

## ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

*Πρόγραμμα Καλλιέργειας Δεξιοτήτων  
Πράξη: «Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στις δεξιότητες  
μέσω εργαστηρίων» (MIS 5092064)*



ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΟΥ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ «ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΔΥΝΑΜΙΚΟΥ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ 2014-2020» που συγχρηματοδοτείται από την Ελλάδα και  
την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο)



Επιχειρησιακό Πρόγραμμα  
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,  
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



## ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ –  
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΣΚΕΨΗ & ΠΡΩΤΟΒΟΥΛΙΑ  
ΥΠΟΘΕΜΑΤΙΚΗ 1: STEM/ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ

STOP MOTION ANIMATION

«Όταν οι εικόνες κινούνται»



ΜΑΡΙΑ ΛΙΑΤΣΟΥ

## ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

<b>ΣΧΟΛΕΙΟ</b>	ΔΗΜΟΤΙΚΟ	<b>ΤΜΗΜΑ.....</b>	ΣΧΟΛ. ΕΤΟΣ:
<b>Θεματική</b>	ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ – Δημιουργική σκέψη και Πρωτοβουλία	<b>Υποθεματική</b>	STEM/ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ
<b>ΒΑΘΜΙΔΑ/ΤΑΞΕΙΣ (που προτείνονται)</b>	Πρωτοβάθμια / Δ' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ Προτείνεται και για μεγαλύτερες τάξεις (Ε'-Στ')		
<b>Τίτλος</b>	STOP MOTION ANIMATION - «Όταν οι εικόνες κινούνται»		
<b>Δεξιότητες στόχευσης του εργαστηρίου</b>	Δεξιότητες Μάθησης – 4Cs- Δημιουργικότητα, Συνεργασία, Κριτική Σκέψη, Επικοινωνία Παραγωγική Μάθηση μέσω των Τεχνών και της Δημιουργικότητας Δεξιότητες της Τεχνολογίας Δεξιότητες των Μέσων		
<b>Σύνδεση με τη Βασική Θεματική</b>	Δημιουργική Διαδικασία Δημιουργική Σκέψη Οργανωτική Ικανότητα και προγραμματισμός Ψηφιακά Περιβάλλοντα / Ανοικτά Ψηφιακά Περιβάλλοντα Ψηφιακές Δεξιότητες		
<b>Σύνδεση με το ΑΠΣ</b>	Θεατρική Αγωγή Εικαστικά Οπτικοακουστική Έκφραση		

### Φιλοσοφία –Σκοπιμότητα προγράμματος

Το παρόν εργαστήριο εστιάζει στις δεξιότητες μάθησης (4s) -συνεργασία, επικοινωνία, κριτική σκέψη, δημιουργικότητα- μέσα από την καλλιέργεια της οπτικοακουστικής έκφρασης. Φιλοσοφία του εργαστηρίου είναι η προσέγγιση της επιστημονικής γνώσης μέσα από τη βιωματική μάθηση με όχημα την τέχνη του κινηματογράφου. Με επίκεντρο τη δημιουργία μιας ταινίας stop motion animation, οι μαθητές/-τριες καλούνται να συνεργαστούν, να επικοινωνήσουν και να διαπραγματευτούν, να επιλύσουν προβλήματα με δημιουργικό τρόπο, να οργανωθούν και να αυτενεργήσουν. Γι' αυτό και εμπλέκονται σε όλα τα στάδια παραγωγής της ταινίας stop motion animation, από τη σύλληψη της ιδέας, τη συγγραφή του σεναρίου μέχρι την παραγωγή, την επεξεργασία και την προβολή της ταινίας.

Κύριος σκοπός του εργαστηρίου είναι να κατακτήσουν την γνώση συνεργατικά μέσω της έρευνας, της εμπειρίας και του πειραματισμού. Οι μαθητές/-τριες προσεγγίζουν το κινούμενο σχέδιο με παιγνιώδη τρόπο και πολύπλευρα. Αναζητούν πληροφορίες και τις μοιράζονται για να συνθέσουν ένα πάζλ γνώσεων γύρω από το stop motion. Στη συνέχεια, αξιοποιούν ψηφιακά εργαλεία και εφαρμογές και γνωρίζουν το κινούμενο σχέδιο ως τέχνη και ως τεχνική. Καλούνται να χρησιμοποιήσουν την φαντασία τους σε ένα εργαστήρι δημιουργικής γραφής και να αναλάβουν αρμοδιότητες για την παραγωγή ενός συλλογικού έργου. Τέλος, παρουσιάζουν το έργο τους και τον εαυτό τους στο σύνολο, μαθαίνουν να διατυπώνουν την άποψή τους, να διαπραγματεύονται αλλά και να ασκούν εποικοδομητική και αιτιολογημένη κριτική.

Το εργαστήριο είναι ένα project που βασίζεται στην διερευνητική μάθηση και την ομαδοσυνεργατική μέθοδο διδασκαλίας. Αξιοποιεί και το εκπαιδευτικό μοντέλο της αντεστραμμένης τάξης και βασίζεται στη χρήση ψηφιακών μέσων. Προάγει την διαθεματικότητα καθώς θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί παράλληλα στα πλαίσια των μαθημάτων της Θεατρικής Αγωγής και των Εικαστικών αλλά και αυτόνομα στο κάθε μάθημα ξεχωριστά. Στο πλαίσιο της **Θεατρικής Αγωγής** δίνεται έμφαση στη δημιουργική γραφή και τη δημιουργία σεναρίου, ως βασικού συστατικού της κινηματογραφικής γλώσσας. Οι μαθητές/-τριες καλούνται να φανταστούν χαρακτήρες, να δημιουργήσουν μια ιστορία και να την μεταγράψουν από λόγο σε εικόνα ενώ παράλληλα διδάσκονται βιωματικά τα στάδια παραγωγής μιας ταινίας stop motion animation. Τέλος, στο στάδιο της αξιολόγησης, η Θεατρική Αγωγή προσφέρει ένα ασφαλές φανταστικό περιβάλλον (Συνέντευξη Τύπου) όπου οι μαθητές/-τριες λειτουργούν σε ρόλο και μπορούν να εκφράσουν και να δεχτούν κριτική για τα έργα τους.

