίτητα εργαλεία – εφαρμογές για την υλικοτεχνική υποδομή του σεναρίου:

- ηλεκτρονικοί υπολογιστές / ηλεκτρονικές ταμπλέτες
- πρόγραμμα Power Point
- βίντεο – προβολέας
- σύνδεση στο διαδίκτυο

4. ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Ο μαθητής να είναι σε θέση:

- Να καλλιεργήσει την επικοινωνιακή χρήση της γλώσσας
- Να ενισχύσει δεξιότητες μάθησης του 21^{ου} αιώνα, όπως κριτική σκέψη, επικοινωνία, συνεργασία, δημιουργικότητα
- Να δημιουργεί και να εκφράζεται με πολυμέσα και παρουσιάσεις.
- Να αναπτύξει δεξιότητες τεχνολογίας (δεξιότητες δημιουργίας και διαμοιρασμού, παραγωγής περιεχομένου σε ηλεκτρονικά μέσα)
- Να ενισχύσει την ψηφιακή κουλτούρα του.

5. ΑΝΑΛΥΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Στη **φάση της αφόρμησης – πρόκλησης ενδιαφέροντος** για ένα μικρό εκπαιδευτικό σενάριο με στόχο, αφενός τη διδασκαλία του κύκλου του νερού αλλά και αφετέρου τη διδασκαλία ψηφιακής αφήγησης, στα παιδιά προβάλλεται ταινία animation, η οποία και διακόπτεται από τον εκπαιδευτικό στο σημείο που στον ουρανό αρχίζουν και εμφανίζονται οι υπόλοιπες σταγόνες, πέραν της «πρωταγωνίστριας» σταγόνας.

Κατόπιν ακολουθούν συνοπτικά οι εξής **τρεις** δραστηριότητες:

1^η δραστηριότητα ☐ Ιδεοθύελλα.

Αυτή η δραστηριότητα αρχικά λαμβάνει χώρα στην **ολομέλεια** της τάξης. Μέσα από καταιγισμό ιδεών και συζήτηση που κατευθύνει ο εκπαιδευτικός, τα παιδιά προσπαθούν να μαντέψουν ποια μπορεί να είναι η συνέχεια της ιστορίας και η κατάληξη της σταγόνας κι ακόμη αν οι υπόλοιπες σταγόνες θα διαδραματίσουν κάποιο ρόλο στην εξέλιξη της ιστορίας. Οι μαθητές προτείνουν τις ιδέες τους, τις σκέψεις τους, ενώ ο εκπαιδευτικός τις καταγράφει σε έναν mind map με τη βοήθεια της σουίτας των συνεργατικών εργαλείων της [whimsical.com](https://www.whimsical.com). Στη συνέχεια, έχοντας προετοιμάσει εκτυπωμένα φύλλα A4 για **storyboard**, χωρίζει τα παιδιά σε ετερογενείς ομάδες των 4-5 μαθητών και τα ζητά να ζωγραφίσουν σε τρία καρέ μια πιθανή εξέλιξη της ιστορίας. *(εκτιμώμενος διδακτικός χρόνος: 45 λεπτά)*

2^η δραστηριότητα ☐ Κατασκευάζοντας ομαδικά το δικό μας animation

Με τα παιδιά χωρισμένα σε ετερογενείς ομάδες των 4-5 μαθητών και με άξονα τις μαθησιακές τους δυνατότητες, ο εκπαιδευτικός δίνει ένα **«μυσοψημένο»** αντίγραφο του animation σε περιβάλλον διαφανειών Ppt κι έχοντας επίτηδες παραλείψει το υπόλοιπο μισό της ταινίας ζητά από κάθε ομάδα να δημιουργήσει μια δική της διαφάνεια, σε μια απόπειρα να συνεχιστεί η ιστορία από κάθε ομάδα με διαφορετικό τρόπο. Η κάθε ομάδα αξιοποιεί τα storyboard που δημιούργησε νωρίτερα. Δεν είναι υποχρεωτικό να ολοκληρώσουν τα παιδιά την ιστορία. Σε αυτή τη φάση αρκεί που θα συν-δημιουργήσουν ομαδικά και θα πειραματιστούν ενεργητικά σε πλαίσιο δημιουργίας animation με την τεχνική του Ppt. Ταυτόχρονα, γίνονται μικροί σεναριογράφοι και καλλιεργούν τον επικοινωνιακό γραμματισμό της γλώσσας μέσα από τις σύνθετες επικοινωνιακές δυνατότητες και νοηματοδοτήσεις που εξασφαλίζει το animation, δηλαδή με τη δημιουργία συμβολισμών με ακίνητες - κινούμενες εικόνες, με γραπτό λόγο ή ακόμη και με τη χρήση ήχων. *(εκτιμώμενος χρόνος: 90 λεπτά)*

