



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ, ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ



STOP MOTION ANIMATION WORKSHOP

Ζωντανεύοντας ιστορίες...

Επιμέλεια: Δρ. Νικόλαος Κωνσταντίνου

Ε.ΔΙ.Π. τμήματος ΕΤΕΤ

ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΣΕ ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ-ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΚΙΝΟΥΜΕΝΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ ΜΕ ΤΗ ΜΕΘΟΔΟ STOP MOTION

Το Εργαστήριο Κινουμένου Σχεδίου του Τμήματος Εικαστικών Τεχνών και Επιστημών της Τέχνης της Σχολής Καλών Τεχνών του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων σε συνεργασία με την Περιφερειακή Διεύθυνση Εκπαίδευσης Ηπείρου, προσκαλεί σχολεία Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης να συμμετάσχουν σε ένα δημιουργικό εργαστήριο stop motion animation. Εκπαιδευτικοί και μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να εξερευνήσουν τον κόσμο του κινούμενου σχεδίου και να ανακαλύψουν πώς η τέχνη μπορεί να μετατραπεί σε εργαλείο μάθησης και έκφρασης.

1. ΤΙΤΛΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ: «ΖΩΝΤΑΝΕΥΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ: ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΚΙΝΟΥΜΕΝΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ»,,

2. ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ

Το εργαστήριο στοχεύει στην ενεργό συμμετοχή των μαθητών, μέσω της βιωματικής διαδικασίας, για τη δημιουργία ιστοριών με θεματικές που αγγίζουν τη ζωή τους, όπως:

- Οικολογία και σεβασμός στο περιβάλλον
- Φιλία και σχέσεις
- Διαχείριση συναισθημάτων και ζητήματα όπως το bullying
- Προσωπική υγιεινή και ευεξία

Θεωρούμε πως οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ωφεληθούν ιδιαίτερα αφού η συμμετοχή τους στα εργαστήρια animation μπορεί να προσφέρει:

- **Βιωματική μάθηση:** Οι μαθητές ενεργοποιούνται δημιουργικά, εκφράζοντας ιδέες και σκέψεις μέσα από την τέχνη του animation.
- **Γνωστική ενεργοποίηση:** Η διαδικασία της δημιουργίας animation συνδυάζει φαντασία με κριτική σκέψη, δημιουργώντας τις συνθήκες για αυθεντικές μαθησιακές δραστηριότητες και καλλιεργώντας δεξιότητες όπως η επίλυση προβλημάτων και η ανακαλυπτική μάθηση.
- **Ευαισθητοποίηση σε κοινωνικά θέματα:** Μέσα από το έργο τους, οι μαθητές εξερευνούν σημαντικά θέματα, ενισχύοντας την ενσυναίσθηση και την κοινωνική τους αντίληψη.
- **Ενίσχυση δεξιοτήτων επικοινωνίας και ομαδικότητας:** Οι μαθητές συνεργάζονται με τους συμμαθητές τους, αναπτύσσοντας δεξιότητες επικοινωνίας και ομαδικής εργασίας.
- **Εκπαιδευτική υποστήριξη για εκπαιδευτικούς:** Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν το animation ως ένα διασκεδαστικό και καινοτόμο εργαλείο για να υποστηρίξουν τη μάθηση και την καλλιέργεια αξιών μέσα στην τάξη.

3. ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΟΜΑΔΑ ΜΑΘΗΤΩΝ

Πρωτοβάθμια εκπαίδευση: Ε-ΣΤ τάξη .

Δευτεροβάθμια εκπαίδευση: Α Γυμνασίου- Γ Λυκείου

4. ΦΟΡΕΙΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ

Τμήμα Εικαστικών Τεχνών και Επιστημών της Τέχνης της Σχολής Καλών Τεχνών Πανεπιστημίου Ιωαννίνων σε συνεργασία με την Περιφερειακή Διεύθυνση Εκπαίδευσης Ηπείρου υπό την παιδαγωγική επιμέλεια της Δρ Ευδοξίας Σακελλαροπούλου Περιφερειακή Επόπτρια Ποιότητας της Εκπαίδευσης Π.Δ.Ε. Ηπείρου.