## Πληροφορίες υλοποίησης: προαπαιτούμενες γνώσεις, προετοιμασία υλικού

### Προαπαιτούμενες γνώσεις

Οι μαθητές/-τριες θα πρέπει:


- να είναι εξοικειωμένοι/-ες με την περιήγηση στο διαδίκτυο και την λήψη αρχείων (πχ mp3)
- να μπορούν να επισκέπτονται ιστότοπους, να διατρέχουν ιστοσελίδες και να απομονώνουν πληροφορίες.
- να είναι εξοικειωμένοι/-ες με το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (λήψη-αποστολή μηνυμάτων) και την χρήση συνεργατικών εγγράφων Google
- να είναι εξοικειωμένοι/-ες με την επεξεργασία κειμένου στο Word
- να διαθέτουν ηλεκτρονικό portfolio (προτείνεται η πλατφόρμα E-me)
- να είναι εξοικειωμένοι/-ες με την λήψη φωτογραφιών

### Απαραίτητος εξοπλισμός

1. Ενσύρματη και ασύρματη σύνδεση ίντερνετ
2. Υπολογιστής desktop ή φορητό (λάπτοπ)
3. Βιντεοπροβολέας
4. Τάμπλετ ή κινητό τηλέφωνο
5. Τρίποδο για κινητό τηλέφωνο ή αυτοσχέδια στήριξη (πχ κουτί) για τάμπλετ
6. Λογισμικό επεξεργασίας βίντεο (π.χ. OpenShot, Shotcut, Windows Movie Maker, Εφαρμογή «Φωτογραφίες» στα Windows 10)
7. Λογισμικό επεξεργασίας ήχου (π.χ. Audacity)
8. Εφαρμογή stop motion animation για android (π.χ. Stop Motion Studio)
9. Εφαρμογή σύνδεσης υπολογιστή με κινητή συσκευή (π.χ. TeamViewer, Any Desk)
10. Τηλεχειριστήριο bluetooth για λήψη φωτογραφιών
11. Εφαρμογή φωτισμού οθόνης για δημιουργία φυλλοσκοπίου (flipbook) (π.χ. White Screen για Android)
12. Σταθερές φωτιστικές πηγές (π.χ. φωτιστικά γραφείου)
13. Εργαστήριο Πληροφορικής

Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να κάνει χρήση της εφαρμογής VideoLink <https://video.link/>, για παρακολούθηση βίντεο του YouTube χωρίς διαφημίσεις, όπου κρίνει ότι είναι απαραίτητο.

Για τις επιμέρους εργασίες, όπως υλικά για τα φυλλοσκόπια, τα σκηνικά και τους ήρωες της κινούμενης ταινίας, απαραίτητα εργαλεία κλπ, δίνονται οδηγίες στα φύλλα εργασίας.

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Εργαστήριο /τίτλος	Δραστηριότητες
<p>Οι μαθητές/-τριες θα μπορούν:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ν' ανακαλούν προϋπάρχουσες γνώσεις και εμπειρίες σχετικές με το κινούμενο σχέδιο</li> <li>• να διατυπώνουν υποθέσεις</li> <li>• να εξηγούν την λειτουργία των κινούμενα σχέδια</li> <li>• να σχεδιάζουν κινούμενα σχέδια σε μορφή φυλλοσκοπίου</li> <li>• να ταξινομούν και να συνοψίζουν πληροφορίες</li> <li>• να ορίζουν και να διακρίνουν τα διαφορετικά είδη stop motion animation</li> <li>• να συνθέτουν ομάδες με ευδιάκριτους ρόλους για κάθε μέλος</li> <li>• να παρουσιάζουν τις εργασίες τους</li> <li>• να εκφράζουν την άποψή τους</li> </ul>	<p><b>Γνωριμία με το Κινούμενο Σχέδιο</b></p> 	<p><b>A. Ιδεοθύελλα</b></p> <p>1. Ο/η εκπαιδευτικός προσκαλεί τους μαθητές/ τις μαθήτριες να θυμηθούν τις αγαπημένες τους ταινίες κινουμένων σχεδίων. Ανάλογα με τις κοινές προτιμήσεις τους, δημιουργούν ομάδες.</p> <p><b>B. Τηλεπαιχνίδι -«ΜΑΝΤΕΨΕ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΕ»</b></p> <p>Με τη σύμβαση ενός τηλεπαιχνιδιού, ο/η εκπαιδευτικός μπαίνει σε ρόλο παρουσιαστή και οι ομάδες των μαθητών σε ρόλους παικτών. Κάθε ομάδα πρέπει να μαντέψει τις απαντήσεις σε μια σειρά ερωτήσεων που αφορούν στα κινούμενα σχέδια και στο stop motion. (βλ ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ) <a href="https://learningapps.org/watch?v=puwq6zu0j21">https://learningapps.org/watch?v=puwq6zu0j21</a></p> <p><b>Γ. Φτιάχνουμε τα δικά μας φυλλοσκόπια</b></p> <p>Οι μαθητές/-τριες παρακολουθούν βίντεο με φυλλοσκόπια (flipbooks) και ο/η εκπαιδευτικός εξηγεί πως γίνονται. Οι μαθητές/-τριες δημιουργούν τα δικά τους φυλλοσκόπια (βλ. <b>Φύλλο Εργασίας 1</b>). (Η δραστηριότητα μπορεί να ολοκληρωθεί εκτός διδακτικής ώρας)</p> <p><b>Δ. Ιστοεξερεύνηση</b></p> <p>Στις ομάδες που έχουν δημιουργήσει παραπάνω, οι μαθητές ορίζουν <b>γραμματέα, συντονιστή και εκπρόσωπο</b>. Πλοηγούνται σε ιστότοπους σχετικούς με το stop motion για να αντλήσουν πληροφορίες για τα διαφορετικά είδη stop motion και τον τρόπο υλοποίησης του. Έπειτα συμπληρώνουν σε συνεργατικό έγγραφο Google το «<b>Φύλλο Εργασίας 2</b>» (προτείνεται να εξηγήσει ο/η εκπαιδευτικός το φύλλο εργασίας στην τάξη και η εργασία να ολοκληρωθεί εκτός διδακτικής ώρας)</p> <p><b>Ε. Παρουσίαση</b></p> <p>Κάθε ομάδα παρουσιάζει στην ολομέλεια τα διαφορετικά είδη stop motion μέσα από τα αποτελέσματα της ιστοεξερεύνησης. Οι μαθητές ανταλλάσσουν φυλλοσκόπια, παρατηρούν και σχολιάζουν την εργασία των συμμαθητών τους.</p>



Οι μαθητές/-τριες θα μπορούν:

- να συζητούν σε ομάδες και να υποστηρίζουν τις ιδέες τους
- ν' αναπαριστούν τις ιδέες τους με εικόνες
- να προετοιμάζουν και να οργανώνουν τον χώρο και την δράση τους
- να κατανοούν την έννοια του φωτογραφικού «κάδρου»
- να αναγνωρίζουν και να αξιολογούν το αποτέλεσμα της φωτογράφισης
- να χρησιμοποιούν μια εφαρμογή stop motion animation

**Stop motion με ομαδικό ζωγραφικό έργο.**



### A. Επιλογή θέματος

Οι μαθητές/-τριες σε ομάδες επιλέγουν ένα θέμα για την δημιουργία ενός ομαδικού stop motion. Το θέμα θα πρέπει να αφορά **έναν τόπο πραγματικό ή φανταστικό**, για παράδειγμα «Ο Βυθός», «Η Συννεφούπολη», «Η Ονειρούπολη», «Η γειτονιά μου». Κάθε ομάδα προτείνει την ιδέα της και η ολομέλεια αποφασίζει για το τελικό θέμα.

Οι μαθητές/-τριες δημιουργούν προσχέδια σε χαρτί A4. Τα παρουσιάζουν στην τάξη και η ολομέλεια μαζί με τον/την εκπαιδευτικό κάνει μια σύνθεση στοιχείων από τα προσχέδια.