3^η δραστηριότητα ☐ Μετά το πέρας των δραστηριοτήτων προβάλλεται ολόκληρη η ταινία animation στα παιδιά και γίνεται συζήτηση για αυτήν αλλά και για τα δικά τους παραγόμενα. Σε αυτό το σημείο εξηγείται και η διαδικασία για τον κύκλο του νερού, όμως ταυτόχρονα γίνεται και μια αλλήλο-αξιολόγηση μεταξύ των παιδιών, αναφορικά με το τι δημιούργησαν. *(εκτιμώμενος διδακτικός χρόνος: 45 λεπτά)*

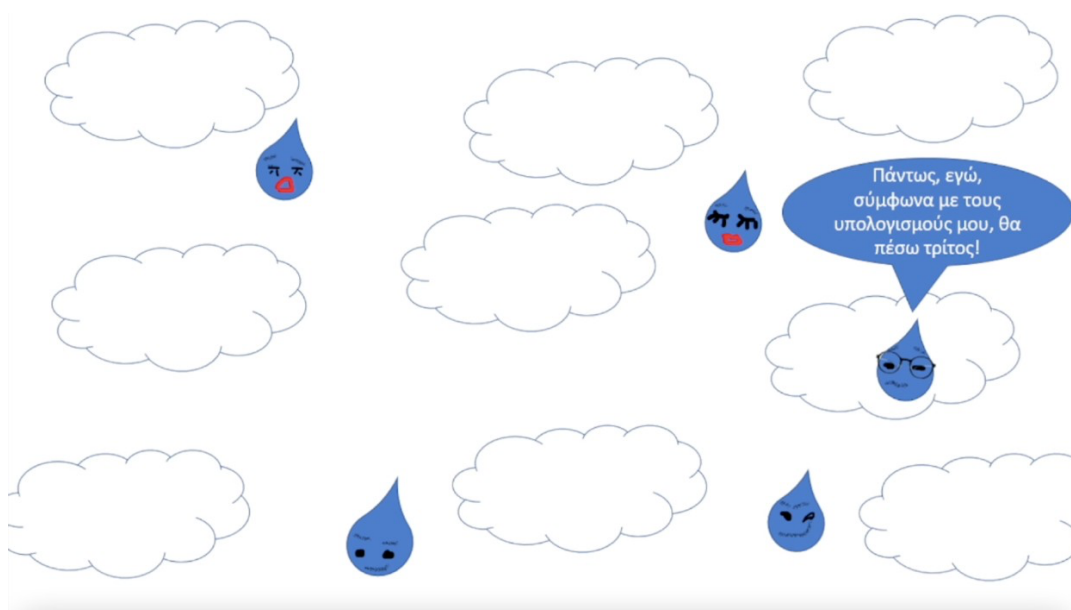
6. ΜΟΡΦΟΛΟΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ – ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Για τη δημιουργία του βίντεο – animation προτιμήθηκε καταρχήν μια λευκή - αθόρυβη παλέτα, ενώ όλα τα σχέδια – σύμβολα που δημιουργήθηκαν, έγιναν με κριτήριο να αποτελούν, καταρχήν, στο σύνολό τους ένα περιβάλλον οικείο για τα παιδιά αλλά και κατάλληλο για τη μαθησιακή τους ηλικία. Με άλλα λόγια, επιλέχθηκε σκοπίμως να αποτυπωθεί μια ταινία με τρόπο τέτοιο που να μοιάζει πως δημιουργήθηκε από παιδί – παιδιά. Σκοπός ήταν να νιώσουν τα παιδιά εξ' αρχής πως αυτό που παρακολουθούν είναι κάτι που ανταποκρίνεται και στην αντιληπτική τους ικανότητα αλλά και στις εικαστικές δεξιότητες του μέσου όρου της ηλικίας τους.