5. ΥΠΕΥΘΥΝΟΙ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ Δρ. Νικόλαος Κωνσταντίνου, Ε.Δι.Π Εικαστικών Τεχνών και Επιστημών της Τέχνης, Μάνος Κατσάρης Αναπληρωτής καθηγητής Εικαστικών Τεχνών και Επιστημών της Τέχνης. Παιδαγωγική επιμέλεια: Δρ Ευδοξία Σακελλαροπούλου Περιφερειακή Επόπτρια Ποιότητας της Εκπαίδευσης Π.Δ.Ε. Ηπείρου.

6. ΧΡΟΝΟΣ ΚΑΙ ΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Τα εργαστήρια Κινουμένου Σχεδίου θα υλοποιούνται κατά τη διάρκεια του σχολικού και ακαδημαϊκού έτους 2024-2025 με πρόθεση να συνεχιστούν στο σχολικό έτος 2025-2026. Τόπος διεξαγωγής είναι το εργαστήριο Κινουμένου Σχεδίου στις εγκαταστάσεις του τμήματος ΕΤΕΤ που βρίσκεται στο 2^ο όροφο του κτιρίου της Βιβλιοθήκης του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων.

Η διάρκεια του εργαστηρίου είναι διάρκειας δύο ωρών, η συμμετοχή είναι δωρεάν, και οι θέσεις είναι περιορισμένες (μέχρι 25 μαθητές ανά εργαστήριο).

Τη διαδικασία υποβολής των αιτήσεων συμμετοχής και την ευθύνη της επίβλεψης των μαθητών αναλαμβάνει εκπαιδευτικός της συμμετέχουσας σχολικής μονάδας.

Οι υπεύθυνοι του εργαστηρίου Κινουμένου Σχεδίου αναλαμβάνουν τη διαδικασία υλοποίησης του προγράμματος, διασφαλίζοντας τα προσωπικά δεδομένα των συμμετεχόντων/ουσών και τα πνευματικά δικαιώματα των δημιουργών των έργων που δυνητικά θα προκύψουν σύμφωνα με την κείμενη νομοθεσία.

Η συμμετοχή των μαθητών/τριών είναι προαιρετική και απαιτείται σύμφωνη γνώμη των γονέων/κηδεμόνων για τη συμμετοχή τους.

Το πρόγραμμα/η μπορεί να πραγματοποιηθεί στα πλαίσια εκπαιδευτικής επίσκεψης. Είναι αναγκαία η σχετική προετοιμασία των μαθητών/τριών, η οποία πραγματοποιείται εντός του ωρολογίου προγράμματος χωρίς να επιβαρύνεται η διδασκαλία των επιμέρους γνωστικών αντικειμένων, αλλά αντίθετα εμπλουτίζεται και διευρύνεται με τρόπο δημιουργικό, σύμφωνα πάντα με τους στόχους που τίθενται στα συνδεδεμένα με αυτό Προγράμματα Σπουδών (για παράδειγμα στην ώρα των καλλιτεχνικών μπορεί να γίνει η δημιουργία των χαρακτήρων, στην ώρα της Γλώσσας ή των εργαστηρίων δεξιοτήτων, η δημιουργία σεναρίου κ.λπ.)

Προβλέπεται να γίνονται διαδικασίες αποτίμησης που συνοδεύονται από εργαλεία αξιολόγησης, τα οποία απευθύνονται σε εκπαιδευτικούς και μαθητές.

Στο πλαίσιο υλοποίησης του προγράμματος περιλαμβάνεται και ο σχεδιασμός μελλοντικής εκδήλωσης για την παρουσίαση και βράβευση των παραγόμενων έργων.

7. ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ

Επιλεγμένα έργα/εργασίες μαθητών/τριών μπορεί να δημοσιευτούν σε φεστιβάλ ή συνέδρια. Διευκρινίζεται ότι δεν θα προκύψουν έσοδα για τους φορείς οργάνωσης, από τα υποβληθέντα έργα (με εμπορία ή διαφήμιση κ.λπ.) και η χρήση των έργων θα γίνει μόνο για εκπαιδευτικούς σκοπούς,

Θα ζητείται Υπεύθυνη Δήλωση από τους γονείς/κηδεμόνες του/της ότι δέχεται να δημοσιευτεί το έργο του/της σε ηλεκτρονικό ή έντυπο μέσο, σύμφωνα με τους όρους της ανακοίνωσης.

Σημειώνεται ότι, όσον αφορά τα πνευματικά δικαιώματα, ισχύουν τα αναφερόμενα στον Ν. 2121/1993 «Πνευματική ιδιοκτησία, συγγενικά δικαιώματα και πολιτιστικά θέματα» [ΦΕΚ 25/Α/04-03-1993], όπως ισχύει.

8. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ (ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ, ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ, ΤΑΙΝΙΕΣ, ΒΙΝΤΕΟ Κ.Α.)

α) ΑΞΙΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΨΗΦΙΑΚΟ ΥΛΙΚΟ το οποίο:

- πληροί τις απαιτήσεις κατάλληλου εκπαιδευτικού λογισμικού (προβλέπει σε όλα τα στάδια τη λειτουργία της «ΒΟΗΘΕΙΑΣ» προς τον/τη χρήστη/στρια, η χρήση του έχει διαδραστικό χαρακτήρα και παρέχει ανατροφοδότηση, προβλέπει δραστηριότητες ατομικής και συνεργατικής μάθησης, χαρακτηρίζεται εν γένει ως «φιλικό προς τον χρήστη/στρια»).
- πληροί τους κανόνες δεοντολογίας και ασφάλειας των χρηστών/στριών, σύμφωνα με όσα προβλέπονται στην ισχύουσα νομοθεσία για την προστασία των προσωπικών δεδομένων (Νόμος 4624/2019, Γενικός Κανονισμός 2016/679 για την Προστασία Δεδομένων-GDPR).
- δεν απαιτείται σύνδεση-επικοινωνία των μαθητών/τριών με άτομο εκτός σχολείου για την πρόσβαση σε τυχόν συνοδευτικό εκπαιδευτικό υλικό της δράσης και την αξιοποίησή του.
- είναι δωρεάν
- ανταποκρίνεται στο ηλικιακό και γνωστικό επίπεδο των μαθητών/τριών.
- ο/η εκπαιδευτικός της τάξης ή οι εκπαιδευτικοί του σχολείου αναλαμβάνουν την ευθύνη του περιεχομένου, της χρήσης και της προβολής του ψηφιακού υλικού στους/στις μαθητές/τριες.

β) ΠΡΟΒΛΕΠΕΤΑΙ Η ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΥΣΚΕΥΩΝ (tablet) λαμβάνεται υπόψη η κείμενη νομοθεσία για τη χρήση τους εντός σχολικού πλαισίου.

9. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

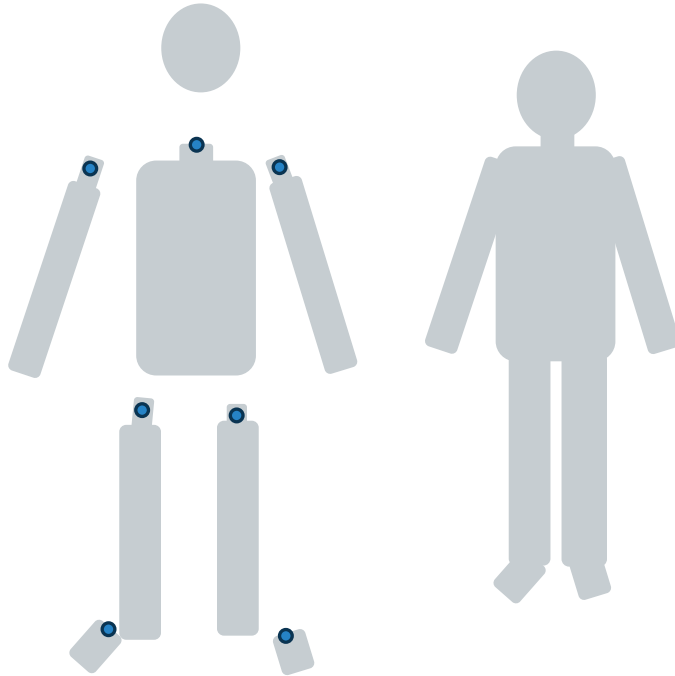
Για περισσότερες πληροφορίες και δηλώσεις συμμετοχής, μπορείτε να επικοινωνήσετε μαζί μας στο email: nkonstantinou@uoi.gr και στα τηλέφωνα 2651005637, 2651005923, 6977660278 (10:00-14:00)

10. ΟΔΗΓΙΕΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ΓΙΑ CUT OUT ANIMATION

Τα τμήματα των σχολείων που θα συμμετάσχουν στο εργαστήριο κινουμένου σχεδίου θα πρέπει να έχουν κάνει κάποια προεργασία, η οποία συνίσταται στη δημιουργία της ιστορίας, δηλαδή του σεναρίου της ταινίας μικρού μήκους και φυσικά τη δημιουργία των πρωταγωνιστών της ταινίας. Οι δύο κύριοι τρόποι δημιουργίας χαρακτήρων για cut out animation είναι:

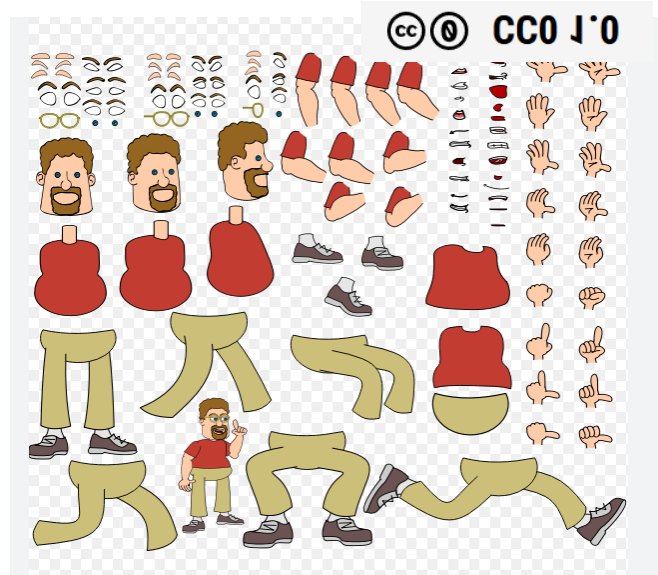
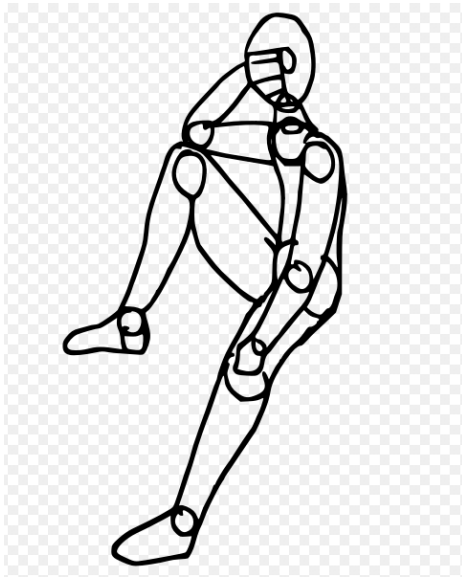
α) να στερεωθούν μαζί διαφορετικά κομμάτια υλικού για να σχηματιστούν οι χαρακτήρες (σαν κολάζ) ή