### B. Προετοιμασία του χώρου

Με την καθοδήγηση και τις οδηγίες του/της εκπαιδευτικού, οι μαθητές προετοιμάζουν τον χώρο και τον εξοπλισμό.

α. Στερεώνουν χαρτί του μέτρου στον τοίχο και την συσκευή λήψης (τάμπλετ ή κινητό) με τρίποδο ή με αυτοσχέδιο τρόπο στο κατάλληλο ύψος ώστε να σταθεροποιήσουν το «κάδρο»

γ. Φροντίζουν για τον φωτισμό και τα υλικά που χρειάζονται (κιμωλίες, μαρκαδόρους, κλπ).

Ο/η εκπαιδευτικός συνδέει τη συσκευή λήψης με υπολογιστή (μέσω Team Viewer ή Anydesk) ώστε να προβάλλεται η οθόνη της συσκευής λήψης μέσω του Η/Υ με βιντεοπροβολέα. Έτσι, ο/η εκπαιδευτικός θα εξηγεί παράλληλα με την λήψη των φωτογραφιών την λειτουργία της εφαρμογής animation (λήψη, παρακολούθηση λήψεων με onion skin και εξαγωγή ταινίας).

### Γ. Δημιουργία STOP MOTION

Κάθε ομάδα συμμετέχει στην δημιουργία του ομαδικού stop motion με τη σειρά. Ένα μέλος της προσθέτει στοιχεία στο ομαδικό ζωγραφικό έργο ενώ ένα άλλο μέλος της φωτογραφίζει με τηλεκοντρόλ bluetooth. Οι ρόλοι μπορούν να εναλλάσσονται.

Ο/Η εκπαιδευτικός καθοδηγεί, συντονίζει και εξηγεί πως γίνεται η εξαγωγή της ταινίας και πως μπορούμε να προσθέσουμε ήχο.

Παράδειγμα υλοποίησης του εργαστηρίου

<https://www.youtube.com/watch?v=Yw5UI6Vcq04>

Οι μαθητές/-τριες θα μπορούν:

- να φαντάζονται τους ήρωες και τη δράση τους, με αφορμή ένα οπτικό ερέθισμα
- να αναλύουν τη δράση μιας ιστορίας με χρονική σειρά.
- να αναγνωρίζουν τα βασικά στοιχεία μιας ιστορίας
- να δημιουργούν πρωτότυπες ιστορίες
- να συζητούν και να συνεργάζονται σε ομάδες
- να υποστηρίζουν τις ιδέες τους
- να αποδέχονται και να απορρίπτουν ιδέες

**Γράφουμε το δικό μας σενάριο**



**A. Από την ζωγραφιά στην ιστορία**

Ο/Η εκπαιδευτικός προβάλλει στην ολομέλεια το stop motion που δημιούργησε η τάξη στο προηγούμενο εργαστήριο. Με αφορμή τον τόπο, φανταστικό ή πραγματικό, που έχει δημιουργήσει η τάξη, οι μαθητές διατυπώνουν τις σκέψεις τους σχετικά με το:

- ποιοι μπορεί να ζουν στον τόπο που δημιούργησαν (άνθρωποι, ζώα, φανταστικά πλάσματα, αντικείμενα, κλπ)
- ποια μπορεί να είναι τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν.

Στην συνέχεια ο/η εκπαιδευτικός εξηγεί στις ομάδες ότι θα δημιουργήσουν μια δική τους ιστορία ως συγγραφικές ομάδες για να γυρίσουν τη δική τους ταινία stop motion.

**B. Γράψτε την δική σας ιστορία**

Ο/η εκπαιδευτικός εξηγεί « **Τα 6 στοιχεία μιας ιστορίας**» (βλ Παράρτημα) και παρουσιάζει το **Φύλλο Εργασίας 3**. Με δεδομένο τον τόπο από το ζωγραφικό έργο της προηγούμενης δραστηριότητας, κάθε ομάδα δημιουργεί μια μικρή ιστορία ακολουθώντας τις οδηγίες και συμπληρώνοντας τον πίνακα του Φύλλου Εργασίας 3.

**Γ. Περίληψη και Σκαλέτα**

Κάθε ομάδα γράφει την περίληψη της ιστορία της σε μία παράγραφο στο **Φύλλο Εργασίας 4**. Σ' αυτή την παράγραφο θα πρέπει να συμπεριλαμβάνονται όλα τα στοιχεία της προηγούμενης δραστηριότητας: ο ήρωας, η αποστολή, ο τόπος, τα εμπόδια, οι βοηθοί, οι δράσεις του ήρωα, το τέλος της ιστορίας. Έπειτα, οι ομάδες μεταγράφουν την περίληψη σε **σκαλέτα**, ακολουθώντας τις οδηγίες του **Φύλλου Εργασίας 4**. Οι μαθητές/-τριες καταγράφουν τη δράση του ήρωα σε μια σειρά με αριθμημένες προτάσεις με ενεργητικό ρήμα και σε ενεστώτα χρόνο. Κατ' αυτόν τον τρόπο δημιουργούνται οι σκηνές της ταινίας όπου εμπεριέχεται συμπυκνωμένη η δράση.



Οι μαθητές/-τριες θα μπορούν:

- να αποτυπώνουν την δράση μιας ιστορίας σε εικόνες
- να συνδέουν τον λόγο με τη δράση
- να αναγνωρίζουν τα στάδια παραγωγής μιας ταινίας stop motion
- να ορίζουν τους συντελεστές μιας ταινίας stop motion και τις αρμοδιότητές τους
- να κατασκευάζουν φιγούρες και σκηνικά για stop motion
- να αναθεωρούν και να αναπροσαρμόζουν τους ρόλους μέσα στην ομάδα
- να λαμβάνουν αποφάσεις και να προβλέπουν πιθανά εμπόδια

Προ-  
παραγωγή



#### A. Το Story board (βλ Παράρτημα)

Η ομάδα συμπληρώνει το **Φύλλο Εργασίας 5**. Με βάση την σκαλέτα στο προηγούμενο εργαστήριο, οι μαθητές ζωγραφίζουν με απλά σκίτσα τις σκηνές της ιστορίας τους. Κάθε πρόταση της σκαλέτας αντιστοιχεί και σ' ένα κουτάκι του storyboard. Κάτω από το κουτάκι συμπληρώνουν ένα μικρό διάλογο που θέλουν να συνοδεύει την σκηνή είτε ακουστικά είτε σε καρτέλα (δεν είναι υποχρεωτικό).