Με άλλα λόγια, επιδιώχθηκε να αποκτήσουν την αίσθηση πως αυτό που βλέπουν είναι κάτι που θα μπορούσαν κάλλιστα και τα ίδια να ζωγραφίσουν στο χέρι. Η διαφορά όμως εδώ έγκειται στην πρόσθετη παιδαγωγική αξία που προσφέρει η ψηφιακή τεχνολογία, αφού αναδεικνύει τις επιπρόσθετες δυνατότητες που αποκαλύπτονται μέσα από τη κατασκευή απλών ακίνητων σχεδίων και την ύστερη μετατροπή τους σε ταινία κινουμένων σχεδίων. Προσδοκείται λοιπόν να μπορούν τα παιδιά νιώθουν εξ' αρχής πως θα μπορούσαν άνετα να κατασκευάσουν κάτι παρόμοιο ή να συμμετέχουν συν-δημιουργώντας κάτι σχετικό.

Για τον ίδιο λόγο, τα σχήματα που χρησιμοποιήθηκαν ήταν απλά, ενώ τα σχέδια που έγιναν πάνω σε αυτά σχεδιάστηκαν με την πρόθεση να φαίνονται «επιμελώς ατημέλητα», δηλαδή σχεδόν τυχαία αποτυπωμένα, κατά την πρώτη απόπειρα σχεδιασμού. Αυτό επιδιώχθηκε στη βάση της λογικής του να νιώσουν τα παιδιά πως μπορούν και τα ίδια να σχεδιάσουν με βάση τις δικές τους δυνατότητες, χωρίς να νιώθουν πως οφείλουν να πετύχουν κάτι σπουδαίο σχεδιαστικά, ενώ αρκεί και μόνο να εμπλακούν στην ίδια τη διαδικασία της δημιουργίας.



Επιπλέον, προκειμένου να αναδειχθεί πλήρως η δυνατότητα και η δυναμική του ψηφιακού εργαλείου του Ppt για τη δημιουργία animation, αποφεύχθηκε σκοπίμως η εισαγωγή εξωτερικών του Ppt αντικειμένων (πλην του ήλιου και της θάλασσας που αποτελούν εξωτερικά αντικείμενα), κατά τη δημιουργία του έργου. Στόχος ήταν να αντιληφθούν τα παιδιά πως μπορούν να αξιοποιήσουν τα ήδη υπάρχοντα σύμβολα, αντικείμενα, εργαλεία του Ppt και σε συνδυασμό με τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους, να εφεύρουν όσο το δυνατόν πρωτότυπους χαρακτήρες και θαυμάσιες οπτικοακουστικές σκηνές, αξιοποιώντας και καλλιεργώντας τις δικές τους σχεδιαστικές δυνατότητες – δεξιότητες αλλά και τα ήδη υπάρχοντα εργαλεία του PowerPoint.

Η γένεση των συγκεκριμένων χαρακτήρων – ηρώων στην ιστορία αποφασίστηκε με κριτήριο την επιδίωξη δημιουργίας μιας ολοκληρωμένης ιστορίας animation με συγκεκριμένο σενάριο, πρωταγωνιστές και σκηνοθεσία. Αυτό επιλέχθηκε με την προσδοκία πως, αφού το έργο γίνει αποδεκτό με ενθουσιασμό από τα παιδιά, θα μετασχηματιστεί αργότερα με τον ίδιο ενθουσιασμό σε κάτι παρόμοιο μα εντελώς δικό τους.

Κατά τη μετά-παραγωγή του έργου στο OBS studio και για την επίτευξη μιας όσοτο δυνατόν εξατομικευμένης μαθησιακής διαδικασίας που να προσφέρει κατά το δυνατόν περισσότερα μαθησιακά ερεθίσματα και να ανταποκρίνεται στις μαθησιακές ανάγκες και δυνατότητες, επιλέχθηκε, αφενός να ακούγεται κάποιο ευχάριστο μουσικό χαλί κι αφετέρου να γίνει και ηχογράφηση των διαλόγων του έργου. Για την ηχογράφηση επιλέχθηκε η φωνή του εκπαιδευτικού, αφού για τους μαθητές η φωνή αυτή αποτελεί εξ ορισμού μια φωνή οικεία.

Επιπλέον, κατά την ηχογράφηση, δόθηκε έμφαση στη δραματική απόδοση των ρόλων των ηρώων, μέσα από την εναλλαγή του ηχοχρώματος της φωνής. Αυτό συνέβη για να μεταφερθεί με μεγαλύτερη αμεσότητα το μήνυμα της ιστορίας, αλλά και για να εκφραστεί σε μεγαλύτερο ποσοστό η πολυμεσική δυναμική του έργου.

Επίσης, ιδιαίτερη σημασία δόθηκε στην ταχύτητα και στον ρυθμό εναλλαγής των διαφανειών, ώστε να μπορεί να επιτευχθεί ο συγχρονισμός που απαιτούνταν για την ολοκλήρωση της ταινίας. Έτσι, έχουμε να κάνουμε πια με μια ολοκληρωμένη ταινία κινουμένων σχεδίων που μοιάζει πολύ με αυτές που ήδη παρακολουθούν τα παιδιά στην τηλεόραση.

Όλα τα παραπάνω αποφασίστηκαν και στη βάση της λογικής πως θα αποτελέσουν ένα επιπλέον λόγο προσέλκυσης ενδιαφέροντος, ευχάριστης ατμόσφαιρας, θετικού μαθησιακού κλίματος αλλά και επιπρόσθετου κινήτρου διερεύνησης για τη διαδικασία της ψηφιακής κατασκευής που ζητείται αργότερα και από το προτεινόμενο εκπαιδευτικό σενάριο.

7. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Με την ένταξη των ψηφιακών τεχνολογιών στη διδακτική και μαθησιακή πράξη, τα πολυτροπικά κείμενα κατέχουν σημαντική θέση, ενισχύοντας την καλλιέργεια ενός καινοτόμου και αλληλεπιδραστικού μαθησιακού περιβάλλοντος. Ένα κείμενο χαρακτηρίζεται ως πολυτροπικό, όταν χρησιμοποιεί περισσότερους του ενός τρόπους σημείωσης για τη μετάδοση μηνυμάτων, μπορεί δηλαδή να συνδυάζει τη γλώσσα με την εικόνα, τον ήχο, ίσως ακόμη και την αφή. Ένα από τα είδη πολυτροπικών κειμένων αποτελεί και το κινούμενο σχέδιο (animation).

Το κινούμενο σχέδιο, επικοινωνώντας μια καθολική οπτική γλώσσα, δημιουργεί οπωσδήποτε ένα αποτέλεσμα περισσότερο ελκυστικό, ενώ ταυτόχρονα μπορεί και απευθύνεται όχι μόνο σε μικρά παιδιά αλλά και προς κάθε ηλικιακή ομάδα. Το animation είναι μια τέχνη που μπορεί και συνδυάζει αλλά και συνδέει / εμπεριέχει όλες τις υπόλοιπες τέχνες. Η ένταξη του animation στην εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να εκκινήσει διαδικασίες, οι οποίες ενισχύουν την καλλιέργεια δεξιοτήτων τόσο ως προς τη σχολική εκπαίδευση όσο και ως προς την γενικότερη κατανόηση και κοινωνική συμπεριφορά.

Έτσι, λοιπόν, το animation, με την προϋπόθεση πως δε περιορίζει τον μαθητή σε παθητικό δέκτη αλλά τον μετατρέπει σε γνώστη και κατασκευαστή της χρήσης του, μπορεί να λειτουργήσει ως ένα αδιαμφισβήτητο εργαλείο μάθησης για τα παιδιά κι επιπλέον μια πλούσια πηγή ερεθισμάτων, με στόχο πάντοτε τη δημιουργικότητά τους μέσα από την ενσυνείδητη αποκωδικοποίηση των σημασιών και την κριτική προσέγγιση των μηνυμάτων που μεταφέρονται.

Συγκεφαλαιώνοντας, να επισημάνουμε πως το παρόν animation αρχικό στόχο έχει την καλλιέργεια της περιβαλλοντικής παιδείας και ενσυναίσθησης, όμως με τη διεπιστημονικότητα που διέπει το animation, ως μαθησιακό εργαλείο, με το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο προτείνεται η χρήση του και ως τεχνική διδασκαλίας της ψηφιακής αφήγησης

8. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Papert, S., (1980). Mindstorms—Children, Computers and Powerful Ideas. NewYork: Basic Books, Inc.
2. Σιάκας, Σπ., & Γκούσιος, Χ., (2016). Το Animation στην εκπαίδευση: Η περίπτωση ενός σχολικού βιωματικού εργαστηρίου για την δημιουργία από τους μαθητές ενός επίκαιρου κοινωνικού μηνύματος. Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία. 12. 166. 10.12681/jode.10868.
3. Σιάκας, Σπ., (2011). Αξιοποίηση της κινούμενης εικόνας (animation) και της κινηματογραφικής αφήγησης στη διαμόρφωση πολυμεσικού εκπαιδευτικού υλικού για διδακτικούς/ μαθησιακούς στόχους. Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο (ΕΑΠ).
4. Τσίτα, Κ., Κόρμπου, Ε.,(2017). Οπτικοακουστική έκφραση με animation στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. 11^ο Πανελλήνιο Συνέδριο Καθηγητών Πληροφορικής.