β) να ζωγραφιστούν οι χαρακτήρες που στη συνέχεια κόβονται με ψαλίδι. Στα κινούμενα άκρα πρέπει να δοθεί μεγαλύτερη προσοχή. Πρέπει να κοπούν περισσότερο, ώστε να μπορούν να στερεωθούν πίσω από το σώμα με μικρά κομμάτια blu-tack όπως φαίνεται στην επόμενη εικόνα. Αν θέλουμε να δώσουμε περισσότερο ρεαλισμό στην κίνηση του χαρακτήρα θα προσθέσουμε αρθρώσεις σε γόνατα αγκώνες κ.λπ.



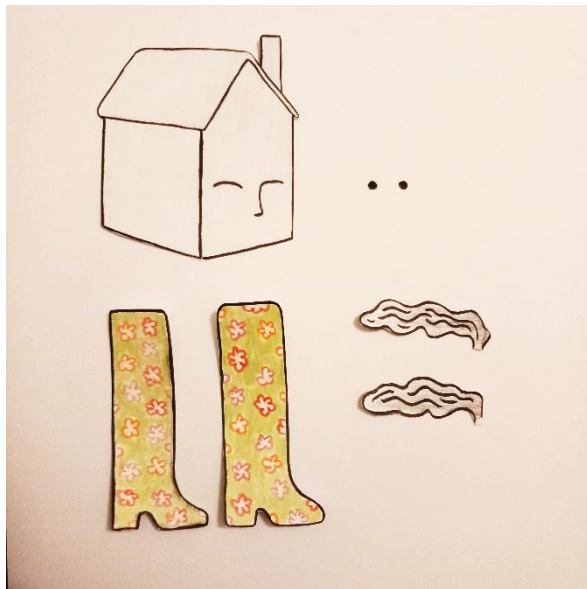
Ένα χαρτόνι 200-250g/m² είναι ιδανικό για τους χαρακτήρες αφού τα παιδιά μπορούν να το κόψουν και να το ζωγραφίσουν ενώ παράλληλα είναι αρκετά ανθεκτικό για τα απαιτητικά γυρίσματα της ταινίας. Θα πρέπει επίσης οι ομάδες εργασίας δημιουργίας χαρακτήρων να λάβουν υπόψη το μέγεθος των χαρακτήρων. Οι χαρακτήρες είναι καλό να δημιουργηθούν σε ένα μέγεθος 15-20 εκατοστά και με ένα κοινό πλαίσιο αναφοράς (δηλαδή ένας χαρακτήρας παιδάκι να είναι όντως μικρότερος από έναν χαρακτήρα ενήλικα). Για το λόγο αυτό προτείνεται οι μαθητές/τριες να εργαστούν στον ίδιο χώρο για να δημιουργήσουν τους χαρακτήρες ή αν εργαστούν χωριστά θα πρέπει να έχουν συμφωνήσει μεταξύ τους από πριν τα μεγέθη με ακρίβεια.

Τους χαρακτήρες-πρωταγωνιστές της ταινίας θα πρέπει οι μαθητές/τριες να τους έχουν μαζί τους όταν θα προσέλθουν στο εργαστήριο Κινουμένου Σχεδίου. Αφού οι μαθητές/τριες κατακτήσουν τις βασικές τεχνικές και δεξιότητες κινουμένου σχεδίου προτείνεται να συνεχίσουν τη διαδικασία στα σχολεία τους για την ολοκλήρωση μιας ταινίας μικρού μήκους.