#### B. Τα στάδια μιας ταινίας

Ο εκπαιδευτικός εξηγεί τα **τρία στάδια** για τη δημιουργία μιας ταινίας (Προ-Παραγωγή / Παραγωγή/ Μετά-Παραγωγή) και **τις εργασίες** που πραγματοποιούνται σε κάθε στάδιο και **τους ειδικούς** που εμπλέκονται. (βλ Παράρτημα). Έπειτα κάθε ομάδα θα πρέπει να αποφασίσει το είδος του stop motion που θα δημιουργήσει με βάση την ιστορία τους αλλά και τους περιορισμούς του χρόνου και των μέσων. Τέλος, συζητούν, αποφασίζουν και καταγράφουν στο ημερολόγιο δράσης τους νέους ρόλους που αφορούν στα τρία στάδια παραγωγή της ταινίας, ανάλογα με τα ταλέντα του κάθε μέλους: Σκηνογράφος – Δημιουργός φιγούρων- Φωτιστής- Φωτογράφος / Σκηνοθέτης-Χειριστής Φιγούρων - Μουσικός επιμελητής - Μοντέρ- Ηθοποιοί (για προσθήκη λόγου, αφήγησης ή ηχητικών εφέ)

#### Γ. Προ - Παραγωγή

Οι ομάδες δημιουργούν τις φιγούρες και τα σκηνικά αναλόγως με το είδος του stop motion που έχουν επιλέξει (μπορούν να τα προετοιμάσουν πριν την συνάντηση για εξοικονόμηση χρόνου).

Προετοιμάζουν τον χώρο και σταθεροποιούν τα σκηνικά και την μηχανή λήψης (τάμπλετ ή κινητό). Κάνουν δοκιμές με τον φωτισμό και την εφαρμογή για stop motion. Εντοπίζουν προβλήματα (ελλείψεις σε εξοπλισμό, τεχνικά προβλήματα), ώστε όλα να είναι έτοιμα για το γύρισμα.

<p>Οι μαθητές/-τριες θα μπορούν:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• να εφαρμόζουν τις γνώσεις τους για το stop motion</li> <li>• να δημιουργούν μια ταινία stop motion</li> <li>• να πειραματίζονται με τις φιγούρες και την λήψη φωτογραφιών</li> <li>• να αντιμετωπίζουν τα προβλήματα που προκύπτουν και να προτείνουν λύσεις</li> <li>• να συζητούν, να συνεργάζονται και να συμμετέχουν σε δημιουργική διαδικασία</li> <li>• να ελέγχουν λάθη και να αξιολογούν το αποτέλεσμα</li> </ul>	<p><b>«Κλακέτα ... πάμε»  <b>Γυρίζοντας μια ταινία stop motion</b></b></p> 	<p><b>A. Το γύρισμα - Παραγωγή</b></p> <p>Οι ομάδες πραγματοποιούν το γύρισμα των ταινιών ενώ ο εκπαιδευτικός επιβλέπει και συντονίζει τη δράση των ομάδων.</p> <p>Οι μαθητές κατά την διάρκεια των γυρισμάτων</p> <p>α. ακολουθούν την χρονική ακολουθία του storyboard, που έχουν σχεδιάσει.</p> <p>β. φροντίζουν να παραμένουν σταθερά το σκηνικό και η μηχανή λήψης.</p> <p>γ. έχουν ενεργοποιημένη την λειτουργία «onion skin» ώστε να βλέπουν την προηγούμενη λήψη και να προχωρούν σταδιακά σε επόμενη.</p> <p>δ. ελέγχουν πιθανές αλλαγές στον φωτισμό ή σκιάς που έχουν πέσει τυχαία.</p> <p>ε. κατά τακτά διαστήματα ελέγχουν το σύνολο των λήψεων που έχουν κάνει, πατώντας play στην εφαρμογή.</p> <p>Εάν το επιθυμούν, μπορούν να συμφωνήσουν εξ αρχής ώστε οι ρόλοι του χειριστή φιγούρων και του χειριστή της μηχανής λήψης να εναλλάσσονται, προκειμένου να συμμετέχουν περισσότερα μέλη της ομάδας στη διαδικασία.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός σε ρόλο διευκολυντή, παρακολουθεί την διαδικασία, επεμβαίνει όπου είναι αναγκαίο και συμμετέχει στην επίλυση τεχνικών προβλημάτων.</p> <p>Επειδή η διαδικασία λήψης φωτογραφιών είναι χρονοβόρα, πιθανόν να χρειαστεί περισσότερος χρόνος για να ολοκληρωθεί. Μπορεί ο/η εκπαιδευτικός να αφιερώσει λίγο χρόνο από το προηγούμενο εργαστήριο και από το επόμενο.</p>
---	--	---

Οι μαθητές/-τριες θα μπορούν:

- να αναζητούν μουσικές και ηχητικά εφέ σε ψηφιακές βιβλιοθήκες
- να προτείνουν ηχητική και μουσική επένδυση για τις ταινίες stop motion
- να ηχογραφούν φωνή και ηχητικά εφέ
- να μεταφέρουν αρχεία ήχου στον υπολογιστή
- να επεξεργάζονται το stop motion μέσω της σχετικής εφαρμογής
- να επεξεργάζονται το stop motion με πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο
- να ελέγχουν την ποιότητα των παραγόμενων τους για λάθη και αστοχίες.

**Μετά – Παραγωγή: Μουσική, Ήχος και Ηχητικά Εφέ για την ταινία- Επεξεργασία βίντεο -**



### A. Λόγος-Αφήγηση-Μουσική και Ηχητικά Εφέ

Αναλόγως με το πώς έχουν αποφασίσει οι ομάδες να επενδύσουν ηχητικά τις ταινίες τους, επισκέπτονται τους παρακάτω συνδέσμους με μουσική και ηχητικά εφέ, ελεύθερα προς χρήση. Ενδεικτικά αναφέρουμε:

- <https://mixkit.co/>
- <https://freemusicarchive.org/>
- <https://freesound.org/>
- <https://www.youtube.com/channel/UChT8qITGkBvXKsR1ByIn-wA> (Audio Library / Youtube)

Υπάρχει επίσης η δυνατότητα εγγραφής φωνής (διάλογοι ή αφήγηση) και αυτοσχέδιων ηχητικών εφέ, με την χρήση των παρακάτω μέσων:

- α. Με χρήση κινητού τηλεφώνου.
- β. Με χρήση της εφαρμογής «Εγγραφή Φωνής» των Windows 10.
- γ. Με χρήση του λογισμικού Audacity. Εγγραφή φωνής μπορεί επίσης να γίνει στην εφαρμογή Stop Motion Studio.

Την ηχητική επένδυση αναλαμβάνουν ο υπεύθυνος ήχου και οι ηθοποιοί της ομάδας με την αρωγή των υπολοίπων μελών.

### B. Επεξεργασία Βίντεο

Η ολοκλήρωση του stop motion ως προς την εικόνα μπορεί να πραγματοποιηθεί στην προτεινόμενη εφαρμογή για κινητές συσκευές (Stop Motion Studio). Οι μαθητές μπορούν να αφαιρέσουν σκηνές αλλά και να ορίσουν πόσα καρέ θα προβάλλονται το δευτερόλεπτο και τέλος να εξάγουν το project σε μορφή ταινίας.

Στη συνέχεια και με την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού στο εργαστήρι της πληροφορικής, θα μπορούσαν να προσθέσουν τίτλους αρχής και τέλους, κάρτες διαλόγων, ήχο (αφήγηση/διαλόγους/ εφέ) και την μουσική με ένα λογισμικό επεξεργασίας βίντεο.

Οι μαθητές/-τριες θα μπορούν:

- να παρουσιάζουν τα έργα τους σε κοινό
- να υποστηρίζουν τις επιλογές τους
- να αναλύουν μια ταινία stop motion και να την εξετάζουν με βάση συγκεκριμένα κριτήρια
- να ασκούν κριτική για τα έργα των συμμαθητών τους με ευγένεια και ενσυναίσθηση
- να αντιπαραβάλλουν απόψεις με εποικοδομητικό τρόπο
- να κάνουν ανασκόπηση της προσωπικής και της συλλογικής εργασίας
- να αξιολογούν το συλλογικό έργο, το έργο της ομάδας αλλά και τη δική τους συμμετοχή.

**Φεστιβάλ Stop Motion-Αξιολόγηση**



**A. Φεστιβάλ Stop Motion**

Ο/Η εκπαιδευτικός ανακοινώνει την έναρξη του **Φεστιβάλ Stop Motion**, στο οποίο συμμετέχουν όλες οι ταινίες, μαζί με την ομαδική που δημιουργήθηκε στην αρχή του προγράμματος. Οι ομάδες παρακολουθούν όλες τις ταινίες. Στη συνέχεια συνεδριάζουν και καταγράφουν στα ημερολόγια δράσης τις εντυπώσεις τους, σχετικά με τα παρακάτω:

- Δύο σημεία που τους εντυπωσίασαν (θέμα, υπόθεση, πλοκή, σκηνικά, ήρωες, εκτέλεση, μουσική, αφήγηση, διάλογοι κλπ)
- Ένα σημείο που θα μπορούσε να βελτιωθεί.

**B. Συνέντευξη Τύπου**

Πραγματοποιείται συνέντευξη τύπου για κάθε ομάδα ξεχωριστά. Κάθε ομάδα παρουσιάζει τους συντελεστές της ταινίας της. Οι υπόλοιπες ομάδες, σε ρόλο δημοσιογράφων εκφράζουν την άποψή τους για την ταινία και θέτουν ερωτήματα που σχετίζονται με τις σημειώσεις που κράτησαν στην προηγούμενη δραστηριότητα.

**Γ. Ο πίνακας των αναμνήσεων**

Κάθε μαθητής συγκεντρώνει όλα τα έργα που πραγματοποιήθηκαν κατά την διάρκεια του προγράμματος (σκηνικά, φιγούρες, σκαλέτες, storyboard, φυλλοσκόπια). Η ολομέλεια συγκεντρώνεται σε κύκλο και ο καθένας ξεχωριστά εκφράζει με μια λέξη αυτό που θέλει να κρατήσει από το εργαστήριο. Στη συνέχεια κάθε μαθητής γράφει σε ένα μικρό χαρτί (post-it) τι του άρεσε περισσότερο από όλες τις δράσεις, ένα συναίσθημά του και το κολλάει στον «Πίνακα των Αναμνήσεων»

**Δ. Φύλλα Αυτοαξιολόγησης**

Οι μαθητές συμπληρώνουν τα Φύλλα Αυτοαξιολόγησης και επιλέγουν ποιες εργασίες τους θα συμπεριλάβουν στο portfolio τους.

## Εκπαιδευτικό Υλικό/ Συνδέσεις

### Βιβλιογραφία

- Βαλούκος, Σ. (2006). *Το σενάριο – Η δομή και η τεχνική της συγγραφής του*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Βασιλειάδης, Γ. (1985). «*Animation, το κινούμενο σχέδιο*». Αθήνα: εκδόσεις Καστανιώτη.
- Λαζαρίδης, Σ. (2008). *Ανάπτυξη project με την τεχνική «Stop Motion Animation»*. Αθήνα: Microsoft.
- Ματσαγγούρας, Η. (2000). *Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση*. Αθήνα: Γρηγόρης
- Νίκα, Μ. κ.α.(2019). *Οδηγός εκπαιδευτικού για την περιγραφική αξιολόγηση στο Δημοτικό – Τεύχος Β' Κριτήρια Περιγραφικής Αξιολόγησης*, Αθήνα: ΙΕΠ . Ανακτήθηκε από <http://iep.edu.gr/el/deltia-typou-genika/odigos-ekpaideftikoy-gia-tin-perigrafiki-aksiologisi-sto-dimotiko> (20/05/2021)
- Νίκα, Μ. κ.α.(2019). *Οδηγός εκπαιδευτικού για την περιγραφική αξιολόγηση στο Δημοτικό – Τεύχος Α' Θεωρητικό Πλαίσιο και Μεθοδολογία*. Αθήνα: ΙΕΠ . Ανακτήθηκε από <http://iep.edu.gr/el/deltia-typou-genika/odigos-ekpaideftikoy-gia-tin-perigrafiki-aksiologisi-sto-dimotiko> (20/05/2021)
- Νίκα, Μ. κ.α.(2019). *Οδηγός εκπαιδευτικού για την περιγραφική αξιολόγηση στο Δημοτικό – Τεύχος Γ' Σενάρια Ανάπτυξης Διαδικασιών Περιγραφικής Αξιολόγησης*. Αθήνα: ΙΕΠ . Ανακτήθηκε από <http://iep.edu.gr/el/deltia-typou-genika/odigos-ekpaideftikoy-gia-tin-perigrafiki-aksiologisi-sto-dimotiko> (20/05/2021)
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2011). *Οδηγός εκπαιδευτικού για την οπτικοακουστική έκφραση*. Αθήνα: Υπουργείο Παιδείας και Δια Βίου Μάθησης. Ανακτήθηκε από <http://ebooks.edu.gr/ebooks/>
- Ταρατόρη-Τσαλκατίδου, Ε. (2015). *Η Μέθοδος Project στη Θεωρία και στην Πράξη*. Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη.
- Φανουράκη, Κ. (2016). *Το Θέατρο στην Εκπαίδευση με τη χρήση των Ψηφιακών Τεχνολογιών*. Αθήνα: Παπαζήση.
- Lahad, M., "Six Part Story Revisited: The Seven Levels of Assessment Drawn from 6PSM", in: *The Basic "Ph" Model of Coping and Resiliency*, (eds) Lahad, M.- Scaham, M., et al, London and Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers, 2013.
- Shaw, S. (2008). *Stop Motion - Craft skills for model animation*. UK: Focal Press.
- Williams, R. (2009). *The animators survival kit*. United States: Faber & Faber.



## Δικτυογραφία

- Για το Animation <https://el.wikipedia.org/wiki/Animation> (ανακτήθηκε 22/05/2021)
  - Για την τεχνική Pixilation <https://en.wikipedia.org/wiki/Pixilation> (ανακτήθηκε 22/05/2021)
  - Το Κινούμενο Σχέδιο – Εικαστικά Α΄ Γυμνασίου  
[http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2288/Eikastika\\_A-Gymnasiou\\_html-empl/index6\\_1.html](http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2288/Eikastika_A-Gymnasiou_html-empl/index6_1.html) (ανακτήθηκε 22/05/2021)
  - Ιστοσελίδα της εικαστικού Χριστίνας Ντε Πιαν για το Stop Motion [www.kinoumeno.gr](http://www.kinoumeno.gr) (ανακτήθηκε 22/05/2021)
  - Για την εφαρμογή Stop Motion Studio <https://edtech.gr/stop-motion-studio/> (ανακτήθηκε 22/05/2021)
  - Για το μετείκασμα <https://cinemaniax.gr/to-meteikasma-kai-i-pseydaisthisi-tis-kinisis-ston-kinimatografo/> (ανακτήθηκε 22/05/2021)
  - Για τον Μίκυ Μάους <https://www.iglucruise.com/blog/2017/04/20/ten-facts-you-didnt-know-about-mickey-mouse> (ανακτήθηκε 22/05/2021)
  - A brief history of animation <https://youtu.be/mbpLpxi9rJY> (ανακτήθηκε 22/05/2021)
  - **Για μουσική και ηχητικά εφέ, ελεύθερα πνευματικών δικαιωμάτων προτείνονται**
  - ✓ <https://mixkit.co/>
  - ✓ <https://freemusicarchive.org/>
  - ✓ <https://freesound.org/>
  - ✓ Audiolibrary του Youtube Studio (είναι απαραίτητη η σύνδεση με λογαριασμό Youtube)
- Επίσης η εφαρμογή «Φωτογραφίες» από τα Windows 10, όπου μπορεί να γίνει και επεξεργασία βίντεο, περιέχει βιβλιοθήκη με μουσικές.
- **Για εγγραφή και επεξεργασία ήχου**
  - ✓ Το λογισμικό Audacity <https://www.audacityteam.org/>
  - ✓ Η εφαρμογή Εγγραφής Φωνής των κινητών συσκευών (τηλέφωνο ή τάμπλετ)
  - ✓ Η εφαρμογή « Εγγραφή Φωνής» των Windows 10
- Επίσης η εφαρμογή “Stop Motion Studio” στην δωρεάν έκδοση παρέχει τη δυνατότητα εγγραφής φωνής.

## Για την επεξεργασία βίντεο

- ✓ [www.openshot.org](http://www.openshot.org)
- ✓ [www.shotcut.org](http://www.shotcut.org)
- ✓ Windows Movie Maker
- ✓ Εφαρμογή «Φωτογραφίες» από τα Windows 10
- ✓ Με την εφαρμογή Stop Motion Studio (στη δωρεάν έκδοση) μπορεί να γίνει αφαίρεση των κακών λήψεων, ρύθμιση του χρόνου, προσθήκη εγγραφής φωνής και εξαγωγή σε βίντεο

### Φορείς και άλλες συνεργασίες που θα εμπλουτίσουν το πρόγραμμά μας

- Animasyros Διεθνές Φεστιβάλ Animation  
[https://animasyros.gr/?gclid=Cj0KCQjw16KFBhCgARIsALB0g8J4yw9ryRQcGDUIyzAginMxLimzX5X4Ys-KTiCe\\_8-E6B4r7TGRVllaAg3PEALw\\_wcB](https://animasyros.gr/?gclid=Cj0KCQjw16KFBhCgARIsALB0g8J4yw9ryRQcGDUIyzAginMxLimzX5X4Ys-KTiCe_8-E6B4r7TGRVllaAg3PEALw_wcB)
- Ψηφιακό Αποθετήριο Μαθητικής Δημιουργίας <https://i-create.minedu.gov.gr/>
- European Meeting of Young People's Audiovisual Creation <https://camerazizanio.net/>
- Πρόγραμμα Stop Motion από το Ευγενίδειο Ίδρυμα  
<https://www.eef.edu.gr/el/programme/stop-motion-animation/>

### Αξιολόγηση Εργαστηρίου- Συνολική αποτίμηση & αναστοχασμός πάνω στην υλοποίηση - Εκδηλώσεις διάχυσης

Η συνολική αξιολόγηση του προγράμματος πραγματοποιείται στο τελευταίο εργαστήριο (7) με το “Φεστιβάλ Stop Motion”. Το Φεστιβάλ λειτουργεί ως θεατρική σύμβαση: οι μαθητές/-τριες συμμετέχουν είτε ως δημιουργοί είτε ως κοινό μία επίσημη τελετουργία με εορταστικό χαρακτήρα. Η σύμβαση αυτή συμπληρώνεται με την **Συνέντευξη Τύπου**, όπου οι μαθητές εναλλάσσουν ρόλους (δημοσιογράφοι- δημιουργοί) και μέσα από αυτούς μπορούν να ασκήσουν και να δεχτούν κριτική για τα έργα τους. Και τα δύο δρώμενα προσφέρουν ένα προστατευμένο περιβάλλον ετεροαξιολόγησης και αυτοαξιολόγησης των ομάδων καθώς οι μαθητές/-τριες λειτουργούν μέσα από ρόλους με κύρος αλλά παράλληλα οφείλουν να υπακούν στους κανόνες ευγένειας και συμπεριφοράς που ορίζει η τελετουργία.

Προτείνεται η **Συνέντευξη Τύπου** να επικεντρώνεται σε ερωτήσεις που θα ενθαρρύνουν τις ομάδες να λειτουργήσουν αναστοχαστικά και να εκφράσουν ελεύθερα τις σκέψεις τους. Για παράδειγμα:

1. Σε ποια στάδια δυσκολευτήκατε και πως αντιμετωπίσατε τις δυσκολίες;
2. Ποια στάδια της διαδικασίας σας άρεσαν περισσότερο;
3. Τι θα αλλάζατε αν κάνατε το ίδιο έργο;

Η συνολική αποτίμηση ολοκληρώνεται με τον **Πίνακα των Αναμνήσεων**, όπου κάθε μαθητής ξεχωριστά εκφράζει τις σκέψεις του και τα συναισθήματά του πάνω στην δράση.

Οι ταινίες θα μπορούσαν να προβληθούν σε όλο το σχολείο σε μια Γιορτή Μαθητικής Δημιουργίας ή/και να αναρτηθούν στον ιστότοπο του σχολείου. Οι ταινίες επίσης θα μπορούσαν να συμμετέχουν σε σχετικά μαθητικά φεστιβάλ κινηματογράφου (βλ. Φορείς και άλλες συνεργασίες).

### Σημειώσεις:

Προτείνεται κάθε ομάδα να έχει το δικό της **ημερολόγιο δράσης** όπου θα καταγράφεται

1. Η κατανομή ρόλων των μελών
2. Οι αποφάσεις της ομάδας σε σχέση με τις δραστηριότητες
3. Ο προγραμματισμός της για κάθε βήμα και οι υποχρεώσεις κάθε μέλους.
4. Η κριτική της ομάδας για τα έργα των υπολοίπων ομάδων στα πλαίσια της ετεροαξιολόγησης
5. Ερωτήσεις προς τις άλλες ομάδες για την «Συνέντευξη Τύπου»

Συνήθως την καταγραφή στο ημερολόγιο αναλαμβάνει η/ο γραμματέας της ομάδας, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν μπορεί βεβαίως κάθε μέλος της ομάδας να κρατάει το δικό του ημερολόγιο δράσης.

Σχετικά με την οργάνωση της δράσης, ο ρόλος και οι αρμοδιότητες κάθε μέλους της ομάδας καταγράφονται στο ημερολόγιο δράσης υπό την μορφή **οργανογράμματος**. Για παράδειγμα:

ΟΝΟΜΑ ΜΑΘΗΤΗ	ΑΡΜΟΔΙΟΤΗΤΑ	ΕΡΓΑΣΙΕΣ	ΕΩΣ (ΗΜ/ΝΙΑ)
	Δημιουργός φιγούρων	1. 2.	
	Σκηνογράφος		
	Φωτιστής		
	Φωτογράφος/Σκηνοθέτης		
	Χειριστής Φιγούρων		
	Μουσικός επιμελητής		
	Μοντέρ –Υπεύθυνος επεξεργασίας βίντεο		
	Ηθοποιοί		

Στην περίπτωση που ο/η εκπαιδευτικός διαθέτει χρόνο και απευθύνεται σε έμπειρους μαθητές, μπορεί να επεκταθεί στη διδασκαλία των διαφορετικών κάδρων (για πληροφορίες βλέπε ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ).

Φύλλα εργασίας - Περιγραφή εργαστηρίων & δράσεων

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

Φτιάχνω το δικό μου φυλλοσκόπιο

**1. Παρακολουθήστε τα βίντεο που βρίσκονται στους παρακάτω συνδέσμους.**

[http://www.flipbook.info/index\\_en.php](http://www.flipbook.info/index_en.php) (ανακτήθηκε 22/05/2021)

[https://www.youtube.com/watch?v=Un-](https://www.youtube.com/watch?v=Un-BdBSOGKY&list=PLM3DdbL8CpUT4vvZC9zmsjDGYIWti62Zt&index=33)

[BdBSOGKY&list=PLM3DdbL8CpUT4vvZC9zmsjDGYIWti62Zt&index=33](https://www.youtube.com/watch?v=Un-BdBSOGKY&list=PLM3DdbL8CpUT4vvZC9zmsjDGYIWti62Zt&index=33) (ανακτήθηκε 22/05/2021)

**2. Ας δημιουργήσουμε τα δικά μας flipbooks.**

Θα χρειαστούμε τα παρακάτω υλικά

- Μολύβι και γόμα
- Λεπτό μαρκαδοράκι (για να περάσετε τα σκίτσα σας από πάνω ώστε να είναι πιο έντονα, αν το επιθυμείτε)
- Κάρτες λευκές και ένας φαρδύς μαύρος συνδετήρας για να δημιουργήσετε ένα μπλόκ ή εναλλακτικά, ένα μπλοκάκι με χαρτάκια τύπου “post it”
- Προαιρετικά: Τάμπλετ ή κινητό και μια εφαρμογή για φωτισμό της οθόνης, που θα σας βοηθήσει να βλέπετε το προηγούμενο σχέδιο και να ζωγραφίζετε την επόμενη κίνηση(π.χ. WhiteScreen).

**3. Μπορείτε να διαλέξετε ένα από τα παρακάτω θέματα ή να φανταστείτε το δικό σας θέμα**

- Ένα γραμμικό ανθρωπάκι που κινείται ή κινεί τα χέρια του
- Μια μπάλα που πέφτει και αναπηδάει
- Ένα γραμμικό πρόσωπο που αλλάζει εκφράσεις
- Μια γραμμή που ζωντανεύει, καμπυλώνει, τεντώνει και κινείται στο χαρτί

**4. Ξεκινήστε με ένα απλό σκίτσο και σε κάθε επόμενη κάρτα δημιουργήστε το ίδιο σκίτσο σε άλλη θέση ή με κάποια άλλη αλλαγή. Στο τέλος, βάλτε τις κάρτες στη σειρά και συνδέστε τις με τον μεγάλο συνδετήρα και ξεφυλλίστε.**

**Το φυλλοσκόπιό σας είναι έτοιμο!**

## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2

### Μαθαίνουμε για το stop motion animation

**A. Όλες οι ομάδες περιηγούμεστε τους παρακάτω συνδέσμους**

[www.kinoumeno.gr/](http://www.kinoumeno.gr/) (ανακτήθηκε 22/05/2021) και [https://youtu.be/9sdZz2a\\_zPg](https://youtu.be/9sdZz2a_zPg)

(ανακτήθηκε 22/05/2021) και κάθε ομάδα ξεχωριστά επισκέπτεται τους

παρακάτω συνδέσμους:

#### Ομάδα 1 - Κολάζ

<https://kinoumeno.gr/kolaz.html> (ανακτήθηκε 22/05/2021)

<https://youtu.be/da4W5q92AQE> (ανακτήθηκε 22/05/2021)

<https://youtu.be/G5yF11oxtgQ> (ανακτήθηκε 22/05/2021)

#### Ομάδα 2 - Σχέδιο

<https://kinoumeno.gr/sxedio.html> (ανακτήθηκε 22/05/2021)

[https://youtu.be/6Bh8Fb0oJ\\_8](https://youtu.be/6Bh8Fb0oJ_8) (ανακτήθηκε 22/05/2021)

<https://vimeo.com/39227366> (ανακτήθηκε 22/05/2021)

#### Ομάδα 3 - Πλαστελίνη

<https://kinoumeno.gr/plastelini.html> (ανακτήθηκε 22/05/2021)

<https://blogs.sch.gr/5dimkamat/2019/06/14/quot-o-magkas-tis-pareas-quot-mia-tainia-gia-tin-endoscholiki-via-apo-to-st-1-vasismeni-sto-omonimo-komiks-2019/>  
(ανακτήθηκε 22/05/2021)

<https://youtu.be/1OLYJYGrg-s> (ανακτήθηκε 22/05/2021)

#### Ομάδα 4 - Αντικείμενα

<https://kinoumeno.gr/antikeimena.html> (ανακτήθηκε 22/05/2021)

<https://youtu.be/bRo9MpmxhIA> (ανακτήθηκε 22/05/2021)

<https://youtu.be/ztnQtJCSgwA> (ανακτήθηκε 22/05/2021)

#### Ομάδα 5 – Αλεύρι ή άμμος

<https://kinoumeno.gr/aleyri.html> (ανακτήθηκε 22/05/2021)

<https://youtu.be/ClWRnmFfscg> (ανακτήθηκε 22/05/2021)



**Β. Καταγράφουμε τα 6 διαφορετικά υλικά ή εργαλεία που θα χρειαστούμε σε κάθε διαφορετική τεχνική stop motion που διερευνά η ομάδα μας.**

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

**Γ. Καταγράφουμε με λίγες λέξεις τι είναι σημαντικό να γνωρίζουμε ή/και να προσέχουμε όταν θέλουμε να δημιουργήσουμε μια ταινία stop motion.**

- 1.
- 2.
- 3.

**ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3 – Γράψτε μια μικρή ιστορία**

Ο Ήρωας	Η Αποστολή	Τα εμπόδια
Οι βοηθοί	Πως ξεπερνάει τα εμπόδια	Το τέλος της ιστορίας

### ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4

1. Γράψτε την **ΠΕΡΙΛΗΨΗ** της ιστορίας σας σε μια παράγραφο.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Δημιουργήστε μια **ΣΚΑΛΕΤΑ**

Ας χωρίσουμε την ιστορία μας σε σκηνές. Κάθε σκηνή θα πρέπει να είναι μικρή και να περιγράφεται με **ΜΙΑ ΑΠΛΗ ΠΡΟΤΑΣΗ** με **ΕΝΕΡΓΗΤΙΚΟ ΡΗΜΑ** στον **ΕΝΕΣΤΩΤΑ**. Για παράδειγμα «1. Το χρυσόψαρο προσπαθεί να πηδήξει έξω από τη γυάλα»  
Οι προτάσεις σας θα πρέπει να είναι στο σύνολο 6 και αριθμημένες.

1.....

.....

2.....

.....

3.....

.....

4.....

.....

5.....

.....

6.....

.....

### ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 5 – StoryBoard

1.....  
.....

2.....  
.....

3.....  
.....

4.....  
.....

5.....  
.....

6.....  
.....

### Ενδεικτικές δραστηριότητες για την περιγραφική αξιολόγηση

Για μια αρχική αξιολόγηση της τάξης ως προς το γνωστικό υπόβαθρο αλλά και το ενδιαφέρον της για την συγκεκριμένη θεματική ενότητα, προτείνεται στο Εργαστήριο 1 η τεχνική της ιδεοθύελλας και ένα ψηφιακό παιχνίδι με ερωτήσεις πολλαπλών απαντήσεων.

Σε επίπεδο διαμορφωτικής αξιολόγησης, η **αυτο-αξιολόγηση** των μαθητών/τριών διαχέεται σε όλο το εργαστήριο, εφόσον σε κάθε στάδιο δημιουργίας πραγματοποιείται ποιοτικός έλεγχος των παραγόμενων. Μέσω της παρατήρησης, οι μαθητές/-τριες ελέγχουν τις φωτογραφίες, τα σκηνικά, τις φιγούρες, τον τεχνικό εξοπλισμό, τις ηχογραφήσεις τους για πιθανά λάθη και αστοχίες και κατά περίπτωση, προχωρούν σε διορθώσεις.

Η αυτό-αξιολόγηση ολοκληρώνεται με το **Φύλλο Περιγραφικής Αυτο-αξιολόγησης**, που επιτρέπει στους μαθητές/-τριες να έχουν μια συνολική εικόνα της δράσης τους στο εργαστήριο και στην ομάδα.

Η **παρουσίαση** των εργασιών (πορίσματα ιστοεξερεύνησης, φυλλοσκόπια) και η **συζήτηση** που ακολουθεί λειτουργούν στο εργαστήριο ως βασικά εργαλεία ετεροαξιολόγησης, με αποκορύφωμα τα δρώμενα στο Εργαστήριο 7.




Σε όλο το εργαστήριο, ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως συντονιστής και διευκολυντής, εντοπίζοντας αδυναμίες και δίνοντας ανατροφοδότηση. Τα έργα των μαθητών/-τριών προσφέρουν στον/στην εκπαιδευτικό μια καλή εικόνα για την κατανόηση και την εμπέδωση των νέων γνώσεων πάνω στο κινούμενο σχέδιο και τις Δεξιότητες Τεχνολογίας και των Μέσων. Προκειμένου να αποτυπώσει την εικόνα του κάθε μαθητή σε σχέση με τις Δεξιότητες Μάθησης, χρήσιμη θα ήταν η δημιουργία μίας κλειδας παρατήρησης με διαβαθμίσεις «αρχόμενη / αναπτυσσόμενη / ικανοποιητική / εξαιρετική» για τις παρακάτω δεξιότητες.

1. Ακρόαση και Παρατήρηση
2. Ενσυναίσθηση
3. Ευελιξία και προσαρμοστικότητα
4. Συνεργασία
5. Επίλυση συγκρούσεων
6. Κριτική κατανόηση εαυτού
7. Επίλυση προβλημάτων
8. Αυτεπάρκεια
9. Ανεκτικότητα
10. Αυτόνομη μάθηση

Αν ο/ η εκπαιδευτικός το κρίνει σκόπιμο, μπορεί να διαμορφώσει μία γραπτή εξέταση πολλαπλών απαντήσεων ή ένα ψηφιακό παιχνίδι για να αποτιμήσει με μεγαλύτερη ακρίβεια την εμπέδωση των νέων γνώσεων.



**Φύλλα περιγραφικής αυτο-αξιολόγησης (έως 2 σελίδες)**

	<b>Εργαστήριο: STOP MOTION ANIMATION</b>	Τάξη	Τμήμα	Έτος
	Όνομα : .....			
	<b>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ</b>			
1	Συνεργάστηκα πρόθυμα με τους συμμαθητές/τις συμμαθήτριές μου στην ομάδα μου.			
2	Συμμετείχα στις δραστηριότητες που ανέλαβε η ομάδα μου.			
3	Παρακολούθησα με προσοχή τις παρουσιάσεις των συμμαθητών μου.			
4	Εκφράστηκα με σεβασμό προς την ομάδα μου και τις άλλες ομάδες.			
5	Άσκησα θετική και αιτιολογημένη κριτική στις εργασίες των άλλων ομάδων.			
6	Έδωσα λύσεις σε προβλήματα που αντιμετώπισε η ομάδα μου.			
7	Μπορώ να γράψω μια δική μου ιστορία και να την μετατρέψω σε σενάριο για stop motion animation.			
8	Μπορώ να δημιουργήσω τη δική μου ταινία stop motion animation.			
9	Γνωρίζω τα στάδια παραγωγής και τους συντελεστές μιας ταινίας stop motion animation.			
10	Οι εργασίες που επιλέγω να κρατήσω για τον ατομικό μου φάκελο (portfolio) είναι:			

### Περιγραφή ενδεικτικών δραστηριοτήτων για το portfolio μαθητή/-τριας

Το portfolio θα μπορούσε να είναι έντυπο ή/και ψηφιακό, αναλόγως με τα παράγωγα των δράσεων. Προτείνεται να τηρηθεί Portfolio Ανάπτυξης, όπου οι μαθητές/-τριες θα συμπεριλάβουν δείγματα των εργασιών τους που δείχνουν την εξέλιξή τους αλλά και την πορεία του εργαστηρίου.

Οι μαθητές/-τριες θα μπορούσαν να συμπεριλάβουν στο portfolio τους τα παρακάτω:

#### ΕΝΤΥΠΟ PORTFOLIO

1. Το φυλλοσκόπιο
2. Τα προσχέδια για το συλλογικό stop motion
3. Το σχέδιο συγγραφής της ιστορίας
4. Την Σκαλέτα
5. Το Storyboard
6. Αποσπάσματα ή και ολόκληρο το ημερολόγιο δράσης
7. Τα σημειώματα από τον «Πίνακα των αναμνήσεων»
8. Το φύλλο εργασίας από την ιστοεξερεύνηση

#### ΨΗΦΙΑΚΟ PORTFOLIO

1. Τον σύνδεσμο του ομαδικού Stop motion
2. Το βίντεο stop motion της ομάδας τους
3. Ηχητικά αρχεία με διαλόγους, μουσικές, ηχητικά εφέ.