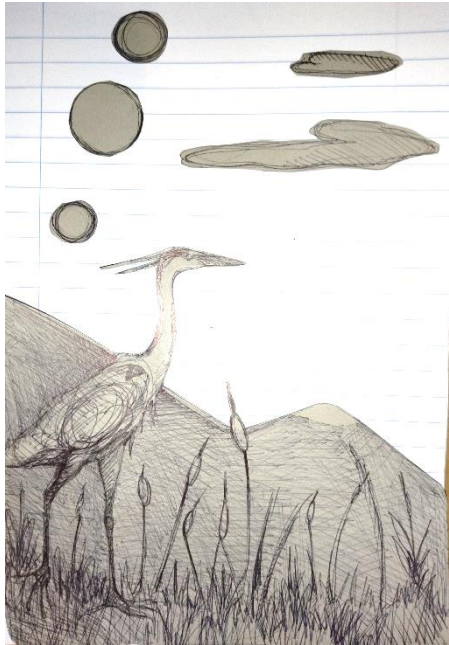


Images by <https://freesvg.org/>

Το υπόβαθρο της σκηνής μπορεί να δημιουργηθεί ως εικόνα είτε ψηφιακή είτε ζωγραφισμένη και στη συνέχεια να προστεθεί σε κάποιο ψηφιακό περιβάλλον επεξεργασίας βίντεο. Για το λόγο αυτό οι λήψεις για το stop motion γίνονται σε green screen (π.χ. ένα πράσινο χαρτόνι 50X70).



Cut out χαρακτήρες, Φιλοθέη Μπίνα.

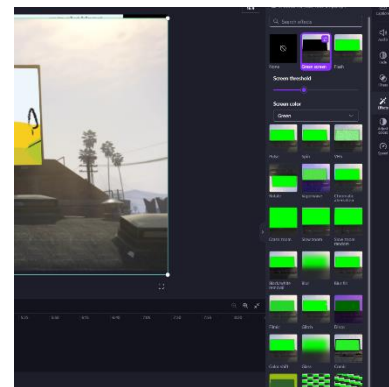


Cut out χαρακτήρες, Σκουλαράκου Δανάη Ελευθερία

Λογισμικό λήψης φωτογραφιών

Για μεγαλύτερη ευελιξία μπορούν να χρησιμοποιηθούν smart phones αξιοποιώντας την ενσωματωμένη κάμερα. Το λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί είναι το **Stop Motion Studio** στην δωρεάν έκδοση το οποίο επίσης μπορεί να έχει εγκατασταθεί από πριν σε κάποιες συσκευές που θα έχουν το ρόλο της βιντεοσκόπησης .

Το εξαγόμενο αρχείο (mp4) μπορεί να εισαχθεί σε κάποια εφαρμογή επεξεργασίας βίντεο όπου μπορεί να προστεθεί background και θα γίνει η τελική επεξεργασία και το μοντάζ. Ως δωρεάν και απλή στη χρήση προτείνεται η εφαρμογή MS Clipchamp η οποία διαθέτει και τη δυνατότητα επεξεργασίας green screen



Παραδείγματα cut out animation:

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

<https://www.youtube.com/watch?v=iVg8n7jmndQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=5XW9UPaBVt8>

https://www.youtube.com/live/52gD_Y8bJms

Φυσικά η φαντασία στο κινούμενο σχέδιο είναι απεριόριστη. Οι χαρακτήρες μας μπορεί να δημιουργηθούν από οποιαδήποτε υλικό όπως φαίνεται στα παρακάτω παραδείγματα:

<https://www.facebook.com/watch/?v=389898512543328>

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

Μάνος Κατσάρης, Αναπληρωτής Καθηγητής τμήματος Εικαστικών Τεχνών και Επιστημών της Τέχνης Πανεπιστημίου Ιωαννίνων

Νίκος Κωνσταντίνου, Ε.ΔΙ.Π. τμήματος Εικαστικών Τεχνών και Επιστημών της Τέχνης Πανεπιστημίου Ιωαννίνων

Εργαστήριο Κινουμένου Σχεδίου, Τμήμα Εικαστικών Τεχνών και Επιστημών της Τέχνης

Σχολή Καλών Τεχνών, Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων